

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Kewirausahaan

Salah satu kegiatan yang disukai oleh masyarakat Indonesia adalah memelihara dan berinteraksi dengan hewan peliharaan di waktu luang. Terdapat berbagai alasan bagi masyarakat untuk mengadopsi ataupun membeli hewan peliharaan. Salah satunya yaitu sebagai sebuah hiburan yang dapat mengurangi rasa bosan dan stress bagi pemiliknya. Selain itu, hewan peliharaan juga dianggap memiliki peran sebagai *human substitute* dimana menjadi pengganti bagi sosok teman ataupun keluarga (Susanto et al., 2022). Oleh sebab itu, terjadi peningkatan hewan peliharaan pada saat pandemi dimana ketika masyarakat harus berada di rumah melakukan isolasi mandiri. Hewan peliharaan menjadi sosok teman yang mengurangi rasa bosan dan kesepian (CNN, 2020).

Pada tahun 2022, *Rakuten Insight Center* melaksanakan survei terhadap 10.422 responden yang mempunyai hewan peliharaan. Hasil dari survei tersebut diperoleh sebesar sebesar 67 persen dari responden memiliki hewan peliharaan. Sedangkan terdapat 23 persen yang tidak memiliki hewan peliharaan dan terdapat 10 persen yang sebelumnya pernah memiliki hewan peliharaan. Dari survei tersebut juga diperoleh hasil persentase jenis hewan peliharaan yang dimiliki paling tinggi di Indonesia yang diungguli oleh kucing dan kemudian anjing berada pada posisi keempat (Ridwan, 2023).

Untuk memiliki hewan peliharaan, biasanya masyarakat yang berminat akan berusaha mengadopsi dengan mencari informasi dari mulut ke mulut, sosial media dari pemilik hewan yang membuka adopsi, *petshop* atau dari organisasi relawan penyelamat hewan terlantar (Vahreza, 2020). Namun, terdapat kesulitan dimana proses ini cenderung menimbulkan kebingungan, kurang efektif, dan tidak jarang terjadi kasus penipuan. Kemudian terdapat juga kesulitan dalam mengantarkan

hewan adopsi kepada *adopter* yang jaraknya jauh ataupun tidak memiliki waktu luang dalam menjemput hewan adopsinya.

Dalam memelihara hewan peliharaan, pemilik hewan peliharaan memiliki beberapa kewajiban. Salah satunya yaitu melakukan *pet grooming*. *Pet grooming* merupakan perawatan hewan peliharaan dari bulu, telinga, dan kuku serta penataan rambut. *Pet grooming* ini dilakukan sebagai salah satu tanggung jawab dalam menjaga kesehatan dari hewan peliharaannya (Atap dalam Callista, 2021). Selain itu ketika pemilik hewan peliharaan harus pergi keluar kota dan terpaksa harus meninggalkan hewan peliharaannya maka mereka dapat menitipkan di *pet hotel*. *Pet hotel* merupakan tempat yang menyediakan jasa menitipkan hewan peliharaan selama beberapa hari (Gozali et al., 2019).

Namun, kenyataannya pemilik hewan peliharaan mengalami kendala-kendala ketika ingin melakukan *pet grooming*. Beberapa diantaranya yaitu perjalanan yang jauh dari rumah dan antrian yang panjang sehingga menghabiskan waktu yang lama. Hal ini mengakibatkan *pet grooming* menjadi sulit bagi pemilik hewan peliharaan yang sibuk dan tidak memiliki banyak waktu luang untuk melakukan antar-jemput ataupun menunggu hewan peliharaannya di *pet salon*. Oleh sebab itu, banyak dari pemilik hewan peliharaan yang jarang ataupun tidak rutin dalam melakukan *pet grooming*. Padahal ketidakrutinan melakukan *pet grooming* akan berdampak pada kesehatan hewan peliharaannya (Nugraha, 2017).

Berdasarkan masalah-masalah yang dilampirkan, penulis menghadirkan solusi berupa perancangan bisnis dan aplikasi Pawmisi yaitu sebuah aplikasi penyedia jasa antar jemput hewan untuk *pet salon*, *pet hotel*, dan adopsi. Perancangan aplikasi ini diharapkan dapat menjadi sebuah solusi efektif yang dapat mengurangi keresahan dan memudahkan pemilik hewan peliharaan yang sibuk.

1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana cara merancang strategi bisnis dan desain *user interface* pada aplikasi Pawmisi?

1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan

1.3.1 Strategi Bisnis dan Desain Aplikasi

Laporan ini akan membahas mengenai perancangan strategi bisnis dan desain dari *user interface* pada aplikasi Pawmisi serta beberapa desain media pemasaran dari Pawmisi.

1.3.2 Layanan Jasa Antar Jemput Hewan Peliharaan

Perancangan dari bisnis dan desain Pawmisi hanya mencakup pada layanan jasa antar jemput hewan peliharaan sebagai berikut:

1. Jasa Layanan Antar Jemput *Pet Salon*
2. Jasa Layanan Antar Jemput *Pet Hotel*
3. Jasa Layanan Antar Jemput Adopsi

1.3.3 Target Pengguna

Perancangan bisnis dan desain Pawmisi juga dibatasi berdasarkan target pasar tertentu yaitu sebagai berikut:

1. Geografis
 - a. Negara: Indonesia
 - b. Area: Tangerang Selatan
2. Demografis
 - a. Usia: 25-34 tahun (primer)
 - b. Jenis Kelamin: Laki-laki dan perempuan
 - c. Pekerjaan: Karyawan, pengusaha
 - d. SES: A
3. Psikografis

- a. Memiliki hewan peliharaan anjing dan kucing
- b. Memiliki *lifestyle* yang sibuk dan tidak memiliki waktu senggang yang banyak
- c. Mementingkan kepraktisan dan kualitas
- d. Nyaman dan sering menggunakan layanan aplikasi antar jemput seperti Gojek dan Grab
- e. Memiliki motivasi berupa rasa sayang terhadap hewan peliharaannya

1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Kewirausahaan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, berikut adalah tujuan dari perancangan ini:

Merancang strategi bisnis dan desain *user interface* pada aplikasi Pawmisi.

1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Penulis mendapatkan pembelajaran dan pengalaman berupa perencanaan bisnis dan pengembangan aplikasi.

2. Bagi Masyarakat

Penulis mengharapkan bahwa tingkat kesadaran masyarakat mengenai pentingnya melakukan *grooming* untuk kesehatan hewan peliharaan.

3. Bagi Universitas

Laporan ini dapat dijadikan sebagai arsip data universitas dan sebagai referensi bagi mahasiswa lain yang berencana untuk mengembangkan aplikasi atau terkait tema hewan peliharaan.

1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan

Penulis menjalani MBKM Kewirausahaan ini selama satu semester dengan total bobot 20 SKS. Berikut ini adalah waktu dan prosedur yang dijalani:

Tabel 1.1 Tabel Prosedur MBKM Kewirausahaan

Waktu	Alur	Keterangan
13 November 2023	Sosialisasi Cluster MBKM	Dilakukan oleh program studi DKV secara luring.
14 November - 26 November 2023	Pengisian form registrasi Cluster MBKM	Data diolah oleh pihak Skystar Ventures
5 Desember 2023	Pengumuman seleksi Cluster MBKM	Diumumkan oleh program studi DKV
11 - 16 Desember 2023	Periode revisi proposal MBKM	Dilakukan bersama pihak Skystar Ventures
21 Desember 2023	Pengumuman keputusan final penerimaan Cluster MBKM Kewirausahaan	Diumumkan oleh pihak program studi DKV
2 Januari - 19 Januari 2024	Periode registrasi MBKM	Registrasi dilakukan melalui website Merdeka
29 Januari - 15 Maret 2024	Masa bimbingan (tahap 1)	Mengisi <i>Supervisor</i> dan <i>Advisor Daily Task</i> serta <i>Counseling Meeting</i>
18 Maret - 26 Maret 2024	Evaluasi 1	Mengumpulkan laporan evaluasi 1 Cluster MBKM melalui <i>website</i> Merdeka
27 Maret - 3 Juni	Masa bimbingan	Mengisi <i>Supervisor</i> dan

2024	(tahap 2)	<i>Advisor Daily Task serta Counseling Meeting</i>
27 - 31 Mei 2024	Evaluasi 2 Cluster MBKM	Mengumpulkan laporan evaluasi 2 Cluster MBKM melalui <i>website</i> Merdeka
4 - 7 Juni 2024	Bimbingan PRA-Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM	Pengecekan kelengkapan konten laporan dan dokumen oleh dosen pembimbing internal sebelum sidang.
7 Juni 2024	Deadline Registrasi Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM	Batas Akhir Registrasi Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM, jam 17.00
12 - 14 Juni 2024	Periode Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM	Sidang dilakukan secara offline
18 - 21 Juni 2024	Revisi dan Pengesahan Laporan Akhir (Final) Sidang Cluster MBKM	Mengumpulkan revisi Laporan Sidang Evaluasi 2 yang telah mendapatkan TTD Pengesahan dari Dewan Sidang