

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kewirausahaan memiliki peran yang penting dalam pertumbuhan ekonomi dengan menghadirkan inovasi dan menciptakan peluang kerja melalui solusi yang kreatif dan berkelanjutan. Menurut Brillyanes Sanawiri & Iqbal (2018), kewirausahaan adalah suatu pemikiran kreatif yang mampu menghasilkan sebuah kreasi sebagai bentuk perwujudan inovasi untuk memanfaatkan peluang sukses. Adapun menurut Firmansyah (2019), kewirausahaan adalah *skill* yang dimiliki wirausaha dalam memanajemen resiko semua sumber daya (waktu, intelektual, dan materil) secara optimal, serta mengoptimalkan kreativitas dalam menghasilkan sebuah usaha berupa produk atau jasa yang bermanfaat bagi individu dan orang lain.

Wirausaha sendiri adalah individu yang mandiri dan memiliki keberanian untuk berusaha dengan berupaya penuh dan mengoptimalkan semua sumber daya yang dimiliki, diantaranya adalah keahlian dalam mengidentifikasi produk baru, merancang metode produksi yang inovatif dan mengatur proses pengadaan, lalu memasarkan produk dan mengelola modal usaha agar dapat menciptakan nilai yang lebih tinggi (Firmansyah, 2019). Frinces (2010) mendefinisikan Wirausaha sebagai individu yang inovatif, kreatif, dan dinamis, seseorang yang bersedia menghadapi risiko dan tantangan yang tidak terprediksi sebelumnya untuk mencapai kesuksesan dengan kreativitas dan tekad yang kuat.

Dalam industri *Food and Beverage* (F&B), kewirausahaan memiliki peran yang penting dalam menciptakan inovasi baru untuk makanan dan minuman, serta terus mengikuti tren pasar yang terus berkembang. *Food and Beverage* (F&B) adalah industri yang menyediakan hidangan lengkap atau minuman yang sudah siap untuk dikonsumsi secara langsung, baik di restoran swalayan, tradisional, ataupun *take-away* di berbagai tempat, baik tempat yang permanen, sementara, ataupun tempat yang tidak memiliki area tempat duduk (Davis et al., 2018).

Salah satu masalah dalam industri F&B di kalangan mahasiswa dan pekerja adalah kurangnya penyediaan makanan atau minuman yang praktis namun tetap bernutrisi untuk dikonsumsi sebagai sarapan di pagi hari. Terdapat penelitian yang dilakukan oleh Putra et al. (2018) di Universitas Ngudi Waluyo Fakultas Ilmu Kesehatan Program Studi Kesehatan Masyarakat dengan jumlah responden sebanyak 77 orang yang terdiri dari mahasiswa Semester 1 sampai dengan Semester 7. Penelitian tersebut menguji jumlah mahasiswa yang sarapan dan tidak sarapan di pagi hari, dari 77 responden didapatkan hasil sebanyak 56% mahasiswa dengan frekuensi sarapan yang jarang, dan sebanyak 44% mahasiswa dengan frekuensi sarapan yang sering (Putra et al., 2018).

Selain meneliti frekuensi sarapan, Putra et al. (2018) juga meneliti jenis makanan yang menjadi pilihan responden untuk sarapan, diantaranya adalah sebanyak 83% memilih makanan pokok untuk sarapan setiap hari, dan sebanyak 17% memilih sarapan menggunakan makanan alternatif. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Purnawinadi & Lotulung (2020) terkait alasan mahasiswa melewatkan sarapan. Penelitian ini melibatkan 177 responden yang merupakan mahasiswa Universitas Klabat Airmadidi Manado. Hasil penelitian terbagi menjadi beberapa kategori, dengan 3 alasan yang paling dominan adalah terlambat bangun pagi sebanyak 16,4%, kemudian urutan kedua dilanjutkan dengan alasan kuliah jam 7 pagi sebanyak 15,8%, lalu urutan ketiga adalah tidak terbiasa sarapan sebanyak 13% (Purnawinadi & Lotulung, 2020).

Melihat masalah sarapan yang juga dialami oleh penulis dan orang-orang sekitarnya, maka penulis memutuskan untuk mengambil permasalahan ini sebagai dasar permasalahan untuk ditemukan solusinya. Melalui proses *brainstorming* yang dilakukan oleh kelompok *Foodie Follies* yang terdiri dari 5 orang, tercetuslah ide untuk membuat GoBall, yaitu produk *riceball* yang merupakan nasi kepal dengan isian yang memiliki varian rasa beragam, mulai dari *chicken* rendang, *chicken* teriyaki, dan salmon mentai. Dengan meng-*highlight* kepraktisan, GoBall mengemas makanan berat menjadi dalam bentuk bola-bola nasi sehingga lebih mudah dan praktis untuk dikonsumsi namun tetap bernutrisi.

Bisnis ini dijalankan oleh kelompok *Foodie Follies* pada program Wirausaha Merdeka yang dijalankan di Universitas Multimedia Nusantara yang merupakan universitas asal penulis. Wirausaha Merdeka merupakan program yang diinisiasi oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Indonesia (Kemendikbud). Program ini dirancang untuk memberikan peluang bagi mahasiswa yang ingin mengembangkan keterampilan dalam berwirausaha serta mendapatkan pengalaman secara langsung di luar lingkungan perkuliahan (Kemendikbud, 2022). Terdapat 3 tahapan dari program Wirausaha Merdeka yang harus diikuti dalam menjalankan GoBall, diantaranya adalah tahapan *Pre Immersion, Immersion, dan Post Immersion*.

Tim penulis, *Foodie Follies*, memutuskan untuk menjalankan bisnis GoBall dengan mengikuti program Wirausaha Merdeka. Penulis melihat bahwa program Wirausaha Merdeka banyak memberikan peluang yang dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya, mulai dari menyediakan *mentor* yang berpengalaman untuk masing-masing bidang yang dipilih oleh kelompok, kemudian diberikan dana dengan jumlah signifikan yang sangat membantu untuk menunjang jalannya bisnis GoBall, serta diarahkan menuju langkah-langkah yang sistematis guna mematangkan proses dalam mengeksplorasi target pasar hingga praktek berjualan secara langsung. Penulis merasa program Wirausaha Merdeka adalah pilihan program yang tepat untuk para mahasiswa yang ingin mendapatkan peluang untuk mempelajari kewirausahaan secara lebih mendalam.

Selama menjalankan bisnis GoBall pada program Wirausaha Merdeka, Tim *Foodie Follies* yang berisikan 5 anggota diberikan *jobdesc* masing-masing yang terdiri dari *Chief Executive Officer* (CEO), *Chief Marketing Officer* (CMO), *Chief Operating Officer* (COO), *Chief Financial Officer* (CFO), dan *Chief Product Officer* (CPO). Berdasarkan pembagian pekerjaan tersebut, penulis memiliki peran sebagai *Chief Operating Officer* dalam menjalankan bisnis GoBall. Tertulis pada *Journal of Business Research* menurut Bendig (2021), COO (*Chief Operating Officer*) adalah eksekutif tingkat atas yang bertanggung jawab atas proses bisnis dan administrasi internal sehari-hari, yang biasanya memperoleh

wewenangannya dari tanggung jawab dan hak pengambilan keputusan yang didelegasikan oleh CEO (Hambrick & Cannella, 2004; Vafeas & Vlittis, 2012). Sebagai COO, penulis memiliki beberapa peran dalam proses berjalannya GoBall.

Pada proses R&D, COO berperan dalam mencari *supplier* bahan baku yang akan digunakan dan memperhitungkan jumlah bahan baku yang digunakan menghasilkan berapa porsi *riceball*. Penulis juga mencatat resep final dari setiap menu agar dapat memperhitungkan jumlah pembelian bahan baku pada setiap produksi. Selain itu, penulis juga bertanggungjawab untuk semua pembelian yang dilakukan dalam setiap proses berjalannya bisnis, mulai dari pembelian perlengkapan, peralatan, bahan baku, hingga kebutuhan *packaging*. Dengan begitu, penulis dapat memastikan keseluruhan proses produksi berjalan dengan lancar. Penulis juga berkolaborasi dengan *Chief Finance Officer* dan *Chief Product Officer* dalam mengatur keuangan untuk setiap pembelian dan membantu mengawasi proses produksi mulai dari uji coba produk hingga produksi untuk *market validation* agar berjalan sesuai perencanaan.

Ketika hari demo berlangsung selama 3 hari, sebagai COO, penulis mengatur jumlah produksi untuk setiap harinya, mencatat jumlah masing-masing menu yang terjual setiap harinya, dan memastikan persediaan bahan baku sesuai dengan jumlah produk yang akan dijual. Penulis juga menyesuaikan jumlah produk yang terjual pada hari pertama untuk menjadi penentu jumlah produk yang harus dijual pada hari berikutnya, diperhitungkan dari jumlah menu yang *sold out*, prediksi hari yang memungkinkan ramai pengunjung, dan juga dari jumlah *Pre-Order* para pelanggan yang tidak berkesempatan membeli GoBall pada hari sebelumnya.

Tentu terdapat berbagai tantangan dalam menjalankan peran COO pada bisnis ini, mulai dari perkiraan jumlah produksi yang tidak sesuai dengan jumlah permintaan yang membuat GoBall harus menutup *booth* di jam-jam tertentu untuk melakukan produksi *batch 2* karena tingginya jumlah permintaan yang tentunya mengalami kerugian potensi pembelian. Selain itu, tantangan dalam mengatur waktu produksi, terjadi kesalahan dalam mengatur waktu produksi karena proses produksi memakan waktu lebih lama dari yang diperkirakan sehingga *booth*

dibuka lebih siang dari waktu seharusnya. Namun, dengan adanya tantangan tersebut, penulis belajar dari kesalahan untuk dapat berperan sebagai *Chief Operating Officer* yang lebih baik untuk GoBall kedepannya.

Setelah melalui berbagai proses dalam menjalankan bisnis GoBall, Tim *Foodie Follies* memutuskan untuk melanjutkan bisnis GoBall menjadi lebih serius dibawah naungan PT Skystar Ventures. PT Skystar Ventures adalah program kewirausahaan yang dibangun oleh Universitas Multimedia Nusantara. Program kewirausahaan PT Skystar Ventures berlangsung selama 6 bulan dan difokuskan untuk bisnis *startup* yang masih dalam tahap awal di berbagai industri (Skystar Ventures, 2022). Program ini dirancang untuk membantu para pendiri *startup* dari berbagai bidang dengan pembelajaran yang praktis dan bimbingan langsung, mulai dari validasi ide, pengembangan produk awal, hingga tahapan validasi bisnis untuk memastikan apakah suatu bisnis layak untuk dikembangkan.

Melalui inkubator PT Skystar Ventures Universitas Multimedia Nusantara, penulis berharap untuk dapat mengembangkan bisnis GoBall menjadi lebih baik mulai dari pematangan konsep dan identitas *brand*, pengembangan konsistensi dalam eksekusi produk, pengembangan variasi menu, dan *chemistry* tim dalam menjalankan peran masing-masing dan berkolaborasi antar peran guna melancarkan proses pengembangan bisnis GoBall. Melalui setiap bimbingan yang dilakukan di PT Skystar Ventures, penulis berharap dapat semakin berkembang dalam menjalankan peran COO untuk bisnis GoBall kedepannya agar harapan-harapan untuk sukses dapat terealisasikan.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Sebagai mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara, program magang wajib untuk dilakukan guna memenuhi salah satu syarat kelulusan untuk meraih gelar sarjana di Universitas Multimedia Nusantara. Program magang ini bertujuan untuk membantu penulis dan tim dalam memperluas wawasan serta membukakan peluang yang lebih besar untuk penulis dan tim dalam mengembangkan bisnis GoBall di PT Skystar Ventures. Dengan wawasan yang diperoleh, penulis

diharapkan dapat mengasah perannya sebagai *Chief Operating Officer (COO)* dalam mengelola operasional GoBall secara lebih efektif, sehingga mampu meningkatkan efisiensi dan kualitas produk yang dihasilkan. Tujuan dari program kerja magang diantaranya adalah:

1. Melatih kemampuan dalam mengelola operasional bisnis seperti perencanaan, pengawasan, dan evaluasi kinerja tim agar dapat berjalan secara efektif
2. Mempelajari setiap hambatan dalam proses bisnis guna memperbaiki sistem kerja dan mengoptimalkan sumber daya dalam melancarkan kegiatan operasional bisnis GoBall
3. Mempraktikkan pelajaran yang didapat selama perkuliahan ke dalam usaha yang nyata pada program kerja magang
4. Memanfaatkan peluang jaringan yang diberikan PT Skystar Ventures untuk mengembangkan bisnis GoBall ke skala yang lebih besar

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Sebagai upaya meningkatkan pengalaman dan keterampilan mahasiswa di dunia kerja, penulis bersama rekan-rekan mahasiswa lainnya mengikuti program MBKM Magang Track 1 yang diselenggarakan oleh Universitas Multimedia Nusantara. Program ini dirancang untuk memberikan pengalaman langsung di dunia kerja, yang memberikan pemahaman terkait dinamika industri kepada mahasiswa, serta mengembangkan keterampilan profesional mahasiswa yang dapat bermanfaat di masa depan. Pada program MBKM Magang Track 1, mahasiswa menjalankan program dengan total durasi 640 jam kerja yang setara dengan 100 hari kerja, memberikan waktu yang cukup bagi para mahasiswa untuk memahami dan mendalami cara kerja berbagai aspek dalam suatu perusahaan.

Pelaksanaan program kerja magang telah disesuaikan dengan prosedur yang ditetapkan oleh Program Studi Manajemen Universitas Multimedia Nusantara,

sehingga pengalaman yang diperoleh mahasiswa tidak hanya relevan dengan kebutuhan industri, namun juga sesuai dengan standar akademik yang ditetapkan. Setiap minggunya, penulis mengikuti program magang dengan jadwal enam hari kerja, dimulai dari Hari Senin hingga Sabtu. Dalam sehari, durasi kerja berlangsung selama 8 jam, dimulai dari pukul 08.00 pagi hingga 18.00 sore. Dengan jadwal yang cukup padat ini, penulis memiliki kesempatan untuk lebih memahami ritme kerja di perusahaan serta mengasah keterampilan yang dibutuhkan dalam dunia industri secara langsung.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Selama pelaksanaan magang, penulis mengikuti serangkaian tahapan sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan, yaitu sebagai berikut:

1. Sebelum memulai program magang, penulis terlebih dahulu mengikuti sosialisasi Program Magang MBKM Peminatan *Entrepreneurship* yang diadakan oleh PT Skystar Ventures. Sosialisasi ini berlangsung secara *online* melalui *Zoom Meeting* dan disampaikan langsung oleh pihak PT Skystar Ventures. Kegiatan ini bertujuan agar penulis memperoleh pemahaman yang lebih jelas mengenai proses pelaksanaan Magang MBKM Track 1 di PT Skystar Ventures, termasuk gambaran umum tentang program serta hal-hal yang perlu dipersiapkan selama magang berlangsung.
2. Dalam proses seleksi ide bisnis pada MBKM Track 1, penulis dan anggota kelompok mengisi formulir pendaftaran melalui *link* yang telah disediakan oleh PT Skystar Ventures. Saat proses pendaftaran, penulis mengisi data pribadi sekaligus menjawab pertanyaan seputar bisnis yang dijalankan secara mendetail. Tahap ini dirancang agar konsep usaha yang diajukan dapat dievaluasi secara menyeluruh sebelum melangkah ke tahap berikutnya.
3. Setelah melewati tahap pengajuan dan seleksi proposal Kewirausahaan, setiap kelompok dinyatakan diterima dan diberikan *Letter of Acceptance* (Surat Keterangan Penerimaan) oleh Koordinator Pelaksana Klaster

Kewirausahaan Universitas serta Program Studi Manajemen. Selain itu, masing-masing kelompok juga mendapatkan Pembimbing Lapangan dari PT Skystar Ventures, yaitu Michelle Geysianti Mutak dan Hoky Nanda, yang bertanggung jawab dalam memberikan arahan, informasi, serta tugas yang harus diselesaikan selama program berlangsung. Kegiatan bimbingan ini dilakukan secara rutin sebanyak dua kali dalam satu bulan untuk memastikan setiap kelompok mendapatkan dukungan yang maksimal.

4. Setiap kelompok tidak hanya dibimbing langsung oleh PT Skystar Ventures, tetapi juga mendapat kesempatan belajar dari *mentor* eksternal yang telah berpengalaman dalam merintis bisnis. Dengan adanya pendampingan ini, penulis bersama anggota kelompok dapat memperoleh wawasan serta pengalaman berharga yang dapat membantu dalam pengembangan dan keberlanjutan bisnis kedepannya.
5. Dalam menjalani program magang, penulis berkesempatan untuk memperoleh materi dan pembelajaran melalui berbagai *workshop* yang diselenggarakan baik secara sinkron maupun asinkron dengan menghadirkan pembicara yang memiliki pengalaman di dunia bisnis. Selain itu, terdapat pula berbagai tugas yang harus dikerjakan, baik secara individu maupun dalam kelompok, guna memperdalam pemahaman serta mengasah keterampilan yang dibutuhkan selama magang.