

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kewirausahaan memainkan peran yang sangat penting dalam perkembangan modern saat ini. Selama transformasi teknologi yang cepat dan globalisasi, kewirausahaan merupakan faktor utama dalam inovasi, pertumbuhan ekonomi dan penciptaan lapangan kerja. Kewirausahaan adalah inisiatif inovatif yang bertujuan menciptakan hal-hal baru, meningkatkan nilai, memberikan manfaat, menciptakan peluang kerja dan mencapai efek positif bagi orang lain (Alfianto, 2012).

Pengusaha memiliki kunci untuk menciptakan solusi baru untuk masalah yang ada dengan mengubah ide menjadi produk dan layanan yang bermanfaat bagi masyarakat. Hal ini memungkinkan untuk mempercepat pengembangan inovasi kreatif dan adaptif, dan pada akhirnya akan meningkatkan sumbu komunitas dan terus berubah melalui produk dan layanan baru, terutama ketika kebutuhan pasar muncul dengan nilai tambah dan kinerja (Fajri, 2021). Tidak hanya itu, pengusaha juga berkontribusi signifikan terhadap untuk memicu transformasi sosial dan ekonomi negara. Kewirausahaan memainkan peran penting dalam pembangunan ekonomi dan juga berfungsi sebagai modal sosial bagi masyarakat sekitar. Kewirausahaan dapat memberikan kontribusi positif untuk mengurangi pengangguran dengan menciptakan peluang kerja bagi semua orang yang mencari pekerjaan. Ini berarti bahwa kewirausahaan memiliki potensi besar untuk membuat ekonomi Indonesia semakin cangih dan keseluruhan pembangunan.

Berdasarkan data dibawah ini, tingkat rasio kewirausahaan di Indonesia masih cukup rendah. USA menempatkan peringkat tertinggi yaitu 12% dan disusul dengan China, Jepang dan disusul dengan 4 negara lain dan Indonesia menempatkan peringkat terakhir dengan persentase 1.7% yang dimana ini merupakan persentase yang sangat rendah. Rendahnya tingkat entrepreneur dapat memicu perkembangan di suatu negara. Maka dari itu, Indonesia memerlukan peningkatan rasio kewirausahaan untuk

memperkuat perkembangan ekonomi. Untuk meningkatkan rasio kewirasahaan perlu adanya pendidikan mengenai kewirausahaan dan pelatihan pada generasi muda. Hal ini dapat mendorong minat generasi dimasa depan sehingga dapat meningkatkan tingkat kewirausahaan di Indonesia dimasa depan sehingga perkembangan ekonomi Indonesia bisa diperkuat.



Gambar 1.1 Statistik Entrepreneur di Indonesia dibanding Negara Lain

Skystar Ventures adalah program inkubator kewirausahaan yang didirikan oleh University of Multimedia Nusantara dan Kompas Gray Groundia. Usaha Skystar Kemeristekdicti sebagai inkubator terbaik di Indonesia didukung oleh lebih dari 50 mentor profesional yang bersedia mempromosikan tahap verifikasi ide pengembangan produk untuk mempromosikan pertumbuhan ekosistem startup bersama. Semangat kewirausahaan yang masih rendah di Indonesia dan peluang yang mengarah pada pembangunan perusahaan adalah mengapa penulis menjalankan magang di Skystar Ventures. Setelah menyelesaikan fase verifikasi ide untuk membangun perusahaan

penulis berpartisipasi dalam program wirausaha independen yang dipromosikan oleh University of Multimedia Nusantara. Pengusaha Melta adalah salah satu program kampus Indonesia dari Kementerian Pendidikan, Budaya, Penelitian dan Teknologi, memberikan siswa kesempatan untuk belajar menjadi pengusaha potensial dan berkembang menjadi pengusaha potensial. Sebagai bagian dari program wirausaha independen, penulis menyelesaikan fase verifikasi ide dan mampu membangun proyek bisnis yang disebut Goball.



Gambar 1.2 Logo Goball

Goball adalah bisnis kuliner yang menawarkan inovasi dalam bentuk bola nasi, bertujuan untuk mengubah makanan berat menjadi lebih praktis dan mudah disantap. Mengusung konsep “One Hap”, setiap bola nasi dirancang agar bisa dikonsumsi dalam satu suapan, memungkinkan konsumen menikmatinya kapan saja dan di mana saja. Ide ini lahir dari permasalahan umum di kalangan mahasiswa, khususnya kebiasaan melewatkan sarapan karena keterbatasan waktu dan padatnya aktivitas pagi. Di sisi lain, banyak yang kesulitan menemukan menu sarapan yang cocok dari segi rasa maupun porsi. Kebiasaan ini berisiko mengganggu kesehatan dan konsentrasi. Bahkan,

studi dalam Journal of the American College of Cardiology menyebutkan bahwa melewatkan sarapan dapat meningkatkan risiko kematian akibat penyakit jantung dan stroke.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, Goball hadir dengan pendekatan praktis untuk mendukung pola sarapan yang lebih sehat dan efisien. Produk ini terinspirasi dari budaya masyarakat Indonesia yang gemar mengonsumsi nasi saat pagi hari. Goball menghadirkan varian rasa khas nusantara seperti nasi kuning dan nasi uduk yang disesuaikan dengan selera lokal. Dengan kemasan yang praktis serta porsi yang cukup mengenyangkan, Goball ditujukan sebagai alternatif sarapan yang ideal, tidak hanya bagi mahasiswa tetapi juga masyarakat umum, untuk membantu meningkatkan kesadaran akan pentingnya sarapan dalam menunjang aktivitas harian.

Maka dari itu, dengan hadirnya Goball dapat menjadi solusi permasalahan yang dirasakan oleh Gen Z terutama mahasiswa dan pekerja yang memiliki aktivitas mobilitas yang cukup tinggi. Dengan dukungan fasilitas dari Skystar Venture dapat membantu jalannya bisnis Goball dan dapat menjawab keresahan masyarakat yang ada.



1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

PT Skystar Ventures bertujuan untuk memperluas pengalaman kewirausahaan serta pengembangan pribadi dan profesional. Oleh karena itu, setiap kegiatan dalam program magang di PT Skystar Ventures dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan, antara lain:

Tujuan bagi Perusahaan (GOBALL) :

1. Mengoptimalkan harga jual Goball berdasarkan perhitungan Harga Pokok Penjualan (HPP).
2. Meningkatkan pertumbuhan dan membangun citra merk Goball dengan menciptakan traction (penerimaan pasar) dan sales (penjualan).

Tujuan bagi Mahasiswa :

1. Mendalami pola pikir, konsep, dan istilah kewirausahaan. Dengan penjelasan dan pengalaman praktis yang diberikan, penulis diharapkan dapat memahami lebih dalam tentang aspek-aspek penting dalam membangun dan mengelola bisnis.
2. Mengidentifikasi masalah dan mengubahnya menjadi solusi bisnis. Penulis diharapkan dapat menemukan permasalahan dan mengubahnya menjadi inovasi yang bermanfaat bagi perusahaan, terutama dalam lingkungan magang yang terus berkembang.
3. Menghasilkan ide-ide kewirausahaan yang berkelanjutan dan memiliki potensi pasar. Dengan dorongan untuk berpikir kreatif dan visioner, penulis diharapkan dapat mengembangkan ide-ide yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pasar.
4. Membuat dan mengembangkan model bisnis kewirausahaan serta menyampaikannya kepada investor dan mitra secara profesional.

Tujuan bagi Universitas Multimedia Nusantara (UMN) :

1. Semakin banyak mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang berminat untuk berwirausaha

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kegiatan magang dilakukan mulai tanggal 3 Februari hingga 30 Mei 2025, dengan durasi delapan puluh hari kerja atau setara dengan enam ratus empat puluh jam kerja, sesuai dengan panduan MBKM Magang Track 1 dan petunjuk dari Program Studi Manajemen.

1.3.2 Prosedur Pelaksana Kerja Magang

1.3.2.1 Pelaksanaan Kerja Magang

1. Mengikuti sosialisasi dan pembekalan yang diadakan oleh PT Skystar Ventures, Program Studi Manajemen, dan Kemahasiswaan melalui Offline dan Online.
2. Mengisi formulir pendaftaran proyek bisnis untuk mempersiapkan bisnis mengikuti program magang. Kemudian kami diberikan pendamping untuk membantu mendapatkan arahan dan dukungan dalam mengembangkan proyek bisnis.
3. Selama berjalannya program magang penulis dibimbing oleh Michelle Greysianti, Hoky Nanda dan Dina yang bertanggung jawab memberikan informasi yang dibutuhkan sesuai dengan penugasan dan kebutuhan, serta membantu dalam menyediakan informasi yang berguna untuk menjalankan dinamika bisnis.

4. Selama pelaksanaan kerja magang penulis berperan sebagai *Chief Financial Officer (CFO)* dalam pengembangan GOBALL.

1.3.2.2 Pembuatan Laporan Magang

1. Penyusunan laporan praktik kerja magang dibimbing langsung oleh Yosef Budi Susanto sebagai dosen pembimbing melalui pertemuan tatap muka. Bimbingan ini memberikan fleksibilitas waktu serta kemudahan dalam prosesnya.
2. Menyerahkan Laporan praktik kerja magang kepada Kepala Program Studi Manajemen untuk dilakukan proses verifikasi dan persetujuan. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa isi laporan telah disusun sesuai dengan standar akademik yang berlaku di program studi, serta mencerminkan pencapaian terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum.
3. Laporan praktik kerja magang yang telah disetujui kemudian diserahkan melalui Merdeka UMN untuk mengajukan proses sidang.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA