

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Penulis adalah mahasiswa aktif Universitas Multimedia Nusantara (UMN) yang mendirikan GoBall setelah melakukan penelitian dan pengamatan terhadap kebiasaan sarapan yang kurang diperhatikan oleh banyak mahasiswa saat ini. Berdasarkan pengamatan tersebut, penulis menemukan bahwa banyak individu, terutama di kalangan pekerja dan mahasiswa, sering melewatkan sarapan karena keterbatasan waktu atau kesulitan dalam menemukan pilihan sarapan yang praktis dan bergizi. Masalah ini menginspirasi penulis untuk menciptakan GoBall, sebuah solusi praktis yang menyediakan produk sarapan sehat dan mudah dikonsumsi.

GoBall hadir sebagai produk inovatif yang dapat memenuhi kebutuhan konsumen yang memiliki gaya hidup sibuk namun tetap ingin mendapatkan makanan yang enak serta praktis. Produk ini dirancang untuk memberikan kemudahan dalam mengonsumsi sarapan yang mempunyai berbagai rasa tanpa perlu menghabiskan banyak waktu. Dengan fokus pada variasi rasa dan kepraktisan, GoBall bertujuan untuk mengubah kebiasaan sarapan yang terabaikan menjadi suatu rutinitas.

Proses pembentukan GoBall dimulai dengan melakukan riset tentang kebiasaan sarapan mahasiswa serta tantangan yang dihadapi oleh banyak orang dalam melakukan sarapan. Penulis menyadari pentingnya menciptakan solusi untuk menciptakan produk yang dapat membuat konsumen kenyang dengan variasi rasa yang bervariasi serta mempunyai kepraktisan. Hal ini menjadi dasar bagi konsep GoBall yang menawarkan produk sarapan dalam bentuk yang sederhana (*bite size*) dan mudah dikonsumsi dimana saja.

Sebagai bagian dari pengembangan bisnis, penulis memutuskan untuk melakukan magang di Skystar Ventures, sebuah inkubator bisnis yang dikenal memiliki pengalaman dalam mendukung *startup* dan membantu mereka berkembang. Skystar Ventures dipilih karena mempunyai reputasi yang baik dalam menyediakan bimbingan dan akses ke jaringan profesional yang dapat membantu GoBall mempercepat pertumbuhannya. Melalui magang ini, penulis berharap dapat memperoleh wawasan tentang pengelolaan startup dan memanfaatkan dukungan yang diberikan agar penulis bisa mengembangkan bisnis GoBall.

Peran CEO disini juga sangat penting dalam pengembangan GoBall, mulai dari menentukan strategi pemasaran hingga pengelolaan operasional yang lebih efisien. Dengan bimbingan dari mentor berpengalaman dan kesempatan untuk berkolaborasi dengan eksekutif lainnya, penulis yakin bahwa GoBall akan dapat meningkatkan daya saing di pasar. Selain itu dengan laporan magang ini, penulis juga ingin berbagi pengalaman dan pembelajaran yang didapatkan selama magang, serta bagaimana peran penulis dalam membantu mencapai tujuan bisnis GoBall dengan wawasan yang diberikan oleh Skystar Ventures.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Maksud dari pelaksanaan kerja magang ini adalah untuk memberikan kesempatan bagi penulis, sebagai mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara (UMN), untuk menerapkan teori yang telah dipelajari di dunia akademik dalam konteks bisnis nyata. Program magang ini merupakan bagian dari program MBKM Skystar Ventures yang mempunyai bobot sebesar 20 SKS, yang memberikan pengalaman langsung dalam mengelola dan mengembangkan usaha, khususnya di bidang startup yang sedang berkembang. Melalui magang ini, penulis bertujuan untuk mengasah keterampilan dalam pengelolaan bisnis dan pengambilan keputusan strategis.

Tujuan utama dari magang ini adalah untuk meningkatkan kemampuan dalam merumuskan strategi bisnis yang efektif dan beradaptasi dengan dinamika pasar yang cepat berubah. Selain itu, melalui pengalaman ini, penulis juga berharap dapat mengembangkan keterampilan kepemimpinan dan kolaborasi dalam tim, terutama dalam peran CEO di GoBall.

Dengan bimbingan dari mentor di Skystar Ventures, penulis bertujuan untuk dapat mempercepat pertumbuhan GoBall. Tujuan lainnya adalah untuk mendapatkan wawasan dalam mengelola aspek keuangan, pemasaran, dan operasional yang akan mendukung kesuksesan GoBall di pasar yang kompetitif. Penulis juga berharap melalui program ini, GoBall dapat memperoleh *feedback* berharga untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut.

### **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Waktu Kerja magang ini dilaksanakan sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara (UMN), yang mewajibkan total waktu magang minimal 640 jam dengan pengawasan dari *supervisor*, serta 207 jam untuk penyusunan laporan magang yang dibimbing oleh *advisor*. Program magang dimulai pada tanggal 3 Februari 2025 dan berakhir pada 30 Mei 2025.

Selama periode magang, penulis diberi kebebasan dalam mengatur jadwal kerja. Jam kerja magang tidak ditentukan secara rutin, sehingga penulis dapat menyesuaikan waktu yang digunakan untuk bekerja dengan kebutuhan tim dan perkembangan bisnis yang sedang dijalankan. Penulis dapat menentukan jadwal untuk melakukan mentoring bersama mentor yang telah disediakan oleh Skystar Ventures. Setiap minggunya juga terdapat sesi *workshop* ataupun penugasan yang berisikan materi yang berguna untuk membangun bisnis. Dengan cara ini, penulis lebih fleksibel dan bisa menyesuaikan dengan *timeline* yang telah disusun bersama tim.