

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang MBKM Kewirausahaan**

Saat ini Indonesia sedang mengalami lonjaknya pengangguran, sehingga menyebabkan terganggunya stabilitas sosial dan ekonomi [1]. Menurut Badan Pusat Statistik atau dikenal sebagai BPS memiliki data pengangguran di Indonesia pada tahun 2023, data tersebut menunjukkan bahwa tingkat pengangguran di Indonesia mencapai 7,86 juta dari total 147,71 juta angkatan kerja [2]. Tingginya tingkat pengangguran tidak hanya mengindikasikan adanya ketidakseimbangan di pasar tenaga kerja, tetapi juga memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap laju ekspansi ekonomi [3].

Dampak dengan adanya pengangguran menyebabkan meningkatnya kriminalitas, kemiskinan, permasalahan sosial politik dan permasalahan kestabilan ekonomi [4]. Pengangguran terjadi karena masalah peluang lapangan pekerjaan yang tersedia di berbagai daerah tidak mencukupi permintaan tenaga kerja di daerah tersebut, sehingga menyebabkan ketidak seimbangan antara supply dan demand pada tenaga kerja [5].

Dalam upaya pemerintah untuk menekan angka pengangguran yang tinggi, pemerintah saat ini sedang mengupayakan berbagai hal untuk meningkatkan lapangan pekerjaan antara lain dengan melakukan program pelatihan kerja, menggait investasi asing, dan program tenaga kerja mandiri (TKM) [6]. Program TKM ini merupakan salah satu upaya unggulan Kementerian Ketenagakerjaan untuk mengatasi dan mengurangi pengangguran yang terjadi di Indonesia. Program ini menawarkan pelatihan untuk menjadi wirausahawan oleh pemerintah [7].

Startup merupakan salah satu usaha untuk menggerakkan inovasi dan pertumbuhan ekonomi di berbagai negara, termasuk Indonesia yang era digital semakin maju [8]. Perusahaan startup di Indonesia menjadi bagian yang berkontribusi sebesar 4% dari GDP, sehingga startup dapat mempengaruhi

pertumbuhan ekonomi Indonesia [9]. Membangun dan mengembangkan startup teknologi tidaklah merupakan tugas yang mudah. Banyak startup yang mengalami masalah seperti kekurangan sumber pendanaan, kekurangan sumber daya, dan dukungan [10].

Sebagai bagian dari upaya mendorong inovasi dan pertumbuhan ekonomi, HELLOPET! hadir sebagai platform digital yang menghubungkan pemilik hewan dengan dokter hewan secara daring. Dengan model bisnis berbasis layanan konsultasi online, HelloPet membuka peluang kerja bagi tenaga medis veteriner dan pelaku usaha terkait, seperti penyedia makanan dan perawatan hewan. Selain itu, dengan memanfaatkan teknologi digital, HELLOPET! tidak hanya memperluas akses layanan kesehatan hewan tetapi juga menciptakan ekosistem ekonomi baru yang mendukung pertumbuhan sektor pet care di Indonesia. Dengan terus berkembangnya tren kepemilikan hewan peliharaan, startup ini berpotensi membuka pangsa pasar yang lebih luas, meningkatkan daya saing industri pet care lokal, serta berkontribusi dalam menciptakan lapangan pekerjaan baru di era digital.

## **1.2 Maksud dan Tujuan MBKM Kewirausahaan**

Program MBKM Kewirausahaan yang diikuti pada semester genap ini menjadi sarana untuk mengasah kemampuan berpikir kritis, kolaborasi tim, serta penerapan langsung ilmu yang telah diperoleh di bangku kuliah dalam konteks dunia nyata. Tujuan utama mengikuti program ini adalah untuk mengembangkan ide bisnis berbasis teknologi yang tidak hanya memiliki nilai ekonomi, tetapi juga mampu memberikan dampak sosial.

HELLOPET! dipilih sebagai proyek bisnis karena berangkat dari permasalahan nyata yang dihadapi oleh pemilik hewan peliharaan di Indonesia, yakni sulitnya mendapatkan akses layanan kesehatan dan perawatan hewan secara cepat, terpercaya, dan terjangkau. Dengan memanfaatkan pendekatan digital, platform ini dirancang untuk menjadi solusi yang mampu mempertemukan pet lovers dengan dokter hewan dan penyedia layanan perawatan melalui satu sistem terintegrasi.

Dari sisi pengembangan diri, partisipasi dalam program ini juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dalam membangun produk digital, mulai dari proses perancangan, pengujian, hingga validasi pasar. Pengalaman sebagai Chief Product Officer dalam proyek HELLOPET! menjadi bagian penting dalam memahami dinamika membangun startup dari nol, termasuk pengambilan keputusan produk, komunikasi tim, dan penyesuaian desain berdasarkan umpan balik pengguna.

### 1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Dalam MBKM Kewirausahaan

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Kewirausahaan dijalankan selama satu semester penuh pada semester genap tahun akademik 2024/2025, dengan total beban studi sebesar 20 SKS. Bobot ini mencerminkan intensitas dan kedalaman proses pembelajaran yang berorientasi praktik melalui pengembangan proyek kewirausahaan digital secara langsung.

Pelaksanaan program dimulai dengan kegiatan **sosialisasi awal** oleh pihak Kemahasiswaan dan Program Studi Universitas Multimedia Nusantara, bekerja sama dengan Skystar Ventures. Sosialisasi bertujuan untuk memberikan pemahaman menyeluruh kepada mahasiswa mengenai struktur, tujuan, manfaat, serta tahapan pelaksanaan program MBKM Kewirausahaan. Tahapan ini dilanjutkan dengan proses administratif, seperti pengisian KRS, pengumpulan data tim dan ide bisnis melalui formulir daring, serta pendataan nama usaha dan solusi yang akan dikembangkan.

Seluruh rangkaian program dikembangkan melalui tahapan sistematis yang terdiri dari lima fase utama sebagaimana dirangkum dalam Tabel 1.1 berikut:

Tabel 1.1 Waktu Pelaksanaan Program MBKM Kewirausahaan

Fase	Tanggal Mulai	Tanggal Selesai	Deskripsi Kegiatan
Fase Pendaftaran & Sosialisasi	21 Januari 2025	4 Februari 2025	Sosialisasi oleh UMN dan Skystar Ventures, pendaftaran mahasiswa secara daring
Fase Pra-Inkubasi	3 Februari 2025	3 Maret 2025	Bootcamp, pelatihan lean startup, validasi ide,



### 3. **Fase 3: Inkubasi Inti**

Tahapan utama pelaksanaan MBKM. Tim HELLOPET! melaksanakan pengembangan *Minimum Viable Product* (MVP) berbasis *website* dengan fokus pada fitur konsultasi daring dan penyusunan konten edukatif hewan. Kegiatan ini juga mencakup validasi pasar, pengujian sistem, serta pelaksanaan sesi mentoring mingguan untuk memperoleh feedback dari profesional industri.

### 4. **Fase 4: Evaluasi dan Presentasi Akhir**

Tim mempresentasikan hasil proyek dalam acara *Demo Day* pada tanggal 4 - 5 Juni 2025. Evaluasi dilakukan oleh dewan juri dari kalangan akademisi, praktisi, dan investor. Kriteria penilaian meliputi kualitas MVP, validasi pasar, potensi keberlanjutan bisnis, dan daya inovasi. Fase ini diakhiri dengan pengumpulan laporan akhir MBKM.

## **Prosedur Pelaksanaan**

Proses pelaksanaan MBKM Kewirausahaan terdiri atas tiga alur utama:

### 1. **Sosialisasi dan Administrasi**

Dilaksanakan oleh Program Studi dan Skystar Ventures. Mahasiswa melakukan pendaftaran dan penyusunan ide bisnis melalui platform daring.

### 2. **Inkubasi dan Validasi Ide**

Dilakukan melalui pelatihan intensif, mentoring dengan pakar industri, penyusunan business model canvas dan pitch deck, hingga pengembangan MVP.

### 3. **Evaluasi dan Laporan**

Termasuk presentasi akhir (*Demo Day*), evaluasi performa tim, dan penyusunan laporan akhir yang mencerminkan keseluruhan aktivitas dan pencapaian.

## **Pencapaian yang Diharapkan**

Beberapa luaran utama dari pelaksanaan program ini meliputi:

1. Terbentuknya **MVP HELLOPET!** sebagai hasil kerja nyata berbasis teknologi.
2. Tervalidasi-nya model bisnis dan kebutuhan pasar dari segmen pemilik hewan peliharaan.
3. Peningkatan keterampilan kewirausahaan digital, khususnya dalam sistem informasi, pemasaran digital, dan manajemen proyek.
4. Terbukanya potensi untuk pengembangan lanjutan proyek, baik melalui inkubasi tahap berikutnya maupun eksplorasi pendanaan awal (*seed funding*).

Dengan mengikuti seluruh prosedur ini, tim diharapkan mampu membangun pemahaman mendalam terhadap proses pengembangan startup digital yang berorientasi pada solusi nyata, serta menciptakan dampak sosial yang berkelanjutan di sektor layanan kesehatan hewan di Indonesia.

### **1.3.1 Peran dan Tanggung Jawab Individual**

Dalam perannya sebagai *Chief Product Officer* (CPO) pada proyek pengembangan platform digital HELLOPET!, tanggung jawab utama difokuskan pada perencanaan, desain, dan pengembangan antarmuka pengguna (*user interface*) yang intuitif, fungsional, serta sesuai dengan kebutuhan pengguna akhir. CPO bertugas memimpin keseluruhan proses perancangan produk digital, dimulai dari riset kebutuhan pengguna (*user research*), pembuatan *wireframe* hingga prototipe interaktif menggunakan Figma. Seluruh proses desain dilakukan dengan pendekatan prototipe untuk memastikan bahwa solusi yang dikembangkan benar-benar relevan dengan permasalahan yang dihadapi target pasar, yaitu pemilik hewan peliharaan di Indonesia.

Selain tanggung jawab dalam aspek desain, CPO juga terlibat

langsung dalam proses pengembangan tampilan *website* menggunakan *framework* Vue.js serta Tailwind CSS untuk membangun halaman-halaman utama seperti beranda, registrasi, *login*, informasi hewan, konsultasi dokter, hingga review layanan. Pekerjaan ini dilakukan secara kolaboratif dengan CTO agar integrasi antara *frontend* dan *backend* berjalan lancar. CPO juga bertanggung jawab melakukan revisi antarmuka berdasarkan *feedback* dari pengguna melalui proses *usability testing* dan *black-box testing*, serta memastikan bahwa iterasi desain dilaksanakan secara berkala untuk menjaga kualitas pengalaman pengguna.

Sebagai pen jembatan antara kebutuhan pengguna, strategi bisnis, dan tim pengembang, peran CPO sangat penting dalam memastikan bahwa HELLOPET! tidak hanya memiliki sistem yang berjalan dengan baik, tetapi juga memiliki tampilan yang profesional, mudah digunakan, dan mampu menciptakan pengalaman digital yang menyenangkan. Dengan pendekatan visual yang kuat, penguasaan teknologi desain terkini, serta keterlibatan aktif dalam proses pengembangan produk, CPO turut memastikan bahwa HELLOPET! dapat bersaing sebagai solusi digital yang inovatif di sektor layanan kesehatan hewan berbasis daring. Berikut adalah rincian lengkap tugas yang dijalankan secara bertahap selama masa pengembangan proyek.

No	Deskripsi pekerjaan	Tanggal
1	Melakukan riset pasar awal HELLOPET!.	03/02/2025
2	Mengevaluasi progres HELLOPET! dan mengidentifikasi peluang inovasi produk	04/03/2025
3	Mencari referensi prototipe, inspirasi logo, dan palet warna untuk HELLOPET!.	05/03/2025
4	Mencari referensi desain fitur untuk prototipe website HELLOPET!.	06/02/2025
5	Mengumpulkan inspirasi dan fitur relevan untuk tampilan prototipe website.	07/02/2025

No	Deskripsi pekerjaan	Tanggal
6	Melakukan riset klinik dan calon mitra dokter untuk pengembangan fitur.	10/02/2025
7	Rapat internal untuk koordinasi alur prototype dan fitur pengguna.	14/02/2025
8	Riset tren logo dan inspirasi desain visual branding HELLOPET!.	18/02/2025
9	Merevisi struktur navigasi, mengevaluasi desain UI/UX, dan merancang ulang logo.	20/02/2025
10	Mendesain halaman informasi hewan di Figma sesuai identitas visual HELLOPET!.	23/02/2025
11	Membahas fitur prioritas HELLOPET! dalam rapat tim.	24/02/2025
12	Mendesain halaman informasi hewan dan menyesuaikan warna serta ikon menggunakan Figma.	28/02/2025
13	Membuat fitur konsultasi dengan dokter dan mencari referensi jadwal dokter menggunakan Figma.	03/03/2025
14	Menentukan palet warna halaman jadwal dokter dan mengecek aksesibilitas.	06/03/2025
15	Membuat halaman jadwal dokter dan halaman chat konsultasi dokter menggunakan Figma.	10/03/2025
16	Mendesain tampilan halaman review dokter agar informatif dan ramah pengguna menggunakan Figma.	18/03/2025
17	Mencari calon mitra untuk mendukung pengembangan HELLOPET!.	08/04/2025
18	Mendesain prototipe halaman login menggunakan HTML dan Visual Studio Code.	10/04/2025
19	Mendesain halaman register dan mempelajari dasar CSS untuk implementasi visual.	11/04/2025

No	Deskripsi pekerjaan	Tanggal
20	Instalasi dan persiapan Vue.js untuk pengembangan antarmuka website.	14/04/2025
21	Mengimplementasikan desain Figma ke Vue.js dan memahami struktur komponen.	15/04/2025
22	Membuat halaman beranda dengan Vue.js dan mendiskusikan arah pengembangan.	16/04/2025
23	Mempelajari routing dengan Vue Router dan styling dengan Tailwind CSS.	17/04/2025
24	Mencari template login/register dari website Flowbite, Tailwind Flex, dan Creative Tim.	21/04/2025
25	Melanjutkan tampilan login/register menggunakan Vue.js & Tailwind CSS.	22/04/2025
26	Belajar layout dan konsep Flex pada Tailwind CSS untuk desain responsif.	23/04/2025
27	Mendesain halaman informasi hewan, room chat, dan jadwal dokter dari template.	25/04/2025
28	Diskusi dan revisi halaman “Tentang Kami” untuk website HELLOPET!.	28/04/2025
29	Mendesain ulang halaman “Visi dan Misi” HELLOPET! agar lebih komunikatif.	29/04/2025
30	Melakukan revisi lanjutan pada halaman visi dan misi dengan fokus pada peningkatan visual dan penataan informasi, serta mengevaluasi keseluruhan pengalaman pengguna(User Experience) di website HELLOPET! untuk mengidentifikasi dan memperbaiki area yang kurang optimal.	30/04/2025
31	Melanjutkan revisi halaman “Visi dan Misi”.	02/05/2025

No	Deskripsi pekerjaan	Tanggal
32	Mencari referensi fitur penting yang relevan untuk dashboard dokter guna meningkatkan fungsionalitas dan aksesibilitas, serta melanjutkan membuat tampilan halaman utama dashboard dokter pada website.	06/05/2025
33	Mencari referensi terkait fitur konsultasi bulanan untuk dokter dan mendesain tampilan fitur tersebut menggunakan Figma.	07/05/2025
34	Mencari referensi fitur profit bulanan untuk di halaman dashboard dokter dan membuat tampilan fitur profit bulanan menggunakan Figma.	09/05/2025
35	Melanjutkan pembuatan fitur profit bulanan pada dashboard dokter.	13/05/2025
36	Mencari referensi desain poster yang sesuai untuk Demo Day, membuat desain poster berdasarkan referensi dan arahan, serta mendiskusikan tampilan dan kontennya bersama tim untuk memperoleh masukan dan perbaikan.	15/05/2025
37	Mencari referensi desain banner untuk mendukung promosi dan tampilan booth di Demo Day, membuat desain sesuai kebutuhan acara, serta mendiskusikannya bersama tim untuk penyempurnaan agar hasil akhir lebih efektif dan menarik.	21/05/2025
38	Melakukan pencarian dan pendekatan kepada calon dokter mitra potensial serta melakukan riset dan survei terhadap klinik hewan sebagai peluang kerja sama strategis untuk pengembangan bisnis HELLOPET!.	23/05/2025