

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang MBKM Kewirausahaan

Dalam beberapa tahun terakhir, minat masyarakat terhadap dunia investasi terus meningkat, seiring dengan semakin mudahnya akses terhadap informasi keuangan dan teknologi digital [1]. Namun, di balik tren tersebut, masih banyak individu terutama kalangan muda yang menghadapi berbagai tantangan saat hendak memulai investasi. Tantangan tersebut meliputi kurangnya pengetahuan dasar mengenai instrumen dan strategi investasi, minimnya pengalaman praktis dalam pengambilan keputusan keuangan, serta kekhawatiran terhadap risiko kerugian finansial [2].

Kondisi ini menyebabkan banyak orang ragu atau bahkan salah dalam mengambil langkah investasi awal, yang berpotensi menimbulkan kerugian atau pengalaman negatif [3]. Di sisi lain, sebagian besar *platform* edukasi investasi yang ada saat ini masih bersifat satu arah dan teoritis, sehingga kurang mampu membekali pengguna dengan pengalaman yang aplikatif dan interaktif [4]. Edukasi yang hanya disampaikan dalam bentuk artikel, *webinar*, atau forum diskusi sering kali tidak cukup efektif dalam membangun kepercayaan diri dan keterampilan praktis investor pemula [5].

Selain itu, belum banyak platform yang mengintegrasikan aspek *mentoring* langsung dari investor berpengalaman, padahal pendekatan ini dapat memberikan bimbingan yang lebih relevan dan kontekstual [6]. Keterlibatan mentor dalam bentuk video, diskusi, dan berbagi riset dapat membantu pengguna memahami dinamika pasar secara lebih mendalam dan menghindari kesalahan umum [7].

Sebagai solusi atas masalah tersebut, kami merancang *Bloomvest*, sebuah aplikasi investasi yang tidak hanya berfokus pada edukasi melalui konten interaktif dan *mentoring*, tetapi juga menyediakan fitur simulasi investasi dengan uang virtual dalam format kompetitif. Dengan sistem peringkat dan mode duel berbasis portofolio virtual, *Bloomvest* memungkinkan pengguna untuk belajar sambil mengalami tantangan yang menyerupai dunia investasi nyata, namun tanpa risiko kehilangan uang riil. Pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan literasi investasi sekaligus membangun kepercayaan diri pengguna dalam mengambil keputusan finansial [8].

Melalui perancangan user interface aplikasi *Bloomvest*, penelitian ini bertujuan untuk menjawab kebutuhan akan *platform* edukasi investasi yang menyeluruh, aplikatif, dan menarik, khususnya bagi investor pemula yang ingin belajar secara aktif, bertahap, dan bertanggung jawab. *Bloomvest* tidak hanya difokuskan untuk menyampaikan teori dasar seputar investasi, tetapi juga dirancang sebagai sarana pembelajaran berbasis pengalaman melalui fitur interaktif seperti simulasi investasi menggunakan uang *virtual*, sistem *mentoring* langsung dengan investor berpengalaman, serta konten pembelajaran yang dikemas dalam format yang mudah dipahami.

Dengan pendekatan yang memadukan edukasi, praktik, dan gamifikasi, *Bloomvest* diharapkan mampu mengurangi hambatan psikologis seperti rasa takut gagal atau bingung dalam memulai investasi, serta menciptakan lingkungan belajar yang mendukung proses pengambilan keputusan finansial secara mandiri dan bijak. Penelitian ini juga menjadi langkah awal dalam merancang model pembelajaran investasi *digital* yang dapat beradaptasi dengan kebutuhan generasi muda yang akrab dengan teknologi dan pembelajaran berbasis aplikasi.

1.2 Maksud dan Tujuan MBKM Kewirausahaan

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, pelaksanaan program MBKM Kewirausahaan dalam proyek ini memiliki peran penting dalam

mewadahi pengembangan ide dan potensi mahasiswa. Oleh karena itu, maksud dan tujuan dari pelaksanaan program ini dalam konteks perancangan user interface aplikasi “Bloomvest” adalah sebagai berikut:

1.2.1 Maksud Melaksanakan MBKM Kewirausahaan

Melalui program MBKM Kewirausahaan, mahasiswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan potensi dan keterampilan di luar pembelajaran kelas. Dalam konteks perancangan user interface aplikasi *Bloomvest*, maksud dan manfaat program ini bagi mahasiswa adalah sebagai berikut:

1. Mengasah kemampuan berwirausaha melalui pengembangan produk *digital* yang inovatif dan berbasis kebutuhan pasar.
2. Meningkatkan keterampilan praktis, seperti perancangan aplikasi, validasi ide bisnis, dan pengambilan keputusan.
3. Melatih kerja tim dan kolaborasi lintas disiplin, khususnya dalam konteks pengembangan teknologi dan bisnis.
4. Memberikan pengalaman langsung dalam membangun solusi nyata terhadap masalah literasi dan praktik investasi di masyarakat.
5. Menumbuhkan jiwa kreatif, adaptif, dan mandiri sesuai dengan tujuan utama MBKM.

1.2.2 Tujuan MBKM Kewirausahaan

Program MBKM Kewirausahaan membuka ruang bagi mahasiswa untuk belajar secara langsung melalui praktik berwirausaha. Dalam proyek pengembangan aplikasi *Bloomvest*, program ini berperan penting dalam mendorong mahasiswa merancang solusi yang nyata dan berdampak. Adapun tujuan dari pelaksanaan program ini dalam konteks tersebut adalah sebagai berikut:

1. Menyediakan platform edukasi investasi yang interaktif melalui

mentor yang telah ditentukan secara khusus. Bimbingan ini berlangsung secara intensif hingga akhir April dan menjadi bagian penting dalam mematangkan ide bisnis yang dikembangkan.

Pada fase selanjutnya, tim mengikuti *Workshop Product Prototyping*, melakukan *pitching session*, serta merancang desain *prototype* yang akan dikembangkan dan dipresentasikan. Seluruh rangkaian kegiatan ditutup dengan *exhibition & pitching session* sebagai bentuk pertanggungjawaban akhir dari produk yang dikembangkan.

Secara keseluruhan, tabel ini merangkum tahapan kerja yang sistematis dari awal pencetusan ide hingga pembuatan dan presentasi *prototype*, mencerminkan keterlibatan aktif tim Bloomvest dalam mengimplementasikan program kewirausahaan berbasis MBKM.