

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang *Entrepreneurship and Innovation Program*

Padatnya aktivitas harian seperti bekerja dari pagi hingga sore menyebabkan banyak keluarga bergantung pada tenaga bantuan domestik. Rahmawati (2025) menyatakan bahwa peningkatan keikutsertaan perempuan dalam dunia kerja tidak diiringi dengan penurunan beban kerja domestik yang tetap ditanggung secara signifikan. Hal ini menyebabkan masyarakat urban, khususnya perempuan sulit menyeimbangkan tuntutan pekerjaan dan tanggung jawab rumah tangga sehingga dapat mengalami tekanan emosional, kelelahan, dan stres jangka panjang. Prospera Universitas Indonesia dan *Investing in Women* (2023) menyatakan, dalam pekerjaan rumah tangga tak berbayar, perempuan secara rata-rata mengalokasikan waktu sebesar 4,1 jam per hari, beban tersebut meningkat signifikan pada perempuan yang memiliki anak berusia di bawah lima tahun menghabiskan waktunya mencapai 7,9 jam per hari. Dengan padatnya waktu untuk anak, para perempuan juga tetap menjalankan pekerjaan formal di luar rumah. Berdasarkan situasi tersebut dibutuhkan tenaga kerja untuk menyeimbangkan kebutuhan pekerja dengan urusan rumah tangga, terutama perempuan yang memiliki tanggung jawab untuk merawat anak-anak.

Kebutuhan jasa asisten rumah tangga (ART) menjadi semakin meningkat. Data BPS 2024 (dalam artikel Rachmawati, 2025) menyatakan, lebih dari 12 juta rumah tangga di Indonesia bergantung pada asisten rumah tangga. Namun, dalam kurun waktu 5 tahun terakhir terjadi penyusutan hingga 18% untuk jumlah tenaga kerja aktif. Kondisi ini menunjukkan sistem distribusi dan penyaluran asisten rumah tangga yang masih belum berjalan secara optimal. Putri et al., (2024) menjelaskan seorang asisten rumah tangga melakukan tindak pidana pencurian dengan cara menggandakan kunci kamar majikan. Hal tersebut

menunjukkan pada prakteknya, permintaan akan asisten rumah tangga yang tinggi belum diimbangi dengan sistem aplikasi yang memadai.

Berdasarkan observasi pada aplikasi Rewang, ditemukan bahwa fitur filter pencarian asisten rumah tangga belum berfungsi secara optimal dan proses perekrutan masih mengharuskan pengguna membuat lowongan serta memantau pelamar secara berkala. Kondisi ini menunjukkan bahwa kebutuhan pengguna akan proses pencarian yang praktis dan efisien belum terpenuhi. Oleh karena itu, terdapat peluang untuk menghadirkan solusi berbasis teknologi yang lebih efektif dan fungsional. Menurut Ibis (dalam Kuncoro, 2022), aplikasi dirancang untuk mempermudah dan mempercepat pekerjaan penggunanya.

Maka berdasarkan pemaparan di atas, penulis menawarkan solusi berupa perancangan aplikasi yang dilaksanakan dalam Kurikulum Merdeka bernama PROSTEP *Entrepreneurship and Innovation Program*. Pada program ini penulis akan menerapkan keilmuan DKV digabung dengan pemahaman ide bisnis guna memudahkan pengguna dalam mengakses informasi dan mencari kebutuhan akan asisten rumah tangga di era digital yang pesat ini. Perancangan ini akan membantu pengguna mempercayai jasa yang diserahkan kepada ART dan pengasuh anak dalam kebutuhan rumah tangga. Perancangan aplikasi diperuntukkan untuk rumah tangga di area Jabodetabek bagi keluarga khususnya para ibu pekerja yang memiliki anak dan membutuhkan bantuan jasa secara instan.

Sebagai sebuah layanan baru yang menawarkan solusi atas permasalahan distribusi dan kualitas asisten rumah tangga, BANTOO perlu membangun identitas yang mampu memperkenalkan serta membedakan dirinya dari layanan sejenis yang telah lebih dahulu dikenal masyarakat. *Branding* dapat membangun awareness dan trust terhadap konsumen baru (Wheeler, 2024). Oleh karena itu, perlu adanya identitas visual yang dirancang dengan baik untuk membantu aplikasi mudah dikenal dan dipercaya.

1.2 Rumusan Masalah *Entrepreneurship and Innovation Program*

Berdasarkan latar belakang penulis membuat rumusan masalah yang dapat menjadi dasar dari perancangan aplikasi penyedia jasa instan Asisten Rumah

Tangga (ART). Berikut merupakan rumusan masalah dari proses perancangan aplikasi tersebut:

1. Para perempuan bekerja lebih dari 8 jam sehari, dengan harus memiliki tanggung jawab mengurus anak. Sehingga membutuhkan jasa asisten rumah tangga untuk menyeimbangi antara kebutuhan pekerjaan dan rumah tangga
2. Eksisting aplikasi tidak memiliki UX/UI yang baik. Ditinjau dari fungsinya, terdapat fitur yang tidak bekerja untuk memudahkan pengguna. Serta cara kerja aplikasi yang tidak menjawab kebutuhan pengguna secara cepat.

Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa diperlukan sebuah aplikasi yang transparansi, terpercaya, dan juga terstruktur dengan desain yang ramah pemula dan mudah diakses untuk memperoleh asisten rumah tangga.

1.3 Batasan Masalah *Entrepreneurship and Innovation Program*

Batasan masalah dalam perancangan ini berfokus pada pengembangan desain komunikasi visual berupa aplikasi yang memiliki tujuan untuk membantu masyarakat dalam mencari asisten rumah tangga (ART) secara cepat, aman, dan terpercaya. Objek perancangan ini sendiri dibatasi pada pengembangan media komunikasi visual berbasis digital interaktif yang mengutamakan pengalaman pengguna dan interaktivitas dalam proses mencari, memilih, hingga membangun merek dalam rasa kepercayaan antara pengguna dan penyedia jasa. Selain itu, media promosi visual digunakan sebagai sarana pendukung untuk meningkatkan visibilitas aplikasi.

Target audiens dalam perancangan ini adalah masyarakat berusia 25-45 tahun baik keluarga maupun yang belum berkeluarga di kota-kota besar seperti Jabodetabek dengan pekerjaan sebagai pekerja kantoran, *entrepreneur*, dan sebagainya, serta berasal dari tingkat ekonomi ses A. Target audiens merupakan keluarga atau individu yang memiliki mobilitas dan kesibukan jadwal yang padat seperti memiliki anak kecil namun tetap memiliki perhatian tang tinggi akan anak, keluarga maupun kerapihan rumah sehingga membutuhkan jasa bantuan rumah tangga yang cepat, aman, terlatih, profesional, dan praktis.

Perancangan aplikasi ini dibatasi pada penyampaian informasi mengenai layanan pencarian Asisten Rumah Tangga (ART) berupa membangun merek melalui kepercayaan dan rasa aman pengguna, kejelasan fitur aplikasi, dan mekanisme penggunaannya. Pembahasan tidak mencakup aspek teknis pengembangan sistem aplikasi, proses rekrutmen tenaga kerja, maupun regulasi ketenagakerjaan secara mendalam. Melalui batasan ini, pembahasan diharapkan tetap terarah, fokus, dan relevan dengan tujuan perancangan.

1.4 Maksud dan Tujuan Melaksanakan *Entrepreneurship and Innovation*

Program

Maksud dan tujuan dari pelaksanaan PROSTEP *Entrepreneurship and Innovation program* adalah sebagai berikut;

menciptakan aplikasi berbasis digital sebagai solusi untuk menyediakan dan mempekerjakan asisten rumah tangga secara instan bagi keluarga khususnya para ibu di Jabodetabek.

1.5 Manfaat Melaksanakan *Entrepreneurship and Innovation Program*

Manfaat yang dapat berdampak dalam mengikuti *Entrepreneurship and Innovation Program* antara lain:

1. Bagi Penulis

Dengan adanya perancangan aplikasi BANTOO, penulis dapat memberikan dampak sosial sebagai penyedia jasa dan meningkatkan keterampilan wirausaha dan kemampuan *Branding* melalui pengalaman nyata yang relevan.

2. Bagi Orang Lain

Memberikan solusi bagi keluarga khususnya para ibu agar lebih mudah mencari Asisten Rumah Tangga yang profesional dan dapat dipercaya dengan instan melalui aplikasi BANTOO

3. Bagi Universitas

Penulis dan tim berharap laporan ini dapat menjadi arsip untuk universitas, serta menjadi referensi bagi angkatan berikutnya dalam melakukan penelitian yang serupa sehingga dapat mendukung visi

universitas serta menghasilkan lulusan yang berdaya saing baik untuk meningkatkan kredibilitas institusi.

1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur *Entrepreneurship and Innovation Program*

Salah satu skema yang disediakan oleh UMN adalah Program PROSTEP *Entrepreneurship and Innovation* yang berada didampingi Skystar Ventures sebagai mentor bisnis universitas. Program ini merupakan bagian dari kegiatan PROSTEP yang berfokus pada pengembangan ide bisnis mahasiswa melalui proses inkubasi, pendampingan mentor, serta berbagai kegiatan pembelajaran kewirausahaan. Dalam program ini, mahasiswa memperoleh pembekalan berupa materi bisnis, lokakarya, mentoring, serta evaluasi berkala yang bertujuan untuk mendukung pengembangan dan akselerasi startup yang sedang dirintis.

Pelaksanaan Program PROSTEP *Entrepreneurship and Innovation program* memiliki ekuivalensi sebesar 15 SKS dengan total kewajiban 800 jam kerja yang dilaksanakan dalam rentang waktu sekitar 20 hingga 21 minggu. Rangkaian kegiatan Program PROSTEP *Entrepreneurship and Innovation 2025–2026* diawali dengan kegiatan sosialisasi program yang dilaksanakan pada 10 November 2025, yang sekaligus membuka periode pendaftaran peserta hingga 1 Desember 2025 melalui sistem Merdeka UMN. Setelah melalui proses seleksi, hasil penerimaan peserta diumumkan pada 8 Desember 2025, yang kemudian dilanjutkan dengan tahap revisi proposal bisnis pada 12 Desember 2025. Pengumuman final penerimaan peserta program dilaksanakan pada 16 Desember 2025.

Tahap pelaksanaan program dimulai pada 2 Februari 2026 dengan kegiatan bimbingan tahap pertama yang berlangsung hingga 6 Maret 2026. Pada fase 1 ini, penulis mengisi laporan (*logbook*) *daily task* 50 jam kerja serta mengikuti sesi *counselling meeting* bersama *advisor* sebagai bagian dari proses monitoring perkembangan proyek bisnis. Selain itu, penulis melakukan bimbingan Bersama *supervisor* dan mengisi (*logbook*) *supervisor daily task* selama 200 jam. Kedua *logbook* tersebut dilaporkan pada *website* PROSTEP. Fase ini kemudian diakhiri dengan Evaluasi 1 Program PROSTEP yang dilaksanakan pada 9–13 Maret 2026, peserta diwajibkan menyerahkan laporan evaluasi pertama melalui *website* PROSTEP.

Selanjutnya, peserta memasuki fase bimbingan tahap kedua yang berlangsung pada 16 Maret hingga 22 Mei 2026. Pada tahap ini, mahasiswa melanjutkan pengembangan proyek bisnis yang dijalankan sekaligus mempersiapkan laporan evaluasi kedua. Sama halnya dengan fase pertama, penulis mengisi laporan (logbook) *advisor daily task* pada website PROSTEP dan menempuh 207 jam kerja sebagai syarat mengikuti evaluasi 2. Selain itu, penulis melakukan pengisian *supervisor daily task* melanjutkan fase pertama, sehingga total waktunya adalah 640 jam. Proses penilaian Evaluasi 2 Program PROSTEP dilaksanakan pada periode 18–29 Mei 2026, yang mencakup penilaian terhadap perkembangan proyek bisnis, kelengkapan laporan, serta kesiapan peserta untuk mengikuti sidang evaluasi.

Setelah proses evaluasi kedua selesai, dilakukan tahap pengecekan kelengkapan dokumen sidang oleh dosen pembimbing pada 25–26 Mei 2026. Peserta kemudian diwajibkan melakukan pendaftaran sidang paling lambat pada 28 Mei 2026. Sidang Evaluasi 2 Klaster PROSTEP dilaksanakan secara luring pada 2–3 Juni 2026 sebagai tahap penilaian akhir terhadap proyek bisnis yang dikembangkan oleh peserta selama program berlangsung.

Seluruh rangkaian kegiatan Program PROSTEP *Entrepreneurship and Innovation* ditutup dengan proses revisi dan pengesahan laporan akhir pada periode 9–10 Juni 2026, yang kemudian diikuti dengan kewajiban pengunggahan dokumen final ke dalam sistem PROSTEP sebagai syarat penyelesaian dan pengembangan kompetensi, mahasiswa didorong untuk mengembangkan kemampuan praktis yang relevan dengan kebutuhan industri maupun kewirausahaan. Setelah melewati rangkaian tersebut, penulis akan memperoleh nilai sebagai kompetensi mengikuti program PROSTEP *Entrepreneurship and Innovation Program*. Selanjutnya penulis dapat mengikuti Rangkaian pembuatan Tugas Akhir (TA) maupun magang.