

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Entrepreneurship and Innovation Program

Kepemilikan hewan peliharaan di kawasan urban Indonesia meningkat signifikan seiring perubahan gaya hidup dan fenomena *pet humanization*, yaitu kecenderungan pemilik memperlakukan hewan sebagai bagian keluarga. Industri makanan hewan pun tumbuh pesat, dengan proyeksi CAGR 7,35% pada periode 2026–2031. Nilai pasar diperkirakan meningkat dari 1,20 miliar USD pada 2025 menjadi 1,83 miliar USD pada 2030 (Mordor Intelligence, 2025). Data Winner Research (2024) juga menunjukkan tingginya impor makanan kucing dan anjing, dengan konsumsi terbesar di Jakarta dan Surabaya. Pertumbuhan kelas menengah urban serta akses terhadap produk lokal dan impor memperkuat transformasi industri *pet care* dari kebutuhan sekunder menjadi bagian gaya hidup modern.

Di balik pertumbuhan tersebut, terdapat persoalan literasi nutrisi dan pemahaman komposisi bahan makanan hewan (Silva, P., et al., 2023). Label dengan istilah teknis berpotensi menimbulkan kebingungan dan kesalahan interpretasi dalam pengambilan keputusan pembelian (Aschemann-Witzel, J., et al., 2013). Kebutuhan nutrisi hewan yang berbeda-beda berdasarkan ras, usia, berat badan, aktivitas, dan kondisi kesehatan memperumit proses pemilihan. Selain itu, keterikatan emosional pemilik dalam fenomena *pet humanization* memicu kecemasan terhadap dampak jangka panjang pola makan (Boya, Dotson & Hyatt, 2015). Informasi dari media sosial dan *influencer* yang tidak terpersonalisasi turut menyebabkan *information overload* dan kesulitan menentukan kesesuaian produk (Lai, N., et al., 2021).

Permasalahan ini berdampak pada risiko kesehatan jangka panjang seperti obesitas (Pretlow, R. A., 2016). Kesalahan memahami label juga berpotensi memicu alergi atau gangguan pencernaan pada hewan dengan sensitivitas tertentu (National Academies Press (US), 2023, p.61). Tanpa sistem pendukung berbasis

data, keputusan pembelian sering didasarkan pada persepsi merek, harga, atau tren. Selain itu, pemilik hewan di kawasan urban umumnya memiliki keterbatasan waktu untuk meneliti komposisi bahan makanan secara mendalam, sehingga proses membaca dan memahami label produk secara manual menjadi tidak praktis dalam aktivitas sehari-hari. Sementara itu, perkembangan ekosistem kewirausahaan digital di Indonesia membuka peluang inovasi berbasis teknologi untuk menjawab kebutuhan gaya hidup masyarakat urban yang semakin bergantung pada solusi praktis dan berbasis aplikasi dalam mengelola aktivitas sehari-hari, termasuk dalam merawat hewan peliharaan dan memastikan kualitas nutrisinya (Judijanto, 2024).

Sebagai solusi, dirancang aplikasi *mobile* PetoBowl berbasis *Software as a Service (SaaS)* dalam lini *pet-tech*. Aplikasi ini memiliki fitur pemindaian komposisi bahan makanan hewan untuk menganalisis keamanan dan kesesuaian berdasarkan profil spesifik hewan. Melalui integrasi basis data nutrisi dan sistem analisis terpersonalisasi, PetoBowl membantu pemilik mengambil keputusan pembelian secara lebih rasional, terukur, dan berbasis informasi, sekaligus meningkatkan rasa aman dalam menjaga kesehatan hewan peliharaan jangka panjang. Pendekatan berbasis aplikasi *mobile* juga memungkinkan proses identifikasi bahan makanan dilakukan secara instan melalui pemindaian produk, sehingga informasi yang sebelumnya kompleks dapat diakses secara cepat, praktis, dan mudah dipahami oleh pemilik hewan dalam konteks kehidupan urban yang serba cepat.

1.2 Rumusan Masalah Entrepreneurship and Innovation Program

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan sebelumnya, rumusan masalah dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatnya kepemilikan hewan peliharaan di kawasan urban Indonesia tidak diimbangi dengan literasi nutrisi yang memadai, sehingga pemilik mengalami kesulitan memahami komposisi bahan makanan hewan dan menentukan kesesuaiannya dengan kebutuhan spesifik hewan peliharaan.

2. Belum tersedia media digital berbasis *mobile* yang mampu memindai dan menerjemahkan komposisi bahan makanan hewan menjadi analisis nutrisi terpersonalisasi secara terstruktur dan mudah dipahami.

Maka dari itu, pertanyaan penelitian dari perancangan ini adalah bagaimana perancangan dan *prototyping system* UI/UX aplikasi *mobile* PetoBowl?

1.3 Batasan Masalah Entrepreneurship and Innovation Program

Batasan masalah dalam perancangan ide bisnis PetoBowl difokuskan pada pengembangan aplikasi *mobile* yang memiliki fitur *utama ingredient scanning* untuk makanan kucing dan anjing komersial. Fitur ini bertujuan membantu pengguna menganalisis komposisi bahan pada produk makanan hewan. Target pengguna dalam perancangan ini adalah pria dan wanita berusia 22–40 tahun yang merupakan pemilik kucing atau anjing. Pengguna berasal dari kelompok sosial ekonomi SES A2–A1, yaitu kelompok masyarakat dengan tingkat ekonomi menengah hingga atas (DipStrategy, 2022). Kelompok ini memiliki tingkat pengeluaran rumah tangga sekitar Rp6.000.000 hingga Rp35.000.000 per bulan. Target pengguna juga berdomisili di wilayah urban Indonesia, khususnya Jakarta dan Tangerang. Selain itu, mereka memiliki ketertarikan terhadap kesehatan dan kesejahteraan hewan peliharaan. Model bisnis yang dirancang dibatasi pada konsep *Software as a Service (SaaS)* berbasis aplikasi *mobile*. Tahap validasi awal dilakukan melalui pendekatan riset pasar untuk memastikan relevansi solusi terhadap kebutuhan pengguna.

1.4 Maksud dan Tujuan Melaksanakan Entrepreneurship and Innovation Program

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang dan mengembangkan *prototyping* sistem UI/UX aplikasi *mobile* PetoBowl sebagai media digital yang membantu pemilik hewan memahami komposisi dan analisis nutrisi makanan hewan secara terstruktur dan mudah dipahami.

1.5 Manfaat Melaksanakan Entrepreneurship and Innovation Program

Hasil dari pembuatan PRO-STEP ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang dibedakan menjadi tiga bagian:

1. Bagi Penulis

Tujuan dari pelaksanaan program ini bagi penulis adalah memperoleh pengalaman nyata dalam merancang dan mengembangkan bisnis berbasis inovasi teknologi. Penulis dapat memahami proses kewirausahaan secara menyeluruh, mulai dari identifikasi masalah, validasi peluang pasar, perancangan solusi, hingga penyusunan model bisnis berbasis *Software as a Service (SaaS)*. Selain itu, program ini melatih kemampuan berpikir kritis, *problem solving*, riset pasar, serta pengambilan keputusan strategis. Penulis juga berkesempatan membangun relasi profesional dan mengembangkan kesiapan untuk menjadi *technopreneur* di industri digital.

2. Bagi Orang Lain

Bagi pengguna, khususnya pemilik hewan peliharaan, program ini memberikan manfaat berupa akses terhadap perancangan solusi digital yang membantu meningkatkan literasi nutrisi hewan dan kualitas pengambilan keputusan dalam memilih produk makanan. Inovasi ini berpotensi meningkatkan kesadaran akan pentingnya kesehatan hewan secara preventif dan jangka panjang. Selain itu, bagi pelaku industri *pet care*, program ini membuka peluang kolaborasi berbasis data serta mendorong transparansi dan inovasi dalam pengembangan produk. Secara lebih luas, bisnis ini juga berpotensi menciptakan peluang kerja baru di sektor *pet-tech* dan ekonomi digital.

3. Bagi Universitas

Bagi universitas, pelaksanaan program ini memperkuat peran institusi sebagai wadah pengembangan inovasi dan kewirausahaan berbasis teknologi. Program ini menjadi bentuk implementasi nyata pembelajaran berbasis praktik (*experiential learning*) yang menghubungkan teori akademik dengan kebutuhan industri. Selain itu, keberhasilan

pengembangan bisnis mahasiswa dapat meningkatkan reputasi universitas sebagai institusi yang mampu mencetak wirausahawan muda yang adaptif, inovatif, dan siap bersaing di era ekonomi digital.

1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur Entrepreneurship and Innovation

Program

Selama mengikuti rangkaian *Entrepreneurship and Innovation Program*, penulis memperoleh pengalaman dalam mengembangkan ide bisnis secara lebih terstruktur dan sistematis. Proses yang dilalui tidak hanya berfokus pada penyusunan proposal bisnis, tetapi juga melibatkan kegiatan validasi ide, diskusi bersama mentor, serta evaluasi berkala untuk menyempurnakan konsep yang dirancang. Melalui bimbingan yang diberikan, penulis dapat memahami berbagai aspek penting dalam pengembangan *startup*, seperti identifikasi masalah, perumusan solusi, analisis target pasar, hingga perancangan model bisnis yang lebih matang. Pengalaman ini juga memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengasah kemampuan berpikir kritis, berkolaborasi, serta beradaptasi terhadap masukan dan evaluasi yang diberikan selama proses program berlangsung.

Pelaksanaan *Entrepreneurship and Innovation Program* ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang meliputi proses seleksi proposal, bimbingan pengembangan ide bisnis, evaluasi berkala, hingga sidang akhir. Rangkaian kegiatan tersebut dilaksanakan sesuai timeline yang ditetapkan oleh program PRO-STEP sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Tabel Timeline PROSTEP Genap 2025-2026

TIMELINE PRO-STEP GENAP 2025-2026			
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL			
AGENDA	WEEK	TANGGAL	KETERANGAN
Sosialisasi Cluster PRO-STEP		10 November 2025	Sosialisasi <i>Cluster</i> PRO-STEP (<i>Onsite - Lecturer Theater</i>)
KRS		19-23 Januari 2026	my.umn.ac.id
KRS - Tambah Ganti		28-29 Januari 2026	my.umn.ac.id

Periode Registrasi PRO-STEP		10 November – 1 Desember 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. Periode registrasi Cluster PRO-STEP melalui website merdeka. 2. Submit LoA (Letter of Acceptance) Cluster PRO-STEP untuk mendapatkan PRO-STEP 02. 3. LoA dapat diunduh link: bit.ly/PRO-STEP_GSL25-26 pilih folder PRO-STEP anda > Folder 01. LoA (<i>Letter of Acceptance</i>). 4. Tanpa PRO-STEP 02 anda tidak akan terdata sebagai Peserta PRO-STEP dan tidak dapat melanjutkan ke tahap selanjutnya.
Pengumuman Hasil Seleksi PRO-STEP Tahap 1		8 Desember 2025	Pengumuman hasil seleksi Diterima/Revisi
Submit Revisi Proposal PRO-STEP		12 Desember 2025	Submit Revisi Proposal PRO-STEP melalui OneDrive Form, maksimal pk. 17.00
Pengumuman Final Penerimaan PRO-STEP		16 Desember 2025	Keputusan Final Penerimaan PRO-STEP Diterima/Ditolak
START	1	2 Februari 2026	-
Periode Bimbingan Tahap 1	1 - 5	2 Februari - 6 Maret 2026	Periode bimbingan PRO-STEP (Mengisi <i>Supervisor</i> dan <i>Advisor Daily Task</i> serta <i>Counselling Meeting</i>).
Evaluasi 1 Cluster PRO-STEP	6	9 - 13 Maret 2026	<ol style="list-style-type: none"> 1. Periode Penilaian Evaluasi 1 PRO-STEP, dilakukan secara individu. 2. Mahasiswa Peserta PRO-STEP memenuhi prasyarat menempuh Evaluasi 1. 3. Mahasiswa Peserta PRO-STEP submit laporan evaluasi 1 melalui website PRO-STEP, menggunakan menu “<i>upload file</i>”. 4. Mahasiswa Peserta PRO-STEP WAJIB menginfokan Dospem Internal

			<p>dan Eksternal untuk menginput nilai Evaluasi 1 ke dalam website PRO-STEP.</p> <p>5. Mahasiswa tetap dapat menginput daily task (<i>supervisor</i> dan <i>advisor daily task</i>) selama periode Evaluasi 1 PRO-STEP.</p>
UTS (Ujian Tengah Semester)	UTS	30 Maret - 11 April 2026	Periode UTS Genap (Perkuliahan reguler, non PRO-STEP)
Periode Bimbingan Tahap 2	7 - 12	16 Maret - 22 Mei 2026	Periode bimbingan <i>Cluster</i> PRO-STEP (Mengisi <i>Supervisor</i> dan <i>Advisor Daily Task</i> serta <i>Counselling Meeting</i>).
Evaluasi 2 Cluster PRO-STEP	14	18 - 29 Mei 2026	<ol style="list-style-type: none"> 1. Periode Penilaian Evaluasi 2 dilakukan secara individu. Mahasiswa Peserta PRO-STEP telah memenuhi prasyarat menempuh Evaluasi 2. 2. Mahasiswa Peserta PRO-STEP <i>submit</i> laporan Evaluasi 2 melalui website PRO-STEP, menggunakan <i>menu "upload file"</i>. 3. Mahasiswa Peserta PRO-STEP WAJIB menginfokan Dospem Internal dan Eksternal untuk menginput nilai Evaluasi 2 ke dalam website PRO-STEP.
Pengecekan Kelengkapan Dokumen Sidang Evaluasi 2 Cluster PRO-STEP	-	25 - 26 Mei 2026	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dosen Pembimbing <i>Internal</i> melakukan pengecekan terkait kerangka, konten, judul dan kelengkapan dokumen Laporan Sidang PRO-STEP sebelum mahasiswa bimbingannya melakukan registrasi Sidang Evaluasi 2. 2. Pastikan Laporan Sidang Evaluasi 2 PRO-STEP sudah sesuai <i>template</i>, dan peserta sudah memenuhi prasyarat baik akademis dan administratif untuk melakukan registrasi sidang.

UAS (Ujian Akhir Semester)	UAS	2 - 13 Juni 2026	Periode UAS Genap (perkuliahan reguler non PRO-STEP)
Deadline Registrasi Sidang Evaluasi 2 Cluster PRO-STEP	-	28 Mei 2026	Batas Akhir Registrasi Sidang Evaluasi 2, pk. 17.00
Sidang Evaluasi 2 Cluster PRO-STEP	-	2 - 3 Juni 2026	<ol style="list-style-type: none"> 1. Periode Sidang Evaluasi 2 (<i>offline/onsite</i>). 2. Jadwal sidang akan diumumkan melalui <i>email student</i> dan <i>blast Line Group</i>. 3. Detail dan tata cara sidang akan dijelaskan dalam bab selanjutnya pada tabel ini.
Revisi dan Pengesahan Laporan Akhir (Final) Sidang Cluster PRO-STEP, Submit ke dalam Website PRO-STEP	-	9 - 10 Juni 2026	<ol style="list-style-type: none"> 1. Periode Pengumpulan Laporan Sidang Evaluasi 2 yang sudah di revisi dan mendapatkan TTD Pengesahan dari Dewan Sidang. 2. Tata cara revisi dan TTD lembar pengesahan menyesuaikan arahan Dewan Sidang. 3. Atur <i>timeline</i> revisi sebaik mungkin.
Batas Akhir Submisi Laporan Akhir (Final) Sidang Cluster PRO-STEP			<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta mengecek <i>deadline</i>/batas akhir submisi laporan dari website PRO-STEP masing-masing. 2. Tenggat waktu revisi dan pengesahan s/d submisi HANYA 2 MINGGU setelah tanggal Sidang Evaluasi 2 3. Contoh: Sidang Tanggal 10 Juli – Maka Batas Akhir Submisi ke website Merdeka adalah tanggal 24 Juli, jam 17.00.

	<p>4. Jika terjadi kekurangan kelengkapan Laporan Final, maka Koordinator/<i>Admin</i> FSD akan menghubungi mahasiswa melewati dosen pembimbing intenal <i>Cluster</i> dan melalui <i>email student</i> mahasiswa</p>
--	---

