

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Entrepreneurship and Innovation Program

Minuman manis sudah menjadi salah satu tren besar di Indonesia ditandai dengan menjamurnya berbagai *brand* minuman manis lokal maupun internasional. Pada tahun 2024, pasar Indonesia menghasilkan lebih dari 38,7 miliar dengan pertumbuhan 4,76% per tahun (Allivia & Mirzanti, 2024). Selain itu, data dalam GoodStats pada tahun 2024 menunjukkan bahwa teh manis menjadi minuman favorit dari generasi muda. Kebiasaan konsumsi minuman manis bukan hanya sekedar gaya hidup namun juga sebagai *comfort drink*. Selain itu, konsumsi minuman dengan gula tinggi akan melepas dopamin yang memberikan rasa kepuasan (Sundana & Simanjuntak, 2022).

Menurut data kuesioner yang dibuat oleh Susanti dkk. (2024), 24 dari 30 remaja memiliki kebiasaan konsumsi minuman dengan kadar gula tinggi. Kebiasaan meminum minuman manis memiliki risiko pada kesehatan, khususnya diabetes. Diabetes melitus (DM) adalah penyakit kronis yang ditandai dengan tingginya kadar gula pada darah akibat tubuh kekurangan insulin. Permasalahan diabetes di Indonesia sudah menjadi masalah kesehatan yang besar. Menurut International Diabetes Federation dalam GoodStats, Indonesia menempati urutan ke-5 pada tahun 2023 sebagai negara dengan jumlah penderita diabetes tertinggi di dunia.

Berdasarkan masalah tersebut, Boo-Ah! hadir untuk menjadi alternatif teh manis yang memiliki risiko rendah diabetes. Boo-Ah! menawarkan minuman dengan pemanis berbasis buah dan bunga kering tanpa menggunakan pemanis artifisial tambahan. Menggunakan buah kering bukan merendahkan kadar gula dalam tubuh, namun membuat risiko diabetes jauh lebih rendah daripada minuman manis dengan gula tambahan atau buatan sebab buah mengandung gula alami fruktosa yang lebih aman untuk kadar gula dalam tubuh daripada sukrosa dan glukosa (Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga, 2021). Pada umumnya,

minuman berbasis buah tidak bisa bertahan lama. Maka dari itu, penggunaan buah kering memastikan produk dapat lebih awet (Warner, 2024).

Untuk dapat memperkenalkan *brand* dan produk Boo-Ah!, diperlukan media informasi yang dapat memperkenalkan Boo-Ah! sebagai produk minuman manis alternatif yang menurunkan risiko diabetes. Berdasarkan Global Web Index, 62% pelanggan mengunjungi *website brand* untuk mencari informasi mengenai *brand* atau produk (Bivisyani, 2025). Berdasarkan pernyataan tersebut, penulis merancang sebuah *website* sebagai media informasi untuk memperkenalkan *brand* serta produk dari Boo-Ah!. *Website* ini diharapkan dapat menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan wawasan sebagai bagian dari kesadaran generasi Z dan milenial terhadap pilihan minuman yang lebih sehat, sekaligus membangun kepercayaan konsumen terhadap Boo-Ah! sebagai alternatif minuman teh manis yang lebih ramah untuk kesehatan.

1.2 Rumusan Masalah Entrepreneurship and Innovation Program,

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, penulis mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Tren minuman manis khususnya teh manis yang tinggi di antara generasi Z di Indonesia yang berpotensi memiliki risiko diabetes yang tinggi.
2. Dibutuhkan sebuah media yang dapat menjelaskan keunggulan Boo-Ah! sebagai alternatif minuman manis yang lebih ramah untuk Kesehatan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis menyimpulkan rumusan masalah menjadi “Bagaimana perancangan *website* sebagai media informasi untuk memperkenalkan *brand* Boo-Ah! sebagai alternatif minuman teh manis berbasis buah yang lebih ramah untuk kesehatan?”

1.3 Batasan Masalah Entrepreneurship and Innovation Program,

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang dan rumusan masalah, maka ditetapkan batasan masalah sebagai berikut.

1. Demografis

Usia : 21 - 36 tahun
Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
Pendidikan : S1
Pekerjaan : Mahasiswa, karyawan
Penghasilan : \geq Rp4.000.000,00 / bulan
SES : B-A

2. Geografis

Provinsi : Jabodetabek
Jenis Daerah : Perkotaan
Iklim : Tropis

3. Psikografis

Sikap : Suka mencoba hal baru, terus ingin tahu
Gaya hidup : Gemar mengonsumsi minuman manis saat belajar atau bekerja maupun bersantai

1.4 Maksud dan Tujuan Melaksanakan Entrepreneurship and Innovation

Program

Tujuan program *entrepreneurship* dan *innovation* adalah untuk belajar lebih dalam mengenai langkah-langkah dalam memulai suatu bisnis dengan menawarkan solusi berdasarkan dari suatu masalah yang ada. Perancangan laporan dari bisnis Boo-Ah! terfokus pada bisnis yang menyajikan minuman manis dengan risiko diabetes rendah. Solusi tersebut dibuat untuk mencegah kenaikan angka diabetes di Indonesia khususnya dalam tren konsumsi minuman manis pada generasi-Z.

1.5 Manfaat Melaksanakan Entrepreneurship and Innovation Program

Manfaat kegiatan kewirausahaan ini tidak terbatas untuk penulis saja, tetapi juga memberikan dampak kepada berbagai pihak lainnya. Manfaat kegiatan kewirausahaan ini dapat dirasakan oleh pihak berikut.

1. Bagi Penulis.

Perancangan laporan kegiatan kewirausahaan ini memberi kesempatan untuk penulis untuk memperdalam kemampuan dalam menentukan strategi visual dalam perancangan *website* informatif yang efektif. Penulis juga memperoleh pengalaman dalam merancang sebuah bisnis.

2. Bagi Orang Lain.

Selain penulis, program ini dapat memberi dampak positif bagi masyarakat khususnya konsumen yang memiliki preferensi konsumsi minuman manis. Perancangan *website* ini membantu konsumen memahami lebih dalam terkait *brand* dan produk Boo-Ah!.

3. Bagi Universitas.

Melalui laporan ini, universitas mendapatkan manfaat berupa kajian penelitian melalui data dan hasil yang diperoleh. Hasil laporan dapat menjadi sumber referensi akademik untuk memperkaya wawasan di bidang desain, teknologi, dan industri F&B.

1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur Entrepreneurship and Innovation

Program

Selama satu semester ini penulis melaksanakan PROSTEP kewirausahaan dengan bobot 18 SKS dengan 847 jam kerja. Setiap harinya penulis diwajibkan untuk mengerjakan *daily task* sebagai bentuk laporan pengerjaan. Selain itu, penulis diwajibkan untuk mengikuti bimbingan bersama *supervisor* dan *advisor* yang dilakukan secara *onsite* maupun *online*.

Penulis menjalankan waktu kerja harian selama 9 jam tiap harinya, yang dimulai dari jam 8 pagi sampai 6 malam. Kegiatan penulis meliputi pengerjaan bisnis bersama kelompok sesuai dengan *jobdesc* masing-masing. Selain itu, penulis juga melakukan meeting mingguan secara offline maupun online bersama kelompok untuk membahas perkembangan bisnis, evaluasi, serta menentukan langkah selanjutnya.