

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Entrepreneurship and Innovation Program

Usia emas anak ada pada usia 0 hingga 5 tahun, Pada usia ini perkembangan fisik sangat dipengaruhi oleh perhatian dari orang tuanya (Oktaviani et. al., 2022; Maulida et. al., 2025). Hal tersebut didasari oleh penelitian yang menyatakan bahwa pada usia dini, perkembangan kapasitas intelektual anak akan mencapai sekitar 50% dan terus berkembang hingga mencapai 100% pada usia dewasa di umur 18 tahun (Bloom, 2005; Sholichach, 2020). Oleh karena itu masa ini disebut sebagai masa *golden age* yang memiliki peran besar dalam mengoptimalkan kemampuan serta kapasitas otak anak melalui penggunaan stimulasi yang tepat.

Untuk memaksimalkan potensi anak pada masa *golden age* tersebut, orang tua memegang peran penting dalam tumbuh kembang anak. Perkembangan kognitif, motorik, dan sosi-emosional anak tidak terjadi secara otomatis melainkan sangat bergantung pada orang tua memegang peran sebagai pendidik pertama dan utama. Tanpa adanya stimulasi yang tepat dan konsisten dari orang tua, potensi anak tidak dapat berkembang secara maksimal. (Oktaviani et. al., 2022)

Meskipun orang tua memiliki peran yang sangat krusial, laporan data terbaru dari UNICEF mencatat adanya defisit stimulasi pengasuhan dengan estimasi bahwa sekitar 40% anak berusia 2-4 tahun tidak mendapatkan porsi aktivitas stimulasi perkembangan yang memadai bersama pengasuhnya di rumah (UNICEF, 2025). Hal ini mengindikasikan adanya kekurangan pengasuhan yang dapat memicu keterlambatan tumbuh kembang pada generasi mendatang. Terutama dengan sebagian besar orang tua masih belum menyediakan stimulasi yang sesuai usia dan anak lebih banyak dibiarkan bermain sendiri, menonton TV, atau menggunakan smartphone tanpa dampingan dibandingkan melakukan

stimulasi seperti mianan edukatif ataupun aktivitas interaktif. Hal tersebut dapat berdampak pada rendahnya perkembangan anak, khususnya pada aspek sosial dengan skor variasi pengasuhan orang tua tercatat hanya sekitar 51,2%

Hal ini dipicu oleh fenomena tingginya prevalensi *parenting burnout* yang didefinisikan sebagai sindrom kelelahan kronis yang muncul akibat ketidakseimbangan jangka panjang antara tingginya tuntutan pengasuhan dan minimnya sumber daya untuk mengatasinya. Sebuah studi yang dirilis oleh The Ohio State University (2024) menemukan bahwa sebanyak 57% orang tua melaporkan diri mereka mengalami *burnout* tingkat sedang hingga berat. Tingginya prevelansi ini didorong oleh tuntutan internal maupun external mencakup bagaimana orang tua menilai dirinya ataupun penilaian yang dirasakan dari orang lain, waktu bermain bersama anak, dan hubungan dengan pasangan. Hal ini dapat berdampak pada kapasitas kognitif orang tua dalam mendampingi anak dan mempengaruhi perkembangan tumbuh kembang anak.

Semenjak pandemi COVID-19, terdapat peningkatan pesat terhadap layanan dukungan keluarga berbasis *online*. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa terdapat efektivitas program *parenting* berbasis *online* sebanding dengan program tatap muka, yang menandakan transformasi digital dapat mendorong inovasi dalam metode dukungan profesional bagi orang tua. Meskipun demikian, hal ini juga memicu tantangan *information overload* yang dapat membuat orang tua merasa kewalahan, menyulitkan proses pengambilan keputusan dan meningkatkan risiko terpapar misinformasi yang berpotensi memicu praktik pengasuhan yang kurang tepat (Onishi, 2024) Hal ini menunjukkan bahwa informasi *parenting* yang tersedia secara *online* memiliki dampak ganda. Oleh karena itu diperlukan adanya pengembangan pengetahuan dan strategi yang mampu membantu orang tua meminimalkan dampak *negative* dari informasi daring sekaligus mengoptimalkan manfaatnya dalam praktik pengasuhan sehari-hari.

Dengan demikian penulis dan tim ingin mengembangkan sebuah solusi berbasis digital untuk mengatasi tantangan tersebut dengan menciptakan perancangan aplikasi *mobile* Curabebe yang bertujuan untuk membantu dan mendukung orang tua secara terstruktur terhadap *parenting* khususnya pada usia *golden age* anak yaitu di umur 0-59 bulan..

1.2 Rumusan Masalah Entrepreneurship and Innovation Program,

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan, dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membantu orang tua dalam memahami proses pertumbuhan dan perkembangan balita baik dari aspek fisik dan emosional dengan cara yang sederhana dan menyenangkan?
2. Bagaimana cara memberikan platform yang dapat membantu orang tua memahami proses pertumbuhan dan perkembangan balita secara lebih terstruktur dan mudah diakses?

1.3 Batasan Masalah Entrepreneurship and Innovation Program,

Terdapat beberapa batasan masalah untuk memfokuskan dan tolak ukur peneliti terhadap tujuan perancangan ini. Adapun batasan masalah yang diterapkan dalam perancangan UI/UX pada aplikasi “Curabebe” sebagai berikut:

1.3.1 Media Aplikasi

Perancangan dalam laporan difokuskan pada *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) aplikasi *mobile* Curabebe. Dalam perancangan, penulis akan membahas terkait kelengkapan elemen *interface*, *prototyping*, dan *design system* aplikasi *mobile*. Demikian, perancangan hanya akan difokuskan pada penggunaan media aplikasi *mobile* dan tidak mencakup media platform lain seperti website .

1.3.2 Subjek Sasaran

Subjek sasaran utama dalam perancangan difokuskan pada orang tua muda khususnya ibu berusia 25-35 tahun dengan status menikah dan memiliki anak di usia 0-5 tahun. Target utama berasal dari kelompok sosial ekonomi menengah ke atas (SES B+) dengan psikografis memiliki

kepedulian terhadap tumbuh kembang anak dan terbiasa dalam menggunakan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari mereka.

1.3.3 Geografis dan Cakupan Teknologi

Penerapan awal aplikasi akan difokuskan terlebih dahulu pada wilayah urban di Indonesia khususnya Jabodetabek. Hal ini didasari oleh karakteristik masyarakat urban yang memiliki gaya hidup serta akses yang tinggi terhadap teknologi digital.

1.4 Maksud dan Tujuan Melaksanakan Entrepreneurship and Innovation

Program

Pelaksanaan program Entrepreneurship and Innovation program bertujuan untuk mengembangkan UI/UX aplikasi untuk memberikan panduan tumbuh kembang balita secara sederhana, menarik, dan mudah digunakan oleh orang tua.

1.5 Manfaat Melaksanakan Entrepreneurship and Innovation Program

Manfaat pelaksanaan kegiatan Entrepreneurship and Innovation Program mengenai perancangan aplikasi Curabebe adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis.

Penulis dapat menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan khususnya pada perancangan *user interface* untuk aplikasi Curabebe. Selain itu penulis juga dapat mengasah pengetahuan serta keterampilan dalam merancang produk, pengelolaan bisnis, serta analisis pasar. Perancangan juga memberikan kesempatan bagi penulis untuk melatih kemampuan bekerja sama dalam tim dan berkolaborasi dengan berbagai macam pihak.

2. Bagi Orang Lain.

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi solusi serta ide bisnis untuk membantu dan mendampingi orang tua dalam memahami proses tumbuh kembang balita. Perancangan aplikasi dirancang agar pengguna

dapat memiliki akses terhadap informasi yang terpercaya, terstruktur dan mudah dipahami untuk membantu orang tua.

3. Bagi Universitas.

Perancangan dapat menjadi arsip akademik bagi universitas sekaligus mejadi referensi pembelajaran bagi mahasiswa lain yang ingin mengembangkan aplikasi serupa atau ingin menngangkat fenomena dan isu permasalahan *parenting* sebagai topik penelitian dan inovasi. Perancangan ini juga diharapkan sebagai partisipasi mahasiswa dalam meningkatkan reputasi kampus

1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur Entrepreneurship and Innovation

Program

PRO-STEP Cluster Entrepreneurship and Innovation Program merupakan program Universitas Multimedia Nusantara dijalankan oleh penulis dan tim pada semester 6 dengan bobot 15 SKS. Penulis dan tim diwajibkan untuk memenuhi waktu pengerjaan 800 jam kerja atau sekitar 20-21 minggu dengan rincian 640 jam untuk perancangan ide bisnis dengan supervisor yaitu pihak Skystar Ventures dan 207 jam untuk pengerjaan laporan PRO-STEP bersama advisor dosen pembimbing. Setiap pengerjaan dilaporkan oleh penulis melalui penulisan *daily test* pada website PRO-STEP. Berikut Adalah rincian dan penjabaran *timeline* waktu dan prosedur Entrepreneurship and Innovation program:

Prosedur berisi penjabaran alur pendaftaran PROSTEP kerja Entrepreneurship and Innovation Program, dimulai dari tahap Sosialisasi PROSTEP sampai dengan Sidang Evaluasi PROSTEP dan diakhiri dengan submisi laporan akhir Sidang Evaluasi ke dalam website merdeka. Sederhananya anda harus menjabarkan Alur PROSTEP yang ada di dalam PPT briefing PROSTEP menjadi paragraf yang deskriptif, atau menjabarkannya dengan menggunakan tabel.

Tabel 1.1 Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan

Tanggal	Kegiatan	Keterangan
---------	----------	------------

10 November 2025	Sosialisasi dan Briefing Cluster MBKM	Sosialisasi yang diadakan oleh Program Studi terkait cluster PRO-STEP secara onsite
10 November – 1 Desember 2025	Periode registrasi dan pengisian Form Repristrasi Cluster MBKM	Registrasi Cluster PRO-STEP melalui website merdeka. Dan submit LoA (Letter of Acceptance) Cluster PRO-STEP untuk mendapatkan PRO-STEP 02
8 Desember	Pengumuman hasil seleksi PRO-STEP	Pengumuman penerimaan hasil seleksi PRO-STEP dan bergabung dengan grup LINE
2 Februari 2026	Registrasi website Kampus Merdeka	Pengumumuman dan pembagian dosen pembimbing, surat pengantar MBKM, dan registrasi melalui website kampus merdeka sesuai dengan arahan yang diberikan pada <i>user guide</i> .
2 Februari 2026	Pelaksanaan KICK-OFF Program PRO-STEP	Pemaparan materi dan informasi terkait program PRO-STEP berlangsung yang diadakan oleh SkyStar Ventures
2 Februari – 6 Maret 2026	Periode bimbingan Tahap 1	Pelaksanaan kegiatan PRO-STEP sesuai dengan <i>timeline</i> dan ketentuan umum yang diberikan dimulai dari merancang finalisasi ide bisnis, melakukan bimbingan dengan

		pembimbing internal dan external.
9-13 Maret 2026	Evaluasi 1 PRO-STEP	Periode penilaian evaluasi 1 PRO-STEP secara individu dengan submit laporan evaluasi 1 melalui website PRO-STEP
16 Maret – 22 Mei 2026	Periode Bimbingan Tahap 2	Pelaksanaan lanjutan kegiatan PRO-STEP setelah hasil dari evaluasi 1 sesuai <i>timeline</i> yang ditentukan meliputi pengembangan prototipe proeduk, validasi ide bisnis, penyusunan laporan akhir, serta bimbingan dengan pembimbing internal dan external
18-29 Mei 2026	Evaluasi 2 Cluster PRO-STEP	Periode penilaian evaluasi 2 PRO-STEP secara individu dengan submit laporan evaluasi 2 melalui website PRO-STEP
25-26 Mei 2026	Pengecekan Kelengkapan Dokumen Sidang Evaluasi 2 Cluster PRO-STEP	Pengecekan kelengkapan dokumen laporan sidang PRO-STEP terkait kerangka, konten, judul dan isi konten sebelum mahasiswa melakukan registrasi sidang Evaluasi 2

28 Mei 2026	Deadline registrasi sidang evaluasi 2 cluster PRO-STEP	Batas akhir pengumpulan registrasi sidang evaluasi 2
2-3 Juni 2026	Sidang Evaluasi 2 Cluster PRO-STEP	Periode sidang evaluasi 2
9-10 Juni 2026	Revisi dan pengesahan laporan akhir (Final) Sidang Cluster PRO-STEP	Melakukan revisi laporan dan mengumpulkan laporan final

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA