

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program Wirausaha Merdeka merupakan program yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar dan mengembangkan diri menjadi calon wirausahawan melalui aktivitas di luar kelas. Program Wirausaha Merdeka merupakan program yang diinisiasi oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek-red) yang ditujukan kepada mahasiswa yang mempunyai ketertarikan dalam dunia usaha dan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk dapat menjadi bagian dari program wirausaha merdeka. Kegiatan wirausaha merdeka ini, mulai dari mengingatkan kembali pentingnya mengembangkan mental wirausaha, memberi ilmu dan pemahaman serta praktik langsung di UMKM dan membantu mahasiswa mengkreasikan ide bisnisnya ke dalam program.

Pada bagian akhir program Wirausaha Merdeka ini terdapat Laporan Akhir Wirausaha Merdeka. Laporan Akhir Kegiatan Wirausaha Merdeka ini merupakan suatu bagian dari pelaksanaan kegiatan MBKM Wirausaha Merdeka yang sangat penting bagi mahasiswa peserta Wirausaha Merdeka. Laporan Kegiatan Wirausaha Merdeka baik yang disusun berdasarkan hasil kegiatan wajib memenuhi persyaratan ilmiah yang meliputi aspek ontologis, epistemologis, aksiologi dan perwujudan sikap ilmiah.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Program

Tujuan dilaksankannya Program Wirausaha Merdeka ini adalah

- a. Membentuk dan menanamkan mindset dan kompetensi dasar di bidang kewirausahaan bagi mahasiswa
- b. Memberikan peningkatan pengalaman wirausaha mahasiswa
- c. Memberikan peningkatan pengalaman wirausaha mahasiswa
- d. Penguatan metode pengembangan kewirausahaan bagi mahasiswa di Perguruan Tinggi

1.2.1 Manfaat Program

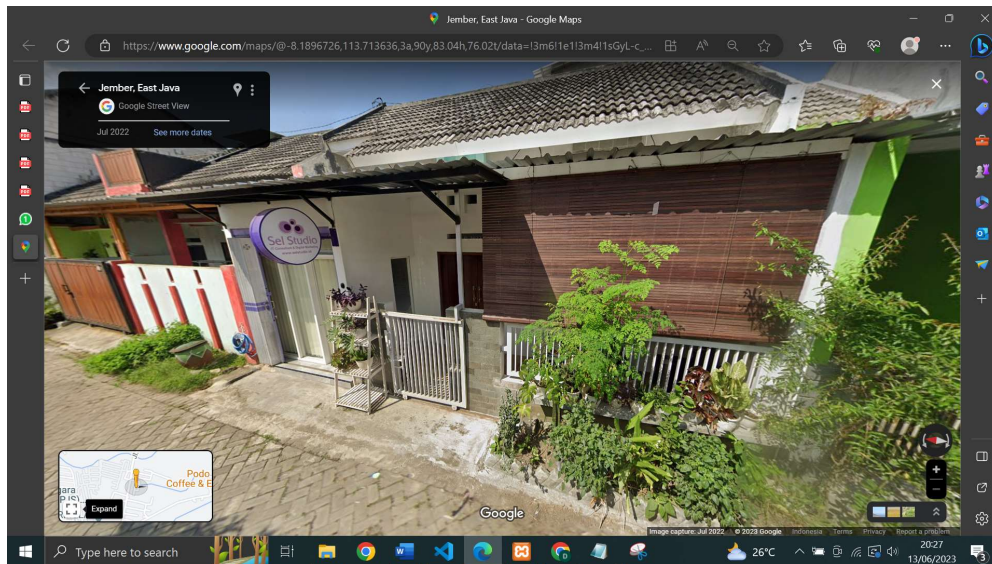
Program Wirausaha Merdeka diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

- a. Memberikan pengalaman praktis bagi mahasiswa dalam kegiatan wirausaha.
- b. Memberikan kesempatan untuk belajar di luar kampus.
- c. Memberikan pengembangan berwirausaha, analisis usaha dan penciptaan peluang usaha bagi mahasiswa.
- d. Sebagai sarana bagi peserta untuk berkreasi dengan ide yang dimiliki.

1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

1.3.1 Lokasi Kerja

Kegiatan magang dilaksanakan di CV. Sel Studio, yang beralamatkan di Perumahan Permata Permai Blok D-14 Sumpster Jember. Waktu magang dimulai dari bulan September 2022 sampai dengan bulan Desember 2022 yaitu 20 SKS dengan sekitar jangka waktu 5 bulan.



Gambar 1. 1 Lokasi magang

1.3.2 Jadwal Kerja

Kegiatan magang dilakukan pada hari kerja yaitu setiap hari senin sampai dengan jumat pada pukul 09.00 WIB hingga pukul 17.00 WIB.

1.4 Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan magang ini adalah sebagai berikut:

- a. Metode diskusi dilakukan antara mahasiswa dengan tim dari CV. Sel Studio termasuk pembimbing lapang mengenai pembagian tugas yang akan dikerjakan dengan melakukan perancangan sistem yang akan dibuat. Diskusi dilakukan pada awal magang melalui pertemuan pertama dengan pembimbing lapang magang.
- b. Metode studi literatur mempelajari literatur-literatur yang terkait dengan judul yang diangkat sebagai judul laporan magang dan nantinya dapat digunakan sebagai bahan pembuatan laporan.
- c. Daily Activity, dilakukan setiap hari kerja, yaitu hari Senin-Jumat oleh mahasiswa magang pada pembimbing lapang untuk melaporkan progress pekerjaan yang dilakukan.
- d. Pembuatan Sistem, pada tahap ini dilakukan perancangan program hasil dari diskusi mengenai tugas yang akan dikerjakan. Langkah yang dilakukan dalam pembuatan sistem yaitu:
 - 1) Analisis Kebutuhan
Analisis kebutuhan merupakan tahap analisis permasalahan dan mencari solusi yang sesuai dengan keinginan customer.
 - 2) Perancangan *Database*
Menganalisa dan merancang tabel apa saja diperlukan dalam *database* Aplikasi yang dirancang.
 - 3) Desain
Desain memiliki dua tahap yaitu, pertama membuat desain alur sistem dan yang kedua membuat rancangan *user interface design*.
 - 4) Implementasi
Implementasi adalah tahap pembuatan sistem dengan mengimplementasikan alur sistem yang telah dibuat ke dalam *user interface design*.
 - 5) Pengujian