

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Program Wirausaha Merdeka adalah program yang diinisiasi oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. Program ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengikuti Program Wirausaha Unggulan dari Perguruan Tinggi lainnya dan mengembangkan diri menjadi calon entrepreneur melalui aktivitas di luar kelas perkuliahan. Program ini juga merupakan bagian dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas ekonomi masyarakat Indonesia dengan mengajak para mahasiswa untuk berkolaborasi, beraksi, dan berbakti untuk negeri. Mahasiswa diharapkan dapat menjadi agen perubahan (agent of change) yang membantu meningkatkan kualitas ekonomi masyarakat dan menjadi agen penggerak (agent of driven) dalam memberikan solusi inovasi untuk membuka lapangan pekerjaan melalui peluang dan perkembangan bisnis mahasiswa, serta menjadi agen pelopor (agent of creator) untuk menumbuhkan potensi kewirausahaan baru di Indonesia. Program ini juga memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengasah jiwa kewirausahaan, soft skills, dan manajerial, serta mendorong peningkatan pengalaman wirausaha mahasiswa dan peningkatan kemampuan daya kerja mahasiswa yang dapat diakui dan diterapkan dalam bentuk Satuan Kredit Semester (SKS)

Desa Wisata Organik Lombok Kulon adalah tempat wisata yang berfokus pada edukasi bagi wisatawan maupun pada masyarakat sekitar. Kawasan desa wisata ini memiliki potensi lokal yang menjadi unggulan yaitu sebagian besar hasil sumber daya alamnya berbasis organik seperti beras, sayur mayur dan ikan air tawar yang pada pengembangannya dibentuklah sebuah desa wisata organik berbasis pada masyarakat. Dalam usaha membangun branding dan meningkatkan pemasaran, Desa Wisata Lombok Kulon telah menggunakan media digital. Namun, cara ini belum mampu meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan. Terlebih lagi, pandemi *Covid-19* semakin menurunkan jumlah wisatawan yang berkunjung ke Desa Wisata Lombok Kulon.

Seiring dengan meningkatnya kesadaran masyarakat akan pentingnya kesehatan dan keberlanjutan lingkungan, produk organik, khususnya yang berbasis beras organik, menjadi fokus perhatian. Pemanfaatan beras organik sebagai bahan dasar inovasi minuman *Rice Milk* dan Sereal Bubuk mencerminkan respon terhadap permintaan konsumen akan produk yang lebih sehat dan ramah lingkungan.

Untuk mendorong perkembangan sektor pariwisata dan pemasaran produk, promosi menjadi hal yang penting. Promosi pariwisata berkaitan dengan kegiatan komunikasi dan publikasi untuk membangun citra mengenai destinasi dan atraksi wisata. Promosi adalah unsur dari bauran pemasaran organisasi yang bertujuan memberitahukan, membujuk, dan mengingatkan target pasar dari organisasi atau produk yang dipasarkan. Salah satu bentuk promosi yang mudah dan luas jangkauannya adalah dengan menggunakan media sosial.

Dalam rangka mengembangkan Desa Wisata Organik Lombok Kulon, Kecamatan Wonosari, Kabupaten Bondowoso, penggunaan digital marketing dan optimalisasi media sosial juga dapat membantu meningkatkan pemasaran dan branding desa wisata. Digital marketing memungkinkan promosi yang lebih personal dan sesuai dengan target yang diinginkan. Selain itu, pengoptimalan media sosial dapat menjadi alat yang efektif untuk mempromosikan produk dan destinasi wisata lokal. Pengelolaan media sosial yang serius dapat menjadi ujung tombak dari kegiatan promosi. Dalam hal ini, pengoptimalan media sosial dapat dilakukan dengan cara menentukan target audience yang tepat, menggunakan konten yang menarik, konsisten dalam posting, menggunakan hashtag yang relevan, dan menggunakan influencer yang sesuai dengan target audience. Selain itu, pengoptimalan media sosial juga dapat membantu meningkatkan jangkauan, engagement, brand awareness, dan penjualan produk atau destinasi wisata lokal.

Untuk itu, berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka kami penulis ingin menganalisis bagaimana “Optimasi Media Sosial Platform Instagram Sebagai Alat Promosi Produk Beras Organik Rintisan Usaha Orice.” di Desa Wisata Organik Lombok Kulon menjadi fokus utama penelitian.

## **1.2. Tujuan dan Manfaat**

### 1.2.1. Tujuan umum magang

- a. Memberikan pengalaman kepada mahasiswa tentang penerapan teori yang telah dipelajari di bangku kuliah pada permasalahan nyata di lapangan.
- b. Memantik minat dan semangat mahasiswa dalam berwirausaha melalui program pemerintah yaitu Wirausaha Merdeka.
- c. Memberikan pengalaman kerja yang berharga di perusahaan/industri/instansi dan/atau unit bisnis strategis lainnya yang layak dijadikan tempat magang.

### 1.2.2. Tujuan Khusus Magang

- a. Memberi manfaat bagi mahasiswa untuk mengasah jiwa kewirausahaan, soft skills, dan manajerial dalam berinovasi dan berkolaborasi untuk meningkatkan kualitas kegiatan wirausaha di Perguruan Tinggi.
- b. Memahami dan menerapkan strategi optimal dalam pengelolaan konten sosial media untuk meningkatkan visibilitas dan interaksi dengan target audiens. .
- c. Memahami dan menerapkan strategi optimal dalam pengelolaan konten sosial media untuk meningkatkan visibilitas dan interaksi dengan target audiens..

### 1.2.3. Manfaat Magang

- a. Bagi mahasiswa:
  - 1) Mahasiswa akan mendapatkan pelatihan dan pengalaman praktis dalam pengembangan keterampilan kewirausahaan, termasuk perencanaan bisnis, manajemen keuangan, dan pemasaran.
  - 2) Mahasiswa diberikan peluang untuk merancang ide-ide inovatif,

merancang solusi kreatif, dan memperluas pemahaman tentang proses inovasi.

3) Mahasiswa akan mendapatkan wawasan langsung tentang operasi bisnis, termasuk manajemen risiko, perencanaan strategis, dan peluang pertumbuhan.

4) Mahasiswa mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi dengan para pengusaha, mentor, dan rekan-rekan sejawat, membentuk jaringan yang dapat bermanfaat untuk karir masa depan.

b. Bagi Perguruan Tinggi Pelaksana Program:

1) Keterlibatan lembaga dalam kegiatan Wirausaha Merdeka membuka peluang untuk memahami lebih dalam tentang tren bisnis dan kebutuhan industri yang dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum.

2) Lembaga dapat menyediakan sumber daya fisik, finansial, dan mentorship untuk mendukung mahasiswa dalam menjalankan proyek wirausaha mereka.

c. Bagi Perguruan Tinggi Asal Mahasiswa

Mendapatkan manfaat melalui peningkatan kompetensi dan daya kerja mahasiswa terutama dalam pengembangan wirausaha mahasiswa serta membantu pencapaian (IKU-1) yaitu aspek peningkatan kualitas lulusan dalam kesiapan kerja lulusan untuk mendapatkan pekerjaan yang layak/berwirausaha setelah menyelesaikan studi di Perguruan Tinggi dan pencapaian (IKU-2) yaitu aspek peningkatan kualitas mahasiswa berupa dukungan dan apresiasi terhadap mahasiswa untuk bisa belajar dan berprestasi dalam kegiatan di luar kampus.

d. Bagi Mitra Magang Tematik:

1) Mendukung program magang membantu instansi mendapatkan tambahan tenaga kerja dengan pemikiran segar dari mahasiswa yang berdedikasi dan bersemangat.

2) Magang dapat menjadi wadah identifikasi calon karyawan potensial. Instansi dapat memonitor kinerja mahasiswa selama magang dan mempertimbangkan untuk merekrut mereka di masa depan

### 1.3. Lokasi dan Waktu

Pelaksanaan Magang melalui program Magang Wirausaha Merdeka ini dilaksanakan di Politeknik Negeri Jember dan Desa Wisata Organik Lombok Kulon yang terletak di Krajan, Lombok Kulon, Kec. Wonosari, Kabupaten Bondowoso, Jawa Timur 68282, Indonesia. Kegiatan Magang dilaksanakan pada tanggal 5 September 2023 – 10 November 2023 dengan 20 SKS dan jangka waktu sekitar 2,5 bulan. Waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan Magang Wirausaha Merdeka di Politeknik Negeri Jember digambarkan dalam bentuk tabel dibawah ini:

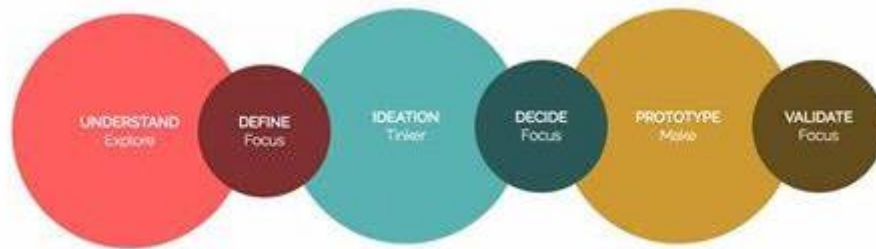
**Tabel 1. 1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan**

No	Jenis Kegiatan	Waktu	Tempat
1.	<i>Enterpreneurship Development Class</i> (EDC)	28 Agustus 2023 - 1 September 2023	Gedung Aula Soetrisno Widjaja Politeknik Negeri Jember
2.	<i>Outbond</i>	2 September 2023	Depan Gor Djoeang 45 Politeknik Negeri Jember
3.	Magang Tematik Kewirausahaan di Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI)	5 September 2023 - 11 November 2023	Dewi Organik, Lombok Kulon, Kec. Wonosari, Kab. Bondowoso, Jawa Timur
4.	Gelar Produk	16 September 2023	Gor Djoeang 45 Politeknik Negeri Jember
5.	<i>Bootcamp, Coaching</i>	20 November 2023	Gedung Aula

	<i>Clinic</i> ,& Pendampingan Usaha	- 30 November 2023	Soetrisno Widjaja Politeknik Negeri Jember
6.	Expo	9 Desember 2023	Gor Djoeang 45 Politeknik Negeri Jember
7.	Rekognisi Program & Sertifikasi Kompetensi Kewirausahaan	21 Desember 2023	Gedung Aula Soetrisno Widjaja Politeknik Negeri Jember

#### 1.4. Metode Pelaksanaan

Metode yang umum digunakan dalam mengembangkan usaha atau bisnis termasuk salah satunya adalah Design Sprint. Design Sprint merupakan suatu pendekatan yang diperkenalkan oleh Google untuk mengatasi masalah pengguna dengan merancang, membuat prototipe, dan menguji ide secara efektif. Dalam esensinya, Design Sprint diartikan sebagai suatu metode yang digunakan untuk menciptakan produk baru atau solusi inovatif dengan melibatkan serangkaian langkah-langkah yang terstruktur dan terfokus. (Ramadan et al., 2019). Design Sprint adalah suatu kerangka kerja desain produk yang fleksibel, dimaksudkan untuk memanfaatkan peluang optimal dalam mencapai tujuan yang diinginkan oleh orang. Ini melibatkan upaya kolaboratif dari tim kecil, dan hasil dari proses ini akan sangat memengaruhi arah pengembangan produk atau layanan. Dalam pelaksanaannya, Design Sprint terdiri dari lima tahapan yang harus dijalani secara berurutan. (Haekal, 2021):



**gambar 1. 1 Tahapan Metode Design Sprint**

- a. Tahap *Understand* (Pahami) Pada hari pertama *Design Sprint*, pengusaha memusatkan perhatian pada pengumpulan informasi terkait permasalahan yang ada pada produk. Hal ini mencakup menetapkan tujuan produk, mengidentifikasi kendala yang dihadapi konsumen, menentukan target pasar, dan mengevaluasi kapasitas perusahaan. Selanjutnya, tim harus menyusun daftar pertanyaan yang relevan dengan permasalahan yang sedang dihadapi.
- b. Tahap Kembangkan (*Diverge*) *Design Sprint* pada hari kedua adalah mengembangkan ide dengan menanggapi seluruh pertanyaan yang telah diajukan pada hari sebelumnya. Setiap pertanyaan mungkin memiliki berbagai jawaban yang mungkin. Sebagai contoh, pertanyaan seperti "Bagaimana sistem penjualan yang diinginkan?" dapat dijawab dengan "Melalui aplikasi e-commerce secara online atau dengan mendirikan toko fisik secara offline." Selanjutnya, ide dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memberikan detail lebih spesifik, seperti jenis aplikasi yang diusulkan atau bagaimana tata letak toko yang dibutuhkan..
- c. Tahap *Decide* (Putuskan) Dari beragam jawaban yang telah dikumpulkan, langkah selanjutnya adalah memilih jawaban terbaik. Pada tahap ini, dilakukan *Speed Critique*, yang merupakan proses memberikan kritik secara cepat terhadap setiap jawaban dalam waktu tiga menit. Tujuannya adalah meningkatkan efisiensi diskusi dan menghindari perdebatan yang tidak produktif. Setelah memilih jawaban terbaik, langkah selanjutnya

adalah mengimplementasikan keputusan yang telah diambil. Sebagai contoh, jika pilihan terbaik adalah menggunakan *platform* toko online, langkah awal dapat mencakup pembuatan akun pada aplikasi *marketplace* yang dipilih.

- d. Tahap Membuat Produk (*Prototype*). Metode keempat dalam *Design Sprint* adalah menghasilkan produk dengan menggunakan desain awal yang telah dipilih sebelumnya, seperti yang tergambar dalam sketsa. Pada hari keempat *Design Sprint*, fokus utama terletak pada tugas-tugas yang berkaitan dengan pembuatan produk. Semua aspek ide produk yang telah diajukan sebelumnya akan diwujudkan dengan rinci dan nyata sesuai dengan pembahasan pada hari-hari sebelumnya. Sementara itu, anggota tim yang tidak terlibat langsung dalam pembuatan produk dapat melibatkan diri dalam kegiatan lain yang mendukung pengembangan produk. Contohnya, tim pemasaran dapat mulai menghubungi calon konsumen untuk mencoba produk setelah produk awalnya telah selesai dibuat.
- e. Tahap Validasi (*Validate*). Metode terakhir dalam *Design Sprint* melibatkan pengujian produk secara langsung dengan calon konsumen melalui wawancara. Pastikan untuk mencatat dan merekam interaksi selama proses pengujian sesuai dengan kebutuhan untuk ulasan produk di masa mendatang..