

# **BAB 1. PENDAHULUAN**

## **1.1 Latar Belakang**

Program Wirausaha Merdeka adalah inisiatif dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Indonesia yang bertujuan untuk menggalakkan semangat kewirausahaan, mandiri, dan kreatifitas di kalangan mahasiswa. Program ini dibuat dengan tujuan memberikan dukungan kepada generasi muda agar mereka memiliki keterampilan dan pemahaman yang memadai di bidang kewirausahaan. Selain itu, program ini dianggap sebagai langkah awal menuju visi Indonesia sebagai negara emas pada tahun 2045 dan seterusnya. (Wirausaha Merdeka, 2023)

Program ini bermula sebagai tanggapan terhadap kebutuhan untuk meningkatkan keterampilan wirausaha di kalangan pelajar dan mahasiswa. Pihak Kemendikbud menyadari bahwa mengikutsertakan generasi muda dalam dunia wirausaha tidak hanya memberikan dukungan ekonomi, tetapi juga membangkitkan semangat kreativitas, inovasi, dan kepemimpinan.

Melalui penyediaan pelatihan, pendampingan, dan berbagai sumber daya, Program Wirausaha Merdeka memiliki tujuan utama untuk membentuk lingkungan yang mendukung pertumbuhan bisnis kecil dan menengah di kalangan mahasiswa. Diharapkan program ini dapat menjadi fondasi krusial untuk kemajuan ekonomi Indonesia di masa mendatang, dengan mempersiapkan generasi muda sebagai pengusaha muda yang memiliki ketangguhan dan daya saing.

Koperasi Ternak Syari'ah (KTTS) Mitra Subur pertama kali didirikan oleh sejumlah individu pada tahun 2012 sebagai kelompok masyarakat. Meskipun awalnya dalam bentuk POKMAS (Kelompok Masyarakat), mereka menyadari kurangnya efektivitas terutama dalam hal permodalan. Meskipun memiliki harapan untuk memperluas usaha mereka dan memberikan manfaat kepada masyarakat, mereka menganggap perlu adanya perubahan. Bapak Ifan, yang kini memimpin KTTS Mitra Subur, memulai usaha budidaya ternak secara pribadi dengan

memelihara 8 ekor sapi. Ia berusaha merumuskan jenis pakan dari tradisional hingga modern dengan tujuan menemukan pakan yang paling efektif untuk pertumbuhan ternak.

Meskipun dihadapkan dengan berbagai keterbatasan, semangat kami tetap tidak tergoyahkan untuk memulai bisnis dan mencari peluang pasar yang tersedia. Setelah mengikuti kegiatan immersion dan onboarding di WMK POLIJE 2023, kami sepenuhnya yakin untuk mengembangkan usaha Gemilin Snack yang ditujukan untuk kaum milenial.

Gemilin Snack merupakan inisiatif dari kelompok kami, yang berasal dari penggabungan dua kata, yaitu "gemar" dan "nyemilin". Saat membahas usaha ini, fokus utama kami adalah pada target pasar dan inovasi. Melalui survei langsung, kami melakukan penelitian untuk menentukan target pasar kami. Hasil riset kami menunjukkan bahwa terdapat minat besar dari masyarakat, khususnya perempuan di Kota Bondowoso, terhadap makanan pedas gurih. Dengan temuan ini, kami mengembangkan ide untuk menciptakan camilan dengan rasa pedas yang sesuai dengan selera pasar, namun tetap menghadirkan produk yang unik agar dapat bersaing dengan usaha sejenis.

Salah satu hal yang dilakukan penulis ketika melaksanakan magang adalah mempelajari teknik *Digital Marketing* dengan membuat platform di aplikasi *TikTok* untuk memasarkan produk cemilan, yaitu Gemilin Snack. Maka dari itu penulis membuat laporan magang dengan judul :

**“Optimasi *Digital Marketing* Gemilin Snack Oleh Mahasiswa Magang Wirausaha Merdeka Melalui Platform *TikTok*”**

## **1.2 Tujuan dan Manfaat**

### **1.2.1 Tujuan Umum Magang**

- a. Melatih mahasiswa untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan kewirausahaan serta pengalaman kerja mengenai kegiatan perusahaan, industri, atau unit bisnis strategis lainnya yang layak dijadikan tempat Magang.

- b. Memberikan pengalaman kepada mahasiswa tentang penerapan teori yang telah dipelajari di bangku kuliah pada permasalahan nyata di lapangan.
- c. Memantik minat dan semangat mahasiswa dalam berwirausaha melalui program pemerintah yaitu Wirausaha Merdeka.
- d. Meningkatkan pengalaman mahasiswa dalam bidang wirausaha.

### 1.2.2 Tujuan Khusus Magang

Secara khusus, Magang Wirausaha Merdeka ini bertujuan untuk melatih keterampilan dan melakukan pengembangan ilmu yang didapat di bangku kuliah dan menuliskannya dalam dunia wirausaha. Selain itu, mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan diri dengan menyerap ilmu baru seputar wirausaha baik dari pembimbing maupun Dunia Usaha atau Dunia Industri yang ditempati dan menerapkannya dalam usaha yang dilakukan sebagai luaran dari kegiatan yang diikuti. Salah satunya adalah ilmu mengenai Konsep *Digital Marketing* maupun konvensional marketing untuk mempersiapkan mahasiswa menjadi seorang *Entrepreneur* yang sukses salah satunya menggunakan platform *TikTok*.

### 1.2.3 Manfaat Magang

#### a. Bagi Mahasiswa

- 1) Memberikan pengalaman nyata bagi mahasiswa dalam kegiatan wirausaha dan mendapatkan kesempatan untuk dapat belajar di luar kampus untuk mengembangkan ilmu di bidang kewirausahaan.
- 2) Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk memantapkan keterampilan dan pengetahuannya sehingga kepercayaan dirinya akan meningkat.
- 3) Mahasiswa terlatih untuk berpikir kritis dan menggunakan daya nalar dengan cara memberikan komentar logis terhadap kegiatan yang telah dikerjakan dalam bentuk laporan kegiatan yang sudah dilakukan.
- 4) Mahasiswa tidak perlu mengikuti KBM di kampus karena nilai akan di konversikan otomatis 20 SKS dari hasil magang Program Wirausaha Merdeka.
- 5) Mahasiswa akan di bantu perihal pendanaan untuk membuka usaha.

- 6) Mahasiswa dapat mengetahui dan mempelajari *Digital Marketing* pada Platform *TikTok* sebaik mungkin untuk mengembangkan pemasaran performa promosi dalam memaksimalkan penjualan dan visibilitas produk Gemilin Snack.

- a. Bagi Perguruan Tinggi Pelaksana Program

Perguruan Tinggi mampu melakukan kajian, inovasi dan kreatifitas dalam pengembangan wirausaha mahasiswa serta membantu pencapaian (IKU1) yaitu aspek peningkatan kualitas lulusan dalam kesiapan kerja lulusan untuk mendapatkan suatu pekerjaan yang layak atau 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.

- b. Bagi Perguruan Tinggi Asal Mahasiswa

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

- c. Bagi Mitra Magang Terkait

Mendapatkan manfaat melalui adanya pendukung tenaga kerja sementara sebagai sumber daya perusahaan, mendapat kesempatan ikut serta menjadi salah satu kader pencetak mahasiswa yang mampu berwirausaha sesuai dengan ilmu yang diajarkan & diterapkan di dalam perusahaan tersebut dan mendapatkan ide kreatif baru dari mahasiswa.

### 1.3 Lokasi dan Waktu

Pelaksanaan Magang Program Wirausaha Merdeka ini dilaksanakan di Politeknik Negeri Jember dan KTTS Mitra Subur yang terletak di Blk.Ps Karanganyar, Kec.Tegalampel, Kabupaten Bondowoso, Jawa Timur 68291. Kegiatan Magang dilaksanakan pada tanggal 24 Agustus 2023 s/d 09 Desember 2023 dengan 20 SKS dan jangka waktu sekitar 5 bulan. Waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan Magang Wirausaha Merdeka di Politeknik Negeri Jember digambarkan dalam bentuk tabel dibawah ini :

Tabel 1. 1 Jadwal Kegiatan WMK POLIJE 2023

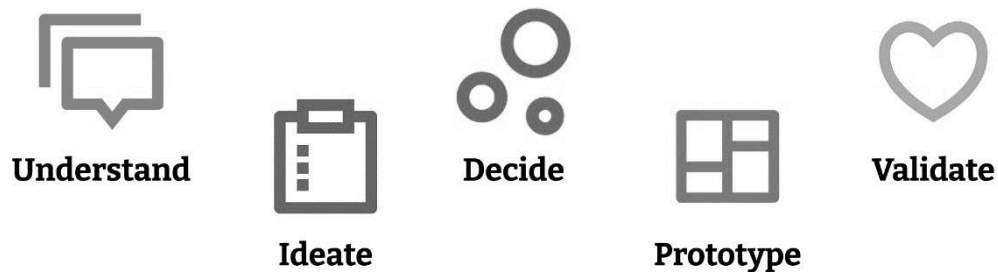
No	Kegiatan	Waktu	Tempat
1.	<i>Kick Off</i>	25 Agustus 2023	Di Auditorium Politeknik Negeri Jember
2.	<i>EDC (Entrepreneurship Development Class)</i>	28 Agustus - 01 September 2023	Di Aula Politeknik Negeri Jember
3.	<i>Outbond</i>	02 September 2023	Area outdoor GOR Perjuangan 45 Politeknik Negeri Jember
4.	Pemberangkatan magang/ on boarding	05 September 2023	KTTS Mitra Subur, Bondowoso
7.	Visitasi oleh TIM WMK POLIJE	10 Oktober 2023	KTTS Mitra Subur, Bondowoso
8.	Penarikan mahasiswa dari mitra magang	11 November 2023	KTTS Mitra Subur, Bondowoso
9.	Pameran Produk ke-1	16 November 2023	GOR Perjuangan 45 Politeknik Negeri Jember
10.	Pendampingan usaha <i>offline</i> oleh Bapak Eko Nuryahya	20 - 30 November 2023	Lantai 1 gedung pascasarjana Politeknik Negeri Jember yaitu ruang inkubator bisnis,

				aula	sutrisno	widjaja	
				Politeknik Negeri Jember.			
11.	<i>Coaching Klinik</i> oleh Bapak Haryono Rakhmad	23 Desember 2023		Aula	Sutrisno	widjaja	
				Politeknik Negeri Jember.			
12.	Boatcamp	21-30 November 2023		Aula	Sutrisno	widjaja	
				Politeknik Negeri Jember.			
12.	Pengumpulan katalog (Buleting WMK)	03 Desember		Politeknik	Negeri	Jember	
				secara online			
13.	Persiapan Expo	07-08 Desember		GOR	Perjuangan	45	
				Politeknik Negeri Jember			
14.	Ujian Kompetensi BNSP RI Skema Kewirausahaan	07-09 Desember		Aula	Sutrisno	widjaja	
				Politeknik Negeri Jember dan Gedung Pasca Sarjana Politeknik Negeri Jember			
15.	Bisnis matcing dan Expo/ Pameran Produk ke-2	09 Desember 2023		GOR	Perjuangan	45	
				Politeknik Negeri Jember			
16.	Batas Pengumpulan Laporan Akhir WMK	15 Desember 2023		Gedung	Pasca	Sarjana	
				Politeknik Negeri Jember			
17.	Rekognisi Program	21 Desember 2023		Online via Zoom Meeting			

#### 1.4 Metode Pelaksanaan

Salah satu metode yang dapat digunakan dalam pengembangan usaha atau bisnis adalah metode Design Sprint. Metodologi ini awalnya dikembangkan oleh Google untuk mengatasi masalah pengguna dengan melakukan perancangan, pembuatan prototipe, dan pengujian ide secara sistematis. Design Sprint juga didefinisikan sebagai pendekatan untuk menciptakan produk baru. Sebagai suatu kerangka kerja desain produk yang fleksibel, Design Sprint membantu memaksimalkan peluang untuk memenuhi keinginan pengguna. Proses ini melibatkan upaya bersama dari tim kecil yang memiliki dampak besar, dimana hasilnya akan menentukan arah produk atau layanan yang dikembangkan. Terdapat

lima tahapan dalam Design Sprint, seperti yang dijelaskan oleh (Ramadan et al., 2019).



Gambar 1. 1 Metode Pelaksanaan

1. Understand (Pahami)

Pada hari pertama Design Sprint, pengusaha fokus untuk menggali informasi terkait masalah yang ada pada produk. Ini mencakup tujuan produk, kendala yang dihadapi konsumen, pemilihan target pasar, dan kapasitas perusahaan. Selanjutnya, tim perlu menyusun daftar pertanyaan yang relevan dengan masalah-masalah tersebut.

2. Diverge (Kembangkan)

Understand, Define, Decide, Prototype dan Validate 8 Metode Design Sprint di hari kedua difokuskan pada pengembangan ide dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah diajukan pada hari sebelumnya. Setiap pertanyaan dapat memiliki berbagai jawaban. Sebagai contoh, pada pertanyaan "Ingin menggunakan sistem penjualan seperti apa?", jawabannya dapat beragam, misalnya "Online melalui aplikasi e-commerce" atau "Offline dengan mendirikan toko fisik". Selanjutnya, ide-ide tersebut dapat dikembangkan lebih lanjut dengan merinci aplikasi atau tipe toko yang diusulkan.

3. Decide (Putuskan)

Dari berbagai jawaban yang dikumpulkan, tim dapat memilih jawaban terbaik. Pada tahap ini, dapat dilakukan Speed Critique, yakni kritik singkat terhadap setiap jawaban dalam waktu tiga menit. Hal ini bertujuan untuk membuat diskusi lebih efisien dan menghindari debat yang tidak produktif. Setelah

memilih jawaban terbaik, langkah selanjutnya adalah mengimplementasikan keputusan tersebut. Sebagai contoh, jika memilih toko online, langkah awal bisa berupa pembuatan akun di platform e-commerce.

#### 4. Prototype (Membuat Produk)

Metode Design Sprint yang keempat adalah menciptakan produk menggunakan rancangan awal yang sudah diputuskan sebelumnya. Misalnya, dari sketsa yang sudah dibuat. Tahap Design Sprint di hari keempat ini memang akan lebih banyak fokus pada tugas dari pembuat produk. Semua aspek produk yang awalnya berupa ide akan diwujudkan secara nyata dan detail sesuai bahasan di hari-hari sebelumnya. Sementara itu, anggota tim yang tidak membuat produk, bisa mengerjakan kegiatan lain untuk mendukung pengembangan produk. Misalnya, bagian pemasaran mulai menghubungi calon konsumen untuk mencoba produk setelah produk awal jadi.

#### 5. Validate (Validasi)

Langkah terakhir dalam metode Design Sprint adalah menguji produk secara langsung kepada calon konsumen melalui wawancara. Penting untuk mencatat dan merekam interaksi selama tahap pengujian sesuai dengan kebutuhan untuk revisi produk selanjutnya.