

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program Wirausaha Merdeka merupakan program dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Indonesia untuk mendorong Mahasiswa menjadi wirausahawan yang mandiri dan kreatif. Program ini Dirancang untuk memberikan dukungan kepada generasi muda agar memiliki Keterampilan dan pemahaman yang cukup dalam bidang kewirausahaan dan Menjadi awal untuk Indonesia emas tahun 2045 ke depan. (Wirausaha Merdeka, 2023)

Latar belakang program ini muncul sebagai respons terhadap kebutuhan Peningkatan keterampilan wirausaha di kalangan pelajar dan mahasiswa. Kemendikbud menyadari bahwa melibatkan generasi muda dalam dunia Wirausaha bukan hanya membantu mereka secara ekonomi, tetapi juga Menyulut semangat kreativitas, inovasi, dan kepemimpinan.

Dengan menyediakan pelatihan, pendampingan, dan sumber daya lainnya, Wirausaha Merdeka bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung Perkembangan bisnis kecil dan menengah di kalangan mahasiswa. Program ini dapat menjadi landasan penting bagi masa depan ekonomi Indonesia dengan mempersiapkan generasi muda sebagai pengusaha muda yang Tangguh dan berdaya saing.

Koperasi Ternak Syari'ah (KTTS) Mitra Subur pertama kali dikembangkan oleh sejumlah individu pada tahun 2012, awalnya dalam bentuk kelompok masyarakat. Namun, bentuk POKMAS (Kelompok Masyarakat) dianggap kurang efektif terutama dalam hal permodalan, meskipun mereka berharap dapat memperluas usaha mereka dan memberikan manfaat kepada masyarakat. Bapak Ifan, yang sekarang menjadi pimpinan KTTS Mitra Subur, memulai usaha budidaya ternak pribadi dengan memelihara 8 ekor sapi dan mencoba merumuskan pakan

tradisional hingga modern, dengan tujuan menemukan pakan yang paling efektif untuk pertumbuhan ternak.

Berangkat dari segala keterbatasan, tak mengurangi semangat kami untuk memulai bisnis dan melihat peluang pasar yang ada. Setelah mengikuti kegiatan para imersion dan on bording WMK POLIJE 2023 kami mantap untuk menjalankan bisnis gemilan *snack* yang kami targetkan untuk kaum milineal.

Gemilin *Snack* merupakan usaha rintisan dari kelompok kami yang berangkat dari 2 kata yang di gabung menjadi gemilin yakni gemar dan nyemilin. Berbicara mengenai usaha erat kaitannya dengan target pasar dan juga inovasi Dimana target pasar kami dapat melalui survey langsung. Hasil riset kami membuktikan bahwa Masyarakat khususnya Perempuan Indonesia utamanya di kota bondowoso banyak yang menyukai makanan pedas gurih sehingga kami menemukan ide untuk membuat suatu cemilan yang memiliki rasa pedas sesuai dengan selera pasar namun dengan produk yang berbeda agar berbeda dengan usaha lainnya.

Salah satu hal yang dilakukan penulis ketika melaksanakan magang adalah mempelajari teknik *Digital Marketing* dengan membuat platform di aplikasi Instagram 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 Instagram”

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 satu media sosial yang di optimalkan oleh penulis adalah Platform Instagram, Platform ini memiliki banyak pengguna utamanya di Indonesia sehingga bisa menjadi salah satu pilihan dalam mengembangkan pemasaran digital.

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.

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

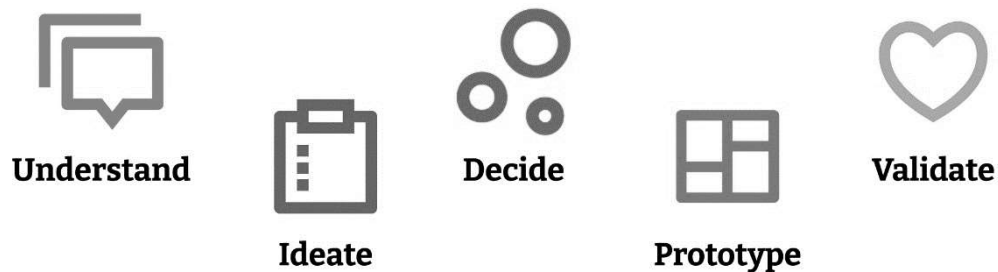
No	Kegiatan	Waktu	Tempat
1.	Kick Off	25 Agustus 2023	Di Auditorium Politeknik Negeri Jember
2.	EDC (Entrepreneurship Development Class)	28 Agustus - 01 September 2023	Di Aula Politeknik Negeri Jember
3.	Outbond	02 September 2023	Area outdoor GOR Perjuangan 45 Politeknik Negeri Jember
4.	Pemberangkatan 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 offline 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.	Coaching Klinik 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)**
 Di hari pertama Design Sprint, pelaku usaha berfokus untuk mengumpulkan informasi tentang masalah pada produk. Misalnya, tujuan produk, masalah yang dihadapi konsumen, memilih target pasar, hingga kapasitas perusahaan. Lalu, tim perlu membuat daftar pertanyaan yang relevan dengan masalah di atas.
2. **Diverge (Kembangkan)**
 Understand Define Decide Prototype Validate 8 Metode Design Sprint di hari kedua adalah mengembangkan ide dengan menjawab semua pertanyaan di hari sebelumnya. Satu pertanyaan bisa memiliki banyak jawaban. Misalnya, pertanyaan “Ingin menggunakan sistem penjualan seperti apa?”. Jawabannya bisa “Online via aplikasi ecommerce atau Offline dengan membangun toko” Lalu, Anda bisa kembangkan lagi menjadi lebih spesifik mulai dari aplikasi apa yang diusulkan atau seperti apa toko yang dibutuhkan.
3. **Decide (Putuskan)**
 Dari berbagai jawaban yang dikumpulkan, kita bisa memilih jawaban terbaik. Di tahap ini, bisa dilakukan Speed Critique, yaitu upaya mengkritik setiap jawaban secara cepat (tiga menit). Tujuannya, membuat diskusi lebih efektif dengan menghindari debat kusir. Setelah memilih jawaban terbaik, jalankan

keputusan yang dibuat. Contoh menggunakan toko online, maka kita bisa mulai membuat akun di aplikasi marketplace.

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)

Metode Design Sprint yang terakhir adalah menguji produk langsung ke calon konsumen melalui interview. Jangan lupa mencatat dan merekam interaksi dalam tahap pengujian tersebut sesuai kebutuhan review produk nantinya.