

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

WRAP (*Work Ready Program*) merupakan salah satu dari program kemendikbud mengenai Kampus Merdeka. Universitas Telkom salah satu yang mengimplementasikan Kampus Merdeka ini menciptakan beberapa program yang satunya itu WRAP. WRAP yang tersedia memiliki beberapa jenis yaitu, *WRAP Entrepreneurship*, *WRAP Internship*, dan *WRAP Researchship*. *WRAP Entrepreneurship* adalah program kuliah untuk mahasiswa yang ingin belajar berbisnis dan menjadi pengusaha. Pada program ini mahasiswa akan memulai membangun bisnis mereka sendiri, mulai dari ide hingga eksekusi selama 2 semester dan akan dibimbing oleh dosen, tim pengajar, dan mentor seorang pebisnis. Pada tahun ajaran 2020/2021, *WRAP Entrepreneurship* Universitas Telkom dengan Bandung Techno Park mampu mewadahi 11 tim startup yang salah satunya bernama Homelab sebagai platform tanya jawab tugas kuliah.

Ide awal dari startup Homelab melihat dari perspektif mahasiswa sebagai masyarakat kampus mempunyai tugas utama yaitu belajar seperti membuat tugas, membaca buku, buat makalah, presentasi, diskusi, hadir ke seminar, dan kegiatan-kegiatan lainnya yang bercorak kekampusan. Selain itu, tugas utama sebagai mahasiswa itu adalah menyelesaikan tugas dan belajar seperti belajar mandiri, belajar berpendapat, belajar bertanggung jawab, dan tentunya belajar menuntut ilmu dikampus. Begitu banyak hal yang harus dilakukan sebagai seorang mahasiswa dan tentunya dari semua tugas tersebut memiliki kendala atau permasalahannya masing-masing.

Aktivitas utama yang dilakukan dan harus diselesaikan oleh mahasiswa adalah mengerjakan tugas kuliah karena setiap mahasiswa pasti akan mengalami dan merasakan mengerjakan tugas kuliah dan dari hasil wawancara kepada beberapa mahasiswa bahwa masalah yang sering dialami dan kebanyakan dirasakan mahasiswa adalah permasalahan mengerjakan tugas kuliah. Diketahui dalam hasil wawancara ada beberapa faktor yang mengakibatkan mahasiswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas kuliah, seperti tidak pahamnya materi kuliah, penjelasan dosen yang kurang lengkap, keterbatasan latihan soal atau referensi, dan kemampuan individu mahasiswa itu sendiri. Maka dari itu untuk mengatasi masalah

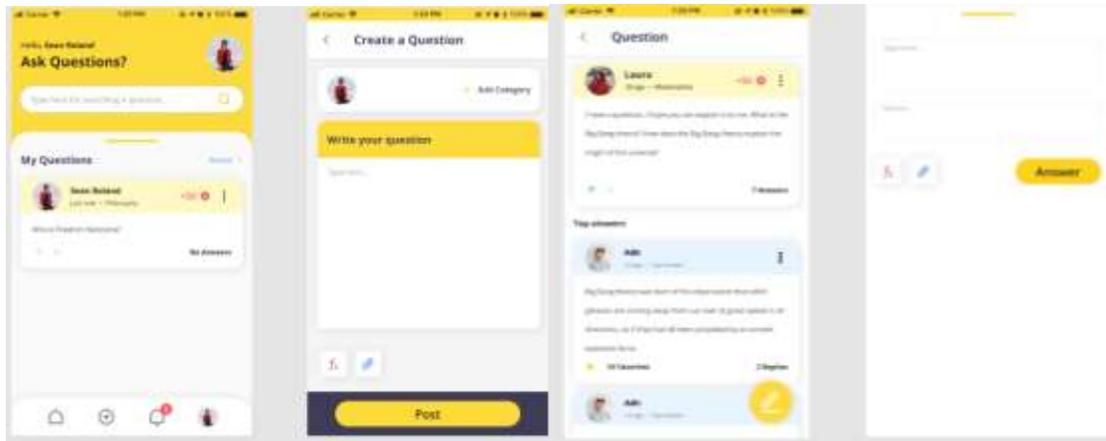
tersebut, terdapat beberapa kebiasaannya mahasiswa dalam menyelesaikan tugas kuliahnya seperti mengerjakan sendiri, bertanya atau berdiskusi dengan teman, mencari jawaban di buku, melihat materi yang diberikan dosen, bertanya langsung kepada dosen, mencari jawaban atau referensi di internet, dan mencari video tutorial di Youtube.

Dengan adanya kebiasaan mahasiswa ini bisa menjadi peluang bagi *startup* Homelab yang baru akan memulai menjalankan bisnis dan mengimplementasikan ide bisnisnya harus mengerti dan memahami kebiasaan, tipe, identitas, sifat, dan perilaku dari konsumennya. Homelab sendiri masih merupakan ide dan masih tahap perancangan model bisnis serta belum menjalankan dan mengimplementasikan ide bisnisnya. Ide utama dari Homelab adalah *platform* belajar *digital* bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan tugas kuliahnya.. Homelab ingin menjadi wadah untuk mahasiswa agar dapat berdiskusi dengan mahasiswa lain tanpa ada jarak dan waktu. Hasil wawancara kepada mahasiswa, sebagian besar belum pernah menggunakan aplikasi forum tanya jawab tentang tugas kuliah dan hanya pernah menggunakan forum diskusi *Learning Management System (LMS)* yang dimiliki oleh kampus saja. Maka dari itu, Homelab saat ini menciptakan sebuah situs (*website*) dan aplikasi gratis berbasis android yang bisa digunakan untuk mahasiswa yang ingin melakukan diskusi *online* dengan orang lain dan mahasiswa yang memiliki kesulitan dalam menyelesaikan tugas kuliahnya dapat melakukan tanya jawab dengan mahasiswa yang lebih paham di fitur utama Homelab yaitu tanya jawab.

Dalam situs dan aplikasi Homelab ini mahasiswa dapat bertanya mengenai tugas kuliah dengan menyantumkan kategori mata kuliah yang dituju, seperti matematika, statistika, keuangan, ekonomi, atau lainnya. Dari pertanyaan tersebut, mahasiswa yang lebih paham dan mengerti dengan soal yang ditanyakan akan menjawab pertanyaan itu dengan penjelasan rinci dan mencantumkan sumber jawaban berasal dari menurut para ahli, *link website*, atau menurut pendapat pribadi. Adanya aktivitas tanya jawab ini menggunakan sistem poin yang berarti jika penanya akan dikenakan pengurangan poin yang dimiliki dan jika penjawab akan mendapatkan poin dari penanya.

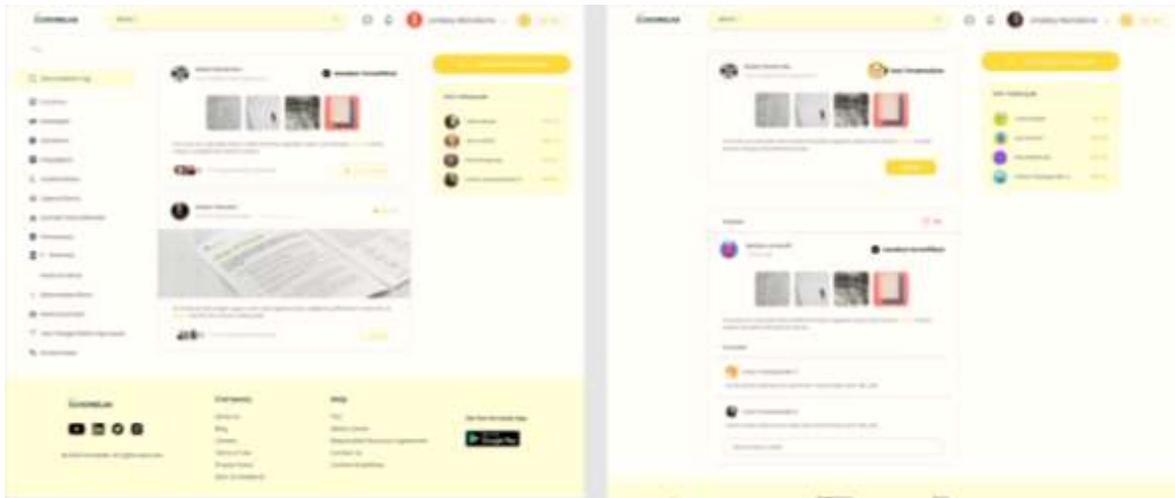
Mahasiswa yang menjawab atau pintar tersebut akan mendapatkan sejumlah poin dari mahasiswa yang bertanya, mahasiswa penjawab ini akan berkesempatan untuk mendapatkan uang tunai dengan cara mengumpulkan sejumlah poin yang ditentukan untuk ditukar menjadi uang tunai. Hal ini merupakan salah satu bentuk apresiasi dan *reward* bagi mahasiswa yang lebih paham atau pintar dan sudah membantu mahasiswa lain. Pada gambar 1.1 dibawah ini

merupakan *mockup* dari fitur tanya jawab yang dibuat oleh Homelab berbasis aplikasi android dan gambar 1.2 merupakan mockup fitur tanya jawab berbasis *website*.



**Gambar 1. 1 Mockup Fitur Tanya Jawab di Aplikasi Homelab**

Sumber: Figma Homelab (2020)



**Gambar 1. 2 Mockup Fitur Tanya Jawab di Website Homelab**

Sumber: Figma Homelab (2020)

## 1.2 Lingkup Penugasan

Kegiatan WRAP *Entrepreneurship* yang dilaksanakan di Bandung Techno Park ini, penulis memiliki peran dan tanggung jawab dalam tim yang ditetapkan dan disetujui bersama oleh tim startup dan pihak Bandung Techno Park. Untuk posisi yang ditempati oleh penulis mengalami perubahan, di semester 7 penulis memiliki posisi dan tanggung jawab sebagai *Business Development* yang memiliki tugas sebagai berikut :

1. Melakukan survei dan wawancara calon konsumen
2. Membuat perencanaan keuangan *startup*
3. Membuat laporan keuangan *startup*
4. Riset bisnis dan industri
5. Strategi bisnis

Namun di semester 8 penulis mengalami perubahan posisi dan tanggung jawab sebagai *Chief Executive Officer* (CEO) yang memiliki tugas sebagai berikut :

1. Melakukan pengambilan keputusan
2. Strategi bisnis
3. Mengontrol seluruh aspek dan divisi yang terdapat di dalam startup
4. Melakukan kerjasama dengan mitra atau pihak ketiga
5. Mengontrol kegiatan dan tugas yang dilakukan anggota setiap harinya
6. Memberikan motivasi kepada anggota dalam menjalankan tugas
7. Sebagai jembatan dan juru bicara antara tim dengan dosen pengampu dan pihak BTP

Selain tugas dan tanggung jawab dalam tim, penulis memiliki kewajiban dalam melaksanakan WRAP *Entrepreneurship* ini antara lain:

1. Menghadiri acara perkenalan setiap awal semester
2. Mengikuti kegiatan perkuliahan WRAP *Entrepreneurship* bersama dengan dosen pengampu
3. Mengikuti kegiatan workshop yang diadakan oleh Bandung Techno Park
4. Mengikuti kegiatan mentoring expert dengan mentor
5. Mengikuti kegiatan UTS dan UAS
6. Menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh dosen pengampu dan mentor
7. Bersedia memberikan testimonial mengenai kegiatan WRAP *Entrepreneurship* pertim secara bergantian dalam acara BTP Talk

### **1.3 Manfaat**

Adapun manfaat dari program WRAP *Entrepreneurship* ini adalah :

1. Mampu memberikan peluang kepada mahasiswa untuk mandiri membuat bisnis
2. Memberikan wadah yang kredibel dalam mendukung mahasiswa dalam menciptakan dan mengembangkan bisnis
3. Mendapatkan ilmu pengetahuan dan pengalaman di dunia *startup* digital

4. Mendapatkan relasi dalam berbisnis melalui kegiatan *workshop*, *pitching*, dan perlombaan
5. Bisa menjadi pengganti Tugas Akhir

#### **1.4 Tujuan**

Tujuan dari penulisan laporan ini adalah untuk konversi Tugas Akhir dan sebagai bukti pertanggung jawaban dari penulis dalam mengikuti WRAP *Entrepreneurship* di Bandung Techno Park.

#### **1.5 Sistematika Penulisan Laporan**

Laporan WRAP *Entrepreneurship* ini ditulis dengan font Times New Roman, spasi 1,5, ukuran font 12, dan ukuran kertas A4 yang memuat isi-isi dengan format sebagai berikut:

- BAB I : Pendahuluan. Di bab satu ini memaparkan mengenai latar belakang, lingkup penugasan, manfaat, dan sistematika penulisan laporan.
- BAB II : Tinjauan Startup. Di bab dua ini memaparkan mengenai profil singkat mengenai startup.
- BAB III : Teori Dasar. Di bab tiga ini memaparkan mengenai framework dari WRAP *Entrepreneurship*, teori dan metode yang digunakan selama masa program WRAP *Entrepreneurship* sesuai dengan bidang bisnis.
- BAB IV : Hasil dan Pelaksanaan WRAP *Entrepreneurship*. Di bab empat ini berisikan penjelasan mengenai hasil dari tugas, tanggung jawab dan pekerjaan yang dilakukan oleh penulis.
- BAB V : Kesimpulan dan saran. Di bab lima ini memaparkan kesimpulan dan saran selama melaksanakan WRAP *Entrepreneurship*.