

**SKRIPSI**

**INOVASI BISNIS “ROMLAH SNACK” OLEH PEKERJA MIGRAN  
INDONESIA DI TAIWAN BERBASIS *DESIGN THINKING* DAN  
*BUSINESS MODEL CANVAS* PADA MASA PANDEMI COVID-19**



**DISUSUN OLEH:**

**HULAM MAHMUD**

**NIM: 180304012**

**PRODI KEWIRAUSAHAAN**

**FAKULTAS EKONOMI & BISNIS**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK**

**2022**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayahnya sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul : “Inovasi Bisnis “Romlah Snack” Oleh PMI Di Taiwan Berbasis *Design Thinking* Dan *Business Model Canvas* Pada Masa Pandemi Covid-19” sesuai waktu yang telah di tentukan.

Skripsi ini penulis di susun mendapatkan satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana satu di Universitas Muhammadiyah Gresik. Dalam penyusunan, penulis mendapatkan banyak pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat bapak/ibu:

1. Dr. Eko Budi Leksono, S.T., M.T.selaku Rektor Universitas Muhamaddiyah Gresik.
2. Aries Kurniawan, S.E., M.Hum., selaku Ketua Program Studi Kewirausahaan Universitas Muhammadiyah gresik
3. Beni Dwi Komara, S.Si.,M.M selaku pembimbing, yang telah banyak memberikan petunjuk,saran, dorongan moral dalam penyusunan proposal skripsi ini.
4. Seluruh responden yang telah bersedia memberikan informasi dalam penyusunan skripsi.
5. Semua pihak yang telah memberikan dukungan moral dan material demi terselesaikan proposal skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan pahala atas semua amal kebaikan yang di berikan, penulis menyadari karya tulis ilmiah ini masih banyak kekurangan, untuk itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan, akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi semua pembaca pada umumnya.

Gresik, 20 Juni 2022



Hulam Mahmud

## ABSTRAK

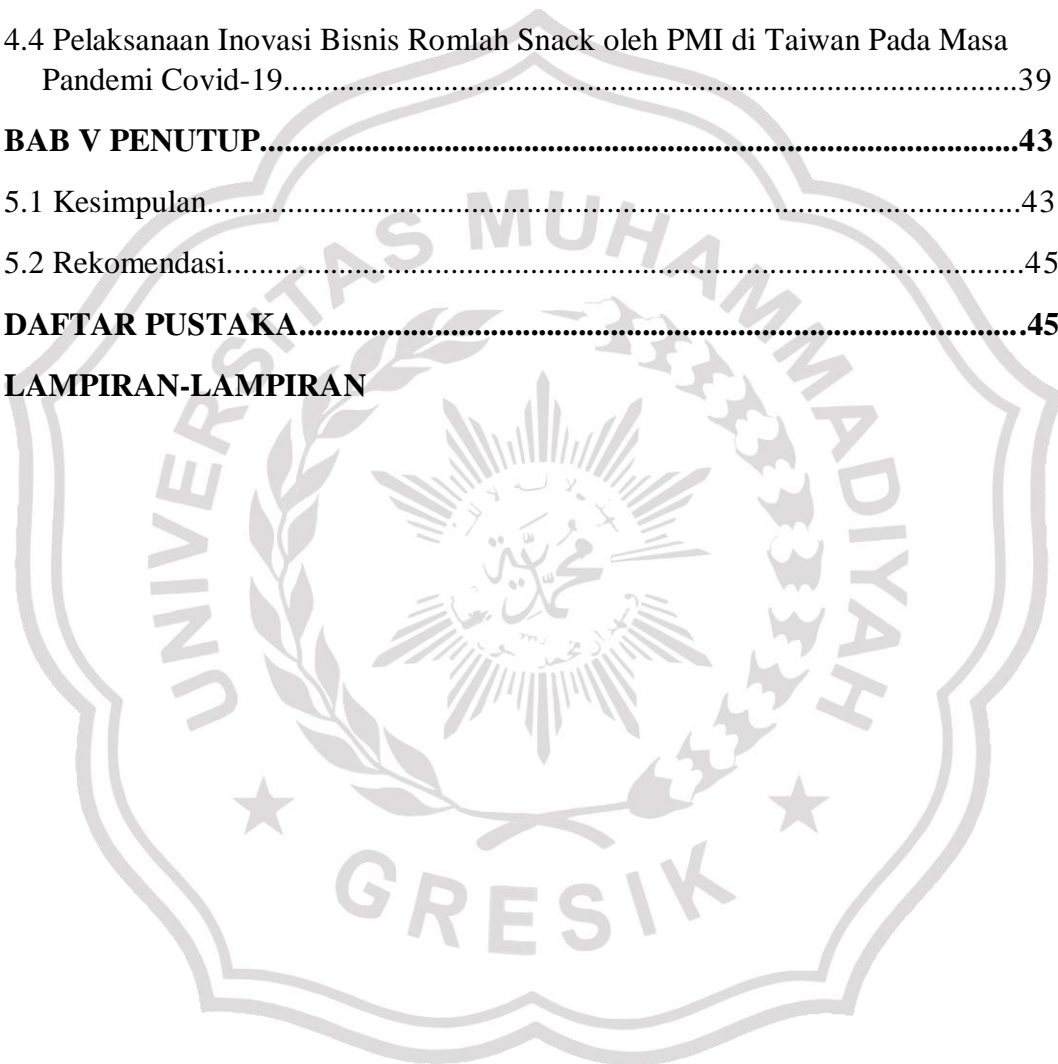
Banyak pelaku usaha yang gagal ketika menciptakan bisnis, itu dikarenakan adanya ketidaksesuaian antara bisnis yang diciptakan dengan permasalahan kebutuhan pelanggan. Untuk itu dibutuhkan sebuah inovasi produk memakai metode-metode bisnis. Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami proses perancangan inovasi bisnis Romlah Snack yang berhasil membantu peserta PMI Taiwan menggunakan metode *Design Thinking* dan *Business Model Canvas* pada masa pandemi *Covid-19*. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif, dan pendekatan PAR (Participatory Action Research) kepada peserta PMI Taiwan dalam Workshop Online Wirausaha yang diadakan oleh Universitas Muhammadiyah Gresik dengan CLC-BJI Taiwan. Hasil penelitian ini adalah, awal inovasi bisnis Romlah Snack menggunakan metode *Design Thinking*. Setelah dilakukan riset customer muncullah masalah customer paling dominan. Setelah mencari dan merancang ide melalui crazy 8 idea dan sketsa solusi, ditemukanlah Toko Online Romlah Snack sebagai solusinya. Lalu dibuatlah prototype untuk diuji ke customer. Dan dari 5 asumsi, sebanyak 3 asumsi valid dan 2 tidak valid. Pelaksanaan workshop online wirausaha berhasil dilakukan secara daring atau virtual dan tanpa adanya resiko penularan *Covid-19*.

Kata Kunci: Inovasi Produk, *Design Thinking*, Pekerja Migran Indonesia, , *Business Model Canvas*, Pandemi COVID-19.

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN	
HALAMAN SAMPUL DALAM.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR BAGAN.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK.....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
2.1 Literatur.....	8
2.1.1 Penelitian Yang Relevan.....	8
2.1.2 Landasan Teori.....	10
2.2 Metodologi.....	18
2.3 Kerangka Pikir.....	19
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>21</b>
3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	21
3.2 Setting Penelitian.....	21
3.3 Sumber Data.....	22
3.4 Subyek Penelitian.....	22
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	23
3.6 Analisa Data.....	23

3.7 Uji Keabsahan Data.....	25
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>27</b>
4.1 Gambaran Subyek Penelitian.....	27
4.2 Proses Inovasi Bisnis Romlah Snack Melalui Metode Design Thinking oleh PMI di Taiwan.....	28
4.3 Proses Perancangan dan Validasi Bisnis Model Romlah Snack Oleh PMI Taiwan.....	34
4.4 Pelaksanaan Inovasi Bisnis Romlah Snack oleh PMI di Taiwan Pada Masa Pandemi Covid-19.....	39
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>43</b>
5.1 Kesimpulan.....	43
5.2 Rekomendasi.....	45
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>45</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	



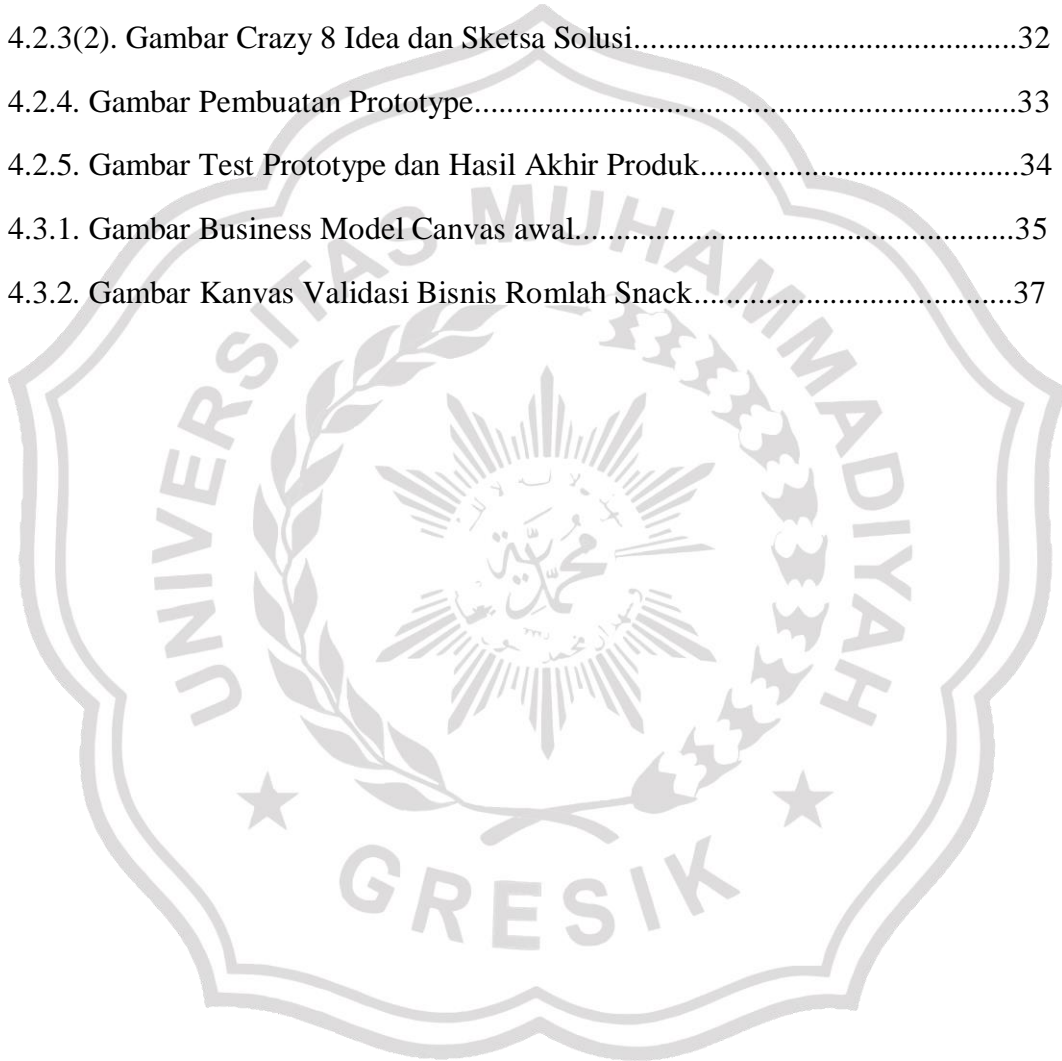
## DAFTAR TABEL

4.4. Tabel Jenis Aplikasi dan Fungsinya.....	40
--	----



## DAFTAR GAMBAR

2.1 Gambar Tahapan Design Thinking.....	14
2.2 Gambar Business Model Canvas.....	16
4.2.1. Gambar Kanvas Observasi Emphaty.....	29
4.2.2. Gambar Kanvas Memahami Konsumen.....	30
4.2.3(1). Gambar Pencarian Ide Solusi.....	31
4.2.3(2). Gambar Crazy 8 Idea dan Sketsa Solusi.....	32
4.2.4. Gambar Pembuatan Prototype.....	33
4.2.5. Gambar Test Prototype dan Hasil Akhir Produk.....	34
4.3.1. Gambar Business Model Canvas awal.....	35
4.3.2. Gambar Kanvas Validasi Bisnis Romlah Snack.....	37





## DAFTAR LAMPIRAN

1. Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	51
2. Daftar Nama Perintis ROMLAH SNACK.....	52
3. Dokumentasi ZOOM.....	53
4. Dokumentasi MIRO.....	54

