

BAB I

PENDAHULUAN

3.1 Latar Belakang Masalah

Pandemi Covid-19 membuat banyak kegiatan yang normalnya dilakukan di luar rumah terpaksa harus dikerjakan dari rumah seperti bekerja dan kegiatan belajar mengajar. Kebijakan-kebijakan pemerintah demi terputusnya rantai penyebaran Covid19 meminta masyarakat untuk semakin memiliki kesadaran pentingnya stay at home dan physical distancing. Proses belajar mengajar pun dilakukan secara daring dengan menggunakan aplikasi pembelajaran, aplikasi video conference bahkan aplikasi chatting. Pembelajaran ini bagi sebagian besar pengajar merupakan hal yang baru sehingga dibutuhkan strategi pembelajaran, metode, model, bahkan ketersediaan fasilitas yang menunjang dalam melakukan pembelajaran online atau daring tersebut. (Budi Laksono, dkk, 2021)

Isman tahun 2017 menjelaskan pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dalam proses pembelajaran (Isman, 2017). Sistem pembelajaran daring ini diterapkan dalam acara Workshop Online Peningkatan Kualitas Wirausaha PMI di Taiwan. Acara tersebut diselenggarakan oleh Universitas Muhammadiyah Gresik yang bekerjasama dengan CLC-Bhakti Jaya Indonesia dan juga didanai oleh Kedai Reka. Para PMI atau Pekerja Migran Indonesia di Taiwan menjadi target khusus acara itu dikarenakan memiliki beberapa alasan khusus. Menurut Badan Pusat Statistik, terdapat kurang lebih 270.000 Pekerja Migran Indonesia (PMI) di luar negeri. Terutama di Taiwan hampir mencapai 80.000 pekerja migran Indonesia yang

bekerja di sektor formal dan informal. Para Pekerja Migran Indonesia kebanyakan masih memiliki pengetahuan dan pendidikan yang minim terutama dalam bidang wirausaha. Sehingga dibuatlah acara workshop online wirausaha tersebut demi meningkatkan skill berwirausaha PMI di Taiwan.

Acara workshop online kewirausahaan ini menjadi jawaban atas permasalahan yang dialami oleh PMI di Taiwan. Universitas Muhammadiyah Gresik dan CLC-Bhakti Jaya Indonesia telah memvalidasi bahwa PMI di Taiwan membutuhkan acara workshop kewirausahaan dikarenakan mereka memiliki pengetahuan dan pengalaman yang kurang. Dalam berbisnis, modal yang paling penting adalah pengetahuan dan skill. Kemudian para PMI di Taiwan memiliki penghasilan yang besar disana yang nantinya bisa dijadikan sebagai modal awal untuk berbisnis. Ketika mereka pulang ke tanah air dan setelah mengikuti acara workshop online kewirausahaan ini, diharapkan PMI bisa merancang bisnisnya sendiri dengan benar melalui beberapa metode. Sehingga modal yang mereka bawa ke tanah air tidak terbuang sia-sia, dan bisnisnya bisa berhasil dijalankan.

Seluruh peserta workshop online sangat antusias dalam mengikuti acara ini dari awal sampai akhir. Acara ini diselenggarakan selama 4 sejak bulan Agustus sampai November, dengan formasi batch 1 yang diikuti sebanyak 70 peserta PMI dan batch 2 sebanyak 140 peserta PMI. Di dalam batch 2 ini, sistem pembelajarannya dibagi per kelompok atau rombel (rombongan belajar) yang berjumlah sebanyak 17 rombel dan dengan didampingi fasilitator per rombelnya. Peneliti berfokus untuk meneliti salah satu rombel yaitu Rombel 6 yang di fasilitatori oleh Khomsatul Kamila dan Hulam Mahmud dengan hasil bisnis

akhirnya adalah ROMLAH SNACK. Di acara tersebut fasilitator membantu dan menyampaikan apa yang disampaikan oleh trainer workshop kepada peserta PMI, yang mana dalam proses pembelajarannya menggunakan metode *efektuasi*, *design thinking*, dan *business model canvas*.

Pendekatan design thinking adalah sebuah penyelesaian masalah yang berfokus pada manusia sebagai penggunanya. Pendekatan ini tidak hanya menghasilkan produk yang dapat dijual, namun juga menghasilkan teknologi tepat guna yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan konsumen atau penggunanya (Ramdhan, 2016). Design Thinking memiliki 5 tahapan, antara lain: Empathy, Define, Ideate, Prototype dan Test (Hwa, 2017). Kelima tahapan tersebut bisa dilakukan secara berurutan atau acak tergantung pola bisnis yang dijalankan. Untuk awal mula merancang sebuah bisnis, maka peserta disarankan melakukan secara berurutan agar hasil bisnisnya terencana dengan baik. Metode Design Thinking merupakan metode pemecahan masalah secara kreatif yang melibatkan pengguna ke dalam proses berpikir dan menjadikan perspektif pengguna sebagai pertimbangan utama dari proses pemecahan masalah (Brown, 2018).

ROMLAH SNACK merupakan hasil perancangan bisnis toko online makanan ringan khas Indonesia setelah mengikuti acara workshop online wirausaha. Peserta rombel 6 memutuskan untuk berbisnis makanan ringan karena beberapa alasan tertentu. Bisnis ROMLAH SNACK ini menggunakan Instagram sebagai wadah utama untuk melakukan kegiatan bisnisnya. Dalam kegiatannya, bisnis ini selalu mengutamakan kualitas produk dan packaging yang mana hal itu menjadi suatu keluhan yang biasa dialami oleh customer. Dan hal itu juga sudah divalidasi oleh peserta rombel 6 ketika melakukan proses design thinking. Proses

pembelajaran merupakan proses pencapaian tujuan pembelajaran yang dilakukan peserta didik melalui serangkaian aktivitas dibawah arahan, bimbingan, dan motivasi guru (Abidin, 2016).

Pedagang kecil merupakan pelaku ekonomi yang tentunya banyak persaingan dari pedagang ritel modern dimana akan membuat terguncangnya ekonomi, maka dari itu para komponen bangsa, pemerintah, stake holder, investor, dan masyarakat harus saling mendukung dan melindungi serta bekerja sama dalam mengatasi dan melawan krisis ekonomi global di tengah pandemi covid-19. (Komara. 2019).

Menurut Iriadi, *et al* (2018), kondisi persaingan bisnis yang terjadi pada saat sekarang ini membuat perusahaan harus menyadari dengan cermat target pasar yang ditujunya dan tingkat kualitas produk atau jasanya. Selain itu, faktor penting yang harus dipertimbangkan oleh perusahaan dalam menghadapi persaingan bisnis adalah tingkat value yang mampu diberikan kepada pelanggan dan cara memperlakukan pelanggan dari hari ke hari. Dengan berbagai tingkat persaingan bisnis yang ketat, maka pengusaha perlu membuat suatu strategi bisnis dengan menciptakan pola model bisnis dan analisa bisnis yang jitu. Hal tersebut bisa dilakukan pengusaha menggunakan metode *Business Model Canvas (BMC)*. Menurut Zott *et al* (2011) menyatakan bahwa model bisnis menggambarkan isi, struktur dan tata kelola dari transaksi yang sudah dirancang untuk menciptakan nilai melalui eksploitasi peluang bisnis.

Untuk melayani pelanggan yang terbatas sumber daya, perusahaan di Negara maju perlu mempertimbangkan keadaan setempat dan mendesain ulang

model bisnis mereka. Di dalam BMC terdapat 9 elemen utama yang saling terintegrasi dan berkaitan antara satu dengan yang lainnya dan membentuk satu kesatuan bisnis, dimana pengusaha bisa membaca alur bisnis secara lengkap dan nyata. Business Model Canvas ini membantu peserta workshop online dalam menentukan pilar-pilar atau pondasi dalam bisnis yang dibangunnya. Lewat metode ini peserta bisa membaca mulai dari kelemahan dan kelebihan bisnisnya, pihak-pihak yang akan diajak kerjasama dalam proses kegiatan bisnisnya, serta perencanaan penentuan biaya yang dipakai dalam bisnisnya. Kemudian setelah membuat model bisnis pertama, peserta nantinya akan melakukan validasi terhadap pihak-pihak yang terkait dengan proses bisnis yang dijalankan sesuai dengan pembuatan model bisnis. Tujuannya untuk mengetahui kesesuaian dan kepastian pihak-pihak tersebut apakah mau terlibat dalam bisnisnya ataukah tidak. Sehingga nanti akan ada bisnis model baru setelah dilakukan validasi.

Peneliti sengaja berfokus meneliti bisnis toko online ROMLAH SNACK dari rombel 6 yang dirancang pada workshop online wirausaha, hal itu atas dasar untuk membedah rancangan bisnisnya sehingga nantinya dapat diketahui alur proses perancangan bisnis mulai awal sampai akhir dengan metode *Design Thinking* dan *Business Model Canvas (BMC)*. Dengan begitu peneliti akan melakukan penelitian skripsi mengenai perancangan bisnis baru yang berjudul “INOVASI BISNIS BARU ROMLAH SNACK OLEH PMI DI TAIWAN BERBASIS DESIGN THINKING DAN BUSINESS MODEL CANVAS PADA MASA PANDEMI COVID-19”

3.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses perancangan inovasi bisnis Romlah Snack oleh peserta PMI di Taiwan yang berhasil membantu mereka dengan menggunakan metode *Design Thinking* dan *Business Model Canvas*?
2. Bagaimana proses pelaksanaan kegiatan Workshop Online Wirausaha PMI di Taiwan dengan tetap mengurangi resiko penularan Covid-19?

3.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk memahami proses perancangan inovasi bisnis Romlah Snack yang berhasil membantu peserta PMI Taiwan menggunakan metode *Design Thinking* dan *Business Model Canvas*.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan workshop online wirausaha PMI di Taiwan dengan tetap mengurangi resiko penularan Covid-19.

3.4 MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat kepada:

1. Bagi Universitas

Penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan evaluasi bagi dalam penerapan kurikulumnya, dan juga memberikan gambaran atas kesiapan mahasiswa dalam menghadapi dunia karir.

2. Bagi Prodi Kewirausahaan

Penelitian ini dapat menjadi referensi ketika mengadakan workshop online selanjutnya

3. Bagi PMI Taiwan

Penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan ilmu pengetahuan dan pemahaman atas ilmu yang didapat selama mengikuti workshop online.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini bisa menjadi tambahan pemahaman atas teori dan ilmu untuk kedepannya bisa menjalankan bisnis mandiri. Dan juga penelitian ini bisa menjadi referensi bagi peneliti lain.

