

## **BAB III**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

#### **3.1 Profil Perusahaan**

##### **3.1.1. Program Pembinaan Mahasiswa Wirausaha (P2MW)**



Gambar 3. 1 Logo P2MW

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan teknologi memiliki peran penting dalam upaya peningkatan rasio kewirausahaan di Indonesia. Pada tahun 2022, Kemdikbudristek meluncurkan Program Pembinaan Mahasiswa Wirausaha (P2MW). Program ini mendukung ketercapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) Perguruan Tinggi dan membantu meningkatkan kapasitas dan kualitas Perguruan Tinggi dalam pembinaan kewirausahaan yang diawali dengan pengembangan karakter dan kompetensi kewirausahaan mahasiswa.

Perguruan tinggi diharapkan merancang proses pembinaan kewirausahaan pada pengembangan karakter “*creative technopreuner*”

yang meliputi pengembangan kolaborasi (*collaborative leadership*), *creative problem solving*, *innovative execution* berbasis teknologi, dan melatih keberanian mengambil resiko yang teratur. Selain itu, perguruan tinggi diharapkan dapat mengembangkan program – program pembinaan kewirausahaan yang berbasis pada luaran indikator kinerja utama (IKU) perguruan tinggi. Perguruan tinggi juga dapat mengembangkan jejaring kerja sama Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI) untuk menciptakan ekosistem yang kondusif untuk dapat pengembangan kewirausahaan berbasis pada pengalaman (*experiential learning*)

Dukungan program kewirausahaan yang diluncurkan oleh Direktorat Belma Diktiristek merupakan Program pembinaan mahasiswa wirausaha (P2MW). P2MW merupakan program pengembangan usaha mahasiswa yang mendapatkan bantuan dana pengembangan dan pembinaan dengan melakukan pendampingan serta pelatihan (*coaching*) usaha yang ditujukan untuk mahasiswa peserta P2MW.

### 3.1.2. Profil Bisnis



Gambar 3. 2 Logo Usaha  
Furnesthetic

Nama Usaha : Furnesthetic

Alamat : Jln Sidayu, Kecamatan Sidayu, Gresik,  
Jawa Timur

Telepon : 082119326485

Furnesthetic merupakan usaha yang didanai oleh kemendikbud-ristek yang berhasil lolos seleksi P2MW yang membuat kerajinan yang berasal dari olaha kayu. Penjualan dipasarkan di toko online dan toko furniture sekitar. Potensi pasar cukup besar karena didukung banyaknya cafe estetik, dan rumah makan yang sedang trend menambahkan dekorasi untuk estetika. Tujuan dari berdirinya perusahaan ini adalah menyediakan lahan kreasi bagi penikmat kerajinan kayu dengan cara menjual beberapa produk hiasan yang disesuaikan dengan permintaan pelanggan. Target pasar dari perusahaan ini adalah para penikmat kerajinan kayu dan pelaku umkm

seperti pemilik cafe atau restoran agar tempat usaha tersebut terlihat lebih indah. Kelebihan dari produk yang terdapat pada perusahaan ini adalah terbuat dari kayu pilihan dan konsumen dapat memesan produk ini sesuai dengan bentuk yang diinginkan.

Kerajinan dari bahan limbah kayu merupakan salah satu kerajinan dengan memanfaatkan bahan alam yang keberadaan industri kerajinannya saat ini masih sangat sedikit khususnya di kota Gresik. Kerajinan dari bahan limbah kayu dikatakan sebagai produk kerajinan yang unik karena dapat dilihat dari karakteristik bahan yang digunakan yaitu limbah kayu. Dalam membuat furniture kayu tentunya terdapat bahan sisa yang terbuang. Namun, dalam hal memanfaatkan sisa kayu tersebut, kayu tersebut dapat diolah lagi menjadi nilai keindahan dalam ruangan. Kategori usaha ini yaitu Industri kreatif, seni, budaya, dan pariwisata karena hasil produk tersebut menghasilkan nilai seni dan kreatifitas. Dengan dimanfaatkannya limbah kayu, dapat memberdayakan warga sekitar dan mengurangi limbah kayu. Produk Furnesthetic berfokus pada hiasan dinding dengan klasik.

### 3.2 Struktur Organisasi

Pada pelaksanaan program ini, terdapat beberapa beberapa jobdesk yang diberikan untuk setiap anggota tim, sebagai berikut:

- a. Alifia Shafira Rahma bertugas di bidang pemasaran yang bertugas untuk mengembangkan strategi pemasaran yang efektif dan inovatif. Bagian pemasaran juga melakukan penelitian pasar dan menganalisis tren konsumen untuk memahami kebutuhan dan preferensi pelanggan.
- b. Vina Agustin Olivia bagian keuangan yang berfungsi sebagai mengkoordinasi dan merencanakan susunan anggaran perusahaan, mengontrol dan mengevaluasi perencanaan, meminimalisir pengeluaran tim dan mengelola keuangan dari uang masuk hingga uang keluar.
- c. Okta Mardatillah selaku bagian desain produk yang bertugas berfungsi membuat rancangan produk dan memilih material yang akan digunakan untuk furniture yang akan dijual, membuat inovasi-inovasi terbaru mengenai produk, melihat dan menganalisis kondisi pasar.

### **3.3 Fokus Bisnis**

Pada pengerjaan program ini, tim Furnesthetic berfokus pada pengolahan kayu yang dirubah menjadi beberapa furniture seperti hiasan dinding, hiasan meja, pigora foto, dan pelanggan dapat memesan sesuai keinginan.

### **3.4 Sasaran Bisnis**

Berikut merupakan sasaran bisnis dari produk furnesthetic:

- a. Meningkatkan penjualan, meningkatkan volume penjualan dengan menetapkan target penjualan.
- b. Meningkatkan kepuasan pelanggan, berfokus pada kepuasan pelanggan untuk membangun hubungan jangka panjang, melibatkan pelayanan pelanggan yang baik, dan kualitas produk yang konsisten.
- c. Meningkatkan inovasi dalam desain, fungsi, atau material produk, mengolah limbah kayu sehingga menjadi nilai tambah yang ekonomis.

- d. Meningkatkan efisiensi dalam proses produksi, manajemen persediaan, dan pengendalian biaya
- e. Meningkatkan Brand Awareness dengan melakukan pemasaran yang efektif, promosi, dan kehadiran di acara atau pameran.

### 3.5 Produk Prototipe/Produk Final dari Furnesrthetic



Gambar 3. 3 Produk Furnesthetic



Gambar 3. 4 Produk Furnesthetic



Gambar 3. 7 Produk Furnesthetic



Gambar 3. 6 Produk Furnesthetic



Gambar 3. 5 Produk Furnesthetic