

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 kewirausaha di Indonesia. Pada tahun 2022, kemendikbudristek meluncurkan Program Pembinaan Mahasiswa Wirausaha (P2MW). Program ini mendukung ketercapaian indikator Kinerja Utama (IKU) Perguruan Tinggi dan membantu meningkatkan kualitas dan kapasitas perguruan tinggi dalam pembinaan kewirausahaan yang diawali dengan pengembangan karakter dan kompetensi kewirausahaan mahasiswa.

Perguruan tinggi diharapkan dapat merancang proses pembinaan kewirausahaan pada pengembangan karakter “*creative technopreneur*” yang meliputi pengembangan kolaborasi (*collaborative leadership*), *creative problem solving*, *innovative execution* berbasis teknologi, dan melatih keberanian mengambil risiko

yang teratur. Selain itu, perguruan tinggi diharapkan dapat mengembangkan program – program pembinaan kewirausahaan yang berbasis pada luaran Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi. Selain itu, perguruan tinggi juga dapat mengembangkan jaringan kerja sam Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI) untuk menciptakan ekosistem yang kondusif agar menghasilkan pengembangan kewirausahaan berbasis pada pengalaman (*experiential learning*).

Maka dari itu, dengan adanya dukungan program kewirausahaan yang diluncurkan oleh Direktorat Belma Diktiriset merupakan Program Pembinaan Mahasiswa Wirausaha (P2MW). P2MW merupakan program pengembangan usaha yang mendapat bantuan dana pengembangan dan pembinaan dengan melakukan pendampingan dan pelatihan (*coaching*) usaha yang ditunjukkan untuk mahasiswa peserta P2MW.

3.1.2 Furnesthetic



KERAJIANAN KAYU SIDAYU

Gambar 3. 2 Logo Furnesthetic

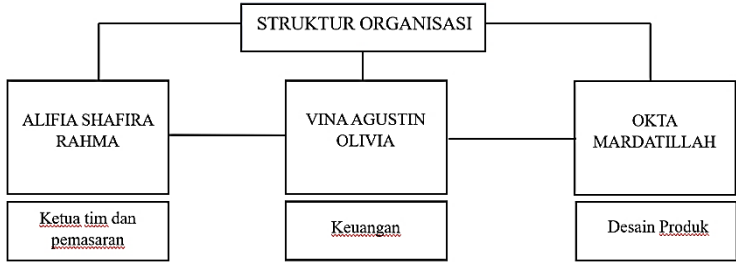
Furnesthetic merupakan proyek yang bekerja sama dengan tim furnesthetic P2MW yang didanai oleh kemendikbud-ristek dikarenakan berhasil lolos seleksi P2MW dengan produk yang berasal dari olahan limbah kayu. Penjualan yang dilakukan melalui media online (*online shop*) dan toko-toko furniture sekitar. Potensi pasar terbilang cukup besar karena didukung dengan banyaknya *café aesthetic*, rumah makan yang sedang trend dengan menambahkan dekorasi tambahan untuk nilai estetika dan nilai fungsi. Tujuan berdirinya perusahaan ini adalah menyediakan lahan kreasi bagi penikmat kerajinan kayu dengan cara menjual beberapa produk hiasan yang dapat menyesuaikan dengan permintaan konsumen. Target pasar dari perusahaan ini adalah para penikmat kerajinan kayu, pelaku umkm, pemilik café atau restaurant agar tempat usaha tersebut

tampak lebih indah. Kelebihan dari produk yang terdapat pada perusahaan ini adalah terbuat dari limbah kayu pilihan dan konsumen dapat memesan produk ini sesuai dengan bentuk yang diinginkan.

Kerajinan yang berasal dari 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 unik karena dapat dilihat dari karakteristik bahan yang digunakan berupa limbah kayu. Dalam membuat perabotan rumah tangga atau furniture tentunya terdapat bahan sisa yang terbuang. Namun, dalam hal pemanfaatan sisa kayu tersebut dapat diolah kembali menjadi nilai estetika dalam ruangan maupun luar ruangan. Kategori usaha ini termasuk dalam industri kreatif, seni, budaya dan pariwisata karena hasil produk tersebut akan menghasilkan nilai seni dan kreatifitas. Dari pemanfaatan limbah kayu, dapat memberdayakan masyarakat setempat dan mengurangi limbah kayu yang terbuang sia-sia. Produk yang dihasilkan dari proyek ini berfokus pada hiasan meja yang memiliki nilai estetika dan fungsi bagi para konsumen.

3.2 Struktur Organisasi

Pada pelaksanaan kegiatan ini, terdapat struktur organisasi dan uraian beberapa tugas yang diberikan setiap anggota tim, sebagai berikut:



Gambar 3. 3 Struktur Organisasi

- a. Alifia Shafira Rahma selaku ketua tim dan berada di bagian pemasaran yang bertugas untuk observasi kebutuhan konsumen dan membuat strategi pemasaran yang cocok dengan produk yang akan dipasarkan.
- b. Vina Agustin Olivia bertugas di bagian keuangan yang berfungsi mengkoordinasi, meminimalisir pengeluaran tim dan merencanakan susunan anggaran, mengelola keuangan tim mulai dari uang masuk hingga uang keluar.
- c. Okta Mardatillah bergerak di bidang desain produk yang berfungsi membuat rancangan produk yang akan diperjual belikan, membuat inovasi-inovasi terbaru mengenai produk.

3.3 Fokus Bisnis

Pada pengerjaan proyek ini, tim Furnesthetic P2MW berkolaborasi dengan mitra Furnesthetic yang berfokus pada pengolahan dan pengembangan limbah kayu yang diubah menjadi beberapa produk yang memiliki nilai jual dan nilai fungsi bagi konsumen, salah satu produk yang dibuat oleh tim furnesthetic P2MW adalah hiasan meja dengan berbagai ukuran seperti ukuran 20cm x 9 cm x 12cm dan 12cm x 8,5cm x 8,5cm yang dapat dilihat pada gambar 4.3 dan lampiran 3. Selain itu, pelanggan juga dapat memesan bentuk sesuai dengan keinginan.

3.4 Sasaran Bisnis

Adapun sasaran bisnis dari pengerjaan proyek ini, diantara lain:

- a. Generasi z (umur 8-23 tahun),
- b. generasi milenial (24-34 tahun),
- c. Orang tua (umur 35-45 tahun),
- d. Pemilik cafe dan rumah makan,
- e. Pelajar/mahasiswa.

3.5 Legalitas Produk

Legalitas produk merupakan salah satu langkah yang telah dilakukan oleh tim P2MW Furnesthetic dengan membantu mendaftarkan furnesthetic sebagai usaha mandiri dengan adanya NIB, NPWP pemilik, dan juga legalitas lainnya seperti merk/Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI) yang berfungsi untuk mendapat perlindungan dari hukum dan dapat memanfaatkan nilai ekonomis dari karya yang dibuat.