

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Untuk mempersiapkan mahasiswa menghadapi dunia industri, kompetensi yang dimiliki mahasiswa harus terus diperbarui agar dapat mengikuti perkembangan zaman. Tidak hanya dunia industri, namun kompetensi mahasiswa juga harus terus diperbarui demi masa depannya. Sehingga Perguruan Tinggi saat ini dituntut untuk bisa merancang kurikulum pembelajaran yang baru agar mahasiswa mendapatkan pembaruan baik itu dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Kebijakan Kampus Merdeka bertujuan untuk menjawab kebutuhan tersebut. Kampus Merdeka merupakan cara pembelajaran di perguruan tinggi yang mandiri dan fleksibel untuk menciptakan budaya belajar yang inovatif, tanpa kendala dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Proses pembelajaran di Kampus Merdeka merupakan salah satu wujud terpenting dari pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pembelajaran di Kampus Merdeka memberikan tantangan dan peluang bagi pengembangan inovasi, kreativitas, keterampilan, kepribadian dan kebutuhan mahasiswa, serta bagi pengembangan kemandirian dalam mencari dan menemukan ilmu pengetahuan melalui realitas dan dinamika lapangan. Melalui program pembelajaran mandiri yang dirancang dan dilaksanakan dengan baik, hard skill dan soft skill siswa diharapkan dapat terbentuk.

Kampus merdeka memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengikuti kegiatan belajar di luar perguruan tinggi, antara lain magang/kerja di industri atau tempat kerja lainnya, proyek pengabdian masyarakat di desa, mengajar di satuan pendidikan, mengikuti pertukaran mahasiswa, melakukan penelitian, melakukan kegiatan wirausaha, melakukan studi independen/ Proyek dan partisipasi dalam program kemanusiaan. Semua kegiatan ini harus dilakukan di bawah bimbingan dosen. Kampus mandiri diharapkan dapat memberikan pengalaman lapangan

kontekstual yang meningkatkan keterampilan siswa secara keseluruhan dan kesiapan profesional atau menciptakan lapangan kerja baru.

Kegiatan *Wrap Entrepreneurship* merupakan salah satu implementasi dari program Kampus Merdeka yang diselenggarakan di Telkom University, Bandung. *Wrap Entrepreneurship* adalah program universitas untuk mahasiswa yang ingin belajar berbisnis dan menjadi wirausaha. Dalam program ini, mahasiswa mulai membangun bisnisnya sendiri, mulai dari ide hingga eksekusi, dipandu oleh dosen dan mentor wirausaha. Sebagai bagian dari implementasi, Fakultas Komunikasi Bisnis Universitas Telkom bekerjasama dengan komunitas StartUpHub mengembangkan kurikulum khusus bagi mahasiswa untuk melaksanakan program komprehensif bagi wirausahawan ini. Mahasiswa diharapkan tidak hanya mengembangkan bisnisnya melalui ini, tetapi juga menghasilkan hasil berupa jurnal akademik tentang perusahaan/bisnis baru yang sedang berkembang.

Maka dari itu peneliti memilih topik jurnal pada startup DINOTIS sebagai output program *Wrap Entrepreneurship* yang sedang di ikuti. Jurnal ilmiah ini memiliki judul “Analisis Kebutuhan Virtual Meeting Kreator Dengan Menggunakan Value Proposition Pada Studi Kasus Startup DINOTIS”

1.2 Target Pelaksanaan dan Lingkup Penugasan Program

Selama 4 bulan tepatnya dari bulan 24 Januari 2022 sampai dengan 27 Mei 2022 penulis berkesempatan untuk melakukan penelitian ilmiah, dimana saya bertanggung jawab atas pembuatan jurnal ilmiah yang bertujuan untuk membantu startup DINOTIS menyelesaikan permasalahan yang mereka hadapi. Selain peran CEO startup DINOTIS, yang bertanggung jawab untuk memimpin dan mengkoordinasikan tim DINOTIS agar startup DINOTIS dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Lingkup penugasan penulis pada kegiatan *Wrap Entrepreneurship* pada lingkungan DINOTIS adalah sebagai berikut:

1. Menjalankan kegiatan operasional yang berhubungan dengan proses bisnis DINOTIS
 - Peran sebagai CEO DINOTIS
 - Koordinator project
 - Menyusun strategi pengembangan bisnis
 - Mencari dan mengelola partnership
 - Mencari dan mengelola investasi
2. Membuat Jurnal mengenai Analisis Kebutuhan Virtual Meeting pada Kreator guna sebagai salah satu solusi bagi permasalahan yang dihadapi startup DINOTIS

1.3 Tujuan dan Manfaat

Berikut merupakan tujuan serta manfaat dari laporan *Wrap Entrepreneur* ini yang telah di rangkum dalam beberapa poin.

1.3.1 Tujuan

Tujuan program *Wrap Entrepreneur* ditujukan untuk:

1. Memberikan wawasan dan mendapatkan pengalaman selama pelaksanaan *Wrap Entrepreneurship*.
2. Mengimplementasikan ilmu yang telah didapat saat pelaksanaan *Wrap Entrepreneurship* untuk perkembangan bisnis DINOTIS.
3. Menganalisa kebutuhan kreator DINOTIS saat melakukan aktivitas dalam *virtual meeting* pada aplikasi DINOTIS dengan menggunakan metode *Value Proposition*.

1.3.2 Manfaat

Manfaat program *Wrap Entrepreneur* ditujukan untuk:

1. Memberikan dan mengembangkan wawasan mengenai dunia bisnis.
2. Mempraktekan pengetahuan yang dimiliki dalam membangun bisnis serta meningkatkan keterampilan analitis.

3. Memberikan rekomendasi fitur yang dibutuhkan oleh kreator DINOTIS saat melakukan aktivitas dalam *virtual meeting* pada aplikasi DINOTIS.

1.4 Rencana dan Penjadwalan Kegiatan

Perencanaan pelaksanaan Kegiatan *Wrap Entrepreneurship* ini berlangsung selama 4 bulan terhitung sejak tanggal 24 Januari 2022 sampai dengan 27 Mei 2022. Jadwal harian kegiatan *Wrap Entrepreneurship* bersifat fleksibel dilakukan secara Work From Home (WFH) melalui media Zoom serta Google Meet karena semua kegiatan dilakukan secara online. Tak hanya itu kegiatan pengembangan usaha DINOTIS sendiri dilakukan secara online akibat merebaknya virus Covid-19.

1.5 Ringkasan Sistematika laporan

Dalam ringkasan sistematika laporan magang ini terdiri dari 4 BAB antara lain:

1. BAB I: Latar Belakang, Target Pelaksanaan dan Lingkup penugasan Program, Tujuan dan Manfaat, Rencana dan Penjadwalan Kegiatan, Ringkasan Sistematika Laporan.
2. BAB II: Sejarah Singkat Perusahaan, Profil Umum Perusahaan, Struktur Organisasi, Lokasi Pelaksanaan Kerja, Deskripsi Pekerjaan.
3. BAB III: Jadwal dan Aktivitas Magang, Deskripsi Kegiatan Magang, Fenomena Pada Perusahaan, Tinjauan Teori atau Konsep, Pembahasan dan Analisa Hasil Pekerjaan.
4. BAB IV: Kesimpulan dan Saran.