

BAB I PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital saat ini semakin pesat, setiap kegiatan yang dilakukan tidak terlepas dengan teknologi dan terdapat banyak penemuan baru salah satunya dengan hadirnya *startup*. *Startup* merupakan usaha rintisan yang memiliki peranan penting dalam mengangkat perekonomian. *Startup* dapat melahirkan perusahaan yang berkualitas dan memberikan dampak positif dengan menyelesaikan permasalahan-permasalahan di masyarakat serta membuka lapangan kerja baru. Bisnis *startup* adalah sebuah institusi yang diciptakan untuk membuat produk atau layanan baru dan inovatif dalam kondisi ketidakpastian yang tinggi (Saputra, 2015). Keberadaan *startup* memberikan kontribusi terhadap perekonomian nasional. Menteri Perdagangan Republik Indonesia Muhammad Lutfi memproyeksikan ekonomi digital Indonesia akan mempunyai GDP besar lebih dari 55% daripada GDP digital ASEAN pada tahun 2030 (Kementerian Keuangan Republik Indonesia, 2021)

Startup memiliki karakteristik yang berbeda dengan bisnis pada umumnya. Perbedaan *startup* dengan bisnis pada umumnya yaitu pertama, terletak pada orientasi dimana *startup* mengharapkan pertumbuhan dan keuntungan dalam waktu yang singkat sedangkan bisnis pada umumnya cenderung perlahan dan stabil. Kedua, *startup* merancang model bisnis untuk memberikan penawaran pasar berupa produk, jasa, layanan, platform dengan konsep yang inovatif dan berbasis teknologi. Maka dari itu, keberadaan *startup* disambut positif oleh masyarakat yaitu sebagai solusi dari permasalahan yang ada dan menciptakan lapangan kerja baru bagi masyarakat.

Kehadiran *startup* membuat para pelaku bisnis untuk terus berinovasi agar dapat bersaing dengan kompetitor. Berbagai cara dilakukan untuk mempertahankan perusahaan agar tetap berkembang dan *growth*. Namun, ketatnya persaingan mendorong *startup* mengalami kegagalan karena tidak bisa bertahan. Berbagai cara di upayakan untuk mempertahankan perusahaan, namun tetap saja ada banyak faktor kegagalan yang bisa terjadi seperti *demand* menurun, *user experience* tidak sesuai dan ketersediaan barang tidak memenuhi. Berdasarkan hasil laporan *Startup* Ranking,

jumlah *startup* di Indonesia mencapai 2.346 perusahaan rintisan (Annur, 2022). Success rate *startup* di Indonesia adalah 5%, dan menurut laporan Bureau of Labor Statistic (BLS) ada sekitar 50% *startup* gagal di tahun keempat pertama mendirikan bisnisnya, 19% *startup* gagal karena persaingan ketat dan 18% gagal karena masalah biaya (Yadika, 2019).

Era disrupsi tidak terelakan dengan pemanfaatan teknologi dan bonus demografi. Pelaku bisnis harus mampu memahami kondisi dan situasi yang terjadi dengan beradaptasi untuk melakukan transformasi digital yang sejalan dengan revolusi industri 4.0. Kontribusi ekonomi digital terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) membuat pemerintah memberikan dukungan bagi *startup* untuk bisa tumbuh dan berkembang yang sejalan dengan visi untuk menempatkan Indonesia sebagai negara ekonomi digital terbesar di Asia Tenggara. Investor asal negeri Bollywood, Sequoia Capital India menilai bahwa potensi pasar yang digarap oleh *startup* Indonesia besar. Namun, perusahaan rintisan di tanah air memiliki kelemahan, yaitu kesenjangan talenta digital (Burhan, 2021). Mengatasi kesenjangan talenta digital pemerintah memberikan dukungan dalam pemberdayaan teknologi dan pertumbuhan ekonomi di Indonesia dengan mengubah perannya dari regulator menjadi fasilitator hingga akselerator. Salah satu wujud dukungan pemerintah yaitu melalui program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Program Merdeka Belajar memberikan inkubator untuk *startup* secara online dan memberikan kesempatan *pitching* di depan investor. Program ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kompetensi lulusan, baik *soft skills* maupun *hard skills* agar lebih siap dan relevan sesuai dengan kebutuhan zaman, dan menyiapkan lulusan sebagai pemimpin masa depan bangsa yang unggul dan berkepribadian.

Pengembangan perusahaan rintisan atau *startup* di era digital masih mengalami beberapa permasalahan. Berdasarkan hasil survei oleh Bekraf Bersama Masyarakat Industri Kreatif Teknologi Informasi dan Komunikasi Indonesia (MIKTI) dalam buku *Mapping dan Database Startup Indonesia 2018* akses permodalan masih menjadi kendala terbesar bagi perusahaan rintisan di tanah air.

Berikut ini masalah utama yang dihadapi *startup* Indonesia dapat dilihat pada Tabel I.1.

Tabel I. 1 Permasalahan yang Dihadapi *Startup* Indonesia

No	Masalah <i>Startup</i>	Persentase
1	Modal	34,10%
2	Sumber Daya Manusia	18,70%
3	Regulasi	13,30%
4	Pasar	12,90%
5	Strategi	12,30%
6	Fasilitas	8,80%

Sumber: Katadata.co.id, 2022

Pekembangan *startup* di Indonesia yang semakin pesat sebanding dengan angka kegagalan yang menimpa *startup*. Faktanya angka kegagalan *startup* di seluruh dunia bisa mencapai 90 dengan rata-rata sekitar 50% *startup* akan mati dalam kurun waktu 5 tahun (Perdani, Widyawan, & Santoso, 2018). Khairina dan Soerjoatmotdjo (2019) menyoroti bahwa kegagalan dalam berwirausaha secara umum disebabkan karena pelaku wirausaha belum memahami betul pentingnya perencanaan, sehingga hasil yang dicapai menjadi kurang optimal.

Hal yang menjadi latar belakang pembuatan *startup* Zyon adalah program Technopreneurship Track SBM ITB merupakan bagian dari kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia. Program Technopreneurship Track SBM ITB memiliki tujuan memberikan kesempatan bagi mahasiswa seluruh Indonesia untuk mengasah kemampuan mendirikan dan menjalankan bisnis berbasis teknologi. Program ini berlangsung selama 1 semester dengan format perkuliahan dan praktik bisnis secara langsung. Seluruh kegiatan akan dilaksanakan tanpa dipungut biaya dan

semua pendaftar yang masuk akan melewati proses seleksi untuk mendapatkan ide bisnis dan bisnis terbaik. Program KMTT memberikan wadah inkubasi dan akselerasi bagi *startup* untuk menciptakan pelaku usaha yang inovatif.

Pelatihan dimaksudkan untuk menguasai berbagai keterampilan dan teknik pelaksanaan kerja tertentu terinci dan rutin (Mutaqin, 2021). Penelitian yang membahas mengenai pengaruh pelatihan dan pembinaan terhadap pengembangan usaha kecil pada program kemitraan membuktikan bahwa pelatihan (*training*) dan pembinaan (*coaching*) baik secara individu ataupun bersama-sama memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan usaha kecil (Irawati, 2018). Pelatihan merupakan salah satu cara yang efektif bagi calon *entrepreneur* untuk mengasah kemampuan dan keterampilan. Pelatihan juga menambah wawasan dan ilmu pengetahuan karena terdapat *sharing* dengan pelaku usaha rintisan lainnya atau *startup* maupun dengan mentor. Pemahaman mengenai menghadapi kendala yang dihadapi selama proses bisnis berlangsung dengan melakukan diskusi dengan mentor. Pada KMTT terdapat mentor dengan latar belakang dosen dan praktisi yang memberikan arahan mengenai membangun bisnis dari *early stage*. Berikut merupakan nama mentor *startup* Zyion dapat dilihat pada Tabel I.2.

Tabel I. 2 Mentor *Startup*

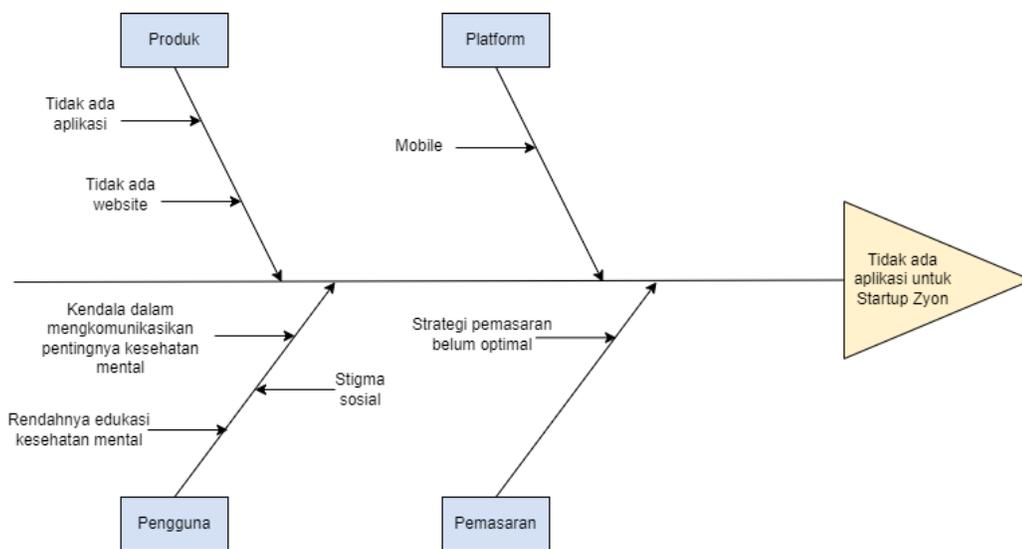
No	Nama Mentor	Deskripsi
1	Dr. Isti Raafaldini Mirzanti, M.M.	Dosen Institut Teknologi Bandung
2	Dr. rer. pol. Eko Agus Prasetyo, S.T., MBA.	Dosen Institut Teknologi Bandung
3	Melia Famiola, S.T.P., M.T, Ph.D.	Dosen Institut Teknologi Bandung
4	Rendra Chaerudin, M.Si.	Dosen Institut Teknologi Bandung
5	Sonny Rustiadi, M.B.A., Ph.D.	Dosen Institut Teknologi Bandung
6	Muhammad Ahsanuddin Abdurrohlim	Co-Founder and Owner PT Sirkel Kreasi Nusantara
7	Rama Mamuaya	Director Dailysocial.id
8	Aldi Tahir	Founder Philoit

9	Chandra Sutikno Oemarjadi	PT Rekadia Solusi Teknologi
10	Sutansyah Marahakim	Co-Founder PT Kolaborasi Kapital Indonesia

Sumber: Survei dan wawancara oleh penulis, 2021

Berdasarkan tabel I.2 terdapat 10 mentor dengan berbagai latar belakang yang berbeda. Dosen Institut Teknologi Bandung, Dr. Isti Raafaldini Mirzanti, M.M. berdiskusi mengenai *Startup Business Practice* yang terdiri dari validasi model bisnis, *focus on customers and markets, develop workforce, dan innovative partnership.*

Berdasarkan hasil praktik bisnis yang telah dilakukan terdapat beberapa kendala dan dapat diketahui akar masalah yang dihadapi oleh *startup Zyon*. Analisa permasalahan tersebut digambarkan pada *fishbone* diagram yang dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar I. 1 *Fishbone* Zyon

Pada Gambar I.1 melalui *Fishbone* diagram dapat dilihat faktor permasalahan dari segi produk, platform, pengguna, dan pemasaran. Permasalahan yang dihadapi oleh *startup Zyon* yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini yaitu tidak ada aplikasi. Tugas akhir ini, akan membantu pemberian solusi untuk meminimisasi

permasalahan yang ada dan mempermudah Zyon dalam mencapai target dengan membuat perancangan *mobile application*.

1.2. Alternatif Solusi

Berdasarkan analisa terhadap akar masalah pada latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa alternatif solusi. Adapun pembangkitan alternatif solusi dapat dilihat pada Tabel I.3.

Tabel I. 3 Analisis Pembangkitan Alternatif Solusi

No	Akar Masalah	Potensi Solusi
1	Tidak ada aplikasi	Merancang produk yang optimal
2	Tidak ada <i>website</i>	Merancang produk yang optimal
3	Tidak ada platform	Membuat <i>mobile platform</i> untuk android
4	Sulitnya berkomunikasi mengenai pentingnya kesehatan mental	Memberikan edukasi melalui webinar dan sosial media
5	Rendahnya edukasi mengenai kesehatan mental	Memberikan edukasi melalui webinar
6	Stigma sosial mengenai kesehatan mental	Memberikan edukasi melalui webinar
7	Strategi promosi yang belum optimal	Melakukan riset strategi promosi sesuai dengan preferensi responden

Berdasarkan Tabel I.3s didapatkan berbagai akar masalah pada *startup Zyon*. Tugas akhir ini akan berfokus pada permasalahan tidak ada aplikasi *startup Zyon*. Aplikasi dibuat untuk melakukan optimasi *value product, brand visual, user interface* dan *user experience* bagi pengguna dan psikolog.

I.3. Perumusan Masalah

Berdasarkan alternatif solusi yang telah dijelaskan, maka fokus rumusan masalah pada tugas akhir ini sebagai adalah “Bagaimana rancangan fitur *mobile application startup Zyon* agar menunjang kegiatan bisnis?”.

I.4. Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, adapun tujuan dari tugas akhir ini yaitu “Perancangan fitur *mobile application startup Zyon* untuk menunjang kegiatan bisnis”.

I.5. Manfaat Tugas Akhir

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung kepada pihak yang terkait, dalam hal ini dapat dilihat dari dua aspek berikut:

I.5.1. Aspek Teoritis

1. Ilmu Pengetahuan

Penelitian ini dapat dijadikan sumber referensi dan informasi di bidang penelitian kewirausahaan yang berfokus pada layanan kesehatan mental.

2. Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya yaitu melakukan uji validasi yang sudah di formulasikan.

I.5.2. Aspek Praktis

1. Objek *Startup Zyon*

Penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk melakukan pengembangan praktek purwarupa yang bisa diuji validasi ke pasar. Purwarupa tersebut merupakan solusi yang diusulkan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh *startup* di bidang kesehatan mental.

I.6. Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum objek penelitian, latar belakang penelitian, alternatif solusi, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini menjelaskan mengenai kajian pustaka dari penelitian-penelitian terdahulu yang mendasari dan mendukung penyelesaian masalah. Pada bab ini juga membahas mengenai proses pembentukan kerangka pemikiran dari penelitian ini

BAB III Metodologi Perancangan

Pada bab ini menjelaskan mengenai langkah-langkah tugas akhir secara rinci mengenai sistematika perancangan, Batasan asumsi tugas akhir, identifikasi komponen sistem terintegrasi, serta rencana waktu penyelesaian tugas akhir.

BAB IV Perancangan Sistem Terintegrasi

Pada bab ini menjelaskan mengenai spesifikasi rancangan berdasarkan data faktual dari hasil responden. Data tersebut di analisis dalam pembahasan hasil penelitian. Pembahasan terkait analisis hasil pengumpulan dan pengolahan data yang telah diperoleh.

BAB V Validasi dan Evaluasi Hasil Rancangan

Pada bab ini dijelaskan proses validasi dan evaluasi hasil rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Validasi memuat deskripsi umpan balik pemangku kepentingan terkait hasil rancangan.

BAB VI Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini memaparkan kesimpulan dari hasil penelitian dan usulan saran dalam aspek akademis dan praktis.