

PEMBENTUKAN KOMUNITAS AKSELERASI WIRAUSAHA MUDA MAHASISWA FAKULTAS KEWIRAUSAHAAN UNIKA WIDYA MANDALA SURABAYA

Veronika Rahmawati¹⁾, Diyah Tulipa²⁾, Aldo Hardi Sancoko³⁾

Fakultas Kewirausahaan

Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya

veronika@ukwms.ac.id¹⁾; diyah@ukwms.ac.id²⁾; aldo@ukwms.ac.id³⁾

Abstrak

Mahasiswa perlu didorong untuk mengembangkan karakter dan perilaku berwirausaha agar siap menghadapi persaingan bisnis. Meningkatnya wirausahawan mahasiswa dapat mengurangi jumlah pengangguran karena menciptakan lapangan kerja. Industri kreatif menjadi andalan dalam memulai usaha dimana Program Pengembangan Kewirausahaan (PPK) merupakan langkah awal dalam mengakselerasi mahasiswa untuk menghasilkan produk inovatif dan berpengetahuan manajerial. Mahasiswa juga belajar langsung dari praktisi dalam bidang yang diminati. Metode pelaksanaannya melalui pelatihan, simulasi, mentoring, magang, expo dan pengembangan jaringan. Mahasiswa dikelompokkan dalam usaha dibidang kuliner, fashion, pendidikan, dan teknologi dimana prosesnya dimulai dengan (1) membangun sikap mental pengusaha melalui pengetahuan karakter dan hakekat wirausaha melalui kelas pengayaan; (2) mengembangkan kompetensi melalui pengetahuan cara berpikir kreatif, kelas pengayaan bisnis, produksi, keuangan, pemasaran. Luaran tahapan ini berupa model bisnis, studi kelayakan dan prototipe produk; (3) menciptakan usaha berbasis ipteks diikuti sosialisasi produk kepada masyarakat melalui expo; dan (4) magang untuk membentuk jaringan. PPK diimplementasikan di Unika Widya Mandala Surabaya dalam kurun waktu 3 tahun. Ide kreatif yang diajukan tenant untuk diseleksi sejumlah 24 ide dan 9 diantaranya lolos seleksi. Proses dimulai Januari 2019; progres hingga Agustus 2019 berupa tahapan pertama: tutorial hakekat dan sikap perilaku wirausaha; dan tahapan kedua: kelas pengayaan dengan materi VPD (Value Proposition Design) agar mahasiswa mengetahui proposisi nilai ide bisnis yang dibuat dan BMC (Business Model Canvas) agar mahasiswa dapat menggambarkan model bisnisnya.

Kata Kunci : komunitas, wirausaha muda, tenant

1. Pendahuluan

Generasi muda merupakan salah satu elemen penting bagi negara untuk dapat melakukan proses pembangunan. Pertumbuhan perekonomian dapat dipengaruhi dari berkembangnya usaha yang dilakukan oleh semua elemen masyarakat, tidak terkecuali kaum milenial yang diwakili oleh mahasiswa. Pada kenyataannya mahasiswa perguruan tinggi saat ini hidup ditengah perkembangan teknologi dan informasi. Karakter dominan yang nampak adalah serba kritis, cepat, dan instan. Sistem pendidikan yang diterapkan sebagian besar perguruan tinggi adalah menyiapkan mahasiswa menempuh kuliah dalam waktu yang lebih singkat, cepat lulus dan bekerja pada perusahaan yang diinginkan, bukannya menyiapkan mahasiswa lulus dapat menciptakan pekerjaan atau bekerja mandiri. Sangat disadari bahwa pertumbuhan ekonomi tergantung pada konsumen yang dikuasai oleh generasi milenial. Mendorong mahasiswa untuk berwirausaha diperlukan guna pengembangan karakter dan perilaku mahasiswa agar siap menghadapi persaingan bisnis. Dengan meningkatnya wirausahawan dari kalangan mahasiswa akan mengurangi jumlah pengangguran serta menambah lapangan pekerjaan. Beberapa tahun terakhir, pemerintah memberikan kesempatan besar bagi masyarakat untuk ikut ambil bagian dalam pengembangan wirausaha yang meliputi pelatihan-pelatihan, kemudahan permodalan, pembangunan fasilitas pusat UMKM, dan sarana promosi produk. Selain dukungan dari pemerintah, kesadaran masyarakat untuk berwirausahapun semakin tinggi.

Hal ini nampak dari meningkatnya *start up business* di Indonesia, dimana bermula dari skala kecil/ Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM).

Menurut BPS, jumlah UMKM di Indonesia pada tahun 2000 sebesar 39 juta, pada tahun 2005 meningkat menjadi 47 juta, pada tahun 2010 menjadi 53 juta dan data data terakhir pada tahun 2013 jumlah UMKM di Indonesia mencapai 57.895.721 unit usaha. Kendati besar, ternyata hanya sedikit UMKM Indonesia yang mampu menembus pasar ASEAN. Indonesia baru memberikan kontribusi 15% di tahun 2015. UMKM di industri kreatif dipandang penting dalam mendukung kesejahteraan perekonomian, berbagai pihak berpendapat bahwa kreativitas manusia adalah sumber daya ekonomi utama dan industri abad kedua puluh satu akan tergantung pada pengetahuan melalui kreativitas dan inovasi. Bisnis kreatif menjadi salah satu andalan dalam memulai usaha bagi generasi milenial, mengingat industri kreatif merupakan industri yang berasal dari pemberdayaan kreativitas, keterampilan serta bakat masing-masing pelaku untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan, dengan menghasilkan daya kreasi dan cipta individu tersebut menjadi sebuah produk yang memiliki *value*. (www.bps.go.id).

Masalah pengangguran juga menjadi persoalan bersama, tak terkecuali Unika Widya Mandala Surabaya (UKWMS) selaku lembaga pendidikan. Per Februari 2017, pengangguran di Indonesia mencapai 7,02 juta. Angka ini merujuk pada Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) yang merupakan indikator untuk mengukur tingkat penawaran tenaga kerja yang tidak terserap oleh pasar kerja. Dalam lingkup universitas, berdasarkan pelacakan yang dilakukan seluruh program studi periode 2012-2014, serapan dunia kerja lulusan UKWMS yang dilihat dari waktu tunggu lulusan mendapatkan pekerjaan adalah 77% yang mendapatkan pekerjaan di bawah tiga bulan sejak lulus. Sementara 15,8% mendapatkan pekerjaan dalam rentang waktu kurang dari 6 bulan dan 7,2% mendapatkan pekerjaan lebih dari 6 bulan sesudah lulus. Hasil pelacakan juga menunjukkan bahwa 17% lulusan bekerja pada bidang yang tidak sesuai dengan bidang ilmu yang diperoleh pada masa kuliah. Dari 7,2% lulusan yang menunggu pekerjaan lebih dari 6 bulan, perlu solusi bagi lulusan itu. Mahasiswa Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya dalam beberapa tahun terakhir mendapatkan hibah PKM. Tahun 2016 sebanyak 4 kelompok yang mendapatkan hibah dan 2017 sebanyak 4 kelompok mahasiswa yang mendapatkan hibah dari PKM. Jika dibandingkan dengan jumlah mahasiswa secara keseluruhan maka perolehan PKM tersebut masih sangat minim.

Program Pengembangan Kewirausahaan (PPK) digunakan sebagai langkah awal untuk mendorong mahasiswa berwirausaha, menciptakan iklim kewirausahaan dengan wirausaha muda yang mempunyai produk inovatif, pengetahuan manajerial yang komprehensif dan praktik/belajar langsung dari praktisi dalam bidang yang sejenis. *Tenant* yang akan terlibat dalam PPK saat ini adalah mahasiswa Fakultas Kewirausahaan yang sudah mulai memiliki minat untuk membuat project bisnis. Setiap project akan menghasilkan produk barang atau jasa berbasis IPTEK yang dihasilkan oleh kelompok mahasiswa yang terdiri dari 2-4 orang. PPK berada dibawah koordinasi Fakultas Kewirausahaan dan dalam pengelolaannya bekerja sama dengan LPPM dalam pengembangan UMKM Unika Widya Mandala Surabaya. Tim terdiri dari 3 orang dosen Fakultas Kewirausahaan yang diharapkan mampu membentuk dan membangun model pembinaan kewirausahaan baik dari sisi pengetahuan manajerial, perilaku dan sikap wirausaha serta aplikasi di industri. Fasilitas yang akan digunakan dalam menunjang PPK ini merupakan ruang kelas (*resource sharing*) yang digunakan untuk pelatihan pengembangan *tenant* dan kantor yang dilengkapi dengan komputer, meja kursi, jaringan dan internet. Selain sarana dan prasarana fisik, UKWMS juga memiliki tenaga pengajar dengan keterampilan dan bidang ilmu yang berbeda dalam 11 fakultas dan 23 prodi.

Berbasis pada teori perilaku Drucker (1985) yang mengklaim kewirausahaan merupakan sesuatu yang dapat dipelajari, maka menciptakan wirausaha dapat dilakukan melalui pendidikan dan pelatihan. Oleh karena itu, program yang diajukan di PPK ini dimaksudkan untuk menciptakan wirausahawan muda berpendidikan dengan: (1) Membangun sikap mental pengusaha; (2) Mengembangkan kompetensi yang dimiliki melalui cara berpikir kreatif dan inovatif; (3) Menciptakan usaha IPTEK; dan (4) Melakukan

pemagangan pada industri yang sudah stabil sehingga terbentuk jaringan kerja sama yang baik. Pola pembinaan yang akan dilakukan didasarkan pada tujuan yang ingin dicapai dengan membagi tujuan PPK ini dalam tiga tahapan pembinaan yaitu pengembangan sikap dan perilaku, inovasi, aplikasi dan pengembangan jaringan:

Tahap 1, Pengembangan Sikap dan Perilaku: dimaksudkan guna membangun karakter, motivasi pengusaha, dan pengembangan kompetensi individu. Tahapan ini dilakukan dengan cara pembinaan karakter wirausaha dalam metode kelas dinamis.

Tahap 2, Inovasi: dilakukan dengan metode Nelly dalam Gunadhi (2006); yang meliputi tiga bidang utama yaitu inovasi produk, inovasi proses dan inovasi organisasi. Pada tahap ini *tenant* akan diajarkan 2 hal utama: mengembangkan produk agar lebih diminati konsumen dan proses dimana *tenant* dikembangkan kemampuannya melalui *training* yang mengundang tenaga ahli dan mengirimkan *tenant* ke perusahaan sejenis. Tahapan pengembangan inovasi adalah dengan mengembangkan model bisnis yang sesuai bagi *tenant*. Proses pengembangan model bisnis dengan *Business Model Generation* dapat dilihat pada lampiran (Gambar 1). Pada proses ini, *tenant* akan diberikan pengetahuan tentang *Value Proposition Canvas* (VPC) dan *Business Model Canvas* (BMC) yang dapat dilihat di lampiran (Gambar 2); *tenant* akan diajak untuk mengidentifikasi dan memahami lingkup bisnis yang akan dijalankan melalui 9 blok yakni *customers segment, value proposition, channel, customer relationship, revenue stream, key resources, key activities, key partners, cost structure*. Identifikasi 9 blok BMC ini dimaksudkan agar *tenant* memahami batasan bisnis yang akan dijalankan dan mengerti posisi bisnisnya. Namun sebelum mengidentifikasi BMC, *tenant* perlu membuat nilai yang difokuskan pada pelanggan yang ada dalam 2 blok VPC yang menguatkan *customer segment* dalam tiga variabel (*customer jobs, pains, gains*) dan *value proposition* dalam tiga variabel (*products, pain relievers, gain creators*). Setelah itu, *tenant* akan diajak untuk membuat pola dan desain produk maupun bentuk organisasi, mengembangkan strategi dan proses yang akan dijalankan dan membuat proyeksi untuk keberlanjutan usaha di masa yang akan datang.

Tahap 3, Pengembangan Jaringan: dimaksudkan untuk memperkenalkan *tenant* kepada perusahaan dan masyarakat luas. Pada tahapan ini, dilakukan kunjungan pada perusahaan sejenis dan expo untuk memperkenalkan produk kepada masyarakat. Pembinaan dan pengembangan *tenant* dilakukan dengan melibatkan praktisi dari perusahaan yang sudah bekerja sama dengan Fakultas Kewirausahaan UKWMS. Keterlibatan penyediaan praktisi dan tempat melakukan expo sudah dilakukan oleh Fakultas Kewirausahaan dengan *Pakuwon Group*. Selama pembinaan, setiap aktivitas yang dilakukan akan dibiayai PPK, sementara biaya pembuatan produk (biaya bahan baku dan tenaga kerja) ditanggung oleh *tenant*. Pembiayaan selanjutnya, saat ini sedang dilakukan penjangkauan kerja sama dengan beberapa bank pemerintah untuk mendukung modal kerja usaha *tenant*. Sedangkan jumlah *tenant* yang ditargetkan dapat menjadi wirausaha mandiri minimal 5 *tenant*. Setelah selesai, *tenant* akan dipantau selama 1 tahun pertama usaha mereka melalui pendampingan yang bersifat evaluatif dari segi pendanaan, pasar sasaran dan pemasaran.

2. Metode

Tabel 1. Rencana Kegiatan dan Pengembangan Unit PPK

Tahap	Tujuan	Metode	Materi	Target Kompetensi
1	Pembentukan Sikap dan Perilaku	Penyampaian materi secara tutorial	Hakekat Kewirausahaan Sikap dan perilaku Wirausaha	<i>Tenant</i> dapat menjelaskan sikap, perilaku dan memberikan contoh dalam berwirausaha
2	Inovasi	Penyampaian secara tutorial dan simulasi	Pengembangan model bisnis (Business Canvas Model)	<i>Tenant</i> dapat menjelaskan bisnis yang akan dijalankan dalam suatu canvas
		Penyampaian materi secara tutorial dan pembimbingan	Pengembangan kompetensi tenant dalam perancangan dan pengelolaan bisnis	<i>Tenant</i> dapat membuat proposal bisnis yang menunjukkan kelayakan bisnis yang akan dijalankan
		Penyampaian secara tutorial dan praktik laboratorium komputer	Pengembangan desain produk	<i>Tenant</i> dapat menciptakan suatu produk yang layak ditawarkan ke masyarakat
3	Pengembangan Jaringan	Kunjungan perusahaan, Magang dan Expo	Pengembangan jaringan usaha dan pengenalan produk ke masyarakat	<i>Tenant</i> memperoleh pasar sasaran bagi produknya

Tahap 1 merupakan tahun pelaksanaan pertama dari 3 tahun yang direncanakan. Anggota tim melakukan pengamatan dan evaluasi secara bertahap pada setiap kelompok dan mencatat semua kemajuan kelompok. Setiap kelompok yang sudah menyelesaikan 3 tahapan utama akan diuji secara panelis dengan praktisi dan juga berdasarkan kemampuan jual nantinya pada setiap expo yang dilakukan dan ditentukan kelompok yang dapat dilepas untuk terjun langsung ke masyarakat. Pada tahun pertama diharapkan minimal 5 *tenant* yang dapat membentuk UKM dan siap berkarya dalam masyarakat. Jika ada *tenant* yang sudah keluar dari PPK pada akhir pelaksanaan tahun pertama, maka untuk mengisi kembali *tenant* yang sudah keluar akan dilakukan seleksi kembali dari mahasiswa yang memiliki usaha atau yang mengikuti seleksi PKM pada Fakultas Kewirausahaan, atau bila memungkinkan bisa diisi oleh mahasiswa gabungan dari mahasiswa Fakultas Kewirausahaan dengan mahasiswa Fakultas Bisnis, Fakultas Teknik dan Fakultas Teknologi Pertanian atau fakultas lain yang mempunyai produk dan berupaya untuk mengembangkan produk tersebut. Sistem dan metode pengembangan yang sudah dilakukan akan dievaluasi dan disempurnakan pada tahun kedua dan tahun ketiga sehingga PPK ini diharapkan dapat menjadi unit penunjang bagi Fakultas Kewirausahaan. Sebagai unit penunjang keberadaan PPK juga diharapkan mampu bersinergi dan berkolaborasi dengan sistem dan proses belajar mengajar yang dilakukan pada Fakultas Kewirausahaan yang memang bertujuan untuk menciptakan lulusan yang siap menjadi wirausahawan muda.

3. Hasil Dan Pembahasan

Pada pelaksanaan tahun pertama, terjadi beberapa perubahan pada project tenant, yang semula 4 proposal kelompok (The Ondhes “on-delicious”, Air Pump Tube, Positive Quotes Factory, Unique Transparant Necklace) dan 8 proposal individu (Mixed Rice, Lava Zuppa Cake, Shusindo (Shusi Indonesia), Buah’s

Nugget, Water Proof Apparel Wallet, Smart Class Education, Cooking at Home Course, Smart Formula Accounting) yang kemudian setelah mengalami iterasi dan penyaringan menjadi 2 proposal individu (Healthy Fruit Nuggets, Smart Class) dan 7 proposal kelompok (Sego Sultan, Stelabs, Soerabaja Tjoklat, Psycone, Zen Bag, Trouvaille, Gummy Rosella). Gambaran iptek project tenant sejauh ini dijabarkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Gambaran IPTEK Tenant

No.	Tenant	Industri	Deskripsi Sederhana
1.	Gummy Rosella	Kuliner	Inovasi permen yang mengandung ekstrak rosella dan memiliki semua manfaat dari rosella yang salah satunya mengurangi resiko hipertensi
2.	Healthy Fruit Nuggets	Kuliner	Inovasi nugget dimana pada umumnya berisi daging cincang menjadi beraneka ragam buah-buahan yang renyah
3.	Psycone	Kuliner	Inovasi yang menggabungkan hidangan pembuka (appetizer), hidangan utama (main course), dan hidangan penutup (desert) di satu sajian dalam cone/ cup
4.	Sego Sultan	Kuliner	Inovasi nasi dalam box (ricebox) dengan topping daging dan ayam dalam tiga varian rasa tradisional khas Indonesia.
5.	Smart Class	Pendidikan	Inovasi proses pembelajaran menggunakan metode kelas pintar berbasis mindmapping
6.	Soerabaja Tjoklat	Kuliner	Inovasi hidangan coklat batang yang mengangkat konsep kearifan lokal Indonesia
7.	Stelabs	Fashion	Inovasi t-shirt yang dikemas minimalis dan dapat mengeluarkan aroma bervariasi jika digosok patch/logo dari kaos tersebut
8.	Trouvaille	Kuliner	Inovasi bakery yang menyajikan roti sehat berbahan dasar sayuran/buah yang menyehatkan
9.	Zen Bag	Fashion	Inovasi tas yang multifungsi yang unik dalam satu desain yakni waist-bag, sling-bag, dan tote-bag

Proses pendampingan dan pelatihan tenant dimulai pada Maret 2019 dan proses sementara hingga Agustus 2019 dijelaskan pada Tabel 3.

Tabel 3. Proses Pendampingan dan Pelatihan Tenant

No.	Bulan	Kegiatan
1	Maret	<ul style="list-style-type: none"> • Penjadwalan penyempurnaan proposal tenant • Penyusunan time table PPK tahun #1 • Penentuan PIC, narasumber dan mentor untuk tenant • Sosialisasi kegiatan dan skedul kepada tenant • Visitasi ke perusahaan penyuplai alat untuk tenant • Pembagian tenant menjadi kelompok di industri-industri
2	April	<ul style="list-style-type: none"> • Implementasi pra-pengayaan materi VPD • Pelaksanaan pendampingan kelas pengayaan VPD • Melakukan berbagai iterasi ide wirausaha tenant • Membuat <i>Value Proposition Canvas</i> (VPC) di kelas VPD
3	Mei	<ul style="list-style-type: none"> • Melanjutkan kelas VPD dan menyelesaikan VPC • Rapat tim untuk evaluasi pengayaan VPD • FGD dan iterasi dengan tenant
4	Juni	<ul style="list-style-type: none"> • Implementasi pendampingan kelas pengayaan BMC • Membuat <i>Business Model Canvas</i> (BMC)
5	Juli	<ul style="list-style-type: none"> • Melanjutkan kelas BMC dan menyelesaikannya BMC • Rapat tim untuk evaluasi pengayaan BMC
6	Agustus	<ul style="list-style-type: none"> • Penyusunan ide bisnis dari VPC dan BMC oleh tenant • Mentoring untuk <i>network</i> dan <i>market</i> ekspor dan lokal (narasumber dari PT Mutigo) dan visitasi pasar lokal UMKM Kampung Batik Klampar di Pamekasan, Madura

Adapun rencana tahapan selanjutnya setelah proses pendampingan dan pelatihan tenant adalah pembuatan prototipe, uji pasar, sosialisasi kepada umum melalui ekspo, pembuatan video konten dan mengunggah ke platform Youtube, pembuatan artikel pada media massa (cetak/elektronik).

4. Ucapan Terima Kasih

Terima kasih penulis haturkan kepada Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat (DRPM) Ristekdikti dengan Kontrak Pengabdian Masyarakat Program Pengembangan Kewirausahaan (PPK) Tahun Anggaran 2019 yang berjudul PEMBENTUKAN KOMUNITAS UNTUK AKSELERASI WIRAUSAHA MUDA MAHASISWA FAKULTAS KEWIRAUSAHAAN UNIKA WIDYA MANDALA SURABAYA dengan No: 200AT/WM01.5/N/2019; semua narasumber/ fasilitator, perusahaan *benchmark*, berikut semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah berkontribusi dalam kegiatan PPK Abdimas ini.

5. Kesimpulan Dan Saran

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk Program Pengembangan Kreativitas (PPK) adalah langkah untuk mempercepat proses mahasiswa di Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya, khususnya di Fakultas Kewirausahaan agar dapat menghasilkan produk yang inovatif sekaligus memiliki pengetahuan manajerial. Kegiatan Abdimas multi-years selama 3 tahun ini telah berjalan sejak Januari 2019; progres hingga Agustus 2019 berupa tahapan pertama: tutorial hakekat dan sikap perilaku wirausaha; dan tahapan kedua: kelas pengayaan dengan materi VPD (Value Proposition Design) agar mahasiswa mengetahui proposisi nilai ide bisnis yang dibuat dan BMC (Business Model Canvas) agar mahasiswa dapat menggambarkan model bisnisnya. Metode dalam PPK ini adalah pelatihan, simulasi, mentoring, magang, expo, dan pengembangan jaringan. Mulanya mahasiswa dikelompokkan berdasarkan bidang usahanya (kuliner, fashion, dan pendidikan) dimana memiliki unsur teknologi yang membawa keunikan serta inovasi di dalamnya. Pelatihan pengetahuan manajerial dalam kelas pengayaan VPD dan BMC dilakukan setelah

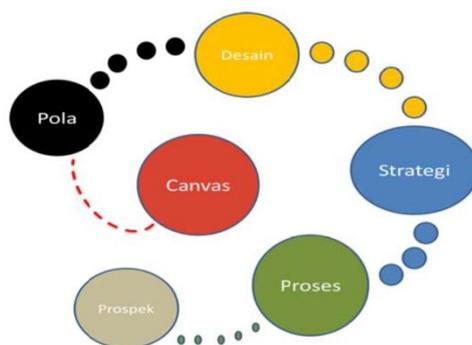
proses membangun sikap mental pengusaha terlebih dahulu. Sementara ide kreatif yang diajukan *tenant* untuk diseleksi sejumlah 24 ide dan 9 diantaranya lolos seleksi, yakni: Gummy Rosella, Healthy Fruit Nuggets, Psycone, Sego Sultan, Smart Class, Soerabaja Tjoklat, Stelabs, Trouvaille, Zen Bag.

Saran yang dapat diajukan untuk pengabdian kepada masyarakat selanjutnya adalah pembuat abdimas dapat lebih memperjelas syarat dan ketentuan dalam proses seleksi ide kreatif baik dari masyarakat awam maupun mahasiswa agar mempercepat proses iterasi, pengayaan, dan pembuatan ide; sedangkan bagi masyarakat khususnya siswa/mahasiswa yang hendak berwirausaha dapat mengikuti metode percepatan melalui pelatihan VPD/BMC saat membuat ide kreatif yang inovatif sekaligus menambah metode lainnya yang diperlukan guna mengakselerasi ide kreatif tersebut.

6. Daftar Pustaka

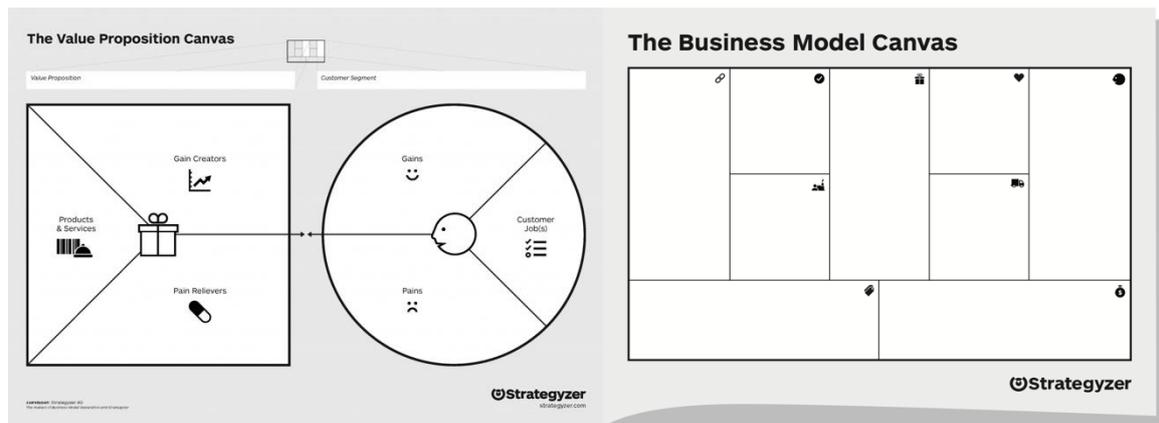
- Drucker, Peter F. 1985. *Innovation and Entrepreneurship : Practice and Pinciple*. Perfect Bound. HarperCollins Publisher Ltd.
- Gunadhi, Erwin. 2013. *Kewirausahaan*. STT Garut.
- <https://ekbis.sindonews.com/read/1167769/33/jumlah-penduduk-miskin-di-indonesia-turun-jadi-2776-juta-jiwa-1483422839> diakses pada tanggal 30 Mei 2017 pukul 11.50
- <https://m.tempo.co/read/news/2017/05/05/090872601/bps-angka-pengangguran-menurun-pada-februari-2017> diakses pada tanggal 30 Mei 2017 pukul 12.06
- <https://www.bps.go.id/brs/view/id/1229> diakses pada tanggal 30 Mei 2017 pukul 11.55
- Osterwalder, Alexander dan Yves Pigneur. 2013. *Business Model Generation*. PT, Elex Media Komputindo, Kompas Gramedia

7. Lampiran



Gambar 1. Pengembangan Model Bisnis

Sumber: Osterwalder & Pigneur (2013)



Gambar 2. Value Proposition Canvas dan Business Model Canvas

Sumber: Osterwalder & Pigneur (2013)