

Analisis Pengaruh P2MW Terhadap Pertumbuhan Kelompok Usaha Mahasiswa Woolivers Domba Berdasarkan Metode Berpikir Desain

Sonya Meylani^a, Nisa Dwi Septiani^b, Hanun Nafisa Zahra^c,
Nabila Amanda Nisa^d, Kheisya Namira Zahwania^e
^{a,b,c,d,e} Administrasi Bisnis, Universitas Sangga Buana, Bandung
^asonyaameylani@gmail.com

Abstrak

Program Pembinaan Mahasiswa Wirausaha (P2MW) dirancang untuk membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan kewirausahaan melalui bantuan dana, pendampingan, dan pelatihan usaha. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh P2MW terhadap pertumbuhan kelompok usaha Woolivers Domba. Woolivers Domba adalah kelompok usaha yang bergerak di bidang manufaktur dan teknologi, khususnya pada fashion kulit domba. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan menggunakan pendekatan berpikir desain. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan kelompok usaha terkait, kemudian dianalisis dengan pendekatan berpikir desain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan berpartisipasi dalam P2MW membantu menggali potensi dalam mengembangkan bisnis terutama dalam pemahaman terhadap aspek bisnis, mulai dari pencarian ide hingga kepatuhan terhadap regulasi yang berlaku. Meskipun begitu terdapat beberapa hal yang tidak optimal sehingga mempengaruhi Woolivers dalam menghadapi tantangan. Studi ini memberikan wawasan tentang peran P2MW dalam memfasilitasi perkembangan kewirausahaan mahasiswa, dengan implikasi untuk mewujudkan Indonesia Emas pada tahun 2045.

Kata Kunci: P2MW, Kelompok Usaha, Berpikir Desain

Abstract

The Student Entrepreneurship Development Program (P2MW) is designed to help students develop entrepreneurial skills through financial assistance, mentoring, and business training. This study aims to analyze the effect of P2MW on the growth of the Woolivers Domba business group. Woolivers Domba is a business group engaged in manufacturing and technology, especially in sheepskin fashion. The research method used is a descriptive qualitative approach using a design thinking approach. Data was collected through interviews with related business groups, then analyzed with a design thinking approach. The results showed that participating in P2MW helped explore the potential in developing a business, especially in understanding business aspects, from idea generation to compliance with applicable regulations. Even so, there are some things that are not optimal that affect Woolivers in facing challenges. This study provides insight into the role of P2MW in facilitating the development of student entrepreneurship, with implications for realizing a Golden Indonesia in 2045.

Keywords: P2MW, Student Business Group, Design Thinking

PENDAHULUAN

Realita saat ini menunjukkan bahwa mahasiswa menghadapi tantangan besar untuk dapat beradaptasi dengan kebutuhan dunia kerja yang terus berubah. Mahasiswa mengaku kurang yakin terhadap kemampuan dirinya untuk menghadapi seleksi masuk kerja karena belum memiliki pengalaman dan menganggap teori yang diperoleh di bangku kuliah tidak selalu dapat diterapkan di dunia kerja (Lailatul Muarofah Hanim & Sa'adatul Ahlas, 2020). Mereka juga tidak hanya dituntut untuk menguasai pengetahuan teoritis, tetapi juga harus memiliki keterampilan praktis, *soft skills*, dan

kemampuan beradaptasi dengan cepat terhadap teknologi baru dan perubahan industri.

P2MW merupakan program pengembangan keterampilan mahasiswa dalam berwirausaha melalui bantuan dana pengembangan dan pembinaan dengan melakukan pendampingan serta pelatihan usaha kepada mahasiswa peserta P2MW. Program ini ditujukan untuk membekali mahasiswa dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap kewirausahaan berbasis IPTEKS, sehingga mahasiswa dapat memiliki mental dari pencari kerja menjadi pencipta lapangan kerja yang berhasil menghadapi persaingan global (Dirjen Belmawa Kemenristekdikti, 2015). P2MW memainkan peran

penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM), yang merupakan elemen kunci untuk pertumbuhan bisnis karena berhubungan langsung dengan efektivitas operasional dan inovasi. Penelitian oleh Imam Santoso (2015) menunjukkan bahwa kualitas SDM memiliki pengaruh signifikan terhadap performa UKM.

Hal ini membuka peluang bagi mahasiswa melakukan terobosan-terobosan baru di bidang inovasi bisnis. Melalui program ini diharapkan dapat meningkatkan jumlah mahasiswa berprestasi dan wirausahawan muda yang berkarya sesuai standar mutu pendidikan tinggi, khususnya di bidang bisnis dan kewirausahaan. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh melalui program ini sangat penting bagi pertumbuhan bisnis karena dapat mempersiapkan mental mahasiswa untuk menghadapi dinamika pasar dan mengembangkan strategi bisnis yang efektif.

Pemahaman mendalam tentang strategi bisnis membekali mahasiswa untuk dapat menganalisis tren pasar, mengenali peluang dan mengelola sumber daya yang efisien. Hal itu tidak hanya meningkatkan kinerja bisnis secara keseluruhan tetapi juga membantu dalam menciptakan keunggulan kompetitif yang berkelanjutan. Sebagai syarat untuk memperoleh keunggulan kompetitif, sebuah perusahaan harus menciptakan strategi yang tepat, fokus pada pelanggan dan mengembangkan strategi yang selaras dengan sumber daya dan kebijakan organisasi (Suryati, 2022). Ini mencerminkan pentingnya memupuk jiwa kewirausahaan, inovasi dan kreativitas antara mahasiswa.

Selaras dengan visi Universitas Sangga Buana yang berbasis kewirausahaan ini menjadi pendorong jiwa kewirausahaan di kalangan mahasiswa. Mata kuliah kewirausahaan di perguruan tinggi kini menjadi krusial karena mahasiswa dapat mengembangkan pola pikir dan perspektif yang berbeda (Loppies et al., 2022). Untuk itu program P2MW menjadi kesempatan yang sangat relevan untuk diimplementasikan. Salah satu kelompok usaha yang berhasil memanfaatkan kesempatan ini dengan baik yaitu kelompok usaha Woolivers yang bergerak dibidang manufaktur dan teknologi. Untuk memahami sejauh mana keefektifan P2MW terhadap perkembangan kelompok ini, maka diperlukan analisis yang komprehensif dengan pendekatan berpikir desain.

Berpikir desain adalah pendekatan yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna, pengembangan ide-ide kreatif, dan implementasi solusi inovatif. Untuk mencapai pemahaman mendalam berpikir desain dibagi menjadi lima tahapan yaitu empati, *define*, ide, prototipe dan uji coba (Sari et al., 2020). Dengan demikian, akan diidentifikasi bagaimana program P2MW mempengaruhi pertumbuhan bisnis mereka, serta faktor-faktor apa saja yang mendukung atau menghambat pertumbuhan bisnis kelompok usaha tersebut. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang peran program P2MW dalam mengembangkan kelompok usaha mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif yaitu berupa kata-kata maupun kalimat. Analisis kualitatif fokusnya pada penunjukan makna,

deskripsi, penyusunan dan penempatan data dalam konteks yang relevan sering kali dilakukan dengan kata-kata dari pada angka-angka (Nisa, 2018). Partisipan merupakan individu yang mengalami secara langsung dalam konteks sosial dari objek penelitian (Waruwu, 2023). Dalam penelitian ini peneliti ingin mendeskripsikan seberapa efektif program P2MW terhadap pertumbuhan dan keterampilan berwirausaha kelompok usaha mahasiswa. Untuk itu partisipan atau subjek penelitiannya adalah owner, manajer, bagian pemasaran dan keuangan kelompok usaha mahasiswa. Objek penelitian ini adalah pengalaman, pandangan dan tahapan yang pernah dilalui kelompok usaha yang bernama Woolivers Domba saat mengikuti program P2MW. Kelompok usaha ini berasal dari Universitas Sangga Buana YPKP, yang menjuarai program Ice Breaking II ke tiga besar dan berkesempatan mengikuti P2MW 2024. Teknik pengumpulan data bila dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer dan sumber sekunder (Sugiyono, 2018). Sumber data primer berupa wawancara dengan narasumber dan sumber data sekunder berupa profil program P2MW pada *website* resminya. Untuk itu jenis data yang digunakan adalah data kualitatif berupa wawancara.

Design thinking merupakan alat yang digunakan dalam *problem-solving*, *problem-design*, hingga *problem-forming*. Tidak hanya untuk menyelesaikan permasalahan, namun juga untuk membentuk dan merancang suatu permasalahan (Syahrul, 2019). Untuk itu pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan design thinking karena dapat digunakan untuk merancang program secara lebih holistic dan responsive terhadap kebutuhan kelompok usaha mahasiswa.

Umumnya penerapan desain thinking bergerak melalui tiga model utama; inspirasi, ide, dan implementasi yang mencakup lima langkah, yaitu *Emphasize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test* (Ardian & Werdhaningsih, 2019). Dengan menerapkan *design thinking* dalam mengelola program P2MW, diharapkan program ini dapat menjadi lebih efektif dalam memfasilitasi perkembangan kewirausahaan dan mempersiapkan mereka untuk menjadi pengusaha yang sukses dan berkelanjutan di masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelompok usaha pada bidang manufaktur yang terkhusus pada fashion kulit domba ini dibentuk oleh lima orang mahasiswa. Diantaranya Rangga Kurniawan (*Owner*), Sonya Edhie Peath Fourjune (*Manajer*), Ernawati (*Pemasaran*), Ezar Ramadhan Taufik (*Pemasaran*) dan Salsa Kirani (*Keuangan*). Awalnya kelompok usaha ini mengikuti program Ice Breaking II yang diselenggarakan oleh IBIS. Program tersebut bertujuan untuk mencari dan membangun jiwa wirausahawan muda di kampus Universitas Sangga Buana. Dan woolivers menjadi salah satu pemenang program Ice Breaking II, sehingga direkomendasikan oleh pihak kampus untuk mengikuti kegiatan P2MW.

Woolivers memilih bidang manufaktur pada program P2MW karena ingin membudidayakan domba sebagai khas dari Jawa Barat. Selain itu, keuntungan dari domba ini dapat digunakan sebagai bahan bagi segala jenis produk *fashion*. Dengan kelebihan ini, maka woolivers mengajukan proposal bisnis ke *website* resmi P2MW. Yang pada akhirnya mereka mendapatkan juara dua se-Jawa-Banten untuk ikut serta dalam program P2MW.

Tahap pertama adalah tahap *empathize*. Tahap Empati adalah inti dari proses desain yang berpusat pada manusia. Empati digunakan untuk mengungkap *insight* dan kebutuhan pengguna yang mendalam dengan mendapatkan perspektif yang lebih luas (Yulius & Pratama, 2021). Tujuan dari tahapan ini untuk mendalami tidak hanya permasalahan, tetapi juga mendalami kondisi secara keseluruhan dengan cara memahami pengguna.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi melihat kondisi pendidikan bahwa kurikulum pendidikan harus terus diperbaharui agar relevan dengan perkembangan industri dan kebutuhan pasar kerja. Pengintegrasian mata pelajaran kewirausahaan dalam kurikulum di berbagai jenjang pendidikan sangat penting untuk menumbuhkan minat dan keterampilan berwirausaha sejak dini. Untuk itu kemendikbudristek menekankan pentingnya pendidikan berbasis kompetensi yang mempersiapkan siswa dengan keterampilan praktis yang dapat diterapkan langsung di dunia kerja atau berwirausaha. Sejatinnya mahasiswa memiliki peran yang sangat penting dan strategis untuk mewujudkan masyarakat madai (Anggono & Damaitu, 2021).

Sehubungan dengan keinginan mencapai tujuan Indonesia Emas pada tahun 2045, presentase pengusaha saat ini sebesar 3,95% dan harus meningkat setidaknya 12%. Dalam rangka mendukung strategi ini, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Indonesia melalui Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan Ditjen Diktiristek bertekad untuk terus mendorong perkembangan ekonomi dengan mengembangkan sumber daya manusia yang memiliki kompeten di bidang kewirausahaan (Ditjen Diktiristek-Kemendikbudristek, 2024). Upaya ini dilakukan melalui pengembangan program kewirausahaan yang mengidentifikasi mahasiswa sebagai aset yang sangat penting dalam mendorong peningkatan perekonomian nasional. Untuk itu dirancang Program Pembinaan Mahasiswa Wirausaha (P2MW) meliputi pembinaan, pendampingan, pelatihan usaha untuk mahasiswa yang merupakan bagian dari kegiatan MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka). Terlihat bahwa proses empati yang dilakukan program P2MW melibatkan upaya untuk memahami kebutuhan, aspirasi dan tantangan yang dihadapi oleh para mahasiswa dalam menjalankan dan mengembangkan program kewirausahaan mereka. Peserta yang mengikuti kegiatan P2MW salah satunya Woolivers Domba.

Woolivers memenangkan program P2MW 2024 tahapan awal dan mendapatkan dana sebesar Rp. 10.000.000. Dana tersebut kemudian digunakan untuk kebutuhan woolivers mulai dari biaya pembuatan, bahan baku dan kebutuhan lainnya. Dana yang diberikan ini tidak termasuk biaya akomodasi, makan, tenaga dan survei berkala. Setelah mendapatkan anggaran dari P2MW, terdapat perubahan signifikan yang dirasakan oleh woolivers. Diantaranya, bisnis woolivers memiliki legalitas yang sesuai dengan standar peraturan bisnis di Indonesia. Seperti mulai mengajukan HQ (headquarter), NIB (Nomor Induk Berusaha) dan NPWP (Nomor Pokok Wajib Pokok). Mereka mengatakan bahwa jika mereka tidak mengikuti program P2MW, mereka tidak akan terpikirkan untuk mengajukan legalitas bisnisnya karena biaya yang cukup mahal. Namun, setelah mendapatkan anggaran dari program ini, akhirnya woolivers terdorong untuk mendaftarkan bisnisnya sesuai dengan regulasi yang berlaku di Indonesia.

Dapat dilihat program ini memberikan dampak positif bagi kelompok usaha Woolivers karena tidak hanya membantu mahasiswa dalam hal finansial, tetapi juga mendorong dan membekali mereka dengan keterampilan serta motivasi untuk memenuhi standar peraturan bisnis di Indonesia. Program ini telah memberikan kontribusi dalam menciptakan sumber daya manusia khususnya mahasiswa yang kompeten dan siap menghadapi tantangan dunia kerja. Dengan fokus pada pengembangan keterampilan dan pengetahuan, P2MW membantu mahasiswa untuk menjadi lebih siap secara profesional dan menghadapi berbagai perubahan dan tuntutan dalam dunia kerja yang dinamis.

Tahap kedua adalah tahap *define*. Dalam konteks program P2MW, konsep "*define*" dapat diterapkan untuk menjelaskan bagaimana peserta dan pembimbing menghadapi serta mengidentifikasi masalah yang muncul. Tahap "*define*" ini sejajar dengan proses yang dihadapi oleh perancang atau desainer setelah melalui tahap *empathize* (Yulius & Pratama, 2021). Setelah memahami kebutuhan dan tantangan para peserta program, terutama kelompok usaha seperti woolivers, tahap berikutnya adalah mendefinisikan masalah secara mendetail.

P2MW terdiri dari beberapa tahapan yang harus dilalui oleh peserta dan pembimbing penerima program P2MW. Salah satu tahapannya adalah workshop dan bimbingan teknis untuk pembimbing kelompok usaha. P2MW memfasilitasi workshop untuk memberikan pembekalan terhadap pendamping, yang meliputi ketentuan dan sistem pendamping wirausaha P2MW. Pendamping wirausaha wajib disediakan oleh perguruan tinggi untuk meningkatkan presentasi keberhasilan bisnis. Selain itu peran pendamping sebagai layanan konsultasi bisnis, serta melakukan pendampingan kepada kelompok usaha mahasiswa agar perkembangan usaha mahasiswa dapat terpantau dan terarah. Pendamping dapat terdiri dari dosen pembimbing dan mentor profesional yang berasal dari dunia industri. Termasuk kelompok usaha woolivers, mereka mempunyai mentor dan pembimbing untuk membantu mahasiswa dalam mengembangkan usaha dengan melakukan pendampingan di perguruan tinggi.

Namun, peran pembimbing dinilai kurang efektif dalam mendampingi woolivers dalam berwirausaha. Hal ini diakui oleh pihak kampus sendiri terkait kurangnya pendampingan kepada kelompok usaha mahasiswa. Kurangnya pendampingan yang memadai dapat menghambat kemampuan mahasiswa untuk mengatasi tantangan praktis dalam berwirausaha, seperti administrasi, pengembangan produk ataupun strategi pemasaran. Pihak kampus perlu mengevaluasi dan meningkatkan sistem pendampingan yang ada, termasuk peningkatan kualitas pembimbing. Dengan memperbaiki pendampingan ini diharapkan P2MW dapat memberikan dampak yang lebih besar dan berkelanjutan dalam mendukung mahasiswa untuk menjadi wirausahawan yang sukses dan berdaya saing tinggi.

Meskipun begitu, woolivers tidak berputus asa dan terus *survive* menjalankan program P2MW untuk memenangkan hasil akhir di puncak acara; KMI Expo. Mendefinisikan suatu masalah atau tantangan yang ingin diselesaikan tidak hanya dilakukan dari pihak penyelenggara program saja, tetapi ada kontribusi dari peserta terkait. Hal ini mendorong terciptanya keterlibatan yang lebih dalam dan rasa kepemilikan akan suatu usaha bisnis, sehingga dapat menjadi solusi yang

berkelanjutan dalam jangka panjang. Untuk merumuskan dan mendefinisikan masalah yang dihadapi pelanggan, woolivers menghadapi tantangan tersebut dengan *brainstorming* antar anggota tim.

Tahap ketiga adalah tahap ideasi. P2MW memberikan dukungan finansial berupa dana awal kepada kelompok usaha yang berhasil lolos seleksi. Pendanaan ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan ide-ide lebih lanjut, memulai proses pengembangan produk dan melakukan riset pasar. Dengan adanya dukungan finansial, anggota kelompok usaha dapat lebih fokus pada eksplorasi berbagai ide inovatif tanpa khawatir akan biaya pengembangan produk.

Untuk menghadapi tantangan pada P2MW mendukung woolivers untuk memulai *brainstorming*. Dalam proses ini, teknik *brainstorming* menjadi strategi kunci membantu woolivers mengembangkan konsep-konsep baru secara lebih cepat dan sesuai dengan persyaratan P2MW. Menurut teori *brainstorming*, seperti yang dijelaskan pada literatur, *brainstorming* memungkinkan sekelompok orang untuk menghasilkan sejumlah besar ide dalam waktu yang singkat (Surya & Rosliana, 2020). Proses kegiatan P2MW salah satunya adalah adanya laporan arus kas yang harus akurat dan tidak boleh dimanipulasi, yang menunjukkan komitmen serius terhadap transparansi pengelolaan keuangan bisnis mereka. Selain memastikan kepatuhan terhadap persyaratan program, dapat juga membangun sistem pengambilan keputusan yang tepat berdasarkan data keuangan yang valid. Dengan demikian woolivers memanfaatkan proses *brainstorming* untuk menemukan cara mengelola keuangan dengan baik yang sesuai prosedur serta mengembangkan strategi bisnis yang inovatif untuk keberlanjutan bisnis mereka.

Brainstorming dilakukan dengan cara diskusi bebas antar anggota tim. Tim terdiri dari berbagai macam kemampuan seperti *public speaking*, konten dan pemasaran, keuangan serta pembudidayaan domba. Latar belakang yang berbeda ini menciptakan ide-ide unik dan kreatif untuk memecahkan suatu masalah atau tantangan yang dihadapi. Namun, pemikiran yang berbeda juga menjadi salah satu tantangan yang harus dihadapi tim woolivers. Tetapi, woolivers tetap menunjukkan komitmen mereka untuk tetap profesional dan menjaga fokus pada tujuan bersama. Woolivers memanfaatkan hasil dari proses *brainstorming* dalam merancang langkah-langkah yang sebaiknya dilakukan atau diperhatikan dengan cara melihat peluang dan kerugian pada ide-ide yang ada.

Tahap keempat adalah tahap *prototype*. Mengikuti P2MW tentunya kelompok usaha mahasiswa berharap memenangkan KMI Award pada puncak acara program ini yaitu KMI Expo. KMI Expo adalah ajang pertemuan bagi wirausaha mahasiswa dari seluruh Indonesia untuk berlomba, mempresentasikan produk mereka dan membangun jejaring sosial yang lebih luas. Kegiatan KMI Expo mencakup pameran atau gelar produk, seminar kewirausahaan, *business matching*, kirab budaya dan masih banyak lainnya.

Untuk memenangkan KMI Award pada puncak acara P2MW harus melewati beberapa langkah dan uji kelayakan bisnis. P2MW dirancang untuk memantau dan mengevaluasi pelaksanaan bagi peserta penerima P2MW 2024. Kegiatan ini melibatkan pelaporan kemajuan serta penilaian terhadap perguruan tinggi dan kelompok usaha mahasiswa dalam

melaksanakan kegiatan sesuai rancangan yang telah diajukan dalam proposal usulan. Ini merupakan salah satu metode untuk menyeleksi kelompok usaha mahasiswa yang mengikuti kegiatan KMI Expo XIV 2024.

Terdapat empat laporan yang harus disampaikan pada akhir pelaksanaan P2MW 2024. Diantaranya terdiri dari: laporan pelaksanaan secara menyeluruh untuk perguruan tinggi dan kelompok usaha mahasiswa mencakup; ringkasan eksekutif dari kelompok usaha mahasiswa; laporan penggunaan anggaran kelompok usaha mahasiswa lengkap dengan bukti pembelanjaan; serta laporan penggunaan anggaran manajemen perguruan tinggi yang disampaikan melalui akun operator perguruan tinggi. Kelengkapan laporan ini merupakan bagian dari administrasi yang harus dipenuhi oleh pelaksana P2MW 2024.

Proses penyusunan laporan ini mendorong woolivers untuk secara kontinu menilai dan meningkatkan kinerja usaha mereka. Pencatatan anggaran membantu mahasiswa dalam mengelola keuangan dengan lebih efektif dan efisien, mengukur *return of investment* dari setiap pengeluaran sehingga dapat menyesuaikan strategi anggaran untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Menyusun laporan berkala ini membutuhkan pemahaman mendalam tentang berbagai aspek bisnis, seperti manajemen, keuangan, pemasaran, statistik dan operasi. Woolivers, tim yang mayoritas latar belakang dari program studi Ilmu Komunikasi merasa tertantang adanya pelaporan kemajuan ini, khususnya dalam statistik. Kewajiban pelaporan ini membuat tim woolivers mau tidak mau mengasah kemampuan, khususnya dalam keuangan dan statistik. Tantangan ini memberikan nilai dan peluang untuk memperluas keterampilan dan pengetahuan di luar bidang studi utama mereka.

Setelah pelaporan kemajuan disampaikan kepada pihak P2MW, selanjutnya tim P2MW akan melakukan evaluasi dengan menilai kelengkapan, keakuratan dan kualitas informasi yang disampaikan dalam laporan. Selain itu, tim P2MW melakukan monitoring berdasarkan laporan yang disampaikan untuk memastikan bahwa kelompok usaha tetap berada pada jalur yang sesuai. Kelompok usaha yang menunjukkan kinerja luar biasa akan mendapatkan penghargaan dari P2MW sehingga meningkatkan profil usaha di mata calon investor atau mitra bisnis. Saat ini woolivers sedang menjalankan proses bisnis dan pelaporan secara kontinu untuk pengujian kelayakan usaha mereka.

Tahap kelima adalah tahap *test*. P2MW pada tahap ini menekankan bahwa setiap usaha yang dijalankan oleh mahasiswa harus mematuhi standar peraturan dan hukum yang berlaku. Seperti mulai mengajukan HQ (headquarter), NIB (Nomor Induk Berusaha) dan NPWP (Nomor Pokok Wajib Pajak). Uji kelegalan berbisnis dilakukan agar kelompok usaha mahasiswa berkelanjutan dalam jangka panjang. Usaha yang legal lebih mudah untuk mendapatkan dukungan finansial, baik dari bank, investor maupun program pemerintah karena transparansi operasional bisnisnya. Dengan mendaftarkan merek dagang, hak cipta dan paten dapat melindungi inovasi kelompok usaha dari penyalahgunaan atau pencurian oleh pihak lain.

Saat ini, woolivers sudah mengajukan untuk uji legal berbisnis agar bisnis mereka sah, aman dan sukses dalam jangka panjang. Woolivers mengatakan jika mereka tidak mengikuti P2MW mungkin mereka tidak akan terpikirkan

untuk mendaftar kelegalan berbisnis di usia yang tergolong masih muda. Hal ini berarti P2MW memiliki peran yang sangat penting dalam mengedukasi dan mendorong mahasiswa untuk menjalankan bisnis secara profesional dan sesuai hukum yang berlaku.

Program ini memberikan wawasan dan bimbingan yang mungkin tidak akan mereka dapatkan di luar lingkungan akademik atau sebelum memulai bisnis mereka sendiri. Tanpa dorongan dan bimbingan dari P2MW, banyak mahasiswa yang mungkin tidak akan menyadari pentingnya kelegalan berbisnis mereka, apalagi mengambil dan mengurusnya di usia muda. Ini menunjukkan betapa pentingnya peran P2MW dalam mencetak generasi wirausahawan yang siap menghadapi tantangan di dunia bisnis yang sesungguhnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, kelompok usaha mahasiswa Woolivers Domba menunjukkan potensi besar dengan keinginan untuk terus sukses dan berkembang dalam jangka panjang diluar dari kegiatan P2MW. Mereka telah menunjukkan pemahaman yang baik tentang aspek-aspek penting dalam menjalankan bisnis, mulai dari ide dan pengembangan produk, hingga kepatuhan terhadap regulasi berbisnis di Indonesia. Kecekan dalam pelaporan keuangan dan kesiapan dalam legalitas bisnis adalah salah satu pencapaian penting yang mungkin tidak mereka pertimbangkan di waktu usia muda tanpa mengikuti P2MW. Program ini memberikan mereka wawasan dan dorongan kontinu untuk menjalankan bisnis secara profesional dan sah.

Namun pada prosesnya terdapat kekurangan khususnya dalam pendampingan oleh pembimbing maupun mentor. Pada hakikatnya peran pembimbing sebagai pemandu dan pendidik yang membantu mahasiswa memahami konsep bisnis dan pengalaman praktis untuk mengembangkan ide bisnis mereka. Pendamping yang tidak aktif secara konsisten dapat menghambat kemajuan mahasiswa dalam mengembangkan usaha dan memperluas jangkauan bisnis mereka. Dengan melihat kekurangan ini, diharapkan dapat menjadi masukan terhadap pihak penyelenggara P2MW untuk memastikan bahwa pendamping terpilih dengan cermat dan berkualitas dengan memberikan pelatihan dan dukungan yang cukup untuk menjalankan peran mereka dengan efektif. Pihak Woolivers Domba sebagai peserta P2MW 2024 memberikan saran atas hal yang dirasakan mereka saat melakukan proses P2MW. Diantaranya pendanaan yang diberikan pihak P2MW jangan terlalu lama mengendap, sehingga dana turun ke tangan Woolivers memakan waktu yang cukup lama, sementara laporan kemajuan harus tersedia dalam waktu cepat. Selain itu, pihak Woolivers menyarankan dana anggaran yang diberikan diharapkan tidak ada potongan apapun, sehingga dana yang diterima sudah sesuai dengan ketentuan. Ketidaksesuaian dana ini mempengaruhi terhadap strategi bisnis mereka karena tidak sesuai perencanaan awal dan ekspektasi menjadi menurun. Meskipun begitu, Woolivers tetap memberikan semangat kepada seluruh mahasiswa yang ingin mengikuti P2MW jangan takut untuk memulai dan mengikuti program ini karena bisa mendapatkan banyak pengalaman dan pemahaman seputar usaha dan bisnis.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardian, N. F., & Werdhaningsih, H. (2019). Penggunaan Design Thinking Dalam Pengembangan Produk Kerajinan Ikm (Studi Kasus: Sentra Kerajinan Patung Kayu, Subang). *Jurnal Dimensi Seni Rupa Dan Desain*, 15(1), 1–16. <https://doi.org/10.25105/dim.v15i1.4193>
- Lailatul Muarofah Hanim, & Sa'adatul Ahlas. (2020). Orientasi Masa Depan dan Kecemasan Menghadapi Dunia Kerja pada Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 11(1), 41–48. <https://doi.org/10.29080/jpp.v11i1.362>
- Loppies, L. R., Asnawi, A., & Leasiwal, T. C. (2022). Keberhasilan Program Kewirausahaan Mahasiswa (the Effect of Financial Management Ability and. *Jurnal Manajemen Bisnis*, 05(02), 101–112.
- Nisa, K. (2018). Analisis Kesalahan Berbahasa Pada Berita Dalam Media Surat Kabar Sinar Indonesia Baru. *Jurnal Bindo Sastra*, 2(2), 218. <https://doi.org/10.32502/jbs.v2i2.1261>
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi
- HapSari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Cl. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Issue January).
- Surya, R. Z., & Roslana, R. (2020). Brainstorming Business Model Canvas Pada Formulasi Strategi “Rabuk Diyang” Sebagai Produk Khas Kabupaten Indragiri Hilir. *Selodang Mayang: Jurnal Ilmiah Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Indragiri Hilir*, 6(1), 8–14. <https://doi.org/10.47521/selodangmayang.v6i1.141>
- Suryati, A., Murwaningsari, E., & Mayangsari, S. (2022). Keunggulan Kompetitif: Konsep Dan Studi Kasus. Penerbit Adab.
- Syahrul, Y. (2019). Penerapan Design Thinking Pada Media Komunikasi Visual Pengenalan Kehidupan Kampus Bagi Mahasiswa Baru Stmik Palcomtech Dan Politeknik Palcomtech. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(2), 109–117.

<https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v2i2.342>

Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.

Yulius, Y., & Pratama, E. (2021). Metode Design Thinking Dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan Berbasis Keilmuan Desain Komunikasi Visual. *Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 6(2), 111–116.
<https://doi.org/10.36982/jsdb.v6i2.1720>