



(MUDIMA)



Construction of Digital Entrepreneurship with Design Sprint and Social Learning Methods

Andri Irawan

Universitas Yapis Papua

Corresponding Author: Andri Irawan andriirawan@uniyap.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords: Entrepreneurship, Design Thinking, Social Learning

Received : 4 January

Revised : 18 January

Accepted : 19 February

©2023 Irawan: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

This study aims to increase digital entrepreneurship motivation in students through design sprints and social learning. This research was conducted on 120 student informants who took entrepreneurship lessons from two different campuses in Papua. The research method used is qualitative. Data collection was done by way of interviews and observation. Data analysis using NVivo 12 plus software tools. The results of the study show that design sprints and social learning are very effective as strategies to increase digital entrepreneurship motivation for students. By implementing design sprints and social learning, students can find entrepreneurial ideas faster, are more creative and do not make students bored in class. This research also found opportunities and challenges for students to become digital entrepreneurs such as the lack of digital infrastructure, financial support and geographical conditions. However, there are enormous opportunities for the development of student digital entrepreneurs such as the lack of competitors at the local and regional levels, regional assets such as tourism, agriculture, fisheries and culture which can become digital business opport

Konstruksi Kewirausahaan Digital dengan Metode Design Sprint dan Social Learning

Andri Irawan

Universitas Yapis Papua

Corresponding Author: Andri Irawan andriirawan@uniyap.ac.id

ARTICLE INFO

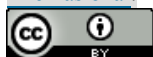
Kata kunci: Kewirausahaan, Design Thinking, Social Learning

Received : 4 January

Revised : 18 January

Accepted : 19 February

©2023 Irawan: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi kewirausahaan digital pada mahasiswa melalui design sprint dan social learning. Penelitian ini dilakukan pada 120 informan mahasiswa yang mengikuti pelajaran kewirausahaan dari dua kampus berbeda di Papua. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara dan observasi. Analisis data menggunakan alat bantu software NVivo 12 plus. Hasil penelitian menunjukkan design sprint dan social learning sangat efektif untuk dijadikan strategi peningkatan motivasi kewirausahaan digital bagi mahasiswa. Dengan menerapkan design sprint dan social learning mahasiswa dapat menemukan ide-ide wirausaha dengan lebih cepat, lebih kreatif dan tidak membuat mahasiswa menjadi bosan di dalam kelas. Penelitian ini juga menemukan peluang dan tantangan bagi mahasiswa untuk menjadi wirausaha digital seperti kurangnya infrastruktur digital, dukungan keuangan dan kondisi geografis. Bagaimanapun terdapat peluang yang sangat besar bagi pengembangan wirausaha digital mahasiswa seperti kurangnya pesaing tingkat lokal dan regional, kekayaan daerah seperti pariwisata, pertanian, perikanan dan budaya yang dapat menjadi peluang bisnis digital dengan penggalan ide melalui design sprint dan social learning.

PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi telah mempengaruhi berbagai bidang seperti bidang ekonomi, sosial, pendidikan, transportasi, budaya dan pariwisata. Perkembangan literasi teknologi informasi dan komunikasi juga memiliki dampak positif terhadap kewirausahaan dan banyak membuka lapangan pekerjaan baru dengan munculnya inovasi-inovasi dalam digitalisasi ekonomi. Indonesia yang terpilih sebagai Presidensi G20 pada tahun 2022 yang ditetapkan pada Riyadh Summit 2020 dengan tema "Recover Together, Recover Stronger" Indonesia ingin mengajak seluruh dunia untuk bahu-membahu, saling mendukung untuk pulih bersama serta tumbuh lebih kuat dan berkelanjutan pasca pandemic covid 19. Momentum ini harus dijadikan titik awal bagi kebangkitan ekonomi digital di seluruh Indonesia untuk menyongsong peluang perdagangan di seluruh dunia. Di tengah serangan Covid 19 yang memaksa digitalisasi pada banyak sektor telah menciptakan peluang dan tantangan baru bagi para pelaku wirausaha dan calon wirausaha. Melihat tantangan dan peluang pada era revolusi industry 5.0 saat ini, di mana generasi Z telah mendominasi berbagai bidang pekerjaan menunjukkan bahwa perkembangan teknologi tidak akan mampu dibendung dan akan terus berkembang. Perkembangan teknologi tentunya membawa dampak baik dan buruk bagi manusia, dampak positifnya adalah pekerjaan manusia akan lebih dimudahkan dan kebutuhan ataupun keinginan manusia tentu akan lebih dimudahkan dengan kehadiran teknologi. Bagaimanapun, teknologi tetap saja memberikan dampak negatif bagi sebagian orang yang tidak mampu ataupun enggan beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi tentunya akan menganggap perkembangan teknologi merupakan sebuah ancaman yang akan meredupkan eksistensi mereka sebagai manusia. Saat ini, perkembangan teknologi informasi telah banyak menggantikan peran manusia. Tenaga manusia telah banyak digantikan oleh robot ataupun mesin-mesin canggih, selain itu juga pikiran manusia pun saat ini telah banyak digantikan oleh kecerdasan buatan yang

dinamakan artificial intelligence (AI). Contoh peran dan pikiran manusia telah banyak tergantikan misalnya pada bidang pekerjaan jasa dan transportasi, saat ini tenaga marketing telah tergantikan dengan robot promosi maupun aplikasi dan website, jasa layanan transportasi telah tergantikan dengan aplikasi dan lain sebagainya.

Sementara itu, di Indonesia sendiri saat ini perkembangan teknologi informasi terus berjalan, pemerintah terus melakukan pembangunan-pembangunan infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi secara masif di seluruh daerah, termasuk Provinsi Papua. Sebagai provinsi yang berada paling timur di Indonesia serta jarak yang sangat jauh untuk ditempuh dari ibu kota ditambah lagi dengan kondisi geografis yang masih banyak area yang sulit dijangkau serta keterbatasan infrastruktur teknologi informasi yang belum memadai tentunya memiliki banyak hambatan untuk mengembangkan kewirausahaan digital. Program pemerintah Republik Indonesia melalui Kementerian Kominfo yang bertujuan untuk membangun start-up digital diseluruh wilayah Indonesia tentunya tidak semudah membalikkan telapak tangan. Provinsi Papua dengan segala keterbatasannya tentunya membutuhkan banyak sekali program-program afirmatif guna mengejar ketertinggalannya dengan daerah lainnya. Bagaimanapun, dengan segala keterbatasan itu tentu kita harus memiliki solusi untuk pemecahan masalah seperti pada bidang pendidikan misalnya, untuk menarik minat dan motivasi mahasiswa pada bidang kewirausahaan digital harus memiliki strategi-strategi yang bisa diterima dan direspon dengan baik oleh mereka. Karakteristik mahasiswa di wilayah Papua sangat berbeda dengan daerah lainnya, hal ini juga disebabkan oleh budaya dan juga kondisi sosial yang telah terbangun begitu lama di provinsi Papua sehingga masalah ini terus menerus muncul seperti kurangnya kepercayaan diri, isu ras dan diskriminatif dan mindset mencari pekerjaan yang mudah dan tidak membutuhkan keahlian. Hasil tracer study yang dilakukan pada mahasiswa kami menunjukkan bahwa setelah lulus dan menjadi sarjana 80% responden menyatakan ingin menjadi Aparatur Sipil Negara (ASN), menjadi anggota dewan, menjadi

politikus, 10% menyatakan ingin menjadi konsultan dan pengacara serta ibu rumah tangga, 5% menyatakan ingin menjadi wirausaha dan 5% menyatakan jawaban lainnya seperti ingin melanjutkan jenjang pendidikan dan lain sebagainya. Melihat permasalahan-permasalahan yang terjadi, tentunya dibutuhkan strategi untuk memotivasi mahasiswa dengan metode baru yaitu melalui metode design sprint dan juga social learning. Design sprint sendiri dikembangkan oleh google ventura yang merupakan cara untuk menggali ide-ide baru dengan waktu yang singkat melalui 5 tahapan yaitu ; (1) Understanding, yang bertujuan untuk memahami permasalahan yang ingin diselesaikan, (2) Diverge, bertujuan untuk mengeluarkan gagasan atau ide sebanyak mungkin dalam limitasi waktu tertentu (3) Decide, Pada tahapan ini semua peserta akan berdiskusi untuk saling menentukan ide terbaik yang sudah dikumpulkan. Ide yang sudah didapatkan tersebut akan diproyeksikan juga pada proyek bisnis yang sedang akan dijalankan, (4) Prototype, mahasiswa diminta untuk mengembangkan prototipe yang bisa diujikan pada pengguna atau customer, (5) Validate, tahap terakhir, prototipe yang sudah dibuat akan diuji dan dinilai oleh user. Pengujian ini termasuk dalam tahapan yang penting jadi juga harus dilakukan oleh user yang tepat. User tersebut harus memiliki wawasan dan juga keahlian terkait dengan produk yang hendak diluncurkan.

Design sprint dilaksanakan selama 5 hari, di mana mahasiswa akan dipaksa untuk mengeluarkan ide-idenya secara berkelompok dan dituntut untuk menciptakan solusi-solusi bisnis berbasis teknologi informasi. Dalam penerapan strategi design sprint kami pun tentu menghadapi berbagai persoalan seperti kurangnya mentor, kurangnya pemahaman dosen/fasilitator dan lain sebagainya sehingga kami pun mencoba untuk menambah 1 tahapan yang dikombinasikan dengan metode design sprint yaitu social learning. Metode ini ditemukan oleh (Bandura, 1986), teori social learning adalah metode untuk mengajak orang-orang belajar melalui pengamatan dari perilaku, sikap, dan hasil dari hal-hal tersebut. Sebagian besar tingkah laku manusia diperoleh melalui modelling dengan cara mengamati

sekitar dan membentuk suatu gagasan bagaimana tingkah laku baru terbentuk atau pada kesempatan lain dapat diubah menjadi informasi yang mengarahkan tingkah laku tertentu. Social learning theory juga menjelaskan tingkah laku manusia karena adanya interaksi timbal-balik yang berkelanjutan antara pengaruh kognitif, behavioral, dan lingkungan. Dengan penggabungan 2 metode yaitu design sprint dan social learning diharapkan mampu untuk memotivasi mahasiswa dalam pengembangan kewirausahaan digital di Provinsi Papua.

Kebutuhan pasar / dunia kerja saat ini lebih menekankan pada kreasi dan inovasi, hal ini telah dibuktikan oleh hasil penelitian dari (Capogna et al., 2018) yang menganalisis enam proyek berbeda yang dilakukan dalam dua tahun terakhir, temuan tersebut menggambarkan tiga dimensi mikro dari pendekatan design sprint di pasar yang sangat diatur, yang disebut model 3T yaitu, team, time, dan tool. Memang, menerapkan design sprint di pasar yang sangat teregulasi telah membuktikan bahwa kemampuan untuk bereksperimen di tahap awal, membangun prototipe kasar secara real-time dan berkolaborasi secara terbuka dengan mitra sangat penting untuk mendorong inovasi dan mengantisipasi kendala. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Sanglier et al., 2021) menyatakan bahwa Penerapan metodologi design sprint telah memastikan bahwa siswa yang berpartisipasi akan mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang masalah/tantangan, belajar mendiagnosis dan menemukan berbagai solusi untuk tantangan tersebut. Siswa terlibat dalam tantangan dan dalam solusi akhir untuk menyelesaikannya. Mereka juga akan peka terhadap situasi yang dianalisis, mengembangkan proses penelitian dan melaksanakannya melalui kerja kolaboratif dan multidisiplin yang melibatkan siswa dari berbagai tingkat. Pendekatan siswa yang lebih besar terhadap masalah nyata dunia, negara mereka atau komunitas mereka, bahwa mereka membangun hubungan dengan orang-orang, guru dan ahli, dengan orang-orang khusus yang membuat mereka memahami masalah yang dapat membentuk mereka sebagai

profesional yang lebih baik untuk menghadapi masalah Mahasiswa dapat memperkuat hubungan antara pembelajaran di universitas dan lingkungan nyata. Juga siswa dapat meningkatkan dan mengembangkan keterampilan komunikasi melalui penggunaan alat-alat sosial dan teknik produksi media. Sementara itu (Nur Rohman Ashshidqiyy, 2021) menyimpulkan metode design sprint cocok untuk tahap awal dalam perancangan sebuah sistem dikarenakan proses pada metode ini relatif cepat dan efektif yaitu dalam 5 hari kerja yang di mana hasil yang didapatkan sudah menjawab dari permasalahan yang ada. Selanjutnya (Beyer et al., 2021) juga menyatakan design sprint dan pembelajaran berbasis proyek ke dalam kursus visualisasi pengantar. Design sprint adalah proses unik berdasarkan prototipe cepat dan pengujian pengguna untuk menentukan tujuan dan memvalidasi ide sebelum memulai pengembangan yang mahal. Siklus desain yang terdefinisi dengan baik, interaktif, dan dibatasi waktu menjadikan design sprint sebagai pilihan yang menjanjikan untuk mengajar kursus berbasis proyek dan pembelajaran yang berpusat pada pembelajaran aktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan pengalaman langsung.

Selain menggunakan metode design sprint, sebagaimana dijelaskan diawal kami juga melakukan pendekatan melalui social learning yang bertujuan untuk membangun kepercayaan diri mahasiswa serta belajar langsung dari orang lain yang telah mengalami proses design sprint serta telah mencapai keberhasilan untuk membangun kewirausahaan digitalnya. Pembelajaran sosial, yang didefinisikan sebagai proses di mana individu belajar dari orang lain, bukan melalui langsung, pengalaman individu saja, sangat penting untuk kelangsungan hidup di banyak spesies dan memainkan peran penting dalam evolusi budaya manusia, (Pan et al., 2022). Sistem pembelajaran mengandung sejumlah besar pengetahuan yang sangat penting bagi siswa. Pengetahuan ini terdapat dalam berbagai materi pembelajaran, seperti dokumen, gambar, dan diagram, video. Siswa dapat menggunakan informasi ini untuk menambah dan membangun pengetahuan mereka. Namun, mekanisme pencarian melalui

bahan-bahan ini sulit dan memakan waktu. Selain itu, siswa saat ini lebih banyak menghabiskan waktu menggunakan jejaring sosial, (Alroshdi et al., 2020). Kami berpendapat bahwa praktik pembelajaran sosial, yang dipahami sebagai interaktif dan reflektif, dapat memperluas daya tanggap kritis untuk berpartisipasi dalam sistem tata kelola lingkungan. Proses berorientasi pembelajaran sosial didasarkan pada promosi ruang dialogis di mana mahasiswa dapat belajar dari beragam pandangan yang ada dalam kelompok dan secara kritis merefleksikan asumsi yang mendasari pengambilan keputusan, sehingga menciptakan kemungkinan munculnya praktik inovatif dan konfigurasi sosial baru. Kami menyimpulkan bahwa proses pembelajaran sosial yang didorong oleh interaksi pemangku kepentingan di ruang tata kelola lingkungan cenderung memperluas kemampuan peserta untuk mengevaluasi secara kritis struktur tata kelola itu sendiri, untuk mendorong pengaturan yang dapat secara efektif mempromosikan praktik keberlanjutan, (Jacobi & de Souza, 2021). Pembelajaran sosial pada awalnya dipahami untuk menjelaskan situasi pembelajaran tatap muka di mana proses observasional dan interaksional berlangsung untuk orang-orang di tempat dan waktu yang sama. Ketika Internet dan web memunculkan interaksi online, pembelajaran sosial dapat dikatakan terjadi di sana. Selain itu, alat dan sumber yang tersedia dalam skenario pembelajaran online, dapat mempengaruhi bagaimana pembelajaran berlangsung, tidak hanya dalam hal apa yang diamati dan dipelajari, tetapi juga bagaimana pengamatan dan pembelajaran berlangsung. Perdebatan mengenai pembelajaran sosial dalam ilmu perilaku dan kognitif perkembangan sebagian besar telah mengabaikan literatur tentang pengaruh sosial dalam ilmu afektif meskipun memiliki objek studi yang bisa dibilang sama. Kami berpendapat bahwa ini adalah kesalahan dan tidak ada model pembelajaran sosial yang lengkap yang dapat mengesampingkan aspek afektif, (Gruber et al., 2021). Kami pun dapat menyimpulkan bahwa ada korelasi antara pembelajaran sosial dan jejaring sosial yang dapat dipraktikkan secara holistik karena platform sosial

dan komunikasi lintas budaya sudah ada. Pembelajaran sosial dapat membangun dan memperluas konten, komunikasi, dan model kolaborasi yang ditemukan dalam kelas. Sifat dasarnya adalah nilai dan daya saing melalui pembuatan makna dan konsumsi pengetahuan bagi semua peserta, (Kalogeras, 2020). Kehadiran teknologi saat ini, sesungguhnya merupakan peluang sekaligus tantangan bagi mahasiswa dalam mengembangkan usaha yang telah dirintis saat kuliah tersebut, (Muhammad Adri, 2019). Yang mana darurat kesehatan telah mengakselerasi ekonomi menuju dunia digital, jadi perusahaan baik besar maupun kecil mengakses platform digital untuk menjangkau konsumen dan fokus pada kebutuhan pasar, (Ilhami & Achmad, 2022). Menjalankan manajemen kewirausahaan pada era industry digital 4G dapat dilakukan oleh siapa saja, kapan saja tidak mengenal tempat dan waktu dan siapa pelanggannya, terlebih yang menjalankan bisnis tersebut adalah anak-anak muda yang tergolong anak milenial, (Dhasa Eka et al., 2020). Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dari masa ke masa, berkembang pula teknologi-teknologi baru yang menandai adanya kemajuan zaman, hingga kini teknologi yang berkembang tengah memasuki ke dalam dunia serba digital, (Sumarno & Gimin, 2019). Maraknya perdagangan daring (online), baik yang bersumber dari wirausahawan atau industri, mendorong percepatan perubahan model dalam berwirausaha, (Wisroni et al., 2022). Pada era disrupsi saat ini juga telah mengubah strategi pemasaran secara digital (digital marketing) yang telah memudahkan interaksi dan transaksi antara produsen dan konsumen saat ini. Dalam penggunaan strategi pemasaran berupa digital marketing haruslah memiliki relevansi dengan komunikasi pemasaran yang terletak pada strategi promosi. Strategi promosi yang menggunakan media massa memiliki kekuatan untuk mempengaruhi audiens calon konsumen maupun konsumen tetap, (Khairani et al., n.d.). Sebagai contoh, Instagram dapat membantu perusahaan untuk menciptakan brand awareness dengan menggunakan layanan endorsement. Hal ini terjadi karena ketika seseorang

tertarik pada sesuatu, orang tersebut ingin mendapatkan lebih banyak informasi tentang produk tersebut dengan cepat. Dengan demikian, dia akan mengambil langkah tercepat seperti mengikuti akun bisnis untuk mendapatkan informasi. Selain itu, bisnis-bisnis Startup juga sekaligus menjadi peluang pertumbuhan ekonomi baru dan juga peluang bagi mahasiswa untuk memasuki dunia bisnis digital. Masa depan startup akan lebih cerah dalam menjawab beragam permasalahan distopia untuk menciptakan utopia dari umat manusia. Hal ini agar umat manusia dapat berevolusi untuk terus menyempurnakan diri di tengah beragam keterbatasan umat manusia dalam menghadapi beragam permasalahan masa lalu, masa kini dan masa depan, (Mardy & Mintardjo, 2019). Tim kerja virtual start up kewirausahaan dapat dibangun dengan cara menanamkan ikatan emosional dan mempersilahkan setiap anggota timnya dan partisipannya berkreasi melakukan aktivitas mental dan komunikasi dengan internet, (Kristina, 2019). Era revolusi industri sangat menuntut dosen untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan teknologi informasi yang senantiasa semakin berkembang dengan cepat. Transformasi digital yang selalu up to date harus direspon dengan tanggap agar kelangsungan proses pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan tujuan yang diharapkan yaitu meningkatkan motivasi wirausaha digital mahasiswanya, (Afwan1 et al., 2022). Konsep ekonomi baru itu mengintensifkan informasi digital dan kreativitas dengan mengandalkan sumber daya ide dan pengetahuan sebagai faktor produksi utama. Keuntungannya bukan hanya laba tetapi juga membuat lapangan pekerjaan baru berdampak meningkatkan kesejahteraan serta menggerakkan motor perekonomian bangsa, (Nazir et al., 2021).

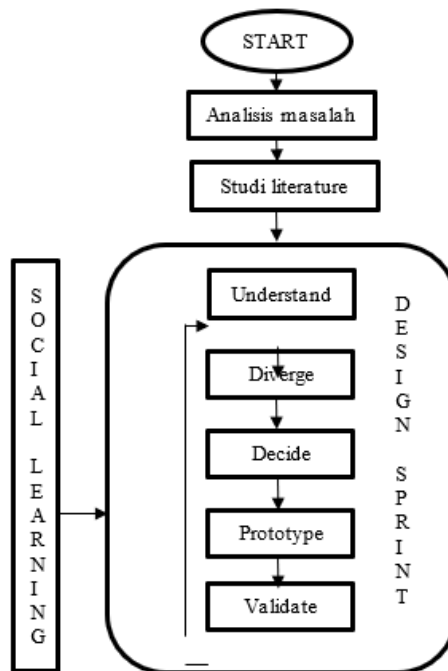
METODE

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas yang melibatkan 120 mahasiswa pada perguruan tinggi yang berbeda di provinsi Papua. Pengumpulan data dilakukan dengan cara pengamatan dan wawancara selama penelitian

berlangsung serta analisis data dilakukan dengan menggunakan alat analisis data kualitatif NVivo 12 plus. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan adalah menerapkan metode design sprint dengan 5 tahapan yaitu *understand*, *diverge*, *decide*, *prototype*, dan *validate*. Dalam setiap tahapan ini dilakukan secara terurut selama 5 hari kerja yang dimulai dari tahap *understand* hingga ke tahap *validate*.

Pada tahap *understand* dihari pertama ini mahasiswa menentukan permasalahan yang ada dengan cara melakukan wawancara dan melakukan *benchmark* terhadap aplikasi sejenis agar mengetahui kekurangan dan kelebihan aplikasi tersebut. Kemudian tahap kedua *diverge* mahasiswa diminta untuk mengumpulkan solusi-solusi atau ide-ide yang dimana untuk memecahkan permasalahan yang didapat pada tahap sebelumnya dengan menggunakan cara *brainstorming* dengan teknik *Crazy 8*. Selanjutnya pada tahap ketiga *decide* mahasiswa perlu memfokuskan beberapa ide-ide yang ada pada tahap sebelumnya dengan cara melakukan voting yang dimana output-nya akan dibuatkan *storyboard* dan didiskusikan dengan para ahli. Tahap keempat *prototype* mahasiswa diminta untuk membuat prototipe berdasarkan dari hasil

yang didapatkan pada tahap sebelumnya yaitu *storyboard*. Tahap terakhir dari *design sprint* adalah Pada tahap *validate* di hari kelima ini mahasiswa melakukan validasi terhadap prototipe yang dibuat. Tahapan ini juga akan memberikan bagaimana tanggapan terhadap prototipe yang telah dibuat apakah layak dan mudah digunakan. Selanjutnya kami pun menambah 1 tahapan yaitu *social learning* (pembelajaran social) di mana kami meminta mahasiswa untuk belajar secara mandiri melalui kanal youtube.com untuk mencari kisah sukses para wirausaha digital yang sesuai dengan ide serta peminatan mereka. Pada tahapan ini mahasiswa harus membuat analisis SWOT yang membandingkan ide serta produk yang mereka hasilkan dengan kompetitor yang telah ada serta belajar secara mandiri tentang bagaimana agar terhindar dari kegagalan dalam membangun sebuah startup digital. Tahapan ini merupakan sesi yang paling penting dimana penggalian ide dan kreatifitas mahasiswa dapat di ekplorasi dengan cara belajar secara langsung pada permodelan yang dapat diamati, ditiru dan kemudian dapat dikembangkan sesuai dengan peminatan serta kondisi eksisting kebutuhan bisnis mitra.



Gambar 1. Alur Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada salah satu kelompok yang mempunyai ide mengembangkan aplikasi pertanian yang diberi nama aplikasi MATOA (*Management Trading Of Agriculture*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode design sprint yang memiliki 5 tahapan yang berlangsung selama 5 hari yaitu tahapan understand, diverge, decide, prototype, dan validate. Dalam penelitian ini memilih menggunakan metode tersebut dikarenakan metode ini sesuai dengan tahapan pembuatan prototype yang akan dibuat oleh peneliti. Berikut ini adalah penjelasan-penjelasan dari hasil yang dilakukan di setiap tahapan dalam penelitian mengenai perancangan aplikasi MATOA untuk startup digital mahasiswa dengan menggunakan metode design sprint.

1. Tahapan Understand

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, dalam tahap pertama ini, ditemukan beberapa masalah yang dihadapi user. Yaitu;

- a. Luas lahan kelompok tani sangat luas namun tidak dimanfaatkan secara maksimal dan tidak semua kelompok tani aktif.

- b. Jarak antara lahan dan pasar cukup jauh sehingga mengakibatkan mahalnya biaya operasional dan distribusi.
- c. Banyak produk serupa dari luar Papua dengan kemasan dan harga yang lebih murah.
- d. Kekuatan tawar menawar petani sangat lemah sehingga selalu menjadi korban tengkulak.
- e. Masih rendahnya pemanfaatan teknologi informasi oleh petani.

Selain melakukan wawancara di tahap ini, peneliti juga melakukan benchmark dengan menguji dan mengakses sendiri terhadap aplikasi sejenis yakni pak tani digital dan tani-hub. Adapun hasil yang didapatkan dari aplikasi serupa yaitu:

- a. Aplikasi ini hanya sebatas landing page saja.
 - b. Menu pada aplikasi tidak dapat diakses.
 - c. Tidak bisa melakukan login ke aplikasi.
2. Tahapan Diverge

Pada tahap kedua ini dilakukan proses brainstorming dengan menggunakan teknik crazy 8 yang dilakukan oleh peneliti. Adapun hasil yang didapatkan dibagi menjadi dua yaitu dari sisi customer dan sisi mekanik. Adapun hasil yang didapatkan adalah sebagai berikut ;



Gambar 2. Crazy 8

Mahasiswa mampu memetakan permasalahan dan solusi terhadap project yang mereka pilih.

3. Tahapan Decide

Hasil yang didapatkan pada tahapan ini yaitu berupa hasil voting yang dilakukan kepada subjek (para petani) dari ide yang didapatkan dari crazy 8, lalu kami menggabungkan ide tersebut dalam storyboard yang telah didiskusikan (peneliti disini melakukan wawancara) dengan ahli. Pada tahapan ini kami menyusun ide dan solusi-solusi yang dapat dipilih menjadi solusi terbaik dan apa saja inovasi yang sesuai dengan kebutuhan mitra.

4. Tahapan Prototype

Pada tahapan ini peneliti dan informan membuat prototype untuk aplikasi MATOA dengan tampilan sebagai berikut : Sementara untuk tahapan validasi sampai saat ini masih dilakukan dan dalam tahap pengembangan dan penyempurnaan aplikasi. Pada tahapan design sprint juga kami sekaligus menerapkan metode pembelajaran sosial (social learning) dimana mahasiswa dengan serius mengikuti arahan-arahan dari model (praktisi) untuk diterapkan pada setiap project mereka. Hasil yang didapatkan sangat efektif dimana mahasiswa lebih mudah untuk memahami dan mencari solusi-solusi permasalahan yang akan mereka selesaikan. Dari seluruh informan yang menjadi subjek penelitian menyatakan bahwa perpaduan antara design sprint dan social learning sangat memudahkan mereka untuk menggali ide dan gagasan kreatif dan mereka bisa belajar langsung pada pakar-pakarnya. Dengan 2 metode tersebut juga mahasiswa lebih terlihat gembira karena banyak interaksi yang dilakukan serta diskusi-diskusi yang lebih bervariasi yang menambah pengalaman belajar mereka.

KESIMPULAN

Akhirnya kami dapat menyimpulkan bahwa metode design sprint dan social learning sangat cocok untuk diterapkan pada pembelajaran mahasiswa terutama pada matakuliah bisnis dan kewirausahaan. Design sprint sangat membantu mahasiswa untuk menggali ide kreatif dalam waktu

yang singkat, sementara social learning membantu mereka untuk belajar secara mandiri langsung dari pakar dan professional.

DAFTAR PUSTAKA

Afwan¹, B., Vahlia², I., & Sholiha³, S. (2022). IMPLEMENTASI BAHAN AJAR DIGITAL KEWIRAUSAHAAN YANG DISERTAI NILAI-NILAI ISLAM PADA MATA KULIAH KEWIRAUSAHAAN (Vol. 10, Issue 2).

Alroshdi, Y., Albadawi, M., & Sarrab, M. (2020, March 1). Framework for Socializing Learning Content. ICCAIS 2020 - 3rd International Conference on Computer Applications and Information Security. <https://doi.org/10.1109/ICCAIS48893.2020.9096832>

Bandura, A. (1986). Social foundations of thought and action: A cognitive social theory. Prentice Hall.

Beyer, J., Yang, Y., & Pfister, H. (2021). Visualization Design Sprints for Online and On-Campus Courses. IEEE Computer Graphics and Applications, 41(6), 37–47. <https://doi.org/10.1109/MCG.2021.3115413>

Capogna, S., Figus, A., & Mustica, S. (2018). The Challenges for Digital Society: Education and E-Leadership. International Journal of Innovation and Economic Development, 4(3), 12–19. <https://doi.org/10.18775/ijied.1849-7551-7020.2015.43.2002>

Dhasa Eka, P., Juanda, A., Gandung, M., & Kurniawan, P. (2020). Hal (103-108) @Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Pamulang. 1(3).

Gruber, T., Bazhydai, M., Sievers, C., Clément, F., & Dukes, D. (2021). The ABC of Social Learning: Affect, Behavior, and Cognition. Psychological Review. <https://doi.org/10.1037/rev0000311>

Ilhami, R., & Achmad, W. (2022). Entrepreneurship

- and MSMEs during the COVID-19 Health Emergency in Indonesia. 4(2).
- Jacobi, P. R., & de Souza, D. T. (2021). Environmental governance and social learning: Towards more reflexive interactions. *Desenvolvimento e Meio Ambiente*, 58, 932–946. <https://doi.org/10.5380/dma.v58i0.78788>
- Kalogerias, S. (2020). Social Entrepreneurship, Smart Brands, and Epic Social Learning Networks (pp. 1–15). <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-4718-2.ch001>
- Khairani, A., Bella Andini, Y., Fedia, V., Okta Putri, N., Bayu Putra, R., & Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Dan Bisnis, P. (n.d.). INNOVATIVE: JOURNAL OF SOCIAL SCIENCE RESEARCH 378 Pada Agen Frozen Food (Studi Kasus UMKM Wins Food Kebab Padang).
- Kristina, H. J. (2019). Ergonomi Partisipasi Tim Kerja Virtual pada Start Up Kewirausahaan Sosial. <https://www.researchgate.net/publication/334288270>
- Mardy, C., & Mintardjo, O. (2019). EVOLUSI USAHA KEWIRAUSAHAAN: STARTUP DARI MASA LALU SAMPAI KE MASA DEPAN. <https://www.researchgate.net/publication/339642801>
- Muhammad Adri, H. T. S. A. (2019). DIGITAL MARKETING SEBAGAI METODA ALTERNATIF WIRAUSAHA BAGI MAHASISWA DI UNIVERSITAS NEGERI PADANG. <http://tip.ppj.unp.ac.id>
- Nazir, A., Indra Nizar, N., Putranto, I., Eliyani, C., & Yani, A. (2021). Hal (8-13) @Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Pamulang. 2(1).
- Nur Rohman Ashshiddiqy. (2021). Perancangan Mobile Application untuk Startup montirkeliling.com dengan Metode Design Sprint. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 10(3), 238–250.
- Pan, Y., Novembre, G., & Olsson, A. (2022). The Interpersonal Neuroscience of Social Learning. *Perspectives on Psychological Science*, 17(3), 680–695. <https://doi.org/10.1177/17456916211008429>
- Sanglier, G., Cepa, C. B. M., Fernández, I. S., González, A. H., & Escobar, J. C. Z. (2021). The Magic of Project Resolution in a Short Period of Time: Design Sprint Applied in Higher Education. *Modern Applied Science*, 15(2), 45. <https://doi.org/10.5539/mas.v15n2p45>
- Sumarno, S., & Gimin, G. (2019). ANALISIS KONSEPTUAL TEORETIK PENDIDIKAN KEWIRAUSAHAAN SEBAGAI SOLUSI DAMPAK ERA INDUSTRI 4.0 DI INDONESIA. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 13(2), 1. <https://doi.org/10.19184/jpe.v13i2.12557>
- Wisroni, W., Pamungkas, A. H., & Yunisrul, Y. (2022). Pengembangan Wirausaha Mahasiswa UNP Menuju Digital Social Entrepreneurship. *Suluah Bendang: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 22(3), 525. <https://doi.org/10.24036/sb.03050>