NJCEE Nusantara Journal of Community Engagement and Empowerment
NJCEE: *Nusantara Journal of Community Engagement and Empowerment*
Vol. 3, No. 1, 2025
p-ISSN: _____; e-ISSN: 3026-5320
DOI: https://doi.org/10.36564/njcee.v3i1.38

Pelatihan Virtual Co-Working Space untuk Pengembangan Kolaborasi Bisnis Startup Pada Kelompok Wirausaha Himpunan Mahasiswa Pendidikan Multimedia UPI Cibiru

*Ayung Candra Padmasari [1], Ahamad Tarmizi Azizan[2], Rifda Falsa Salsabila[3]

Pendidikan Multimedia, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia [1, 3]

Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan, Universiti Malaysia Kelantan, Kota Bharu, Malaysia [2]

ayungcandra@upi.edu [1], tarmizi@umk.edu.my [2], rifdafalsas1@upi.edu [3]

Submission: 9 Agustus 2024 *Received*: 12 November 2024 *Published*: 13 Maret 2025

Keywords:

Co-working, Student association, Entrepreneurship

Abstract. *Potensi kelompok wirausaha muda yang dimiliki himpunan mahasiswa program studi pendidikan multimedia UPI Cibiru dapat menjadi potensi positif perkembangan technopreneurship di Indonesia, terutama dalam mendukung Renstra UPI 2021-2025 tentang pengembangan kesejahteraan dan bimbingan karir mahasiswa serta peran lulusan dalam upaya meningkatkan kualitas mahasiswa dan atau lulusan, dengan indikator jumlah mahasiswa dan atau lulusan yang menjadi wirausaha. Terkait dengan hal tersebut, potensi universitas untuk menjadikan mahasiswa atau calon lulusannya memiliki kompetensi kewirausahaan sangatlah besar, Namun kemampuan mahasiswa dalam pengembangan usaha dibidang bisnis startup tersebut sering kali tidak marketable atau tidak berdaya jual, seperti kurangnya strategi kerjasama bisnis, mencari jejaring di dunia usaha atau industri, inovasi dalam promosi, bahkan orientasi konsep dagang yang disusun cenderung tidak sejalan dengan kebutuhan pasar dan platform e-commerce yang digunakan sudah minim peminat. Pelatihan Virtual Co-Working Space ini mengggunakan Google Workspace yang dapat membantu mahasiswa dalam mengembangkan kolaborasi bisnis di berbagai market segment dan mempunyai public relation skill yang baik. Program Pelatihan dibagi menjadi empat tahapan meliputi CoMarketing and Branding, Co-Producing, Co-Distributing, dan Co-Funding. Luaran yang dihasilkan adalah 1).Publikasi jurnal pengabdian masyarakat, 2).Publikasi media massa elektronik, 3).HKI (Hak Cipta) pengabdian kepada masyarakat. 4). Terwujudnya model pembinaan kewirausahaan himpunan mahasiswa pendidikan multimedia UPI Cibiru yang efektif berbasis teknologi dalam menumbuhkan dan mengembangkan jiwa kewirausahaan.*

Katakunci:

Co-working,

Himpunan mahasiswa,

wirausaha

Abstrak. *The potential of young entrepreneurial groups owned by the UPI Cibiru multimedia education study program student association can be a positive potential for the development of technopreneurship in Indonesia, especially in supporting the 2021-2025 UPI Strategic Plan regarding the development of student welfare and career guidance as well as the role of graduates in efforts to improve the quality of students and / or graduates, with indicators of the number of students and / or graduates who become entrepreneurs. Related to this, the potential for universities to make students or prospective graduates have entrepreneurial competencies is very large, but the ability of students to develop businesses in the startup business sector is often not marketable or not marketable, such as a lack of business cooperation strategies, seeking networks in the business or industrial world, innovation in promotion, even the orientation of the trade concept that is prepared tends not to be in line with market needs and the e-commerce platform used has minimal interest. This Virtual Co-Working Space training uses Google Workspace which can help students develop business collaborations in various market segments and have good public relations skills. The training program is divided into four stages including CoMarketing and Branding, Co-Producing, Co-Distributing, and Co-Funding. The resulting outputs are 1). Publication of community service*

journals, 2). Electronic mass media publications, 3). IPR (Copyright) of community service. 4). The realization of an effective technology-based entrepreneurship coaching model for the UPI Cibiru multimedia education student association in fostering and developing an entrepreneurial spirit.

Copyright (c) 2025 Ayung Candra Padmasari, Ahamad Tarmizi Azizan, Rifda Falsa Salsabila (Author)

1 Pendahuluan

Kewirausahaan merupakan aktivitas membuat karya usaha yang menerapkan inovasi di dalam prosesnya (Kamaruzaman et al., 2022). Strategi dalama menjalankan usaha dapat dengan melakukan memproduksi produk baru, memberikan nilai baru dengan membuat inovasi produk (Suharyono et al., 2022). Kewirausahan menjadi salah satu fokus penting pada pengembangan ekonomi global yang berperan dalam menciptakan lapangan kerja, inovasi, dan pertumbuhan ekonomi (Rahman et al., 2024). Salah satu kompetensi wajib yang harus dimiliki mahasiswa atau calon lulusan pada kurikulum pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) adalah kompetensi kewirausahaan (enterpreunership). Ini sejalan dengan program sasaran Renstra UPI 2021-2025 tentang pengembangan kesejahteraan dan bimbingan karir mahasiswa serta peran lulusan dalam upaya meningkatkan kualitas mahasiswa dan atau lulusan, dengan indikator jumlah mahasiswa dan atau lulusan yang menjadi wirausaha. Serta upaya UPI sebagai universitas yang berstatus PTN bh, perlu terus meningkatkan income generating capacity (IGU) yang dimilikinya. Untuk itu perlu dipikirkan berbagai kemungkinan usaha yang berpotensi menghasilkan pemasukan yang cukup signifikan bagi UPI.

Menurut Amboala & Richardson (2016), suatu cara yang efektif dalam mempercepat komersialisasi hasil inovasi atau invensi dari suatu universitas yaitu mengelola sebuah kerangka technopreneurship (technological entrepreneurship), yang membantu eksekusi kesepakatan perjanjian antara universitas dan industri dalam tujuan komersialisasi. Di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) pengembangan technopreneurship memerlukan sinergi dan kolaborasi antara ketiga pilar yakni: Akademisi, Pebisnis, dan Pemerintah yang dikenal dengan sebutan The Triple Helix Technopreneurship Model. Peranan Akademisi diharapkan dapat mengembangkan invensi atau inovasi baru dan mendiseminasikan pendidikan entrepreneurship berbasis teknologi secara luas. Sedangkan peranan akademisi yang lain adalah mempersiapkan generasi muda yang diharapkan nantinya dapat menjadi future leader dibidang technopreneurship. Perguruan tinggi memiliki tantangan yang besar dalam menghasilkan lulusan sarjana yang tidak hanya memiliki kemampuan bidang akademik (hard skill) dan memiliki kemampuan soft skills yang wajib dimiliki yaitu jiwa pengusaha (Athar et al., 2023). Lembaga pendidikan menjadi salah satu pintu dalam menciptakan lapangan pekerjaan bagi mahasiswa dan berperan serta dalam menumbuhkan jiwa berwirausaha mahasiswa (Savitri & ., 2018). Minat mahasiswa dalam berwirausaha di Indonesia dapat diawali mulai dari masa perkuliahan dan perlu ditingkatkan (Prayitno et al., 2024).

Profesi sebagai wirausaha (enterpreuner) menjadi sektor yang penting bagi perkembangan sumber daya manusia dan ekonomi suatu bangsa. Sementara di Indonesia, pelaku entrepreneur baru 3,1% dari jumlah rasio penduduknya per tahun 2019, sehingga perlu diadakan percepatan dan kemudahan agar pelaku ekonomi Indonesia bisa meningkat jauh. Enterpreneur yang membangun usaha dapat mendorong perkembangan berbagai sektor produktif, semakin banyak entrepeneur di suatu negara, semakin tinggi pertumbuhan ekonomi dari negara tersebut (Khamimah, 2021). Karena syarat untuk menjadi negara maju ialah jumlah pelaku entrepreneur harus lebih dari 14% dari rasio penduduknya. Menurut Dr. Enggartiasto Lukita, memaparkan bahwa salah satu penyebab rendahnya entrepreneur di Indonesia adalah sistem pendidikan yang kurang mendorong minat masyarakat untuk menjadi pelaku usaha (*Pendidikan Kurang Mendorong Minat Kewirausahaan*, 2018).

Pendidikan mengenai kewirausahaan juga dapat menjadi solusi dari masalah pengangguran dan ketidakmapuan dalam bekerja (Mani, 2017).

Terkait dengan hal tersebut, potensi UPI untuk menjadikan mahasiswa atau calon lulusannya memiliki kompetensi kewirausahaan sangatlah besar, dengan melihat latar belakang mahasiswa UPI yang sangat beragam dan dengan dukungan sarana prasarana kampus yang edukatif dan modern. Dalam hal ini lembaga pendidikan dapat mengajarkan serta mendorong minat dan kemampuan mahasiswa dalam berwirausaha, karena melalui jalur pendidikan dan latihan dapat membentuk seorang wirausaha (Darmawan, 2021). ”Pendidikan Inovasi dan kewirausahaan” merupakan filosofi pendidikan dan model pendidikan yang berorientasi pada nilai dasar untuk menumbuhkan semangat inovatif, kesadaran kewirausahaan, dan kemampuan dari peserta didik (Aiwen, 2021).

Potensi akademik yang dimiliki mahasiswa program studi pendidikan multimedia UPI Cibiru dalam bidang teknologi dan digital media dapat menjadi potensi positif untuk pengembangan bisnis startup di Universitas. Startup merupakan aktivitas merintis bisnis dengan model bisnis yang terencana dengan memanfaatkan teknologi dalam bentuk platform atau aplikasi (Hardiyanto, 2018). Minat dan motivasi mahasiswa program studi pendidikan multimedia UPI Cibiru yang berkomitmen untuk mengembangkan kewirausahaan bidang bisnis startup dinilai masih tinggi. Ini dapat dilihat dari beragamnya praktek jual beli produk-produk teknologi seperti aksesoris handphone, flashdisk, sparepart komputer, software, jasa service printer, fotografi, videografi, dan periklanan, baik yang dijual secara Online Store ataupun Offline Store. Munculnya sosial media memberikan peluang bagi pelaku usaha dan start-up untuk mengembangkan usahanya (Rakib et al., 2020).

Namun kemampuan mahasiswa dalam pengembangan usaha dibidang bisnis startup tersebut sering kali tidak marketable atau tidak berdaya jual, seperti kurangnya strategi kerjasama bisnis, mencari jejaring di dunia usaha atau industri, inovasi dalam promosi, bahkan orientasi konsep dagang yang disusun cenderung tidak sejalan dengan kebutuhan pasar dan platform e-commerce yang digunakan sudah minim peminat.

Untuk menjadi wirausahawan di bidang bisnis startup tentulah tidak sekedar mempunyai ilmu bisnis karena perlu mengetahui juga ilmu tentang teknologi baik itu hanya mengetahui atau sampai bisa menggunakannya. Karena inti dari kolaborasi bisnis startup ini terletak pada inovasi dan kreativitas yang sangat mendominasi untuk menghasilkan produk-produk unggulan di era knowledge based economic.

Melihat dari permasalahan diatas, maka diperlukan program pelatihan yang efektif seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Saepudin et al., (2015) yang menyatakan bahwa adanya pelatihan membuat pengaruh terhadap perilaku berwirausaha , sesuai dengan potensi akademik yang dimiliki mahasiswa dan ditambah dengan pemanfaatan Virtual Co-Working Space serta teknik strategi tentang kolaborasi bisnis. Sarana yang efektif dalam membangun mentalitas berwirausaha dan pemberian pengetahuan pengelolaan usaha adalah dengan pelatihan berwirausaha (Asir et al., 2023). Melalui pelatihan skills dan manajemen dapat memberikan motivasi pada mahasiswa dalam berwirausaha, meningkatkan pengetahuan manajemen, dan dapat meningkatkan kelayakan usaha dan renacana bisnis (Suparmi et al., 2022).

Virtual Co-Working Space adalah salah satu istilah yang sering digunakan untuk menggambarkan model ruang kerja bersama secara virtual, yang memanfaatkan semua sumber daya digital secara maksimal dan memanfaatkan media sosial untuk mempromosikan produk, seperti Youtube, Facebook, Twitter, Instagram, secara bersama-sama dan teroganisir tanpa batasan waktu dan tempat.

Terdapat beberapa manfaat bagi mahasiswa dengan menggunakan Virtual CoWorking Space seperti pertumbuhan audience yang konsisten, memiliki kemampuan search engine dengan ranking yang tinggi, sehingga akan sering diakses customer, kemudian lebih dapat membina hubungan dengan customer karena traffic di social commerce lebih ramai setiap harinya, sehingga customer dapat mengakses informasi ter-update setiap kali membuka social commerce, dan tersedianya fitur customer loyalty and retention sehingga customer akan lebih loyal dengan penjual.

Menurut Kusnandar (2013) kolaborasi adalah suatu proses partisipasi beberapa orang ataupun kelompok organisasi untuk bekerja sama mencapai hasil tertentu. Sebagian mahasiswa yang tengah memulai bisnis startup mungkin masih menggunakan cara bisnis tradisional untuk mendapatkan keuntungan, namun pada era digital ini kolaborasi bisnis merupakan salah satu startegi yang tepat dan menguntungkan. Kolaborasi bisnis juga biasanya cukup efektif dipakai oleh semua pemilik bisnis baik itu bisnis kecil, menengah dan besar. Dengan adanya kolaborasi bisnis secara otomatis akan memiliki koneksi atas penggabungan perusahaan dengan pihak kolega lainnya, demi mencapai suatu tujuan agar bisnis yang sedang dijalankan lebih berkembang dari yang sebelumnya.

Sehingga sebagai kesimpulannya kolaborasi bisnis merupakan salah satu cara yang terbaik untuk setiap jenis bisnis, dengan apapun produk bisnis yang dimiliki dapat menjalin sebuah kolaborasi yang menguntungkan seperti contoh kolaborasi bisnis yaitu antara Apple dengan IBM, Google dengan Lenovo dan Telkomsel dengan Gojek. Manfaat bagi mahasiswa dengan memiliki banyak ide strategi kolaborasi bisnis adalah dapat melakukan tes uji coba yang efektif dan cocok bagi bisnis startup meraka. Sehingga sistem kolaborasi brand dan konten produk serta target audiens dapat dengan mudah tercapai sesuai target yang diharapkan.

Pelatihan Virtual Co-Working Space untuk pengembangan kolaborasi bisnis startup pada kelompok wirausaha himpunan mahasiswa pendidikan multimedia UPI Cibiru diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam mengelola kolaborasi bisnis startup sesuai market segment yang ada diberbagai platform digital dan kemampuan mencari jejaring di dunia usaha atau industri sesuai dengan model wirausaha yang dijalani dan dapat menciptakan inovasi kewirausahaan yang baru.

Rumusan Masalah Pengabdian

Berdasarkan analisis situasi yang telah dipaparkan di atas, permasalahan yang menjadi dasar pengabdian kepada masyarakat berbasis kewirausahaan dapat dideskripsikan sebagai berikut:

a. Tingginya minat dan motivasi himpunan mahasiswa program studi pendidikan multimedia UPI Cibiru yang berkomitmen untuk mengembangkan kelompok bidang wirausahanya namun sering kali tidak marketable atau tidak berdaya jual.
b. Beragamnya produk usaha himpunan mahasiswa program studi pendidikan multimedia UPI Cibiru namun kurang dalam mencari jejaring dan kurangnya strategi kolaborasi bisnis, sehingga orientasi konsep dagang yang disusun cenderung tidak sesuai dengan kebutuhan pasar.
c. Perlu ada strategi pelatihan kewirausahaan berbasis teknologi yang menarik, inovatif, kreatif dan komunikatif untuk himpunan mahasiswa program studi pendidikan multimedia UPI Cibiru.

Maksud dan Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari kegiatan ini adalah:

a. Membekali mahasiswa program studi pendidikan multimedia UPI cibiru dengan pelatihan technopreneurship yang diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan, nilai jual, pemasukan yang signifikan dan wawasan edukasi terkait pengelolaan kewirausahaan didalam universitas.
b. Membentuk generasi mandiri melalui program enterpreneurship, dan membekali dengan teknik pengelolaan usaha yang modern serta tepat guna.

c. Sebagai bentuk inovasi dan dukungan terhadap komitmen mahasiswa yang ingin membuka usaha di bidang technopreneurship, dengan model pelatihan yang dikemas secara komunikatif dan mudah diaplikasikan.

d. Sebagai wujud civitas akademika yang peduli akan RENSTRA UPI 2021-2025 tentang pengembangan kesejahteraan dan bimbingan karir mahasiswa serta peran lulusan dalam upaya meningkatkan kualitas mahasiswa dan atau lulusan, dengan indikator jumlah mahasiswa dan atau lulusan yang menjadi wirausaha.

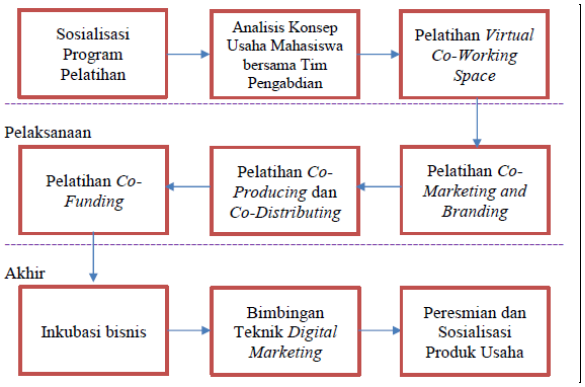
Output yang Dihasilkan

Luaran Program Pengabdian ini terdiri atas publikasi jurnal pengabdian masyarakat yang disubmit dalam jurnal, Publikasi media elektronik, akun media digital sebagai pusat pengembangan program kewirausahaan mahasiswa, inovasi produk dibidang ekonomi kreatif.

2 Metode

Pelatihan Virtual Co-Working Space untuk pengembangan kolaborasi bisnis startup pada kelompok wirausaha himpunan mahasiswa pendidikan multimedia UPI Cibiru ini dilaksanakan menggunakan model Triple Helix Innovation. Triple Helix Innovation sendiri merupakan istilah untuk menjelaskan tiga tahapan yang digunakan dalam pelatihan tersebut.

Tahapan-tahapan ini dimulai dari rangkaian Pelatihan, Inkubasi bisnis, hingga Bimbingan Digital Marketing. Setiap tahapan, saling berkesinambungan satu sama lain dan semakin berkembang dan meluas pada tahap akhir. Secara skema kegiatan keseluruhan digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Skema kegiatan pelatihan

Pelaksanaan

Berdasarkan skema di atas, proses pelatihan Virtual Co-Working Space untuk pengembangan kolaborasi bisnis startup pada kelompok wirausaha himpunan mahasiswa pendidikan multimedia UPI Cibiru ini dapat dipaparkan secara terperinci sebagai berikut:

a. Sosialisasi Program Pelatihan: Analisis situasi kondisi dan data dilapangan terkait kebutuhan mahasiswa untuk komitmen dalam berwirausaha didalam lingkungan kampus. Kegiatan ini dilakukan sebagai bentuk studi pendahuluan untuk mengumpulkan data fakta dilapangan sebagai bahan awal dalam merancang strategi pelatihan yang baik.

b. Analisis Konsep Usaha Mahasiswa bersama Tim Pengabdian: Meng-analisis konsep dan ide usaha yang terpilih dengan mempelajari visi, misi, produk yang dipilih, dan manajemen cashflow nya.

Pada tahap ini tim pengabdian juga memberikan saran perbaikan pada konsep dan ide usaha, agar menjadi menarik, realistis dan juga mempunyai nilai inovasi yang tinggi.

c. Pelatihan Virtual Co-Working Space: Menerapkan pelatihan kewirausahaan berbasis teknologi yang menarik, inovatif, kreatif dan komunikatif untuk mahasiswa program studi pendidikan multimedia UPI Cibiru. Topik pelatihan meliputi konsep virtual office, konsep co-working space, dan konsep serviced office.

d. Pelatihan Co-Marketing and Branding: Menerapkan pelatihan yang memuat konsep strategi pemasaran yang melibatkan dua atau lebih bisnis mahasiswa yang memasuki aliansi strategis untuk menggabungkan kekuatan pasar dan meningkatkan eksposur merek. Dengan Co-Marketing and Branding, kedua merek dapat menggabungkan identitas merek mereka seperti bersama-sama untuk membuat logo unik, skema warna, dan pengenal merek lainnya

e. Pelatihan Co-Producing dan Co-Distributing: Menerapkan pelatihan yang memuat konsep kolaborasi satu bidang usaha mahasiswa yang memiliki ide kreatif, dan bidang usaha mahasiswa lainnya memiliki sumber daya produksi. Kerja sama ini akan menonjolkan brand kedua bidang usaha mahasiswa untuk mencerminkan kolaborasi bisnis yang nyata dan meraup pasar yang lebih luas. Serta Bisnis startup yang tidak memiliki banyak jalur distribusi bisa bekerja sama dengan UMKM kecil yang tersebar disekitar kampus atau lingkungan tempat tinggal

f. Pelatihan Co-Funding: Menerapkan pelatihan yang memuat konsep penggabungan saham bidang usaha mahasiswa atau penyaluran modal bagi bidang usaha mahasiswa yang baru saja berkembang.

g. Inkubasi bisnis: Pada kegiatan ini, tim bekerjasama dengan praktisi yang telah berpengalaman. Dalam prosesnya, inkubasi bisnis juga melibatkan mentor yang ditunjuk dan dipilih baik dari alumni maupun rekan yang menjadi mitra.

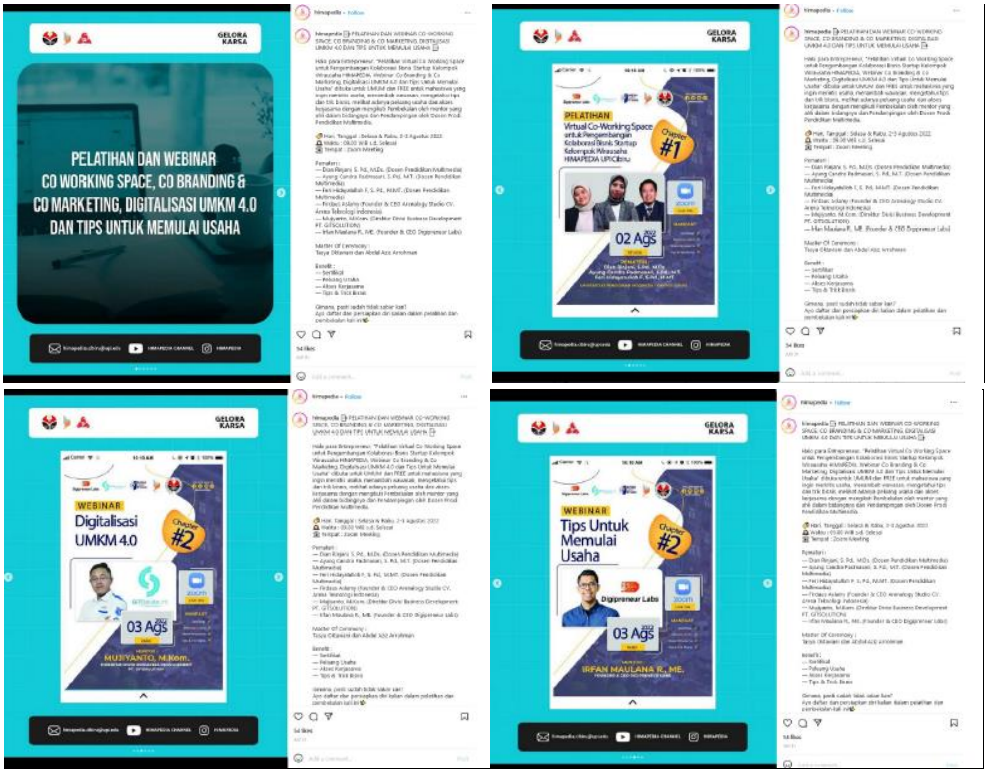
h. Bimbingan Teknik Digital Marketing: Setelah mahasiswa mampu mengidentifikasi peluang pasar mulai dari hulu sampai dengan hilir, selanjutnya mahasiswa memahami dan praktek langsung teknik pemasaran yang memanfaatkan alat atau media digital (digital marketing) untuk menjangkau taeget konsumen secara cepat, tepat dan luas. Selain itu agar bisa lebih efektif dan efisien dalam penggunaan dana iklan untuk kepentingan usaha atau bisnis

i. Peresmian dan Sosialisasi Produk Usaha: Pada akhir kegiatan berikut, mahasiswa mampu menjadi technopreneur baru, yang memiliki tanggung jawab moril untuk membangun mahasiswa yang lain agar mencapai kesuksesan serupa. Sehingga, pemberdayaan kewirausahaan berkembang secara berkelanjutan

3 Hasil

Persiapan Kegiatan Sosialisasi Pelatihan

Memulai dengan menyebarluaskan informasi kegiatan pelatihan di sosial media, dan grup whatsapp mahasiswa Pendidikan multimedia.



Gambar 2. Sosialisasi kegiatan di media sosial dalam bentuk poster digital yang tersebar dalam sosial media

Webinar dan pendampingan pelatihan co-working space untuk bisnis dan start-up kelompok kewirausahaan Himpunan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Multimedia (HIMAPEDIA) merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menumbuhkaan potensi kelompok wirausaha muda yang dimiliki oleh HIMAPEDIA UPI Kampus di Cibiru. Kegiatan ini dilaksanakan selama 2 hari yakni 2 dan 3 Agustus 2022 yang diadakan diadakan secara hybrid learning dan online zoom meeting.

Kegiatan ini dipimpin oleh Izzan Abdi Al Haqqin sebagai ketua pelaksana yang kemudian dilanjutkan oleh Sabrina Az Zahra selaku sekretaris dalam kegiatan webinar ini. Kegiatan co-working space himapedia prodi Pendidikan Multimedia dapat menjadi potensi positif perkembangan technopreneurship di Indonesia, terutama dalam mendukung renstra UPI 2021-2025 tentang pengembangan kesejahteraan dan bimbingan karir mahasiswa serta peran lulusan dalam upaya meningkatkan kualitas mahasiswa dan atau lulusan, dengan indikator jumlah mahasiswa dan atau lulusan yang menjadi wirausaha.

Kegiatan webinar yang diadakan secara online maupun offline mengundang para praktisi dan tenaga professional untuk menjadi mentor dalam kegiatan dengan tema co-working space Bersama industry 2022.

Topik materi yang di bahas dalam kegiatan tersebut diantara ‘Digitalisasi Profit’ oleh Bapak Mujiyanto M.Kom., selaku Direktur Bussiness Development PT Git Solution, kemudian di sesi ke-2 dilanjut dengan topik ‘Tips Memulai Usaha’ oleh Bapak Irfan Maulana, ME., selaku CEO Edupreneurs Lab, dan di sesi terakhir dilanjut dengan topik ‘Co-Branding dan Co-Marketing’ oleh Bapak Firdaus Aslamy, selaku CEO Arenalogy Studio. Kegiatan tersebut dihadiri oleh Anggota HIMAPEDIA dan mahasiswa lainnya.

Sedangkan pendampingan kegiatan dilakukan oleh Ibu Ayung Candra Padmasari S.Pd.,M.T dan membekalan wirausaha awal dengan topik ‘The art of presenting Multimedia project’, dilanjut dengan pendampingan branding oleh Ibu Dian Rinjani, S.Pd., M.Ds., dengan topik ‘Mengenal Branding

Lebih Dalam'dan Bapak Feri Hidayatulloh Firmansyah, S.Pd., M.MT., dengan topik 'Aplikasi untuk freelancer'.

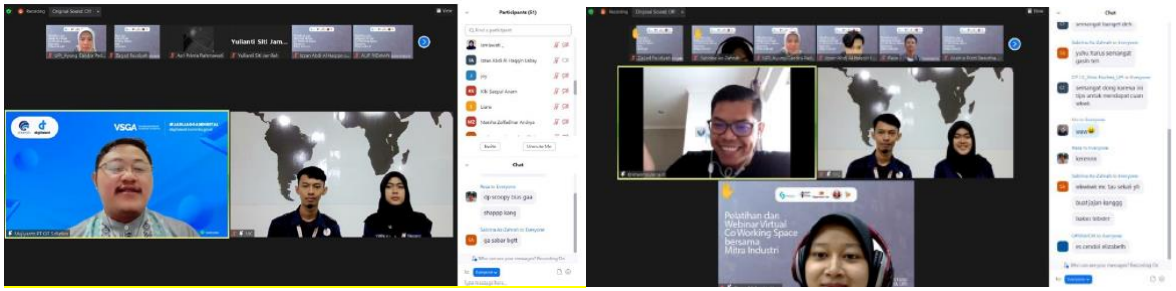
Kegiatan Pelatihan Ke 1

Kegiatan pertama dimulai dengan pelatihan Virtual Co-Working Space menggunakan model webinar. Kegiatan berlangsung selama 2 jam, dengan sesi tanya jawab dari peserta. Peserta pelatihan didampingi untuk mengolah branding produk usaha dan memahami pengelolaan model bisnis kewirausahaan mahasiswa dengan narasumber dosen Pendidikan multimedia, yaitu Ayung Candra Padmasari S.Pd., M.T., Feri Hidayatulloh Firmansyah S.Pd., M.MT., dan Dian Rinjani S.Pd., M.Ds.

Gambar 3. Sesi Pelatihan Virtual Co-Working Space Sesi 1 secara daring oleh (a) Feri Hidayatulloh Firmansyah S.Pd., M.MT. (b) Dian Rinjani S.Pd., M.Ds. (c) Ayung Candra Padmasari S.Pd., M.T. (d) kegiatan di dalam zoom

Kegiatan Pelatihan Ke-2

Kegiatan kedua dimulai dengan pelatihan Virtual Co-Working Space menggunakan model webinar juga. Kegiatan berlangsung selama 3 jam, dengan sesi tanya jawab dari peserta. Peserta pelatihan didampingi untuk mengolah branding produk usaha dan memahami pengelolaan model bisnis kewirausahaan mahasiswa dengan narasumber dari mitra industri, yaitu Mujiyanto, M.Kom (PT. Gits Solution), Irfan Maulana R, M.E. (Digipreneur Labs), dan Firdaus Aslamy (Arenalogy Studio).



Gambar 4. Sesi pelatihan virtual co-working space sesi 2 secara daring oleh (a) Mujiyanto, M.Kom dari PT. Gits Solution, (b) Irfan Maulana R, M.E. dari Digipreneur Labs, (c) Firdaus Aslamy dari Arenalogy Studio

Gambar 5. Sesi Assoc. Prof. Ahamad Tarmizi Azizan

4 Pembahasan

Evaluasi dan Tindak Lanjut

Tahap ini dilakukan untuk menilai keterlaksanaan program kegiatan pelatihan Virtual Co-Working Space mulai dari sesi Pembekalan, sesi pendampingan sampai sesi praktek langsung oleh kelompok wirausaha himpunan mahasiswa pendidikan multimedia UPI Cibiru. Kegiatan evaluasi ini dilakukan dengan membentuk focus group discussion melibatkan kelompok mahasiswa, tim pengabdian, dan praktisi industri. Setelah dilakukan pembahasan terkait hasil kegiatan pelatihan beserta kendalanya maka akan dilanjutkan dengan analisis SWOT. Selanjutnya terhadap faktor resiko akan ditemukan upaya pengendalian agar dapat diminimalisir dan mampu meningkatkan potensi positif dalam kegiatan wirausaha mahasiswa.

Kekuatan (Strenght)	Peluang (Oportunities)	Kelemahan (Weakness)	Ancaman (Threats)
• Program Kewirausahaan sejalan dengan RENSTRA UPI 2021-2025. • Tujuan Kurikulum Prodi Pendidikan Multimedia yang perlu menciptakan lulusan / calon lulusan memiliki pengalaman berwirausaha. • Meningkatkan semangat berwirausaha dan menciptakan inovasi baru dengan dukungan Fasilitas dan Infrastruktur Kampus UPI Cibiru yang mumpuni	• Tren kebutuhan pasar terkait bidang kemultimedia semakin tahun semakin meningkat.	• Manajemen waktu himpunan mahasiswa. • Kondisi yang masih adaptasi *new normal* membuat program ini harus bisa menyesuaikan karena implementasi kegiatan yang 85% harus online .	• Muncul kompetitor yang banyak dan menawarkan layanan, produk dan harga lebih kompetitif. • Perlu ada dukungan *maintenance* infrastruktur untuk mendukung produksi multimedia agar lebih baik dan kompetitif ketika dipasarkan ke khalayak umum

Gambar 6. Analisis SWOT

a. Kekuatan (Strength)

Kekuatan atau Strength adalah poin internal dan positif dari program kegiatan ini. Usia muda mahasiswa dan rasa semangat yang tinggi membuat program ini dapat berjalan dengan baik. Salah satu kompetensi wajib yang harus dimiliki mahasiswa atau calon lulusan pada kurikulum pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) adalah kompetensi kewirausahaan (enterpreunership). Ini sejalan dengan program sasaran dari Renstra UPI 2021-2025 tentang pengembangan kesejahteraan dan bimbingan karir mahasiswa serta peran lulusan dalam upaya meningkatkan kualitas mahasiswa dan atau lulusan, dengan indikator jumlah mahasiswa dan atau lulusan yang menjadi wirausaha. Serta upaya UPI sebagai universitas yang berpartisipasi dalam program MBKM (Merdeka Belajar-Kampus Merdeka), perlu terus meningkatkan Indikator Kinerja Utama (IKU) yang dimilikinya. Untuk itu perlu dipikirkan berbagai kemungkinan usaha yang berpotensi mencapai 8 target IKU yang cukup signifikan bagi UPI. Melihat jumlah peserta pelatihan yang berjumlah 65 orang mahasiswa, 70% dari mereka sudah punya pengalamanan berwirausaha usaha online maupun offline. Sehingga diprediksikan menjadi penguat jiwa wirausaha yang nantinya dapat berkolaborasi dengan mitra industri. Kampus UPI Cibiru memiliki fasilitas yang sangat bagus untuk mensupport program ini, memiliki laboratorium pendidikan yang sangat lengkap untuk sarana mengembangkan skill kemultimediaan, memiliki laboratorium komputer dengan spek bagus dan memiliki ruang smart class yang dapat dimanfaatkan untuk produksi media. Peluang fasilitas seperti ini sangat mendukung untuk program ini. Dari peluang tersebut pelatihan Virtual Co-Working Space diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam mengelola market segment di platform digital, mampu mem-branding produk sesuai dengan model wirausaha yang dijalani dan dapat menciptakan kerjasama yang menguntungkan dengan mitra industri, serta dapat menciptakan inovasi kewirausahaan yang baru.

b. Peluang (Opportunities)

Peluang adalah faktor eksternal dalam program pelatihan ini yang siap berkontribusi pada kesuksesan unit bisnis himpunan mahasiswa pendidikan multimedia. Seperti peluang kebutuhan produk multimedia pada saat ini meningkat, baik itu untuk bidang desain grafis, video, animasi maupun produk digital dan produk kreatif. Kemudian peluang lainnya, terdapat beberapa mitra industri yang siap menjadi sponsor dan pendukung dalam pengembangan bidang kewirausahaan himpunan mahasiswa program studi pendidikan multimedia UPI Cibiru.

c. Kelemahan (Weakness)

Kelemahan adalah faktor negatif yang perlu diperhatikan, dalam program ini ditemukan beberapa kelemahan, diantaranya keterbatasan waktu bagi himpunan mahasiswa yang bervariasi menyebabkan perlu kerja keras untuk memonitoring setiap progress mahasiswa. Terlebih kegiatan ini dilaksanakan dalam kondisi daring, karena mahasiswa masih dalam tahap penyesuaian untuk melaksanakan kegiatan secara luring. Monitoring dan kegiatan pelatihan akhirnya diarahkan.

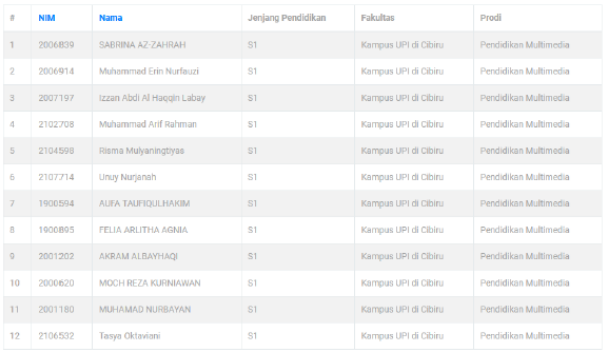
d. Ancaman (Threats)

Ancaman adalah faktor eksternal yang bisa muncul tanpa bisa dikendalikan. Beberapa hal yang perlu dipertimbangkan untuk melakukan dan mengembangkan program ini, diantaranya adalah competitor di bidang industri multimedia sangat banyak, dan semua itu menjadi hambatan bila

himpunan mahasiswa multimedia atau calon lulusan multimedia belum bisa mengimbangi kebutuhan tersebut. Kecepatan berfikir untuk memenuhi kebutuhan konsumen yang sejatinya selalu mengalami Perubahan perilaku menjadi tantangan sendiri yang menuntut para pelaku usaha terus adaptasi dan mau berinovasi, serta peralatan dan infrastruktur yang terus berkembang yang butuh perawatan serta pembaharuan agar mampu bersaing dengan kompetitor.

Lokasi dan Khalayak Sasaran

Kegiatan pengabdian ini akan dilaksanakan dengan lebih banyak menggunakan media online. Yang terdiri atas webinar, diskusi online serta memanfaatkan fasilitas laboratorium dan ruang rapat kampus UPI Cibiru sebagai tempat diskusi dan implementasi kegiatan pelatihan. Khalayak sasaran utama kegiatan pengabdian ini adalah himpunan mahasiswa program studi pendidikan multimedia UPI Cibiru. Data mahasiswa pada kegiatan pelatihan webinar sebagai berikut :



#	NIM	Nama	Jenjang Pendidikan	Fakultas	Prodi
1	2006839	SABRINA AZ-ZAHRAH	S1	Kampus UPI di Cibiru	Pendidikan Multimedia
2	2006914	Muhammad Erin Nurfauzi	S1	Kampus UPI di Cibiru	Pendidikan Multimedia
3	2007197	Izzan Abdi Al Haqqin Labay	S1	Kampus UPI di Cibiru	Pendidikan Multimedia
4	2102708	Muhammad Arif Rahman	S1	Kampus UPI di Cibiru	Pendidikan Multimedia
5	2104598	Risma Mulyaningtiyas	S1	Kampus UPI di Cibiru	Pendidikan Multimedia
6	2107714	Unuy Nurjanah	S1	Kampus UPI di Cibiru	Pendidikan Multimedia
7	1900594	AUFA TAUFIQULHAKIM	S1	Kampus UPI di Cibiru	Pendidikan Multimedia
8	1900895	FELIA ARLITHA AGNIA	S1	Kampus UPI di Cibiru	Pendidikan Multimedia
9	2001202	AKRAM ALBAYHAQI	S1	Kampus UPI di Cibiru	Pendidikan Multimedia
10	2000620	MOCH REZA KURNIAWAN	S1	Kampus UPI di Cibiru	Pendidikan Multimedia
11	2001180	MUHAMAD NURBAYAN	S1	Kampus UPI di Cibiru	Pendidikan Multimedia
12	2106532	Tasya Oktaviani	S1	Kampus UPI di Cibiru	Pendidikan Multimedia

Gambar 7. Data mahasiswa pelatihan webinar

Tingkat Capaian

Untuk memenuhi ketercapaian dari kegiatan pelatihan virtual co-working space ini Praktek langsung bersama mitra Industri menjadi inti kegitana pelatihan. Tujuannya adalah membuat himpunan mahasiswa mampu menghasilkan ide, atau produk wirausaha secara menarik, good looking, dan sesuai tren pasar. Pada tahap ini mahasiswa diarahkan untuk mengenali produk yang akan di pasarkan kepada masyarakat sesuai arahan dan bimbingan dari mitra industri. Pada jenis bidang usaha yang sedang dilaksanakan oleh Himpunan mahasiswa pendidikan multimedia ada 2 jenis, yaitu bidang appareal dan digital marketing, yang dideskripsikan dibawah ini:

Tabel 1. Bidang usaha Himpunan mahasiswa pendidikan multimedia

No	Bidang Usaha	Konsep	Kerjasama Mitra Industri
1	*Appareal*	Menciptakan brand atau *re branding* produk *apapreal* untuk bisa diproduksi murah dan dipromosikan dalam unit bisnis prodi Pendidikan multimedia	Arenalogy Studio (CV. Arena Teknologi Indonesia)
2	*Digital marketing*	-Menciptakan *style* untuk media yang memiliki nilai jual sesuai dengan potensi yang dimiliki mahasiswa -Konsep millenial yang dibangun *- Key- visual*	-PT. GITS Solution -Digipreneur Labs

-Tampilan dan skenario produk

-Target pasar

-Dan hasil akhir berupa profit

Setelah mahasiswa mampu mengidentifikasi peluang pasar mulai dari hulu sampai dengan hilir melalui bantuan dari mitra industri, selanjutnya mahasiswa praktek langsung teknik produksi dan pemasaran yang memanfaatkan alat atau media digital yang disediakan oleh tim pengabdian untuk mulai menjangkau target konsumen secara cepat, tepat dan luas. Selain itu agar bisa lebih efektif dan efisien Mahasiswa juga dilatih untuk mampu mengidentifikasi peluang belajar memanajemen cash flow dalam suatu usaha. Berikut deskripsi produk bidang usaha milik himpunan mahasiswa program studi pendidikan multimedia UPI Cibiru.

Tabel 2. Daftar produk

No	Nama produk	Foto Produk	Kerjasama Mitra Industri
1	*Totebag*		Arenalogy Studio (CV. Arena Teknologi Indonesia)
2	Tas belanja Eco Green		Arenalogy Studio (CV. Arena Teknologi Indonesia)
3	Merchandise (pin, gelang, gantungan kunci, dll)		Arenalogy Studio (CV. Arena Teknologi Indonesia)

4	Appareal (Seragam, Kaos, Konveksi, dll)		Arenalogy Studio (CV. Arena Teknologi Indonesia)
5	Start-Up agency digital marketing		PT. GITS Solution dan Digipreneur Labs

Kendala yang Dihadapi

Kendala adalah faktor eksternal yang bisa muncul tanpa bisa dikendalikan. Beberapa hal yang perlu dipertimbangkan untuk melakukan dan mengembangkan program ini, diantaranya adalah competitor di bidang industri multimedia sangat banyak, dan semua itu menjadi hambatan bila himpunan mahasiswa multimedia atau calon lulusan multimedia belum bisa mengimbangi kebutuhan tersebut. Kecepatan berfikir untuk memenuhi kebutuhan konsumen yang sejatinya selalu mengalami Perubahan perilaku menjadi tantangan sendiri yang menuntut para pelaku usaha terus adaptasi dan mau berinovasi, serta peralatan dan infrastruktur yang terus berkembang yang butuh perawatan serta pembaharuan agar mampu bersaing dengan kompetitor.

Kemudian dalam program ini ditemukan beberapa kendala, diantaranya keterbatasan waktu bagi himpunan mahasiswa yang bervariasi menyebabkan perlu kerja keras untuk memonitoring setiap progress mahasiswa. Terlebih kegiatan ini dilaksanakan dalam kondisi daring, karena mahasiswa masih dalam tahap penyesuaian untuk melaksanakan kegiatan secara luring. Monitoring dan kegiatan pelatihan akhirnya diarahkan menjadi sepenuhnya daring. Kendala lain yang ditemukan selama kegiatan yaitu tidak stabilnya sinyal internet masing-masing peserta.

5 Kesimpulan

Kegiatan pelatihan virtual co-working yang dilaksanakan selama 2 hari pada tanggal 2 hingga 3 agustus 2022 ini berjalan dengan lancar dan mendapatkan respon yang baik dari peserta. Penjelasan yang disampaikan oleh seluruh narasumber tersampaikan dengan baik. Para anggota Himpunan Pendidikan Multimedia yang mengikuti seluruh rangkaian acara pelatihan virtual co-working dengan antusias. Pelatihan dan webinar ini bekerja sama dengan mitra-mitra industri seperti PT. Gits Solution, Digipreneur Labs, dan Arenalogy Studio. Hasil dari pelatihan ini menghasilkan kerja sama diantara mahasiswa dan industri. Kerja sama tersebut menghasilkan sebuah produk seperti tas, kaos, dan merchandise hasil karya mahasiswa Himpunan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Multimedia yang bekerja sama dengan mitra Arenalogy Studio. Selanjutnya hasil kerja sama dengan mitra lainnya yaitu PT. Gits Solution dan Digipreneur Labs menghasilkan sebuah startup agency digital marketing. Pelatihan ini diharapkan dapat menumbuhkan jiwa entrepreneur dalam diri Mahasiswa, serta mendukung renstra UPI 2021-2025 tentang pengembangan kesejahteraan dan bimbingan karir mahasiswa serta peran lulusan dalam upaya meningkatkan kualitas mahasiswa dan atau lulusan, dengan indikator jumlah mahasiswa dan atau lulusan yang menjadi wirausaha. Sehingga dapat disimpulkan hasil dari pelaksanaan ini adalah peserta pelatihan mendapat pengetahuan mengenai berwirausaha dan peserta pelatihan dapat membuat produk sesuai dengan arahan yang diberikan pada saat pelatihan.

6 Referensi

Aiwen, W. (2021). On Innovation and Entrepreneurship Education of College Students from Perspective of Five- Hierarchy Theory of Cognition. *2021 International Conference on Big Data Engineering and Education (BDEE)*, 115–119. https://doi.org/10.1109/BDEE52938.2021.00027

Amboala, T., & Richardson, J. (2016). Technological Entrepreneurship Framework for University Commercialization of Information Technology. *Issues in Informing Science and Information Technology*, *13*, 279–290. https://doi.org/10.28945/3516

Asir, M., Rahayu, B. R., Mahmudin, T., Irdawati, I., & Arvita, R. (2023). Pemberdayaan Generasi Muda Melalui Pelatihan Kewirausahaan dan Pengembangan Inovasi Bisnis. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *4*(6), 11353–11357. https://doi.org/10.31004/cdj.v4i6.22315

Athar, G. A., Bantali, A., Caniago, A. S., & Olivia, H. (2023). Pelatihan dan Pendampingan untuk Meningkatkan Minat Wirausaha Mahasiswa. *JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *4*(1), 19–25. https://doi.org/10.47065/jpm.v4i1.1007

Darmawan, I. (2021). Menumbuhkan Minat Berwirausaha Mahasiswa Melalui Pendidikan Kewirausahaan Berbasis Caring Economics. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, *18*(1), 9–16. https://doi.org/10.21831/jep.v18i1.40035

Direktorat Akademik. (2008). Technopreneurship. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi: DIKTI.

[Online, diakses pada 19 Maret 2022].

Hardiyanto, L. (2018). Motivasi Mahasiswa Menjadi Start Up Digital Entrepreneur: Technopreneurship. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, *10*(1), 1–15.

Kamaruzaman, Rahman, A., Alfan Sidik, M., Firdaus, Sudanto, Lumintang, A., Vathul Jannah, W., & Aulia Bidari, D. (2022). Peningkatan Minat Bakat dan Kemampuan Berwirausaha Komunitas

Pebisnis Muda Melalui Pelatihan Kewirausahaan. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *6*(4), 978–986. https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i4.11030

Khamimah, W. (2021). Peran Kewirausahaan Dalam Memajukan Perekonomian Indonesia. *Jurnal Disrupsi Bisnis*, *4*(3), 2017. https://doi.org/10.32493/drb.v4i3.9676

Mani, M. (2017). Aspects of entrepreneurship education in higher education institutes. *2017 Tenth International Conference on Contemporary Computing (IC3)*, 1–3. https://doi.org/10.1109/IC3.2017.8284346

Pendidikan Kurang Mendorong Minat Kewirausahaan. (2018). https://mediaindonesia.com/ekonomi/191833/pendidikan-kurang-mendorong-minat-kewirausahaan

Prayitno, A. H., Hertamawati, R. T., Irwani, N., Fati, N., Nilawati, N., Masir, U., Akhsan, F., Wakano, F., Abdullahi, A. B., & Meswari, R. (2024). Pelatihan Kewirausahaan Untuk Meningkatkan Minat Wirausaha Mahasiswa Jurusan Peternakan Politani Pangkep. *Abdimasku : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *7*(1), 353. https://doi.org/10.62411/ja.v7i1.1836

Rahman, N., Sari, N., Mariyati, Y., Bilal, A. I., Rizkillah, I. I., Muhdar, S., Milandari, B. D., & Ratu, T. (2024). Pelatihan Kewirausahaan Untuk Organisasi Mahasiswa Dalam Rangka Meningkatkan Entrepreneurials Science Thinking Mahasiswa. *Jurnal Warta Desa (JWD)*, *6*(1), 45–52. https://doi.org/10.29303/jwd.v6i1.295

Rakib, M., Syam, A., Marhawati, M., & Dewantara, H. (2020). Pelatihan Merancang Bisnis Online di Masa Pandemi bagi Mahasiswa. *Dedikasi*, *22*(2), 129–134. https://doi.org/10.26858/dedikasi.v22i2.16121

Saepudin, A., Ardiwinata, J. S., Ilfiandra, I., & Sukarya, Y. (2015). Efektifitas Pelatihan Dan Efikasi Diri Dalam Meningkatkan Perilaku Berwirausaha Pada Masyarakat Transisi. *MIMBAR, Jurnal Sosial dan Pembangunan*, *31*(1), 93. https://doi.org/10.29313/mimbar.v31i1.1130

Savitri, C., & . W. (2018). Upaya Menumbuhkan Minat Berwirausaha Pada Mahasiswa Prodi Manajemen Di Ubp Karawang. *Jurnal Manajemen & Bisnis Kreatif*, *3*(1), 93–112. https://doi.org/10.36805/manajemen.v3i1.241

Suharyono, S., Dwi Astuti, Marhadi Sastra, & Lidya Wati. (2022). Implementasi Program Pengembangan Kewirausahaan di Politeknik Negeri Bengkalis. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *6*(3), 618–632. https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i3.8603

Suparmi, S., Sumarto, S., Dewita, D., Desmelati, D., & Sidauruk, S. W. (2022). Pelatihan Kuliner Berbasis Ikan Pada Mahasiswa Sebagai Cikal Bakal Wirausaha Baru. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *6*(4), 965–972. https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i4.9388