

Model Business Di Era Next Normal

Bab I. Pendahuluan

Seperti negara lain di dunia Indonesia juga dilanda Pandemi Covid-19. Bagaimana wajah ekonomi Indonesia? Data BPS (Badan Pusat Statistik, 2020) mencatat kontribusi konsumsi rumah tangga menyumbang 56,62% terhadap PDB (Produk Domestik Bruto) di tahun 2019. Bahkan pada triwulan I 2020 BPS melaporkan, dengan pertumbuhan ekonomi 2,97% (*year on year*), yang merupakan pertumbuhan ekonomi terendah secara tahunan sejak 2001, konsumsi rumah tangga tetap tampil sebagai penyumbang terbesar pertumbuhan ekonomi tersebut, dengan membukukan pertumbuhan 1,56%. Sebagai perbandingan, pada periode yang sama ekonomi Singapura yang mengandalkan perdagangan internasional justru berkontraksi 0,7% (Suratman, 2020). Data lain, dari sektor perdagangan Unctad (United Nations Conference on Trade and Development, 2020) melaporkan, pada triwulan I 2020 hanya dua komoditi yang mencatat pertumbuhan, yaitu peternakan dan makanan yang tumbuh 2%, serta energi yang tumbuh 5%.

Pertanyaannya adalah bagaimana bisnis bisa bertahan? Beradaptasi dengan kondisi, mengadopsi model bisnis di era next normal (Google, 2020).

Bab II Metode Pelaksanaan

Mengingat pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dimasa Pandemi Covid-19, maka dilakukan dengan cara daring, yaitu dengan mengadakan webinar. Webinar dilaksanakan menggunakan platform zoom, diikuti kalangan profesional dan para pemilik bisnis.

Bab III Hasil PKM

Pada prinsipnya, model bisnis yang relevan dengan kondisi normal berikutnya adalah mengadopsi virtual reality (VR) dan augmented reality (AR). VR adalah teknologi yang menghadirkan user dalam dunia virtual, yang menguat kita sebagai user seolah-olah berada di tempat lain. Sedangkan AR menghadirkan efek visual dalam dunia sesungguhnya. Contoh sederhanya adalah, VR dapat menghadirkan kita di tempat lain dalam sekejap, tentunya dengan

memakai headset VR. Sedangkan AR dapat menghadirkan efek visual yang kita dapat lihat melalui ponsel yang sudah terinstall aplikasi AR. Contohnya adalah game Pokemon GO yang dapat menampilkan pokemon melalui kamera belakang ponsel kita.

Dalam VR maupun AR, keduanya tidaklah saling menjatuhkan satu sama lain, bahkan saling terkait untuk mewujudkan berbagai keinginan user. Salah satu contoh penggabungan kedua teknologi ini adalah Microsoft Hololens dan HTC Vive, atau perangkat VR apapun yang menambahkan console untuk menambah sensasi atau pengalaman user terasa lebih nyata.

Bab IV Kesimpulan

Pandemi Covid-19 telah memaksa perusahaan untuk bersaing dengan model bisnis yang sesuai dengan kondisi next normal. Sedang pada masa next normal itu, teknologi yang akan digunakan adalah VR dan AR. Karena itu sudah selayaknya para pebisnis menyiapkan diri untuk mengadopsi model bisnis yang menggunakan teknologi VR dan AR.

Datangnya Pandemi Covid-19, sebenarnya mempercepat masuknya dunia bisnis pada era VR dan AR, sehingga ada faktor pemaksa untuk segera memanfaatkannya teknologi dan cara kerja yang seturut dengan VR dan AR.

Daftar Pustaka

Badan Pusat Statistik (2020). Berita Resmi Statistik 5 Februari 2020

Google (2020), Navigating the Road Ahead: A Guide to Help Businesses Adapt Their Digital Marketing Strategies and Prepare for What's Next, PA: Google

Suratman, N (2020). Singapore's Q1 GDP Contracts by 0.7%; 2020 Growth Forecast Lowered. www.icis.com

UNCTAD (2020). Global trade continues nosedive, UNCTAD forecasts 20% drop in 2020. <https://unctad.org/en/pages/newsdetails.aspx?OriginalVersionID=2392>