

Bab I

Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Cipta Konsultan Internasional atau CIAS adalah perusahaan di bidang jasa dan konsultasi di bidang bisnis yang berdiri pada tahun 2015 membantu perusahaan untuk merancang, mengembangkan, dan menyebarkan inovasi untuk mendorong kinerja bisnis. Berkolaborasi dengan Kampus Merdeka untuk program Studi Independen yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa dalam mempelajari perkembangan dan persaingan ekonomi kedepan, CIAS mengadakan program *Agile Innovation* atau inkubator *startup* yang bertujuan untuk menggaet mahasiswa yang notabeneanya mempunyai pemikiran yang *out of the box* sehingga diharapkan bisa menghasilkan inovasi inovasi yang baru.

Inovasi dibangun menggunakan pendekatan *Design Thinking*. *Design Thinking* untuk melahirkan inovasi yang berpusat pada manusia dan teknologi, bukan hanya sekedar membuat suatu produk yang akan laku di pasaran tapi berkaitan dengan suatu ide atau solusi yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna atau kebutuhan banyak orang. Dalam melakukan iterasi dalam *design thinking* dibutuhkan waktu dan siklus yang cepat untuk melakukan perubahan dan mewujudkan rencana apapun yang bersifat iteratif dan dengan interaksi yang bertumbuh dalam waktu yang singkat, untuk melakukan hal tersebut digunakan pendekatan manajemen, salah satunya adalah *Agile Execution*. *Agile Execution* adalah sebuah pendekatan untuk mewujudkan rencana apapun dalam siklus cepat yang bersifat iteratif dan dengan interaksi yang bertumbuh dalam waktu yang singkat. Selanjutnya untuk memastikan keberlangsungan *startup* dan berdampak bisnis digunakan pendekatan *Business Model Canvas* untuk menemukan bisnis proses yang tepat dengan *lean canvas*.

I.2 Lingkup

Lingkup dari program *Agile Innovation Development Program* meliputi: *Design Thinking, Agile Development, Business Model*: Bimbingan dan pengalaman menggunakan metode-metode inovasi yang sedang populer di dunia bisnis.

Communication, Collaboration, Critical Thinking, Creativity: Melalui pengerjaan proyek, 4 kompetensi yang penting untuk dimiliki di abad 21, “4C”, akan terasah. *Validated Solution Minimum Viable Product Business Model*: Hasil inovasi riil yang sudah tervalidasi yang bisa ditawarkan ke inkubator *startup* atau *investor venture capital*. *Agile Innovator*: Sertifikasi ‘*Agile Innovator*’ dari CIAS.

1. *Design Thinking*

Design thinking adalah sebuah metode untuk menemukan solusi dengan melakukan kolaborasi bersama calon pengguna supaya suatu produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan keinginan calon pengguna serta memiliki manfaat bagi calon pengguna tersebut, menurut Tim Browns dan Kelley, *design thinking* menggabungkan tiga hal utama yaitu *many eyes*, berupa kolaborasi dari berbagai macam keahlian untuk mencapai berbagai macam keahlian seperti teknik, pengelolaan sumber daya manusia, komunikasi, *demografi* dan sebagainya, *customer viewpoint* kemampuan dari tim desain untuk merespon dan memahami cara pandang *customer* terhadap suatu permasalahan yang diambil dari cara mereka memahami reaksi dan harapan mereka terhadap permasalahan tersebut, selanjutnya adalah tangibility membuat *prototype* sebagai bahan percobaan solusi kepada *customer* dan mempelajari reaksi yang terjadi dari *customer*.

2. *Agile Development*

Agile Development adalah sebuah pendekatan untuk mewujudkan rencana apapun dalam siklus cepat yang bersifat iteratif dan dengan interaksi yang bertumbuh dalam waktu yang singkat sekaligus mendapatkan *value* yang tinggi bagi *customer*, *agile execution* memiliki lima langkah dalam penerapannya yaitu, *direct* merupakan proses untuk menentukan arah dan pekerjaan (*breakthrough and quantitative, time limit*), *form* proses memetakan orang-orang yang akan terlibat, *determine*, menemukan cara atau solusi berdasarkan pemetaan pada langkah sebelumnya dengan mengukur *value* mana yang paling tinggi, *sprint* membuat siklus pendek dan berulang dengan melakukan *inspect and adapt*, semua *sprint* dijalankan dengan disiplin dan Retro, proses evaluasi dan refleksi (hasil), *outcome* atau *backlog* yang disusun sebelumnya dengan menggunakan tiga pilar *agile* yaitu transparansi, inspeksi dan adaptasi dan dengan karakteristik *focus, openness, respect, commitment, dan courage*.

3. *Business Model Canvas*

Lean startup adalah bagian dari *business model canvas* dengan memanfaatkan sumber daya yang minim semaksimal mungkin untuk mengetahui apakah suatu produk atau solusi diinginkan oleh *customer* dengan memilih bisnis proses yang tepat dengan melakukan *testing*, iterasi dan validasi pada setiap hasilnya guna memastikan keberlangsungan *startup* dan memiliki dampak bisnis.

I.3 Tujuan

Tujuan atau capaian yang diperoleh dalam mengikuti program ini, antara lain:

1. Mahasiswa mampu mendefinisikan permasalahan yang layak diselesaikan dengan berempati dengan target pengguna.
2. Mahasiswa menghasilkan ide solusi dalam bentuk prototipe sederhana dan kemudian diuji cobakan dan diiterasi dengan pengguna.
3. Mahasiswa mengembangkan solusinya menjadi *Minimum Viable Product* (MVP) yang cukup layak digunakan oleh pengguna dini untuk mengukur *desirability*, *feasibility*, dan *viability* (DFV) dari solusinya.
4. Mahasiswa mampu mengoptimalkan MVP nya dengan melakukan 2 kali rilis iterasi.
5. Mahasiswa membuat desain awal terkait *model* bisnis yang optimal untuk produk/ MVP yang sudah dibuat menggunakan *Business Model Canvas*.
6. Mahasiswa melakukan beberapa uji coba untuk memvalidasi DFV dari desain *model* bisnis yang dibuat, kemudian melakukan iterasi berdasarkan hasil uji coba.