

**LAPORAN
KERJA PRAKTEK**



JUDUL:

Pengembangan MVP Untuk Startup Peduli Ternak Menggunakan Metode Kualitatif dan Design Thinking Pada Kegiatan Studi Independen Gerakan Nasional 1000 Startup Digital Jawa Timur 2024

[KERJA PRAKTEK]

Disusun Oleh:

Putri Zahrafi Anam (NIM:1204210050)

Pembimbing Akademik:

Purnama Anaking S.Kom., M.Kom. (NIP:21870007)

Pembimbing Lapangan:

Ayrton Eduardo Aryaprabawa

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI
UNIVERSITAS TELKOM
2024**

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN KERJA PRAKTEK

JUDUL:

Pengembangan MVP Untuk Startup Peduli Ternak Menggunakan Metode Kualitatif dan Design Thinking Pada Kegiatan Studi Independen Gerakan Nasional 1000 Startup Digital Jawa Timur 2024

Disusun Oleh:

Nama Mahasiswa : Putri Zahrafi Anam
NIM : 1204210050
Program Studi : Sistem Informasi

Surabaya, 3 Juli 2024

Menyetujui,

Pembimbing Lapangan,

Pembimbing Akademik,



Ayrton Eduardo Aryaprabawa

Purnama Anaking S.Kom., M.Kom.

NIP: 21870007

4. RINGKASAN LAPORAN

Gerakan Nasional 1000 Startup Digital merupakan inisiatif Kementerian Komunikasi dan Informatika dalam mencetak startup-startup digital baru di Indonesia. Gerakan Nasional 1000 Startup Digital tidak terbatas hanya melalui program studi independen saja, namun peserta akan secara langsung mendapatkan pembimbingan oleh mentor-mentor industri digital lokal maupun nasional dan juga berjejaring dengan ekosistem inovasi digital bangsa melalui forum.1000startupdigital.id agar inovasi yang dihasilkan dari kegiatan ini dapat menjadi inovasi / startup yang berkelanjutan.

Pada kegiatan ini saya dan tim merencanakan sebuah startup yang bergerak di bidang peternakan. Tentunya dengan permasalahan kendala akses layanan yang kerap dialami para peternak, sehingga kami ingin menciptakan sebuah solusi yang mana solusi tersebut akan menjadi jembatan bagi peternak dengan akses layanan baik kesehatan maupun pakan ternak. Perencanaan solusi dan pengembangan startup juga didukung dengan metode Design Thinking agar kami dapat menggali lebih dalam seputar permasalahan yang ingin kami selesaikan.

5. KATA PENGANTAR

Puji syukur diucapkan kehadiran Allah Swt. atas segala rahmat-Nya sehingga Laporan Kerja Praktik Kegiatan MSIB ini dapat tersusun sampai selesai. Tidak lupa saya mengucapkan terima kasih terhadap bantuan dari pihak yang telah berkontribusi dengan memberikan dukungan moril untuk saya. Penulis sangat berharap semoga Laporan Akhir Kerja Praktik ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi pembaca. Yang dimaksudkan adalah Laporan Akhir Kerja Praktik ini mampu memberikan pandangan bagi siapapun yang membaca terkait apa saja yang dilakukan di kegiatan studi independent Gerakan Nasional 1000 Startup Digital.

6. DAFTAR ISI

4.	RINGKASAN LAPORAN	3
5.	KATA PENGANTAR.....	4
6.	DAFTAR ISI.....	5
7.	BAB I. PENDAHULUAN.....	6
1.1.	Latar Belakang	6
1.2.	Lingkup Penugasan	6
1.3.	Manfaat	7
1.4.	Tahapan Pelaksanaan	8
1.5.	Rencana dan Realisasi Penjadwalan	9
a)	Rencana awal penjadwalan aktivitas-aktivitas dalam KP	9
b)	Realisasi pelaksanaan aktivitas KP dan kesesuaiannya dengan rencana awal yang telah disusun.	10
8.	BAB II. TINJAUAN PERUSAHAAN/ORGANISASI.....	12
2.1.	Profil Perusahaan/Organisasi	12
2.1.1.	Nama dan Sejarah Singkat Perusahaan/Organisasi	12
2.1.2.	Lokasi Perusahaan/Organisasi	12
2.1.3.	Tujuan dan Strategi Perusahaan/Organisasi	12
2.1.4.	Struktur Organisasi	13
2.1.5.	Aktivitas/Bisnis Utama	13
2.1.6.	Produk (barang/jasa atau layanan publik/pendidikan/sosial)	14
2.2.	Proses Bisnis di Satuan/Unit Kerja Tempat KP	14
2.2.1.	Nama, Profil Singkat, dan Tugas Pokok Satuan/Unit Kerja	14
9.	BAB III. TEORI DASAR	14
10.	BAB IV. PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK	17
10.1.	Waktu dan Tempat Kerja praktek (KP)	17
10.2.	Pelaksanaan KP	17
11.	BAB V. ANALISIS HASIL PELAKSANAAN KERJA	20
12.	BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN	21
6.1	Kesimpulan	21
6.2	Saran	21
13.	DAFTAR PUSTAKA.....	22

7. BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Gerakan Nasional 1000 Startup Digital merupakan inisiatif Kementerian Komunikasi dan Informatika dalam mencetak startup-startup digital baru di Indonesia dan menciptakan talenta-talenta yang siap untuk bekerja di ekosistem startup digital di Indonesia maupun mancanegara. Gerakan ini diinisiasi untuk memperkuat dan meningkatkan Ekonomi Digital bangsa, membuka lapangan pekerjaan baru, serta mempersiapkan Indonesia Digital 2045.

Program ini membuka ruang bagi mahasiswa untuk belajar mengembangkan pola pikir kewirausahaan (problem solving) menggunakan asas-asas Design Thinking dan mengenali proses Lean Startup, sehingga dapat menumbuhkan kesiapan mahasiswa dalam menciptakan solusi bagi permasalahan masyarakat yang relevan dan tervalidasi dengan memanfaatkan teknologi digital. Manfaat yang didapatkan peserta ketika mengikuti Gerakan Nasional 1000 Startup Digital tidak terbatas hanya melalui program studi independen saja, namun peserta akan secara langsung mendapatkan pembimbingan oleh mentor-mentor industri digital lokal maupun nasional dan juga berjejaring dengan ekosistem inovasi digital bangsa melalui forum.1000startupdigital.id agar inovasi yang dihasilkan dari kegiatan ini dapat menjadi inovasi startup yang berkelanjutan.

Tentunya dengan banyaknya teknologi yang berkembang, pastinya diiringi dengan berbagai kemudahan yang ditawarkan. Pada kegiatan ini penulis menemukan permasalahan pada sebuah peternakan yang kesulitan untuk mengakses layanan Kesehatan maupun kurangnya peternakan dalam pengadopsian teknologi. Dengan diimplementasikannya teknologi pada bidang peternakan, tentunya harapan yang diinginkan adalah dengan akses kemudahan peternak untuk mencari sumber pakan ternak, layanan Kesehatan ternak, layanan konsultasi dengan para ahli, dan lain-lain. Startup Peduli Ternak hadir untuk memberikan kemudahan tersebut bagi para peternak dan peternakannya. Yang mana Peduli Ternak juga membantu para peternak muda untuk mengembangkan peternakan barunya dengan ekosistem yang sehat dan terawat.

1.2. Lingkup Penugasan

Pada studi independent ini, saya memilih untuk berada di bagian 'Hustler' atau dengan nama lainnya adalah Business Strategist. Di unit "Hustler", peran saya meliputi

pengembangan strategi pemasaran yang komprehensif serta pengelolaan bisnis dengan fokus pada analisis pasar mendalam dan identifikasi peluang baru. Saya bertanggung jawab dalam merancang dan melaksanakan inisiatif strategis yang mendukung pertumbuhan perusahaan, termasuk membangun kemitraan strategis dan memperluas jaringan relasi bisnis.

Perincian aktivitas yang saya lakukan adalah yang pertama melihat permasalahan yang berada di Masyarakat, menganalisisnya hingga menentukan Solusi yang bisa diselesaikan oleh Startup yang saya dan tim kembangkan. Sebelum startup berkembang lebih besar, tentunya para founder harus menentukan MVP yang dimiliki startup tersebut. Dan pada pengembangan MVP ini saya melakukan aktivitas perancangan dan pembuatan website untuk website utama Peduli Ternak. Website yang saya kembangkan merupakan website statis yang berisi informasi dasar seputar apa itu peduli ternak dan layanan yang ingin kami tawarkan untuk customer segment kami.

1.3. Manfaat

Bagian ini berisi manfaat pelaksanaan KP, sekurang-kurangnya mencakup:

- Bagi mahasiswa:
 1. Mengembangkan keterampilan kritis dalam merancang, menguji, dan meluncurkan produk atau layanan baru.
 2. Meningkatkan keterampilan kepemimpinan, kemampuan bekerja tim, serta mengasah kreativitas dan inovasi dalam menyelesaikan tantangan bisnis yang nyata.
 3. Membantu mahasiswa untuk memahami dinamika pasar dan kebutuhan pelanggan, yang krusial dalam mempersiapkan mereka untuk karir di dunia bisnis dan teknologi yang berubah dengan cepat.
- Bagi perusahaan/organisasi tempat KP:
 1. Mendapatkan ide-ide baru yang inovatif dari peserta yang mengikuti kegiatan.
 2. Melibatkan mahasiswa dalam pengembangan startup memungkinkan pemilik program untuk mengembangkan visibilitas dan reputasi merek di kalangan komunitas pendidikan dan startup lokal, yang dapat berujung pada dukungan lebih lanjut dari investor atau pelanggan potensial.

1.4. Tahapan Pelaksanaan

Bagian ini berisi deskripsi tahapan pelaksanaan KP, sekurang-kurangnya mencakup:

1. Tahapan Persiapan

- Penelusuran profil mitra:
 - 1) Sebelum melakukan pendaftaran pada mitra yang dituju, saya pastinya melihat spesifikasi dasar untuk siapa saja yang boleh *apply* pada kegiatan ini. Serta skills apa saja yang dibutuhkan, sekaligus sesuai tidak dengan jurusan saya saat ini.
- Aktivitas Awal:
 - 1) Peserta yang sudah mendapatkan email penerimaan oleh GN 1000 Startup digital, akan dihubungi melalui email untuk melakukan aktivasi akun pada aplikasi berbasis website official GN 1000 Startup Digital.
 - 2) Kemudian peserta diminta untuk mengeksplorasi fitur apa saja yang terdapat pada aplikasi berbasis website tersebut. Selain itu, peserta juga diminta untuk bergabung pada provinsi yang dilamar, yang mana saya memilih pada provinsi Jawa Timur.
 - 3) Yang mana setelah itu, peserta harus memperkenalkan diri berupa perkenalan nama, asal universitas, asal kota, dan role yang dipilih. Tentunya perkenalan ini berguna untuk peserta menentukan kelompok untuk pembelajaran studi independent kedepannya. Dimana setiap kelompok diberikan ketentuan untuk mencakup 3 role yaitu : Hustler, Hipster, dan Hacker.

2. Tahap Pelaksanaan

- **Aktivitas dalam memahami visi, misi, strategi, struktur organisasi, dan proses bisnis :**
 - Pelaksanaan hari pertama dilakukan secara Offline, di kota Surabaya. Pelatihan secara offline ini memakan waktu 2 hari dari pagi hingga sore. Dimana pada pelaksanaannya, diperkenalkan siapa saja tim yang bergabung sekaligus para pengajar/mentor yang tergabung di GN 1000 Startup Digital. Tentunya peserta juga

dijelaskan apa saja yang akan dipelajari dan tujuan diadakannya kegiatan studi independent ini.

- **Aktivitas dalam mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan :**
 - Tiap tim yang tergabung wajib untuk mengidentifikasi masalah yang ada di Masyarakat. Yang mana permasalahan itu nantinya akan diselesaikan dengan hadirnya startup yang dikembangkan. Permasalahan dari tim startup saya sendiri adalah Peduli Ternak yang mana kami membantu/memberikan penawaran bagi peternak untuk mendapatkan kemudahan dalam akses pakan ternak dan layanan Kesehatan ternak. Kemudian peserta juga diminta untuk mengidentifikasi Solusi serta menggambar fitur yang nantinya akan diterapkan di startup tiap tim. Dikarenakan pengembangan startup membutuhkan waktu yang cukup lama, maka pelaksanaan yang wajib diselesaikan pada kegiatan ini adalah tujuan yang akan diraih oleh startup, bagaimana model bisnis yang akan diterapkan, dan tentunya adalah MVP tiap masing-masing startup.

3. Tahap Pelaporan

- Aktivitas pelaporan :
 - Teknis identifikasi dan analisis permasalahan : Tiap minggunya mentor dari tiap tim akan memastikan jika semua tim mengerjakan penugasan yang diberikan. Sekaligus melakukan gmeet untuk memberikan konfirmasi terkait dengan kesesuaian pengerjaan dari laporan masing-masing tim. Tidak lupa untuk tiap peserta dihimbau melakukan pengisian logbook bulanan MSIB dengan tepat waktu.

1.5. Rencana dan Realisasi Penjadwalan

a) Rencana awal penjadwalan aktivitas-aktivitas dalam KP

- Mengenal Perbedaan Mendasar Antara Startup Digital dan UMKM
- Pembekalan Keahlian Spesifik Dalam Peranan di Pembuatan Startup Berbasis Teknologi Digital
- Menanamkan Pola Pikir dan Keahlian Dasar Seorang Founder Startup Berbasis Teknologi Digital

- mempraktikkan Asas-Asas Design Thinking Dalam Proses Penggalian Masalah Yang Relevan dan Mengubahnya Menjadi Sebuah Ide Inovasi
- Cara Melakukan Riset Pasar dan Analisis Kompetisi Produk Inovasi
- Membangun dan Validasi Minimum Viable Product
- Mendefinisikan 'Customer Archetype' dan Strategi Penetrasi Pasar Yang Sesuai Dengan Pasar Yang Dituju
- Melakukan Validasi Akan Minimum Marketable Product
- Melakukan Analisa Hasil Validasi Pasar Sebagai Dasar Perencanaan Pivot
- Finalisasi Produk dan Growth Hacking Strategy
- Meyakinkan Calon Mitra / Investor Dengan Presentasi Bisnis Yang Komprehensif dan Menarik

b) Realisasi pelaksanaan aktivitas KP dan kesesuaiannya dengan rencana awal yang telah disusun.

- Setiap bulan selalu diadakan quiz evaluation untuk menguji pemahaman peserta terkait perbedaan mendasar UMKM dan Startup Digital.
- Pada pertemuan offline selama 2 hari maupun online peserta diajarkan untuk memahami dasar-dasar untuk melakukan analisis permasalahan di Masyarakat yang mana permasalahan tersebut berusaha untuk diselesaikan dengan startup yang dikembangkan.
- Materi-materi yang diterima diantara lainnya pemahaman Design Thinking, Problem Market Size, Problem-Solution fit, dll.
- Kemudian tiap peserta juga diwajibkan untuk menyelesaikan workshop yang berisi tentang Founder Skills and Mindset. Pada workshop tersebut, tiap peserta diharuskan memahami video yang ditampilkan untuk menjawab post test di akhir sesi.
- Pada pengembangan start up, tiap tim diminta untuk menganalisis competitor disekitar yang bergerak di bidang yang sama. Dimana tiap tim harus menemukan kekurangan serta kelebihan dari competitor tersebut dan berusaha untuk menerapkan kekurangan yang mereka miliki pada startup tiap tim yang dikembangkan.
- Selesai dari menentukan problem statement dan solution fit, tiap peserta diharuskan untuk melakukan validasi problem kepada expert user maupun

potensial user untuk memastikan jika Solusi yang ditawarkan sudah sesuai dengan permasalahan yang berada di Masyarakat.

- Kemudian guna mendukung perkembangan startup lebih jauh, tiap tim diwajibkan untuk menentukan MVP dari startup masing-masing, yang mana MVP ini akan dipresentasikan pada saat demo day.
- MVP tim saya sendiri Peduli Ternak adalah Instagram official, Whatsapp Business, dan Website statis official Peduli Ternak. Dimana ketiga MVP tersebut sudah berhasil di kembangkan dan di testing pada beberapa user untuk mengetahui kelemahannya sehingga pengembang dapat memperbaiki permasalahan yang terjadi.
- Finalisasi dari produk akan dikemas pada pitch deck yang mana nantinya akan dipresentasikan di depan para pemangku kepentingan.

8. BAB II. TINJAUAN PERUSAHAAN/ORGANISASI

2.1. Profil Perusahaan/Organisasi

2.1.1. Nama dan Sejarah Singkat Perusahaan/Organisasi

- Gerakan Nasional 1000 Startup Digital Jawa Timur 2024
- Diinisiasikan pada tahun 2016, Gerakan Nasional 1000 Startup Digital kini berjalan di 34 Provinsi di Indonesia. Gerakan ini hadir sebagai upaya bahu membahu oleh penggerak ekosistem startup digital Indonesia, sebagai ruang bagi kita untuk ambil bagian menginisiasi perubahan; dan untuk ekosistem yang saling terkoneksi serta saling berbagi pengetahuan dan pengalaman. Dengan lebih dari 400+ penggerak dan mentor dari berbagai sektor, 200.000+ calon startup founder, dan lebih dari 1.400+ startup yang sudah dirintis. Gerakan ini akan terus berupaya untuk memberikan akses dan ilmu kewirausahaan berbasis teknologi digital bagi seluruh penjuru nusantara.

2.1.2. Lokasi Perusahaan/Organisasi

- MARKAS Gerakan Nasional 1000 Startup Digital Midpoint Place Lt. 21, Jl. H. Fachrudin No.26, Kampung Bali, Kec. Tanah Abang, Jakarta Pusat DKI Jakarta 10250

2.1.3. Tujuan dan Strategi Perusahaan/Organisasi

- Tujuannya adalah memberikan Peluang Kewirausahaan Berbasis Teknologi Digital Ke Seluruh Penjuru Nusantara
- **HACK4ID**
Kegiatan ideathon luring selama dua hari bagi peserta untuk dapat merumuskan rencana startup yang ingin mereka kembangkan. Kegiatan ini juga memberikan pelatihan bagi peserta untuk memiliki pola pikir memecahkan permasalahan industri dengan membangun kolaborasi dengan pelaku industri sektor-sektor strategis di Indonesia.
- **HACKSPRINT**

Bimbingan intensif selama satu bulan bagi calon founder untuk melakukan riset pasar serta validasi ide dengan metode design sprint. Hingga tim startup dapat membangun produk MVP / prototipe.

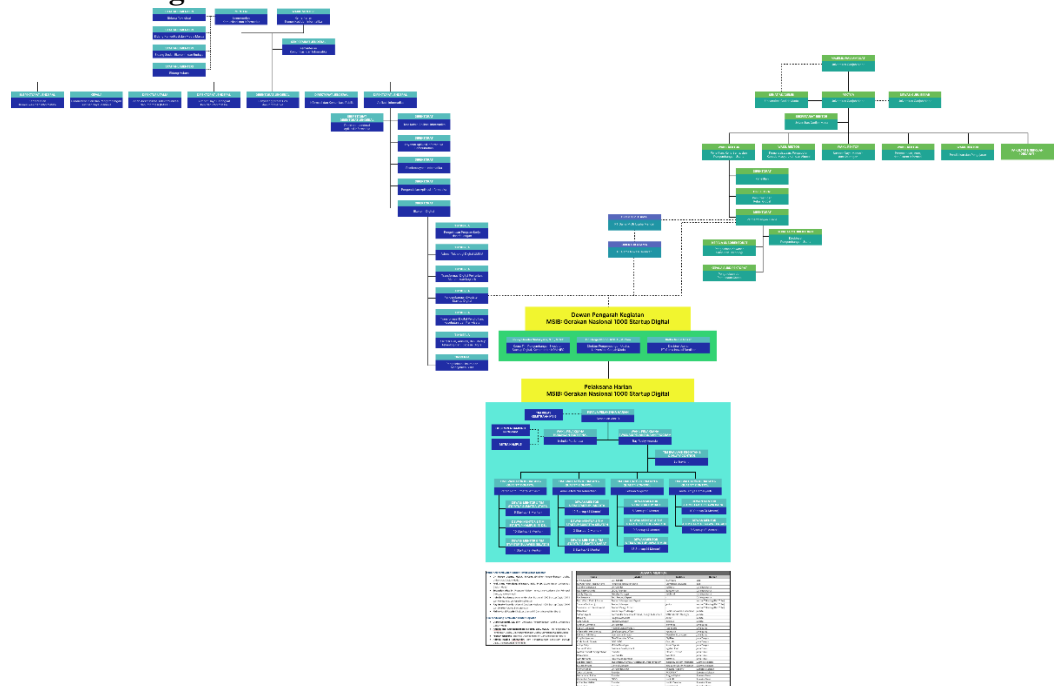
- **BOOTCAMP**

Program dedicated mentorship pemberian feedback untuk hasil validasi MVP dengan cara langsung terjun ke pasar; startup diharapkan dapat mematangkan rencana produk dan go-to market mereka.

- **HATCH**

Program inkubasi intensif selama 3 bulan dengan didampingi oleh dedicated mentor, startup success manager (inkubator), dan masterclass untuk mematangkan produk atau go-to market strategy startup digital tahap awal.

2.1.4. Struktur Organisasi



2.1.5. Aktivitas/Bisnis Utama

Mendorong terwujudnya ekosistem startup digital yang kolaboratif dan inklusif dengan visi menciptakan solusi bagi permasalahan bangsa memanfaatkan teknologi digital.

2.1.6. Produk (barang/jasa atau layanan publik/pendidikan/sosial)

Gerakan Nasional 1000 Startup Digital adalah program pembinaan bagi kamu yang ingin membuat solusi teknologi bagi berbagai permasalahan di Indonesia melalui membangun startup digital. Program yang sudah ditawarkan yaitu : Ignition, Workshop, Hacksprint, Bootcamp, Hatch.

2.2. Proses Bisnis di Satuan/Unit Kerja Tempat KP

2.2.1. Nama, Profil Singkat, dan Tugas Pokok Satuan/Unit Kerja

- **Hustler/Business Strategist**

Business Strategist bertanggung jawab untuk menganalisis pasar dan kompetitor, mengidentifikasi tren industri, serta mengembangkan strategi bisnis yang efektif untuk mencapai tujuan perusahaan. Mereka melakukan riset pasar untuk menemukan peluang dan ancaman, menganalisis kekuatan dan kelemahan kompetitor, dan menentukan segmen pasar yang menguntungkan.

- **Hacker/Web Developer**

Web Developer bertanggung jawab untuk merancang, mengembangkan, dan memelihara situs web serta aplikasi web. Mereka merancang tata letak dan struktur situs web sesuai dengan kebutuhan dan preferensi klien, serta mengembangkan front-end menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript. Selain itu, Web Developer juga bertugas mengembangkan back-end situs web menggunakan bahasa pemrograman seperti PHP, dll.

9. BAB III. TEORI DASAR

1. Startup

Start up adalah sebuah perusahaan rintisan, atau perusahaan yang belum lama beroperasi. Startup adalah institusi manusia yang dirancang untuk menciptakan produk atau jasa ditengah ketidakpastian yang ekstrem(Ries, 2011). Start up dirancang untuk menemukan sebuah model bisnis yang dapat berulang dan berskala(Blank, 2014). Dari

definisi tersebut dapat diartikan start up adalah sebuah perusahaan rintisan yang dirancang untuk menemukan model bisnis yang tepat untuk perusahaannya agar dapat bertahan ditengan ketidakpastian yang ekstrem. [1]

2. UMKM

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) memiliki definisi yang berbeda pada setiap literatur menurut beberapa instansi atau lembaga bahkan undangundang. Sesuai dengan Undang-Undang nomor 20 tahun 2008 tentang Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM), UMKM didefinisikan sebagai berikut:

1. Usaha mikro adalah usaha produktif milik orang perorangan dan/atau badan usaha perorangan yang memenuhi kriteria Usaha Mikro sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini.
 2. Usaha Kecil adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau bukan cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dari Usaha Menengah atau Usaha Besar yang memenuhi kriteria Usaha Kecil sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang ini.
- [2]

3. Peternakan

Peternakan adalah kegiatan mengembangbiakkan dan membudi dayakan hewan ternak untuk mendapatkan manfaat dan hasil dari kegiatan tersebut. Pengertian peternakan tidak terbatas pada pemeliharaan saja, memelihara dan peternakan perbedaannya terletak pada tujuan yang ditetapkan. Tujuan peternakan adalah mencari keuntungan dengan penerapan prinsip-prinsip manajemen pada factor-faktor produksi yang telah dikombinasikan secara optimal (Rasyaf, 1994). [3]

4. Design Thinking

Design thinking adalah suatu metodologi desain untuk mengatasi masalah dengan cara memahami kebutuhan manusia yang terlibat dari segi perancangan tatap muka, terdapat lima tahap Design Thinking yaitu, Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test.

1. Empathize Empathize merupakan tahap dimana dilakukannya pendekatan terhadap pengguna untuk mendapatkan informasi dan mengetahui apa yang diinginkan pengguna, pada proses ini dilakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui kebutuhan pengguna.

2. Define Define merupakan tahapan kedua dari design thinking dimana akan disimpulkan seluruh kebutuhan yang didapat dari pengguna dari tahap empathize.
3. Ideate Ideate (Ide/Inovasi) tahapan ketiga dari design thinking merupakan proses untuk menghasilkan ide yang kreatif pada perancangan sebuah desain, serta dapat menyelesaikan topik permasalahan pada tahap proses pertama “Empathize” sehingga tahap ini menghasilkan pendapat, saran, ide, masukan untuk diimplementasikan pada perancangan desain.
4. Prototype Secara umum, prototype adalah produk yang dikembangkan dalam versi yang diperkecil atau sebagai versi simulasi atau sampel, biasanya prototype dibuat dalam bentuk sketsa, paper mockup, digital mockup, dan sebagainya.
5. Test Test merupakan tahapan untuk melakukan uji coba aplikasi yang sudah jadi secara random ke pengguna, dimana pengguna akan memberi masukan dan saran berdasarkan pengalaman menggunakan aplikasi, lalu masukan yang diberikan oleh pengguna akan dilakukan kajian ulang dan melakukan perbaikan aplikasi guna untuk membuat aplikasi menjadi lebih baik lagi[4].

5. Minimum Viable Product (MVP)

Minimum Viable Product (MVP) ialah sebuah konsep dasar dari pendekatan Lean Startup karena memungkinkan perusahaan untuk memulai proses pembelajaran dengan cepat dengan mengintegrasikan hasil yang akan dikelola dalam proses pengembangan produk awal. Dan telah diidentifikasi sebagai tantangan utama terhadap perusahaan startup. Dalam menggunakan Minimum Viable Product (MVP) biasa diperuntukkan dalam menguji model bisnis, MVP dapat dikenal dengan istilah yang telah diperkenalkan oleh Frank Robinson serta dipopulerkan oleh Eric Ries, yaitu pendiri dari metodologi Lean Startup. Menurutnya, MVP ialah versi produk baru yang memungkinkan tim dalam mengumpulkan jumlah maksimum keinginan para pelanggan dengan mengeluarkan sedikit usaha. Tujuan utama dalam menggunakan MVP ialah menguji ide bisnis dan menemukan respons dari para audiens target dan dapat menentukan iterasi secara lebih lanjut dalam meningkatkan pengembangan bisnis startup [5].

6. Pitch Deck

Pitch deck adalah sebuah presentasi singkat yang bisa menjelaskan Gambaran umum tentang rencana bisnis awal (Startup). Dengan bantuan file presentasi tersebut, siapapun bisa memperkenalkan produk di hadapan calon investor dengan lebih mudah, sehingga mereka bisa lebih tertarik untuk memberi pendanaan.

Tak hanya itu, pitch deck juga bisa berguna Ketika kamu Tengah bertemu dengan calon konsumen, Perusahaan lain yang ingin kamu ajak Kerjasama, atau orang yang mau kamu ajak menjadi co-founder.

10.BAB IV. PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK

10.1. Waktu dan Tempat Kerja praktek (KP)

1. Rentang Waktu : 15 Feb 2024 - 29 Jun 2024
2. Tempat pelaksanaan : Jawa Timur (Hybrid)

10.2. Pelaksanaan KP

Tabel 1. Pelaksanaan KP

Minggu	Kegiatan	Hasil
1.	HACK4ID	Peserta melakukan team forming dan user journey. Kemudian membuat <i>how might we</i> dan sprint goal setting. Setelah itu juga mengikuti acara <i>Workshop</i> terkait <i>problem solution fit</i> . Selain itu, research report, solution sprint, team working, kemudian final pitching. Dimana peserta juga mengikuti workshop terkait Market Research.
2.	Workshop	Mengerjakan Workshop untuk setiap peserta sesuai role yang diambil sekaligus mengerjakan sesi Founder Mindset and skills sekaligus menjawab post test diakhir sesi video workshop.
3.	Startup Hour: Ask Founders Anything	Selama acara peserta bisa menanyakan hal apapun tentang startup, melakukan tanya jawab mengenai hal yang dipelajari selama 2 minggu ke belakang ini atau kedepannya.
4.	Market Research	Hal ini dilakukan pada user potensial dan expert user untuk startup masing-masing.

		Yang mana masing-masing peserta diminta untuk menemukan minimal 3 user yang diwawancarai. Tahapan ini berguna untuk peserta mendapatkan validasi terkait permasalahan dan solusi yang diangkat.
5.	Analisis Kompetisi (benchmarking)	Dimana minimal per anggota memiliki 3 solusi sehingga pada satu startup minimal memiliki analisis dari 15 bisnis/startup/Solusi yang sudah ada. Hal ini guna untuk menemukan kekurangan pada competitor yang dituju.
6.	Mentoring 1 on 1.	Responsi terkait penugasan yang diberikan
7.	MIRO	Kegiatan pengisian MIRO sekaligus weekly mentoring. Pengerjaan MIRO ini bertujuan untuk tiap tim startup semakin matang akan gagasan ide yang mereka kembangkan. Yang terdiri dari founder, problem statement, solution sprint, crazy eight, feedback user, dll.
8.	MVP Building Plan	Pada tahap ini tiap tim diminta untuk mengisi nama startup, problem-solution statement, solution assumption (storyboard), rencana bentuk MVP, persona pengguna/target validasi, dan team job descriptions.
9.	MVP Validation Plan	Mencari feedback user terkait MVP. Dimana per orang minimal 2 data beserta foto/video singkat saat melakukan wawancara sebagai bukti dokumentasi. Yang mana pertanyaan yang diajukan adalah : apakah info sosmed sudah jelas?, apakah konten sosmed menarik?, apakah sudah ada link ke platform? Apakah kecepatan loading baik? Apakah platform sudah user friendly? Apakah dapat menemukan fitur/layanan yang dibutuhkan? Dll.
10.	Mentoring 1 on 1	Mempresentasikan MVP Feedback Sheet.
11.	Startup Validation Plan	Mengerjakan sheet Startup Validation Plan . Dimana pada pengerjaan ini, tiap tim mengisi startup statement, customer segment, value proposition, dll.
12.	Mentoring 1 on 1	Mempresentasikan MVP Feedback Sheet.
13.	Seminar Nasional: Minimum Marketable	Dalam kegiatan interaktif ini, peserta dan pembicara dapat saling bercerita mengenai

	Product dan Lean Canvas).	pengalaman mereka dalam mencari market yang sesuai dengan produknya.
14.	Quiz Final Evaluation.	Pengerjaan kuis ini bertujuan untuk menilai keterampilan awal dan sejauh mana pemahaman mengenai ilmu yang sudah dipelajari para peserta selama tahap awal program studi independent.
15.	Startup Compendium	Pengisian sheet Startup Compendium yang terdiri dari problem statement, revenue model, sector/target pasar, pitch deck, demo/prototype/website, founder, dan kontak startup.
16.	Pitch Deck	Pembuatan Pitch Deck, yang terdiri dari cover, problem, Solusi, product, business model, market size, competitor, semua MVP, nama tim, user testimoni, thankyou. Tujuan dari pengerjaan pitch deck ini adalah memberikan Gambaran luas seputar startup tiap tim.

11. BAB V. ANALISIS HASIL PELAKSANAAN KERJA

Program ini membawa saya pada pencapaian untuk dapat menjadi bagian dari hal yang dipermasalahkan oleh Masyarakat dan berkesempatan untuk berusaha menyelesaikannya dengan inovasi yang saya dan tim kembangkan. Selain itu, program ini juga melatih saya untuk berpikir lebih kritis dan kreatif dalam menemukan solusi sebanyak-banyaknya. Permasalahan yang ditemukan oleh tim Peduli Ternak adalah masih banyaknya peternakan yang belum terintegrasi dengan teknologi. Dimana teknologi ini mampu membantu peternak dalam kemudahan mengakses layanan Kesehatan maupun sumber pakan ternak. Mengetahui permasalahan tersebut, tim Peduli Ternak mengidentifikasi lebih jauh dan merencanakan sebuah solusi untuk permasalahan tersebut. Hingga terciptalah startup Peduli Ternak yang mana memiliki tujuan untuk membantu peternak dalam mengatasi permasalahan seputar sulitnya layanan akses Kesehatan, pakan, dan tatacara ekosistem yang sehat dan terawat. Guna mengembangkan startup dengan lebihluas lagi, tim Peduli Ternak merencanakan sebuah MVP untuk menjadi produk awal dari startup yang dikembangkan. Yang mana MVP ini akan di uji coba oleh user potensial dan user expert untuk mendapatkan feedback terkait kesesuaian MVP sebagai solusi dari permasalahan yang ingin diselesaikan.

12.BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Pada kegiatan ini saya dan tim merencanakan sebuah startup yang bergerak di bidang peternakan. Tentunya dengan permasalahan kendala akses layanan yang kerap dialami para peternak, sehingga kami ingin menciptakan sebuah solusi yang mana solusi tersebut akan menjadi jembatan bagi peternak dengan akses layanan baik kesehatan maupun pakan ternak. Perencanaan solusi dan pengembangan startup juga didukung dengan metode Design Thinking agar kami dapat menggali lebih dalam seputar permasalahan yang ingin kami selesaikan.

Program ini memberikan kesempatan kepada saya untuk terlibat dalam isu-isu yang dihadapi oleh masyarakat dan berupaya menyelesaikannya melalui inovasi yang dikembangkan bersama tim. Selain itu, program ini juga melatih saya untuk berpikir lebih kritis dan kreatif dalam mencari berbagai solusi. Tentunya, ini juga melibatkan proses menggambarkan sebanyak mungkin fitur untuk diterapkan pada solusi digital yang dikenal sebagai Crazy 8.

6.2 Saran

Saran saya untuk kegiatan Studi Independen di Gerakan Nasional 1000 Startup Digital ini adalah untuk lebih memaksimalkan kinerja dari aplikasi berbasis website yang digunakan para peserta untuk mengetahui informasi seputar kegiatan pada awal-awal pelaksanaan program. Dikarenakan saya mengalami kendala dalam pemakaian aplikasi berbasis website tersebut karena menurut saya masih terjadi bug di bagian loading fiturnya. Sehingga hal tersebut memakan waktu yang lebih lama. Dengan banyaknya keterbatasan di aplikasi tersebut, tentunya menjadi kesulitan yang saya alami pada proses awal pelaksanaan kegiatan dikarenakan saya perlu untuk membentuk suatu kelompok startup.

13.DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anggi Aditiya Ningsih, R. S. (2023). Pendekatan Lean Startup Pada Desain Produk Dan Teknik Minimum Viable Product Dalam Menyikapi Skeptisisme Pada Iklim Bisnis. *Jurnal Publikasi Sistem Informasi dan Manajemen Bisnis (JUPSIM)*, Vol.2, No.1, 183-198.
- [2] Mardi Arya Jaya, R. F. (2017). ANALISIS FAKTOR KEBERHASILAN STARTUP DIGITAL DI YOGYAKARTA. *Prosiding S N A T I F*.
- [3] Sudati Nur Sarfiah, H. E. (2019). UMKM SEBAGAI PILAR MEMBANGUN EKONOMI BANGSA. *Jurnal REP (Riset Ekonomi Pembangunan)*, Vol 4/ No.1. doi:<http://dx.doi.org/10.31002/rep.v4i2.1952>
- [4] Sunaryo Hadi Warsito, O. S. (n.d.). PENGETAHUAN MANAJEMEN PETERNAKAN DAN PEMANFAATAN HASIL TERNAK SEBAGAI SUMBER GIZI MASYARAKAT DI KECAMATAN BARON KABUPATEN NGANJUK.
- [5]Tri Buana Ayu, N. W. (2023). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI PAYOPRINT BERBASIS ANDROID. *MDP Student Conference*, 68-75.