# MODUL 5

# MENEMUKAN DAN MENGEMBANGKAN IDE BERWIRAUSAHA

HENY K DARYANTO
LILIK NOOR YULIATI
JUNIAR ATMAKUSUMA
BURHANUDIN
MALA NURILMALA
YEKA HENDRA FATIKA

#### **TUJUAN INSTRUKSIONAL KHUSUS:**

Menuangkan ide berwirausaha dan menjelaskan cara mengembangkan ide tersebut

## **POKOK BAHASAN:**

Menemukan dan mengembangkan ide berwirausaha



— SUB POKOK BAHASAN	TUJUAN	WAKTU
PENGERTIAN TENTANG  IDE/GAGASAN, BERPIKIR  KREATIF DAN INOVASI	MEMAHAMI PENGERTIAN IDE/GAGASAN, BERPIKIR KREATIF DAN INOVASI	10 M
PENGELOMPOKAN IDE BERWIRAUSAHA : NEW MARKET, NEW TECHNO- LOGY, NEW BENEFIT	MHS DAPAT PENGELOMPOKAN IDE BERWIRAUSAHA	5 M
SUMBER IDE	MHS DPT MENYEBUTKAN SUMBER IDE	20 M
CARA KREATIF MELIHAT IDE	MENGETAHUI CARA KREATI MELIHAT IDE	20 M
TEKNIK UNTUK MENDAPATKAN IDE	MENGUASI TEKNIK MENDAPATKAN DAN MENGEMBANGKAN IDE	25 M
TIPS BERPIKIR KREATIF	MEMAHAMI CARA BERPIKIR KREATIF	10 M
PENTINGNYA BER-INOVASI	MEMAHAMI PENTINGNYA BERINOVASI	10 M

## PENGERTIAN TENTANG IDE, BERPIKIR KREATIF DAN INOVASI

#### **IDE USAHA:**

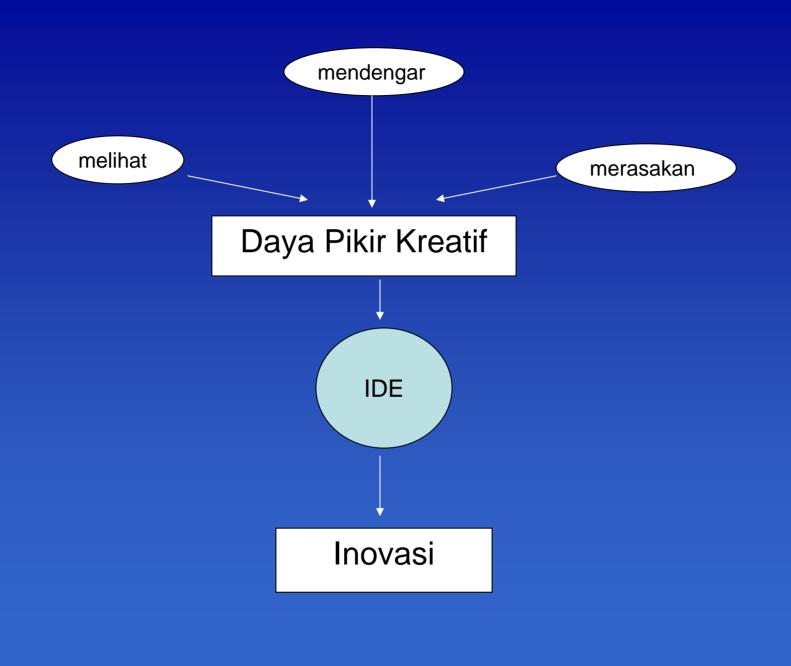
SEGALA KONSEP, PIKIRAN DAN PENGETAHUAN, SEBUAH MENTAL, PANDANGAN, KEYAKINAN ATAU RENCANA DARI KEGIATAN-KEGIATAN USAHA

#### **BERPIKIR KREATIF:**

KEINGINAN UNTUK MENEMUKAN DAN MENCARI PENYELESAIAN YANG BERBEDA DARI SUATU MASALAH UNTUK MENCAPAI TUJUAN YANG SAMA

#### **INOVASI:**

**AKTUALISASI DARI BERPIKIR KREATIF** 



# PENGELOMPOKAN IDE BERWIRAUSAHA

#### TYPE A. NEW MARKET

IDE MENAWARKAN KONSUMEN DENGAN BARANG/JASA YANG BELUM TERSEDIA DALAM PASARSETEMPAT, AKAN TETAPI DI WILAYAH LAIN SUDAH ADA.

#### TYPE B. NEW TECHNOLOGY

IDE MENERAPKAN TEKNOLOGI BARU UTK SUATU PROSES PRODUKSI

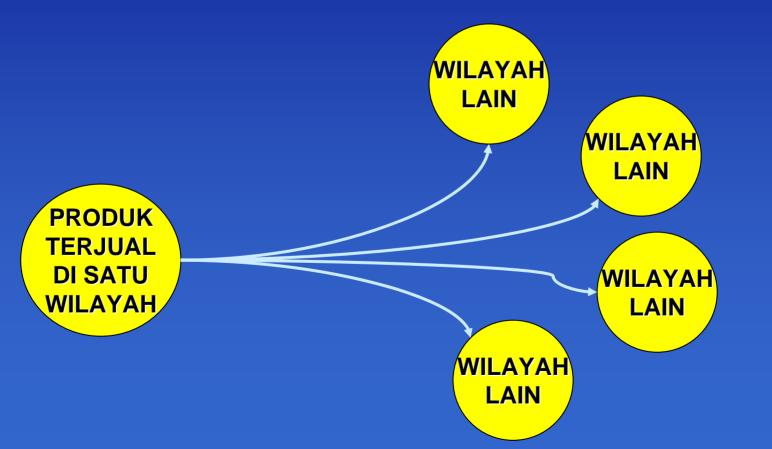
#### TYPE C. NEW BENEFIT

IDE MENEMUKAN CARA BARU ATAU YG DISEMPURNAKAN UTK SUATU FUNGSI ATAU PRODUK LAMA

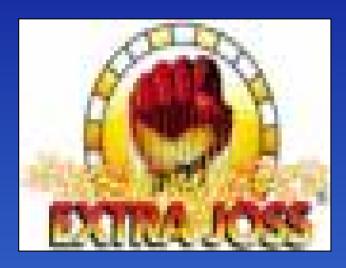
## TIPE IDE MEMULAI USAHA



 IDE TIPE A → BANYAK BISNIS MERUPAKAN DUPLIKASI DENGAN PENERAPAN PADA PASAR YANG BERBEDA. CONTOH RUMAH MAKAN, PENJUALAN JASA HP, WARTEL, TRANSPORTASI DLL



# IDE TIPE B → MENERAPKAN TEKNOLOGI/PROSES BARU : BARANG DAN JASA BARU









### • IDE TIPE C → CARA BARU UTK FUNGSI ATAU PRODUK LAMA : PENINGKATAN NILAI TAMBAH







## **MUNCULNYA IDE**

- **UKAPAN SAJA**
- DIMANA SAJA
- DARI APA/SIAPA SAJA

perlu dicacat agar tidak lupa

# SUMBER IDE

## LONGENECKER (1991):

- PENGALAMAN PRIBADI
- HOBI
- TEMUAN KEBETULAN (ACCIDENTAL DISCOVERY)
- PENELITIAN

## **SUMBER IDE**

#### **DOUGLAS**

- 37 SUMBER IDE
  - Buku, buku telp, koran, majalah, jurnal, dll
  - Perpustakaan
  - Bank, distributor
  - pialang, akuntan, teman,
     agen real estate, pesaing
  - hobi dan bepergian, dll
  - Kursus, seminar
  - Produk, franchise
  - Peraturan pemerintah, dll



## **SUMBER IDE**

### **SOESARSONO:**

INFORMASI

*:* dari orang lain, membaca, melihat, mendengar dsb.

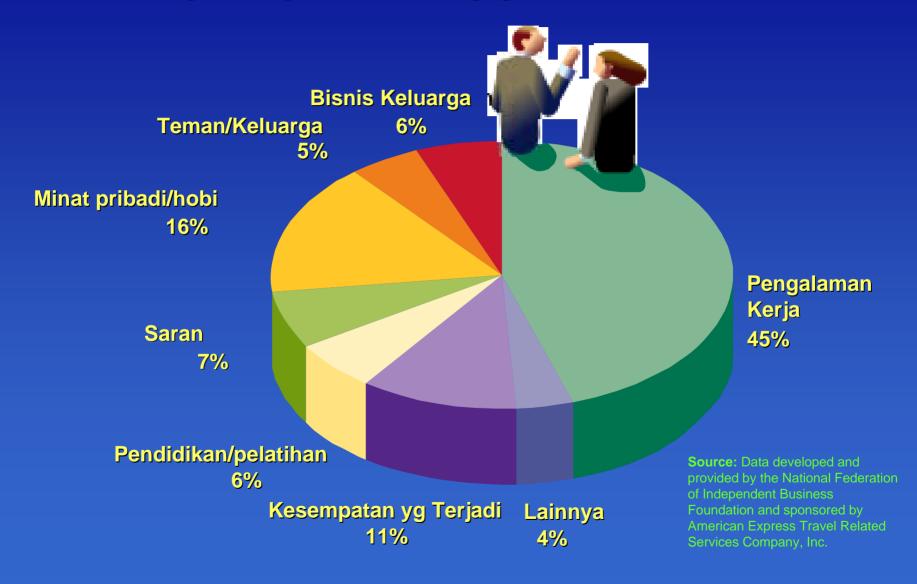
• ILMU PENGETAHUAN

:pendidikan, pelatihan dsb.

ADANYA TUNTUTAN

: permintaan, kebutuhan dll.

## PERSENTASE KEBERHASILAN UKM YG TUMBUH DARI SUMBER IDE



### CONTOH PENGUSAHA MEMPEROLEH IDE

- 1. C59 (Wiwid Marius Widyarto & Maria Goretti Murniati- mhs Fak Ekonomi Unpar):
  - ♣ Iseng corat coret di ruang kelas kuliah → desain gambar kaos
- 2. CV Lorena Transport & Tour (Gusti Terkelin Soerbakti-mantan perwira AD):
  - Pengalaman tidak nyaman selama perjalanan
- 3. Bakso Malang Sutomo-Winarto Warung Buncit Jkt (Sutomo-manajer perush swasta, Winarto penjual bakso)Ketut Suardhana Linggih, lulusan Teknik Mesin ITB):
  - Hobi makan bakso kerjasama dg penjual bakso

# **CONTOH: BELAJAR BERBISNIS**





## CARA KREATIF MELIHAT IDE

- MERUPAKAN CARA UNTUK
   MEMUNCULKAN, MEMATANGKAN DAN
   MENYEMPURNAKAN IDE
- DILAKUKAN DENGAN CARA MEMBERIKAN DAFTAR PERTANYAAN YANG LEBIH SPESIFIK

# Contoh Pertanyaan Mempertajam Ide

- > BAGAIMANA PELAYANAN AGAR LEBIH CEPAT ?
- > BAGAIMANA MEMBUAT ONGKOS PRODUKSI MENJADI LEBIH HEMAT?
- > BAGAIMANA CARA MEMBUATNYA AGAR BERKURANG EFEK SAMPINGNYA ?
- > BAGAIMANA AGAR LEBIH MUDAH UNTUK DIKEMAS, DISIMPAN DAN DIANGKUT?
- > BAGAIMANA CARA MEMPERBAIKI DESAINNYA ?
- > BAGAIMANA MERUBAH PENAMPILANNYA ?

(DOUGLAS, 1996)

#### 1. TUKAR PIKIRAN

- Diskusi kelompok
- > Rapat

o Buat ide sebanyak mungkin

 Kembangkan ide satu dg yang lain dari beragam latar belakang kepribadian, pengalaman, dll

o Setelah dianalisa pilih ide terbaik

(DOUGLAS, 1996)

#### 2. BERANDAI-ANDAI

- mengubah mimpi jadi kenyataan :
  - 1. Memperoleh uang
  - 2. Menjadi bos
  - 3. Menjadi orang yang dihormati, disegani
  - 4. Meningkatkan kepuasan hidup



- sengaja memikirkan cara bagaimana mimpinya menjadi nyata
- Dalam alam bawah sadar akan terus mengawasi dan menyesuaikan cita-cita untuk mencapai tujuan utama
- ➤ Dalam proses berandai-andai → ide di pertimbangkan untuk diterima atau ditolak

(DOUGLAS, 1996)

#### 3. KAWIN SILANG

✓ Pencarian pribadi yg memiliki ilmu pengetahuan, pekerjaan, pengalaman dan ide yang berbeda ntuk membuat peluang tukar pikiran

(DOUGLAS, 1996)

#### 4. KEINGINTAHUAN

- o Kembangkan rasa ingin tahu
- o Buat sesuatu berdasarkan rasa keingintahuan
- o Periksa apa yang sudah dikerjakan



(DOUGLAS, 1996)

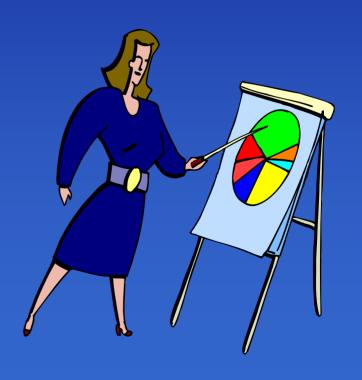
#### 5. PENDEKATAN TIDAK LANGSUNG

#### Diskusi kelompok

- Membahas sebagian ide yang akan dikembangkan karena tidak memungkinkan membahas secara menyeluruh
- Berguna pada saat menemui jalan buntu dan harus mempertimbangkan pendekatan baru

(DOUGLAS, 1996)

- 6. PENDEKATAN EKSIKLOPEDIA
- ☐ Melibatkan riset ekstensif
- □ Semua informasi diakumulasi dan digolongkan dalam beberapa kategori → dinilai untuk memperoleh ide



(DOUGLAS, 1996)

#### 7. KOMPONEN YANG DIMODIFIKASI

Ide baru hasil dari modifikasi ide lama

- > Pilih produk/jasa yang akan disempurnakan
- Membuat daftar tentang semua bagiannya dg sistematis
- Modifikasi sesuai dg tujuan

(DOUGLAS, 1996)

#### 8. ANALISIS SISTEMATIS

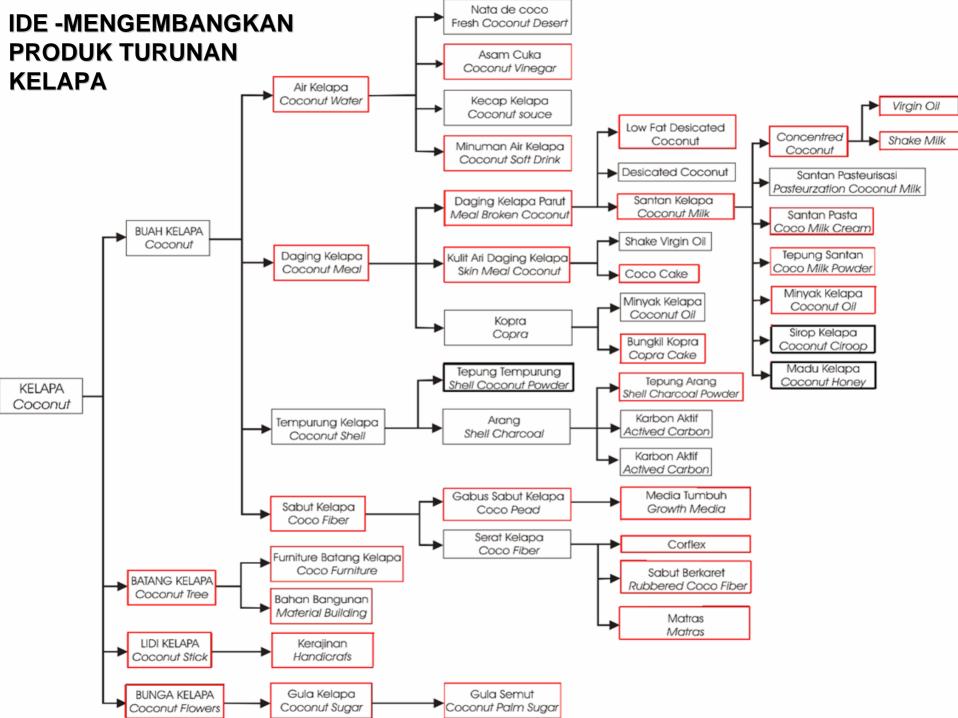
- Menemukan kombinasi yang memungkinkan untuk memecahkan masalah
- Temukan masalah
- ❖ Tentukan dan buat semua variabelnya
   → buat cara melakukan pemecahan masalah di setiap variabel
- Gunting setiap variabel dan pemecahan masalahnya masing-masing
- ❖ Campur & pasangkan setiap variabel
   & pemecahan masalah → ide baru



(DOUGLAS, 1996)

#### 9. MEDITASI

- ✓ Relaksasi mental untuk
  - □ meningkatkan keyakinan diri
  - Memusatkan diri pada cita-cita
  - Merangsang ide
  - ☐ Kesiapan mental
  - Menciptakan daya inovatif

















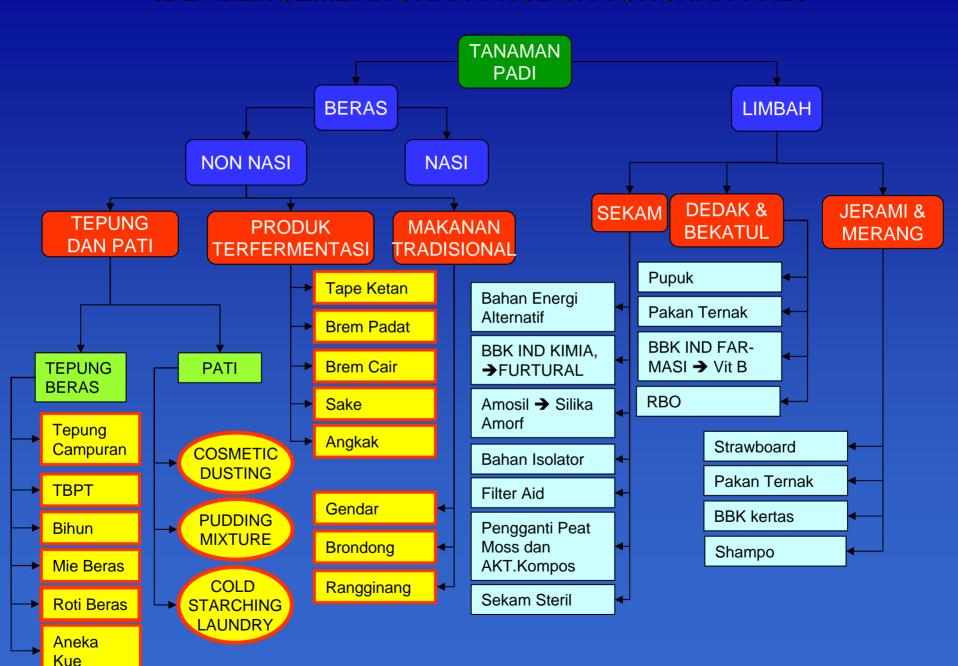








#### **IDE -MENGEMBANGKAN PRODUK TURUNAN PADI**



## TIPS BERPIKIR KREATIF

#### **DOUGLAS (1996)**

- MEMELIHARA DAYA PIKIR AGAR SELALU AKTIF DAN SIAGA
- GUNAKAN SUMBER LAINNYA
- MENJAGA DEKAT DENGAN CITA-CITA
- BERPIKIR TERBUKA
- MENGHADAPI KENYATAAN
- JANGAN PUTUS ASA
- SHARING MASALAH
- BEKERJA DENGAN MENGGUNAKAN METODE

## **INOVASI**

#### **INNOVATION**

- IS "THE MEANS BY WHICH THE ENTREPRENEUR EITHER CREATES NEW WEALTH-PRODUCING RESOURCES OR ENDOWS EXISTING RESOURCES WITH ENHANCED POTENTIAL FOR CREATING WEALTH." (DRUCKER)
- Tindakan menciptakan sumberdaya baru atau meningkatkan potensi sumberdaya yang sudah ada untuk meningkatkan kesejahteraan



PENTING DALAM MENANGKAP PELUANG DAN MENGEMBANGKAN USAHA

#### **TEKNIK DAN CARA BER "INOVASI"**

- 1.DENGAN MENINGKATKAN /
  MEMPERBAIKI YANG SUDAH ADA
  - 2. DENGAN MEMODIFIKASI MENJADI SESUATU YANG BERNILAI
    - 3. DENGAN MENCIPTAKAN HAL-HAL BARU DAN BERBEDA
      - 4. DENGAN MERUBAH SESUATU BAHAN MENJADI "SUMBERDAYA"
        - 5. DENGAN MENGGABUNGKAN SUMBERDAYA SUMBERDAYA ITU MENJADI SUATU KONFIGURASI BARU DAN LEBIH PRODUKTIF.

## PENDORONG INOVASI

#### • FAKTOR PERSONAL:

- Keinginan berprestasi
- Adanya sifat penasaran
- Keinginan menanggung resiko
- pendidikan dan pengalaman

#### • FAKTOR LINGKUNGAN:

Ada peluang

#### INOVASI YANG BERHASIL DIDASARI ADANYA BEBERAPA MOTIVASI a.l.:

1.Uang, Kekayaan, Kemakmuran Hidup, Kesejahteraan 2. Kekuasaan, Menjadi Pimpinan/Direktur /Manager

3. Hasrat ingin terkenal, Dihormati, Nama baik

4. Menciptakan suatu Nilai, Kepuasan dll.

## **PELUANG BERWIRAUSAHA**

#### **Faktor Industri**

Faktor Perubahan	Definisi
Tidak diharapkan	Kejadian yang tidak diharapkan menyebabkan sukses atau gagalnya perusahaan.
Penyimpangan	Apa yang diharapkan diluar dari apa yang dikerjakan.
Kebutuhan	Teknologi saat ini tidak cukup menghadapi tantangan yang ada.
Perubahan struktur	Perubahan teknologi, dan pasar merubah dinamika industri

## **PELUANG BERWIRAUSAHA**

#### **Faktor Ekonomi dan Manusia**

Faktor Perubahan	Definisi
Demografi	Perubahan ukuran populasi, struktur umur, etnis, distribusi pendapatan yang mempengaruhi permintaan produk.
Perubahan persepsi	Macam-macam persepsi menentukan permintaan produk.
Pengetahuan baru	Pengetahuan membuka kesempatan produk baru dengan potensi komersial .

 "Memulai usaha dengan produk/jasa yang tidak dapat memenuhi kebutuhan dengan jelas, tidak akan dapat diharapkan untuk menjadi 'sesuatu yang berbeda' oleh konsumen"—Amar Bhide

 Suatu IDE yg "GILA" kemungkinan akan mengakibatkan perusahaan sulit untuk memperoleh kesempatan dalam mengembangkan daya terima produk/jasa oleh pasar. Tetapi dapat pula BERHASIL. Ini adalah RISIKO.

## KATA-KATA BIJAK

- ORANG SUKSES TIDAK MELAKUKAN HAL-HAL YANG BERBEDA, TETAPI MEREKA MELAKUKAN HAL-HAL BIASA DENGAN CARA BERBEDA
- ORANG SUKSES TIDAK MELAKUKAN HAL-HAL YANG ISTIMEWA, TETAPI MEREKA MELAKUKAN HAL-HAL BIASA SECARA ISTIMEWA

## **TUGAS**

• TEMUKAN DAN TULISKAN IDE UNTUK PENGEMBANGAN SUATU USAHA PRODUK (BARANG ATAU JASA) DALAM BIDANG PERTANIAN

## BAHAN BACAAN

- Longenecker, J.G and C.W. Moore. 1991. Small Business Management: An Entrepreuneurial Emphasis. 8<sup>th</sup> Ed. South-Western Publishing Co. Cincinnati, Ohio, USA.
- Gray, D.A. 1996. Anda Siap Sebagai Wirausaha?
   Edisi III. Penerbit Arcan. Jakarta.
- Husada, H. 1996. 36 Profil Wirausaha Sukses Indonesia. PT Gramedia. Jakarta.



# TIK MODUL

SETELAH MENGIKUTI KULIAH INI MAHASISWA DAPAT MENGETAHUI CARA-CARA MENEMUKAN DAN MENGEMBANGAN IDE DALAM BERWIRAUSAHA

## **TEKNIK PERMAINAN**

- MHS DIMINTA UNTUK MEMBAWA GAMBAR
- TANYA JAWAB DGN MAHASISWA BAGAIMANA DIA MENGEMBANGKAN TEKNIK MENDAPATKAN IDE. DARI BEBERAPA MHS YANG MAJU BISA TERLIHAT BETAPA ADA PERBEDAAN ANTARA MHS YANG SATU DENGAN YANG LAIN
- PERMAINAN PENGELOMPOKKAN WARNA
- PERMAINAN MEMBUAT POHON INDUSTRI ATAU PENYUSUNAN PRODUK TURUNAN YANG MUNGKIN TERJADI