



1



3



5



2




4



6

TUGAS PEMIMPIN PERUBAHAN



- Menetapkan tujuan yg akan diubah (menetapkan fokus apa yang akan diubah; punya area yang akan diubah)
- Memobilisasi stakeholders

SRI SAYEKI DEKATPMW_BPS_110

7

Kita akan Berkreasi dan berinovasi...



SRI SAYEKI DEKATPMW_BPS_110

9

KREATIVITAS?



SRI SAYEKI DEKATPMW_BPS_110

11


KRITERIA AREA PERUBAHAN YANG DIPILIH




SRI SAYEKI DEKATPMW_BPS_110

8

Out of the BOX



SRI SAYEKI DEKATPMW_BPS_110

10

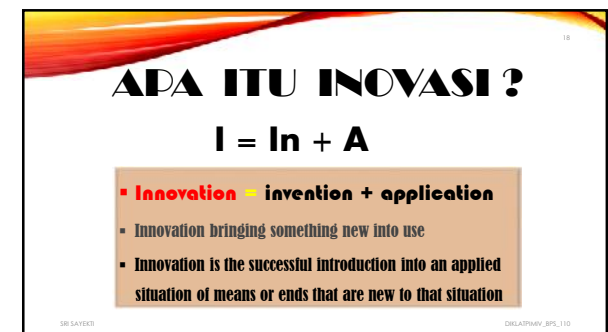
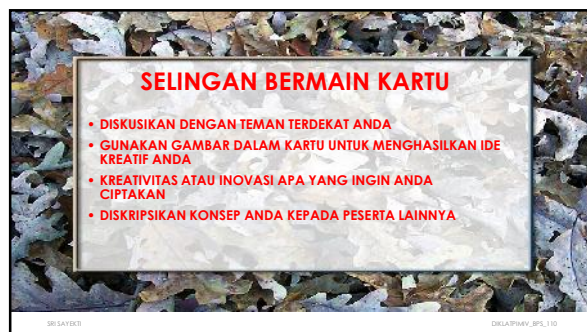
APAKAH KREATIVITAS ITU




- Kemampuan menemukan ide-ide baru yang original
- Kemampuan menemukan hubungan-hubungan baru
- Kemampuan melihat sesuatu dari sudut pandang baru

SRI SAYEKI DEKATPMW_BPS_110

12

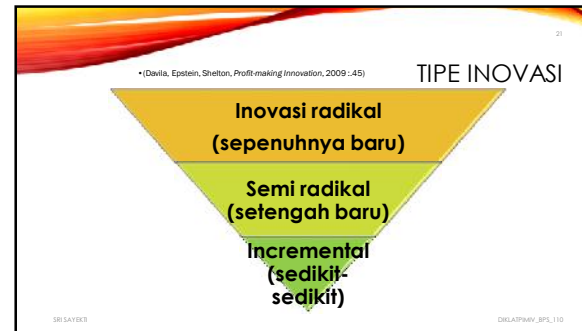


INVENTION ?

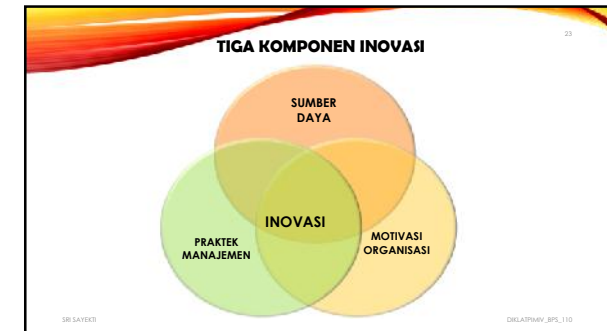


Ide inventor yang dituangkan ke dalam suatu kegiatan pemecahan masalah yang spesifik di bidang teknologi dapat berupa produk, proses atau penyempurnaan dan pengembangan produk atau proses

19



21



23

Apakah inovasi itu harus besar?

Tidak, inovasi itu cukup kecil namun berdampak ...

20



22

- MOTIVASI PERUBAHAN
- KOMITMEN MUTU - MOMENTUM HIDUP.VOB

24



Desa Pintar

BR-SAYB03 DESA-PINARV_BPS_110

NARCISU

N	• ew (hal baru)
A	• pplicable (dapat diterapkan)
R	• eplicable (dapat direplikasikan)
C	• oSt Efficiency (Efisiensi Biaya)
I	• mprovable (dapat dikembangkan)
S	• takeholder Impact (kegunaan bagi pemangku kepentingan)
U	• ser approach (seberapa besar kegunaan dan manfaat bagi user/ pemangku kepentingan)

1 BRAINSTORMING

Sebuah tehnik untuk menghasilkan ide-ide . Tujuannya adalah untuk:

- (1) untuk membantu keluar dari cara berpikir yang biasa;
- (2) Untuk menghasilkan berbagai ide yang dapat dipilih.

Basic Guidelines For Brainstorming

- Menahan komentar atau penilaian (Suspend judgment)
- Berpikir Bebas (Think freely).
- Melekatkan diri pada ide orang lain (Tag on).
- Jumlah ide yang dikeluarkan adalah penting (Quantity of ideas is important)

30

2

IDEA GENERATING QUESTION (ALEX OSBORN)

S	• Substitute • Pengganti
C	• Combine • Kombinasi
A	• Adapt, Adopt • Mengadaptasi, mengadopsi
M	• Modify, Maximize, Minimize • Modifikasi, Pengembangan, • Memperkecil
P	• Put to other usage • Kegunaan
E	• Eliminate • Menghilangkan
R	• Reverse, Re-arrange • Pembalikan, Penataan ulang

SRI SAYEKI DKLAPIMW_IPSL_110

31

4

CHECKLIST

- Checklist adalah kumpulan standar item (hal, kata kerja, pertanyaan, pendekatan, atribut) digunakan untuk mengingatkan pemikir kreatif akan suatu cara yang mungkin untuk mendekati masalah atau mencari solusi. Saat menggunakan checklist, pemikir kreatif mungkin bertanya,
 - "Apakah saya sudah mempertimbangkan hal ini?"
 - Bagaimana saya bisa mengubah atau menggunakan aspek ini?"
 - Apa efek atribut ini terhadap masalah atau solusi atau ide saya?"

Mudah, Murah, Menarik, Singkat, Jelas, Tepat, Akurat

Kebutuhan manusia

Bentuk fisik

SRI SAYEKI DKLAPIMW_IPSL_110

33

• MODEL BUSINESS CANVAS

INOVASI <D:\komputerku\PUSEDIKLAT\ba>
han-bahan\INOVASI_KREATIF\X_BU
 WAHYU Business Model Canvas
 Explained.avi

SRI SAYEKI DKLAPIMW_IPSL_110

35

3

The Journalistic Six Question

5 W + 1 H

WHO ?
 WHEN ?
 WHERE ?
 WHAT ?
 WHY ?
 HOW ?
 TROUBLE

Untuk pemikir kreatif, pertanyaan-pertanyaan ini merangsang berpikir tentang ide-ide dan memungkinkan pendekatan dari berbagai sudut.

SRI SAYEKI DKLAPIMW_IPSL_110

32

5

BUSSINESS MODEL CANVAS (BMC) INNOVATION

BMC adalah panduan bagaimana melaksanakan agar inovasi itu bisa berjalan dan tercapai, tentunya harus disertai dengan tujuan bisnis serta alasan bahwa bisnis ini layak dan bisa untuk dilakukan.

SRI SAYEKI DKLAPIMW_IPSL_110

34

KANVAS MODEL INOVASI INSTANSI PEMERINTAH

Bidang Perubahan Inovatif:

MITRA KE mitra kerja yang akan membantu organisasi dalam mewujudkan nilai-nilai yang diinginkan.	KEGIATAN UTAMA kegiatan penting yang dibutuhkan dalam menciptakan nilai yang sudah dijanjikan kepada pelanggan.	NILAI YANG DITAWARKAN keunikan yang menentukan mengapa jasa/produk kita dipilih oleh pelanggan.	HUBUNGAN KLIEN cara organisasi hubungannya dengan pelanggan.	TARGET KLIEN target pelanggan yang akan menggunakan jasa/produk yang akan ditawarkan.
SUMBER DAYA aset aset terpenting yang dibutuhkan oleh organisasi dalam menciptakan nilai yang dijanjikan kepada pelanggan.	IMBALAN Keuntungan yang muncul akibat beroperasi model bisnis.	SARANA HUB Cara organisasi berinteraksi dengan konsumen dan menghasilkan nilai yang ditawarkan.	RESIKO Ketegantungan yang muncul akibat beroperasi model bisnis.	
UNSUR BIAYA semua biaya yang muncul akibat beroperasi model bisnis.	LEGALITAS Peraturan hukum yang mendasari proses bisnis.	AKUNTABILITAS Indikator keberhasilan dan bentuk pertanggungjawaban yang dibuat dari pelaksanaan proses bisnis.	SUSTAINABILITAS Cara untuk menjaga kesinambungan pelaksanaan proses bisnis yang baru.	

SRI SAYEKI DKLAPIMW_IPSL_110

Inspired by Osterwalder, A. & Pigneur, Y., 2010. Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers. Hoboken, NJ: Wiley. (Cetakan kesatu).

36

TUGAS KELOMPOK

1. Pilih salah satu jenis inovasi di sektor publik!
2. Inovasi apa yang saudara temukan di organisasi tersebut?
3. Bagaimana ide inovasi tersebut menginspirasi gagasan perubahan yang ingin dilakukan?
4. Deskripsikan secara sederhana informasi yang dapat dipelajari dari inovasi tersebut kedalam kanvas model inovasi (*business model canvas*)

37

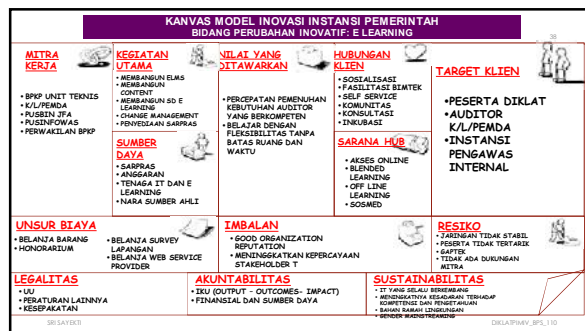
TUGAS INDIVIDU

1. Apa Isu Strategis yang menjadi area perubahan
2. Apa alternatif strategi penyelesaiannya (Pohon alternatif)
3. Dari hasil analisis tapisancoba validasi dengan melihat ciri ciri inovasi apa saja yang terpenuhi dalam kegiatan alternatif terpilih?
4. Rancang Inovasi dari kegiatan terpilih tersebut kedalam kanvas model inovasi (*business model canvas*)

39



41



38

KESIMPULAN



40

BERPIKIR KREATIF DAN INOVATIF

Menciptakan sesuatu yg baru dg penuh daya cipta yg diperoleh dari pemikiran dan keterampilan seseorang utk menciptakan sesuatu yg berbeda dari yg lain, sehingga mempunyai keunggulan/keunikan

42

BAGAIMANA CARANYA?

- Melihat sesuatu dengan cara berbeda
- Mencari cara – cara lain untuk mencapai tujuan yang sama
- 'Melanggar' aturan dan kebiasaan
- Fokus pada satu hal
- Hilangkan Pikiran Logis
- Tidak kolot, mau menerima hal – hal
- Berani mengambil resiko salah/diejek orang

43



45



47

Inovasi itu MUDAH

A	Amati	S	Substitute
T	Tiru	C	Combine
M	Modifikasi	A	Adapt, Adopt
		M	Modify, Maximize
N	Nilai	P	Put to other uses
N	Nuruk	E	Eliminate
N	Nombati	R	Reverse, Re-arrange

44

"Kreatifitas terdiri dari 1 persen inspirasi dan 99 persen kerja keras."

- Thomas Alfa Edison-

46