



MODUL

KEWIRAUSAHAAN 1 (UNV211)

MODUL 03

KREATIFITAS DAN INOVASI DALAM BERWIRAUSAHA

Universitas
Esa Unggul

DISUSUN OLEH :

TEAM DOSEN KEWIRAUSAHAAN 1

UNIVERSITAS ESA UNGGUL

TAHUN 2021

Kreativitas dan Inovasi dalam Berwirausaha

A. Kemampuan Akhir Yang Diharapkan

Setelah mempelajari modul ini, diharapkan mahasiswa mampu :

1. Memahami kreativitas dan inovasi sebagai modal penting seorang wirausaha.
2. Memahami hambatan-hambatan dalam berfikir kreatif dan mengatasinya
3. Memahami cara meningkatkan kreativitas

Pendahuluan

Seperti yang telah dijelaskan pada modul-modul sebelumnya, bahwa salah satu kunci **keberhasilan** seorang wirausaha (wirausahawan) adalah mempunyai kompetensi dalam melibatkan proses kreativitas dan inovasi dalam setiap pengembangan ide bisnis maupun pengembangan usaha yang sedang berjalan.

Covid-19 sebagai contoh, membuka peluang bisnis yang hanya dapat ditanggap oleh pengusaha dengan kreativitas tinggi. Produk-produk Face shield, Vaksin Gotong Royong, Alkes G-Nose, Oximeter (pengukur saturasi O2, atau jasa pelayanan kesehatan online dari pemeriksaan sampai rehabilitasi yang mobile dan online dengan healtech yang membanjiri pasar saat ini, merupakan contoh-contoh buah dari kreativitas wirausahawan dalam mengatasi masalah, menciptakan dan atau memenuhi kebutuhan masyarakat (pasar) yang berdampak langsung atau tidak langsung dengan Covid-19.

Arti Penting Kreativitas dalam Menjalankan Bisnis

Bagi wirausahaan, kreativitas merupakan modal dasar yang sangat vital untuk menghadapi dunia usaha terutama dalam hal persaingan usaha yang sangat ketat dan kompetitif. Kondisi persaingan yang sangat ketat ditambah dengan perubahan iklim bisnis yang sangat dinamis, menuntut wirausahawan untuk selalu siap menghadapi kendala maupun perubahan yang ada yang sebagai konsekuensi dari

persaingan dan perubahan iklim bisnis, bahkan harus pula menjadi pendahulu (pionir) dari perubahan bahkan sebagai acuan (benchmark / market leader) dalam persaingan bisnis.

Kreativitas menjadi sangat penting bagi seorang wirausahaan karena antara lain :

1. Wirausahawan yang kreatif dapat meluncurkan produk yang belum pernah dibuat. Wirausahawan dituntut untuk dapat memecahkan masalah-masalah yang timbul di pasar dengan cara memperkenalkan produk atau jasa baru yang terus menerus diperbaharui. Walaupun bukan sebagai penemu (inventor), namun dengan kreativitasnya wirausahawan dapat menjadi fasilitator atau menjembatani penemu dengan pasar.
2. Dengan kreativitas, dapat mengantarkan wirausahawan untuk menjadi pemimpin pasar (market leader) yang dijadikan acuan (benchmark) bagi kompetitor.
3. First Mover Advantage, dengan menjadi market leader, selanjutnya akan dapat dengan mudah mengerakan pasar sebagai penentu arah pasar (menciptakan tren pasar)
4. Persaingan usaha akan membuat jalan yang dilalui seorang pengusaha. Oleh karena itu dibutuhkan kreativitas, dimana kreativitas merupakan sarana ampuh untuk mencari cara atau jalan keluar baru, membuka terobosan-terobosan dan menciptakan perbedaan-perbedaan yang menonjol dan disukai atau diterima pasar.
5. Mengurangi resiko bisnis. Kreativitas akan memudahkan wirausahawan untuk mencari alternatif-alternatif yang dapat memecahkan (solutif) bagi masalah-masalah (resiko) bisnis yang hadapinya.
6. Kreativitas menghubungkan titik-titik yang terpisah dan terisolasi. Orang kreatif mampu menyatukan ‘mozaik’ yang merupakan kode rahasia yang digunakan untuk membuka pintu-pintu kesulitan dalam berbisnis.

Pembuka Pintu Kesulitan

Dalam bukunya yang berjudul *Toward a Theory of Instruction*, Bruner mendefinisikan kreativitas sebagai ‘kejutan yang efektif’. Dari definisi tersebut tersirat makna bahwa buah dari proses kreativitas adalah sesuatu (berupa produk dan atau gagasan) yang mengejutkan (karena baru, belum pernah ada, belum pernah terpikirkan, unik dan lain-lain).

Karena terkejut itulah maka pasar bisa sangat menaruh perhatian, berfikir atau menolak (karena belum terbiasa).

Dilain pihak, Newel, Shaw dan Simon dalam penelitian ilmiah yang berjudul *The Process of Creative Thinking* membagi kreativitas dalam tiga unsur penting, yakni; (1) melihat dengan sudut pandang (perspektif) yang baru, (2) menemukan hubungan baru, atau (3) membentuk kombinasi baru dari obyek, konsep, atau fenomena.

Ide yang ideal dan bermanfaat adalah pikiran yang terarah pada **invensi** (pengembangan gagasan), **inovasi** (mengubah gagasan menjadi produk) dan **paten** (proteksi produk). Dengan paten, wirausahawan dapat mencegah masuknya pendatang-pendatang atau kompetitor baru secara ilegal dalam kurun waktu tertentu.

Pada tahapan penumbuhan ide, maka otak kanan akan sangat berperan. Kandang-kadang ‘ide’ datang pada saat sedang melamun atau sedang melakukan ritual privasi tertentu. Secara teoritis, timbulnya ide pada saat bersantai disebabkan oleh telah ‘terlepas’nya pengendalian otak kiri seseorang dan mengalihkannya pada otak kanan sebagaimana kasus penemuan ‘berat jenis’ oleh Archimedes saat ia berendam di bak mandinya seorang diri.

Pemunculan ide sebagai jiwa dari kreativitas membutuhkan konsentrasi pikiran (fokus). Dengan fokus dan konsentrasi seseorang dengan sangat cepat dapat memilah mana informasi dan aktivitas yang mendukung ‘ide’, dan mana yang tidak. Anda sedang merintis bisnis kedai kopi misalnya, maka hal-hal yang mendukung dan tidak mendukung bisnis Anda dapat digambarkan sebagai berikut :



Pentingnya memfokuskan pikiran pada ide tertentu dapat disimpulkan dari pandangan orang yang dianggap paling kreatif didunia, Leonardo da Vinci, filosof dan pelukis terkenal, “Ruangan yang kecil mengontrol pikiran kita, sedangkan ruangan yang luas hanya akan membingungkan kita”. Jelaslah bahwa gagasan yang terlalu luas perlu di kerucutkan, dan yang usaha yang terlalu luas membuat Anda tidak fokus perlu dikecilkan agar Anda bisa fokus dan konsentrasi.

Dengan memfokuskan diri pada hal-hal yang mendukung serta memperbaiki semua yang tidak mendukung, maka ide yang Anda gagas tersebut akan dapat berkembang dan mampu menghasilkan ‘nilai ekonomis’.

Hambatan Kreativitas

Sebagai manusia Anda adalah ciptaan Tuhan yang unik. Perhatikanlah bahwa tidak ada dua orang yang 100% sama, sekalipun mereka kembar identik.

Dalam ilmu ekonomi segala keunikan mempunyai nilai ekonomis yang dapat dibentuk menjadi sesuatu yang berharga sesuai fitrah keunikan Anda masing-masing atau menghasilkan kesejahteraan. Dengan kata lain, jika Anda mempunyai bakat seni lukis yang tinggi, maka rencanakan dan bentuklah diri Anda menjadi pelukis HANDAL, ketimbang mengusahakan untuk menjadi dokter yang bisa-bisa saja. Demikian pula jika Anda berbakat menjadi seorang dokter, maka jadilah dokter yang JEMPOLAN, ketimbang menjadi pelukis yang biasa-biasa saja.

Kesalahan terbesar yang dilakukan banyak para sarjana dalam berkarir adalah ketidaktahuan dan keengganan untuk menggali dan memahami keunikan diri sendiri, dan ketidakmampuan dalam menatasi hambatan berkreasi. Akibatnya mereka memilih hidup yang biasa-biasa saja dan datar. Mereka terbelenggu oleh apa yang mereka dapatkan dengan sulit daripada menggali potensinya sendiri.

Banyak orang merasa tidak kreatif dan menyalahkan pekerjaannya tidak sesuai dengan bakatnya. Ada juga yang mengacaukan keadaan yang tidak mendukung untuk melakukan kreativitas. Atau selalu saja menyalahkan ‘Si Boss’ yang tidak memberikan ruang gerak bagi dirinya.

Apapun alasannya, manusia yang tidak kreatif selalu melakukan hal yang sama berulang-ulang, cenderung menghindari resiko. Ingatkalah alasan hanya dibuat manusia untuk orang lain, bukan untuk memperbaiki dirinya sendiri.

Dalam buku *Conceptual Blockbusting*, James L. Adams menyajikan beberapa hal yang menghambat kreativitas seseorang dalam bentuk tabel klasifikasi berikut :

Jenis Hambatan	Contoh
Persepsi	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pola pikir stereotip ✓ Membatasi masalah secara berlebihan ✓ Terlalu banyak atau sedikit informasi
Emosi	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Takut mengambil resiko ✓ Lebih menyukai kepastian ✓ Lebih menyukai ‘menilai’ dari ‘berpendapat’ ✓ Meremehkan suatu masalah (menunda) ✓ Tergesa-gesa menyelesaikan masalah

Kultural	✓ Kultur menghambat pengakumulasian gagasan
Lingkungan	✓ Kurangnya dukungan sarana dan prasarana
Intelektual	✓ Terlalu mengandalkan logika ✓ Engan menggunakan intuisi ✓ Menggunakan pengalaman atau cara lama yang terbukti efektif hasilnya

I. **Hambatan Persepsi** merupakan hambatan yang membuat manusia sulit mempersepsikan masalah atau menangkap informasi yang relevan.

- Pola Pikir Stereotip

Misalnya Anda sedang menumpang sebuah pesawat terbang yang terpaksa mendarat darurat disebuah gurun pasir. Sebagai satu-satunya penumpang yang selamat, Anda harus menggunakan apa saja yang ada untuk mempertahankan hidup sampai team SAR datang. Di dekat Anda ada sebuah senter.

Secara stereotip, senter adalah alat untuk menerangi, menemukan sesuatu dalam gelap atau memberi sinyal.

Sebenarnya, senter juga dapat dimanfaatkan lebih dari yang distereotipkan. Baterai dapat dipakai untuk membuat api, selongsongnya dapat dimanfaatkan untuk menampung air, reflektornya dapat dipakai untuk membuat sinyal SOS (pertolongan) di siang hari dan lain sebagainya.

Stereotiping akan menutupi pikiran anda untuk mencari alternatif atau kemungkinan-kemungkinan lain yang ada

- Terlalu Banyak atau Sedikit Informasi

Terlalu banyak informasi (overload information) dapat mendatangkan kesulitan. Sebaliknya dapat terjadi pula jika informasi yang tersedia terlalu sedikit.

Informasi yang berlimpah ruah atau terlalu rinci dapat membuat seseorang untuk menangkap gambaran utama (big picture). Disisi lain, terlalu banyak informasi juga dapat mengakibatkan masalah menjadi

sangat luas dan melebar (tidak fokus), sehingga menyulitkan anda memilah-milah dan mengambil keputusan.

Dilain pihak, informasi yang terlalu sedikit atau minim, dapat mengakibatkan Anda mengambil keputusan yang tidak akurat bahkan tidak relevan dengan misi Anda.

II. **Hambatan Emosi** dapat mengganggu kemampuan seseorang memecahkan melalui berbagai cara. Adapun contoh jenis hambatan yang berasal dari hambatan emosi;

- Takut menghadapi resiko

Hambatan ini berakar dari pengalaman kultural pada umumnya, dimana anak-anak selalu diberikan hadiah jika mampu memecahkan masalah dengan benar, namun sebaliknya dihukum bila melakukan kesalahan. Karena tidak diberi peluang melakukan kesalahan, kebanyakan orang takut melakukan kesalahan dan pada akhirnya takut mengambil resiko.

Ingatlah bahwa pada hakekatnya ada dua jenis kesalahan, yakni kesalahan yang bodoh dan kesalahan yang pintar. Kisah Columbus yang melakukan kesalahan dalam pelayarannya menuju India, ternyata dia hanya mendarat di selatan benua Amerika, namun dengan kesalahan tersebut membawa manfaat orang bisa mengarungi bola dunia.

- Lebih menyukai kepastian

Kebanyakan manusia merasa aman jika mendapatkan suatu 'kepastian' (zona nyaman).

Untuk menjadi kreatif, seseorang perlu belajar untuk menghadapi ketidakpastian atau kekacauan (chaos). Ini berarti seseorang harus berani berpindah atau melebarkan zona nyamannya. Ingatlah bahwa entrepreneur ada karena ada orang yang berani dan nyaman untuk mengarungi samudra ketidakpastian.

- Lebih banyak 'menilai' dari 'berpendapat'

Hambatan ini bisa terjadi kepada seseorang yang bersikap negatif, dimana selalu merespon negatif apa saja, sehingga lebih piawai menjadi seorang kritikus dari pada pelaku usaha atau innovator. Sikap ini sangat

merugikan, dimana selain tidak mau mencoba hal-hal baru juga mengakibatkan hilangnya gagasan hebat karena ditanggapi negatif.

- Meremehkan suatu masalah (menunda)

Terkadang kita tidak termotivasi untuk melakukan sesuatu karena memandang remeh masalah yang dihadapi. Ingat, sesuatu yang besar pasti dimulai dari hal kecil atau remeh.

- Tergesa-gesa menyelesaikan masalah

Sikap terburu-buru menyelesaikan masalah dapat menciptakan hambatan. Untuk menjadi kreatif, dibutuhkan suatu tahapan inkubasi untuk memikirkan kembali permasalahan secara lebih mendalam dalam suasana yang tenang.

III. **Hambatan Kultural dan Sosial** menghinggapi seseorang jika dihadapkan pada pola kultural di lingkungannya. Salah satu hambatan kultural adalah takut berbeda dengan yang lain, atau takut mengemukakan pendapat atau mengambil tindakan yang memungkinkan untuk dianggap kontroversial. Adanya Zoan nyaman “comfort zone” kadang menjadi tidak tidak bisa kreatif karena semua sudah tersedia tidak perlu dengan usaha. Daya kreatif akan muncul ketika seseorang terdesak karena “butuh biaya”, “lapar”, kekurangan perlu biaya hidup dan

IV. **Hambatan Lingkungan** merupakan hambatan kultural yang lebih luas. Iklim organisasi atau budaya perusahaan dapat menjadi penghambat kreativitas organisasi / perusahaan jika tidak di kelola atau di kondisikan dengan baik.

Adapun elemen-elemen penghambat yang dapat terjadi antara lain:

- Tidak ada kerjasama dan rasa saling percaya antara tim kerja
- Atasan bersikap otoriter
- Gangguan rutin, telpon dan tamu yang terus menerus, ruang kerja yang riuh dll
- Kurang dukungan untuk mematangkan gagasan
- Budaya kebersamaan (solidaritas) atau anti persaingan

V. **Hambatan Intelektual** biasanya disebabkan oleh sikap mental yang tidak efisien atau keengganan untuk menggunakan pendekatan baru, misalnya;

- ✓ Kecenderungan yang sangat kuat untuk mempertahankan tradisi, menggunakan metode atau cara yang dulu pernah terbukti efektif.
- ✓ Terlalu mengandal logika
- ✓ Enggan menggunakan intuisi
- ✓ Terlalu mengandalkan statistik dan pengalaman masa lalu, sehingga gagasan baru terlalu cepat diuji secara mental.

Fogler & LeBlanc (2000) menambahkan satu faktor yang tidak kalah penting dalam menghambat kreativitas, yakni;

Hambatan Ekspresif, yaitu ketidak mampuan seseorang untuk mengemukakan atau mengkomunikasikan gagasannya baik secara lisan maupun secara tertulis.

Mengatasi Hambatan Kreativitas

Dalam bukunya yang berjudul *Creativity in Business*, Carol Kinsey Goman, P.hD, mengidentifikasi dan memaparkan hambatan kreativitas yang disertai dengan tindakan atau langkah-langkah (pendorong) untuk mengatasi hambatan tersebut, sebagai berikut :

Penghambat Kreativitas		Pendorong Kreativitas
Sikap Negatif	 LAKUKAN PERUBAHAN DENGAN	Sikap Positif
Taat Aturan		Melanggar Aturan
Membuat Asumsi		Memeriksa Asumsi
Stres yang Berlebihan		Mampu Menyalurkan Stres
Takut Gagal		Teknik Manajemen Resiko
Berkeyakinan Diri Sendiri Tidak Kreatif		Yakin Bahwa Anda Kreatif
Terlalu Mengandalkan Logika		Menggunakan Imajinasi dan Intuisi

Jika Anda mampu mengatasi hambatan-hambatan tersebut dan menggantinya dengan pendorong kreativitas, maka Anda dapat menggunakannya untuk mengembangkan bisnis Anda menuju kesuksesan.

Teknik Meningkatkan Kreativitas

Selain meningkatkan soft skill Anda berupa ‘FOKUS PIKIRAN’, ada beberapa metode meningkatkan pola pikir kreatif yang dapat anda gunakan, antara lain :

✓ SCUMPS;

- Shape : Mencoba alternatif bentuk baru
- Color : Merubah warna
- Use : Mencari alternatif penggunaan lain
- Material : Menganti material atau bahan baku yang digunakan
- Part : Menganti bagian-bagian
- Size : Merubah ukuran

✓ CREATE;

- Combination : Membuat atau menemukan kombinasi baru
- Random : Menggunakan masukan atau input yang random
- Elimination : Menghilangkan atau mengelimansi beberapa bagian dari produk
- Alternatif : Menggunakan alternatif lain
- Turn Arround : Mencoba Cara Pikir Terbaik
- Extreme : Melakukan perubahan ekstrim

✓ SCAMPER;

- Substitute :
 - ✚ What materials or resources can you substitute or swap to improve the product?
 - ✚ What other product or process could you use?
 - ✚ What rules could you substitute?
 - ✚ Can you use this product somewhere else, or as a substitute for something else?
 - ✚ What will happen if you change your feelings or attitude toward this product?
- Combine :

- ✚ What materials or resources can you substitute or swap to improve the product?
- ✚ What other product or process could you use?
- ✚ What rules could you substitute?
- ✚ Can you use this product somewhere else, or as a substitute for something else?
- ✚ What will happen if you change your feelings or attitude toward this product?
- Adapt :
 - ✚ How could you adapt or readjust this product to serve another purpose or use?
 - ✚ What else is the product like?
 - ✚ Who or what could you emulate to adapt this product?
 - ✚ What else is like your product?
 - ✚ What other context could you put your product into?
 - ✚ What other products or ideas could you use for inspiration?
- Modify :
 - ✚ How could you change the shape, look, or feel of your product?
 - ✚ What could you add to modify this product?
 - ✚ What could you emphasize or highlight to create more value?
 - ✚ What element of this product could you strengthen to create something new?
- Put to another use :
 - ✚ Can you use this product somewhere else, perhaps in another industry?
 - ✚ Who else could use this product?
 - ✚ How would this product behave differently in another setting?
 - ✚ Could you recycle the waste from this product to make something new?
- Eliminate :
 - ✚ How could you streamline or simplify this product?
 - ✚ What features, parts, or rules could you eliminate?

- ✚ What could you understate or tone down?
- ✚ How could you make it smaller, faster, lighter, or more fun?
- ✚ What would happen if you took away part of this product? What would you have in its place?
- Reverse :
- ✚ What would happen if you reversed this process or sequenced things differently?
- ✚ What if you try to do the exact opposite of what you're trying to do now?
- ✚ What components could you substitute to change the order of this product?
- ✚ What roles could you reverse or swap?
- ✚ How could you reorganize this product?
- ✓ VISUAL;
 - Seeing : Lakukan
 - Imagining :
 - Drawing :

Tips Praktis Kreativitas

Ada banyak cara yang dapat digunakan untuk memperbaiki, melatih atau mengembangkan kreativitas, antara lain :

- ✓ Jangan batasi diri (to limit self); Janganlah batasi diri Anda, kecuali itu masalah moral dan integritas, Jangan batasi hidup dengan rutinitas, mengambil langkah yang mudah atau takut yang berlebihan
- ✓ Cobalah menjalani dan menjelajahi jalan-jalan baru saat mengendarai kendaraan Anda. Kendarailah seorang diri dan jangan khawatir akan tersesat.
- ✓ Ekposlah diri Anda dengan orang yang berbeda-beda, datangilah mereka, ajaklah berbicara dan kawani orang-orang yang hidupnya tidak rutin. Ubahlah pergaulan Anda
- ✓ Tempa diri dalam hidup yang berwarna ketidakpastian. Beranikan diri untuk menghadapi tantangan-tantangan baru.

- ✓ Buatlah selalu suasana-suasana baru. Ubahlah letak susunan furniture, lukisan atau hiasan di ruang pribadi Anda
- ✓ Gunakan cara berfikir paradoks, Ingatlah dunia ini serba paradoks, carilah pasangan paradoks pada setiap informasi yang Anda temukan
- ✓ Gunakan cara berfikir besar. Jangan berfikir yang kecil-kecil, seperti hidup sederhana, nilai IPK rata-rata, rumah kecil dan sebagainya.
- ✓ Jangan turuti mitos-mitos.
- ✓ Berfikir kritis, namun selalu terbuka dan positif.
- ✓ Lakukan perjalanan-perjalan baru. Perluas wawasan Anda dan kunjungi daerah-daerah baru.
- ✓ Bacalah bacaan-bacaan yang beragam.
- ✓ Ambil kesempatan-kesempatan untuk mengembangkan hal-hal yang baru. Ambil resiko itu dan telusuri terus apa yang terjadi. Pelajari dan selalu bertindak proaktif dan memperbaiki segala hal yang muncul

Creative Quotation

- ✚ Anyone who has never made a mistake has never tried anything new
- Albert Einstein -
- ✚ Kreatifitas terdiri dari 1 persen inspirasi dan 99 persen kerja keras
- Thomas Alfa Edison -

SOAL CONTOH KASUS : Inovasi bisnis lintas industri

Perusahaan lama memiliki banyak keuntungan dari menjadi inovatif. Berikut adalah contoh inovasi bisnis yang dilakukan oleh anggota di sejumlah industri tradisional:

Bidang Hukum

Cara tradisional melakukan pekerjaan hukum melibatkan penyaringan secara manual melalui ribuan dokumen. Sekarang alat digital, seperti perangkat lunak dari hukum startup, membantu pengacara melakukannya dengan lebih efisien, sehingga mereka dapat fokus pada tugas yang bernilai lebih tinggi.

Bidang Angkutan

Industri ini berdampak pada hampir semua orang dan berkontribusi sebanyak 29 persen terhadap emisi gas rumah kaca di dunia. Keseriusan masalah telah menghasilkan solusi inovatif seperti mobil listrik dan solusi mikromobilitas seperti layanan penyewaan skuter listrik Bird.

Bidang Keuangan

Fintech telah mengubah cara orang menangani uang. Daripada mengantre untuk melakukan setoran, membuka rekening bank, atau berinvestasi, orang sekarang dapat melakukannya dengan aman di mana pun mereka berada, langsung dari ponsel cerdas mereka.

Bidang Pendidikan

Kelas online dan perusahaan perangkat lunak pendidikan berarti siswa—apakah mereka remaja atau karyawan paruh baya yang ingin bertransisi—dapat mengakses peluang pendidikan. Sejumlah startup, termasuk Flatiron School, menawarkan layanan tersebut.

Bidang Pertanggungan

Alat digital telah mengubah cara pelanggan berinteraksi dengan perusahaan asuransi mereka, membuatnya lebih mudah untuk menemukan apa yang mereka butuhkan dan mengajukan klaim. Inovator perawatan kesehatan Oscar Health, misalnya, memiliki aplikasi dengan tim pramutamu yang dipersonalisasi untuk membantu anggota menemukan dokter, menavigasi biaya, dan mengakses layanan telemedicine 24/7 gratis.

Bidang Konsumen

Rantai pasokan telah berkembang karena tren untuk memproduksi lebih berkelanjutan. Selain itu, perusahaan kini menawarkan produk yang lebih berkelanjutan dalam menanggapi tren konsumen. Spare Food Co., misalnya, mengubah sisa makanan menjadi produk baru, dan Loomia menanamkan teknologi ke dalam tekstil yang dapat dipakai.

JENIS INOVASI BISNIS AWAL

Inovasi bisnis dapat, tetapi tidak harus, melibatkan penciptaan produk atau layanan baru. Ada banyak contoh inovasi dalam bisnis, antara lain:

Inovasi produk

Menciptakan produk yang benar-benar baru yang berdekatan dengan penawaran inti bisnis. Pikirkan yang meluas ke pengering tangan atau Apple meluncurkan smartphone.

Inovasi proses

Merancang cara baru agar lebih efisien dalam bisnis inti. Contohnya termasuk Amazon menggunakan robot di gudang, atau Chase Bank yang menerapkan setoran cek seluler.

Inovasi model bisnis

Memperkenalkan cara baru menghasilkan atau menghemat uang, seperti Zipcar meluncurkan langganan berbagi mobil, atau Rent the Runway yang menawarkan layanan berlangganan untuk penyewaan pakaian

Inovasi pengiriman

Menerapkan cara baru berinteraksi dengan pelanggan. Ini terjadi ketika perusahaan seperti Zappos mengutamakan layanan pelanggan, atau Tesla memungkinkan untuk membeli mobil secara online.

Jenis inovasi bisnis ini memungkinkan perusahaan menjadi lebih efisien, berpikiran maju, dan diharapkan lebih menguntungkan. Kabar baiknya bagi perusahaan adalah ada langkah-langkah praktis untuk memulai inovasi.

Itu bisa melibatkan aspek-aspek seperti memperbarui ruang kantor mereka, atau menciptakan laboratorium inovasi yang berpikiran maju dan kolaboratif. Atau bisa juga dengan menerapkan program inovasi internal untuk memanfaatkan

energi kreatif karyawan mereka, dan memunculkan serta mengeksekusi ide-ide terbaik. Pelajari lebih lanjut tentang cara mendorong inovasi di tempat kerja.

Daftar Pustaka:

- [1] Alvesson, M., & Sandberg, J. (2013). Has management studies lost its way? Ideas for more imaginative and innovative research. *Journal of Management Studies*, 50(1), 128-152.
- [2] Maurines, L. (2015). The Nature of Science in the French high school science syllabuses, role of the History of Science and innovative pedagogical proposals. *Review of Science, Mathematics and ICT Education*, 9(1), 19-46.
- [3] Basadur, M., & Gelade, G. A. (2006). The role of knowledge management in the innovation process. *Creativity and Innovation Management*, 15(1), 45-62.
- [4] Gallmeister, U., & Lutz, B. (2015). Engagement and Retention: Essentials of Idea Management. *Handbook of Human Resources Management*, 1-20.
- [5] Gallmeister, U., & Lutz, B. (2015). Engagement and Retention: Essentials of Idea Management. *Handbook of Human Resources Management*, 1-20.
- [6] J., & Marti, I. (2006). Social entrepreneurship research: A source of explanation, prediction, and delight. *Journal of world business*, 41(1), 36-44. Mair,.
- [7] Duncan, D. (2014). 'As if we were reading a good novel': fiction and the index from Richardson to Ballard. *The Indexer*, 32(1), 2-11.
- [8] Peck, J. (2005). Struggling with the creative class. *International journal of urban and regional research*, 29(4), 740-770.
- [9] Mukherjee, K. (2016). The Psychology of the Successful Entrepreneur. *International Journal of Advanced Engineering and Management*, 1(1), 25-32.
- [10] Mellyn, Kevin. The Consumer in the World After Finance. *Broken Markets* (2012): 117-139.
- [11] Defourny, J., & Nyssens, M. (2008). Social enterprise in Europe: recent trends and developments. *Social enterprise journal*, 4(3), 202-228.
- [12] Graafland, J. J., & van de Ven, B. W. (2011). The credit crisis and the moral responsibility of professionals in finance. *Journal of business ethics*, 103(4), 605-619.
- [13] Graafland, J. J., & van de Ven, B. W. (2011). The credit crisis and the moral responsibility of professionals in finance. *Journal of business ethics*, 103(4), 605-619.