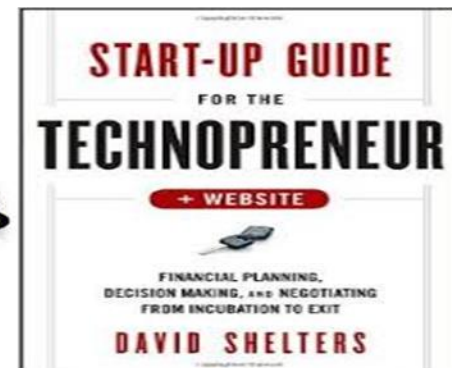
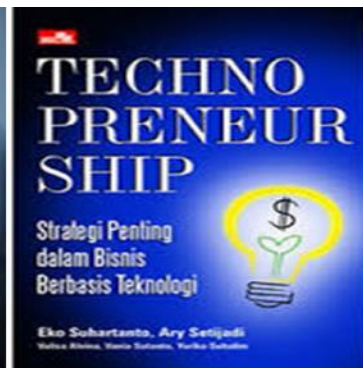


بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

# KREATIFITAS & INOVASI TECHNOPRENEUR STT NE





# LIST of STARTUPS

## LIST OF INVITED STARTUPS TO JOIN HIGH TEA & PITCHING SESSION

In Regional Investment Forum (RIF) 2019, 11 March 2019 at ICE BSD, Tangerang - Banten

No	Startup	Sector	Description
1	<b>Crowde</b>	Agri-tech, P2P lending	CROWDE is crowd-investing platform providing farmer to get an alternative capital from crowd-investor by offering profit sharing scheme. CROWDE also focusing to creating agriculture ecosystem by create incubation program for farmer so they could transforming from labor farmer become agro-prenuer.
2	<b>Aruna</b>	Fishery tech	ARUNA is online trading apps for fisherman and customer. The company aims to be an integrated fisheries commerce that focus on helping to develop coastal economy by creating fair and transparent marine-fishery trade through technology innovation.
3	<b>eTanee</b>	Agri-product marketplace	eTanee provides both digital food supply chain and location-based marketplace platform that focus on connecting all the stakeholders of foods industry from farm to table. The company envision that all +4.5 mio food retailers especially SMEs will be digitalized and connected directly to end-consumers by their platform.
4	<b>Goers</b>	Tourism, leisure	Goers is an application that allows smartphone users to discover local things to do around them and book it directly from the app. The company promotes things to do in the city to the citizens and travelers of the city.
5	<b>Perawatku ID</b>	Healthcare service	Perawatku.id is a senior home care technology platform connecting elderly to the care support on demand. Family members can schedule, manage, and monitor care visits through website from anywhere, stay in communication with the care professional and get real-time information on the care their senior is receiving.
6	<b>ProSehat</b>	Health-tech	ProSehat is a virtual health assistant App to help modern family easily get trusted home healthcare and original product with doctor consult. ProSehat is ready to expand to major cities in Indonesia providing health products and home healthcare with support from 5,000 network of doctor and 200 merchants from clinics to retail pharmacies
7	<b>Propertree</b>	Property P2P	Propertree provides online platform to connect retail investors to build property projects. Propertree projects including housing development, construction, and house flip.
8	<b>DamoGo</b>	Unsold Food marketplace	DamoGo is a mobile app where individuals can rescue perfectly good, unsold food before they are thrown away at the end of the day, minimum 50% discount off the original price.
9	<b>Ailesh Power</b>	Renewable Energy	A waste-to-energy startup focusing on renewable energy development and waste management.





# LIST of STARTUPS

Pemerintah Daerah (tbc)	VC, Angel, Bank	Startup	Asosiasi
DKI Jakarta	East Venture	Crowde	Asosiasi E-Commerce
Banten	Kejora Capital	Aruna	Asosiasi Fintech
Jawa Barat	Convergence Venture	eTanee	KADIN (tbc)
Jawa Tengah	EMTEK Group	Goers	APINDO (tbc)
Jawa Timur	Telkom MDI	Perawatku	Singapore Fintech Association
Bali	Bank UOB Indonesia	ProSehat	
	WIR Group	Propertree	
	Indofood Group	DamoGo	
	UMG Group	Ailesh Power	
	Angel Investor Network		
	Sovereign Capital (US)		
	Navanty Group (Australia)		
	Asia Global Capital (Korea)		
	JDLK Group (Korea)		
	Temasek (Singapore)		
	Okadoc – Startup (UAE)		

# SIAPAKAH ORANG KAYA?

**Di Amerika 99 % orang kaya berasal dari 4 kategori:**

- **74% -nya adalah Wirausaha (“jaman now” teknoprener)**
- **10% -nya adalah Executive senior**
- **10% -nya adalah Dokter, Pengacara, Artis, dosen & Profesional lain**
- **5% -nya adalah Salesman dan konsultan penjualan dll**
- **1% -nya adalah Warisan, Olah Ragawan**

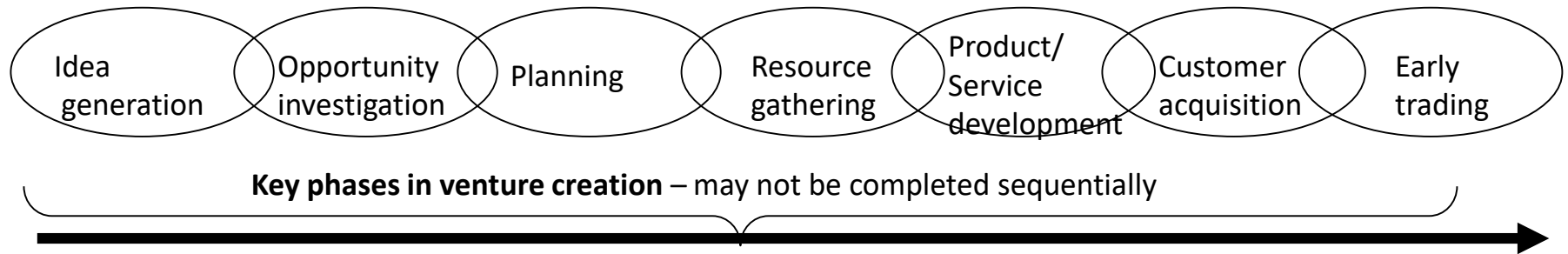
**Di Indonesia ????? (koruptor mungkin 😊 😊 😊)**

# CHANGES IN TECHNOLOGY

Time Span	1700-1900	1900-2000	2000→
Economy	Agriculture	Manufacturing	Information
Technology	Plow	Machine	Computer
Output	Food	Goods	Information
Resource	Land	Capital	Knowledge
Unit	Family	Corporation	Networks
Energy	Muscle	Fossil Fuel	Minds
Competition	Local	National	Global
Education •Demands •Focus	Hands-on Minimal “What?”	Procedures Appreciable “How?”	Thinking Continuous “Why?”



# STUDENT JOURNEY to ENTREPRENEURSHIP



## Learning 'why' triggers

- Interest, curiosity
- Planned learning
- Response to opportunity
- Recognition of emergent or current need
- Perception of information, knowledge or resource gap

## Learning sources

### Who

- Mentors & advisors
- Customers & suppliers
- Peers & entrepreneurs

### How

- Course based
- Events & workshops
- Experiential & discovery learning
- E-learning, Internet
- TV, books

## 'Pull' learning

## Learning what

### Personal

- Managing multiple priorities
- Interpersonal relationships
- Self-efficacy

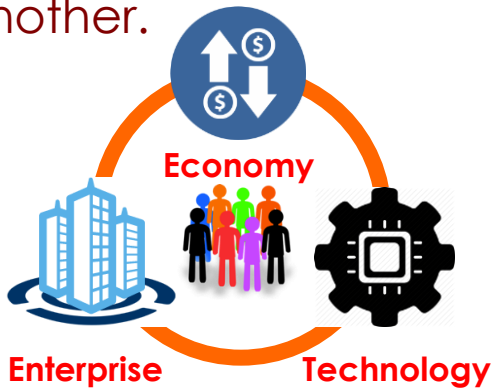
### Functional

- Innovation
- Marketing & selling
- Planning & managing finance
- Computing & digital media
- Intellectual property & law



# DIGITAL ECONOMY

The Digital Economy explains the **new economy**, the **new enterprise**, and the **new technology**, and **how they link** to one another—how they enable one another.



- It is not simply about the networking of technology, but about **the networking of humans** through technology.
- It is not an age of smart machines but of **humans who work through networks** to combine their intelligence, knowledge, and creativity for breakthroughs in the creation of wealth and social development.
- It is not just an age of linking computers but of **internetworking human ingenuity**.

## The 4 Things It Takes to Succeed in the Digital Economy



**Customer  
Experience**



**Product  
Enhancement**



**Collaborative  
Innovation**



**Organizational  
Leadership**

# MEMBANGUN DIGITAL ECONOMY INDONESIA



**PNBP 2015 hanya 23%**

Realisasi PNB tahun 2015 sebesar Rp252,4 triliun, atau 93,8 persen dari target APBN-P 2015.

Lebih rendahnya realisasi PNB terutama disebabkan oleh **turunnya pendapatan sumber daya alam (SDA) migas dan pertambangan mineral dan batubara (minerba)**

## Indonesia Go DIGITAL

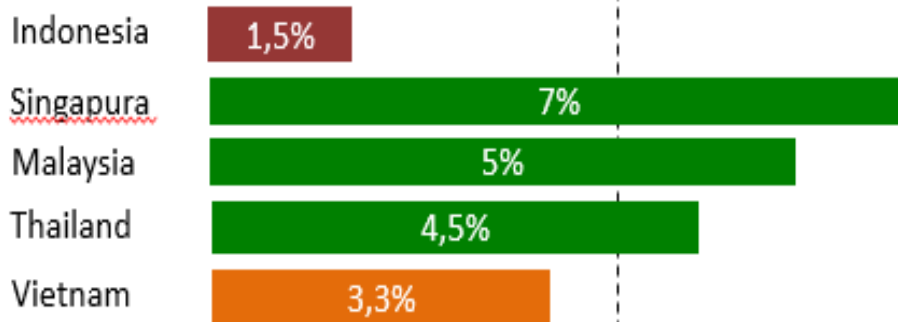


**Di Depan Sarjana Ekonomi Indonesia, Jokowi Bicara Ekonomi Digital**

**Potensi ekonomi digital di Indonesia sangat besar dan penting untuk dikembangkan**, hal itu ditambahkan oleh Jokowi, "Kita ingin *developer* kita mengejar negara lain. **Potensi digital ekonomi kita kurang lebih US\$ 13 juta**. Lima tahun ke depan **berpotensi menjadi US\$ 130 juta**. Sebuah potensi yang besar sekali, **jangan sampai diambil oleh orang lain.**"

Presiden Joko Widodo dalam acara Ikatan Sarjana Ekonomi Indonesia (ISEI) Maret 2016 (sumber: [www.isei.or.id](http://www.isei.or.id))

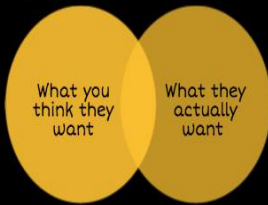
### Jumlah Pengusaha/Entrepreneur Indonesia masih sedikit



**Standar World Bank 4%**



# 1. BUILD A PRODUCT THAT NOBODY WANTS



✓ **VALIDATE IDEAS WITH REAL USERS**

# 2. SPEND TOO MUCH TIME ON MVP

CASE STUDY: DROPBOX

- LANDING PAGE TO COUNT NUMBER OF SIGNUPS
- DEMO VIDEO



✓ **FAKE IT BEFORE YOU MAKE IT**

# 3. DIDN'T SPEND ENOUGH TIME ON CULTURE SINCE DAY ONE

✓ **CARE ABOUT YOUR EMPLOYEES**

# 4. FOCUS TOO MUCH ON COMPETITION

✓ **FOCUS ON PRODUCT/MARKET FIT**

## The Top



## Startup Mistakes

# 5. DIDN'T LEARN FROM DATA



- ✓ **TRACK ANALYTICS SINCE FIRST VERSION**
- ✓ **COHORT ANALYSIS**
- ✓ **TOOLS: KISSMETRICS, MIXPANEL**

# 6. DIDN'T COMMUNICATE

- SET GOAL AND COMMUNICATE
- BIG DASHBOARD FOR EVERYONE
- STAND-UP MEETING/ WEEKLY MEETING



# 7. FOCUS ON WRONG THINGS

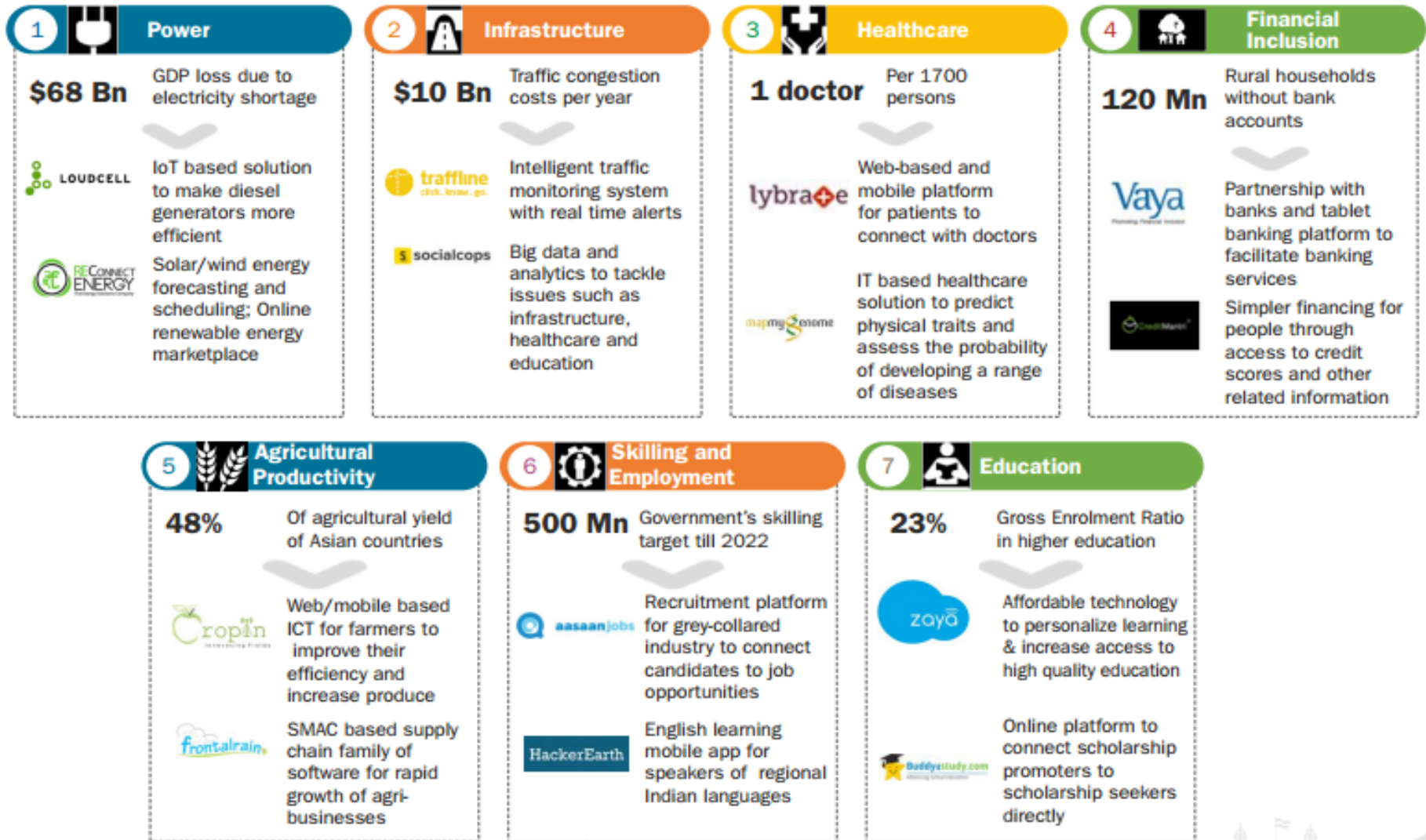


- DON'T RELY ON VANITY METRICS
- USE CONVERSION FUNNEL
- SIGNUP > DOWNLOAD > KEY ACTIVITY > PURCHASE

Source: ShopSpot



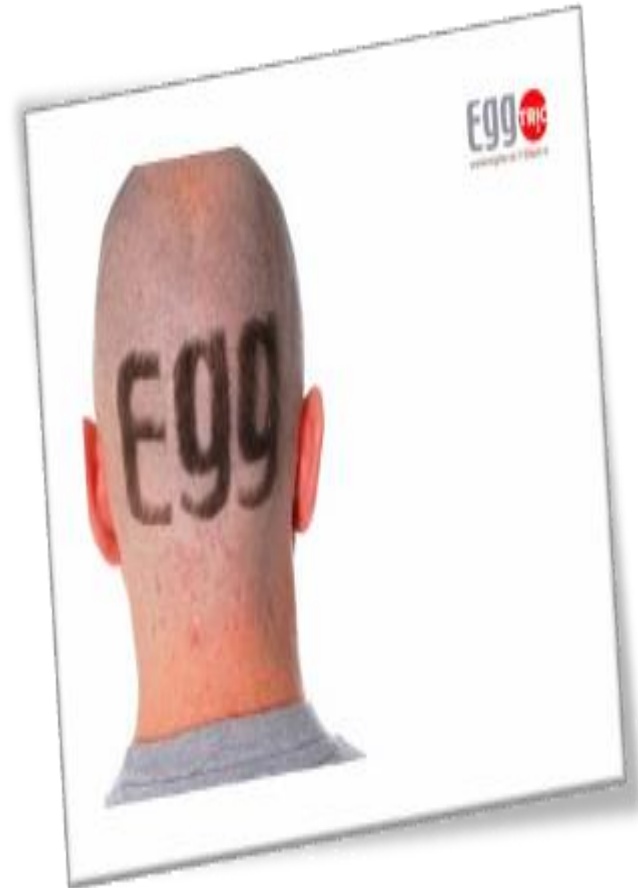
# GO DIGITAL STUDI di INDIA



# POLA PIKIR ENTREPRENEUR

Perbedaan Pola Pikir  
Entrepreneur vs Non  
Entrepreneur:

- Produktif versus Konsumtif
- Resources Utilization  
Versus Resources  
Disposal.







# HAMBATAN MEMULAI USAHA

- Merasa Sudah Terlalu Tua atau
- Merasa Terlalu Muda
- Tidak Berbakat
- Tidak Punya Modal (uang)



# RENUNGAN **TECHNOPRENEUR**

Setiap hari seorang manusia melakukan self-talk sebanyak 55.000 s/d 60.000 kali.

Sayangnya 77% statement yang diucapkan bersifat negatif dan melemahkan diri kita (*Deepak Chopra*).

*Harusnya kita banyak-banyak Berdzikir.!*

"Saya kurang sukses"

"Saya sudah terlambat untuk berubah dan menjadi orang sukses"

"Saya sudah terlalu tua untuk sekolah lagi"

"Saya bodoh"

"Saya tidak berbakat bisnis"

Kata siapa ??? ...



# PELAJARAN **TECHNOPRENEUR**

1. Balita berlatih berjalan karena “motivasi kuat” setelah bosan merangkak
2. Balita berlatih berjalan karena “tidak banyak berpikir risiko”
3. TAMBAHKAN list ini:

---

---

---

---





# SIAPA BILANG **TECHNOPRENEUR**

- **Terlalu Tua**

**Ingat lah, Kolonel Sander pendiri KFC memulai bisnis pada umur 70 tahun**

- **Tidak Punya Modal**

**Ingat lah, Onasis memulai bisnis kapal angkut dengan OPM (*Other People Money*)**

- **BODOL – BOBOL - BOTOL**



# APA KONGKRITNYA **TECHNOPRENEUR**

Untuk Memulai Bisnis, Hanya Perlu 3M :

**Motivasi,**

**Mindset**

dan

**Make it (Just Do IT)**



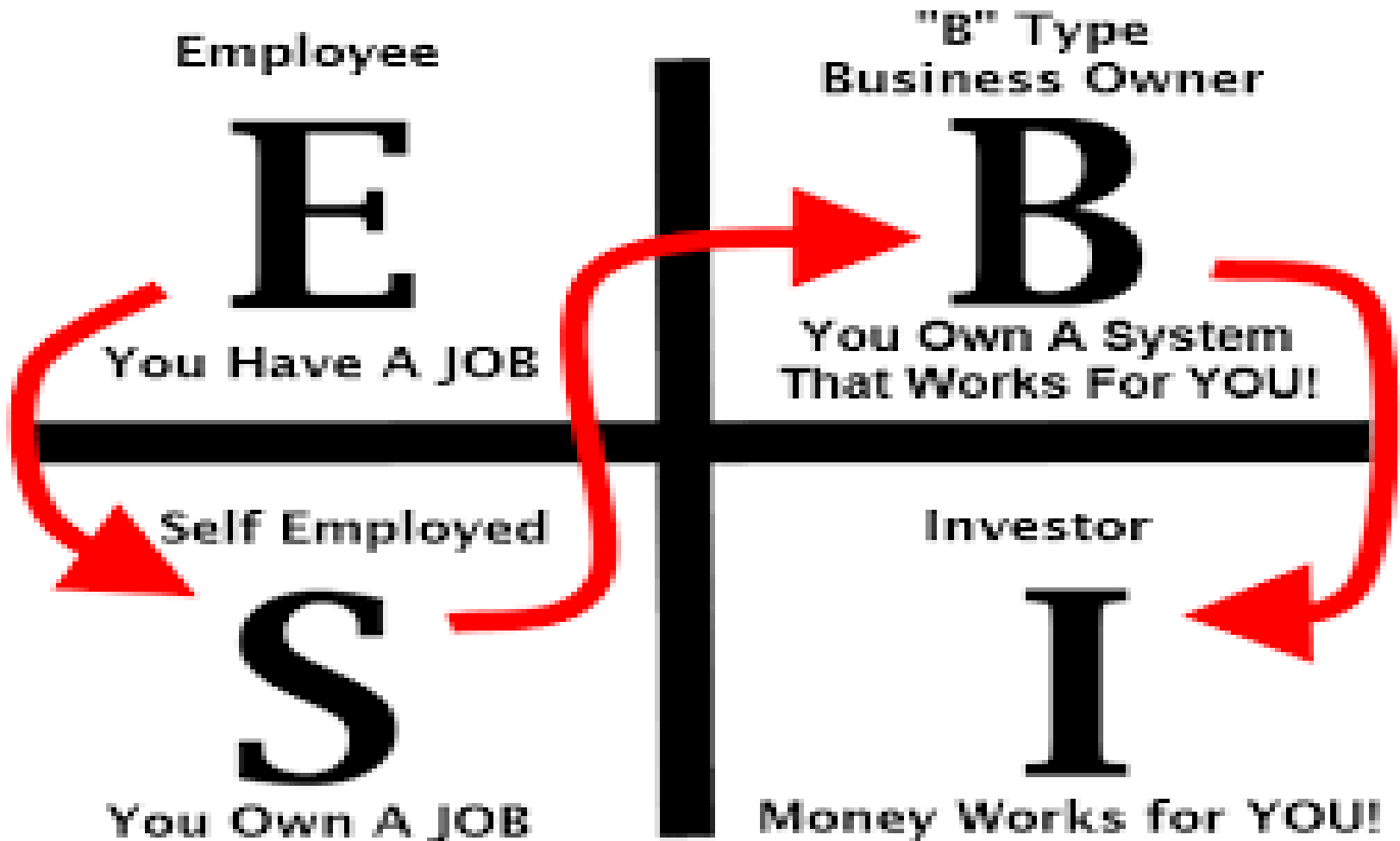
# MANA yang KITA PILIH.!

UANG	WAKTU
Minus	Minus
Minus	Surplus
Surplus	Minus
Surplus	Surplus

## WHY? ,,,,



# BERUBAH.! CEPAT & TEPAT.!





# BERUBAH.! CEPAT & TEPAT.!

***"Kalau Kita menginginkan perubahan kecil dalam hidup, ubahlah PERILAKU Kita. Tetapi bila Kita menginginkan perubahan yang besar dan mendasar, ubahlah POLA PIKIR Kita."***

- Stephen Covey

# BERUBAH.! CEPAT & TEPAT.!





# BERPIKIR KREATIF

- **Melihat dengan sudut pandang baru**
- **Menemukan hubungan baru**
- **Membentuk kombinasi baru**

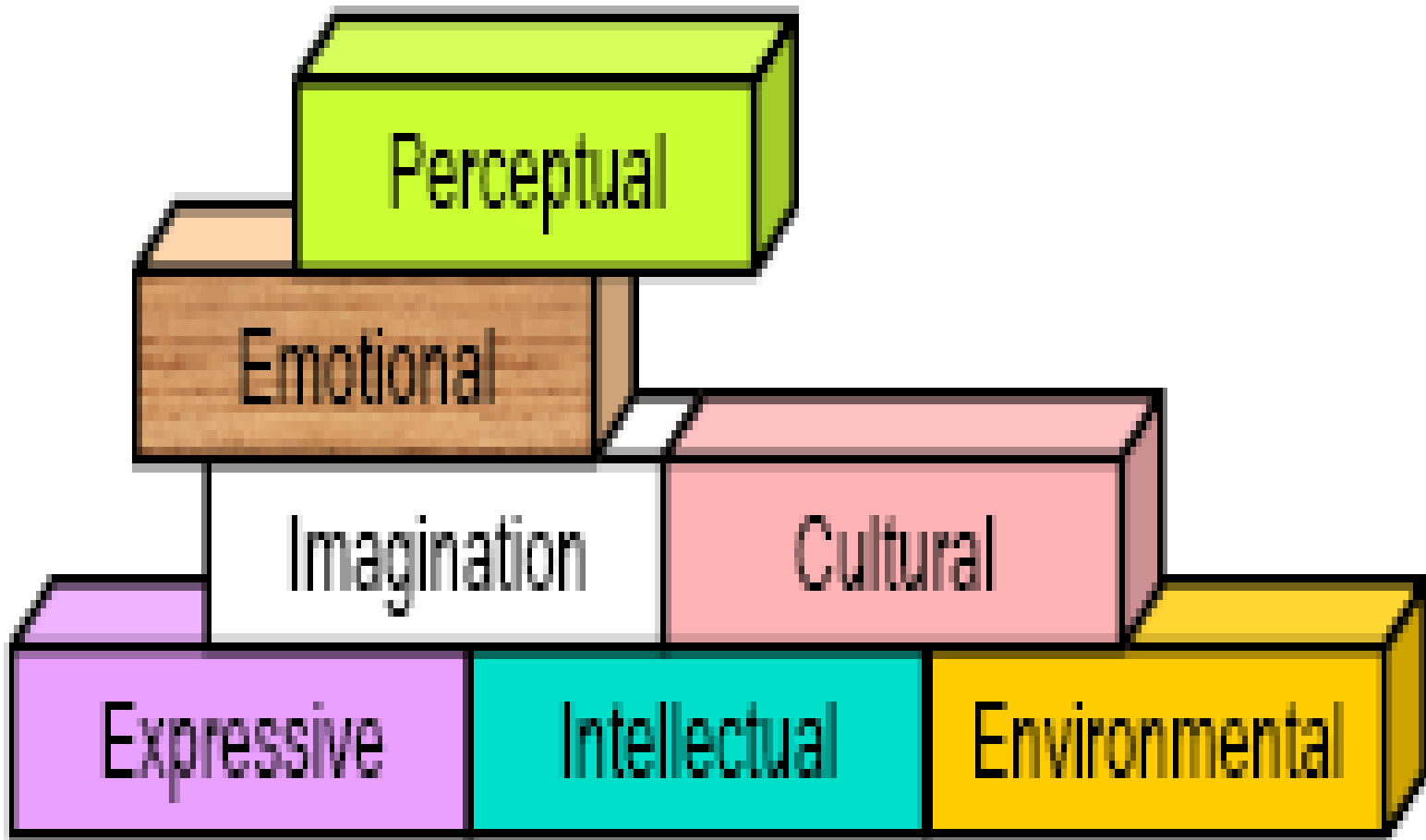


# BERPIKIR KREATIF

Melihat dengan SUDUT PANDANG Baru  
Sebenarnya masalah yang kita hadapi tidak berubah, tetapi yang kita ubah adalah cara kita dalam memandang masalah tersebut melalui pola pikir positif.

Misal : memandang kegagalan sebagai sukses yang tertunda, bukan kegagalan sebagai alasan untuk frustrasi berat.

# HAMBATAN KREATIFITAS





# BERPIKIR KREATIF SELALU BERTANYA

SCUMPS

Shape

Color

Use

Material

Part

Size

# BERPIKIR KREATIF SELALU BERTANYA



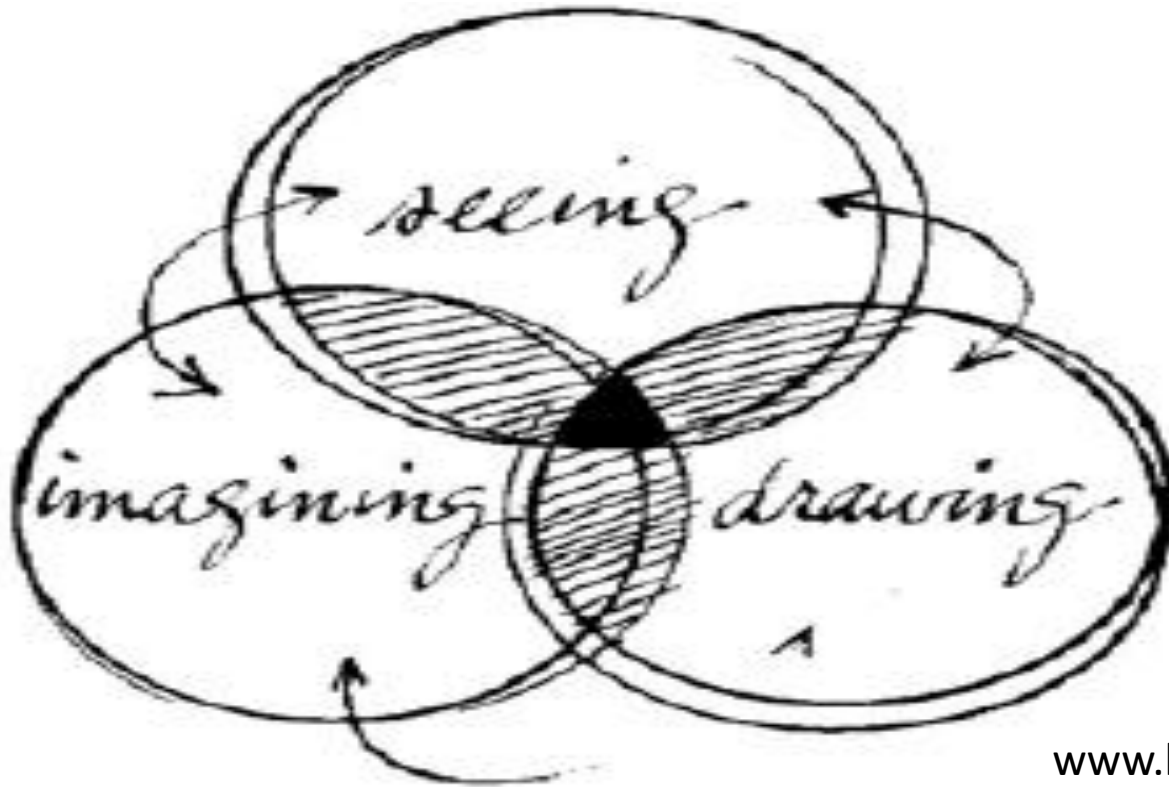




# TEKNIK CREATE

1. Membuat **COMBINASI** baru
2. Menggunakan Input yang **RANDOM**
3. Membuat **ELIMINASI**
4. Menggunakan **ALTERNATIF**
5. Mencoba Cara Pikir **Terbalik**
6. Kasus **Ekstrim**

# TEKNIK VISUAL THINKING



[www.howstuffworks.com](http://www.howstuffworks.com)

**ATM = Amati, Tiru, Modifikasi**



# TIPS MENINGKATKAN KREATIFITAS

1. Tingkatkan penggunaan otak kanan kita melalui stimulus visualisasi tujuan, mempelajari seni musik, serta berolahraga jalan kaki tanpa alas
2. Kenali hambatan kreatifitas kita, dan lakukan rencana aksi untuk mengeliminir hambatan tersebut
3. Biasakan berpikir berbeda (Helicopter View)



# TIPS MENINGKATKAN KREATIFITAS

“Kreatifitas terdiri dari 1 persen inspirasi dan 99 persen kerja keras.”

- Thomas Alfa Edison

# KREATIFITAS INOVASI

BIDANG KEMAMPUAN	DESKRIPSI TINGKAT KEMAMPUAN	DESKRIPSI TINGKAT KELUASAN DAN KERUMITAN MATERI
KOGNITIF	Menciptakan (create)	Alternative produk, jasa dan pemecahan masalah
PSIKOMOTORIK	Lancar dan tepat (precision)	Yang dapat memberikan keunggulan bersaing
AFEKTIF	Menjadi Pola Hidup (characterization)	Pola hidup kreatifitas
<b>RUMUSAN :</b> mampu menciptakan alternative produk, jasa dan pemecahan masalah secara lancar dan tepat yang dapat memberikan keunggulan bersaing dan menjadikan kreatifitas sebagai pola hidup		





# TUGAS KREATIFITAS INOVASI

1. Masing-masing kelompok mahasiswa diminta untuk mengembangkan produk dan jasa secara kreatif dan inovatif dari Perusahaan APPS Tugas I dalam sebuah TABEL (LAMA=BARU, PERBAIKAN, MODIFIKASI).
2. Kelompok mahasiswa mengembangkan produk dan jasa dengan 3 pendekatan berikut:
  - Membuat produk atau jasa yang sama sekali baru dan belum pernah ada.
  - Memperbaiki produk atau jasa yang sudah ada.
  - Memodifikasi produk atau jasa yang sudah ada.
3. Kelompok mahasiswa membuat alternatif produk dan jasa tersebut sebanyak dan sekreatif mungkin!
4. Buatlah konsep produk dan jasa tersebut dalam bentuk presentasi/ model / maket yang dapat ditampilkan.
5. Bandingkan ketiga pendekatan tersebut pada masing-masing kelompok
6. Kemudian komentari apakah alternatif tersebut masih dapat dikembangkan lebih banyak atau lebih menarik lagi.