

Innovator Meeting
Kementerian Pengembangan Potensi dan Kreativitas Mahasiswa
BEM KM UGM 2020

Identitas Tim Pengusul:

No	Nama	NIM
1	Muhammad Nanda Jabar Rozaq	18/425698/SV/14840
2	Rismanda Tyas Kusumadewi	18/425702/SV/14844
3	Dania Putri Nur 'Aini	18/431564/SV/15535
4	Wafiyah Amalyris Kamilatunnisa	18/432063/SV/15999
5	Brigita Tyara Pricilla	19/444787/EK/22605

Judul Ide yang diusulkan:

Diconfig Indonesia

Abstrak (Deskripsi Singkat Mengenai Ide):

Diconfig Indonesia merupakan suatu platform yang bertujuan untuk mengenalkan dan mempublikasikan karya-karya mahasiswa Indonesia kepada masyarakat luas sebagai salah satu cara pemerataan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) di Indonesia dan memberikan opsi-opsi kepada dunia industri sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas bisnis proses yang ada di perusahaannya hingga menciptakan produk baru yang terinisiasi dari karya-karya tersebut.

Latar Belakang:

- a. Karya-karya inovasi mahasiswa di Indonesia cenderung hanya berakhir dalam suatu kompetisi maupun tugas akhir sebagai salah satu persyaratan kelulusan dan tidak diaplikasikan dalam kehidupan nyata.
- b. Terdapat permasalahan terhadap penumpukan laporan-laporan maupun skripsi mahasiswa di Indonesia yang hanya berakhir menjadi arsip fisik.

- c. Adanya kebutuhan bagi perusahaan-perusahaan untuk meningkatkan efektivitas bisnis proses yang mereka jalankan hingga inovasi dalam sisi produksi. Hal ini dibuktikan dengan adanya kompetisi-kompetisi yang diadakan perusahaan swasta/pemerintahan untuk menyelesaikan permasalahan yang mereka hadapi serta inovasi (yang sekiranya) dapat diimplementasikan agar meningkatkan daya saing perusahaan.

Goals/Outcome Pengembangan Ide Inovasi:

- a. Melakukan digitalisasi laporan dan skripsi akademisi agar tidak menumpuk sehingga dapat meningkatkan nilai guna dari laporan maupun skripsi tersebut.
- b. Publikasi terhadap karya-karya akademisi Indonesia sehingga dapat dimanfaatkan oleh berbagai pihak.
- c. Terbukanya kesempatan bagi masyarakat Indonesia yang ingin mengakses sumber belajar yang ada di perguruan tinggi.
- d. Upaya pemerataan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) di Indonesia khususnya yang masih berusia muda (produktif).
- e. Memberikan akses atau kesempatan belajar materi di perkuliahan bagi masyarakat Indonesia yang belum mendapatkan kesempatan belajar di perguruan tinggi.
- f. Membantu proses pendaftaran paten karya yang ingin dipublikasikan sehingga mencegah adanya plagiarisme dan tindakan yang tidak bertanggung jawab dari pihak lain.
- g. Memberikan win-win solution kepada pemilik karya dan pengguna baik secara moral maupun materil (monestasi karya).

Overview Produk Akhir dari Pelaksanaan Ide:

- a. Website dan Aplikasi yang memberikan layanan belajar secara online kepada masyarakat muda Indonesia yang belum mendapatkan kesempatan kuliah untuk belajar dalam bentuk video, text, maupun file (sumber belajar) yang bisa diunduh oleh pengguna.
- b. Website yang berisi database karya-karya akademisi terutama di Universitas Gadjah Mada (tahap awal) yang digunakan sebagai sumber daya utama dalam proses produksi pada tahap selanjutnya.

- c. Kanal Youtube Diconfig Indonesia yang berfungsi untuk mengenalkan karya-karya mahasiswa dalam bentuk talkshow, diskusi, maupun demo produk (karya) mahasiswa tersebut.

Cara untuk mewujudkan dan menyampaikan ide/inovasi ke target pasar:

a. Cara Mewujudkan

Sebagai langkah paling awal untuk dapat merealisasikan ide ini yaitu dengan memiliki database karya-karya mahasiswa Universitas Gadjah Mada:

- i. Menghubungi bagian akademik masing-masing fakultas untuk meminta data-data skripsi dan publikasi mahasiswa dari tahun ke tahun.
- ii. Menghubungi Himpunan Mahasiswa Prodi (HMP) dan Organisasi Mahasiswa yang berfokus pada kegiatan kompetisi kreativitas dan inovasi untuk mengumpulkan karya-karya anggotanya.
- iii. Melakukan sentralisasi dan kategorisasi karya-karya tersebut dalam suatu web aplikasi untuk memudahkan proses filtrasi dan pencarian karya. Termasuk didalamnya pemilihan mana yang ingin dimasukan ke dalam aplikasi sumber belajar dan mana yang harus diprioritaskan untuk dipublikasikan melalui kanal Youtube.
- iv. Menyeleksi dan melakukan komunikasi dengan pemilik karya terkait perizinan untuk mempublikasikan karya-karya tersebut.
- v. Mengunggah produk yang telah dibuat tersebut ke pasar.

b. Cara Menyampaikan ide ke Target Pasar

- i. Membuat kanal Youtube yang membahas mengenai produk (karya-karya) mahasiswa untuk menjangkau pasar masyarakat Indonesia dan perusahaan-perusahaan.
- ii. Melakukan webinar bersama komunitas mahasiswa, komunitas masyarakat, dan komunitas bidang tertentu untuk mengenalkan bahwa ada platform yang bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan dan menciptakan inovasi-inovasi baru.

- iii. Melakukan presentasi atau memberikan opsi-opsi penawaran kepada perusahaan tentang pengimplementasian karya akademisi khususnya mahasiswa (dalam bentuk prototype) di perusahaannya.
- iv. Melakukan edukasi kepada masyarakat umum melalui akun-akun sosial media seperti Instagram, Facebook, dan Artikel Website.

Kesimpulan

Kehadiran Diconfig Indonesia serta terealisasikannya keseluruhan ide, harapannya, dapat menyelesaikan permasalahan mengenai pendidikan dan ketidakmerataan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) di Indonesia dari hulu ke hilir. Diconfig Indonesia membantu menyelesaikan permasalahan mulai dari karya akademisi yang dibiarkan menumpuk hanya untuk sekedar kepentingan arsip tanpa diaplikasikan lebih lanjut menjadi sumber belajar bagi orang lain.

Selain membawa manfaat bagi pengguna, Diconfig Indonesia juga turut serta dalam mengapresiasi pembuat karya baik segi moril dan materil. Salah satunya dengan cara pendaftaran hak paten karya sehingga meminimalisir adanya perlakuan kurang bertanggung jawab dari pihak lain serta memperjuangkan hak ekonomi (monetisasi) dari karya yang terdaftar.

Selain itu, karya-karya tersebut bisa dikembangkan menjadi produk jadi yang dijual langsung ke masyarakat maupun dalam bentuk jasa yang bisa ditawarkan kepada perusahaan-perusahaan yang membutuhkan solusi atas permasalahan yang dialami dalam rangka meningkatkan produktivitas dan efektivitas bisnis proses yang terjadi di perusahaan.