



**PROGRAM STUDI**  
**TEKNIK INFORMATIKA – S1**  
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO**

MATA KULIAH  
**StartUp Bisnis**



<a href='https://www.freepik.com/vectors/technology'>Technology vector created by sentavio - www.freepik.com</a>

# **StartUp Bisnis**

## **“Pengantar StartUp Bisnis”**

**TIM DOSEN PENGAMPU**

# KONTAK DOSEN

**ABU SALAM, M.KOM**

EMAIL : [abu.salam@dsn.dinus.ac.id](mailto:abu.salam@dsn.dinus.ac.id)

TELEGRAM : 0817244958

## PROFIL :

- Research Interest
  - Software Engineering, Machine Learning, Data Mining, Information Retrieval, Big Data, Data Science / Analysis.
- Activity
  - Dosen TI Fasilkom UDINUS
  - Kepala Departemen Software PT DINUSTEK
  - Direktur Teknis PT Sahabat Sehat Nusantara (Produk <https://oncodoc.id>)
  - Inisiator dan **CTO** Produk <https://e-regina.id>
  - Inisiator dan **CTO** Produk <https://siap.pari.or.id>
  - Inisiator dan **CTO** Produk <https://simak.sbn.or.id>
  - Inisiator dan **CTO** Produk <https://digitepp.id>

## Pokok Bahasan

1. Pengantar StartUp
2. Ide Bisnis
3. Segmentasi Kustomer
4. Market Analysis
5. Produk
6. Kompetisi Produk
7. Kebutuhan Finansial
8. Tim
9. Market
10. Prototype Produk

## Sumber Pustaka

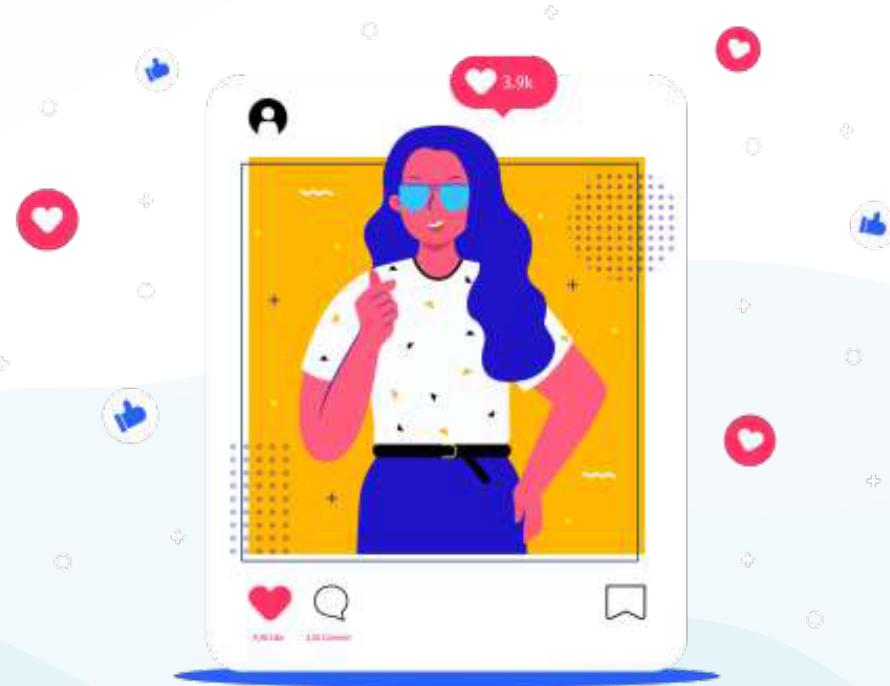
- Noersasongko, dkk (2018) ,KEWIRAUSAHAAN, Perubahan Jaman: Ilmu Kosong Tapi Berisi
- Noersasongko, dkk (2018) , KEWIRAUSAHAAN, Strategi mengepung
- Hisrich, Robert D., Michael P. (2008), *Entrepreneurship*”+Seventh Edition, MC Graw Hill, America.
- Kiyosaki Robert, 2000, ”Cashflow Quadrant”+Jakarta: PPM
- Zimmerer, Thomas W., 2008, ”Essential+of Entrepreneurship and Small Business Management”+Fifth Edition, Pearson Education International, New Jersley.
- Hagoort, Giep. 2005. Art Management : Entrepreneurial Style. Cambridge L : Harvard University Press.
- Fahmi, Irham,.2016, ”Kewirausahaan-Teori,kasus,dan solusi, Alfabeta, Bandung

## KONTRAK PERKULIAHAN

- **Kehadiran** : 75 % (Absensi melalui KULINO)
- **Bobot Penilaian**
  - TUGAS : 50% (Akumulasi BOBOT Kehadiran, Keaktifan, Sikap dan Tugas)
  - UTS : 25%
  - UAS : 25%
- **Perkuliahan** : Synchronous (Kelas), Asynchronous (Kulino), Media Interaktif Grup Telegram Kelas.
- **Tugas Akhir Makul**
  - Prototype Produk (Kelompok @ 4 - 5 orang)

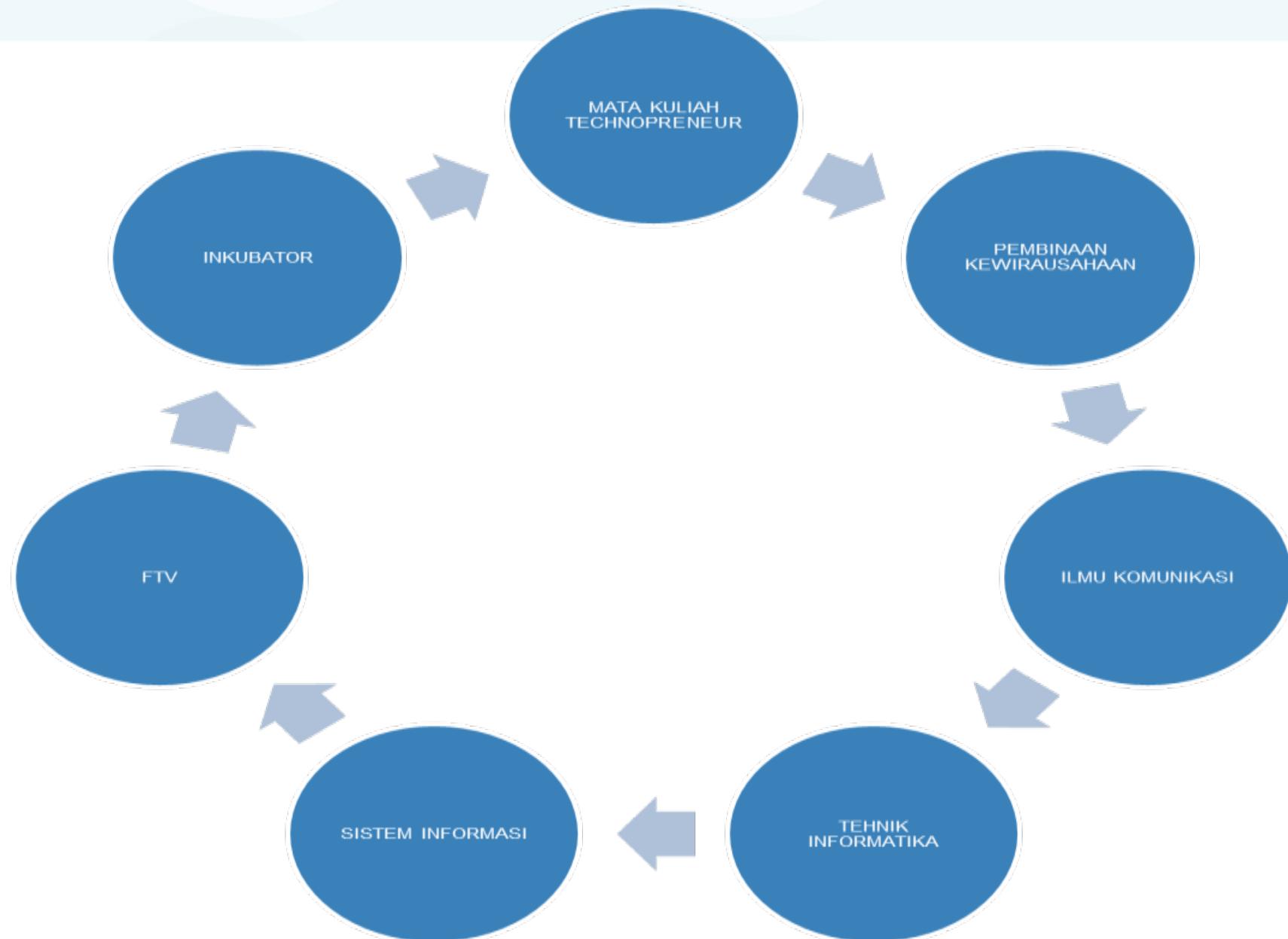


**PROGRAM STUDI**  
**TEKNIK INFORMATIKA – S1**  
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO**



# PENGANTAR TECHNOPRENEURSHIP

## FAKULTAS ILMU KOMPUTER



## PERUBAHAN



Industri



Informasi



Intelejensi



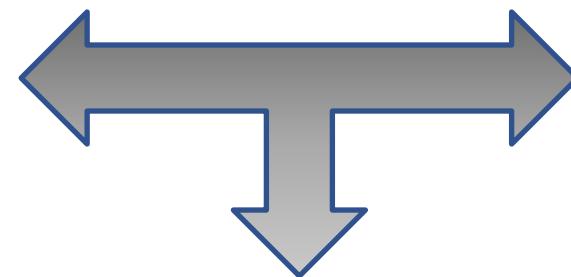
Timeline





=VS=





Entrepreneurship



## Perbedaan

Menjamin bahwa teknologi berfungsi sesuai kebutuhan target pelanggan dan dapat dijual dengan mendapatkan keuntungan

Teknologi  
Entrepreneur

Hanya menjual dengan mendapatkan profit

Entrepreneurship

# TECHNOPRENEURSHIP

Aktifitas yang secara konsisten dilakukan  
guna mengkonversi ide-ide yang bagus  
menjadi kegiatan usaha yang menguntungkan  
**[Drucker 1996]**

## Hal-hal yang dilakukan oleh seorang entrepreneur

1. Identifikasi dan evaluasi peluang pasar.
2. Menemukan solusi untuk mengisi peluang pasar tersebut.
3. Memperoleh sumber daya yang diperlukan (uang, orang, peralatan untuk menjalankan bisnis)
4. Mengelola sumber daya dari tahap awal (start-up) ke fase bertahan (survival) dan fase pengembangan (ekspansi).
5. Mengelola resiko-resiko yang berhubungan dengan bisnisnya

## Penelitian

- Penemuan
- Penambahan ilmu Pengetahuan

## Komersialisasi

- Tehnologi
- Labolatorium
- Pasar

### **Kesimpulan :**

- Technopreneurship sebagai proses pembentukan dan kolaborasi antara bidang usaha dan penerapan teknologi sebagai instrumen pendukung

# Menjadi seorang Technopreneur

*Harus menguasai:*

## Teknologi

Teknologi merupakan cara untuk mengolah sesuatu agar menjadi efisiensi biaya dan waktu sehingga dapat menghasilkan produk yang berkualitas dengan memperhatikan kebutuhan pasar, solusi untuk permasalahan, perkembangan aplikasi, perbaikan efektifitas, dan efisiensi produksi serta modernisasi.

## Entrepreneurship

Proses dalam mengorganisasikan dan mengelola resiko untuk sebuah bisnis dengan mengidentifikasi dan mengevaluasi pasar, menemukan solusi-solusi untuk mengisi peluang pasar, mengelola sumber daya, yang diperlukan dan mengelola resiko yang berhubungan dengan bisnisnya.

# Invensi Inovasi Technopreneur

## Landasan

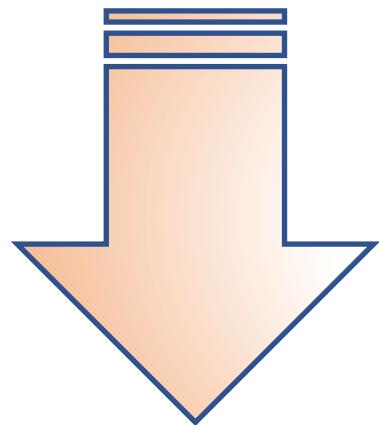


Berangkat dari kebutuhan masyarakat

Perkaya diri dari ide dan inspirasi

Rencanakan dengan matang dan lakukan  
dengan cepat

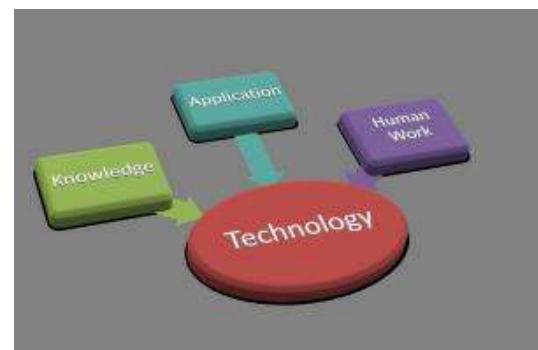
Tambahkan Value pada produk



Inovasi adalah proses  
adopsi sebuah  
penemuan oleh  
mekanisme pasar



## Invensi (Reka Cipta) & Inovasi



Proses

Produk



## Dampak Technopreneur Bagi masyarakat

### **Ekonomi**

- Meningkatkan efisiensi dan produktifitas. Meningkatkan pendapatan.
- Menciptakan lapangan kerja baru
- Menggerakkan dan menciptakan peluang bisnis pada sektor-sektor ekonomi yang lain

### **Lingkungan**

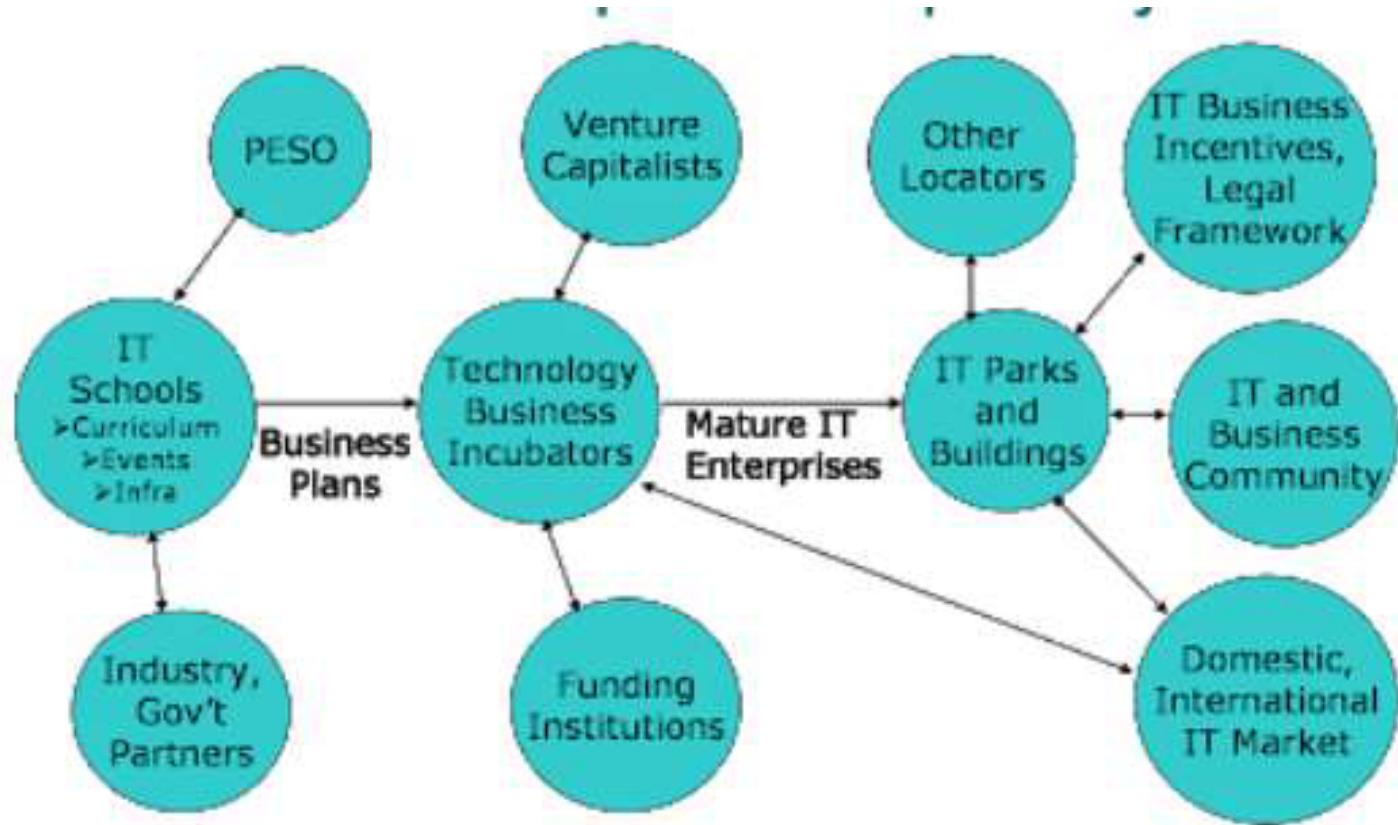
- Memanfaatkan bahan baku dari sumber daya alam Indonesia secara produktif
- Meningkatkan efisiensi penggunaan sumber daya terutama sumber daya energi

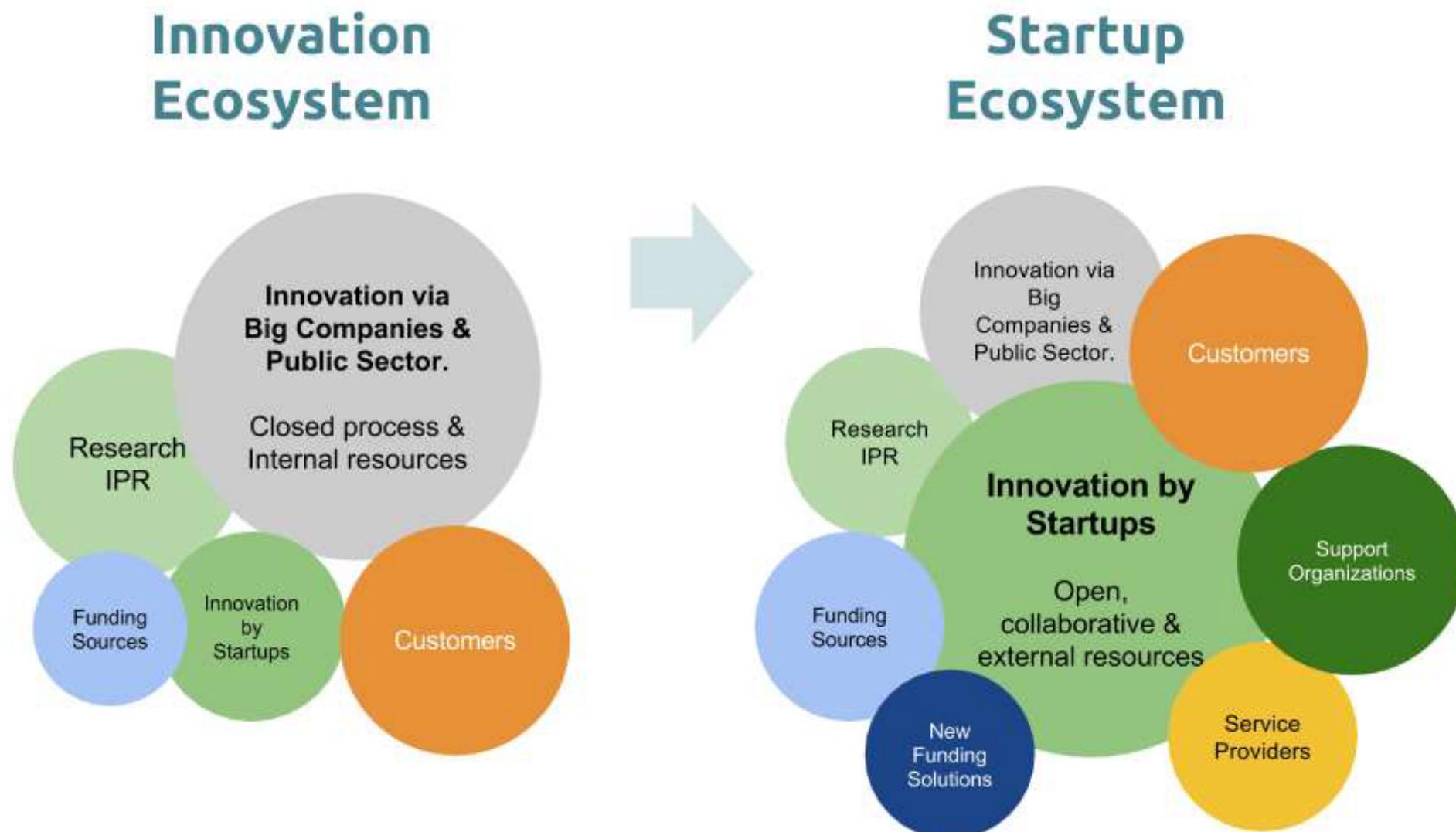
## Kriteria untuk mengembangkan invensi dan inovasi:

- Memberikan performansi solusi lebih baik.
- Menjawab permasalahan dan memenuhi karakteristik kebutuhan masyarakat.
- Merupakan ide orisinal
- Dapat diterapkan ke pasar dan memenuhi kriteria kelayakan ekonomi.
- Memiliki skala pasar dan manfaat yang memadai.
- Dapat dipasarkan sebagai produk atau jasa
- Meningkatkan produktifitas, pendapatan dan lapangan kerja bagi masyarakat.

# Ekosistem Technopreneurship

- **H-** uman Resource
- **E-** nvironment
- **L-** aw and Policies
- **F-** inancial Resource





# **Terimakasih**

## **Catatan:**

Buka Kulino untuk materi dan penugasan