

---

# Memulai Perusahaan Rintisan Digital

---

Dr. Bambang Purnomosidi D. P.

<https://zimera-systems.com>



# About Me



- Dosen di **Universitas Teknologi Digital Indonesia**
- Ketua Program Studi di **Magister Teknologi Informasi - UTDI**
- *Head of ISSRG (Intelligent Software Systems Research Group) - UTDI*
- Founder dan CEO di **Zimera Systems.**

# Agenda

1. Apa Itu Perusahaan Rintisan Digital?
2. Arti Penting PRD.
3. Ekosistem PRD
4. Subkultur Maker dan PRD.
5. Mentalitas *Maker*
6. *Maker* dan *Makerspace*
7. Memulai *Makerspace*
8. Mengelola *Makerspace*
9. Monetisasi
10. Pendanaan (*Funding*)
11. Valuasi PRD
12. Investor
13. Antisipasi Teknologi Digital
14. Penutup



# Apa Itu Perusahaan Rintisan Digital?

- **Perusahaan Rintisan** atau *Startup Company* atau *Start-up Company*:

Perusahaan yang berada pada tahap awal perkembangan untuk memproduksi produk atau layanan inovatif dalam kondisi **ketidakpastian tinggi**.

- **Perusahaan Rintisan Digital:**

Perusahaan yang menggunakan teknologi digital untuk memberikan solusi yang membumi terhadap berbagai masalah **yang ada dalam kehidupan nyata**.

---

## Catatan:

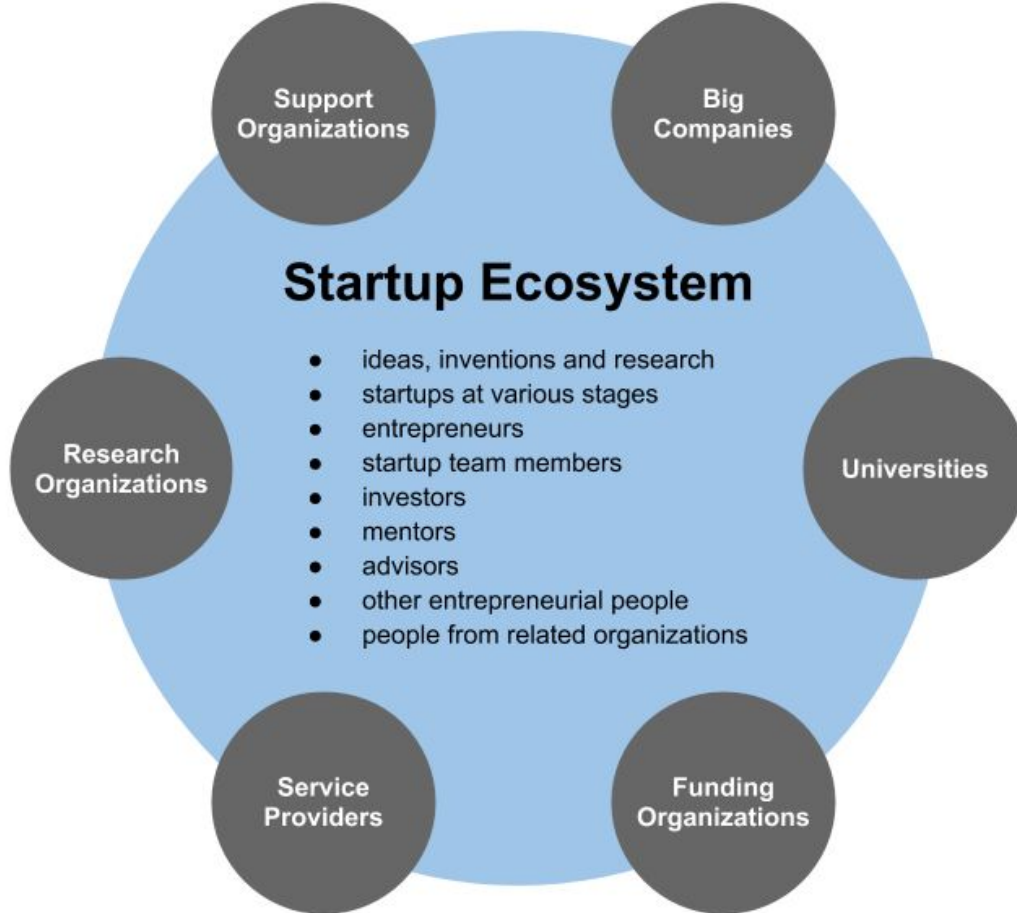
Digital: dari kata *digitus* (latin - angka), artinya data dikonversi menjadi angka - 0 dan 1. Teknologi digital mengacu pada semua teknologi yang digunakan untuk menghasilkan, memproses, menyimpan, dan menyebarkan data dan informasi.

# Arti Penting Perusahaan Rintisan Digital



- Memberikan solusi terhadap masalah yang nyata ada dengan lebih cepat, efektif, dan efisien.
- Memberdayakan individu untuk membangun masa depan.
- Menyediakan inovasi dan layanan baru yang relevan dengan solusi masalah yang diberikan dunia.
- Menumbuhkan kultur riset-inovasi untuk membangun *knowledge-based society*.
- Menyediakan lapangan kerja dan memfasilitasi pertumbuhan ekonomi.

# Ekosistem PRD



Sumber: Startup Commons -

<https://drive.google.com/file/d/0B3ImYgVnZqRQc1h5Z2dkRHRMMVE/view?resourcekey=0-NearOOxsqEdvL7UaMEbb7A>

# Subkultur Maker dan Perusahaan Rintisan Digital

- Muncul 2006-an
- Dipelopori **Dale Dougherty**
- Perpanjangan dari DIY dengan menyertakan teknologi.
- **Subkultur Maker** berisi sekelompok orang dengan keminatan yang sama, menggunakan bantuan teknologi untuk aktivitas *discover, explore, create, invent, dan share*.
- Para *Makers* beraktivitas berdasarkan pada tujuan *problem solving* atau penyelesaian proyek tertentu.
- Subkultur *maker* ini menjadi embrio dari berbagai *startup*.



# Mentalitas Maker

- Craftmanship: something inside, it's how you relate yourself to *making process* and the results.
- Buatlah apa yang kamu bisa, mulai dari kecil, meningkat secara terus menerus:
  - Deep Observation
  - Skills Acquisition
  - Experimentation
- *Persistent-tinkering*
- *Celebrate failure*
- *Embrace constraints*
- *Valuing the process*
- *Thinking visually*
- *Be a fixer*
- Write!
- Share!.



# ***Maker dan Makerspace***

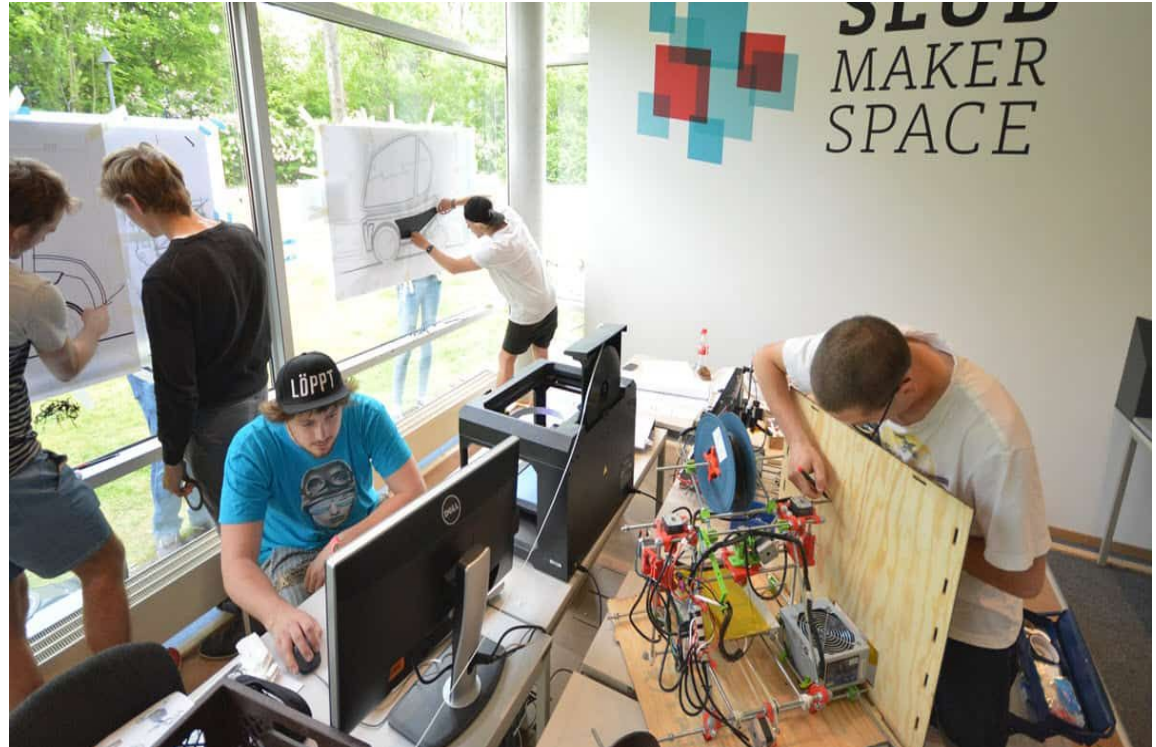
**Makerspace:** tempat anggota kelompok maker berkumpul, bersosialisasi, dan berkolaborasi untuk membuat melakukan aktivitas *making* - membuat sesuatu.


**Hackerspace:** *makerspace* untuk mereka-mereka yang mempunyai keminatan yang sama di bidang komputer, mesin, teknologi, sains, seni digital, maupun seni elektronik.



## Ada apa di Makerspace?

1. Ruang: eksperimen, brainstorming, knowledge sharing
2. Toolkit: utama dan pendukung.
3. Buku/artikel/materi sesuai domain






Zimera School of Maker i... ▾

# baca-saya-pertama

Beberapa petunjuk bagi peserta proses pembela... # 🔔 ➦



INFORMATION +

# baca-saya-pertama 👤 ⚙️

# request-materi

# pengumuman

TEXT CHANNELS +

# off-topic


# eksperimen-teks

VOICE CHANNELS +

🔊 interaksi-audio-visual

# Welcome to Zimera School of Maker in Software and Data Technologies

This is the beginning of this server.



bpdp 08/12/2021

**Selamat Datang**

Selamat bergabung. Berikut ini adalah beberapa petunjuk untuk menggunakan berbagai fasilitas pada server ini serta berbagai rule untuk mengikuti proses pembelajaran di Zimera.

**Berkomunikasi**

**[Aturan 01]** Dilarang menggunakan kalimat-kalimat kasar dan kalimat-kalimat berbau SARA yang bisa mengganggu kenyamanan belajar antara sesama.

+ Message #baca-saya-pertama 📁 GIF 📎

# Memulai *Makerspace*

## Memulai

1. Berkumpul dan berdiskusi dengan rekan-rekan sepemikiran: ruang lingkup, beberapa proyek yang bisa diselesaikan.
2. Property - tempat berkumpul: bisa seadanya lebih dulu.
3. Penyiapan *Toolkit*
4. Penyiapan infrastruktur
5. Pembiayaan?

# Mengelola *Makerspace*

1. Berbentuk badan usaha: CV, PT, Koperasi, ...
2. Berbentuk LSM - Organisasi Non Profit.
3. Berbentuk UMKM
4. Tidak berbentuk

# Monetisasi

**Monetisasi:** proses mengubah sesuatu menjadi penghasilan

1. Menjual proses pembelajaran
2. Menjual produk yang dihasilkan
3. Pelatihan
4. Tim *outsource*
5. Penyiapan SDM
6. *Social media monetization*
7. Platform untuk *maker / creator*:  
Kickstarter, Patreon, Buy Me A Coffee



**Peringatan:** monetisasi menghendaki pengelolaan yang lebih kompleks.

# Pendanaan (*Funding*)



1. Iuran keanggotaan
2. Sponsor eksternal
3. Donasi
4. Organisasi Laba

Berminat mencari *funding*?

1. Pre-seed funding: dilakukan oleh *founder*.
2. Seed funding: pendanaan untuk **langkah awal**: market research, product development
3. Series A: startup telah mempunyai track record (user base, *consistent revenue figures*). Nilai: US\$ 2 - 15 juta. Rata-rata 2020: US\$ 15.6 juta.
4. Series B: jumlah user base yang signifikan dan membuktikan bahwa perusahaan siap untuk sukses dalam skala lebih besar. Rata-rata: US\$ 33 juta.
5. Series C: secara penghasilan, dipandang cukup sukses dan mapan, dan ada potensi untuk akuisisi perusahaan lain untuk memperluas lini produk maupun user base. Rata-rata: US\$ 118 juta.

# Valuasi Perusahaan Rintisan Digital

1. **Unicorn:** valuasi US\$ 1 milyar - US\$ 10 milyar
2. **Decacorn:** valuasi US\$ 10 milyar - US\$ 100 milyar
3. **Hectocorn:** valuasi lebih dari US\$ 100 milyar

Bagaimana valuasi tersebut diukur?

Untuk perusahaan yang sudah mapan, besar, dan *listed* di bursa efek, penilaian dilakukan menggunakan EBITDA (Earnings Before Interest, Taxes, Depreciation, and Amortization).

Untuk *startup* dengan ketidakpastian yang (sangat) tinggi, tidak semudah itu. Bagaimana caranya?



Valuasi berbasis pada *development stage* (sumber:  
<https://www.investopedia.com/articles/financial-theory/11/valuing-startup-ventures.asp>)

Estimated Company Value	Stage of Development
\$250,000 - \$500,000	Has an exciting business idea or business plan
\$500,000 - \$1 million	Has a strong management team in place to execute on the plan
\$1 million - \$2 million	Has a final product or technology prototype
\$2 million - \$5 million	Has <a href="#">strategic alliances</a> or partners, or signs of a customer base
\$5 million and up	Has clear signs of revenue growth and obvious pathway to profitability

# Investor

1. **Angel Investor** (*informal investors, angel funders, private investors, seed investors, business angels*): individu yang melakukan investasi pada *startup* dengan imbalan saham / kepemilikan maupun utang. Angel investor jika di SEC adalah investor yang terakreditasi (*accredited investor*). Salah satu syarat: mempunyai *net worth* US\$ 1 milyar.
2. **Venture Capitalist**: suatu perusahaan yang menyediakan modal bagi *startup* dengan potensi pertumbuhan tinggi dengan imbalan saham / kepemilikan.

# Antisipasi Teknologi Digital

1. Jika ingin masuk ke dunia PRD, atau bahkan mendirikan PRD, seseorang harus memahami kemungkinan-kemungkinan berbagai masalah di sekitar yang belum ada / masih sedikit penyedia solusinya.
2. Selain itu, harus punya awareness terhadap teknologi digital:
  - a. Internet of Everything
  - b. Blockchain, Cryptocurrency, DeFi (*Decentralized Finance*), NFT
  - c. Cloud Computing
  - d. Artificial Intelligence
  - e. Data Technology.

# Penutup

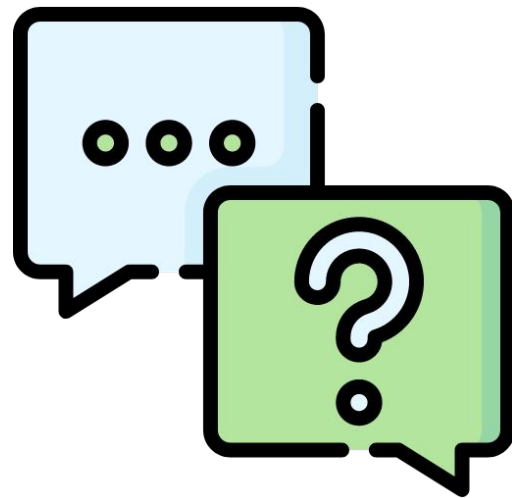
1. Menurut *Fortune* (2014), 90% PRD gagal. Penyebab:
  - a. Konsumen kurang berminat pada produk - jasa yang dibangun.
  - b. Masalah *funding* dan kas.
  - c. Masalah SDM.
  - d. Kompetisi dengan rival.
  - e. Kesalahan penentuan harga.
2. Pikirkan dan implementasikan IP (*Intellectual Property*) sejak awal.
3. PRD bukan untuk orang yang cengeng. Menjadi enterpreneur, baik digital maupun non-digital memerlukan ketangguhan yang luar biasa.

# Thanks!

Got question(s)?

[zimera.systems@gmail.com](mailto:zimera.systems@gmail.com)

<https://zimera-systems.com>



Credits: This template includes Icons by **Flaticon** and images by **Freepik**