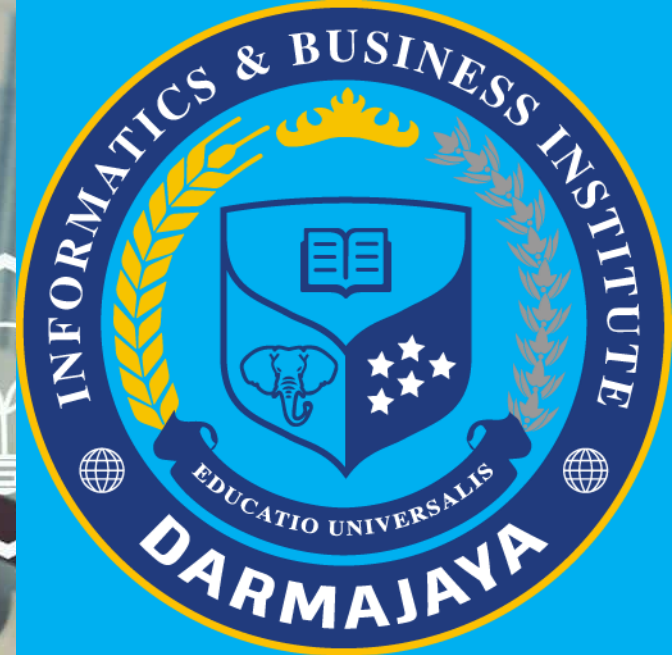


LEADING INNOVATION AND CHANGE



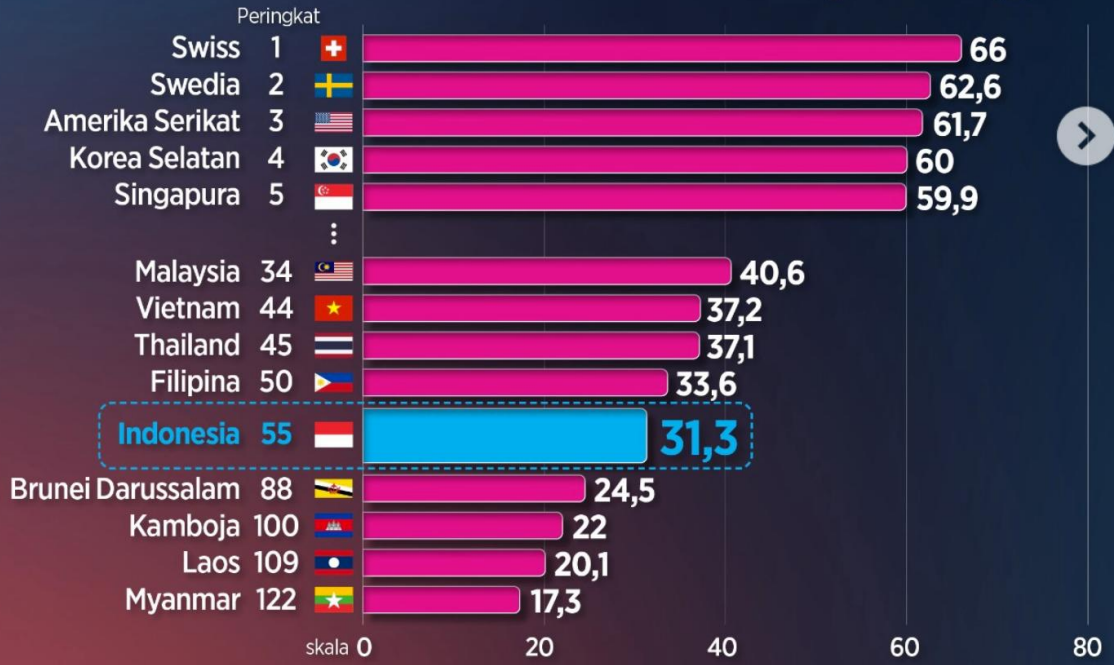
INNOVATION

PERTEMUAN V

STRATEGI INOVASI



Tembus Peringkat 55 Dunia, Indeks Inovasi Indonesia Mulai Unjuk Gigi



Capaian ini menunjukkan **ekosistem digital dan kreativitas Indonesia** kian diakui secara global

Posisi tersebut juga **menegaskan keunggulan inovasi Indonesia** dibanding sejumlah negara ASEAN



Year	GII Position	Innovation Inputs	Innovation Outputs
2020	85th	91st	76th
2021	87th	87th	84th
2022	75th	72nd	74th
2023	61st	64th	63rd
2024	54th	54th	67th
2025	55th	60th	59th



INNOVATION

- Innovation is **applied** creativity
- Innovation is about improving existing activities with new ideas:
 - New products
 - New processes
 - New market positions
 - New models
- Improving how?
 - More effective, Faster, Cheaper, Less Wasteful, Prettier...
- Innovations are:
 - Evolutionary – incremental developments
 - Or **Revolutionary – really alternative developments**



inovasi?



The evolution of innovation:

- Technology push ('50s – late '60s)
 - Market pull (Late '60s – mid '70s)
 - Coupling/interactive (Mid '70s – end '80s)
 - Integrated/process (End '80s – early '90s)
 - Networking (Early '90s – '00s)
 - Open innovation ('00s – '10s)
 - Open innovator ('10s onwards)
- Kotsemir & Meissner: '2013

Innovation is about **people** creating **value** for **stakeholders** by implementing new **ideas**

People



- Suppliers
- Employees
- Customers
- End users
- Consultants
- Partners

Value

- Cost
- Advantage
- Safety
- Ease
- Time
- Satisfaction

Stakeholders



- Suppliers
- Employees
- Customers
- Users
- Consultants
- Shareholders
- Community
- Partners
- Industry
- Investors
- Government

Ideas



- Efficiency
- Complimentary
- Evolutionary
- Revolutionary

INOVASI & KRITERIA

INOVASI

- Ide, gagasan, pemikiran, terobosan dalam rangka melakukan **pembaharuan** dalam praktik dan proses penyelenggaraan pemerintahan, sehingga memiliki **nilai tambah** dalam satu atau lebih aspek dan atau proses administrasi negara.
- Proses **memikirkan, merancang** dan **mengimplementasikan** gagasan yang memiliki unsur kebaruan dan kebermanfaatan

1
Kebaruan (*novelty*) dalam sebuah perubahan

2
Dampak positif atau **kemanfaatan** dari suatu inisiatif perubahan

3
Inisiasi perubahan **memberi solusi** terhadap masalah yg ada

4
Berkesinambungan (tidak tergantung pada inisiator / konseptornya) dan dapat direplikasikan;

5
Memiliki **kompatibilitas** dengan sistem diluar dirinya, tidak membentur / melanggar sistem yg telah ada

PRINSIP INOVASI Sektor Publik

(UU Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintah Daerah, Pasal 388)

Muslihir
Widyais
NTB



10



Peningkatan Efisiensi



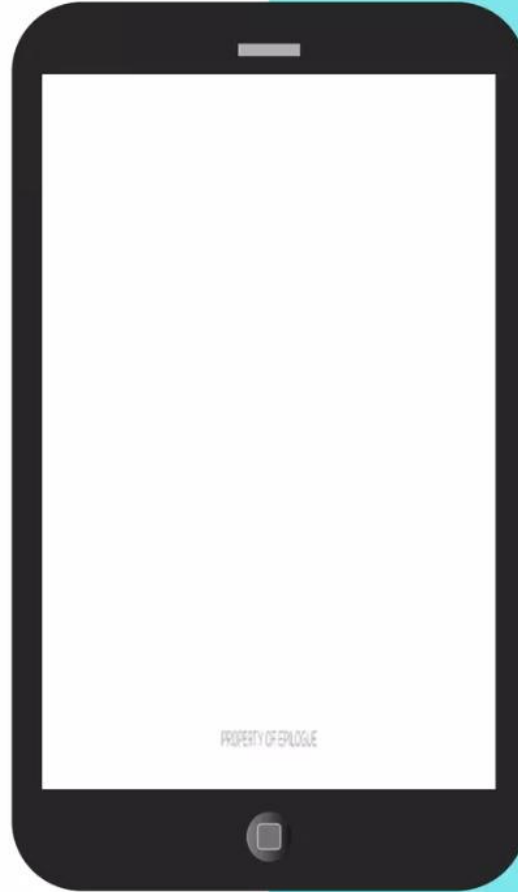
Perbaikan Efektivitas



Perbaikan Kualitas Pelayanan



Tidak Ada Konflik Kepentingan



Berorientasi kepentingan umum



Dilakukan secara terbuka



Memenuhi nilai-nilai kepatutan



Dapat dipertanggungjawabkan hasilnya tidak utk kepentingan diri sendiri





strategi

sumber : business dictionary



A **method** or plan chosen to bring about a desired future, such as achievement of a **goal** or **solution** to a **problem**:

Planned VS Emerged

Stamm, 2003



strategi Inovasi



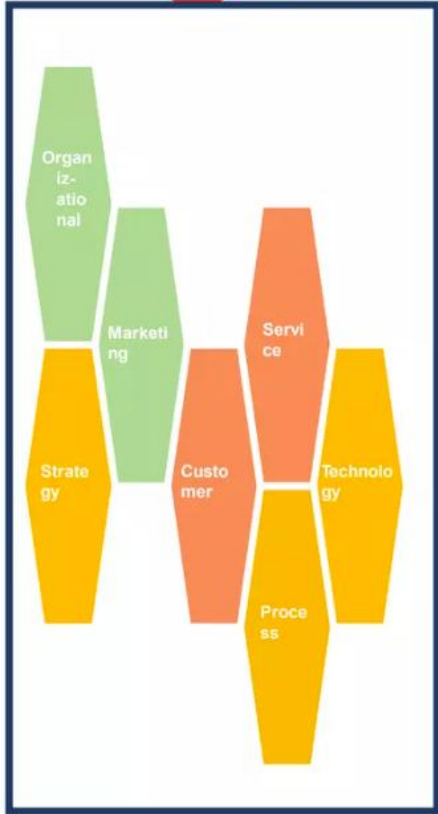
Idea Generation (*fast idea*)

model	Kondisi normatif	Kondisi adaptif
Inversion / Pembalikan	Masyarakat mendatangi instansi pemerintah untuk mendapat layanan	Aparat yg mendatangi masyarakat
Integrasi	Pelayanan dilakukan di tempat berbeda & prosedur berbeda.	Layanan terpadu (tempat, jenis, prosedur, dll)
Ekstensi	Layanan hanya diberikan pada jam kerja.	Tersedia pilihan layanan diluar jam kerja.
Diferensiasi / Pembedaan	Perlakuan yg sama untuk jenis layanan yg berbeda, pelanggan yg berbeda dll.	Pelayanan <i>segmented</i> .
Addition / Penambahan	Instansi memberi layanan perizinan.	Perizinan + garansi + ganti rugi + reward bagi warga yg patuh.
Substraksi / Pengurangan	Layanan tertentu tidak menghasilkan manfaat.	Hapuskan.
Translasi / Asosiasi	Bandara dan RS memberi pelayanan yg berbeda. Naker di Kelurahan beda.	Layanan RS di bandara. Layanan Naker di Kelurahan, dll.
Exaggeration / Penekanan	Sekolah hanya terjadi di tempat dan waktu yg ditentukan.	Menciptakan proses belajar spt sekolah dimana & kapan saja.



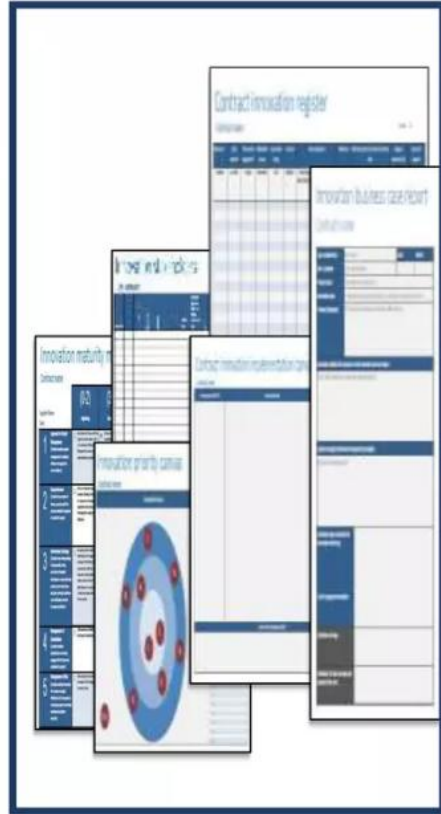
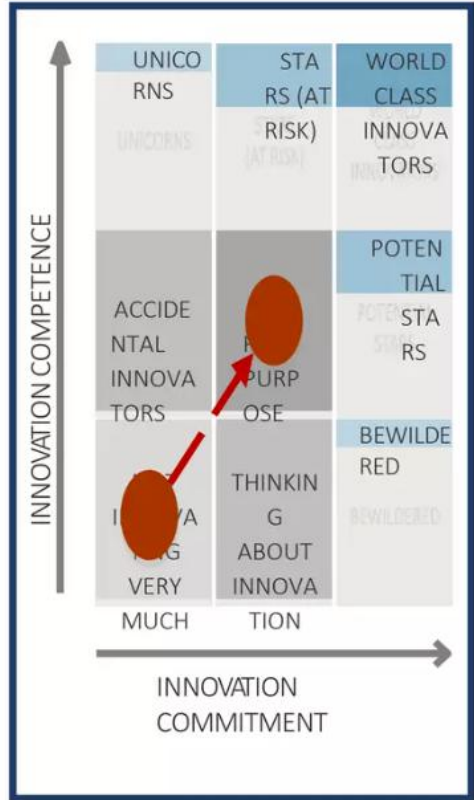


strategi Improve inovasi



decide where to inovate

Set incremental objective



Define how will innovate

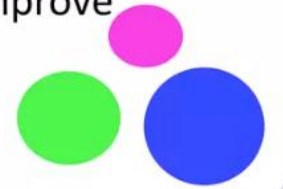
Involve everyone



Monitor, adapt, improve

Innovation maturity model

Contract name	GRADE			
	(0-2)	(3-4)	(5)	(6-7)
1				
2				
3				
4				
5				



Trik INOVASI

A *Amati*
T *Tiru*
M *Modifikasi*

S *Substitute*
C *Combine*
A *Adapt, Adopt*
M *Modify, Maximize,
Minimize*
P *Put to other uses*
E *Eliminate*
R *Reverse. Re-arrange*



MERANCANG INOVASI

Siapa customer kita?

- Eksternal/ internal?
- Masyarakat khusus?

Apa value yg kita tawarkan?

- Desain & harga;
- Pengurangan biaya/resiko;
- Kemampuana kses;
- Kenyamanan;
- Kegunaan; dll.

Apa jenis/ media layanannya?

- Website;
- Tatap muka / onsite;
- Counter / in-store;
- Hotline access;
- Forum, dll.

Bgmn hubungan kita dg customer?

- Bantuan personal?
- Swalayan? Otomatis?
- Transaksi tunggal / langganan?
- Komunitas?
- Gratis?
- Ko-kreasi?



Tipe-tipe Inovasi



Inovasi Produk

Inovasi Proses

Inovasi Strategi

Inovasi pada Produk

- Inovasi dapat dilakukan dengan cara membuat perubahan yang signifikan dalam produk atau proses bisnis.
- Contoh, dengan mengubah formula produk, proses produksi atau menambahkan fitur baru pada produk.
- Inovasi dapat juga dilakukan dengan menciptakan sesuatu yang berbeda dalam model bisnis, seperti menciptakan bisnis baru yang didasarkan pada teknologi terbaru atau mengubah proses bisnis yang sudah ada.



Inovasi Produk

Inovasi berupa penciptaan produk baru guna memenuhi kebutuhan konsumen; misal penciptaan produk iPod atau Mobil Hybrid



Inovasi Proses

Inovasi pada proses bisnis seperti penciptaan sistem Kaizen, zero inventory, penerapan Six Sigma, dan proses otomatisasi. Inovasi proses meningkatkan profitabilitas, menurunkan biaya, meningkatkan produktivitas, serta meningkatkan kepuasan kerja karyawan.

Inovasi Strategi

Inovasi strategi berkaitan dengan perubahan radikal pada model bisnis yang dijalankan, atau juga pada strategi bisnis yang diterapkan. Penyewaan software secara online dengan harga yang jauh lebih murah merupakan tantangan dan model bisnis baru dibanding model konvensional penjualan software seperti yang dilakukan Microsoft.



Level Inovasi

Incremental Innovation
Substantial Innovation
Breakthrough Innovation

Model Inovasi

Model 1: Suggestion System

Model 2: Continuous Improvement Teams

Model 3: New Venture Teams

Model 4: Incubator Lab

Model 5: Innovation Teams

Model 1 : Suggestion System

Suggestion System memberikan kesempatan kepada karyawan untuk mengajukan gagasan inovasi. Gagasan ini kemudian akan dievaluasi oleh panelis independen. Gagasan ini bisa diterima atau ditolak berdasar kriteria yang ditetapkan sebelumnya dari pihak manajemen.

Model 2: Continuous Improvement Teams

- **Sistem Continuous Improvement Model** merupakan model inovasi yang didasarkan pada kerjasama team.

Model 2: Continuous Improvement Teams

- Sering juga dinamakan Kaizen Teams, (*kaizen* adalah bahasa Jepang yang artinya peningkatan secara terus menerus), model ini berfokus pada inovasi incremental, dan bukan pada perubahan proses secara radikal

Model 3 New Venture Teams

- Sasaran dari New Venture Team Model tidak berfokus pada penghematan biaya, peningkatan incremental, ataupun inovasi proses.
- Sasaran model ini lebih ingin mencari gagasan-gagasan strategis yang in-konvensional dan **berpotensi menjadi terobosan baru.**

Model 4 Incubator Lab

- Incubator Model pernah populer pada tahun 80 hingga 90-an, namun kemudian menghilang dengan cepat.



Model **4** Incubator Lab

- Pada dasarnya model ini menekankan pada pembentukan **team kecil dan terpisah dari birokrasi** perusahaan induk mereka.
- Team kecil ini ditempatkan pada lokasi terpisah, dan memiliki satu misi, yakni menciptakan produk inovatif yang revolusioner.

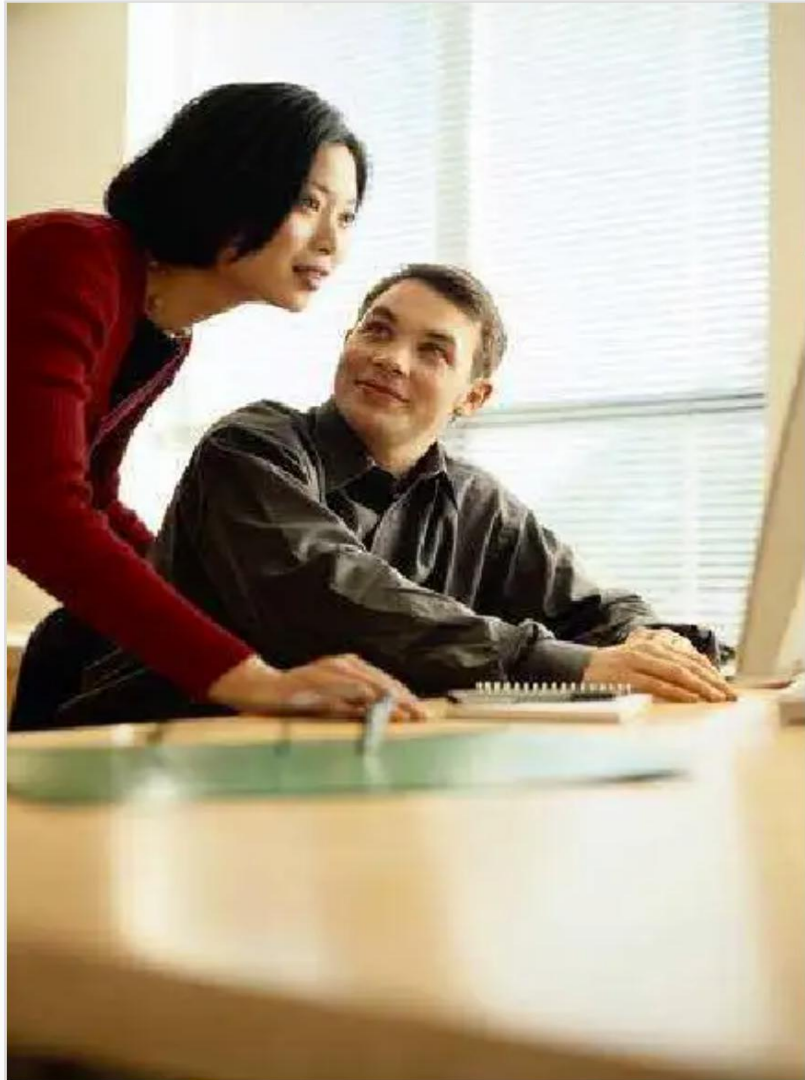
Model 5 Innovation Teams

Esensi dari pendekatan ini adalah pembentukan company-wide network dimana para anggotanya memiliki skill inovasi yang tinggi. Tugas utama tim ini adalah menemukan beberapa gagasan baru yang menjanjikan untuk dikembangkan lebih lanjut

Menghasilkan Produk Inovatif

- Mempelajari produk terobosan sebelumnya.
- Benar-benar fokus pada penciptaan nilai (value creation) dalam proses pengembangan.
- Mendesain dan melaksanakan proses pengembangan produk baru yang sistematis





Menghasilkan Produk Inovatif

- Menggunakan strategi pembelajaran (learning strategy) untuk menciptakan gagasan yang lebih radikal.
- Menggunakan cross-functional team.
- Menggunakan rapid prototyping.

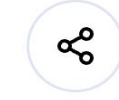


Strategi Inovasi dari Apple



Strategi Inovasi # 1 : User Experience is Everything.

Keep it simple,
stupid.
Selalu ciptakan
produk/solusi
yang simple
namun elegan,
dan tidak ribet



Strategi Inovasi # 2 : Acapkali, pelanggan bukan sumber terbaik bagi munculnya inovasi. Sering konsumen memang tidak tahu apa yang mereka butuhkan, sampai produk/solusi itu tiba-tiba muncul di depan mata.

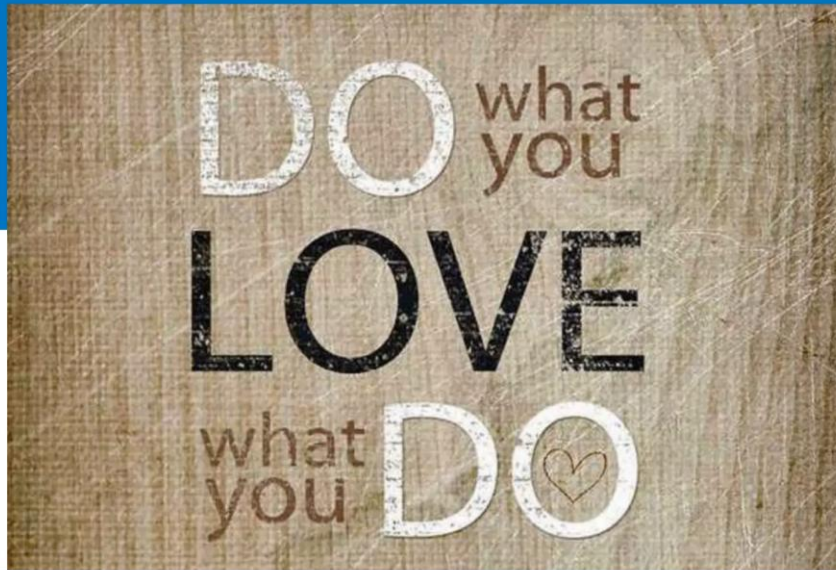


4



A lot of time, people don't know what they want until you show it to them.

Strategi Inovasi # 3 : Passion is everything.



Kreativitas
hanya akan
muncul if we
really love
what we do; if
we really have
deep passion
on our journey.



Contoh-Contoh inovasi di dunia industri :



Baron von Drais (1817)
"The Walking Machine"



The Velocipede or
Boneshaker (1865)



The High-Wheel Bicycle (1870)



1890 (ban mati)



1898 (ban pompa)





TERIMA KASIH