

Pengembangan Model Ide Bisnis Startup JavaHands menggunakan Pendekatan *Lean* *Startup*

Kemal Tirta Maulana
Jurusan Informatika
Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta
17523210@students.uui.ac.id

Irving Vitra Papatungan
Jurusan Informatika
Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta
irving@uui.ac.id

Abstract—Ekspor merupakan salah satu kegiatan yang ikut mendongkrak penerimaan devisa negara. Namun, masih ada beberapa komoditas ekspor yang belum dimaksimalkan. Salah satunya adalah komoditas kerajinan tangan. JavaHands merupakan *e-commerce* yang bertujuan untuk menjual kerajinan tangan pengrajin yang ada di Yogyakarta ke pasar mancanegara. Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan, terdapat ketidakrataan dalam nilai ekspor kerajinan tangan yang dilakukan oleh Indonesia. Nilai ekspor tersebut hanya didominasi oleh satu negara. JavaHands diharapkan dapat meningkatkan minat kepada kerajinan tangan dan juga membantu pengrajin kerajinan tangan untuk menemukan pasar baru. Proses pembuatan JavaHands dirancang menggunakan pendekatan *lean startup*, karena pendekatan ini menjadikan pekerjaan lebih efisien dan cepat. *Lean startup* terdiri dari 3 tahapan. Yaitu *Market Validation*, *Product Validation*, dan *Business Validation*. Setelah melakukan 3 tahapan ini, akan didapat analisis dari data yang sudah ada dan *prototype* aplikasi JavaHands.

Keywords—*E-commerce*, *Handicraft*, *Website*, *JavaHands*, *Lean Startup*

I. PENDAHULUAN

Indonesia memiliki reputasi sebagai salah satu eksportir utama di dunia. Hal ini terjadi, dikarenakan Indonesia memiliki bahan baku yang berlimpah. Pertumbuhan ekspor suatu negara merupakan sumber-sumber penting bagi negara berkembang seperti Indonesia[1]. Disisi lain, peningkatan ekspor tidak saja mempengaruhi penerimaan devisa negara tetapi juga dapat ikut andil dalam memperkuat nilai Rupiah.[2].

Dari banyaknya komoditas yang dapat diekspor Indonesia, kerajinan tangan merupakan salah satu komoditas yang kurang diperhatikan. Kerajinan tangan ini tidak hanya berasal dari kayu. Bambu, rotan, dan kulit pun menjadi bahan dasar yang nantinya disulap menjadi berbagai macam barang. Contohnya, tikar, keranjang, tas, kap lampu, dan kerajinan-kerajinan lainnya. Amerika Serikat, Australia, Belanda, Spanyol, dan Singapura menjadi negara tujuan ekspor industri kerajinan tangan utama dalam kurun waktu 2017-2020 [3].

Ekspor kerajinan yang dilakukan Indonesia meningkat setiap tahunnya dari rentang tahun 2017 sampai dengan 2020. Pada tahun 2017 senilai 9,674 juta US Dollar berhasil diekspor, 2018 12,531 juta US Dollar, 2019 12,641 juta US Dollar, dan pada tahun 2020 senilai 13,875 juta US Dollar [3]. Hanya saja, hanya Amerika Serikat yang mengimpor lebih dari 1 juta US Dollar setiap tahunnya. Ini menunjukkan minat dari negara-negara lainnya untuk mengimpor kerajinan tangan

dari Indonesia, hanya saja belum ada platform yang dapat menghubungkan pengimpor dan pengrajin kerajinan tangan tersebut.

Dari hasil observasi berdasarkan data ekspor yang dilakukan Indonesia dalam rentang waktu 2017-2020, dapat disimpulkan bahwa ekspor kerajinan tangan Indonesia meningkat setiap tahunnya. Namun, lebih dari 30% dari ekspor kerajinan tangan Indonesia terfokus kepada satu negara, yaitu Amerika Serikat. Sementara 4 negara yang merupakan pengimpor terbesar kerajinan tangan Indonesia, yaitu Australia, Belanda, Spanyol, dan Singapura terpaut jauh dari nilai impor yang dilakukan Amerika Serikat, walaupun tren perkembangannya cenderung naik.

Disisi lain, belum ada langkah nyata untuk memperluas pasar kerajinan tangan ke luar negeri. Belum ada aplikasi yang dapat menjadi jembatan langsung antara pengrajin tangan dan pasar luar negeri. Padahal seperti yang kita tahu, kerajinan tangan Indonesia memiliki keunikan dan daya tariknya sendiri. Sangat disayangkan apabila komoditas kerajinan tangan ini belum dimaksimalkan.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka muncul ide bisnis untuk menjembatani pengrajin kerajinan tangan di Indonesia dengan pasar luar negeri. Realisasi ide bisnis tersebut adalah JavaHands, yang bertujuan untuk membantu pengrajin-pengrajin yang ada di Yogyakarta untuk menjual produk-produknya ke luar negeri. JavaHands juga memprioritaskan keuntungan untuk dari pengrajin tersebut. Dengan adanya JavaHands, harapannya membuka pintu ekspor baru yang nantinya mensejahterakan pengrajin.

JavaHands harapannya menjadi jembatan antara pengrajin kerajinan tangan di Yogyakarta dengan pasar luar negeri. Jika terealisasikan, JavaHandsmenjadi satu-satunya aplikasi *e-commerce* yang menjual langsung kerajinan tangan dari Indonesia dan memasarkannya ke luar negeri.

JavaHands nantinya dibangun menggunakan pendekatan *lean startup*. Pendekatan ini memiliki tiga tahapan yaitu *learn*, *design*, dan *measure*. Dengan menggunakan pendekatan ini, diharapkan pekerjaan yang dilakukan menjadi lebih cepat. Pendekatan ini terfokus kepada *feedback* dan masukan dari pengguna. Hal ini dilakukan agar aplikasi yang nantinya dihasilkan sesuai dengan keinginan pengguna.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Lean Startup

Lean Startup merupakan sebuah pendekatan yang dipopulerkan oleh Eric Reis didalam bukunya yang berjudul “*The Lean Startup*” [4]. *Lean Startup* adalah sebuah pendekatan yang berfokus kepada kecepatan proses dalam membangun sebuah *startup*. Sebutan *lean startup* terdapat di industri IT untuk *startup* perangkat lunak, tetapi lebih umum digunakan juga untuk jenis-jenis lain dari proyek inovasi dalam disiplin ilmu lainnya. *Lean Startup* merupakan metodologi atau konsep. Metodologi merupakan sebuah proses. Proses ini nantinya dilakukan secara cepat untuk membangun purwarupa, dengan tujuan untuk menguji asumsi pelanggan.[5]. Berbeda dengan pendekatan *design thinking* yang harus mencari ide bisnis apa yang harus diterapkan, *lean startup* langsung menguji hipotesis ide yang sudah ada [6]. Salah satu kelemahan pendekatan *design thinking* adalah sangat besar kemungkinan, produk yang sudah dihasilkan gagal untuk menarik konsumen. Hal ini disebabkan oleh produk akhir tadi yang cocok dengan kebutuhan pasar [7]. Pendekatan *lean startup* dapat beradaptasi dengan cepat, karena jika menghadapi kegagalan dapat diatasi dengan mengganti cara kerja dan mencari solusi terhadap masalah yang dihadapi. Terdapat 3 tahapan dalam pendekatan *lean startup*, yaitu *build*, *measure*, dan *learn*[8].

B. Penelitian Terdahulu

Dalam bagian ini, dikaji beberapa penelitian yang sekiranya terkait dengan penelitian yang dilakukan. Penelitian yang dikaji mencakup penelitian tentang kerajinan tangan dan ekspor yang dilakukan oleh Indonesia.

Dalam penelitian yang dilakukan Diah Pamungkas yang meneliti tentang strategi pemasaran kerajinan kayu untuk pasar domestik pada CV. Bima Bantul Yogyakarta, CV. Bima terfokus kepada keunggulan produk-produk yang mereka sediakan dan *customer intimacy* [9]. Penelitian tersebut dilakukan dengan menggunakan analisis SWOT (*strengths, weakness, opportunities, and threats*). Analisis tersebut dilakukan setelah mengumpulkan data melalui wawancara dan observasi.

Penelitian lain yang pernah membahas tentang ekspor produk domestik adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Fitriya Idayanti yang menganalisa faktor-faktor produksi domestik yang memengaruhi ekspor kerajinan kayu. Penelitian ini dilakukan di Kecamatan Ubud Kabupaten Gianyar. Dengan menggunakan data kualitatif (hasil wawancara dengan eksportir) dan kuantitatif (jumlah tenaga kerja, modal, nilai bahan baku, nilai produksi, dan nilai ekspor) didapatkanlah hasil bahwa tenaga kerja, modal, dan bahan baku memiliki pengaruh positif terhadap produksi. Tenaga kerja dan modal berpengaruh positif terhadap ekspor [10].

Dari penelitian-penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa sangat banyak faktor-faktor yang dapat mempengaruhi ekspor sebuah produk. Baik kearah positif ataupun negatif. Faktor yang harus diutamakan adalah keunggulan produk-prduk yang disediakan dan bahan baku untuk membuat sebuah kerajinan tersebut.

III. METODOLOGI

Di JavaHands, pendekatan yang digunakan untuk membangun *startup* dan melakukan validasi ide bisnis adalah

pendekatan *lean startup*. Pendekatan ini digunakan karena dianggap dapat mempersingkat waktu pembangunan *startup* yang biasanya memakan waktu lama. Selain itu, pendekatan ini meminimalisir kegagalan karena produk yang dibuat dilandaskan dengan keinginan pengguna. Pendekatan *lean startup* ini terbagi 3 dalam langkah. Yang terdiri dari, *Market Validation*, *Product Validation*, dan *Business Validation*.

A. Market Validation

Didalam tahapan *market validation ini*, dilakukan konfirmasi terhadap ide bisnis yang dibawa. Apakah ide bisnis tersebut valid dan dibutuhkan banyak orang. Kegiatan yang dilakukan berupa mengolah data hasil observasi dari informasi yang ada. Informasi ini didapatkan dari media massa dan artikel ilmiah yang berkaitan dengan ekspor kerajinan tangan.

Pada tahap ini, dilakukan observasi terhadap data-data ekspor yang telah dilakukan oleh Indonesia ke beberapa negara dalam kurun waktu 2017-2020. Data tersebut kemudian diolah menjadi grafik dan tabel. Olahan data tersebut kemudian dipelajari, untuk memvalidasi ide bisnis yang telah diajukan.

B. Product Validation

Dalam tahap ini, dipastikan konsep desain yang telah dibuat dapat menjadi solusi yang cocok dalam proses pembuatan aplikasi. Nantinya dilakukan kegiatan pembuatan *prototype* (purwarupa) aplikasi tersebut. Biasanya proses ini disebut juga sebagai tahapan pembuatan *Minimum Viable Product* (MVP). Setelah *prototype* dibuat, diberikan kepada konsumen untuk mencoba dan memberikan *feedback*.

Pada tahap ini, dilakukan pembangunan purwarupa (*prototype*) yang didasarkan oleh hasil observasi yang telah dilakukan. Purwarupa ini digunakan kepada calon pengguna untuk mendapatkan *feedback* atau saran dari calon pengguna tersebut.

C. Business Validation

Pada tahapan terakhir ini disimpulkan apa saja yang telah dilakukan pada tahapan pertama dan kedua. Selain itu, juga memastikan bahwa fitur-fitur yang telah dibuat, masing-masing memiliki nilai bisnis.

Dalam tahap ini dilakukan, *feedback* yang telah didapatkan dari calon pengguna diolah dan diterapkan untuk produk akhir nantinya. Hal ini dilakukan agar aplikasi yang dikembangkan sekiranya sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memiliki nilai *sustainable* dan *growing*.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

JavaHands merupakan aplikasi berbasis website yang bergerak dalam bidang marketplace, lebih tepatnya di bidang kerajinan tangan. Ide bisnis JavaHands dibuat menggunakan pendekatan *lean startup*, dengan menguji hipotesis ide bisnis yang sudah diusulkan. Hipotesis awal yang diusulkan berasal dari observasi data-data yang mengacu kepada penurunannya ekspor kerajinan tangan yang berasal dari Indonesia. Pada bab ini dijelaskan pembahasan terkait proses untuk menguji hipotesis ide bisnis yang telah dicanangkan.

A. Hasil Observasi

Observasi dilaksanakan menggunakan cara mengumpulkan informasi mengenai ekspor kerajinan tangan yang dilakukan oleh Indonesia. Informasi ini didapatkan dari

pemberitaan berita media massa, artikel ilmiah, dan statistik ekspor yang dilakukan oleh Indonesia. Observasi ini berguna untuk menguji hipotesis ide bisnis yang telah dibawa.



Sumber : Trademap (data diolah Peneliti)

Gambar 1. Data Ekspor Kerajinan Tangan Indonesia (Dalam Ribuan US Dollar)

Tabel 1

Data Ekspor Kerajinan Tangan Indonesia per Negara dari Tahun 2017-2020 (Dalam Ribuan US Dollar)

Tahun/Negara	Amerika Serikat	Australia	Belanda	Spanyol	Singapura
2017	4679	542	337	202	769
2018	6989	590	520	466	75
2019	4731	1075	815	533	390
2020	4480	1494	1301	751	745

Sumber : Trademap (data diolah Peneliti)

Berdasarkan gambar 1, terlihat bahwa ekspor kerajinan tangan yang dilakukan Indonesia berkembang setiap tahunnya. Pada gambar 1, lompatan signifikan terlihat direntang tahun 2017-2018. Dimana terjadi lonjakan dari 9,674 juta US Dollar menjadi 12,531 juta US Dollar. Perkembangan itu berlanjut sampai di tahun 2020 dimana nilai kerajinan tangan yang diekspor mencapai 13,875 juta US Dollar. Tapi setelah dilihat pada tabel 1, hanya Amerika Serikat yang mengimpor kerajinan tangan Indonesia secara konsisten. Nilai yang diimpor selalu diatas 4 juta US Dollar. Sedangkan 4 negara lain yang merupakan target ekspor utama kerajinan tangan Indonesia, belum pernah menyentuh angka yang dicapai Amerika Serikat.

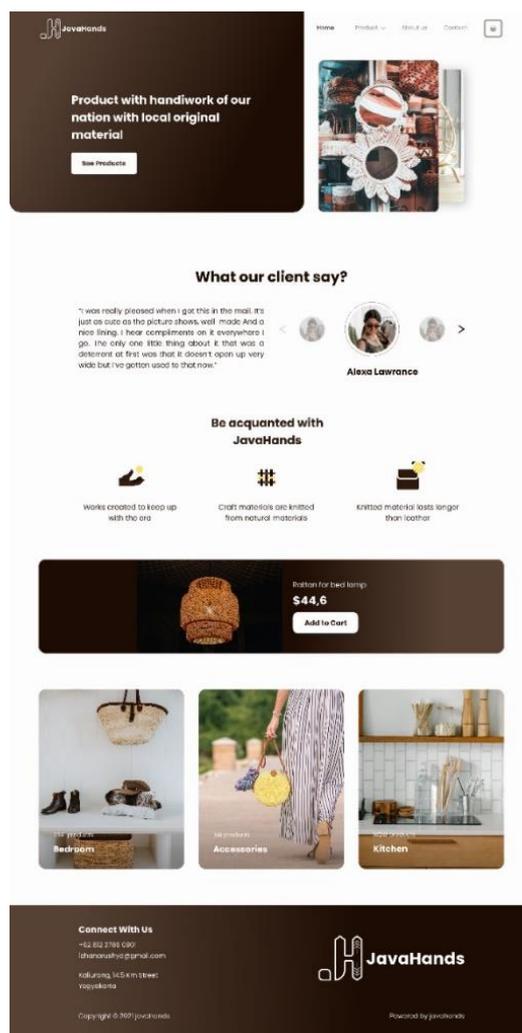
Di tabel 1 juga dijabarkan hanya Singapura yang sempat mengalami penurunan dalam mengimpor kerajinan tangan Indonesia. Setelah sempat mencapai nilai 769 ribu US Dollar di tahun 2017, angka tersebut menurut hingga 75 ribu US

Dollar pada tahun 2018. Nilai ekspor kerajinan tangan ke Singapura kembali naik secara bertahap di tahun 2019 dan 2020, dengan nilai masing-masing 390 ribu US Dollar dan 745 ribu US Dollar.

Dari tabel 1 dapat terlihat bahwa penyebaran dari nilai ekspor masing-masing negara sangat berbeda. Nilai Ekspor ke Amerika Serikat di setiap tahunnya masih lebih besar dibanding gabungan nilai ekspor ke Australia, Belanda, Spanyol, dan Singapura. Hanya pada tahun 2020 nilai ekspor 4 negara tersebut hampir menyaingi nilai ekspor Amerika Serikat. Dengan gabungan nilai negara tersebut mencapai nilai 4,291 juta US Dollar. Penjabaran ini memperlihatkan masih ada jarak yang cukup besar antara nilai ekspor Amerika Serikat dengan negara-negara lainnya.

B. Purwarupa Aplikasi

Aplikasi JavaHands merupakan aplikasi berbasis web, aplikasi ini didesain sesuai dengan saran yang diberikan oleh pengguna. Fitur-fitur didalam aplikasi ini juga didesain dengan sedemikian rupa agar memenuhi keinginan pengguna. Hasil observasi yang telah dilakukan, juga berperan dalam membuat aplikasi ini. Gambar 2 merupakan *prototype* dari website JavaHands, yang dimana memiliki beberapa halaman:



Gambar 2. *Prototype home page* JavaHands

1) *Halaman Home*: Pada halaman ini, ditampilkan beberapa fitur yaitu, menampilkan barang yang direkomendasikan, menampilkan testimoni dari pelanggan, dan memperlihatkan beberapa kategori produk yang tersedia pada website JavaHands.

2) *Halaman Product*: Pada halaman “*Product*”, sistem menampilkan beberapa barang *featured* yang tersedia didalam website JavaHands. Terdapat juga pilihan “*See all*” yang mengantarkan pengguna kepada halaman “*Product Categories*”

3) *Halaman Product Categories*: Di halaman ini, ditampilkan produk-produk yang tersedia di website JavaHands dan juga memperlihatkan bentuk produk yang dapat dibeli oleh pelanggan. Terdapat juga pilihan untuk memilah produk berdasarkan kategorinya, jadi pelanggan dapat memilih kategori sesuai dengan keinginannya.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam membangun *startup* memerlukan beberapa tahapan untuk pengembangannya. Di artikel ini, pendekatan yang digunakan adalah *lean startup*. Alasan digunakannya pendekatan ini adalah pendekatan ini dapat mengurangi waktu untuk membangun *startup*. Di sisi lain, pendekatan ini berfokus kepada *feedback* yang telah pengguna berikan, sehingga membuat aplikasi yang telah dibuat sesuai dengan kebutuhan calon pelanggan.

Hasil pembangunan ide *startup* menggunakan pendekatan *lean startup* adalah pembuktian ide bisnis dari hasil observasi yang telah dilakukan. *Prototype* yang telah dibuat kemudian dicobakan kepada pengguna dengan tujuan mendapatkan *feedback*. Sehingga produk akhir nantinya dapat memenuhi keinginan pengguna.

Berdasarkan data yang telah ditemukan, JavaHands dianggap perlu untuk dibuat. Dikarenakan, ekspor kerajinan tangan dari Indonesia hanya terfokus oleh satu negara. Dengan adanya JavaHands, harapannya dapat menjadi jembatan kerajinan tangan ke pasar luar negeri. Dan juga, nilai ekspor kerajinan yang tadinya didominasi oleh satu negara, menjadi lebih merata.

Pengembangan website JavaHands masih berupa *prototype* yang harapannya dapat direalisasikan secepatnya. *Feedback* terus dicari seiring berjalannya waktu, untuk memperbarui aplikasi yang nantinya sesuai dengan keinginan pengguna.

REFERENCES

- [1] Anthony, “The Impact of Macroeconomic Variables on Non-Oil Exports Performance in Nigeria, 1986-2010,”[diunduh 2021 November 25]. Tersedia pada:
<https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.863.4891&rep=rep1&type=pdf>
- [2] Simulasikredit, “Apa itu devisa.”[diakses 2021 Desember 21]. Tersedia pada:
<https://www.simulasikredit.com/apa-itu-devisa/>
- [3] Trademap, “List of importing markets for a product exported by Indonesia. Product :4601,”[diakses pada 2021 Oktober 20]. Tersedia pada:
https://www.trademap.org/Country_SelProductCountry_TS.aspx?nvp_m=1%7c360%7c%7c%7c%7c4601%7c%7c%7c4%7c1%7c1%7c2%7c2%7c1%7c2%7c1%7c1%7c1
- [4] Eric Ries, “The Lean Startup,” 7 Maret 2019 [Ebook]. Yogyakarta (ID): Bentang [Internet]. [diunduh 2021 November 22]. Tersedia pada:
<https://bacaebisnisonline.blogspot.com/2019/03/unduh-ebookpdf-lean-startup.html>
- [5] Hamid, “LEAN STARTUP,” <https://sis.binus.ac.id/2018/03/22/lean-startup/> (diakses 2021 November 3).
- [6] Retno Ika Safitri, “Design thinking, Lean Startup, Agile, Design Sprint apa bedanya?,” 3 November 2018 [Internet]. Tersedia pada:
<https://medium.com/cerita-chloe-matt/design-thinking-lean-startupagile-design-sprint-pilih-yang-mana-d3f04c61053e>
- [7] Roland M. Mueller, dan Katja Thoring, “Design Thinking vs LeanStartup: A Comparison of Two User-Driven Innovation Strategies,” Agustus 2012 [Artikel]. Research Conference [Internet]. [diunduh 2021 November 3]. Tersedia pada:
https://www.researchgate.net/profile/Katja_Thoring/publication/234066097_DESIGN_THINKING_VS_LEAN_STARTUP_A_COMPARISON_OF_TWO_USERDRIVEN_INNOVATION_STRATEGIES/links/0912f50ecc0814696a000000/DESIGN-THINKING-VS-LEAN-STARTUP-ACOMPARISON-OF-TWO-USER-DRIVEN-INNOVATIONSTRATEGIES.pdf
- [8] Dewaweb, “Panduan Bisnis Online : Metode Lean Startup,” 22 November 2017. [Internet]. Tersedia pada:
<https://www.dewaweb.com/blog/panduan-bisnis-online-metode-lean-startup/>
- [9] Diyah Pamungkas, “Analisis Strategi Pemasaran Kerajinan Kayu Antik untuk Memasarkan Produk di Pasar Domestik pada CV. Bima Bantul Yogyakarta,” 2014. [Artikel]. Tersedia pada :
http://eprints.ums.ac.id/30314/13/02_NASKAHPUBLIKASI.pdf
- [10] Fitria Idayanti, dan Putu Martini Dewi, “Analisis Faktor-Faktor Produksi yang Mempengaruhi Ekspor Kerajinan Kayu di Kecamatan Ubud Kabupaten Gianyar,” 2016. [Artikel]. Tersedia pada :
<https://media.neliti.com/media/publications/44599-ID-analisis-faktor-faktor-produksi-domestik-yang-mempengaruhi-ekspor-kerajinan-kayu.pdf>