

Strategi Ide Bisnis Startup JavaHands menggunakan metode Lean Startup

by John Doe

Submission date: 27-Nov-2021 11:16AM (UTC+0700)

Submission ID: 1713438918

File name: Ide_Bisnis_Startup_JavaHands_menggunakan_metode_LeanStartup.docx (171.15K)

Word count: 1900

Character count: 13149

Strategi Ide Bisnis Startup JavaHands menggunakan metode *Lean Startup*

Abstract—JavaHands merupakan *e-commerce* yang bertujuan untuk menjual kerajinan tangan pengrajin yang ada di Yogyakarta. Berdasarkan observasi yang dilakukan, terdapat ketidakseimbangan dalam nilai ekspor kerajinan tangan Indonesia. Nilai tersebut hanya didominasi oleh satu negara. JavaHands diharapkan bisa meningkatkan minat kepada kerajinan tangan dan juga membantu pengrajin kerajinan tangan untuk menemukan pasar baru. Proses pembuatan JavaHands ini menggunakan pendekatan *lean startup*, karena metode ini menjadikan pekerjaan lebih efisien dan cepat. Hasil dari pekerjaan ini adalah hasil observasi, *prototyping*, *feedback* dari calon pengguna, serta proses validasi oleh calon pengguna.

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]. Dilain sisi, peningkatan ekspor tidak saja memengaruhi penerimaan devisa negara tetapi juga meningkatkan kapasitas produksi dalam negeri yang dapat memberikan dampak kesempatan kerja[2].

Dari banyaknya komoditas yang bisa 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 akan 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 bisa menghubungkan pengimpor dan pengrajin kerajinan tangan tersebut.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan, 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.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dirancanglah platform bernama 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 akan membuka pintu ekspor baru yang nantinya akan mensejahterakan pengrajin yang akan berkerjasama dengan penulis nantinya.

Aplikasi JavaHands nantinya akan dibangun menggunakan pendekatan *lean startup*. Pendekatan ini memiliki tiga tahapan yaitu *learn*, *design*, dan *measure*. Dengan menggunakan pendekatan ini, diharapkan pekerjaan yang dilakukan akan 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* teretus 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 akan 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 akan 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

Salah satu studi kasus yang menggunakan pendekatan *Design Thinking* adalah penelitian yang dilakukan oleh Dwiko Nugroho Dani yang menggunakan pendekatan tersebut untuk

mencari ide bisnis *startup e-commerce* Ivent [9]. Tahap yang dilakukan pada pendekatan *design thinking* adalah *emphatize* yang bertujuan untuk mencari tahu keinginan dan kebutuhan pengguna dengan melakukan observasi. Kemudian *define* untuk membuat dan menggambarkan ide yang nantinya akan dijadikan ide bisnis *startup*. Selanjutnya *ideate*, yang gunanya untuk mencari solusi dari masalah yang didapat di tahap sebelumnya. *Prototyping* merupakan tahapan membuat visualisasi dari solusi dari masalah tersebut. Dan terakhir, *testing* yang berguna untuk memastikan apakah produk akhir yang telah dibuat sesuai dengan keinginan pengguna. Dengan menggunakan pendekatan ini, timbul saran bahwa pengujian lain yang lebih spesifik seperti MVP (*Minimum Viable Product*).

Lain halnya dengan pendekatan *lean startup* yang diterapkan oleh Mutia Mernisiola Zipa yang menerapkan pendekatan tersebut dalam aplikasi EVORIA. Pendekatan *lean startup* ini lebih efisien karena dapat mengurangi waktu yang relatif lama dalam membangun *startup*. Pendekatan ini juga dianggap efisien karena berfokus kepada *feedback* dan opini dari calon pengguna. Sehingga produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Dari beberapa studi kasus yang sudah dijabarkan, penulis melakukan penelitian ini dengan menggunakan pendekatan *lean startup*. Pendekatan *lean startup* dapat beradaptasi dengan cepat, karena jika menghadapi kegagalan akan 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].

III. METODOLOGI

Di JavaHands, pendekatan yang digunakan untuk membangun *startup* dan melakukan validasi ide bisnis adalah pendekatan *lean startup*. Pendekatan ini digunakan karena proses pembuatan *startup* yang biasanya memakan waktu lama, bisa dilakukan dalam waktu cepat dan juga efisien. Dan juga, pendekatan ini akan meminimalisir kegagalan produk 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*, akan dilakukan konfirmasi terhadap ide bisnis yang akan 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.

B. Product Validation

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

C. Business Validation

Pada tahapan terakhir ini akan disimpulkan dan

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 akan 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

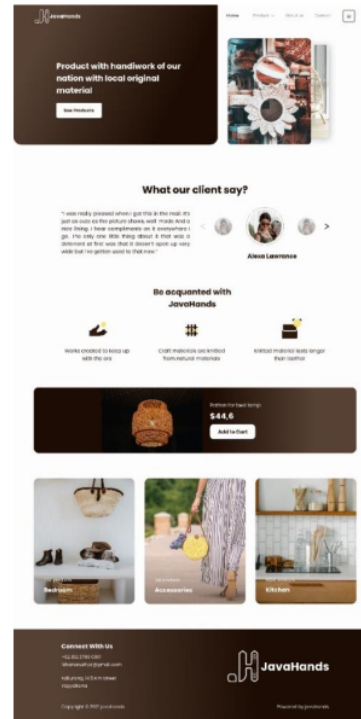
Sumber : Trademap (data diolah Peneliti)

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.

1 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, akan 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 akan 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 bisa dibeli oleh pelanggan. Terdapat juga pilihan untuk memilah produk berdasarkan kategorinya, jadi pelanggan bisa 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 bisa mengurangi waktu untuk membangun *startup*. di sisi lain, pendekatan ini berfokus kepada *feedback* yang telah pengguna berikan, yang 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 akan dicobakan kepada pengguna dengan tujuan mendapatkan *feedback*. Sehingga produk akhir nantinya bisa memenuhi keinginan pengguna.

Pengembangan website JavaHands masih berupa *prototype* yang harapannya bisa direalisasikan secepatnya. *Feedback* akan terus dicari seiring berjalannya waktu, untuk memperbarui aplikasi yang nantinya akan 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] Boediono, "Ekonomi Makro." [diakses 2021 November 24].
- [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%7c1%7c1
- [4] Eric Ries, "The Lean Startup," 7 Maret 2019 [Ebook]. Yogyakarta (ID): Bentang [Internet]. [diunduh 2021 November 22]. Tersedia pada: <https://bacaebokbisnisonline.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-A-COMPARISON-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] Dwiko Nugroho Dani, "Strategi Ide Bisnis Startup E-Commerce Ivent Menggunakan metode Design Thinking," [diperoleh 2021 Oktober 21]
- [10] Mutia Memisiola Zipa, "Penerapan Pendekatan *Lean Startup* Pada Aplikasi EVORIA,"[diunduh 2021 Oktober 28]. Tersedia pada: <https://dspace.uii.ac.id/bitstream/handle/123456789/29880/16523191%20Mutia%20Memisiola%20Zipa.pdf?>

Strategi Ide Bisnis Startup JavaHands menggunakan metode Lean Startup

ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.uii.ac.id Internet Source	9%
2	konsultasiskripsi.com Internet Source	1%
3	repository.ub.ac.id Internet Source	1%
4	ojs.unud.ac.id Internet Source	1%
5	www.coursehero.com Internet Source	1%
6	www.scribd.com Internet Source	1%

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On