

# PROJECT UTS

## IT ENTREPRENEURSHIP – MODELLING

Output Akhir: Ide Bisnis Digital

### TUJUAN PROJECT

Mahasiswa mampu:

- Mengidentifikasi **masalah nyata (real problem)** di masyarakat/industri
- Menghasilkan **ide bisnis berbasis teknologi (IT-based solution)**
- Melakukan **validasi awal ide (early validation)**
- Menyusun konsep bisnis yang **logis, relevan, dan feasible**

### DESKRIPSI PROJECT

Mahasiswa (individu/kelompok max 3 orang) diminta untuk mengembangkan **ide bisnis berbasis teknologi** melalui tahapan ideation yang sistematis, mulai dari eksplorasi masalah hingga validasi solusi.

=====

### OUTPUT YANG WAJIB DIKUMPULKAN

#### 1. Proposal Ide Bisnis (Dokumen – PDF)

Minimal berisi:

##### A. Problem Identification

- Deskripsi masalah yang spesifik
- Target user/customer
- Seberapa penting masalah tersebut
- Data pendukung (observasi / wawancara / riset sederhana)

##### B. Problem Validation

- Bukti bahwa masalah benar-benar ada
- Minimal:
  - 5-10 responden (wawancara/kuesioner)
- Insight utama dari user

### **C. Ide Solusi (Ideation)**

- Deskripsi solusi berbasis IT
- Keunikan solusi (value proposition)
- Perbandingan dengan solusi yang sudah ada

### **D. Target Market**

- Segmentasi pasar
- User persona (minimal 1 persona detail)
  - (User persona itu bukan 'siapa saja', tapi 'satu orang spesifik yang paling butuh produkmu')
    - Contoh
      - User Persona
        - *Rina, 20 tahun, mahasiswa rantau, tinggal di kos, sering kesulitan cari makan malam karena sibuk dan malas keluar*

### **E. Value Proposition**

- Menggunakan pendekatan seperti:
  - Problem–Solution Fit
  - Value Proposition sederhana

### **F. Competitor Analysis**

- Minimal 2 kompetitor
- Perbandingan kelebihan & kekurangan

### **G. Business Model Sederhana**

(Boleh pakai *Business Model Canvas* versi ringkas)

- Value Proposition
- Customer Segment
- Revenue Stream
- Channel

### **H. Validation Result**

- Hasil uji ide (feedback user)
- Apakah ide layak lanjut atau perlu pivot?

## 2. Pitch Deck (PowerPoint / Canva, max 10 slide)

Isi ringkas: Max 11

1. Cover
2. Problem
3. Target Market
4. Solution
5. Value Proposition
6. Market Opportunity
7. Competitor
8. Business Model
9. Validation
10. Future Plan
11. Thankyou

## 3. Prototype

- Mockup aplikasi

---

## KRITERIA IDE YANG HARUS DIPENUHI

Ide bisnis WAJIB memenuhi:

### 1. Berbasis Teknologi (IT-Based)

Contoh:

- Mobile App
- Website Platform
- AI-based solution
- SaaS
- IoT, dll

### 2. Menyelesaikan Masalah Nyata

- Bukan sekadar “ide keren”
- Harus ada problem jelas

### 3. Memiliki Target Market Jelas

- Siapa yang pakai?
- Kenapa mereka butuh?

#### 4. Memiliki Value Proposition

- Apa yang bikin beda?
- Kenapa user harus pilih solusi ini?

#### 5. Sudah Divalidasi (Minimal Early Validation)

- Ada feedback user
- Ada insight nyata

---

#### TIDAK BOLEH:

- Copy paste ide populer tanpa inovasi
- Ide yang terlalu umum tanpa spesifikasi
- Tanpa validasi user

---

### REKOMENDASI METODE / TOOLS

- Design Thinking (Empathize – Define – Ideate)
- Problem-Solution Canvas
- Simple Survey (Google Form)
- Interview User
- SWOT Analysis

#### BONUS (Nilai Tambahan)

- Jargon/slogan