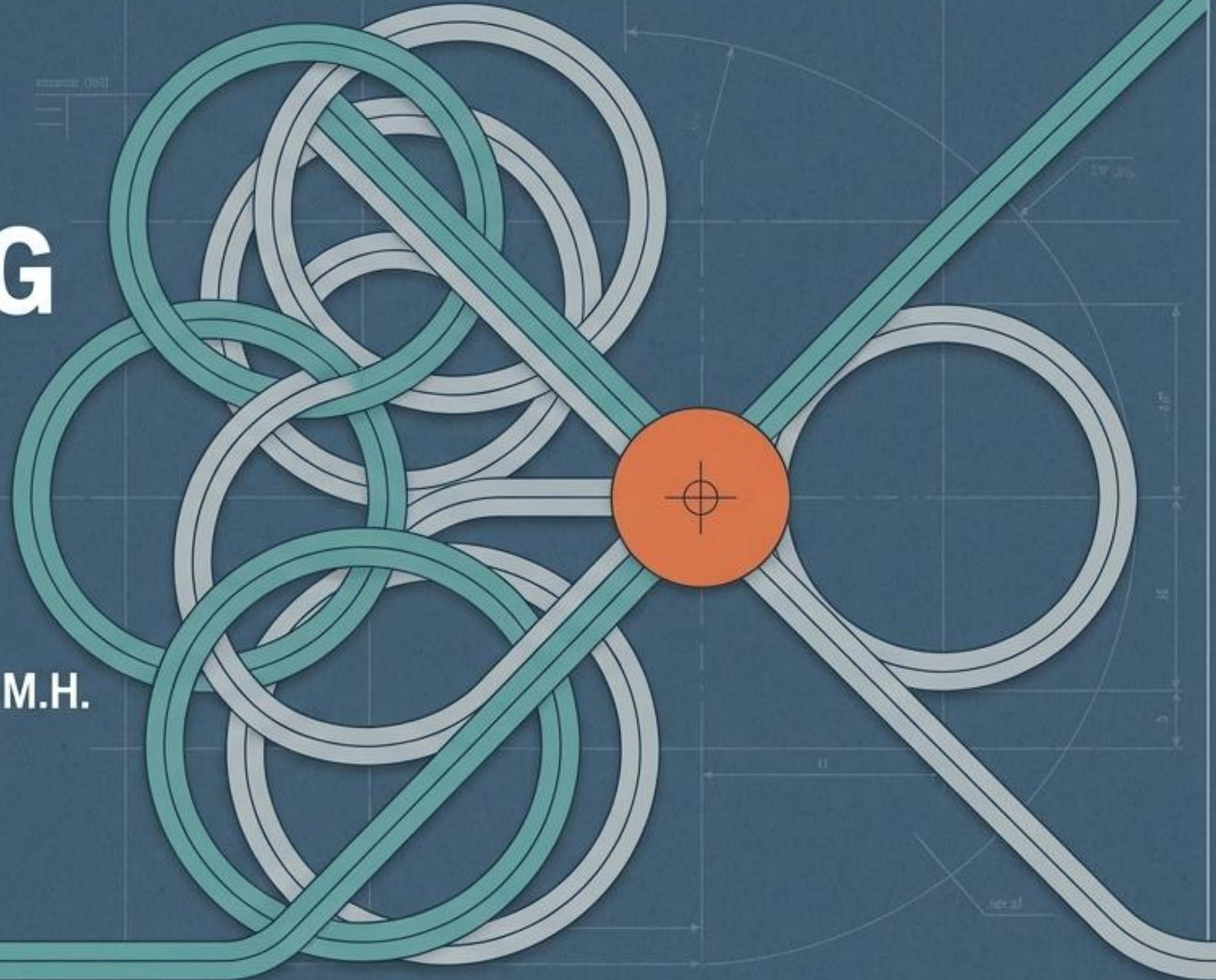


UNDERSTANDING INNOVATION

Mengenal Konsep, Pola Pikir, dan Proses Inovasi.

Dr. dr. Arif Rahman Nurdianto, M.Imun., S.H., M.H.
INSPIRA – Inkubator Inovasi Prima.



Problem → Insight → Idea → Experiment → Impact

Inovasi Bukan Sekadar Ide atau Penemuan Baru.



(OECD/Eurostat, 2018).

Creativity (Kreativitas)	Invention (Invensi)	Innovation (Inovasi)
Kemampuan menghasilkan ide yang baru dan berguna.	Penemuan atau penciptaan sesuatu yang baru.	Penerapan ide baru atau yang diperbaiki sehingga menghasilkan perubahan yang bernilai.
Output: IDEA	Output: SOMETHING NEW	Output: IMPLEMENTED CHANGE

Inovasi Melampaui Penemuan Produk Baru.

Innovation is not always invention.

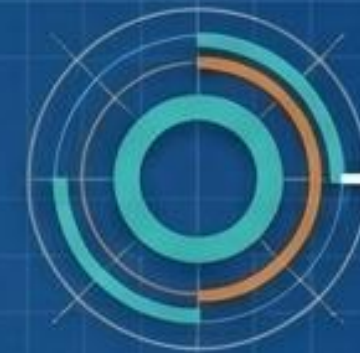
OECD mendefinisikan inovasi mencakup adopsi produk atau proses dari tempat lain yang secara signifikan memperbaiki cara organisasi bekerja.

**Sistem pendaftaran digital,
penyederhanaan proses**

(Sering terjadi, perbaikan
berkelanjutan, risiko rendah)

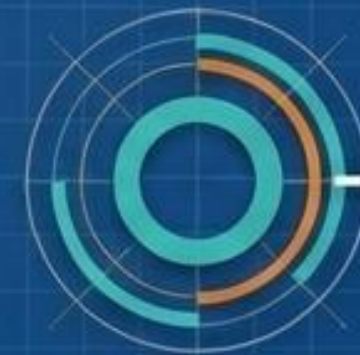


Area Penerapan
(Process/Org $\leftrightarrow$ Product/Service)



**Layanan kesehatan
digital berbasis AI,
perangkat medis baru**

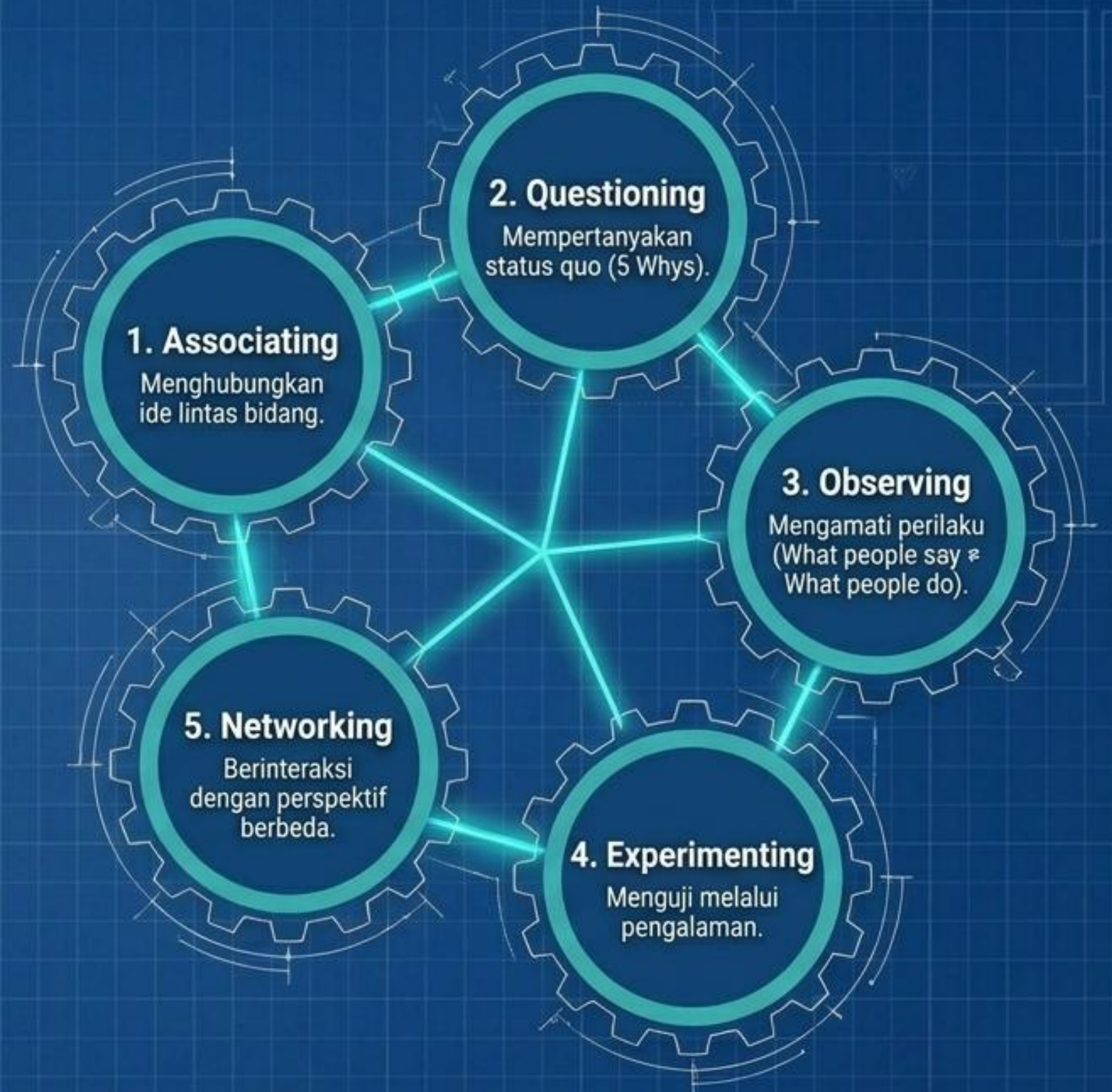
Tingkat Perubahan
(Incremental $\leftrightarrow$ Radical)



**Perubahan workflow
pelayanan**

Pola Pikir Inovator Berakar pada Rasa Ingin Tahu dan Eksperimen.

Fixed Mindset	Innovation Mindset
Ini sudah dari dulu.	Mengapa harus seperti ini?
Takut gagal.	Apa yang bisa kita pelajari?
Ide saya harus benar.	Mari kita uji.
Kita butuh jawaban.	Kita perlu pertanyaan yang tepat.



Inovasi Membutuhkan Ruang Aman untuk Gagal dan Belajar.



Innovation culture ≠ Bebas tanpa aturan. **Culture** = Clear purpose + Autonomy + Psychological safety + Experimentation.

Mulai dari Masalah Pengguna, Bukan Kecanggihan Teknologi.

Flow A (The Trap)

Technology

Product

Find Customer

(Kesalahan umum: Kita punya teknologi X, apa yang bisa kita lakukan?)

Flow B (Problem-First)

Problem

User

Insight

Solution

Test

(Pendekatan inovatif: Masalah apa yang perlu diselesaikan?)

Tiga sumber pencarian masalah:

1. User (Pain points),
2. Process (Inefficiency),
3. Data (Repeated complaints).

Problem Statement Template

Jangan: Kita butuh aplikasi.

Gunakan template: [USER] mengalami [PROBLEM] ketika [CONTEXT], sehingga [IMPACT].

(Contoh: Pasien baru mengalami kesulitan memahami alur pendaftaran ketika pertama kali datang, sehingga waktu pelayanan menjadi lebih panjang.)

Menavigasi Ketidakpastian dengan Design Thinking



Design thinking menempatkan manusia sebagai pusat proses (Human-centered). Inovasi bukanlah garis lurus.

Mengubah Wawasan Menjadi Solusi Terstruktur.

Problem: Pasien sering lupa jadwal kontrol.

HMW: How might we (Bagaimana kita) membantu pasien mengingat jadwal kontrol tanpa menambah beban petugas?

Diverge first, judge later.

S

Substitute:
Apa yang bisa diganti?

C

Combine:
Apa yang bisa digabung?

A

Adapt:
Apa yang bisa diadaptasi?

M

Modify:
Apa yang bisa dimodifikasi?

P

Put to another use: Apa fungsi lainnya?

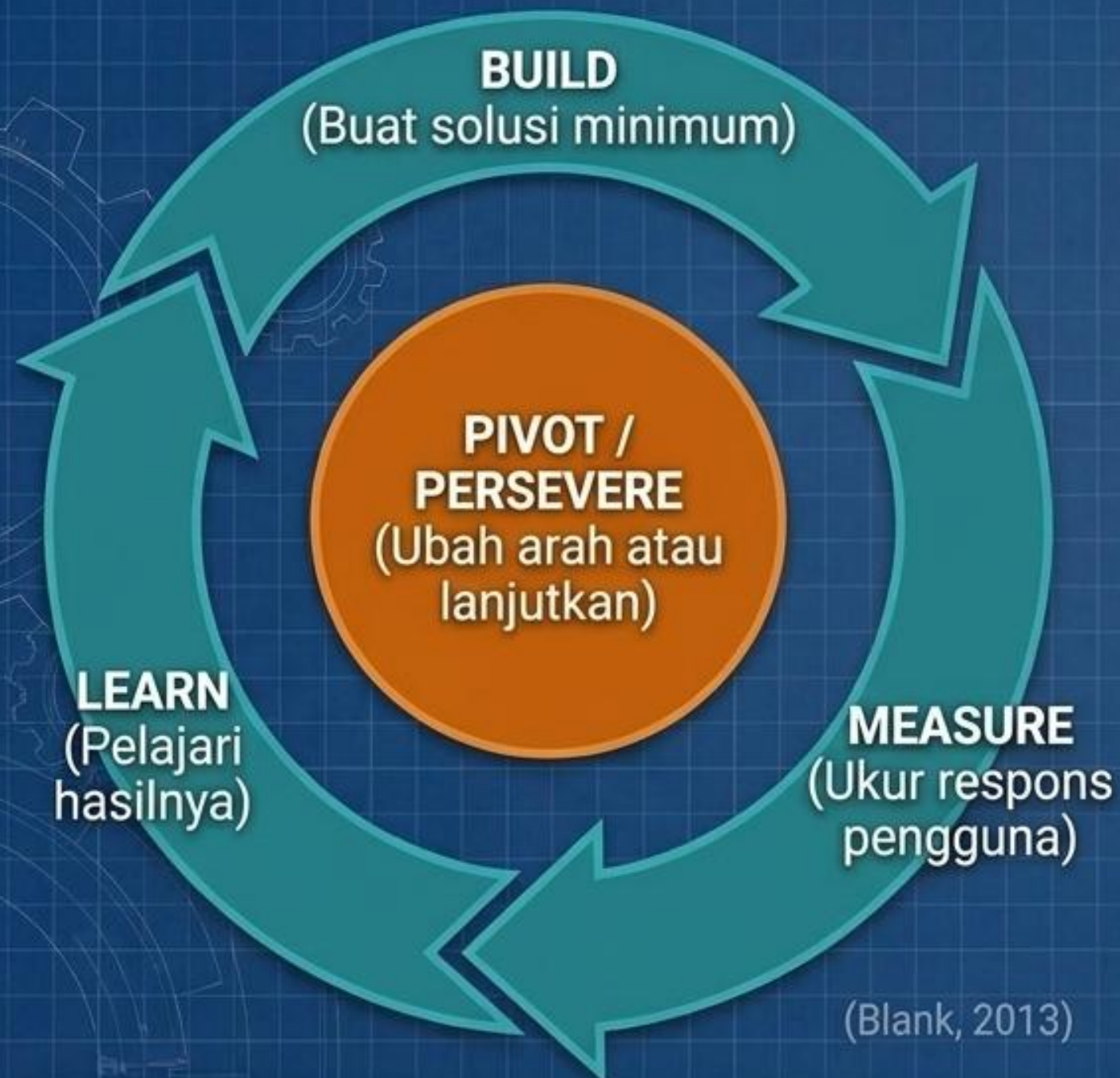
E

Eliminate:
Apa yang bisa dihilangkan?

R

Reverse:
Apa yang bisa disusun ulang?

Menguji Asumsi Melalui Minimum Viable Solution (MVS).



Tujuan bukan membuat produk kecil, tetapi:
Minimum Viable Solution (MVS)



Examples

Jangan bangun aplikasi lengkap terlalu dini.
Prototype dapat berupa: Sketsa, *paper prototype*, *role play*, WhatsApp workflow, formulir sederhana.

Think → Make → Test → Learn

Memvalidasi Inovasi Berdasarkan Bukti, Bukan Opini.



Apakah Anda suka ide ini?
(Memicu bias kesopanan).



- Bagaimana Anda menyelesaikan masalah ini sekarang?
- Seberapa sering masalah ini terjadi?
- Apa konsekuensinya?

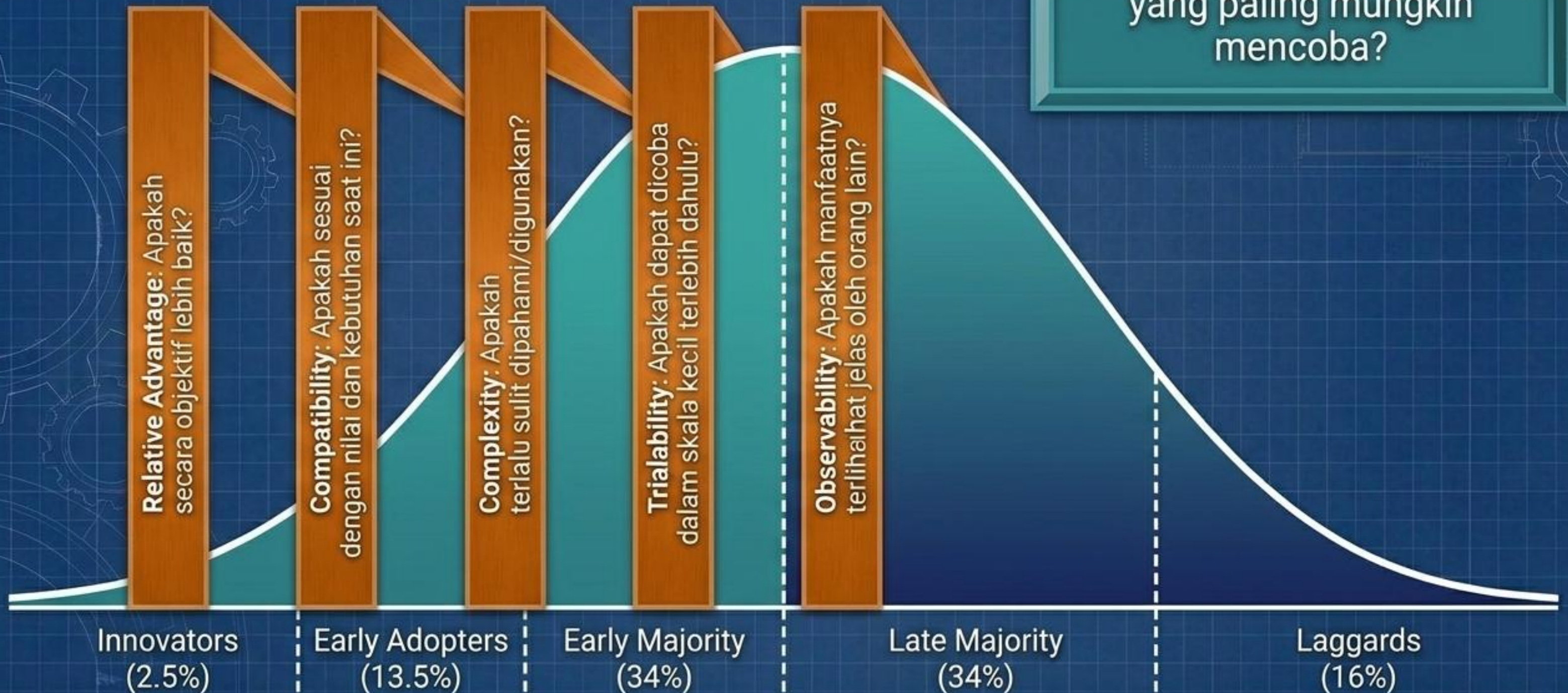
EVIDENCE > OPINION.

Innovation Metrics Lintas Dimensi

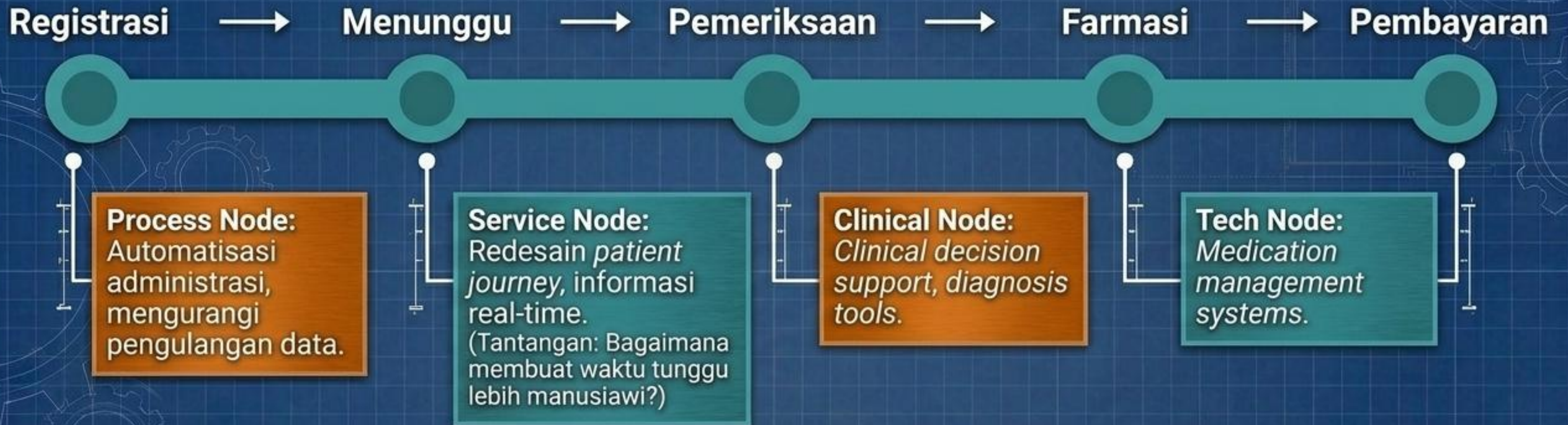
User	Adoption, satisfaction, retention.
Process	Waktu, biaya, error rate.
Business	Cost saving, productivity.
Social	Reach, accessibility, equity.
Learning	Validated assumptions, iteration speed.

Mengatasi Lima Hambatan Utama Adopsi Inovasi.

Strategic Question:
Siapa pengguna pertama
yang paling mungkin
mencoba?



Memetakan Peluang Inovasi Sepanjang Perjalanan Pasien.



CASE: Waktu tunggu tinggi. Jangan langsung membuat aplikasi antrean.

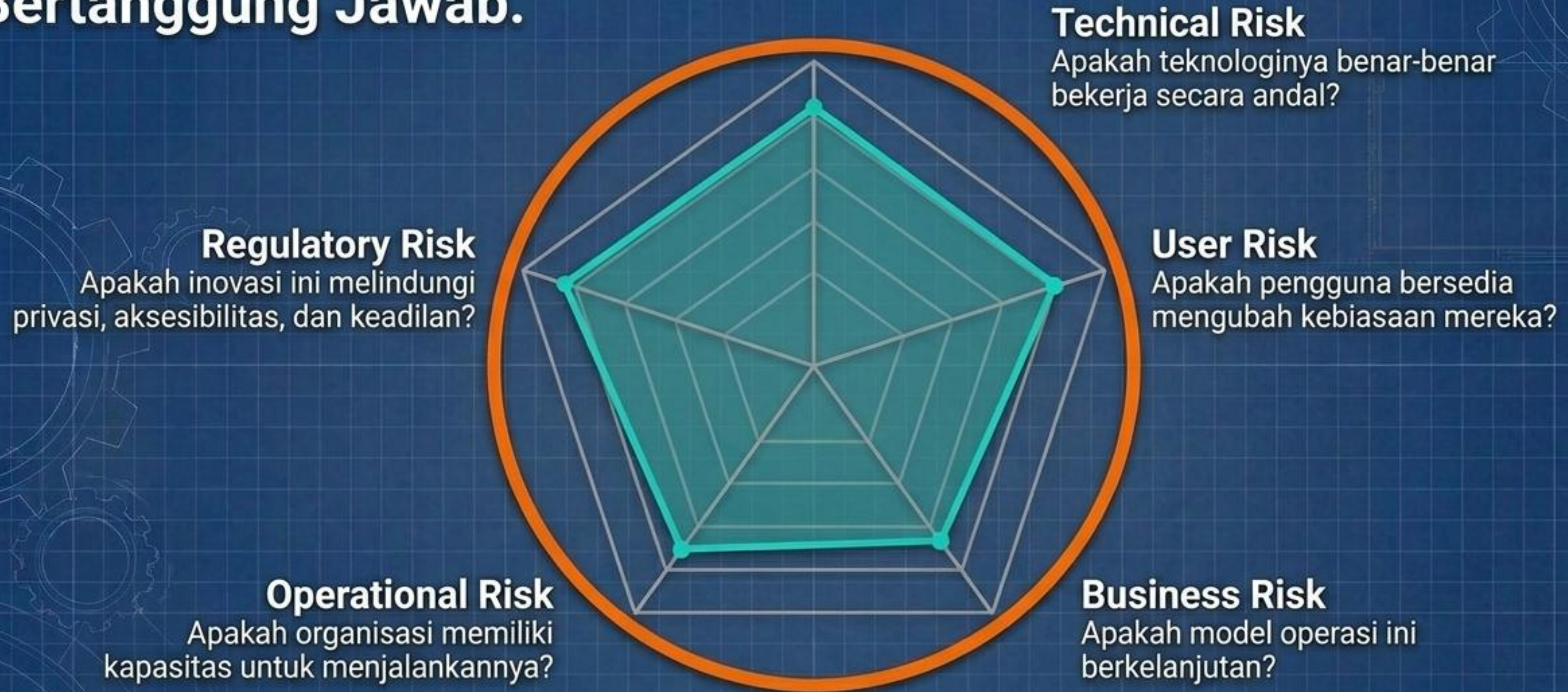
Discover
(Observasi pasien)

Define
(Cari akar masalah)

Prototype
(Uji solusi paling sederhana)

Measure
(Apakah waktu tunggu berubah?)

Menavigasi Risiko dan Inovasi yang Bertanggung Jawab.



Inovasi bukan sekadar bertanya *Can we?* tetapi *Should we?*. Novelty without responsibility can create new problems.

Solusi: Test early → learn early → adapt early.

Eksekusi: Kanvas Inovasi INSPIRA.

1.

PROBLEM

Apa masalah akar yang sebenarnya terjadi? (5 Whys)

2.

USER

Siapa pihak yang paling merasakan dampak masalah ini?

3.

INSIGHT

Apa temuan dari observasi lapangan? (What they do ≠ What they say)

4.

HMW

Bagaimana rumusan pertanyaan inovasi How Might We...?

5.

IDEA

Apa solusi alternatif yang dipilih? (SCAMPER)

6.

VALUE

Apa manfaat spesifik yang akan tercipta?

7.

PROTOTYPE

Bentuk MVS apa yang akan dibuat untuk pengujian?

8.

METRIC

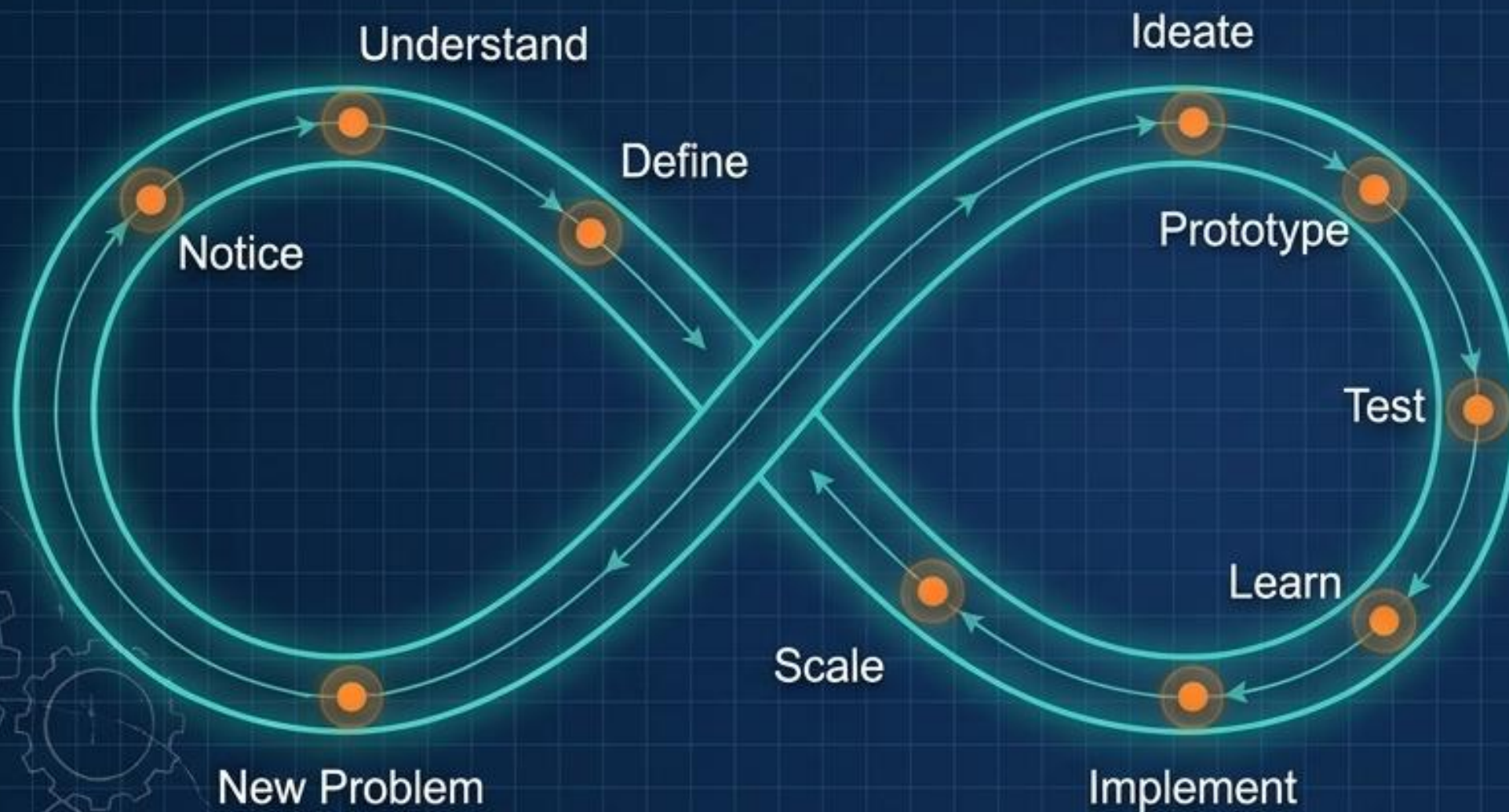
Apa bukti/indikator bahwa solusi ini berhasil?

9.

NEXT STEP

Apa eksperimen terkecil yang akan dilakukan minggu ini?

Inovasi Adalah Siklus Pembelajaran yang Berkelanjutan



1. Inovasi lebih dari sekadar memiliki ide.
2. Selalu mulai dari memahami masalah dan manusia.
3. Eksperimen mutlak diperlukan (Build-Measure-Learn).
4. Kegagalan eksperimen adalah data untuk pembelajaran.
5. Nilai inovasi baru tercipta melalui implementasi nyata.

The journey of innovation begins with a better question.

