

Idea validation

1 | Jangan simpan ide brilian sendirian

Ketika mempunyai ide, sebaiknya jangan menyimpan ide itu sendiri.

Carilah **orang yang nyaman dan mengerti** untuk diajak brainstorming.

Kadang kita merasa takut ide hebat kita akan dicuri orang, padahal ide hebat kita bisa jadi biasa saja

Dan akan lebih hebat jika dilihat dari sudut pandang orang lain.

Saran dan masukan dari orang yang kita ajak brainstorm adalah suatu hal yang tidak ternilai, dan membuat ide kita akan semakin berkembang dan semakin kaya.

2 | Carilah orang yang objektif dan kritis

Banyak orang yang kita jumpai selalu mengatakan ide kita bagus, brilian & calon produk besar.

Tapi jangan terlalu lama terjebak dalam pujian. Karena banyak orang diluar sana **segan dan sering merasa ga enakan untuk mengkritisi** apa yang kita utarakan sehingga pada akhirnya mereka hanya dapat memuji.

Sehingga carilah orang yang sangat kritis dengan komentarnya, yang pedas dan yang berani berbicara "ide kamu itu jelek" , tentunya dengan alasan yang relevan dan solusi yang bisa dia tawarkan untuk kita.

3 | Buat produk yang kita sendiri akan “gunakan”

Pastikan produk yang kita bangun pada akhirnya akan kita gunakan,

Jika produk kita sendiri tidak berdasarkan kebutuhan kita / orang terdekat kita, Maka kita Harus benar-benar berfikir ulang ide itu layak atau tidak untuk dikembangkan.

Kita dan teman dekat kita pada akhirnya akan menjadi “alpha / beta tester dari produk kita”

Sebelum produk kita benar-benar launch, yang tentunya mudah untuk dimintai feedbacks.

Produk yang bagus salah satunya adalah **produk dimana foundernya sendiri senang menggunakannya.**

4 KONSEP!

Buat ide ini tidak hanya ada dalam kepala

Habiskan waktu beberapa minggu untuk membuat Mockup produk dan memvalidasi Ide Ke beberapa **orang yang sama sekali tidak kita kenal dan tidak familiar** dengan ide kita.

Pada tahap ini **Wawancara lebih efektif dibanding kuesioner**. Dengan mewawancari setiap responden Kita bisa menggali lebih jauh tentang kebutuhan mereka.

Dibanding kuesioner yang validitasnya kadang dipertanyakan dan sangat kecil kemungkinan responden Mau bercerita banyak di kuesioner.

5

Bagaimana cara memulai memvalidasi ide?

Tanyakan dan gali masalah mereka (responden), jangan sampai sedikitpun mereka tahu jika kita sedang mengembangkan produk yang dapat menyelesaikan masalah mereka.

Karena itu tadi mereka akan segan mengeluarkan segala unek-uneknya / masalah yang sedang dihadapi.

Habiskan minimal 1 Minggu untuk memvalidasi masalah yang kita angkat sudah tepat atau belum

Habiskan minimal 2 Minggu selanjutnya untuk memvalidasi solusi yang kita tawarkan sudah tepat

Atau belum.

Contoh Kasus **Validasi Ide**





**Berikut contoh
3 masalah utama
yang akan diangkat**

Buat **“riskiest assumption”** dari setiap masalah yang ada. Riskiest assumption bisa diartikan sebagai -> **“Jika asumsi ini tidak valid, maka produk kita tidak layak untuk dibuat / dikembangkan”**

Buat urutan dari setiap asumsi, Jika urutan ke-1 saja tidak valid, maka otomatis asumsi selanjutnya tidak akan bisa dilanjutkan / ditanyakan kepada responden. Solusinya adalah kita harus kembali menentukan “main assumption” dari masalah tersebut.

Contoh membuat riskiest assumption dari problem Kockatoo:

No	Masalah penyalahgunaan device android	Masalah anak jauh dari orang tua	Masalah anak harus belajar
1	Ibu mengetahui adanya konten negatif pada aplikasi Android	Penting untuk memastikan keberadaan anak	Kemampuan akademik itu penting
2	Ibu khawatir penyalahgunaan device Android oleh anak	Ibu memiliki hambatan untuk memastikan keberadaan anak	Mengasah kemampuan akademik itu penting
3	Ibu tidak puas dengan cara pengawasan yang sudah dilakukan saat ini	Ibu melakukan komunikasi ketika anak berada di luar rumah	Tidak puas dengan metode untuk mengasah kemampuan akademik yang dilakukan saat ini
4	Ibu ingin membatasi penggunaan device Android oleh anak	Ibu ingin tahu lokasi keberadaan anak secara spesifik	

6

TEST IDE KITA KELUAR!

Javelin Board, salah satu tools
untuk membantu proses validasi ide

Start here. Brainstorm with stickies, pull it over to the right to start your experiment.		Experiments	1	2	3	4	5
Who is your customer? Be as specific as possible. Time Limit: 5 Min		Customer		SAME CUS- TOMER	DEFINISIKAN CALON PENGGUNA / RESPONDEN		
What is the problem? Phrase it from your customer's perspective. Time Limit: 5 Min		Problem		NEW PROB- LEM	SELESAIKAN SETIAP MASALAH SECARA BERURUTAN		
Define the solution only after you have validated a problem worth solving. Time Limit: 5 Min		Solution					
List the assumptions that must hold true, for your hypothesis to be true. Time Limit: 10 Min		Riskiest Assumption		NEW RISK	ASUMSI YANG MENENTUKAN MASALAH ITU VALID / TIDAK		
Need help? Use these sentences to help construct your experiment.		Method & Success Criterion			TIDAK ADA ANGKA MINIMUM, TAPI BIASANYA 60% DARI TOTAL RESPONDEN		
GET OUT OF THE BUILDING!							
To form a Customer/Problem Hypothesis: I believe <u>my customer</u> has a problem <u>achieving this goal</u> .	To form a Problem/Solution Hypothesis: I believe <u>this solution</u> will result in <u>quantifiable outcome</u> .	Result & Decision	INVALID. PIVOT!	VALID! PER- SEVERE	HASIL "VALID / INVALID" JIKA INVALID, SOLUSINYA???		
To form your Assumptions: In order for <u>hypothesis</u> to be true, <u>assumption</u> needs to be true.	To identify your Riskiest Assumption: The assumption with the least amount of data, and core to the viability of my hypothesis is...	Learning			PELAJARAN YG BISA DIDAPAT DARI HASIL WAWANCARA KITA DI LAPANGAN		
Determine how you will test it: The least expensive way to test my assumption is...	Determine what success looks like: I will run experiment with <u># of</u> <u>customers</u> and expect a strong signal from <u># of customers</u> .						

Experiments	1	2	3	4
Customer	<ul style="list-style-type: none"> - Ibu-ibu Pekerja / Profesional - Umur 28 - 45 tahun. - Pengguna device android. - Punya anak umur 3 - 16 thn - Anak menggunakan device android. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ibu-ibu Pekerja / Profesional - Umur 30 - 45 tahun. - Pengguna device android. - Punya anak SD - Anak menggunakan device android. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ibu-ibu Pekerja / Profesional - Umur 30 - 45 tahun. - Pengguna device android. - Punya anak SD - Anak menggunakan device android. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ibu-ibu Pekerja / Profesional - Umur 30 - 45 tahun. - Pengguna device android. - Punya anak SD - Anak menggunakan device android.
Problem	- Penyalahgunaan device android oleh anak	- Penyalahgunaan device android oleh anak	- Penyalahgunaan device android oleh anak	- Penyalahgunaan device android oleh anak
Solution				- Membuat aplikasi yang bisa membatasi penggunaan aplikasi pada device android
Riskiest Assumption	Ibu mengetahui adanya konten negatif pada aplikasi Android	Ibu khawatir penyalahgunaan device Android oleh anak	Ibu tidak puas dengan cara pengawasan yang sudah dilakukan saat ini	Ibu ingin membatasi penggunaan device Android oleh anak
Method & Success Criterion	<ul style="list-style-type: none"> - Interview : 6 / 10 - Interview : 60 % 	<ul style="list-style-type: none"> - Interview : 6 / 10 - Interview : 60 % 	<ul style="list-style-type: none"> - Interview : 6 / 10 - Interview : 60 % 	<ul style="list-style-type: none"> - Interview : 6 / 10 - Interview : 60 %
Result & Decision	- 17 / 21 ibu khawatir	<ul style="list-style-type: none"> - 18 / 23 ibu khawatir - Pivot Customer Segment 	- 12 / 18 ibu tidak puas dengan pengawasan saat ini	- 16 / 23 ibu ingin membatasi penggunaan device android oleh anak
Learning	- ibu mengetahui terdapat konten pornografi dan kekerasan pada aplikasi android terutama game	<ul style="list-style-type: none"> - Ibu yang memiliki anak TK tidak khawatir dikarenakan masih sangat bisa diatur - Anak TK masih menggunakan device android dalam tahap wajar 	- Pengawasan yang dilakukan dengan mendampingi anak saat menggunakan device, tetapi ibu tidak selalu punya waktu untuk melakukan pengawasan cara tersebut	<ul style="list-style-type: none"> - ibu khawatir dengan beberapa aplikasi di device android dan menginginkan anaknya tidak sering menggunakan aplikasi tersebut - ibu butuh informasi aplikasi apa saja yang diinstal di device anak

PENJELASAN

Tabel sebelumnya adalah contoh javelin board Masalah ke-1 Kockatoo, Yaitu "**penyalahgunaan device android oleh anak**". Javelin board tadi bisa dilakukan untuk semua masalah yang sudah kita definisikan. Ketentuannya adalah sebagai berikut:

- Jika Asumsi 1 Valid -> Lanjutkan ke Asumsi 2 -> Dst
- Jika Asumsi 1 Tidak Valid -> Pivot

Pivot bisa diartikan sebagai perubahan "*bisa berdasarkan customer segment, bisa berdasarkan masalah yang diangkat, dsb*". Dalam arti bisa jadi definisi awal kita yang kurang tepat. **Contoh:**

Bisa jadi kita salah mendefinisikan calon pengguna kita, baik itu dari segi umur, behavior, dsb.. Sehingga Kita salah dalam menentukan responden. Jika kita sudah salah menentukan responden otomatis Masalahnya pun tidak akan tepat sasaran.

Ketika semua asumsi sudah valid, maka tiba saatnya kita menentukan SOLUSI . Itu mengapa solusi ditempatkan / diisi paling akhir.

Buatlah resume rekaman, Agar jelas validasinya

No	Nama Interviewee	File Rekaman Validasi	Asumsi 1 Ibu mengetahui adanya konten negatif pada aplikasi Android		Asumsi 2 Ibu khawatir penyalahgunaan device Android oleh anak		Asumsi 3 Ibu tidak puas dengan cara pengawasan yang sudah dilakukan saat ini		Asumsi 4 Ibu ingin membatasi penggunaan device Android oleh anak	
			Min Success Criterion 60%		Min Success Criterion 60%		Min Success Criterion 60%		Min Success Criterion 60%	
			Status Validasi	Bukti Rekaman Validasi	Status Validasi	Bukti Rekaman Validasi	Status Validasi	Bukti Rekaman Validasi	Status Validasi	Bukti Rekaman Validasi
1	Chesty	cesni.wav	Ya	menit 1:50	Ya	menit 2:34	Ya	menit 2:55	Ya	menit 2:00
2	Rika	rika.wav	Ya	menit 1:20	Ya	menit 1:00	Ya	menit 3:01	Ya	menit 2:36
3	NN 004	pekerja 2.wav	Ya	menit 1:40	Ya	menit 1:14	Tidak Ditanyakan	Tidak Ditanyakan	Ya	menit 2:40
4	Kartini	pekerja 3.wav	Ya	menit 1:26	Ya	menit 1:36	Tidak Ditanyakan	Tidak Ditanyakan	Ya	menit 2:00
5	Mamah Hani	mamah hani.wav	Ya	menit 1:12	Ya	menit 1:50	Ya	menit 2:00	Ya	Menit 2:04
6	NN 001	NN 001.m4a	Ya	menit 1:14	Tidak	menit 1:24	Tidak Ditanyakan	Tidak Ditanyakan	Tidak Ditanyakan	Tidak Ditanyakan
7	Wiwid	wiwid.m4a	Tidak	menit 1:11	Tidak	menit 0:56	Tidak Ditanyakan	Tidak Ditanyakan	Ya	menit 1:16
8	NN 002	NN 002.m4a	Ya	menit 1:34	Ya	menit 1:10	Ya	menit 1:32	Ya	menit 1:38
9	NN 003	NN 003.m4a	Ya	menit 0:55	Ya	menit 0:55	Ya	menit 1:30	Ya	menit 1:23
10	Yanti	Yanti.m4a	Tidak	menit 1:30	Tidak	menit 1:20	Tidak	menit 1:28	Tidak	menit 1:21
11	Cici	cici.m4a	Ya	menit 1:20	Ya	menit 0:55	Ya	menit 1:08	Ya	menit 1:10
12	Rina	rina.m4a	Tidak	menit 1:22	Tidak	menit 1:06	Tidak	menit 1:48	Ya	menit 1:46
13	Ratna	ratna.wav	Ya	menit 1:20	Ya	menit 1:14	Tidak Ditanyakan	Tidak Ditanyakan	Ya	menit 1:36
14	NN 008	NN 008.wav	Ya	menit 2:04	Ya	menit 1:56	Tidak	3:34	Tidak	menit 2:25
15	Diana	diana.wav	Ya	menit 0:40	Ya	menit 0:30	Tidak Ditanyakan	Tidak Ditanyakan	Tidak Ditanyakan	Tidak Ditanyakan
16	Asti	asti.mp4	Ya	menit 0:48	Ya	menit 1:50	Ya	menit 1:50	Ya	menit 2:40
17	NN 006	ibu pekerja.wav	Ya	menit 1:34	Ya	menit 1:34	Ya	menit 1:53	Ya	menit 2:18
18	NN 007	Voice 012.amr	Tidak Ditanyakan	Tidak Ditanyakan	Ya	menit 1:22	Tidak Ditanyakan	Tidak Ditanyakan	Tidak Ditanyakan	Tidak Ditanyakan
19	Lina	Voice 013.amr	Ya	menit 1:30	Ya	menit 1:30	Ya	menit 1:41	Ya	menit 2:16

REKAPITULASI INTERVIEW KOCKATOO MINGGU KE-2 JUNI 2014

PIC	TEMPAT	VALID	TOTAL WAWANCARA	NAMA	PENDIDIKAN		PROBLEM VALIDATION		
					SD	SMP	PEMBATASAN	LOKASI	EDUKASI
MUMU	MANDI BOLA BIP	2	2	DEWI	1	1	Ya	Ya	Ya
				RATNA	1	0	Ya	Tidak	Ya
	TEXAS, TEMPAT BERMAIN ANAK & 21 BIP	4	5	DIANA	1	0	Ya	Tidak	Ya
				ANDA	1	0	Ya	Tidak	Tidak
				KARTINI	1	0	Tidak	Tidak	Tidak
				RINI	1	0	Ya	Tidak	Tidak
				RINI	0	1	Ya	Ya	Ya
				UNIKOM	1	2	Melly	1	0
	Asti	1	1				Tidak	Ya	Tidak
	Trans Studio Mall	3	3	RITA	2	0	Ya	Ya	Ya
				ELMA	0	1	Ya	Tidak	Tidak
				AMALIA	0	1	Ya	Tidak	Tidak
TOTAL		10	12	DETAIL	10	5	10	4	5

DIDAPATLAH HASIL VALIDASI

Masalah Penyalahgunaan Device Android		Masalah Anak Jauh dari orang Tua		Masalah anak harus belajar	
Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid
27	6	20	33	25	8
Total = 33 Responden		Total = 33 Responden		Total = 33 Responden	

Dari hasil ini (Jumlah Valid Paling Besar) kita bisa menentukan,

- Masalah mana yang benar-benar urgent
- Solusi apa yang tepat dan menjadi mayoritas kebutuhan responden
- Fitur apa yang harus dikembangkan pertama kali



CUSTOMER PERSONA

SKETCH & NAME	BEHAVIORAL DEMOGRAPHIC
Ibu Melly	<ul style="list-style-type: none">- Ibu-Ibu Pekerja / Rumah Tangga- Umur 30 - 45 tahun- Pengguna device android- Punya anak SD atau SMP pengguna device android
PAIN POINTS, NEEDS, & GOALS	POTENTIAL SOLUTION
Pain : <ul style="list-style-type: none">• Penyalahgunaan device android oleh anak• Anak melakukan kegiatan di luar rutinitas• Anak harus belajar	<ul style="list-style-type: none">• Install aplikasi untuk pembatasan aplikasi di android• Install location tracking pada device android• Install aplikasi edukasi seperti mewarnai, puzzle, dan lainnya
Needs : <ul style="list-style-type: none">✓ Ibu membatasi penggunaan android oleh anak✓ Ibu mengetahui keberadaan anak✓ Ibu ingin meningkatkan kemampuan akademik anak	CURRENT SOLUTION
	<ul style="list-style-type: none">✓ Ibu melarang / menasehati anak✓ Ibu sering melakukan komunikasi✓ Ibu mendampingi anak ketika ada tugas dari sekolah dengan waktu yang terbatas
Goals : <ul style="list-style-type: none">➤ Anak tidak mengakses konten negatif➤ Orang tua dapat melihat / memastikan keberadaan anak secara spesifik	OUR BENEFITS
	<ul style="list-style-type: none">➤ Ibu dapat menentukan aplikasi yang bisa diakses oleh anak➤ Ibu dapat mengetahui lokasi keberadaan anak secara spesifik➤ Anak dapat menambah pengetahuan

8

REKAP VALIDASI

LEARNING

PIVOT
CUSTOMER
SEGMENT



Ibu tidak selalu punya waktu untuk mengawasi anak dengan device

Ibu membutuhkan informasi statistik aplikasi yang di install

Ibu membutuhkan aplikasi yang dapat di atur per hari dan per jam

9

BUAT landing page

(pemaparan secara singkat dan padat tentang produk kita dalam bentuk apapun “website, video, gambar digital, dsb” yang penting dapat diakses dengan mudah oleh orang banyak). Landing page dibuat sebelum produk di launch ke publik.

Bisa digunakan juga untuk mengukur validasi ide.

Bagaimana caranya dalam waktu 15-30 Detik

Orang tahu dan sudah mengerti tentang produk kita.



KOCKATO

Android Launcher untuk Anak



KONTROL ORANG TUA

Anda bisa menentukan aplikasi mana saja yang bisa digunakan oleh anak



CEK KEBERADAAN ANAK

Anda bisa mengetahui lokasi keberadaan anak secara spesifik hanya dengan sms



TINGKATKAN OTAK

Anda bisa mengasah kemampuan akademik anak kapan pun Anda inginkan

Tertarik bergabung dengan orang tua pintar lainnya?

Isi email / no handphone Anda disini

Gabung

Contoh Subscribe
(Inden Produk)



Media Sosial

kockato
 @kockato
 info@kockato.com

Kantor

Bandung Digital Valley
Menara R&D Center 4th Floor
Jl. Gegerkalong Hilir No. 47
Bandung 40152

Segera hadir di



Contoh Landing Page Sebelum Rilis

10

BUAT DATA TRACKING

Agar kita dapat mengetahui:

- Berapa banyak orang yang melihat / mengklik landing page kita
- Berapa banyak orang yang menyukai produk kita hingga *subscribe*
(inden produk kita)

Kita dapat memanfaatkan fasilitas **bit.ly** ataupun menggunakan

mixpanel.com jika ingin mengetahui hasilnya secara lebih spesifik

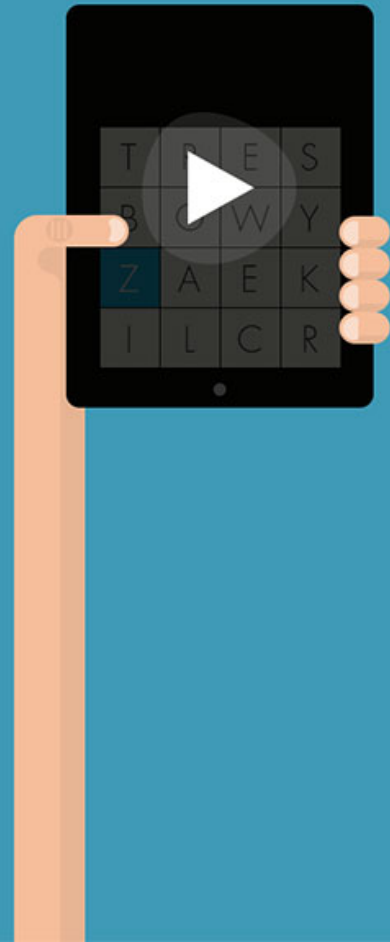
BUAT MVP (MINIMUM VIABLE PRODUCT)

MVP INI DIDAPAT DARI “**RANKING MASALAH YANG VALID**”. Dapat diartikan sebagai “**Fitur utama** dari produk kita”. Artinya produk kita akan ada, jika dan hanya fitur ini juga ada.

Dari contoh masalah kockatoo, ternyata masalah **penyalahgunaan device android lah yang paling valid (27 orang yang valid)** diantara 2 masalah lainnya.

Maka fitur pertama yang harus dibuat adalah “**Pembatasan Aplikasi**”.

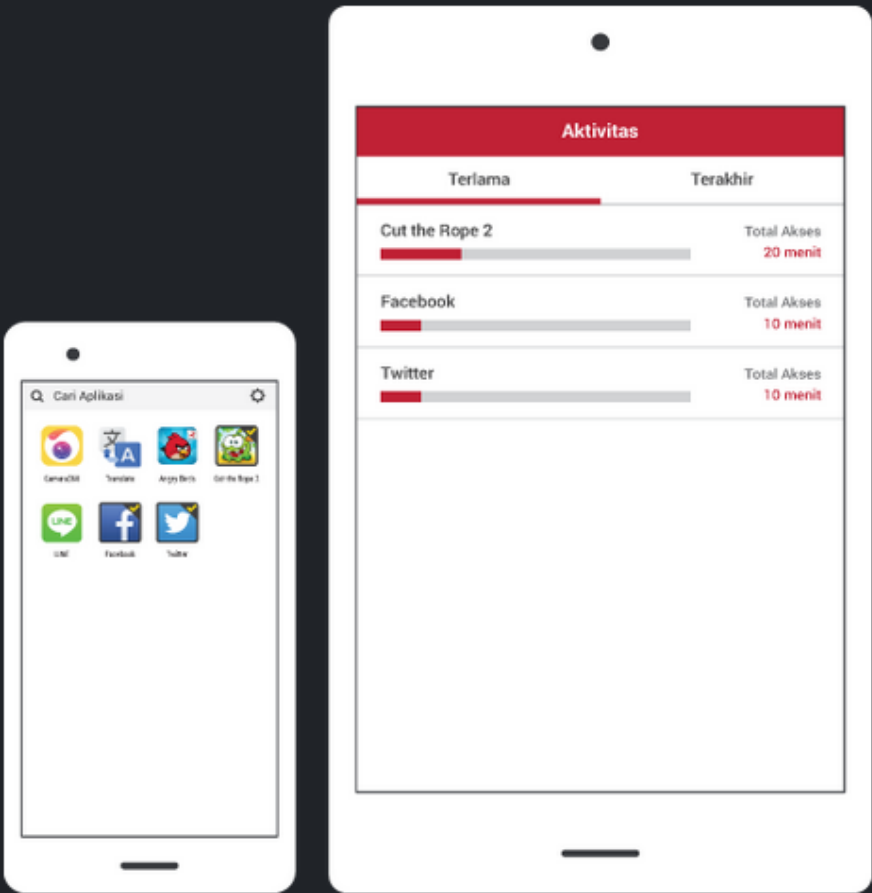
Abaikan untuk mengembangkan fitur lainnya di tahap awal ini. Fokuslah kepada satu fitur utama ini hingga benar-benar dapat menyelesaikan masalah di lapangan dan secara penggunaan pun sudah “user friendly”.



SOLUTION



Pembatasan aplikasi dari segi jam, hari, dan aplikasi itu sendiri



KAKATU

Kontrol Penggunaan Gadget Anak
Lebih Mudah, Kapanpun
Dimanapun

DOWNLOAD GRATIS DI



CONTOH LANDING PAGE SETELAH RILIS
DALAM BENTUK WEBSITE

TEMUI BEBERAPA **EARLY ADOPTER / FIRST CLIENT** (demografi user yang cocok dengan yang sudah kita definisikan) untuk:

- menjadi sekumpulan user pertama yang akan menjadi objek penelitian utama dalam pengembangan produk kita
- menjadi sekumpulan user pertama yang bersedia dimintai kritik dan saran
- menjadi sekumpulan user pertama yang akan terpuaskan mayoritas kebutuhannya
- pada akhirnya bisa menjadi user yang akan membayar produk kita?

Mulailah dari jumlah yang kecil, dan pastikan jumlah yang kecil itu sudah terpuaskan mayoritas kebutuhannya. Baru kita memutuskan untuk scaling jumlah, baik itu promosi yang semakin gencar, fitur yang semakin bertambah, dsb.

Misal dari 5 orang -> 10 orang -> 50 orang -> 100 orang -> dst

GET OUT TO THE MARKET

13

- Rilis ke publik sesegera mungkin,
- Learning setiap hari,
- Semakin cepat kita dapat mengetahui kesalahan dari produk kita, semakin cepat produk kita dapat berkembang.
- Buat **first impression** untuk setiap user yang akan memakai produk kita.
- Ide secara konsep saja tidak cukup, pada akhirnya implementasi lah yang menentukan & menjadi pembeda. Karena ketika berfikir tentang ide ini, bisa jadi 1000 orang di belahan dunia lain sedang memikirkan ide yang sama.
- Ketika produk kita sudah mencapai tahap "**viral**", semua orang membicarakan dan merekomendasikan produk kita tanpa disuruh, itu adalah alat marketing yang sangat-sangat efektif dan efisien.

Sebuah kondisi diluar sana

PRODUK DIRASA BAGUS

1 orang hanya menyebarkan ke 10 orang

PRODUK DIRASA JELEK

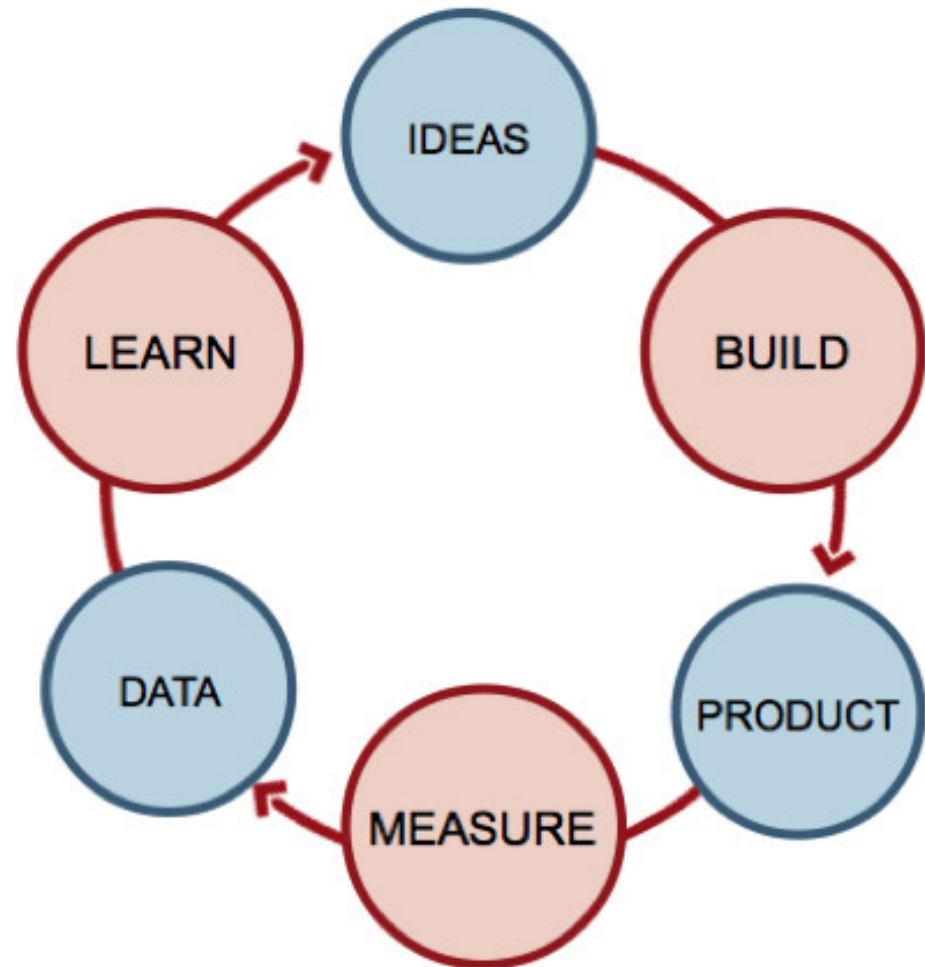
1 orang dapat menyebarkan ke 1000 orang dalam waktu yang sama & mempengaruhi mereka untuk tidak menggunakan produk kita.

Jadi berhati-hatilah dalam mentreatment users

14

development **Lifecycle**

idealnya 1 minggu sekali



Contoh dari development lifecycle secara
terus menerus sampai hari ini
Pivot (Nama, Tagline & Logo Product)





TERIMA KASIH