

A person's hands are visible, one holding a tablet displaying a green-themed dashboard with various icons and charts, and the other holding a white pen over a desk. The desk is covered with several documents featuring business charts, including bar graphs, line graphs, and pie charts. The background shows a laptop and other office equipment. A large red rectangular box is overlaid on the center of the image, containing the text.

# Diseminasi Program Talent Innovation Hub



**Konsep**

**Talent Innovation Hub**

# ISU

# STRATEGIS

Indonesia sedang menghadapi bonus demografi, namun belum sepenuhnya diiringi dengan kesiapan kualitas SDM dan inovasi

20,31%

Talenta muda berstatus NEET (tidak bekerja, tidak sekolah, tidak pelatihan)

±7,46

Juta Pengangguran terbuka

±3,20%

Rasio kewirausahaan nasional masih rendah

±12,0

Juta Kebutuhan talenta digital tahun 2030

Apa itu

**TIH**



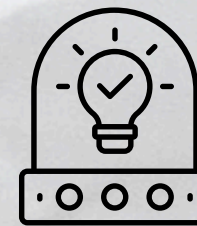
# TIH adalah

*Ekosistem terintegrasi yang menghubungkan talenta, inovasi, dan industri untuk menciptakan SDM siap kerja, siap usaha, dan berdampak*

## Fokus Utama



**Pengembangan  
talenta & skill**



**Inkubasi inovasi  
& usaha**



**Link & match  
dengan industri**



**Penguatan  
komunitas &  
dampak**

# Tujuan Talent & Innovation Hub

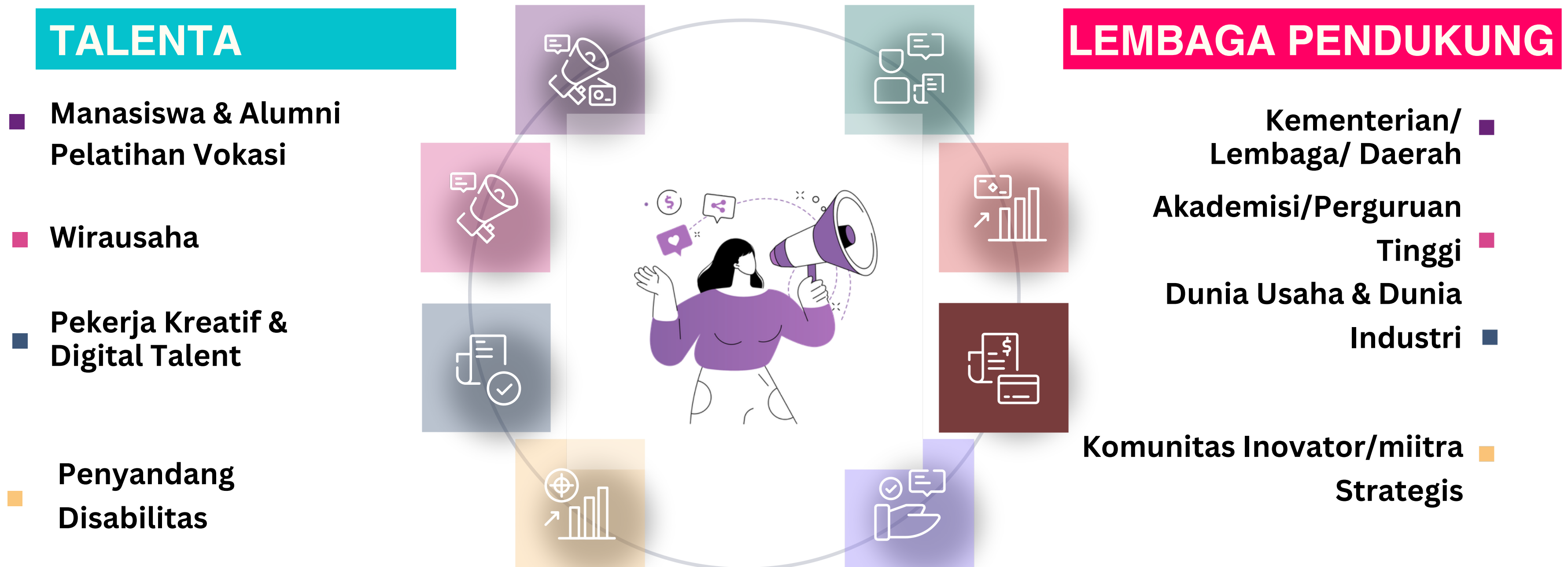
Talent Innovation Hub bertujuan menyiapkan talenta yang relevan dengan kebutuhan industri melalui inovasi berbasis masalah nyata. Program ini juga menghubungkan pelatihan dengan penempatan kerja serta memperkuat kolaborasi lintas institusi dan stakeholder.

## Poin Utama



# Sasaran Talent & Innovation Hub

Sasaran program mencakup mahasiswa dan alumni pelatihan vokasi, wirausaha, pekerja kreatif dan talenta digital, serta penyandang disabilitas. Dukungan datang dari pemerintah, perguruan tinggi, dunia industri, komunitas inovator/startup, dan mitra strategis.



# Struktur Program Talent & Innovation Hub

Struktur program mencakup pemetaan potensi talenta, pengembangan berbasis kebutuhan industri, dan seleksi peserta terbaik. Tahap lanjut meliputi inkubasi bisnis, business matching dengan industri/mitra, serta showcase inovasi yang dihasilkan.



A CNC machine is shown in the foreground, cutting a piece of wood. The machine is silver and black, with a blue cable connected to it. The wood is light-colored and has a curved shape. In the background, three men are standing and talking. They are in a factory or workshop setting with a wooden ceiling and large windows. The text "Bisnis Proses" is overlaid on a red rectangular background in the center of the image.

**Bisnis Proses**

**TIH**

# Catatan & Pointer

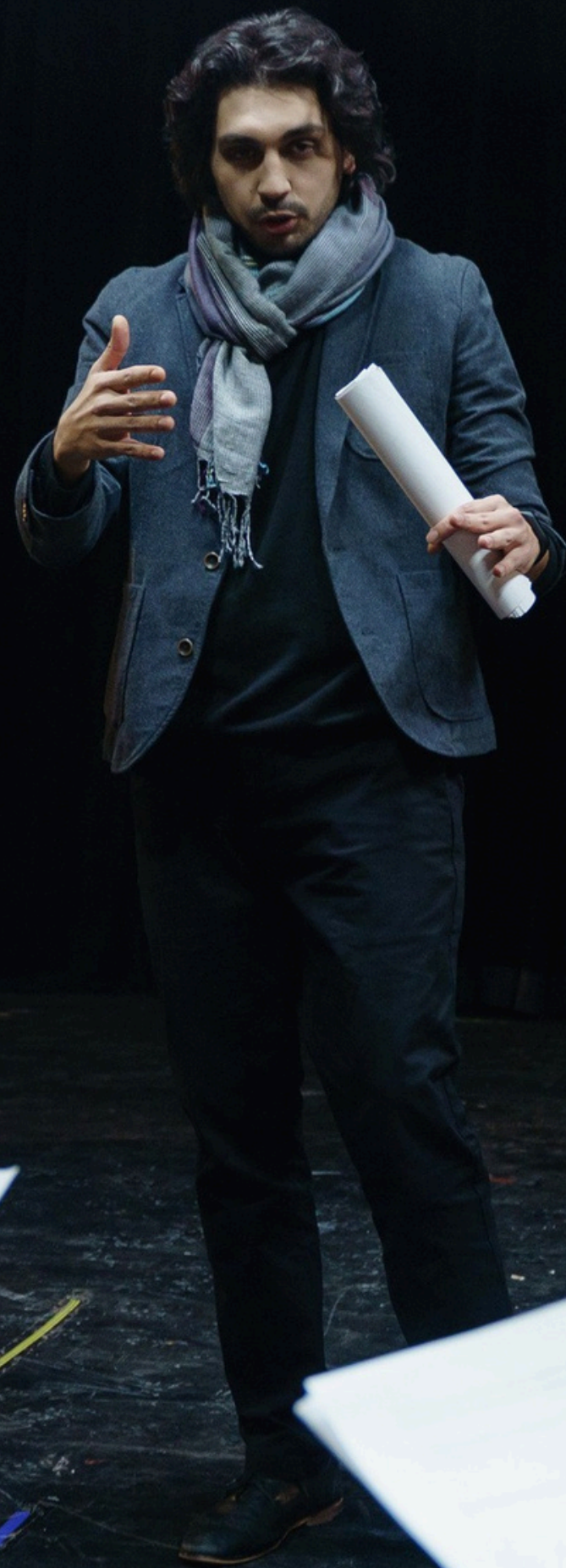
- TIH bukan sekadar program pelatihan, tetapi **end-to-end ecosystem** yang menghubungkan talenta → inovasi → bisnis → pasar secara terstruktur.
- Setiap tahap TIH memiliki **output dan KPI yang terukur**, sehingga dampak program dapat dipertanggungjawabkan (evidence-based).
- Tidak semua peserta harus mencapai Innovation Showcase — showcase merupakan best practice dan best output dari proses seleksi kualitas.
- Peran balai bersifat **komplementer dan strategis**:
  - Balai Vokasi: penguatan kompetensi & inovasi talenta
  - Balai Perluasan: inkubasi bisnis, business matching, dan perluasan kesempatan kerja
- TIH berperan sebagai **orkestrator ekosistem**, bukan pelaku tunggal, dengan melibatkan industri, investor, komunitas, dan stakeholder strategis.
- Model TIH fleksibel, adaptif, dan scalable, sehingga dapat **direplikasi sesuai karakteristik wilayah** dan kebutuhan pasar kerja lokal





**Peran**

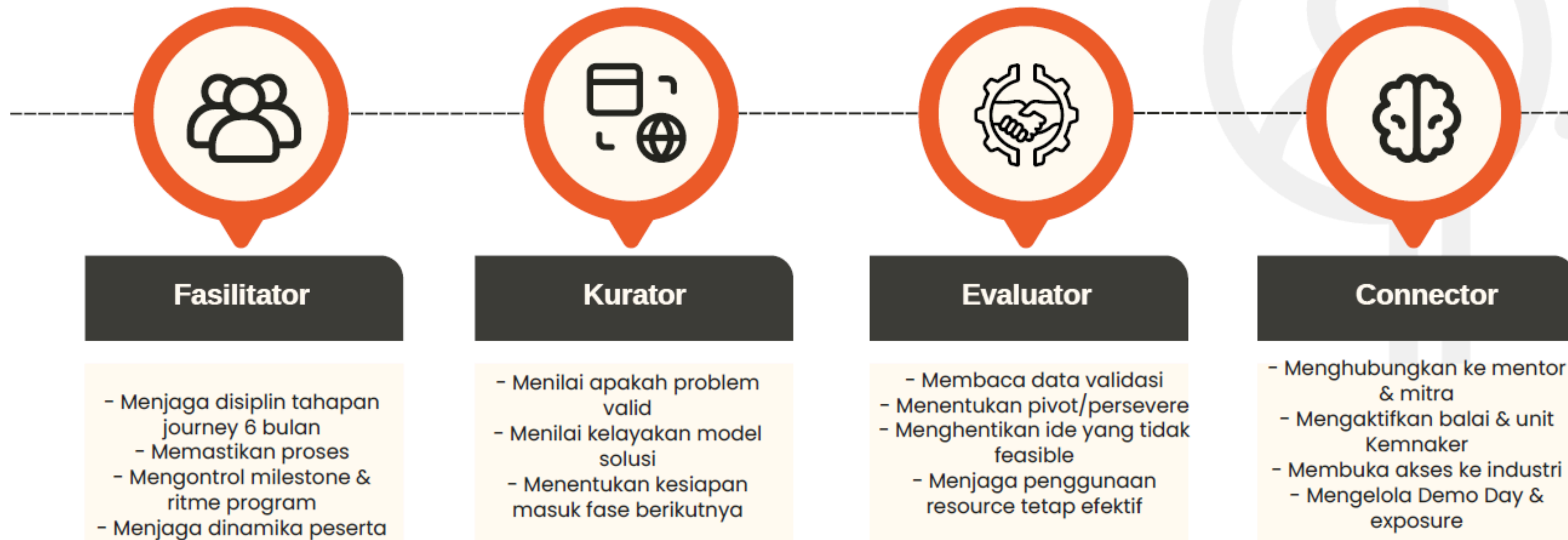
**Pengelola**



# Peran Pengelola Talent & Innovation Hub

Pengelola program talent innovation Hub berperan sebagai Pengarah sistem, penjaga kualitas proses, pengambil keputusan berbasis evidence, dan penghubung ekosistem dalam penyelenggaraan inkubasi inovasi publik. Dengan 4 poin utama:

## Poin Utama





**Design  
Thinking**



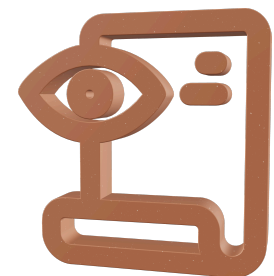
Apa itu

**Desain**

**Thinking**

# Desain Thingking

**Sebuah metodologi desain yang memberikan pendekatan berbasis solusi untuk menyelesaikan masalah.**



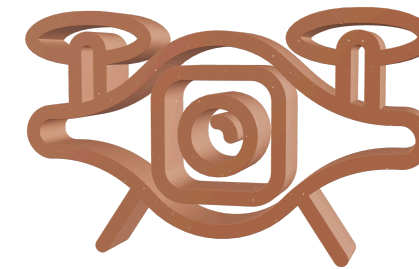
**Empathize**



**Define**



**Ideate**



**Prototype**



**Prototype**

## 1 EMPATHIZE (EMPATI)

DULU:  
Asumsi Kita

SEKARANG:  
Dengar & Pahami



## 3 IDEATE (IDEASI)



## 4 PROTOTYPE (PROTOTIPE)



## DEFINE (MENENTUKAN)

DULU:  
Fokus Solusi Kita

SEKARANG:  
Fokus Kebutuhan Nyata



**Pernyataan Masalah:**  
Masyarakat butuh latihan kerja yang membangun **KEPERCAYAAN DIRI & JARINGAN**, bukan cuma skill.

Pernyataan Masalah

## TEST (UJI COBA)

DULU:  
Menunggu Gagal Akhir

SEKARANG:  
Belajar Cepat

A formal launch faillet, orang disangginat

Ini membantu!

Grup WA asyik!



\*Design Thinking adalah iterasi, bukan garis lurus.

2026

DIGITAL

*Kelompok 2*

BORCELLE

Yustin, Maeshita, Tetty,  
Dhianti, Ismail, Richie,  
Ichsan

**WARGA**

**LAPAK**



# Happy Land



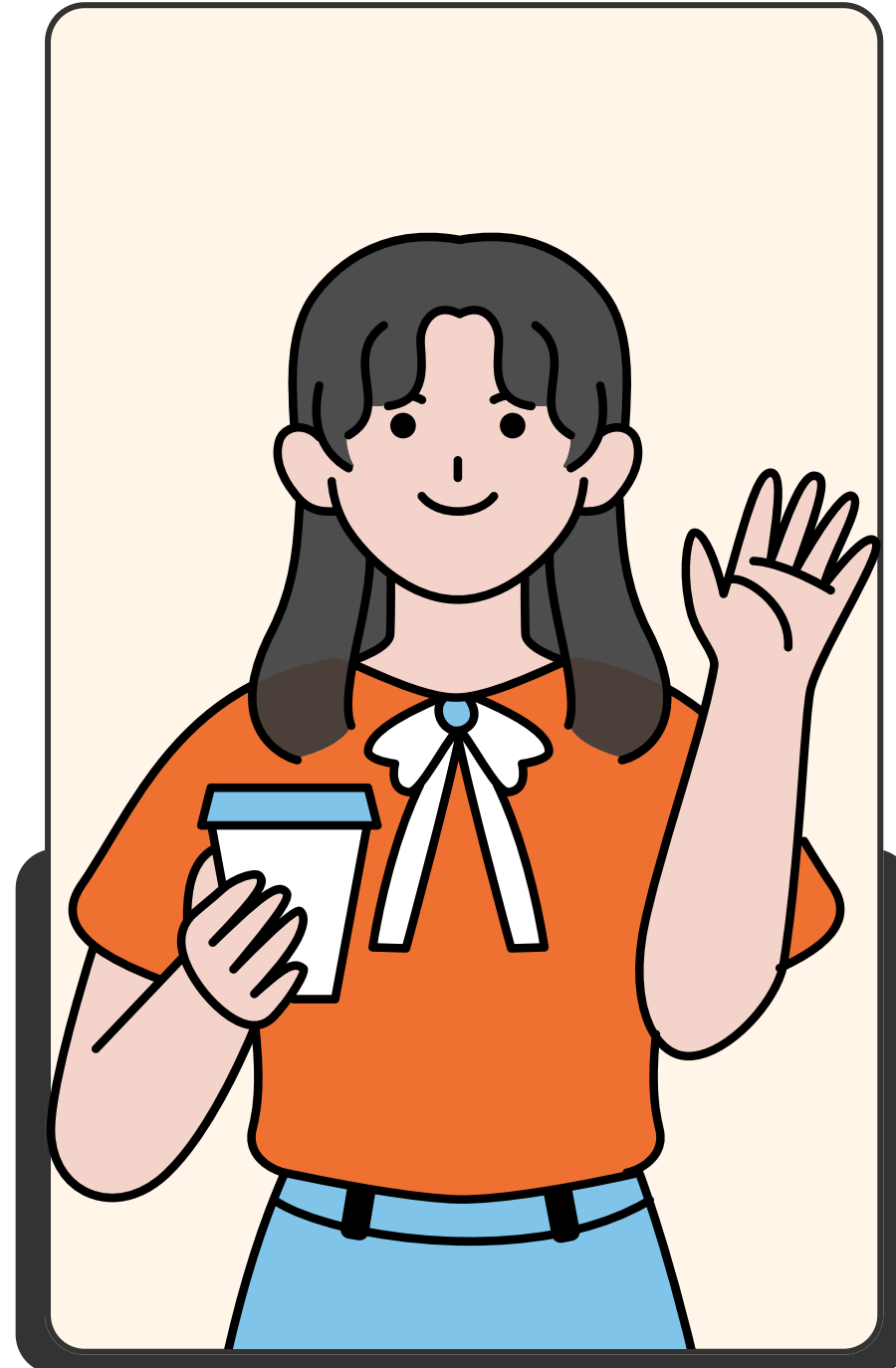
Persona ini mewakili masalah utama penjual: pesanan batal, pencairan dana lama, ketergantungan kurir, serta harapan aplikasi sederhana dan kontrol mandiri.

## BIO



ibu rumah tangga yang setiap hari berjualan burger dan kue basah dari rumahnya. Ia mengandalkan sistem pre-order dan aplikasi Grab untuk menjangkau pembeli. Rutinitasnya penuh tantangan: pesanan kadang dibatalkan mendadak, pencairan dana dari aplikasi butuh waktu hingga 5 jam, dan kurir sering sulit didapat. Meski begitu, Agis tetap sabar dan optimis, berharap suatu hari bisa punya kendaraan sendiri agar lebih mandiri dalam mengantar pesanan tanpa bergantung pada kurir

## Komentar



## Harapan

- Mempercepat pencairan dana agar arus kas lebih lancar.
- Mengurangi ketergantungan pada kurir dengan opsi pengantaran mandiri.
- Menggunakan aplikasi sederhana yang mudah dipahami untuk berjualan.

## Frustrations

- Pesanan yang sudah disiapkan tiba-tiba dibatalkan pembeli.
- Pencairan dana dari aplikasi terlalu lama ( $\pm 5$  jam).
- Ketergantungan penuh pada kurir yang kadang tidak tersedia.



Agis



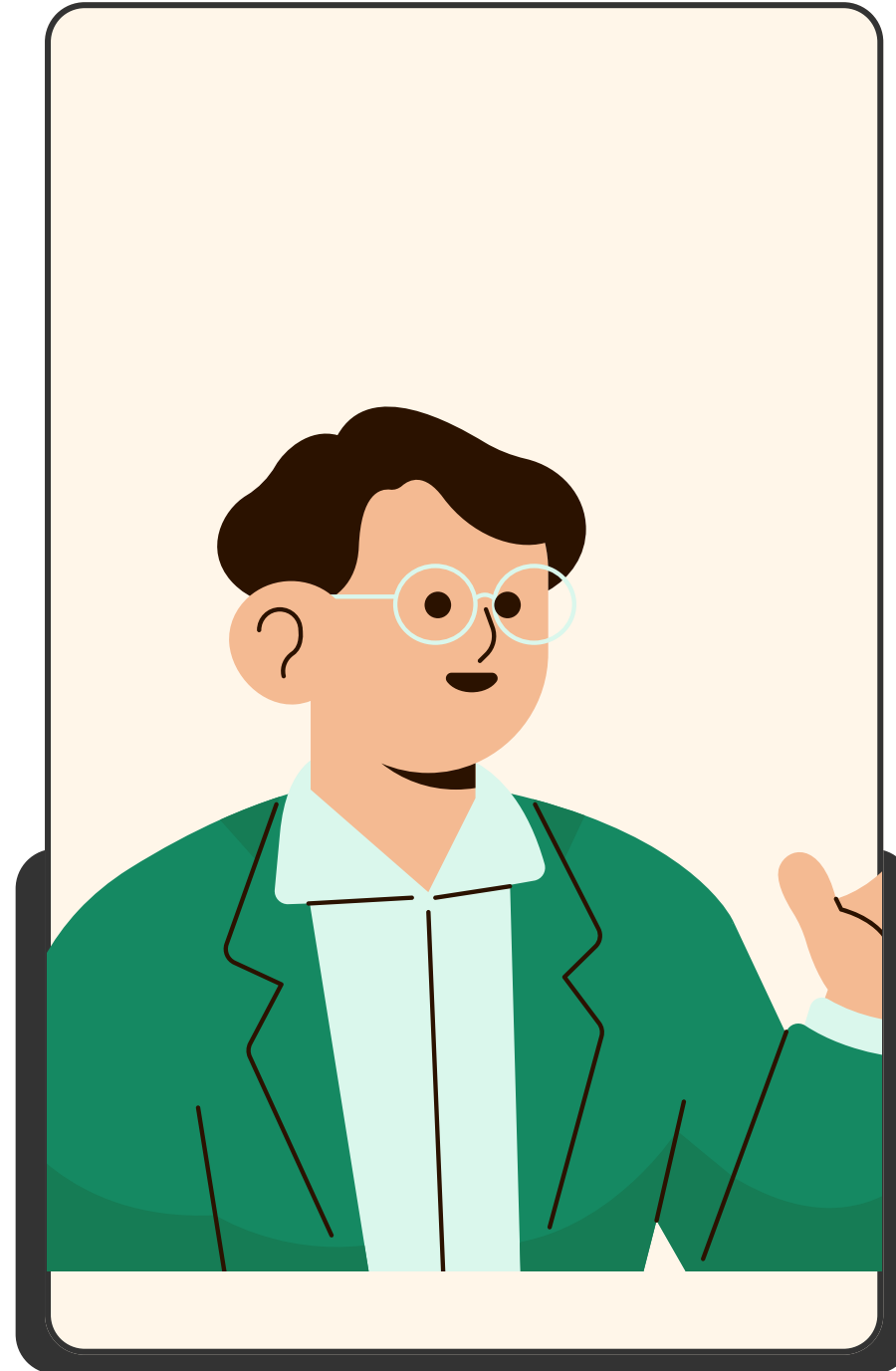
Persona ini mewakili masalah pembeli: pesanan batal, waktu tunggu lama, sistem WhatsApp ribet, serta harapan aplikasi simpel dengan kategori menu, transaksi mudah dan aman.

## BIO



Anta sering membeli makanan ringan di kompleks perumahan melalui grup WhatsApp. Ia terbiasa dengan sistem yang ribet: harus scroll panjang untuk mencari menu, menunggu lebih dari 30 menit, bahkan kadang pesanan dibatalkan. Meski sudah terbiasa dengan kondisi ini, ia sebenarnya frustrasi. Anta berharap ada aplikasi yang lebih simpel, terstruktur, dan jelas status pesannya. Ia optimis dengan solusi digital.

## Komentar



## Harapan

- Memesan makanan dengan sistem yang lebih sederhana dan terstruktur.
- Mendapat estimasi waktu dan status pesanan yang jelas.
- Mengurangi risiko pembatalan pesanan dari penjual.

## Frustrations

- Pesanan sering dibatalkan mendadak.
- Waktu tunggu lama (lebih dari 30 menit).
- Harus scroll panjang di WhatsApp untuk mencari menu.



Anta



# CUSTOMER JOURNEY SELLER

	Phases/Step	Action	System
1	Persiapan Jualan	Upload menu, atur harga, buka pre-order	Tampilan Dashboard
2	Order Masuk	Terima notifikasi pesanan	Fitur notifikasi pesanan
3	Produksi Pesanan	Menyiapkan pesanan sesuai order	Fitur Chatbot
4	Pengiriman	Menunggu kurir / antar sendiri	Opsi self-delivery / kurir / pickup point
5	Pembayaran & Pencairan Dana	Menunggu dana masuk ke saldo	Fitur Pembayaran
6	Menunggu dana masuk ke saldo	Review Pelanggan	Sistem Ulasan & rating dua arah

# CUSTOMER JOURNEY BUYER

	Phases/Step	Action	System
1	Mencari Menu	Fitur Menu	Tampilan Dashboard
2	Memilih & Order	Pilih Oderan	Jumlah dan biaya pesanan
3	Konfirmasi Pesanan	Penjual Respon	Fitur Chatbot
4	Menunggu Pengiriman	Pesanan Tiba	Fitur Pesanan dan proses pengantaran
5	Pembayaran	Dompot Digital /Transfer/ Cash	Pesanan diselesaikan pembeli
6	Pasca Transaksi	Rating dan Review	Sistem Ulasan & rating dua arah

# *Warga Lapak*



<https://shorturl.at/CKcq8>



**THANK YOU**