



Perancangan *Startup Prioneering* Di Bidang *Confectionary Vegan* Menggunakan Metode *Lean Canvas*

¹Li Cen ² Heru Wijayanto Aripadono
^{1,2}Universitas Internasional Batam

Alamat Surat

Email: licenlyn@gmail.com, heru.wijayanto@uib.ac.id

Article History:

Diajukan: 27 September 2021; Direvisi: 15 Oktober 2022; Diterima: 25 Oktober 2022

ABSTRAK

Para era digital sekarang, terdapat banyak startup yang mulai berkembang walaupun dengan kondisi pandemik yang membuat kita membatasi aktivitas diluar rumah yang mengakibatkan Kesehatan mereka mulai terganggu. Makanan yang sehat pun terjadi kenaikan harga yang cukup signifikan, dimana membuat masyarakat memakan makanan yang kurang sehat seperti *junk food* dikarenakan harga yang murah. Oleh karena itu, dirancanglah sebuah startup baru yang memberikan solusi makanan sehat dengan harga terjangkau. *Startup* tersebut akan dirancang menggunakan model bisnis *lean canvas* dalam penyusunan model bisnis *startup* agar memberikan sebuah strategi dan inovasi. Selain itu, dengan cara *prototyping* akan memperjelas seluruh gambaran aplikasi sesuai dengan model bisnis yang telah disusun.

Kata kunci: *Startup, Lean Canvas, Vegetarian, Prototyping*

ABSTRACT

In today's digital era, many startups are starting to develop even with the pandemic conditions that make us limit activities outside the home, which results in their health starting to be disturbed. Healthy food also has a significant price increase, which makes people eat unhealthy foods such as junk food due to low prices. Therefore, a new startup was designed that provides healthy food solutions at affordable prices. The startup will be designed using the lean canvas business model to prepare the startup business model to provide a strategy and innovation. In addition, prototyping will clarify the entire description of the application according to the business model that has been compiled.

Keywords: *Startup, Lean Canvas, Vegetarian, Prototyping*

1. PENDAHULUAN

Pada awal tahun 2019, seluruh dunia mengalami sebuah pandemi yang memberikan banyak sekali dampak negatif. Selain memberikan dampak negatif, pandemi ini juga mengubah banyak hal dalam kehidupan, dimana pemerintahan memberikan beberapa peraturan yang harus diikuti oleh masyarakat tersebut seperti mengurangi aktivitas diluar rumah. Hal tersebut mempengaruhi banyak hal seperti terutama pada kesehatan mereka. Makanan sehat pun susah didapatkan hanya terdapat makanan cepat saji, yang mengakitbatkan kesehatan dan imun mereka turun. Pandemi ini memberikan sebuah pembelajaran yang sangat berarti, yaitu pentingnya makanan yang sehat dan bergizi untuk menjaga imun tubuh kita.

Menurut hasil survey yang telah dilakukan oleh Permana & Dewanto (2019), dari 100 responden bisa disimpulkan bahwa 72 responden memulai gaya hidup vegetarian pada umur 17 – 22 tahun dan 28 responden memulai gaya hidup vegetarian diatas 22 tahun. Hasil dari survey tersebut, terdapat banyak responen yang merasakan kesulitan dalam mempertahankan pola

vegetarian yang disebabkan oleh godaan makanan non vegetarian dan pengaruh yang berasal dari lingkungan non vegetarian.

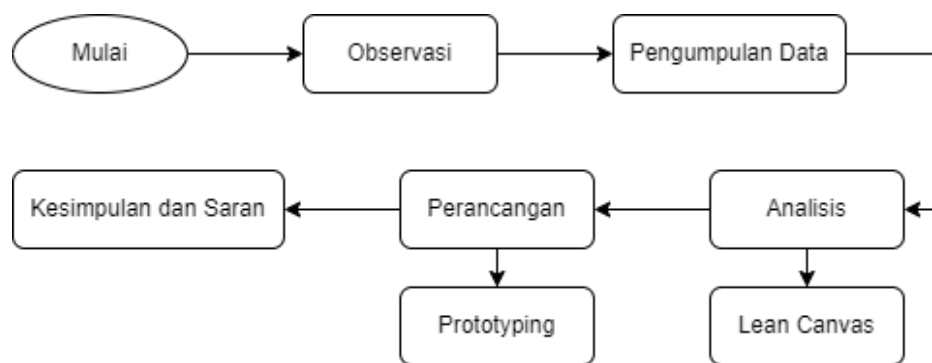
Vegetarian adalah seseorang yang hanya makan tumbuhan. Vegetarian dibedakan menjadi 2, yaitu vegetarian dimana masih memakan makanan hasil olahan dari hewani sedangkan vegetarian vegan sama sekali tidak makan makanan olahan hewani. Dengan pola vegetarian memberikan sangat banyak manfaat, seperti mengurangi resiko terkenanya penyakit degeneratif kronik, seperti diabetes mellitus, Penyakit Jantung Koroner (PJK), kanker, dan memperpanjang usia harapan hidup. Tetapi banyak masyarakat yang masih belum menerima kehidupan vegetarian tersebut, dikarenakan bahan makanan yang tergolong mahal, kurangnya pengetahuan lebih dalam mengenai makanan vegan, dan merasa makanan yang terbuat dari tumbuhan kurang lezat dibandingkan makanan hewani.

Berisi seiringnya waktu berjalan, terdapat beberapa *startup* yang mulai berkembang menuju bidang kuliner dimana mereka menghasilkan berbagai jenis makanan yang unik. Oleh karena itu, penulis merancang sebuah *startup* awal pada bidang kuliner tepatnya dibahas vegan untuk membantu masyarakat mengenal lebih luar mengenai cemilan vegan yang dapat memberikan manfaat bagi kesehatan mereka.

Setiap *startup* memerlukan sebuah model bisnis yang akan digunakan untuk mengkomersialkan ide bisnis dan untuk memberikan sebuah gambaran komponen-komponen bisnis. Salah satu model bisnis yang digunakan oleh startup adalah model bisnis *Lean Canvas*. Dengan *Lean Canvas* sebuah model bisnis yang bertujuan untuk menjelaskan, memvisualisasikan, menilai, dan mengubah model bisnis agar menghasilkan kinerja yang lebih optimal untuk sebuah startup. Model tersebut sering digunakan sebagai pendamping dalam perencanaan sebuah bisnis dikarenakan melalui *lean canvas* dapat dilakukan pengukuran kemajuan bisnis, dokumentasi model bisnis, dan komunikasi terhadap *stakeholder* yang ada. (Ardi et al., 2021).

2. METODE

Alur penelitian yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian terdapat 5 tahapan.



Gambar 1. Lean Canvas
Sumber (Reynardo & Hin, 2020)

2.1 Observasi

Pada tahapan observasi, penulis akan mengobservasi permasalahan yang ada, latar belakang permasalahan, dan bagaimana cara mengatasi permasalahan tersebut.

2.2 Pengumpulan Data

Pada tahap ini, penulis akan mengumpulkan data-data dengan metode studi pustaka. Data tersebut akan membantu dalam tahapan analisis dengan metode kajian literatur pada jurnal untuk mendapatkan data perbandingan.

2.3 Analisis

Langkah yang dilakukan penulis dalam tahapan analisis adalah menganalisa seluruh data yang telah dikumpulkan melalui metode wawancara langsung ke dalam bentuk *Lean Canvas* yang dimulai pada elemen 9 komponen *Lean Canvas*.

2.4 Perancangan

Salah satu bagian dari perancangan sebuah sistem informasi adalah *user interface* yang menjadi sebuah gambaran sistem informasi yang akan dibuat. *User Interface* mempunyai peran yang penting dalam kemudahan pengguna dalam menggunakan sebuah sistem informasi (Husna et al., 2020). Menurut Ariawan et al., (2020), dengan membuat sebuah *wireframe* dapat mengurangi terjadinya kesalahan ketika membangun sebuah sistem informasi. *Wireframe* adalah pembuatan sebuah struktur dasar untuk menampilkan *design* awal dan menentukan tata letak awal sebuah sistem informasi.

2.5 Kesimpulan dan Saran

Langkah terakhir adalah menyimpulkan apa yang telah dilaksanakan oleh penulis dan memberikan saran dalam perancangan *startup* tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Observasi

Vegetarian merupakan sebuah makanan yang berasal dari tumbuh-tumbuhan dan tidak mengandung daging, ikan, atau hasil olahan dari hewan. Vegetarian biasanya mengonsumsi berbagai macam biji-bijian, kacang-kacangan, sayuran, buah-buahan, serta olahan yang terbuat dari bahan sayuran sebagai pengganti daging (Edgina, 2020). Pada saat ini, pola makan vegetarian sangat mempengaruhi oleh banyak kalangan masyarakat di Indonesia. Hal tersebut dikarenakan kesadaran mereka terhadap pola hidup sehat. Pandemi Covid-19 ini, juga merupakan salah satu penyebab masyarakat memilih pola hidup vegetarian. Walaupun tidak sepenuhnya memakan makanan vegetarian, masyarakat juga bisa hidup lebih sehat dengan memakan cemilan atau dessert yang terbuat dari bahan vegetarian seperti kue kering yang terbuat dari coklat murni, roti gandum, selai vegan, dan sebagainya. Pada masa ini, banyak sekali mahasiswa, anak-anak, dan pekerja yang menyukai makanan ringan tersebut.

3.2 Pengumpulan Data

Perancangan *startup* ini dirancang dengan bantuan dari bisnis model yang sering digunakan para perintis startup yang akan memulai usaha mereka. Model bisnis tersebut digunakan sebuah perusahaan untuk mengkomersialkan ide baru dengan teknologi yang dimiliki atau yang sedang berkembang. Salah satu model bisnis yang sering digunakan adalah *Lean Canvas* yang diusulkan oleh Mourya, lebih sesuai digunakan pada bisnis startup atau bisnis yang berfokus pada kewirausahaan. Implementasi model bisnis *Lean Canvas* pada suatu startup dapat menjadi sebuah strategi yang dapat digunakan untuk pengembangan bisnis startup secara terarah dan dapat bersaing dengan startup lainnya (Husnayain & Mawardi, 2018).

Lean Canvas adalah pengembangan lebih lanjut dari model bisnis model canvas. *Lean Canvas* berfokus pada permasalahan yang ada, solusi dari permasalahan yang ada, metrik kunci, dan keunggulan kompetitif. Manfaat dari *Lean Canvas* adalah memilih *startup* menemukan *unique value proposition* dengan menghasilkan sebuah produk atau jasa yang sedang diperlukan pelanggan. (Harianto, 2018)

Lean Canvas sendiri terdapat 9 komponen yang membantu startup dalam memecahkan ide mereka agar lebih dapat dipahami dan mudah dibaca. Menurut (Akbar, 2019), penggunaan bisnis model *Lean Canvas* pada startup dapat menjadi sebuah dasar dalam pengambilan sebuah strategi untuk keberlangsungan sebuah startup.

3.3 Hasil Analisis

Pada *Lean Canvas* terdapat 9 komponen, yaitu *customer segment*, *problem*, *solution*, *unique value proposition*, *channel*, *Revenue Stream*, *cost structure*, *key metric* dan *unfair advantage*. Berikut ini, penulis akan membahas dari setiap komponen yang ada pada *Lean Canvas* untuk *startup*.

1. *Customer segment* dan *early adopters*

Customer Segment adalah pelanggan dari startup, atau target pembeli yang akan membeli barang tersebut. Pada perancangan startup ini, customer segmentnya yaitu mahasiswa, anak-anak, dan pekerja.

Early Adopters adalah target utama yang akan membeli produk startup anda. Target utama startup kami adalah mahasiswa yang menginginkan makanan sehat yang murah dan para pekerja yang mengejar sebuah diskon untuk membeli makanan sehat.

2. *Problem* dan *Existing Alternatives*

Problem adalah sebuah permasalahan atau latar belakang kenapa startup tersebut dibangun. Latar belakang yang ingin dipecahkan antara lain:

- Kurangnya pengetahuan mengenai cemilan / dessert vegan.
- Masih sedikit penjual yang menjual cemilan / dessert vegan di daerah Batam.
- Harga cemilan / dessert vegan yang masih tergolong tinggi.

Existing Alternatives adalah alternatif dari permasalahan yang ada dan sudah terlebih dahulu ada sebelum startup anda. Alternatif lainnya yang dihadapi startup kami adalah adanya cemilan / dessert vegan yang dijual di restoran vegetarian.

3. *Solution*

Solution adalah sebuah penyelesaian dari latar belakang permasalahan yang ada, dimana kenapa startup tersebut dibangun. Solusi yang diberikan adalah dengan merancang sebuah website dimana pelanggan membeli produk startup kami, selain itu pelanggan dapat berbagai informasi mengenai cemilan / dessert yang berbahan baku vegetarian.

4. *Unique value proposition* dan *high-level concept*

Unique value proposition adalah keunikan apa yang akan sebuah startup jual agar pelanggan membeli produk startup anda atau alasan utama kenapa pelanggan membeli produk startup anda.

High-Level Concept adalah konsep utama dari startup anda, dimana pelanggan akan mengingat startup anda dengan konsep utama anda. Konsep utama kami adalah bermain sebuah game edukatif yang bisa memberikan sebuah reward dalam pembelian produk kami.

5. *Channel*

Channel adalah cara pemasaran produk startup yang akan ditawarkan. Pada saat ini, teknologi sangat berpengaruh pada kehidupan sekarang, dimana-mana masyarakat sudah menggunakan teknologi dalam kehidupan mereka seperti menggunakan gawai mereka untuk memesan makanan yang mereka inginkan. Channel yang digunakan untuk memasarkan produk kami adalah sosial media, ecommerce yang ada dan melakukan berbagai promosi dan diskon.

6. *Revenue Stream*

Revenue stream adalah sumber penghasilan startup, darimana startup tersebut mendapatkan sebuah keuntungan. Sumber penghasilan startup kami berasal dari penjualan cemilan / dessert vegan kami.

7. *Cost Structure*

Cost Structure adalah jumlah pengeluaran startup dalam menjalankan operasional bisnis. Pengejualan pada startup kami, antara lain:

- Biaya bahan baku cemilan / dessert vegan
- Biaya listrik, air, dsb
- Biaya perawatan aset (peralatan masak, perabotan)
- Biaya pemasaran
- Biaya pengembangan sistem informasi (website)

8. *Key Matric*

Key Matric adalah matrix utama untuk pemantau kinerja. Matrix pada startup kami antara lain:

- Jumlah pembelian
- Jumlah unduh aplikasi

9. *Unfair advantage*

Unfair advantage adalah kelebihan *startup* anda dibanding *startup* lainnya, yang akan menjadi sebuah keuntungan yang tidak dimiliki oleh kompetitor lainnya. Keuntungan *startup* kami adalah dengan bermain *game* edukatif yang kami sediakan, anda bisa mendapatkan sebuah *reward* yang akan digunakan saat pembelian produk kami.



Gambar 2. *Lean Canvas*

3.4 Perancangan

Berdasarkan perancangan model bisnis *startup* telah dirancang sebuah wireframe dasar untuk menunjukkan *design* awal dari aplikasi *mobile*. *Wireframe* yang telah dirancang antara lain:

3.4.1 *Landing Page*

Landing page yang telah dirancang terdapat dua jenis, yaitu *landing page* yang hanya menampilkan logo *startup* yang akan muncul saat perpindahan menu dan yang kedua adalah *landing page* yang hanya tampil saat aplikasi tersebut dipilih oleh pelanggan.

3.4.2 *Login Page*

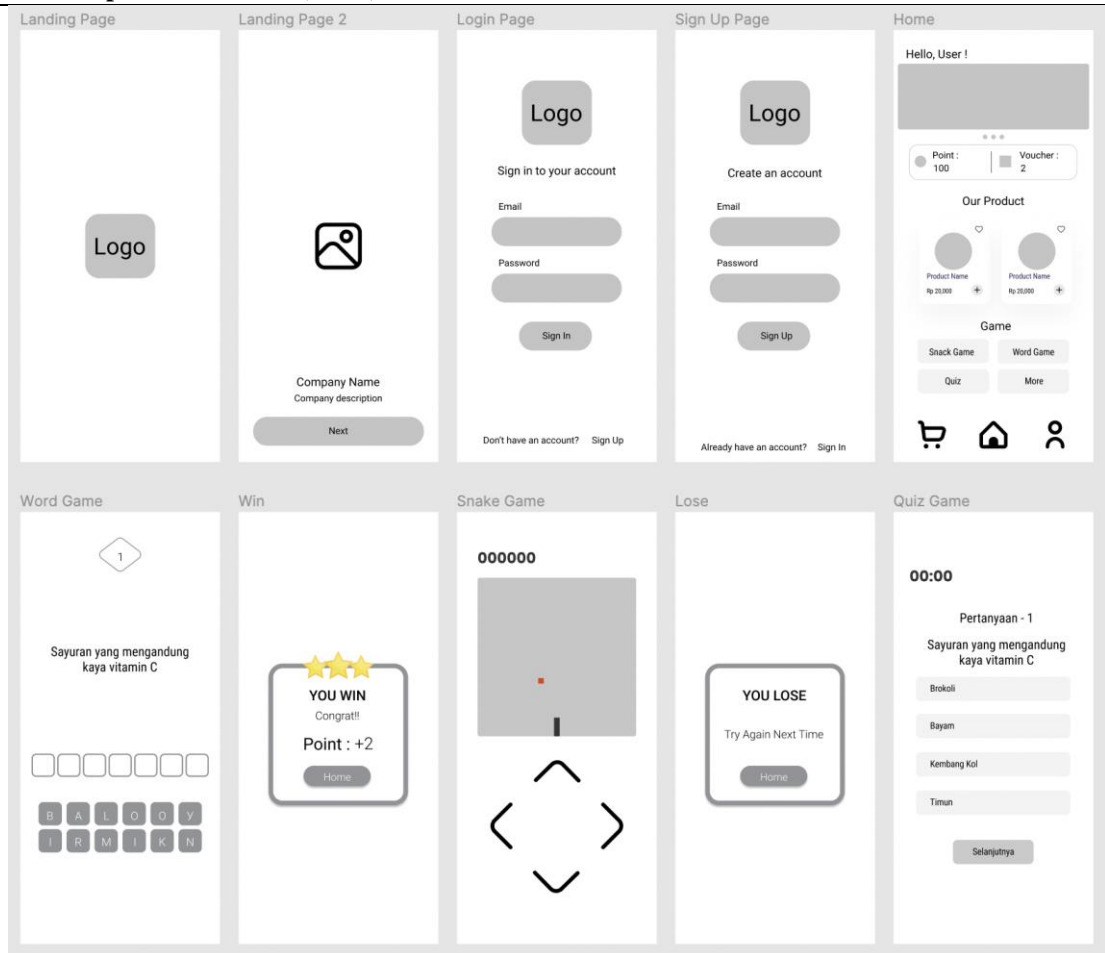
Login page yang minimalis membuat pelanggan mudah mengetahui apa yang harus mereka lakukan untuk login ataupun sign up pada aplikasi kami

3.4.3 *Home Page*

Home page yang mengisi seluruh informasi yang utama yang pelanggan harus perhatikan. *Home page* kami terdiri dari informasi terkini, poin, voucher, produk yang dijual, dan berbagai permainan yang kami siapkan.

3.4.4 *Game Page*

Sementara *game* yang kami rancang ada 3 jenis yang terdiri dari *Text Game* dimana pelanggan menebak kata yang kita tanyakan berdasarkan satu pertanyaan, *Quiz Game* dimana pelanggan menjawab pertanyaan dengan memilih salah satu dari empat jawaban yang telah diberikan, dan yang terakhir adalah *Snake Game* adalah game legendaris yang sudah pasti dikenal oleh kalangan masyarakat. Jika mereka menang maka poin mereka akan menambah dan dapat ditukarkan dengan *voucher* yang kami siapkan.

Gambar 3. *Prototype Mobile Application*

4. SIMPULAN DAN SARAN

Dari pembahasan di atas dapat disampaikan bahwa penelitian telah merancang sebuah proses model bisnis dengan menggunakan model bisnis *Lean Canvas*, sehingga dapat mengetahui permasalahan utama beserta solusinya, dan perbedaan startup kami dengan startup lainnya. Dengan menggunakan *Lean Canvas*, penulis dapat melihat secara keseluruhan dalam satu model bisnis, selain itu dapat mempermudah dalam melakukan inovasi dan strategi bisnis untuk selanjutnya. Selain dalam perancangan model bisnis, penulis juga telah merancang sebuah wireframe salah satu tahapan dalam *prototyping* sistem informasi yang akan dibangun yang dapat memberi sebuah gambaran dalam perancangan kedepannya.

Saran yang diharapkan untuk pengembangan selanjutnya, dapat menambahkan berbagai fitur sesuai dengan perkembangan yang ada seperti pembayaran secara digital. Yang terpenting bagi *startup* ini kedepannya dapat digunakan oleh berbagai pelanggan yang ada, dan menerima saran dan kritik yang diberikan agar menjadi *startup* yang lebih baik sesuai dengan harapan pelanggan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. I. (2019). Usulan Model Bisnis Brand Kue Kering Online Cascake Dengan Menggunakan *Lean Canvas*. *Journal Industrial Servicess*, 4(2), 28–34.
- Ardi, K., Salam, R., Alfaruk, M. H., & Agung, I. W. P. (2021). *Penerapan Lean Canvas Pada Startup Pembelajaran Bahasa Inggris Lunchat*. XII(2), 74–79.
- Ariawan, M. D., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2020). Perancangan User Interface Design dan User Experience Mobile Responsive Pada Website Perusahaan. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(1), 161. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i1.1896>

- Edgina, J. (2020). *Analisis Faktor Familiarity, E-wom, Subjective Norm Terhadap Keinginan untuk Berkunjung ke Restoran Vegetarian Kota Batam*. 30–39. <http://repository.uib.ac.id/id/eprint/3353>
- Hariato, E. (2018). Implementasi Lean Canvas Pada Entrepreneurial Project Startup Bisnis. *BIP's Jurnal Bisnis Perspektif*, 10(1), 1–16. <https://doi.org/10.37477/bip.v10i1.49>
- Husna, H. T., Susanti, F., & Pratondo, A. (2020). Perancangan Dan Implementasi Desain User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Pendidikan Seks Untuk Anak Usia 6-12 Tahun. *EProceedings of Applied Science*, 6(2), 2697–2706. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/view/12231/12022>
- Husnayain, I., & Mawardi, M. K. (2018). Implementasi lean canvas pada startup dalam menghadapi persaingan. *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, 55(2), 30–38.
- Permana, N. N., & Dewanto, I. S. (2019). *Perancangan Buku Panduan Interaktif Sebagai Media*. xx(x), 32–41.
- Reynardo, & Hin, L. L. (2020). Sistem Informasi Penjualan Snack Berbasis E-Commerce. *Jurnal Idealis*, 3(1), 145–152.
- Setiyani, D. A., & Wirawanni, Y. (2012). Perbedaan Sindrom Metabolik Pada Wanita Vegetarian Tipe Vegan Dan Non Vegan. *Journal of Nutrition College*, 1(1), 216–223. <https://doi.org/10.14710/jnc.v1i1.683>