



# On-the-Job Innovating Program

## Workshop 3 – Agile Charter

# M. TAUFIK MARDIAN

Lead Agile Consultant

- ✓ Director & Consultant  
CIAS Corporate Innovation
- ✓ Certified SAFe Agilist (SAFe-Scaled Agile Framework)
- ✓ Certified Agile Coach (IC Agile)
- ✓ Certified ScrumMaster (Scrum Alliance)
- ✓ Certified Scrum Product Owner (Scrum Alliance)
- ✓ Certified Professional Coach (Loop, ICF)
- ✓ Director - PT Tri Mitra Resources, Services Company
- ✓ Commissioner - PT Bhumi Karya Utama, Nickel Mining Company
- ✓ Regional Sales Head, Central Jawa, PT Trakindo Utama
- ✓ Low Pressure Die Casting-Production, PT Astra Honda Motor
- ✓ Divisi Organisasi - Komunitas SuksesMulia
- ✓ Director - Life After School Institute
- ✓ Magister Administrasi Bisnis  
Universitas Brawijaya
- ✓ Sarjana Teknik Mesin-Metalurgi  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

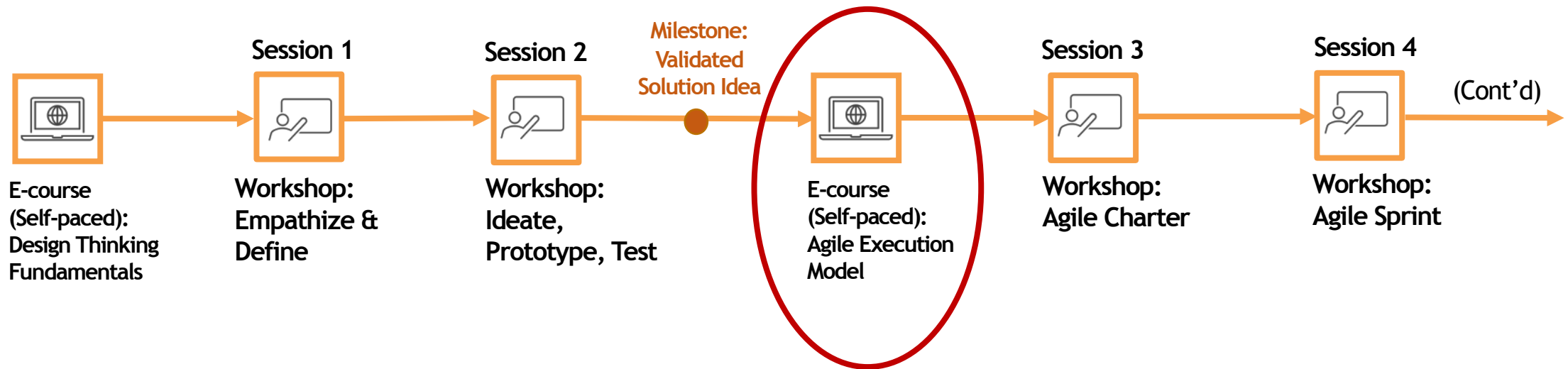


## GROUND RULES

1. Selalu "HADIR" dan terlibat aktif
2. Ikuti materi secara utuh
3. Jika ada yang ingin ditanyakan/didiskusikan langsung sampaikan (jika tidak memungkinkan, catat dulu)
4. Ikuti timebox
5. Make it FUN, it's okay to make mistakes
6. Think BIG-Start SMALL-Move FAST

# PROGRAM DESIGN: WORKSHOP

## Pre-Workshop



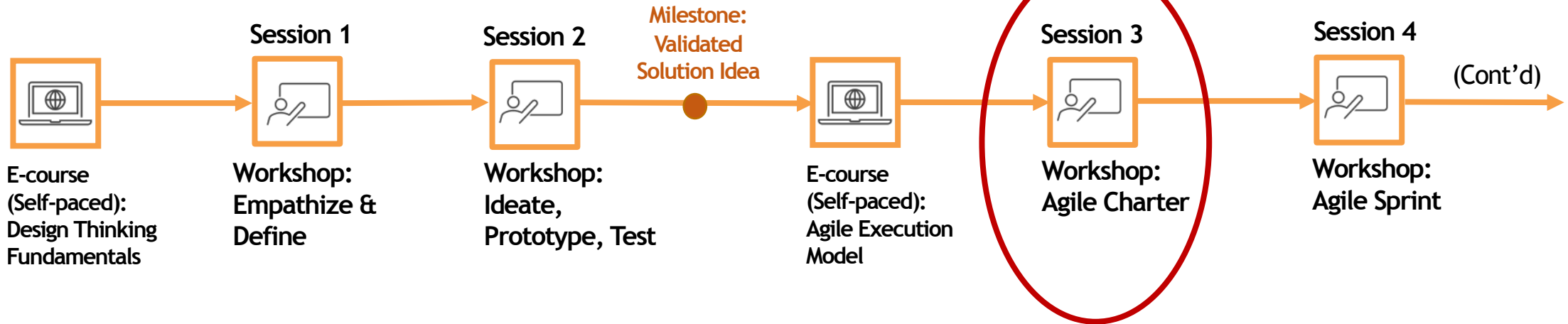
# PROGRESS E-COURSE

Per 10 Dec 2021, 06:53

Nama	Agile EM	Nama	Agile EM
KARINA ASTARI	28%	MUHAMMAD SATRIA SEBAYANG	
BENTAR BAHTERA RAYA		ANDRIAN MUFTI	
DANIEL SUBANGKIT PURBA	0%	TRI PUSPITASARI	
NANDA DEARNI		DEAN MAYRISA	0%
TEDDY BADIO BAYKARD	7%	ADRIAN SYAHPUTRA	
MUHAMMAD DARUL NAFIS		SURYA XICO TOMAN MARPAUNG	
FRANS JANNER ARMANDO SARAGIH		HEYKAL KURNIA DENI RITONGA	0%
MUHAMMAD CHAIRUL ICHLAS		ALFI NURSYHRIN	0%
WAL BANTA		YURISQA SHADILA	92%
YURI FAUZI RANGKUTI		EVIN SYAHLINA	21%
HANAN SHOFWAN	28%	FAHMI YULIZAR	0%
MIKHAEL SAKTI PURBA	100%	AHMAD SYUKRAN BESTARI NASUTION	
MUHAMMAD ALIF AZIZI	28%	GODANG SIREGAR	57%
DEDY MULIANTO		TOFAN ERLANGGA SIDABALOK	0%
ANTON SOBIRIN	0%	AHMAD AFANDI	15%
JUNMANTI		HERRY DERMAWAN PUTRA	
MHD. GHAZI AL WAFI NASUTION	0%	RUDIANSYAH POHAN	
BAHTRA YUDHA TARIGAN			

# PROGRAM DESIGN: WORKSHOP

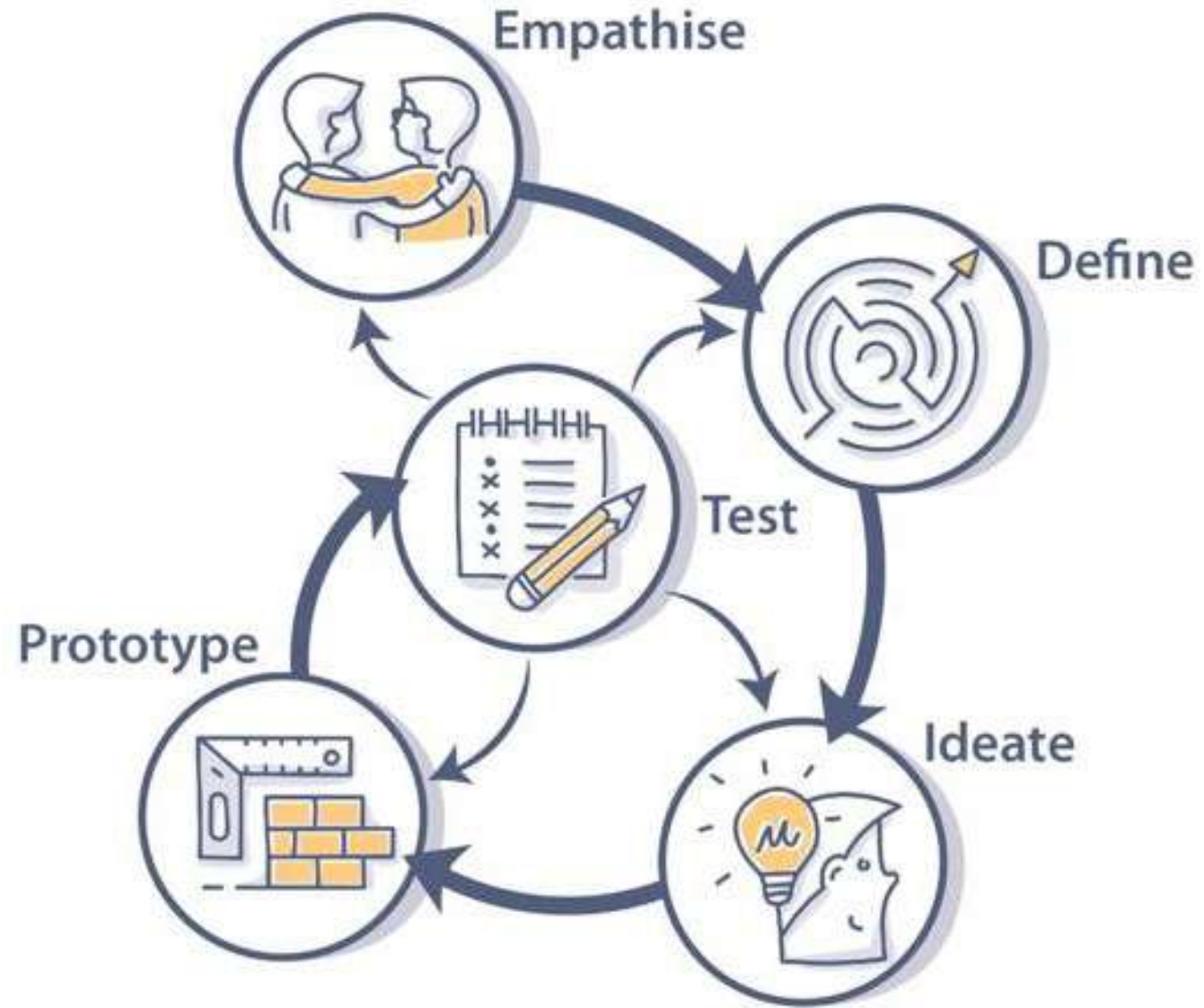
## Pre-Workshop



# Team Challenge Canvas

Team Name

TEAM IDENTITY		CUSTOMER DISCOVERY	SOLUTION
Team Member	Theme	Customer's Problem	
Customer	Context		
		How Might We	
STORY BOARD		TESTING	ITERATIONS
		Usability	
		Functionality	
		Solvability	
		Payability	





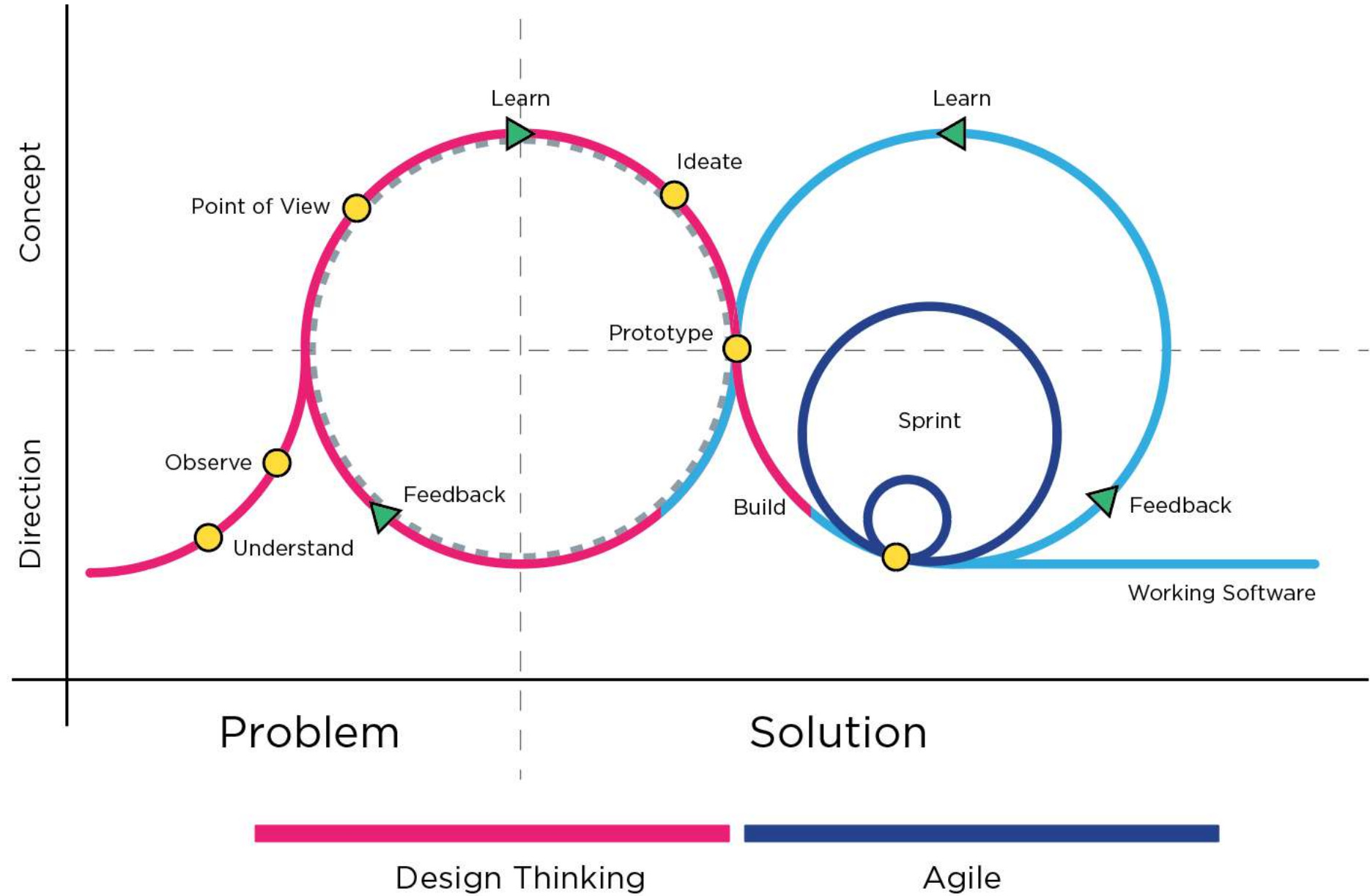
Methodology:

# Design Thinking

*come up with solution*

# Agile Development

*develop & deploy solution*



# Hasil Worskhop#3

**AGILE CHARTER** Squad/Project Name: \_\_\_\_\_ Theme/Mission: \_\_\_\_\_

? HMW	Validated Solution MVP	Team
Desirability Feasibility Viability		

CC BY ND SA Copyright 2021 by PT Cipta Konsultan Internasional

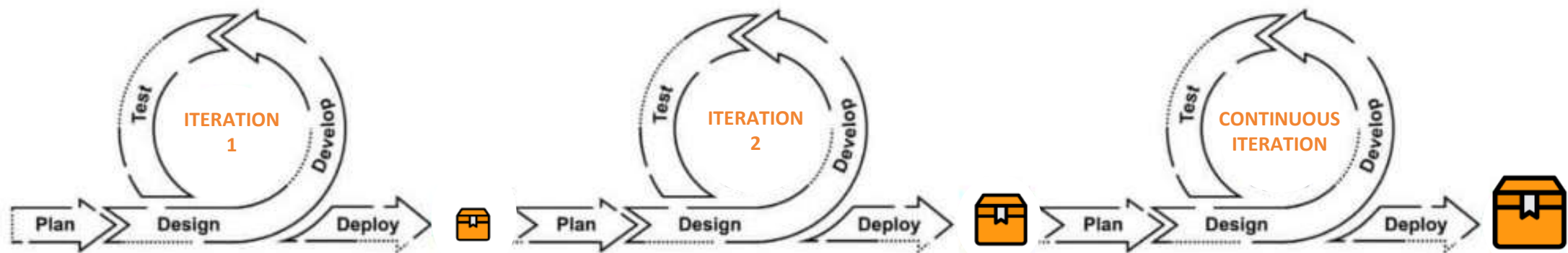
**OCIAS** Corporate Innovation Consulting

**Membutuhkan Pijakan Validated Solution dari Proses Sebelumnya**

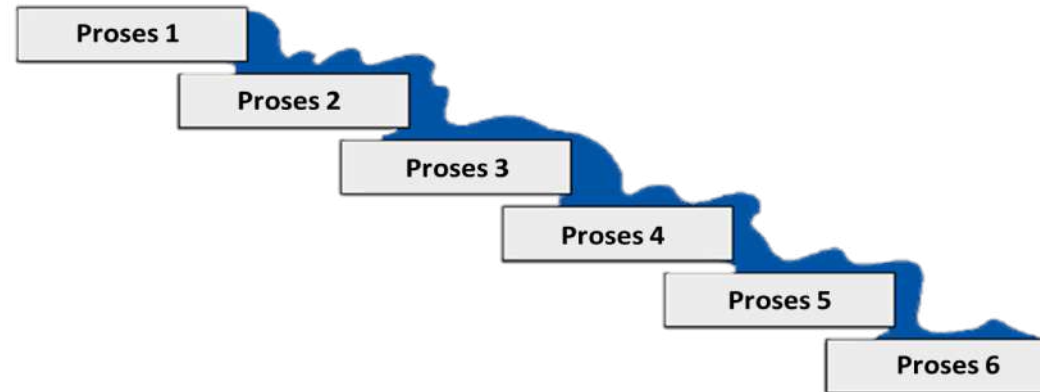
# Quick Check Team Challenge Canvas

# AGILE EXECUTION

*“pendekatan untuk mewujudkan rencana (termasuk untuk mengembangkan dan mengimplementasikan inovasi/solusi) dalam siklus pendek-iterative dan dengan interaksi bertumbuh untuk menghasilkan nilai tertinggi dalam waktu tersingkat” - CIAS*

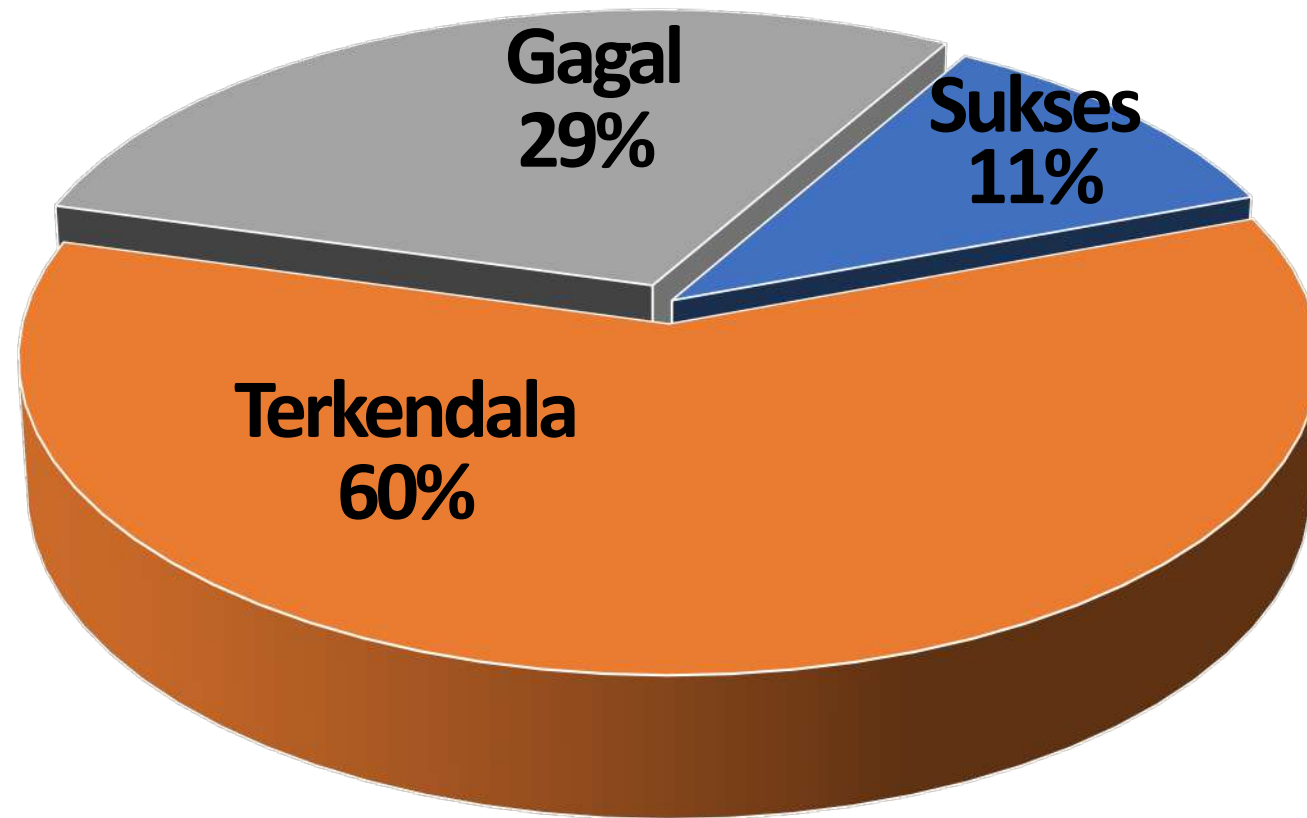


# Tantangan Pendekatan Waterfall

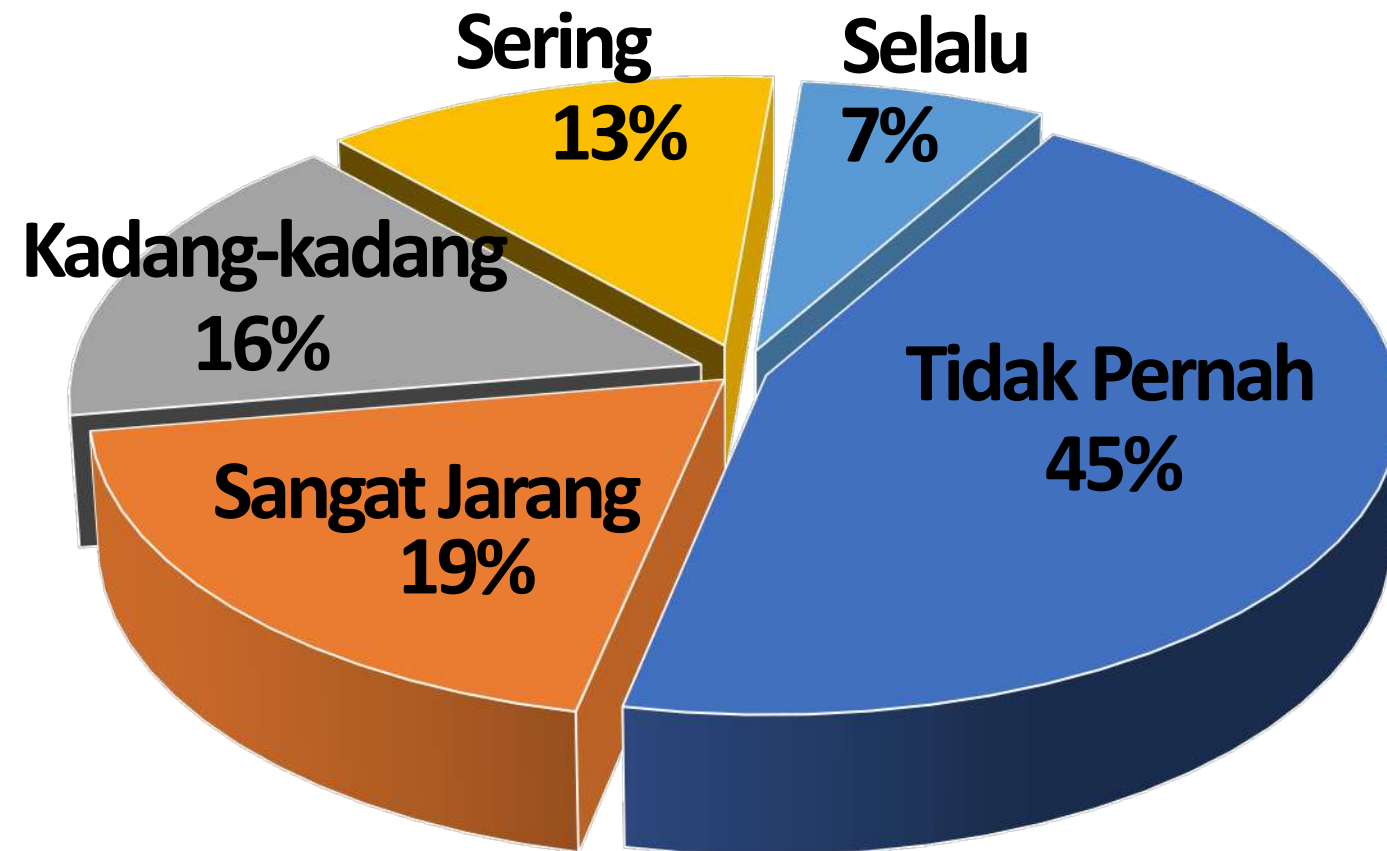


- Permintaan terus datang, perubahan terus terjadi
- Sangat sulit untuk mundur
- Umpan balik datang belakangan
- Tim bekerja terkotak-kotak (silo), masing-masing bagian/fungsi ingin menang
- Optimasi lokal (tidak menyeluruh)
- Tidak ada yang ambil tanggungjawab ketika project gagal

# The Chaos Report

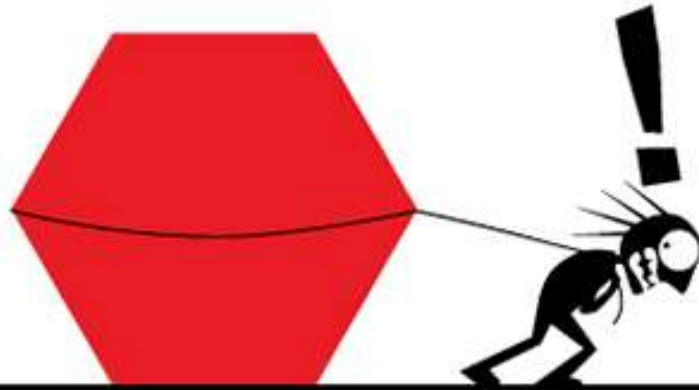


# Fitur Yang Digunakan di Sistem Secara Umum



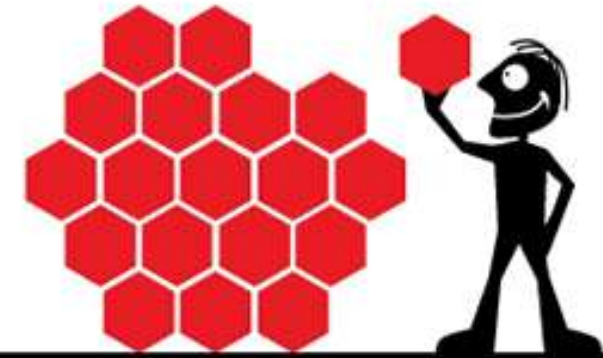


## THE WATERFALL PROCESS



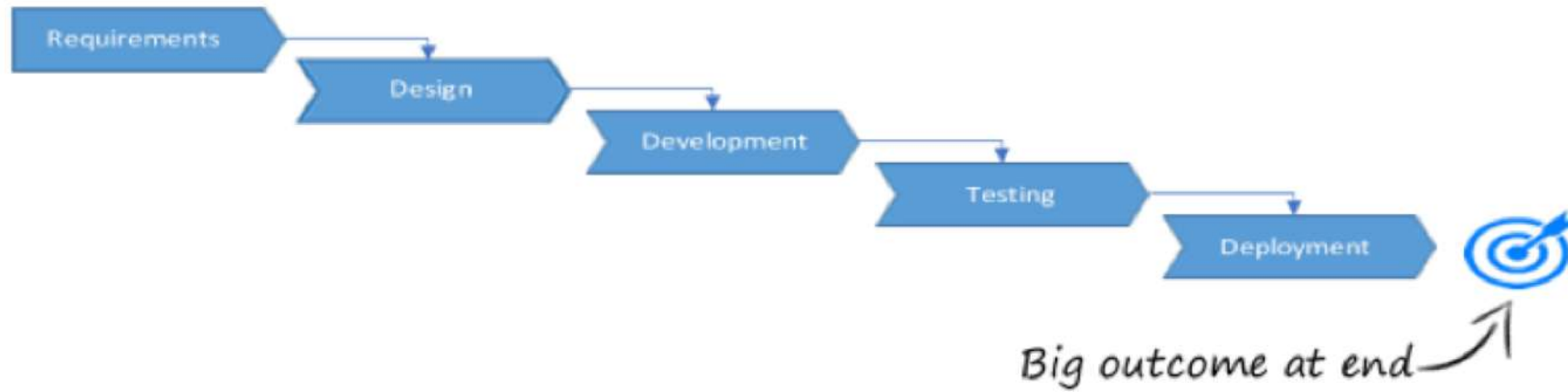
“Project ini begitu besar, saya tidak yakin mampu menjalankannya”

## THE AGILE PROCESS

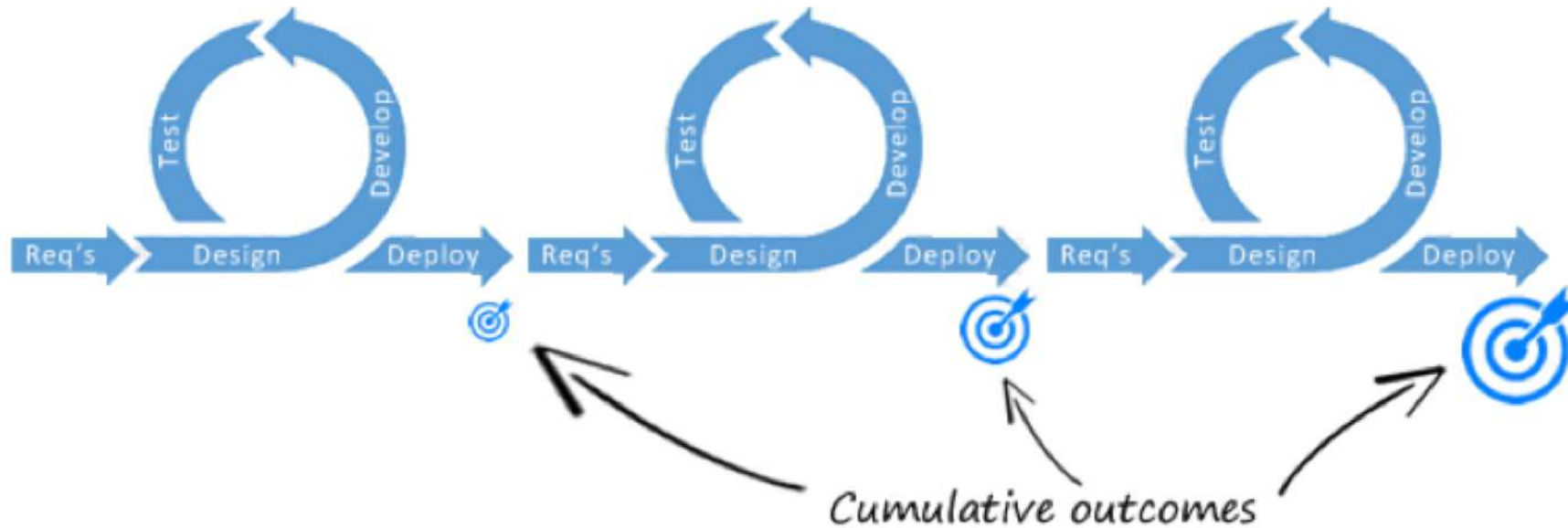


“Jauh lebih baik menjalankan project ini sepotong demi sepotong”

# Waterfall








# Agile

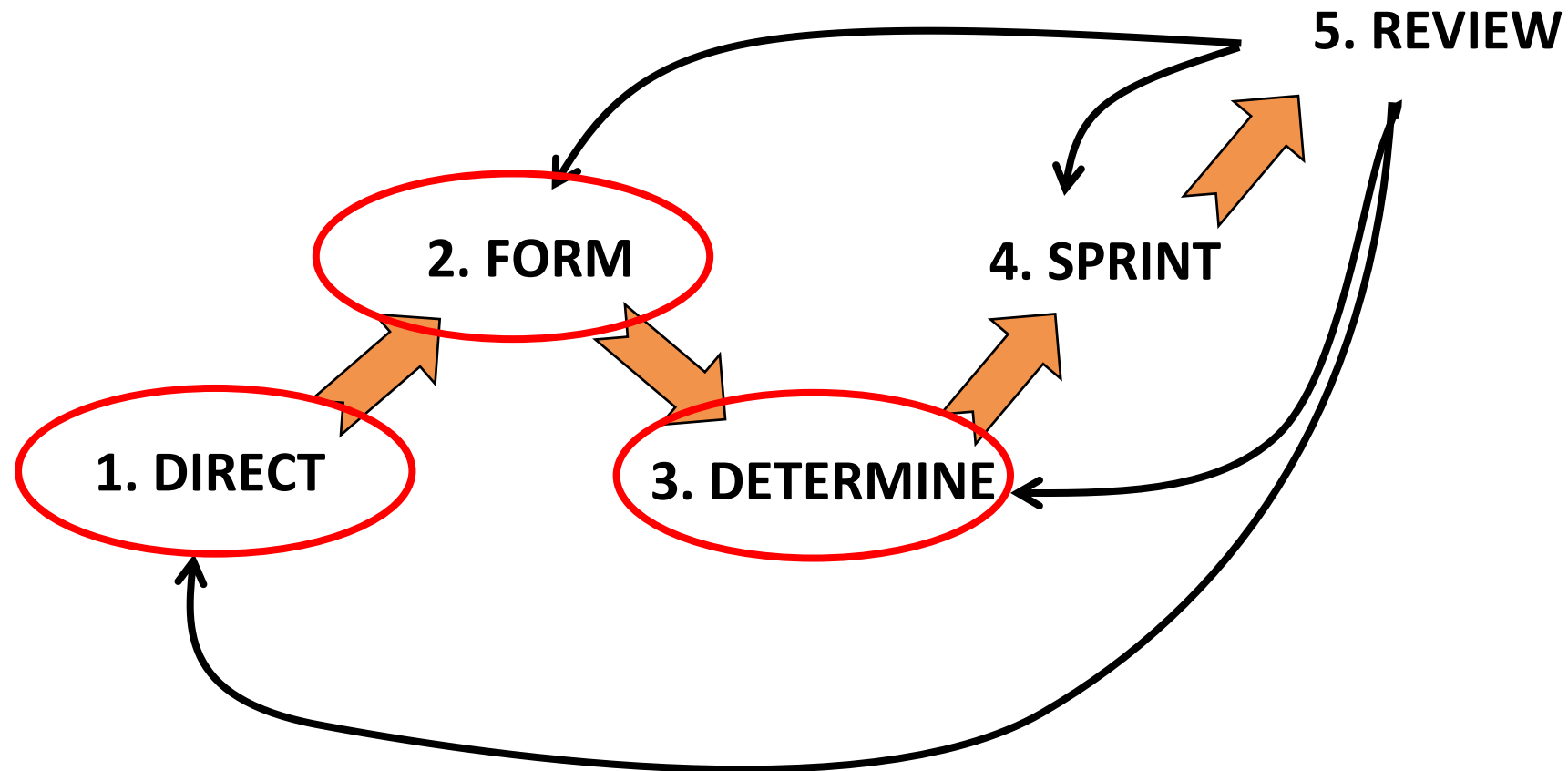


# MANFAAT AGILE

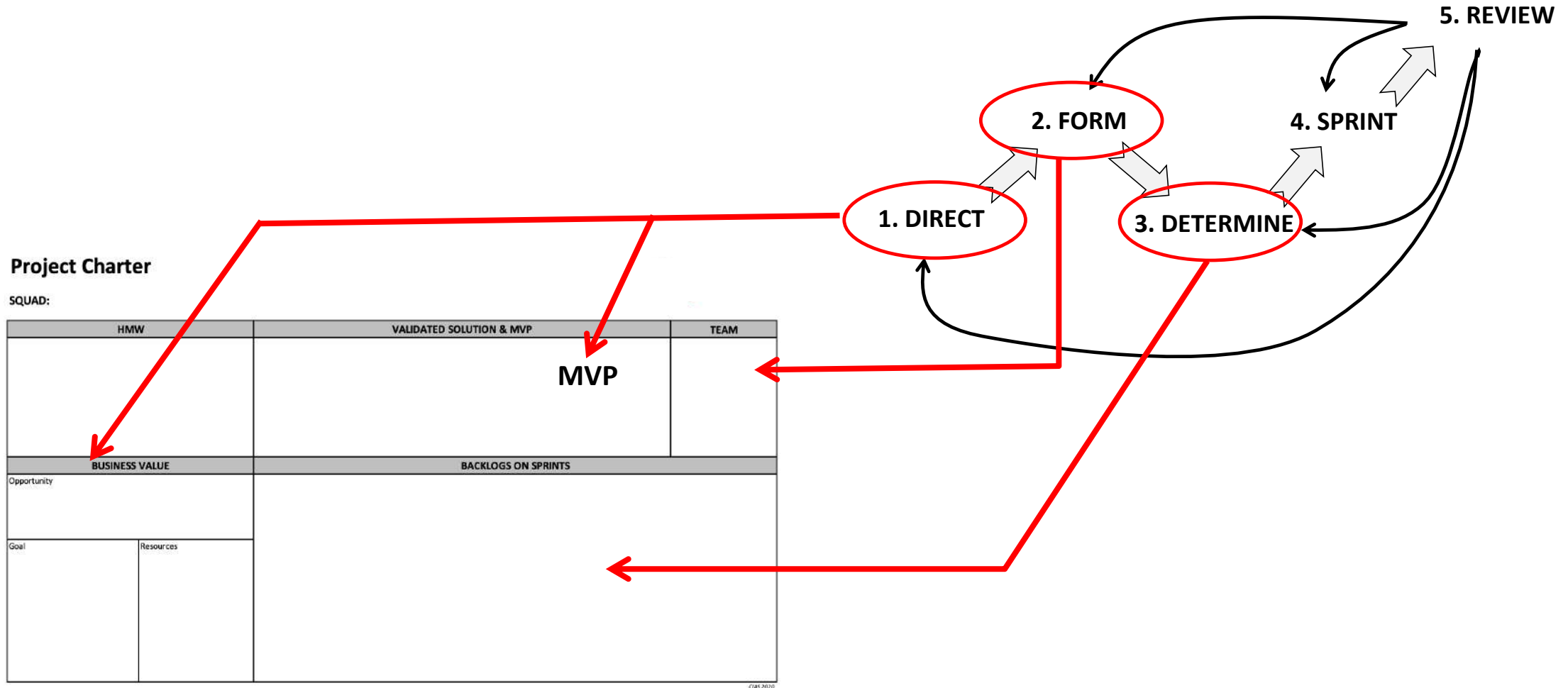
Persentase pengguna Agile yang setuju

-  Menurunkan resiko project **76%**
-  Time to market lebih cepat **77%**
-  Meningkatkan moral dan motivasi tim **79%**
-  Meningkatkan produktifitas tim **84%**
-  Kemampuan mengelola perubahan prioritas **87%**

# 5 Langkah Agile Execution



# 5 Langkah Agile Execution



# Hasil Worskhop#3



## AGILE CHARTER

Squad/Project Name:

Theme/Mission:

<p>? HMW</p>	<p>💡 Validated Solution</p> <p>🛒 MVP</p>	<p>👥 Team</p>
<p>🏆 Business Opportunity</p> <p>👍 Desirability</p> <p>⚙️ Feasibility</p> <p>📈 Viability</p>	<p>📋 Backlogs</p> <p>🏃 Sprints</p>	

# DIRECT

- Merujuk pada solusi tervalidasi (solusi tervalidasi), nyatakan peluang bisnis (business opportunity) yang bisa dicapai (dalam jangka menengah/panjang)
- Lakukan MVP Planning, yaitu menentukan desain MVP, menentukan early adopter, menentukan ukuran Desirability, Feasibility dan Viability (DFV).

# Minimum Viable Product (MVP)

*Sebuah versi sederhana dari produk/solusi baru yang membuat tim bisa **mendapatkan pembelajaran tervalidasi semaksimal mungkin** dengan upaya seminim mungkin*

Eric Ries



# PROTOTYPE vs MVP



VARIABEL	PROTOTYPE Testing	MVP Release
TUJUAN	Mendapatkan umpan balik terhadap ide solusi untuk mendapatkan solusi yang tervalidasi	Mengumpulkan pembelajaran tervalidasi semaksimal mungkin untuk pengembangan lebih lanjut
FITUR	Fitur hasil proses ideation (belum berfungsi), yang akan divalidasi saat testing	Fitur kunci yang sudah berfungsi dan telah tervalidasi (dari testing) serta telah diperhitungkan bisa untuk dibangun pada MVP
DITUJUKAN KEPADA	Responden testing dengan jumlah terbatas	Pelanggan Dini (early adopter) dengan jumlah lebih banyak dari responden testing (lebih mewakili target customer/market)
SUMBERDAYA	Tanpa/sedikit	Butuh lebih
SKENARIO	Tidak ada transaksi	Hingga transaksi

# LOGIKA MVP

Pada contoh di samping, fitur kunci dari solusi yang akan dibuat MVP adalah: sebuah alat transportasi dimana **penumpang tidak kepanasan dan tidak kehujanan**, bisa **muat penumpang lebih dari 2 orang**, bisa **muat barang banyak**. Meski MVP adalah versi sederhana dari solusi, yang dibuat dengan upaya minim, namun tetap harus mewakili fitur kunci (seperti logika pada gambar baris ketiga)

## HOW NOT TO BUILD A MINIMUM VIABLE PRODUCT



1



2



3



4



## ALSO HOW NOT TO BUILD A MINIMUM VIABLE PRODUCT



1



2



3



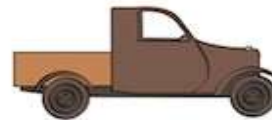
4



## HOW TO BUILD A MINIMUM VIABLE PRODUCT



1



2



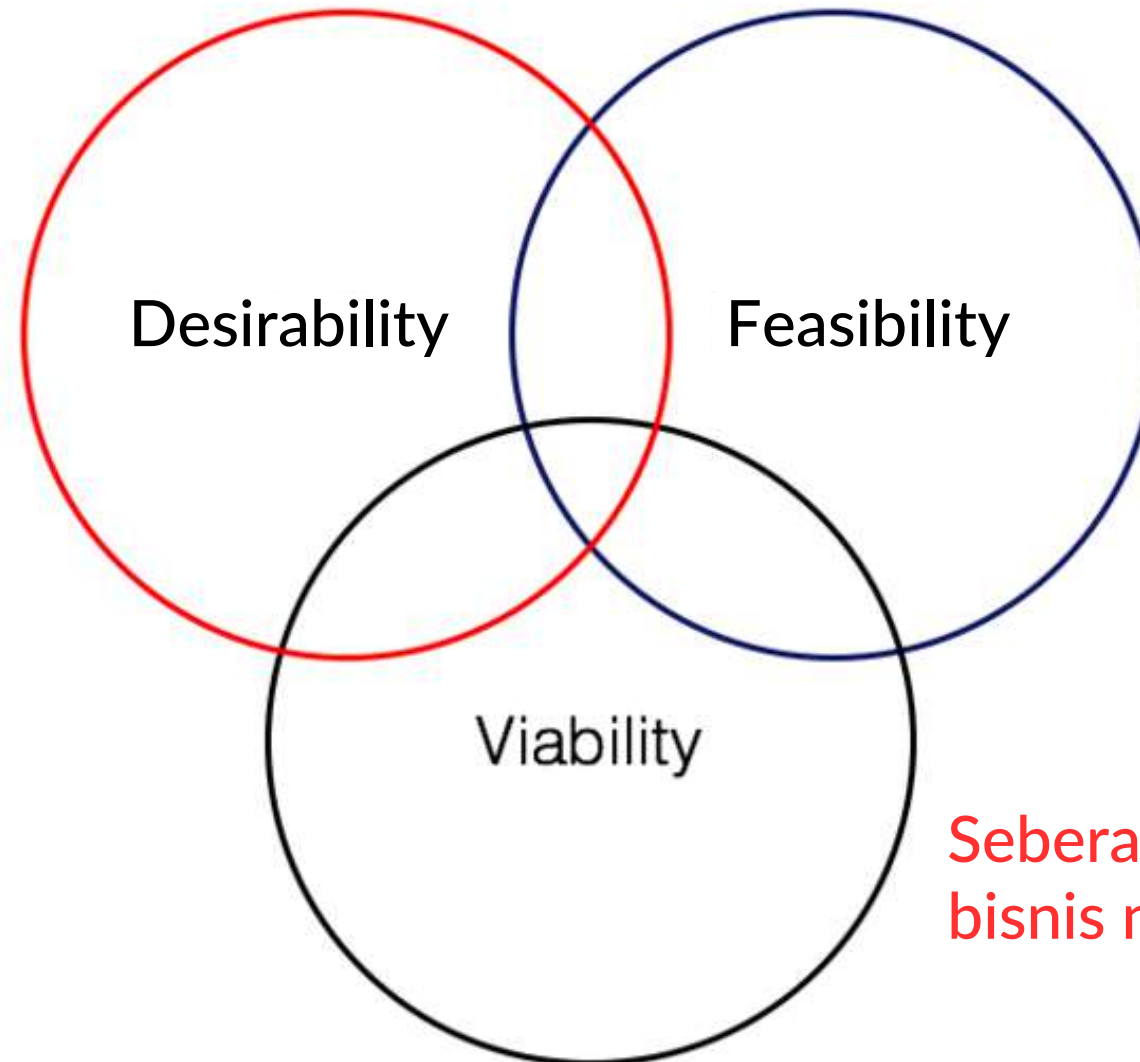
3



4



Seberapa  
Pelanggan  
menginginkan?



Seberapa kita bisa  
mewujudkannya?

Seberapa dampak  
bisnis nya?

# CONTOH MVP



MVP Gojek adalah call center yang menghubungkan ojek pangkalan dengan penumpang ojek di sekitar pangkalan





# MVP Plan

Squad/Project Name:

Versi:

Release:

SOLUSI	FITUR SOUSI	BENEFIT	FITUR MVP
<p>Yaitu sebuah aplikasi mobile sales management untuk outlet</p>	<p>Fitur 1: mencatat setiap penjualan ke dan mempelajarinya hingga bisa memberikan rekomendasi produk yang perlu di order</p> <p>Fitur 2: (integrated dengan fitur lain), langsung menampilkan ketersediaan stok di distributor</p> <p>Fitur 3: (integrated dengan fitur lain) order ke distributor melalui app/system dan ada trackingnya sejak diorder sampai diterima di outlet</p>	<p>Benefit 1: outlet bisa memiliki catatan penjualan secara lengkap, detil dengan mudah. Dan mendapatkan rekomendasi order</p> <p>Benefit 2: outlet bisa mengetahui knodisi stok di distributor dengan mudah dan cepat. Dan memutuskan order dengan cepat dan akurat</p> <p>Benefit 3: outlet bisa mengetahui knodisi stok di distributor dengan mudah dan cepat. Dan memutuskan order dengan cepat dan akurat</p>	<p>Fitur 1: dibuatkan google form untuk diisi oleh outlet, kemudian diberikan rekemndasi</p> <p>Fitur 2: web dashboard informasi stok di distributor</p> <p>Fitur 3: web system order dan tracking nya</p>
<p><b>EARLY ADOPTER</b></p> <p>10 outlet beasi dan 10 outlet bandung</p> <p>Akuisis: pendekatan melalui Distributor Jabar</p> <p><b>RESOURCES NEEDED</b></p>	<p><b>DESIRABILITY</b></p> <p>D: Dari 20 outlet ditargetkan 50% outlet akan bertransaksi</p> <p><b>FEASIBILITY</b></p> <p>F: Produk yang dipesan sampai ke outlet maksimal H+1</p> <p><b>VIABILITY</b></p> <p>V: ditargetkan terjadi peningkatan belanja outlet sebesar 10%</p>		

# DIRECT

- Merujuk pada solusi tervalidasi (solusi tervalidasi), nyatakan peluang bisnis (business opportunity) yang bisa dicapai (dalam jangka menengah/panjang)
- Lakukan MVP Planning, yaitu menentukan desain MVP, menentukan early adopter, menentukan ukuran Desirability, Feasibility dan Viability (DFV).
- Identifikasi sumberdaya yang dibutuhkan untuk membangun MVP, merilis MVP, hingga tercapainya gol DFV (cth: infrastructure, SDM, anggaran dll)

# SPRINT CALENDAR

- Sprint 1 : 23 Des 2021 - 6 Januari 2022
- Sprint 2 : 6 - 20 Januari 2022
- Sprint 3 : 20 Jan - 3 Feb 2022
- Sprint 4 : 3 - 17 Feb 2022



# FORM

- Identifikasi orang yang kita butuhkan kapabilitasnya
- Identifikasi Mentor (jika diperlukan)
- Identifikasi pihak-pihak lain yang berkepentingan/stakeholder (management, fungsi terkait dll)

# DETERMINE

- Tuliskan seluruh progres (backlog), yaitu hal-hal yang harus terwujud untuk tercapainya goal (yg merujuk pada MVP)

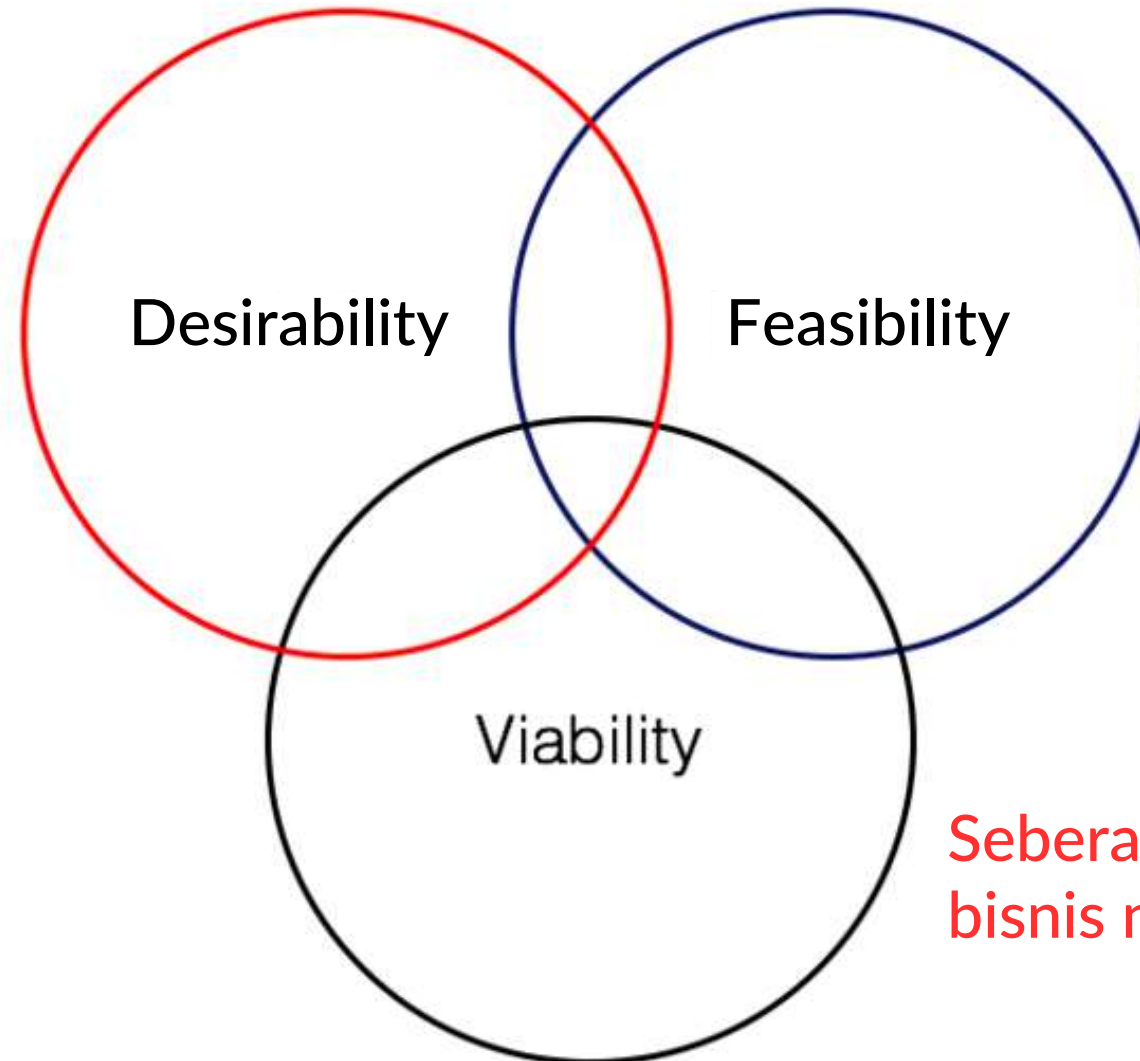
Aturan Progres (backlog):

1. Seluruh situasi/kondisi yang squad perlu wujudkan untuk tercapainya Goal DFV
  2. Setiap progres (backlog) memberikan nilai bagi customer/stakeholder.
  3. Masing-masing progres (backlog) tidak saling tergantung (bisa berjalan paralel)\*
  4. Setiap progres (backlog) diperhitungkan/estimasi terwujud dalam 1 siklus (sprint)
  5. Ketika ada progres (backlog) yang tidak memenuhi aturan no.2 atau no.3, pertimbangkan untuk menggabungkannya dengan progres (backlog) lain sehingga bisa memenuhi aturan
  6. Ketika ada progres (backlog) yang tidak memenuhi aturan no.4, lakukan “thin slice”/vertical slice”, sehingga bisa memenuhi kaidah
- Alokasikan progres (backlog) ke siklus (sprint) ke berapa, sesuai prioritas

*\*untuk progres (backlog) terkait tahapan design thinking atau iterasi release MVP terkadang perlu berurutan, namun tetap perlu didorong move fast-learn faster*

*\*\*contoh progres (backlog) yang mudah adalah fitur MVP*

Seberapa  
Pelanggan  
menginginkan?



Seberapa kita bisa  
mewujudkannya?

Seberapa dampak  
bisnis nya?

# Yang Perlu Dilakukan Selanjutnya

1. Lengkapi dan benahi Agile Charter sesuai kebutuhan
2. Komunikasikan Agile Charter kepada Promotor
3. Komunikasi dan minta dukungan pihak/orang sesuai kebutuhan, contoh: IT, legal, teknik, finance dll

# LET'S GET IN TOUCH

Give us a call, we love to help



 CIAS Innovation Space  
Graha Zima unit B-05  
TB Simatupang No. 21  
Jakarta Indonesia 13760

 [www.cias.co](http://www.cias.co)

 [info@cias.co](mailto:info@cias.co)

 +62 822 1111 1373

Corporate Innovation Asia (CIAS) is a hands-on consulting firm on a mission to enable corporate talents to design, develop and deploy innovation to drive business performance.

CIAS has been trusted by Indonesia's industry-leading corporations to develop individual and organizational innovative capabilities, as well as helping them improve their business processes and explore new business opportunities.

CIAS client's portfolio includes:



Companies which have already taken advantage of our online program, include:

