

DAFTAR ISI

PRAKATA	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
TINJAUAN MATAKULIAH	xii
BAB 1. EKOSISTEM STARTUP DAN MODEL BISNIS DIGITAL..	1
Sub-Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Sub-CPMK)	1
1.1 Pengantar: Evolusi Bisnis di Era Digital	1
1.2 Karakteristik Model Bisnis Digital	4
1.3 Ekosistem Bisnis Teknologi	7
1.4 Pengenalan Business Model Canvas (BMC) dalam Konsep Dasar	16
Rangkuman	20
Latihan Soal	21
Bahan Diskusi	21
Daftar Rujukan	21
BAB 2. METODOLOGI DESIGN THINKING	25
Sub-Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Sub-CPMK)	25
2.1 Pengantar: Mengurai "Benang Kusut" Inovasi	25
2.2. Penerapan Design Thinking: Menemukan Jiwa dari Business Model Canvas	28
2.3. Validasi Masalah: Melakukan <i>Engage</i> Melalui Survei	29
2.4 Tahapan Design Thinking	31
Rangkuman	41
Latihan Soal	41
Bahan Diskusi	41
Daftar Rujukan	42
BAB 3. Analisis Product-Solution Fit (PSF) untuk Validasi Ide	44

Sub-Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Sub-CPMK).....	44
3.1 Pengantar: Mengapa Startup Gagal?	44
3.2 Product-Solution Fit (PSF).....	45
3.3 Value Proposition Canvas (VPC).....	45
3.4 Metodologi Validasi Masalah	49
Rangkuman.....	51
Latihan Soal.....	51
Bahan Diskusi (Narrative).....	51
Daftar Rujukan	52
BAB 4. BUSINESS MODEL CANVAS (BMC) UNTUK PLATFORM DIGITAL.....	53
Sub-Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Sub-CPMK).....	53
4.1 Pengantar: Visualisasi Strategi dengan BMC	53
4.2 Sembilan Blok Bangunan BMC Digital	54
4.3 Iterasi dan Inovasi Model Bisnis.....	55
4.4 Perangkat Kolaborasi Digital.....	56
Rangkuman.....	57
Latihan Soal.....	57
Bahan Diskusi.....	58
Daftar Rujukan	58
BAB 5. VALIDASI PASAR DAN PRODUCT-MARKET FIT (PMF)	59
Sub-Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Sub-CPMK).....	59
5.1 Pengantar: Mencapai Titik Kesesuaian Pasar	59
5.2 Product-Market Fit (PMF).....	60
5.3 Analisis TAM, SAM dan SOM	61
5.4 Metodologi Validasi Pasar.....	64
5.5 Metrik Keberhasilan PMF	66

Rangkuman	66
Latihan Soal.....	67
Bahan Diskusi.....	67
Daftar Rujukan	67
BAB 6. REVENUE MODEL DAN MONETISASI DIGITAL.....	68
Sub-Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Sub-CPMK).....	68
6.1 Pengantar: Mengubah Nilai Menjadi Pendapatan	68
6.2 Perbedaan Model Bisnis, Model Pendapatan, dan Monetisasi ..	69
6.3. Jenis-Jenis Strategi Monetisasi Digital.....	71
6.4 Menentukan Strategi yang Tepat	72
Rangkuman	84
Latihan Soal.....	85
Bahan Diskusi.....	85
Daftar Rujukan	85
BAB 7. INFRASTRUKTUR TEKNOLOGI DAN PROTOTYPING. 86	
Sub-Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Sub-CPMK).....	86
7.1 Pengantar: Mewujudkan Ide dalam Bentuk Visual	86
7.2 Karakteristik platform	87
7.3 Arsitektur dan Infrastruktur Pendukung	88
7.4 Proses Desain Prototipe	89
Rangkuman	105
Latihan Soal.....	106
Bahan Diskusi.....	106
Daftar Rujukan	106
BAB 8. STRATEGI PERTUMBUHAN: DIGITAL MARKETING DAN BRANDING	107
Sub-Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Sub-CPMK).....	107
8.1 Pengantar: Membangun Kesadaran di Ruang Digital.....	107

8.2 Digital Branding untuk Startup IT.....	108
8.3 Strategi Akuisisi Pengguna (<i>Marketing Mix</i>)	113
8.4 Growth Hacking dan Funnel.....	126
Rangkuman.....	131
Latihan Soal.....	131
Bahan Diskusi.....	131
Daftar Rujukan	132
BAB 9. BUSINESS MODEL INNOVATION (BMI) DAN PITCH DECK	133
Sub-Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Sub-CPMK).....	133
9.1 Pengantar: Menyampaikan Visi dan Inovasi	133
9.2 Business Model Innovation (BMI).....	134
9.3 Struktur Pitch Deck	138
9.4 Teknik Storytelling dan Demo Produk	142
Rangkuman.....	144
Latihan Soal.....	144
Bahan Diskusi.....	145
Daftar Rujukan	145
DAFTAR ISTILAH (GLOSARIUM)	147
BIOGRAFI PENULIS.....	150
RINGKASAN BUKU AJAR.....	151