

# Template Inovasi

## CIKI (Ciptakan Ide Kreatif & Inovatif)

Max. 2 Mb

.....  
(Judul)

.....  
(Deskripsi Judul)

### Category Ciki

Nama Inovator / NRP: .....  
Fasilitator/NRP : .....  
Cab/Site/Div : .....  
Dept/Section : .....



# Contoh

## AUGMENTED REALITY TRAINING

.....  
Digitalisasi UT School

### Kategori LISA

.....●

Nama Inovator : Ragil Giri Sarbani (80112103)

Project Owner : Setyo Haryadi

Fasilitator : Teguh Setiono

Cab/Site Div : HO

Dept/Section : PSTTD/ UT SCHOOL



# 1. Latar Belakang

Penjelasan mengenai mengapa memilih ide tersebut disertai dengan sumber-sumber data yang dijadikan referensi. Dilengkapi dengan analisa tentang keadaan yang sekarang terjadi secara umum atau pada divisi/cabang/site tertentu yang berpengaruh terhadap munculnya ide inovasi atau improvement. Sumber referensi berupa data :

- Grafik
- Flowchart



Supporting Data

# Latar Belakang

## Latar Belakang:

Seiring dengan laju pertumbuhan digitalisasi di era saat ini, serta pola belajar peserta training yang cenderung mobile dan interactive membuat kami, inovator, untuk berfikir keras agar proses pembelajaran di UT School terus tumbuh dan dapat diserap oleh siswa dengan baik dan menyenangkan.

## Problem/Masalah

Siswa cenderung lebih senang melihat gadget atau handphone dibandingkan Hardcopy dari training material.

## 2. Ide

### **Konsep Ide:**

Penjelasan mengenai ide yang diusulkan

### **Blueprint dan penjabaran Ide:**

Penjelasan lebih detail tentang penerapan ide tersebut

- Flowchart
- Grafik

Dapat disertai bagan/skema

# Inovasi & Ide Perbaikan

## Akar Masalah Utama

UT School belum memiliki sarana training virtual yang murah, portable, dan menyenangkan untuk proses pembelajaran.

## Solusi yang Dipilih

Menggunakan metode Augmented Reality (AR). Teknologi adalah sebuah variasi dari lingkungan virtual atau lebih sering disebut dengan Virtual Reality (VR). Augmented reality membutuhkan video streaming dengan kamera yang digunakan sebagai sumber masukan gambar, kemudian melacak dan mendeteksi marker (penanda). Setelah marker terdeteksi maka akan muncul model 3D dari suatu barang. Model 3D ini dibuat dengan menggunakan perangkat lunak untuk desain 3D

## Rencana Penanggulangan

Aplikasi yang akan dikembangkan oleh inovator adalah sebuah aplikasi yang berbasis augmented reality. Aplikasi ini akan dibuat untuk media simulasi training komponen praktikum seperti Componen Overhaul, Remove Install, Pengenalan Structure & Function Komponen . Sehingga harapannya aplikasi ini sangat menyenangkan untuk diterapkan pada proses pembelajaran di UT School.

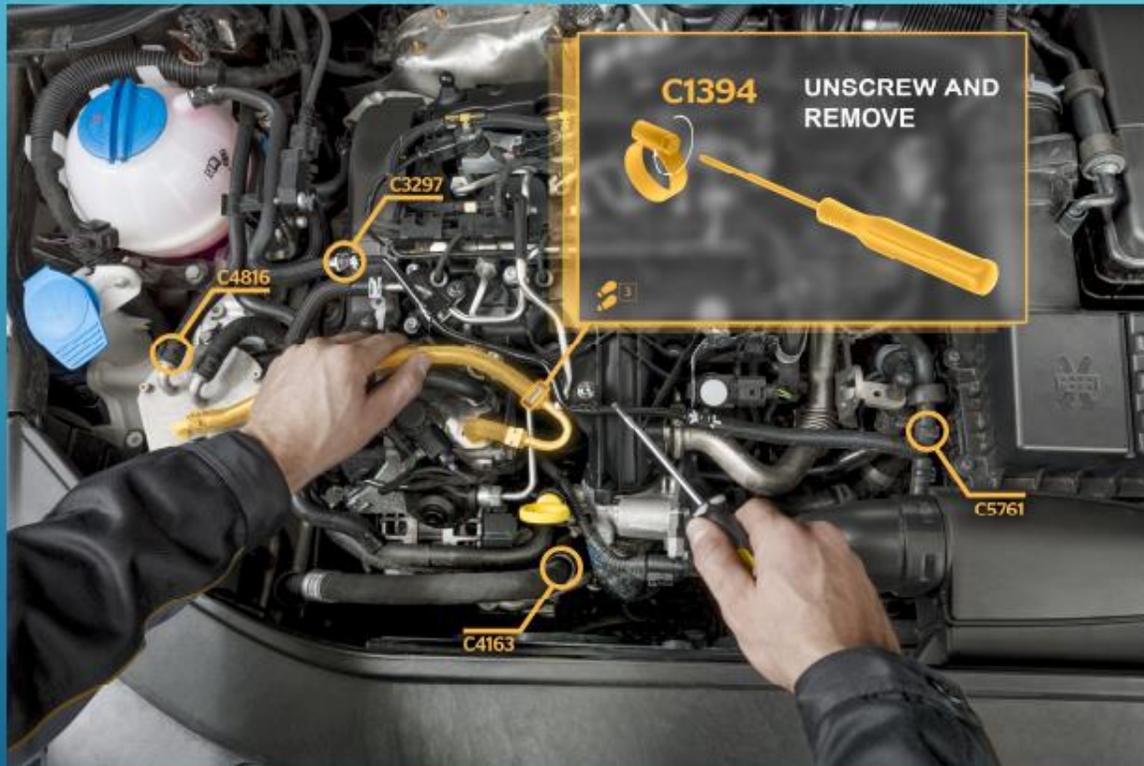
## 3. Rencana Implementasi

Bagaimana rencana implementasi dan pendekatanyang diambil untuk mewujudkan ide tersebut:

- Waktu
- Resources/sumber daya yang dibutuhkan
- dll

Supporting Data

# Rencana Implementasi



- Aplikasi akan di dukung pada mobile berbasis android
- Pembuatan Design 3D modelling akan mengacu pada standar Shop manual dan referensi pendukung lainnya, baik untuk materi Basic maupun Advance.
- Deploy to site & branch via android play store Sehingga mengurangi biaya pengiriman.

# 4. Manfaat yang Diharapkan

## **Perkiraan Manfaat Financial**

- Penghematan biaya
- Peningkatan pendapatan & Keuntungan
- Dll.

## **Perkiraan Manfaat Non-Financial**

- Penghematan waktu
- Kepuasan User & Pelanggan
- Dll.

# Hasil & Manfaat

## Benefit untuk Customer

- Pengalaman baru dalam dunia training alat berat, dan lebih berkesan medem.
- Mudah menyerap materi pelatihan
- Kepuasan Customer meningkat

## Benefit untuk UT

- Mendapat respon bagus dari customer, "customer voice is the key"
- UT menjadi salah satu Leading Company dalam dunia training berbasis digital.
- Kemungkinan Customer untuk kembali lagi dan lagi ke UT menjadi lebih besar

## 5. Kesimpulan & Rekomendasi

Kesimpulan dan rekomendasi memuat pandangan akhir dari ide yang diusulkan

Supporting Data

# Lampiran (jika diperlukan)

Lampiran data maupun informasi pendukung yang dijadikan referensi dalam analisa