

Edisi: **Vaksinasi**

In-Depth

Tren Teknologi
Pra dan Pasca
COVID-19, Apa
Saja yang Berubah?

Profil Startup

Jaga Imunitas
Dengan Aplikasi
Kesehatan Mental

Cerita Inspiratif

Hutahita:
Visi Besar dari
Tepi Danau Toba

In-Depth

Sejarah Pandemi
dan Pelajaran yang
Bisa Dipetik





PENGARAH

Semuel Abrijani Pangerapan

PEMBINA

Mariam F. Barata

PENANGGUNG JAWAB & PEMIMPIN REDAKSI

Sonny Sudaryana

EDITOR

Fadhila Hasna Athaya

Putranto Adhi Nugroho

PENULIS

Sofy Nito Amalia

Aulia Mahiranissa

DESAIN & LAYOUT

Rizka Irjayanti

Adinda Hapsari

PRODUKSI & SIRKULASI

Fahmi Riskian

Anka Raharja



KEMKOMINFO

BUKU INI TIDAK UNTUK DIPERJUALBELIKAN

Surat dari Redaksi

Gimana Kita Bisa Berkontribusi dalam Vaksinasi?

Pada awal tahun 2020, ancaman global baru muncul. Sejak saat itu, pandemi COVID-19 telah merenggut begitu banyak nyawa dan menyebabkan disrupsi yang besar mulai dari tingkat keluarga, masyarakat, hingga ekonomi di seluruh dunia. Walau demikian, hal tersebut juga memicu respons tercepat dan terluas terhadap kondisi darurat dari kesehatan global dalam sejarah manusia. Ciri khas dari respons pandemi di zaman kemajuan teknologi digital yang berkembang pesat ini adalah mobilisasi pencarian solusi di bidang sains yang dilakukan secara masif dan kolaboratif dengan komitmen terhadap solidaritas global. Siapapun, yang terkoneksi dengan internet, dapat turut berkontribusi dalam menghadapi pandemi, dalam porsi yang berbeda-beda.

Program vaksinasi COVID-19 di Indonesia telah dimulai pada 13 Januari 2021 lalu setelah Presiden Joko Widodo menjadi yang pertama disuntikkan vaksin. Vaksin telah menawarkan harapan besar untuk menghentikan laju gelombang pandemi. Maka dari itu, kita harus memastikan bahwa semua orang bisa mendapatkan vaksin. Inilah tantangan yang harus kita soroti di tahun baru.

Untuk itu, dalam RINTISAN edisi ini, kami telah menyiapkan beberapa artikel yang akan membuka wawasan terkait isu vaksinasi dan permasalahan baru saat pandemi. Mulai dari

sejarah pengembangan vaksin, tren teknologi pra dan pasca covid, hingga bagaimana menghadapi infodemic (situasi di mana terlalu banyak informasi tentang suatu masalah yang biasanya tidak dapat diandalkan, menyebar dengan cepat, dan membuat solusi lebih sulit ditemukan).

Sebagai pelajaran dari tahun 2020, krisis kesehatan dengan proporsi masif telah menunjukkan kepada kita betapa pentingnya kita semua untuk saling bahu membahu. Saat pandemi, tindakan sekecil apapun adalah hal yang sangat berarti. Memasuki tahun 2021, kita memiliki beberapa opsi: ikut jadi bagian dari mereka yang mengeluh kepada keadaan yang tidak menentu atau ikut jadi bagian dari mereka yang turun mencari solusi.

Kami harap, RINTISAN dapat menjadi sarana untuk kita bersama saling berbagi inspirasi dan menyemangati satu sama lain dalam membuat inovasi. Untuk mencapai itu, tentunya kami butuh masukan darimu. Kamu dapat menuliskan saran dan ide untuk bagaimana RINTISAN dapat menjadi lebih baik ke depannya melalui bit.ly/fbrintisan.

Selamat membaca dan tetap semangat hadapi pandemi ini dengan turut mencari solusinya bersama!

Tim Redaksi



“Teknologi yang membuat kita dapat mengakses informasi dengan mudah, dapat pula membuat kita terpapar infodemik.”

Prakata Dirjen Aptika

Lawan Pandemi Dengan Kolaborasi

Semuel Abrijani Pangerapan

Direktur Jenderal Aplikasi Informatika, Kementerian Komunikasi dan Informatika RI

Telah setahun berselang sejak pandemi melanda dunia. Seiring dengan banyaknya permasalahan yang baru muncul saat kita semua berusaha beradaptasi, muncul juga banyak kesempatan baru untuk Anda, para inovator bangsa, untuk memecahkan permasalahan yang pelik tersebut dengan inovasi. Banyak permasalahan yang dapat menjadi fokus Anda, namun kali ini, saya mengajak Anda untuk berimajinasi tentang solusi yang dapat dikembangkan untuk mendukung program vaksinasi.

Dalam menjalankan program vaksinasi di Indonesia, negara dengan jumlah masyarakat terbesar ke-4 di dunia yang mendiami wilayah dengan keadaan geografis yang beragam, tentu saja dibutuhkan gotong royong dari berbagai pihak untuk menyukseskannya.

Berbeda dengan pandemi pada abad-abad sebelumnya, manusia kini dapat menggunakan teknologi untuk mempercepat upaya kolaborasi bersama dalam hadapi pandemi. Teknologi harus menjadi kekuatan utama kita. Namun, ibarat pisau bermata ganda, kita juga harus memahami

bahwa, jika tidak dimanfaatkan dengan baik, teknologi dapat membahayakan.

Sebagai contohnya, teknologi yang membuat kita dapat mengakses informasi dengan mudah, dapat pula membuat kita terpapar infodemik. Banyak isu hoax terkait vaksinasi yang dapat memengaruhi persepsi masyarakat dan menghambat program vaksinasi nasional. Dengan demikian, literasi digital juga menjadi isu yang ternyata menjadi penting dalam menghadapi pandemi kali ini, tidak hanya pada isu yang secara langsung memengaruhi program vaksinasi saja. Di luar isu distribusi vaksin, sosialisasi vaksinasi, dan pelatihan tenaga medis dalam memberikan vaksin, ada banyak permasalahan lainnya lagi yang muncul dan tanpa kita duga memengaruhi upaya kita dalam memberantas pandemi.

Saya berharap, dengan adanya RINTISAN edisi Vaksinasi ini, kami dapat memantik keingintahuan Anda lebih dalam agar memahami apa saja problem di lapangan yang bisa diantisipasi.

Daftar Isi

SURAT DARI REDAKSI

Gimana Kita Bisa Berkontribusi dalam Vaksinasi?	3
---	---

PRAKATA DIRJEN APTIKA

Lawan Pandemi Dengan Kolaborasi	5
---------------------------------	---

IN-DEPTH

Tantangan Besar dalam Distribusi Vaksin COVID-19	9
--	---

IN-DEPTH

Sejarah Pengembangan Vaksin	12
-----------------------------	----

IN-DEPTH

Ayo, Lawan Hoax! Ini Cara Mengecek Informasi yang Valid	21
--	----

REKOMENDASI

Buku, Film, & Podcast	26
-----------------------	----

IN-DEPTH

Tren Teknologi Pra dan Pasca COVID-19, Apa Saja yang Berubah?	33
--	----

Volume 07

Vaksinasi

IN-DEPTH

Jenis Vaksin COVID-19 yang Beredar di Indonesia yang Harus Kamu Ketahui	37
---	----

IN-DEPTH

Sejarah Pandemi dan Pelajaran yang Bisa Dipetik	40
---	----

CERITA INSPIRATIF

Hutahita: Visi besar dari Tepi Danau Toba	44
---	----

REVIEW APLIKASI

PeduliLindungi, Upaya Bekali Masyarakat Putus Mata Rantai Penularan COVID-19	48
--	----

PROFIL STARTUP

Riliv: Jaga Imunitas dengan Aplikasi Kesehatan Mental	56
---	----

PROFIL KOMUNITAS

Ngalup Coworking Space	66
------------------------	----

GLOSSARY

Kamus Startup	76
---------------	----



In-Depth

Tantangan Besar dalam Distribusi Vaksin COVID-19

Dunia kini menemukan titik cerah di tengah terjadinya pandemi global COVID-19. Satu per satu vaksin yang sudah diuji keamanan dan tingkat efektivitasnya dari beberapa produsen seperti Pfizer-BioNTech, Sinovac, Covax, Novavax, AstraZeneca-Oxford, dan beberapa jenis vaksin lain sudah mulai bisa digunakan dan didistribusikan.

Namun, apakah dengan adanya vaksin yang selama ini kita nantikan bisa menjadi jawaban dari segala pertanyaan yang muncul dari masalah pandemi COVID-19? Bagaimana tentang proses distribusi vaksinnya?

Apa saja yang sekiranya bisa menjadi tantangan dalam proses pendistribusian vaksin?

Berikut adalah ulasannya.

Pendistribusian vaksin adalah sebuah upaya secara menyeluruh yang dapat berjalan dengan sukses lewat sinergi oleh banyak pihak. Melalui kerja sama oleh pemerintah, produsen vaksin, tenaga kesehatan, serta orang-orang yang akan divaksin, maka proses distribusi vaksin baru bisa terlaksana sesuai dengan standar kesehatan yang dikawal dengan ketat.

Tidak hanya itu saja, distribusi vaksin juga memerlukan alat-alat yang berhubungan dengan vaksin, seperti tempat penyimpanan pendingin

husus untuk vaksin, jarum suntik, alat suntik, dan peralatan lainnya. Kemudian, distribusi vaksin juga memerlukan para tenaga medis yang bisa memberikan vaksin serta staf untuk melakukan pencatatan dan pendataan yang nantinya bisa diakses secara terpusat. Pun demikian dengan daftar antrean panjang masyarakat yang terdaftar layak diberikan vaksin. Contohnya masyarakat yang masuk dalam daftar prioritas pemberian vaksin, yakni tenaga kesehatan, TNI dan POLRI, aparat hukum, petugas pelayanan publik, tokoh masyarakat, tokoh agama, dan lain-lain.

Sedangkan di Indonesia, dikutip dari Kompas.com, proses pendistribusian vaksin sudah dimulai sejak 3 Januari 2021 dan ditargetkan akan selesai disebarakan ke seluruh daerah di 34 provinsi di Indonesia dalam kurun waktu

15 bulan. Selama waktu ini berjalan, akan ada beberapa tantangan yang mungkin terjadi ke depannya selama proses pendistribusian vaksin. Beberapa di antaranya adalah:

1. Harus bisa meningkatkan kemampuan produksi

Tingginya kebutuhan vaksin di dalam negeri, harus diikuti dengan penambahan kapasitas produksi vaksin. Terlebih vaksin ini didatangkan dari luar negeri dalam bentuk jadi dan

juga bahan baku. Oleh karena itu, pemerintah harus menggandeng perusahaan farmasi untuk memproduksi vaksin di dalam negeri (dalam hal ini adalah Bio Farma).

2. Memastikan pendistribusian secara tepat

Menyebarkan vaksin ke seluruh daerah di Indonesia artinya sama dengan memastikan bahwa pendistribusian bisa tepat sasaran. Untuk mencapai hal ini, maka para stakeholder harus memiliki data dan sistem informasi tentang rekam medis dari seluruh masyarakat yang berhak menerima vaksin. Termasuk

juga di dalamnya prioritas orang yang harus mendapatkan vaksin lebih awal, kondisi dan status kesehatan penerima vaksin, jangka waktu vaksinasi selanjutnya, catatan kesehatan para penerima vaksin setelah mendapatkan vaksinasi, hingga tantangan dari segi privasi data.

3. Penyimpanan vaksin

Beberapa jenis vaksin seperti Sinovac, AstraZeneca-Oxford, Covax, dan Covavax membutuhkan suhu penyimpanan antara 2-8 derajat Celcius. Sedangkan jenis vaksin Pfizer membutuhkan suhu penyimpanan hingga -70 derajat Celcius. Maka tantangannya, pemerintah membutuhkan peralatan canggih yang mampu menjaga kualitas vaksin seperti fasilitas penyimpanan khusus untuk vaksin dan kerja sama dengan perusahaan logistik yang sudah biasa menangani pengiriman

vaksin karena berkaitan dengan transit dan pengiriman internasional. Selain itu, peralatan pendukung seperti botol kaca farmasi yang mampu menahan suhu di bawah nol, perlengkapan pendingin seperti dry ice, serta peralatan khusus lainnya juga dibutuhkan dalam skala yang sangat besar. Ini semua harus dipersiapkan dengan cermat karena sangat memengaruhi kemanjuran vaksin dan jangka waktu untuk masa penyimpanan.



4. Durasi kekebalan vaksin

Pertanyaan paling umum tentang vaksin adalah seberapa lama bisa memberikan kekebalan tubuh terhadap virus COVID-19. Saat ini, belum diketahui secara tepat seberapa lama vaksin COVID-19 dapat memberikan kekebalan tubuh. Dikutip dari Kontan.com, studi yang dimuat dalam surat di New England Journal of Medicine menyatakan, vaksin virus

COVID-19 bisa melindungi tubuh dari virus selama kurang lebih 119 hari, atau sekitar tiga bulan. Apabila durasi kekebalan tidak dipahami secara baik sebelum pendistribusian vaksin, maka ini bisa menjadi tantangan tersendiri dari segi pemantauan infeksi COVID-19 pada individu setelah dilakukannya vaksinasi.

5. Komunikasi publik

Tingginya informasi yang beredar mengenai vaksin perlu menjadi perhatian khusus, terutama akan tingginya hoax atau berita yang tidak valid dari adanya vaksin. Dengan ini,

maka informasi mengenai vaksin harus dipublikasikan oleh sumber-sumber yang terpercaya dan bisa dipertanggung jawabkan kebenarannya.

Dari kemungkinan munculnya beberapa tantangan di atas, maka sebaiknya ada upaya pencegahan dan strategi khusus dalam menangani proses pendistribusian vaksin COVID-19.



In-Depth

Sejarah Pengembangan Vaksin

Berbicara tentang teknologi, kita nggak bisa berkat pada beberapa hal saja seperti startup atau industri IT. Jauh daripada itu, teknologi bisa diaplikasikan dalam semua sektor dan dimanfaatkan untuk kehidupan sehari-hari. Di pembahasan kali ini, kita akan merujuk pada pemanfaatan teknologi yang diterapkan dalam ilmu kedokteran dan sektor kesehatan, yakni tentang vaksin.

Vaksin adalah salah satu pencegahan paling krusial terhadap beberapa penyakit yang tergolong mudah menular. Menurut data dari WHO, vaksin telah berhasil mencegah 10 juta kematian antara tahun 2010 dan 2015 saja. Beberapa vaksin dibuat dalam waktu kurang lebih 4 bulan, sementara vaksin lainnya dibuat dalam kurun waktu lebih dari 40 tahun.

Seperti yang kita tahu, dunia saat ini sedang menghadapi wabah Coronavirus yang pertama kali ditemukan di Wuhan, China, pada Desember 2019. Setelah melalui penelitian oleh para ahli di seluruh dunia, sembilan bulan kemudian, yakni pada November 2020, secercah harapan mulai bangkit seiring vaksin COVID-19 yang telah berhasil dibuat.

Kita semua patut bersyukur bahwa vaksin COVID-19 tergolong cepat ditemukan dan dibuat. Jika bercerita tentang vaksin di masa lalu, butuh waktu kurang lebih 25 tahun untuk membuat vaksin dari virus flu Spanyol. Begitu pula dengan virus Ebola yang pertama kali ditemukan pada tahun 1976 dan vaksinnnya baru berhasil dikembangkan setelah 43 tahun lamanya.

Teknologi yang digunakan para ilmuwan dan ahli medis telah membawa dampak besar dalam menahan laju peningkatan pandemi melalui ketersediaan vaksin. Supaya kamu lebih paham, berikut adalah tabel yang menjelaskan tentang pandemi, waktu ditemukannya virus, hingga waktu yang dibutuhkan agar vaksin berhasil dikembangkan.

Nama Pandemi	Perkiraan Jumlah Korban Meninggal	Waktu Pengembangan Vaksin	Durasi
SPANISH FLU	40 - 50 juta	1917 - 1942	25 tahun
H2N2 ASIAN FLU	1,1 juta	Februari 1957 - Juni 1957	<5 bulan
H3N2 HONG KONG FLU	1 juta	Juli 1968 - November 1968	<5 bulan
SARS	774 (masih berlangsung)	2003 - sekarang	17 tahun (masih berlangsung)
EBOLA	11.300	1976 - 2019	43 tahun
AIDS	25 - 35 juta (masih berlangsung)	1981 - sekarang	39 tahun (masih berlangsung)
H1N1 SWINE FLU	151.700 - 575.400	April 2009 - September 2009	6 bulan
MERS	858 (masih berlangsung)	2012 - sekarang	8 tahun (masih berlangsung)
CORONAVIRUS	1,64 juta (masih berlangsung)	Desember 2019 - November 2020	11 bulan
Sumber tabel: https://www.visualcapitalist.com/			

■ Length = Timeframe for vaccine development ● Size = Number of deaths

① Bubbles represent total deaths and are not indicative of timeframes for vaccine development

Let's take a look at the
pandemics data.

1920

1940

1960

1980

H2N2 ASIAN FLU Feb 1957-Jun 1957

H3N2 HONG KONG FLU J

EBOLA 1970

① First cases reported - First vaccine developed

Spanish flu

40-50 million deaths

Many vaccines were used during this pandemic but were unsuccessful. Researchers didn't discover that influenza was caused by a virus instead of bacterium until the 1930s.

Source: Influenza virus Net, Clinical Oncology

H2N2 Asian Flu
1.1 million deaths

Vaccines developed in the 1940s contributed to the rapid development of the 1957 flu vaccine.

Source: CDC, Scientific American.

H3N2 Hong Kong Flu
1 million deaths

The U.S. began recommending annual flu vaccinations for high risk individuals around this time.

Source: Online Med Ed, CDC

Ebola
11,300 deaths

Ebola vaccine Ervebo was developed by Merck, and approved by regulatory bodies in Europe and the U.S. towards the end of 2019, despite being in development for decades.

Sources: CDC, StatNews.

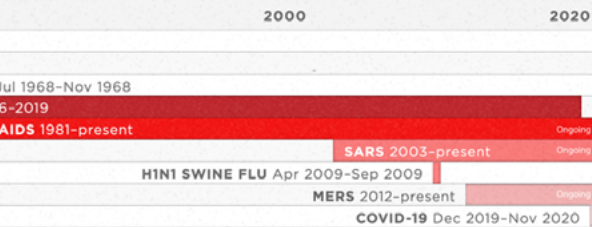


COLLABORATORS RESEARCH + WRITING Katie Jones | DESIGN + ART DIRECTION Clayton Wedsworth, Melissa Haavisto

COVID-19 pandemic has taught us anything, it's the sheer reliance we have on vaccines. Between 2010 and 2015 alone, WHO estimates that 10 million deaths were averted due to vaccines, with many more protected from infection.

It takes vaccines take over forty years to develop, others have been created in as little as within four months.

Look at how long it has historically taken to develop vaccines to combat different diseases going back to the 1900s.



AIDS

25-30 million deaths (ongoing)

HIV's rapid mutation and antibody evasion makes it difficult to develop a vaccine against. However, several promising vaccines are being tested with results expected around 2023.

Source: CDC, The DCI, Our World in Data, Aidsmap

COVID-19

1.7 million deaths (ongoing)

Following promising results from clinical trials, Pfizer/BioNTech, Gamaleya, and Sinopharm have received emergency use approval to immunize millions of people against COVID-19 in certain countries. 15 other vaccines are in Phase 3 trials.

Source: Worldometer, COVID Vaccine Tracker
As of 11:00AM PST, Dec 21 2020

SARS

774 deaths (ongoing)

Although there is no vaccine for SARS, new technologies since the first reported outbreak have developed much quicker, allowing for RNA and DNA experimentation.

Source: CDC, UBC

H1N1 Swine Flu

151,700 - 575,400

Distribution of the H1N1 vaccine was delayed because 70-year-old egg-based vaccines were needed for manufacturing—the same method commonly used to develop seasonal flu vaccines.

Source: Healthline, CDC

MERS

858 deaths (ongoing)

Originating in the Middle East, the MERS virus was initially transferred to humans from infected camels. Despite its 35% mortality rate, no vaccine has been licensed yet.

Source: WHO

TYPICAL VACCINE DEVELOPMENT PHASES



Exploratory stage

This stage typically consists of basic lab research that lasts between 2 to 4 years.



Pre-clinical stage

This stage uses tissue-culture or cell-culture systems and animal testing to give researchers an idea of how humans might respond to the candidate vaccine.



Clinical development

Phase I
The candidate vaccine is given to a small group of between 20 and 80 adults to determine the type and extent of response that the candidate vaccine could provoke.

Phase II
The candidate vaccine is then given to a larger group of people—typically a few hundred—to study its safety, immunogenicity, proposed doses, schedule of immunizations, and method of delivery.

Phase III
The vaccine is given to thousands of people to test for efficacy and safety, which includes identifying rare side effects that might not be apparent in the smaller groups of subjects.

Phase IV
Pharmaceutical companies may continue to test for vaccine safety and efficacy but this stage is optional.



Regulatory review and approval

National Regulatory Authorities are responsible for the approval of vaccines in different countries. For example, the U.S. Food and Drug Administration's Center for Biologics Evaluation and Research (CBER) regulates all U.S. vaccines.



Manufacturing

Typically, it can take anywhere from 6 to 36 months to produce, package, and deliver high quality vaccines.



Quality control

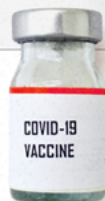
Different batches of the vaccines are continuously tested by different authorities around the world to ensure its ongoing safety.

Source: CDC, History of Vaccines, Sanofi

visualcapitalist.com

visualcapitalist

@visualcap



Dari sejarah pandemi yang telah terjadi di dunia, rata-rata membutuhkan waktu 10 tahun dalam mengembangkan vaksin. Supaya kamu lebih jelas tentang bagaimana proses perjalanan vaksin sampai bisa digunakan dan disebarluaskan, berikut adalah tahapannya menurut Centers for Disease Control and Prevention (CDC):

Tahap Eksplorasi

Di tahapan ini aktivitas yang dilakukan adalah penelitian laboratorium dasar dengan durasi rata-rata selama 2-4 tahun.



Tahap Pra-Klinis

Tahapan ini adalah proses dalam meneliti sistem kultur jaringan atau kultur sel dan pengujian agar para peneliti mengetahui tentang respon vaksin dapat bekerja.

Perkembangan Klinis

Pada tahapan ini ada tiga fase penting. Pertama, peneliti harus memeriksa sampel kecil orang dengan calon vaksin yang sedang dikembangkan. Kedua, memberikan calon vaksin kepada lebih banyak orang untuk mempelajari keamanan, imunogenisitas, dosis, jadwal imunisasi, dan metode pengirimannya. Tahap terakhir, vaksin diberikan ke orang dengan jumlah lebih banyak daripada tahapan sebelumnya untuk diuji keamanan dan kemanjurannya.

Tinjauan dan Persetujuan Regulator

Peran regulator sangat penting terhadap penyebarluasan vaksin di berbagai negara. Sebelum vaksin diproduksi lebih banyak, regulator harus meninjau secara ketat sesuai prosedur yang ditentukan. Contoh regulator adalah Center for Biologics Evaluation and Research (CBER) yang mengatur semua vaksin di Amerika Serikat.

Quality Control

Berbagai batch vaksin terus dilakukan uji secara berkala oleh beberapa otoritas di seluruh dunia untuk memastikan standar keamanan dari vaksin.



Manufacturing

Proses ini adalah produksi massal yang membutuhkan waktu antara 6 hingga 36 bulan untuk memproduksi, mengemas, dan distribusi vaksin.

Nah, dari penjelasan di atas, sekarang kamu sudah mengerti tentang proses dan tahapan panjang dan rumit yang dibutuhkan oleh vaksin hingga berhasil lolos uji, aman digunakan masyarakat, dan tentunya berfungsi sebagaimana mestinya, yaitu mencegah terjadinya virus masuk ke dalam tubuh manusia.



Photo by Anna Shvets from Pexels

In-Depth

Ayo, Lawan Hoax! Ini Cara Mengecek Informasi yang Valid

Kalau kamu baca berita di koran atau di internet, biasanya apa yang kamu lakukan? Bereaksi dan langsung share ke teman satu gengmu? Atau ikutan komentar di sosmed?

Saat ini, kita hidup di era informasi yang begitu pesat dan melimpah. Semua informasi itu baik secara langsung atau tidak langsung kita konsumsi di kehidupan sehari-hari. Contohnya saja saat kamu sedang di dalam bus atau kereta dan mendengarkan siaran radio tentang informasi arus lalu lintas, scrolling timeline media sosial, hingga melihat tayangan di televisi atau Youtube.

Saat kamu mengonsumsi informasi, mulai sekarang biasakanlah untuk tidak langsung mempercayai apa yang kamu baca atau dengar. Di era dengan akses informasi yang begitu mudahnya, penting sekali buatmu untuk punya filter atau penyaring. Apa sih gunanya filter atau penyaring informasi ini? Supaya kamu tidak termakan oleh hoax. Menurut Wikipedia, hoax atau berita bohong adalah informasi yang sesungguhnya tidak benar, tetapi dibuat seolah-olah benar adanya.

Kemudian, bagaimana cara kita melakukan filter informasi?

Pada umumnya, jika sebuah berita tampak menarik perhatian, kamu harus melihatnya lagi secara teliti. Untuk mempermudah melakukan filter, di bawah ini akan dijabarkan beberapa ciri-ciri atau tanda bahwa sebuah informasi perlu diteliti lebih lanjut:



Setelah membaca informasi, kamu punya reaksi emosional.

Jika kamu membaca informasi yang menimbulkan rasa jengkel, marah, curiga, atau senang yang berlebihan, maka jangan langsung percaya terhadap isinya. Cek lebih lanjut tentang detailnya, teliti lagi sumber informasi tersebut apakah valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Serta ada baiknya kamu mengambil waktu sekitar lima menit untuk berpikir ulang sebelum membagikannya kepada orang lain: apakah informasi ini layak untuk membuatmu merasakan emosi-emosi negatif tersebut?



Informasinya tampak sangat tidak masuk akal, atau bahkan sebaliknya.

Kamu perlu curiga jika membaca informasi yang tampaknya di luar akal sehat, atau bahkan sebaliknya, kamu sangat percaya dan yakin bahwa informasi yang kamu baca benar adanya.



Kamu rela mengeluarkan uang saat membaca informasi ini.

Apabila setelah membaca informasi, kamu jadi punya niatan untuk mengeluarkan uang, maka sebelum kamu melakukan hal tersebut, ada baiknya kamu cek ulang apakah informasi tersebut memang kredibel dan valid. Contohnya saat kamu membaca informasi tentang kesehatan, yayasan donasi, perencanaan keuangan, memilih tempat kursus, dan lain sebagainya.

Lalu, bagaimana cara mengecek sebuah informasi dan memastikan berita tersebut kredibel dan valid?

1. Cek tanggal kejadian

Banyak sekali informasi hoax yang berseliweran dan menyalahgunakan tanggal kejadian di mana peristiwa tersebut terjadi. Menemukan tanggal kejadian yang asli bisa jadi salah satu tanda bahwa cerita tersebut punya kemungkinan lebih besar sebagai informasi yang kredibel.

2. Cari kata kunci khusus

Kamu juga bisa melacak apakah sebuah berita kredibel atau tidak dengan menemukan kata kunci. Selanjutnya, kamu bisa mencari di Google apakah kata kunci tersebut memang benar. Contohnya, kamu bisa cari di Google nama orang-orang yang ada di berita tersebut, undang-undang yang tercantum, daerah tempat terjadinya peristiwa, atau kata kunci lain yang bisa mendukung.

3. Temukan data pendukung

Untuk membantumu menemukan informasi yang valid, kamu juga bisa mencari data pendukung lain seperti data survei, infografis, grafik, atau bagan. Pada umumnya, data disajikan dengan sumber atau kutipan. Dari sumber data tersebut, kamu bisa mempelajari lebih lanjut apakah informasi tersebut valid atau tidak. Perlu diperhatikan bahwa tidak semua informasi yang disajikan dengan data sudah pasti valid, ya. Karena bisa juga infografis yang ditampilkan berasal dari sumber yang tidak kredibel, atau mengutip lembaga survei online abal-abal.

4. Cek kembali data foto dan video

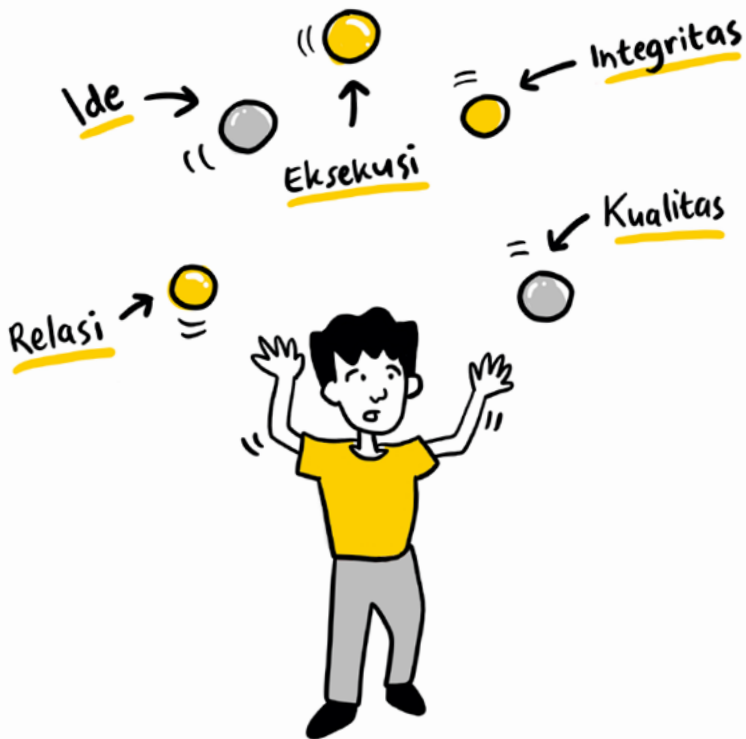
Apakah kamu pernah menemukan foto yang diposting ulang di tanggal kejadian yang berbeda? Misalnya saja saat terjadi kerusuhan demo pada tahun 2000, namun foto yang digunakan dipasang kembali di berita tahun 2008. Informasi seperti ini bisa menyesatkan dan menimbulkan kesalahpahaman.

Sejatinya, sebagai pembaca yang cerdas, kita harus teliti dalam melihat foto atau video, terlebih jika kita ingin menyebarkannya ke orang lain. Jangan sampai kita justru menjadi rantai penyebaran informasi hoax karena tidak teliti dalam mengecek kebenaran informasinya. Supaya kamu bisa tahu kebenaran tentang foto atau video, kamu bisa mengeceknya lewat penelusuran gambar di Google dan juga Youtube. Jangan lupa juga perhatikan timestamp, atau tanggal di mana foto atau video tersebut pertama kali dipublikasikan.

Upaya melawan hoax ini tidak bisa dilakukan sendirian. Kita harus bersama-sama untuk membiasakan melakukan tips di atas agar literasi digital bisa terus ditingkatkan. Ayo kita konsumsi informasi yang kredibel dan teruji kebenarannya dan lawan hoax bersama-sama, ya!

Komik Lika-Liku Founder Startup

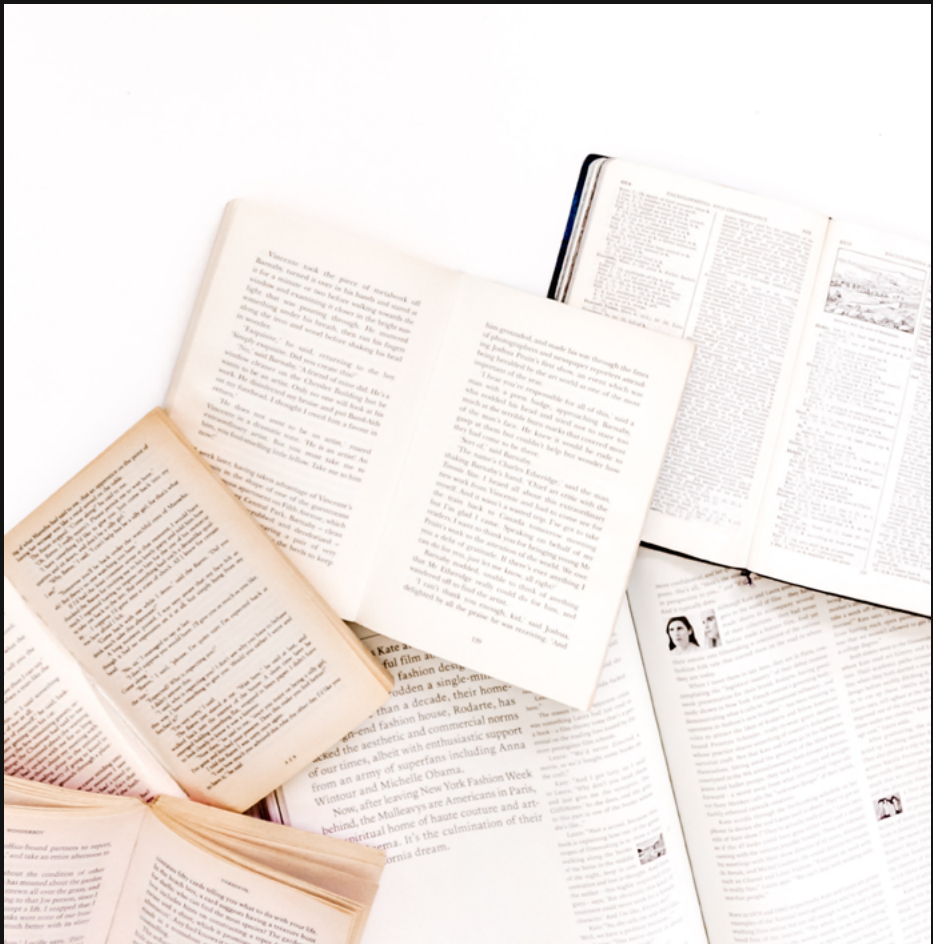
FOUNDER STARTUP ITU...
HARUS BISA SIRKUS!



Rekomendasi

Buku, Film, & Podcast

Telah dikurasi, tinggal diresapi, dinikmati,
dan dibagi pada teman-teman lainnya!



Pada edisi kali ini, kami telah memilih sumber-sumber inspirasi yang akan membantumu untuk menyelami tentang user research lebih dalam. Kami harap, kamu dapat menemukan hal yang dapat diterapkan dalam karya-karyamu ke depannya!

Podcast



Science in 5

Science in 5 adalah percakapan dari World Health Organization dalam sains. Dengarkan para ahli WHO menjelaskan sains terkait COVID-19, mulai dari: *herd immunity*, mitos vs sains COVID-19, mengenal vaksin dan teknologi di baliknya, hingga tentang imunitas setelah pulih dari COVID-19.

Dengarkan di:

Spotify, Apple Podcast, <https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/media-resources/science-in-5>

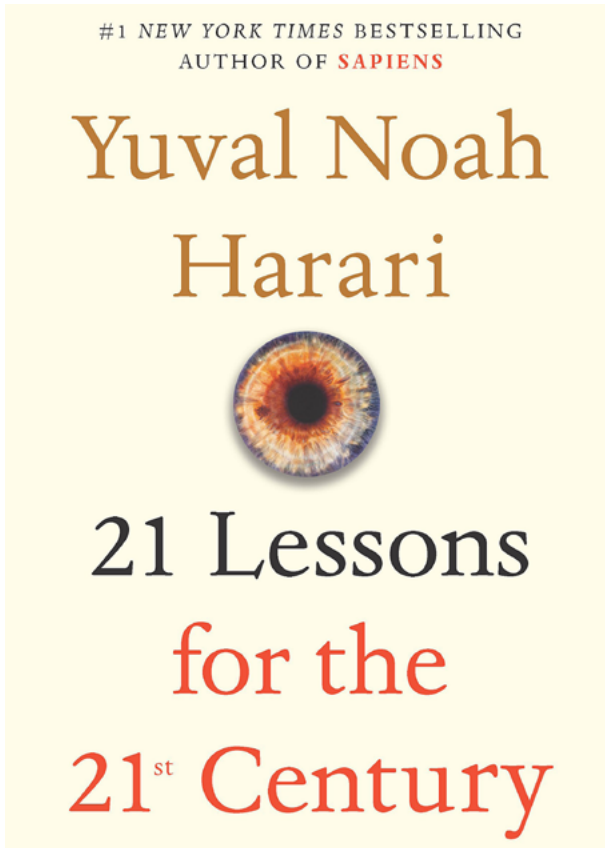


Startup Hour

Bincang-bincang seputar startup di Indonesia, mulai dari tren hingga tips & trik, bersama figur top dan para founder startup. Podcast ini dipandu oleh host Nazier Ariffin yang merupakan Head of Strategic Investments Telkomsel.

Dengarkan di:

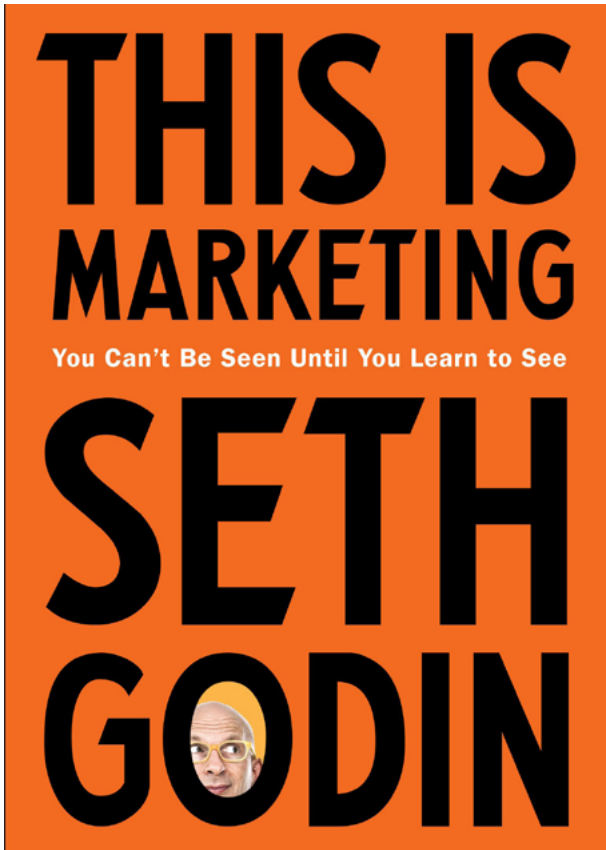
<https://anchor.fm/startupindonesia>



YUVAL NOAH HARARI

21 Lessons for the 21st Century

21 Lessons ditulis oleh Yuval Noah Harari dalam rangka memberi panduan dalam menghadapi perubahan zaman dengan memperingatkan manusia mengenai bagaimana cara belajar, beradaptasi, dan bertahan di “zaman kebingungan”. Poin-poin pembahasan dalam buku ini adalah: kekecewaan, pekerjaan, kebebasan, kesetaraan, komunitas, peradaban, nasionalisme, agama, imigrasi, terorisme, perang, kerendahan hati, Tuhan, sekularisme, ketidaktahuan, keadilan, pasca-kebenaran, fiksi ilmiah, pendidikan, makna, dan meditasi. Menurut Harari, 21 poin tersebut akan menjadi poros-poros kehidupan manusia saat ini hingga masa yang akan datang.



SETH GODIN

This is Marketing

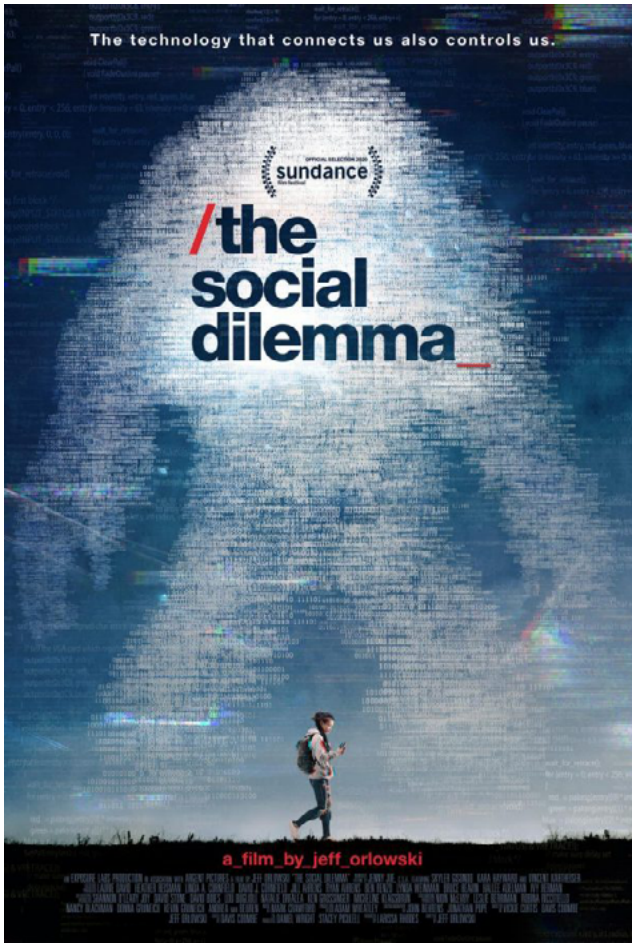
Pemasar yang hebat tidak menggunakan konsumen untuk memecahkan masalah perusahaan mereka. Mereka menggunakan pemasaran untuk memecahkan masalah orang lain. Strategi mereka didasarkan pada empati, koneksi, dan kerja emosional, bukannya iklan yang mencuri perhatian dan e-mail yang mengganggu. Tak peduli apa produk atau jasa Anda, buku ini akan membantu Anda menyusun ulang kerangka tentang bagaimana hal itu ditunjukkan pada dunia, agar bisa terhubung secara penuh makna dengan orang yang menginginkannya.



2001

A Beautiful Mind

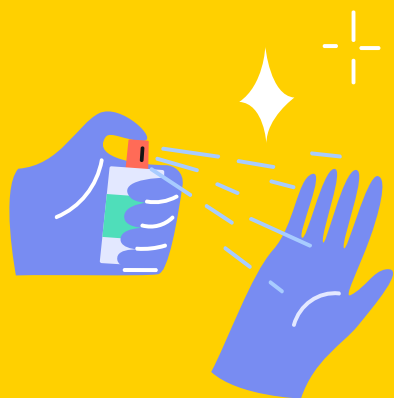
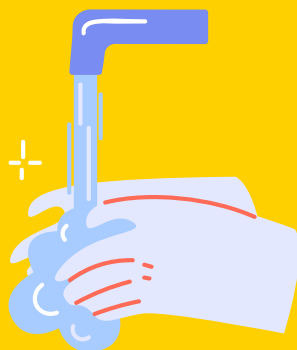
Kisah nyata peraih nobel bidang ekonomi bernama John Forbes Nash Jr. Ia memberikan kontribusi mendasar pada game theory, geometri diferensial, dan studi tentang persamaan diferensial parsial. Film menceritakan kisah John pikirannya sangat berperan besar pada kemajuan ilmu, namun pada saat yang sama, pikirannya pun mengkhianatnya dengan delusi yang menakutkan.



2020

Social Dilemma

Apa yang kita dapat sadari dalam film ini adalah bagaimana otak kita dapat dimanipulasi dan bahkan diatur ulang oleh algoritma di internet yang dirancang untuk menarik perhatian kita dan membuat kita membeli sesuatu, termasuk membeli ide-ide yang menyimpang tentang dunia, diri kita sendiri, dan satu sama lain.



In-Depth

Tren Teknologi Pra dan Pasca COVID-19, Apa Saja yang Berubah?

Hadirnya virus COVID-19 mengubah lanskap perkembangan teknologi secara drastis. Bagaimana tidak, aktivitas yang dahulu bisa dilakukan secara offline, kini lebih banyak dihabiskan di depan layar laptop atau smartphone dikarenakan adanya pembatasan jarak dan aktivitas sosial.

Dengan adanya pandemi COVID-19, akhirnya juga memberikan dampak yang besar terhadap tren di dunia teknologi. Banyaknya perubahan yang terjadi menuntut kita sebagai pengguna teknologi untuk lebih adaptif dan mengikuti perkembangan zaman, khususnya di dunia digital.

Lantas, perubahan teknologi apa saja yang terjadi sebelum dan sesudah adanya COVID-19?



Cara masyarakat belajar dan bekerja

Sebelum adanya COVID-19, kegiatan belajar mengajar secara formal dilakukan secara tatap muka di sekolah. Saat ini, kegiatan belajar mengajar secara tatap muka dihentikan sama sekali untuk mencegah lajunya penyebaran virus.

Untuk menyikapi hal ini, maka teknologi dibutuhkan dalam kegiatan belajar. Pembelajaran di era saat ini lebih mengandalkan kelas virtual dengan aplikasi seperti Google Classroom, Google Duo, Google Meet, Skype, Teams, Zoom, Webex, dan masih banyak lagi. Tidak hanya

pembelajaran di sekolah, namun penggunaan video conference ini juga lazim digunakan oleh perusahaan yang melakukan regulasi bekerja dari rumah (*work from home*).

Dikutip dari [bbc.com](https://www.bbc.com), aplikasi video conference Zoom pada bulan Juni 2020 menghitung ada lebih dari 300 juta peserta harian yang mengikuti pertemuan secara virtual, dan pelanggan yang melakukan *subscription* mengalami kenaikan lebih dari tiga kali lipat.

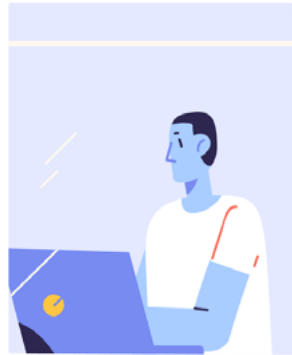


Perkembangan perangkat yang terkoneksi dengan internet

Kebutuhan masyarakat dalam menggunakan internet semakin tinggi di era pandemi. Contohnya adalah kebutuhan akan meningkatnya teknologi Wi-Fi yang terus menjadi lebih baik dengan menyertakan standar jaringan baru, yaitu Wi-Fi 6.

Keunggulan Wi-Fi 6 bukan pada kecepatan data, melainkan lebih kepada efisiensi berbagi bandwidth di perangkat yang berbeda. Secara sederhananya, Wi-Fi 6 bisa menyediakan bandwidth ke semua perangkat pada saat yang sama dibandingkan membiarkan satu perangkat menghabiskan sebagian besar bandwidth untuk mengakses internet.

Karena, di tahun ini, masyarakat semakin terbiasa untuk terhubung dengan gawai yang terkoneksi internet, dalam hal ini terhubung ke Wi-Fi. Misalnya saja smartwatch, timbangan digital, smart steker, smart lamp, dan perangkat lainnya. Selain itu, peralatan smart home appliances kini semakin populer untuk digunakan oleh kaum urban di perkotaan. Contohnya adalah penyedot debu otomatis, smart tv, motion sensor, perangkat keamanan rumah, smart refrigerator, dan perangkat pintar lainnya yang menggunakan internet.



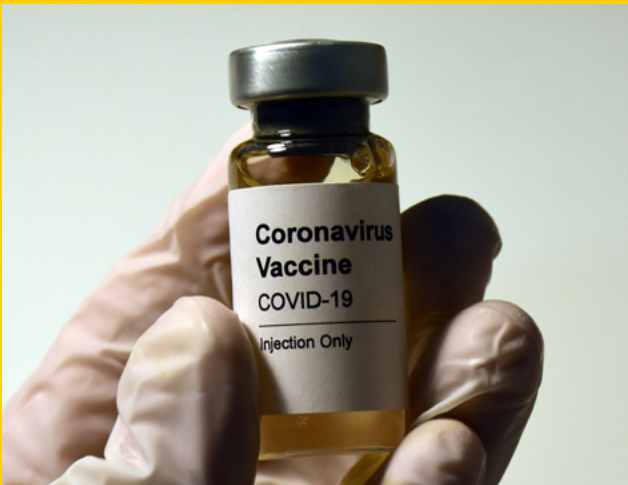
Teknologi yang menjadi diskusi publik di era pandemi

Menurut survei yang dilakukan oleh Boston Consulting Group tentang diskusi publik yang diminati di masa pandemi, mereka menggunakan kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) untuk menganalisis lebih dari 2.500 artikel yang diterbitkan dari Januari-Mei 2020. Tujuan penelitian ini adalah untuk membandingkan topik tertentu yang diminati dan reaksi yang diterima publik di media sosial. Dari penelitian

ini menunjukkan bahwa beberapa tren teknologi yang diminati dan banyak dibicarakan publik antara lain topik mengenai *data analytics*, percetakan 3D, serta *artificial intelligence*. Sementara itu, topik tentang teknologi yang baru-baru ini sedang sering diperbincangkan antara lain tentang pendanaan dan investasi, *contact tracing*, *real time tracing*, *e-commerce*, *cyber security*, dan *video conferencing*.

In-Depth

Jenis Vaksin COVID-19 yang Beredar di Indonesia yang Harus Kamu Ketahui



Sejak terjadinya wabah Corona yang mendunia, banyak lembaga, perusahaan farmasi, hingga institusi yang mencoba untuk membuat vaksin yang dapat menangkal virus Corona. Melalui beberapa upaya tersebut, saat ini sudah ada beberapa jenis vaksin yang dianggap efektif dalam mencegah terjadinya COVID-19.

Untuk mengetahui jenis vaksin tersebut, berikut adalah ulasan singkat mengenai vaksin COVID-19 yang beredar di Indonesia.

Sinovac (CoronaVac)

Perusahaan farmasi asal China yakni Sinovac, memproduksi vaksin COVID-19 dengan nama CoronaVac. Vaksin dari Sinovac ini adalah vaksin pertama yang diperoleh pemerintah Indonesia dan digunakan untuk melakukan vaksinasi. Vaksin asal Sinovac didatangkan ke Indonesia dalam bentuk bulk vaksin, atau bahan baku yang akan diolah menjadi vaksin siap guna. Bulk vaksin tersebut akan diolah oleh perusahaan farmasi PT Bio Farma (Persero) sebelum akhirnya siap digunakan.

Menurut Corporate Secretary PT Bio Farma, Bambang Heriyanto, prediksi harga vaksin CoronaVac ini ada pada kisaran Rp200.000,00 per dosisnya. Vaksin buatan Sinovac dibuat dengan teknologi virus yang tidak aktif (*inactivated virus*), tujuannya agar dapat memicu sistem kekebalan tubuh terhadap virus tanpa menimbulkan respons penyakit yang serius. Untuk penyimpanan, vaksin Sinovac lebih mudah disimpan di lemari es dengan standar suhu 2-8 derajat celcius dan dapat bertahan hingga tiga tahun.

Pfizer-BioNTech

Vaksin ini menjadi satu-satunya vaksin yang mendapat izin penggunaan darurat dari WHO. Menurut Presiden Jokowi, Indonesia akan menggunakan 50 juta dosis untuk vaksin dari Pfizer-BioNTech ini. Dibat dengan menggunakan teknologi messenger RNA (mRNA), vaksin dari Pfizer tidak mengandung virus hidup dan dijual dengan harga kisaran Rp275.000,00 per dosis.

Cara kerja vaksin Pfizer saat disuntikkan, maka akan terbentuk sel kekebalan yang bisa membantu melawan infeksi. Selain itu, vaksin dari Pfizer akan mengaktifkan sel penyaji antigen (atau sel T) yang berguna untuk mencari dan menghancurkan sel yang terinfeksi virus Corona. Penyimpanan vaksin ini harus menggunakan wadah khusus yang berisikan *dry ice*, *sensor thermal*, serta pelacak GPS agar memastikan vaksin bisa diangkut pada suhu -70 derajat celcius agar kualitasnya tetap terjaga.

Novavax

Presiden menyatakan Indonesia akan menggunakan 50 juta dosis vaksin COVID-19 Novavax. Dibuat menggunakan sebagian kecil protein dari virus Corona yang menginfeksi sel, vaksin Novavax dijual dengan harga sekitar Rp225.000,00 per dosis.

Dikutip dari Very Well Health, vaksin Novavax memiliki cara kerja dengan memasukkan protein yang memicu respons antibodi, yang bisa menghalangi virus Corona mengikat sel serta mencegah terjadinya infeksi. Vaksin Novavax lebih mudah untuk didistribusikan dan disimpan karena masih tetap stabil jika disimpan dalam lemari es hingga tiga bulan.

AstraZeneca-Oxford

Vaksin AstraZeneca dibuat dengan teknologi memanfaatkan virus penyebab pilek (adenovirus) dari simpanse yang sudah dimodifikasi. Virus hasil modifikasi ini akhirnya mirip seperti SARS-COV-2 yang menjadi penyebab dari COVID-19 tetapi tidak bisa menyebabkan terjadinya penyakit. Vaksin AstraZeneca dikembangkan oleh Oxford University dengan Vaccitech. Rencananya, vaksin AstraZeneca akan dikirim ke Indonesia sebanyak 50 juta dosis.

Untuk harga, perkiraan dijual dengan harga Rp60.000 per dosis. Menurut Juru Bicara Vaksin COVID-19 Kementerian Kesehatan Siti Nadia Tarmidzi, pemerintah akan memperoleh vaksin COVID-19 AstraZeneca sebanyak puluhan juta dosis. Indonesia mendapatkan akses vaksin gratis AstraZeneca melalui skema dari Global Alliance for Vaccine and Immunization (GAVI), yang merupakan aliansi vaksin di Swiss, tertanggal 29 Januari 2021. Berita baiknya, vaksin AstraZeneca merupakan salah satu vaksin yang dapat digunakan untuk para lansia yang berusia 60 tahun ke atas.

COVAX - GAVI

Dikutip dari Detik Health, Menteri Kesehatan Budi Gunadi Sadikin mengatakan kerja sama multilateral dengan GAVI-COVAX menghasilkan keputusan yang baik, dengan 54 juta dosis vaksin yang bisa didapatkan secara gratis dari GAVI. COVAX-GAVI adalah organisasi internasional yang mendanai vaksin untuk negara berpenghasilan rendah dan menengah, dan Indonesia adalah salah satu negara yang mendapat bantuan ini. Menurut Menkes Budi, vaksin dari COVAX-GAVI diperkirakan akan tiba di Indonesia pada akhir Februari atau di awal Maret 2021. Vaksin dari COVAX-GAVI juga bisa diberikan kepada kelompok usia di atas 60 tahun.

Sejarah Pandemi dan Pelajaran yang Bisa Dipetik

Kita semua tahu bahwa COVID-19 adalah pandemi yang baru pertama kali terjadi dan memberikan dampak yang sangat besar bagi perkembangan masyarakat dunia. Banyak sekali dampak negatif yang timbul akibat adanya pandemi ini. Namun jika kita mundur sedikit dan mau menilik ke belakang, ternyata pandemi sudah berlangsung sejak berabad-abad silam, bahkan saat ilmu pengetahuan dan kesehatan belum secanggih saat ini. Untuk itu, tidak ada salahnya kita menengok sejarah singkat dari pandemi yang pernah ada, untuk kita jadikan pelajaran ke depannya.



https://en.wikipedia.org/wiki/Spanish_flu



<https://www.weforum.org/agenda/2020/04/COVID-19-how-spanish-flu-changed-world/>

Flu Spanyol

Pada tahun 1917-an, ahli kesehatan mendeteksi adanya virus pada personel militer Amerika Serikat. Virus ini menyebar sangat cepat dan menginfeksi sekitar 500 juta orang, yang jika dianalogikan jumlahnya seperti sepertiga jumlah populasi manusia di dunia. Pada awalnya virus ini menempel pada unggas dan berpindah ke manusia. Sama seperti COVID-19, virus ini disebarkan melalui droplet atau tetesan dari pernapasan.

Flu Spanyol menyerang semua usia, mulai

dari yang muda hingga yang tua. Faktanya, orang yang lebih muda dengan imunitas yang lebih tinggi lebih mungkin meninggal akibat flu Spanyol dibandingkan orang lansia. Ini hal yang sangat tidak lazim untuk kasus flu. Tingkat penyebaran flu Spanyol tergolong sangat tinggi dipicu oleh ganasnya virus tersebut. Selain itu, dahulu terjadi perang dunia dan memungkinkan sejumlah besar pasukan untuk berpindah dari satu tempat ke tempat lainnya dan memicu tingginya penyebaran.

Flu Babi

Menurut data dari CDC (Centers for Disease Control and Prevention), dalam kurun waktu antara April 2009 dan April 2010, pandemi flu babi telah menginfeksi sekitar 60,8 juta orang, dengan kasus kematian sebesar 12.469 orang

(80% kematian terjadi pada orang berusia di bawah 65 tahun). Gejala flu babi hampir mirip seperti COVID-19 yakni demam, menggigil, batuk, dan sakit kepala. Vaksin flu babi akhirnya ditemukan pada kuartal IV di tahun 2009.

HIV

Para ahli kesehatan masih menggolongkan HIV sebagai pandemi dikarenakan telah mengakibatkan korban lebih dari 32 juta orang sejak tahun 1981. Tidak seperti COVID-19 atau flu Spanyol yang disebabkan oleh droplet, cara

penularan HIV tergolong berbeda karena melalui transfusi darah, hubungan seks, kehamilan, persalinan, menyusui, dan penggunaan jarum suntik. Hingga saat ini, masih belum ada vaksin yang bisa mengatasi HIV.

Black Death

Pandemi ini terjadi di abad ke-14 dan mengakibatkan sekitar 200 juta orang menjadi korban. Black Death disebabkan oleh bakteri *Yersinia pestis* dari tikus dan menular ke manusia.

Beberapa wilayah yang terjangkit Black Death pada masa itu adalah Eropa, Asia, dan Afrika. Dinamakan Black Death karena gejalanya berupa bintik-bintik hitam yang terbentuk di kulit.



<https://www.nationalgeographic.com/history/magazine/2015/10-11/fast-lethal-black-death-spread-mile-per-day/>

Flu Asia

Kasus pertama flu Asia terjadi di China pada tahun 1956 dan dengan cepat menyebar ke Singapura, Hong Kong, serta Amerika Serikat.

Penyakit ini disebabkan oleh virus H2N2 yang berasal dari unggas dan mengakibatkan 1,1 juta orang meninggal dunia.

Dari beberapa pandemi yang pernah terjadi sepanjang sejarah, ada beberapa hal penting yang bisa dipelajari dan diambil hikmahnya. Yang pertama adalah, mengetahui info tentang pandemi tersebut sangat penting untuk melakukan upaya pencegahan. Beberapa tindakan pencegahan yang berhasil antara lain menjaga jarak fisik serta karantina untuk penyakit tertentu.

Sedangkan faktor lain yang tidak kalah pentingnya adalah akses masyarakat ke fasilitas kesehatan yang modern, pemahaman tentang bagaimana pandemi tersebut bisa menyebar, serta melakukan upaya pencegahan. Faktor lainnya yang juga memengaruhi adalah perkembangan ilmu kesehatan dan teknologi yang semakin canggih sehingga vaksin dan pengobatan bisa ditemukan dengan lebih cepat. Pandemi COVID-19 bukan satu-satunya yang pernah terjadi sehingga kita bisa belajar dari kejadian masa lalu untuk menghadapi masa depan bersama dengan lebih baik.

Cerita Inspiratif

Hutahita: Visi Besar dari Tepi Danau Toba

Pengirim cerita:

Imam Aprido Simarmata



“

Tak bisa dipungkiri, di tahun 2020,
aplikasi online yang memudahkan
kegiatan transportasi dan
pengantaran yang mudah ditemui
di kota besar seperti Gojek, Grab,
dan sebagainya masih enggan
menancapkan taringnya di daerah-
daerah yang tidak masif secara
ukuran wilayah dan jumlah penduduk.
Di saat masyarakat kota-kota
besar sudah merasakan manisnya
sentuhan teknologi yang mendukung
kegiatan sehari-hari, daerah tempat
tinggal saya di Parapat, Sumatra
Utara, rasanya juga layak untuk
mendapatkan hal yang sama.

”

Namun sayangnya, daerah-daerah semacam ini sepertinya bukan merupakan pasar yang menguntungkan bagi mereka sehingga kami perlu berusaha lebih keras. Di lain sisi, sektor pariwisata Parapat yang sebenarnya juga sudah pincang bahkan jauh sebelum pandemi, seakan dicekik sampai hilang kesadaran di tahun 2020 kemarin.

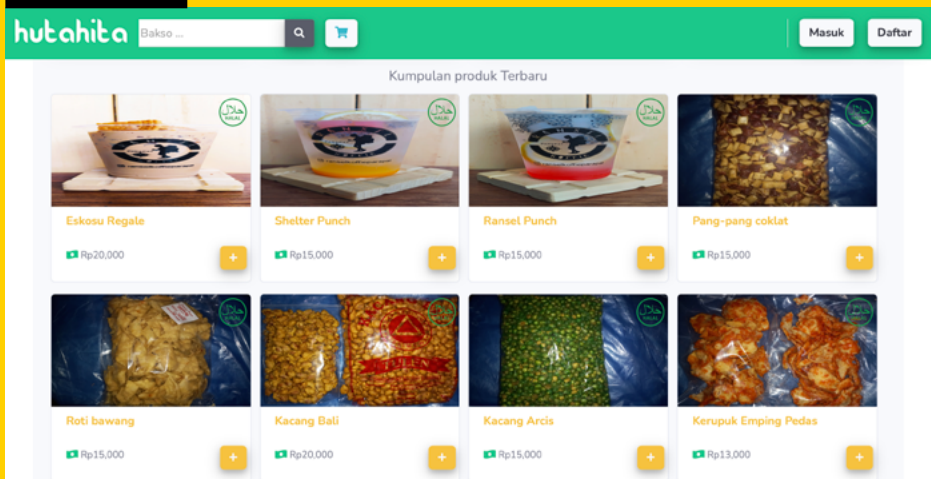
Situasi ini memaksa kebanyakan penduduk untuk memutar otak dalam memperoleh sumber penghasilan baru. Sebagian besar memilih untuk menjadi pedagang. Ya, meskipun usahanya hanya dari rumah dan memasarkan produknya melalui perantara media sosial.

Kenyataannya, ekosistem ini kurang mendukung. Penjual harus berjibaku untuk memposting dagangannya setiap hari, pembeli juga seakan tersesat ketika mencari di antara postingan-postingan penjual di media sosial. Selain itu, ketimpangan juga hadir di antara para penjual yang bisa mengantarkan produknya sendiri dan yang tidak.

Dari permasalahan inilah hutahita.id lahir. Dalam bahasa Batak, huta berarti 'kampung', sedangkan hita artinya 'kita'. Penamaan ini melambangkan keinginan saya untuk memberi lebih kepada kampung halaman saya. Karena menurut saya, tanah ini sudah memberi begitu banyak, maka saya harus berusaha untuk membalasnya.

Hutahita didesain agar para penjual kuliner di daerah Parapat bisa menjangkau pembeli tanpa harus mengantarkan sendiri produknya. Persaingan pasar juga dapat dibagi menjadi lebih rata, sehingga penjual dapat lebih berfokus pada peningkatan kualitas produk.

Screenshot Website

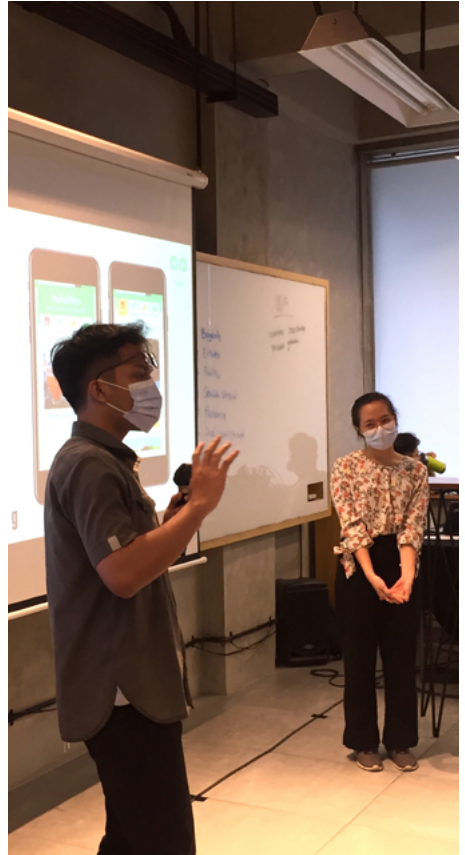


Website hutahita.id merupakan website pertama yang saya buat sambil kuliah di tahun ketiga. Tantangannya beragam, karena selain mengembangkan software, mau tidak mau saya juga harus terjun langsung ke lapangan untuk melakukan pemasaran. Tidak sedikit juga para calon penjual yang skeptis dengan Hutahita, sehingga saya harus bekerja lebih keras untuk mengedukasi para penjual tersebut.

Di sisi lain, seluruh tim Hutahita juga masih kuliah, sehingga kami belum bisa bekerja *full-time* untuk Hutahita.

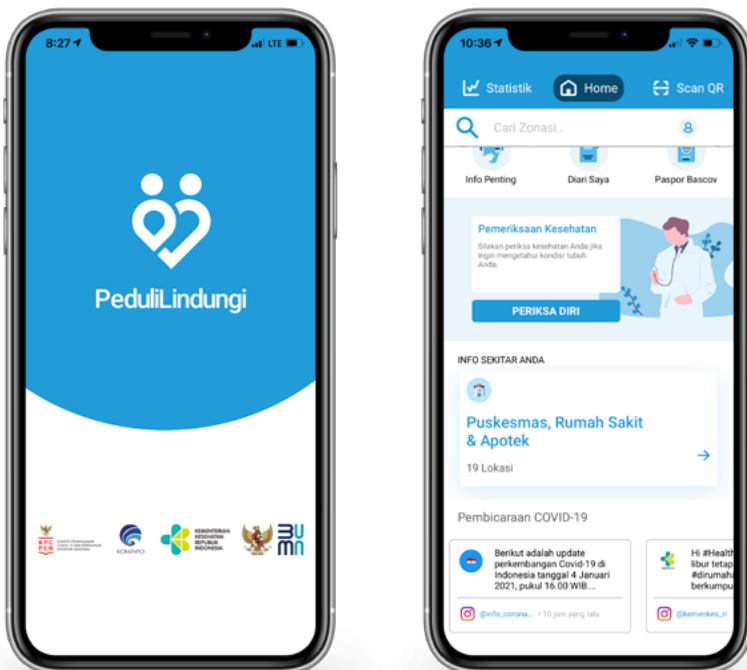
Selain itu, tantangan baru juga muncul di awal tahun 2021, rekan bisnis saya memutuskan untuk berjalan sendiri, sehingga terjadilah pecah kongsi. Sebagian hal yang tadinya sudah dibangun mendadak harus dirintis lagi dari awal. Meski begitu, saya tetap optimis karena tujuan utama saya ingin memajukan Parapat, jadi tahun ini saya akan fokus untuk mendapatkan loyalitas pengguna Hutahita.

Kalau boleh berbagi pesan kepada teman-teman yang saat ini sedang merintis Startup juga, apalagi di daerah terpencil seperti saya. Tetaplah fokus pada tujuan awal dan manfaat yang bisa ditebar dari karya buatanmu.



Sebagai anak kuliah yang ingin mengembangkan kampung halaman melalui solusi digital, banyak pengalaman berat nan indah yang saya alami. Saya harap kamu bisa membangun mimpimu juga, dimulai dari tempat tinggalmu.

PeduliLindungi, Upaya Bekali Masyarakat Putus Mata Rantai Penularan COVID-19



Penerapan **physical distancing** atau menjaga jarak fisik menjadi salah satu cara memutus penyebaran Virus Corona dan COVID-19. Bagi para pekerja yang tidak bisa menghindari penggunaan transportasi umum, kini sudah bisa agak lega dengan kehadiran aplikasi PeduliLindungi. Aplikasi yang bisa memandu menjaga jarak dan identifikasi individu dengan gejala suspect COVID-19.

Menjaga diri ketika berada dalam transportasi umum, kini akan lebih mudah. Kolaborasi Kementerian Kominfo, Kementerian Kesehatan, Kementerian BUMN, Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BPNB) dan operator telekomunikasi menghasilkan aplikasi yang bisa digunakan sebagai salah satu langkah untuk menanggulangi dan mencegah pandemi COVID-19.

Aplikasi PeduliLindungi bisa membantu setiap orang melakukan surveilans berupa *tracing* (penelusuran), *tracking* (pelacakan) dan *fencing* (pengurungan) COVID-19. Aplikasi ini bekerja dengan mengidentifikasi orang-orang yang pernah berada dalam jarak dekat dengan orang yang dinyatakan positif COVID-19 atau Pasien Dalam Pengawasan (PDP) dan Orang Dalam Pengawasan (ODP).

Aplikasi PeduliLindungi sendiri dibuat untuk melacak riwayat pasien positif COVID-19 dan interaksinya dengan sekitar menggunakan teknologi Bluetooth. Fungsi dari aplikasi ini adalah berguna untuk melindungi diri, keluarga, dan orang terdekat lainnya, serta menghentikan penyebaran virus Corona dengan mengandalkan partisipasi masyarakat. Aplikasi dimaksudkan untuk mendorong pengguna untuk mengumpulkan dan melaporkan informasi mengenai penyebaran COVID-19 dalam komunitas lokal mereka sendiri sebagai cara untuk membantu pemerintah Indonesia dalam melacak riwayat perjalanan seseorang guna mencegah penyebaran COVID-19.

Jamin Data Pribadi

Berdasarkan informasi yang tertera di website resmi maupun aplikasi, aplikasi PeduliLindungi sangat memperhatikan kerahasiaan pribadi. Data disimpan aman dalam format terenkripsi dan tidak akan dibagikan kepada orang lain.

Aplikasi hanya akan merekam data *proximity* (kedekatan) satu ponsel dengan ponsel lainnya dalam format terenkripsi. Sedangkan nomor ponsel yang didaftarkan akan direlaskan dengan ID random di dalam server yang aman. Data tidak akan diakses, kecuali jika pengguna dalam risiko tertular COVID-19 dan perlu segera dihubungi oleh petugas kesehatan.

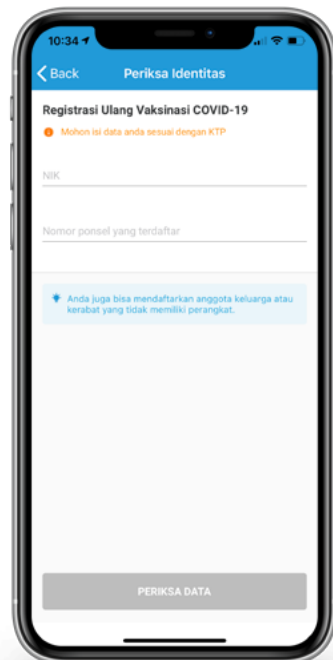
Selain itu, aplikasi ini juga dapat memudahkan masyarakat yang tengah beraktivitas di luar rumah untuk mewaspadai kurir pembawa virus. Asal dengan catatan, seluruh masyarakat baik yang positif, sembuh, dalam pemantauan, maupun sehat memberikan informasi dirinya.

Pertukaran data akan terjadi ketika ada gadget lain dalam radius *bluetooth* yang juga terdaftar di Peduli Lindungi. Apabila terdeteksi adanya ancaman virus dalam radius dekat, maka sistem akan menginformasikan ke si pengguna.

Fitur PeduliLindungi

Daftar Vaksinasi

Dengan fitur ini, pengguna dapat mendaftar untuk mendapatkan vaksinasi COVID-19. Cukup dengan memasukkan NIK dan nomor ponsel yang terdaftar. Hingga artikel ini terbit, daftar vaksinasi masih terbatas untuk target prioritas vaksinasi saja.



Sertifikat Vaksin

Dengan fitur sertifikat vaksin, pengguna yang sudah mendapatkan vaksinasi bisa menampilkan bukti berupa sertifikat digital yang menyatakan dirinya sudah tervaksinasi.



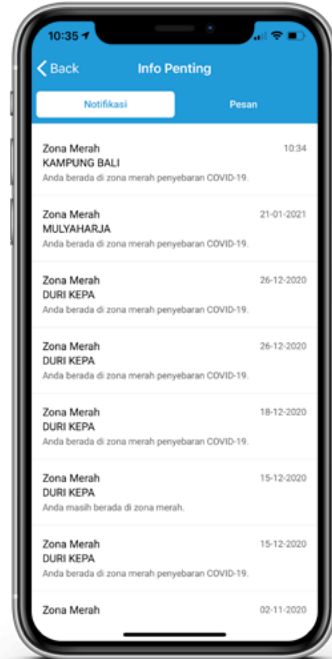
Teledokter

Fitur teledokter memungkinkan pengguna untuk melakukan pemeriksaan dini atau konsultasi dengan dokter yang terdaftar pada aplikasi mitra PeduliLindungi, contohnya adalah HaloDoc, ProSehat, TelkoMedika, GrabHeald / Good Doctor, dan Prixa.ai.



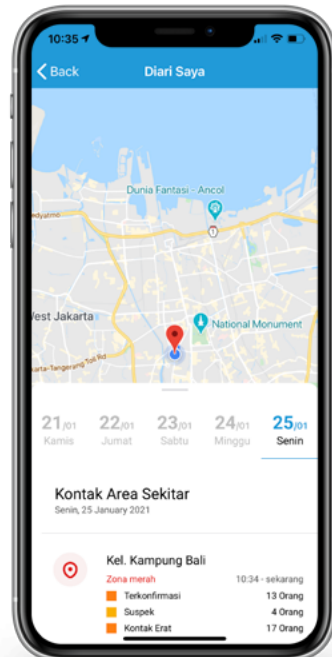
Info Penting

Kamu bisa melihat notifikasi atau pesan yang berupa informasi penting yang perlu pengguna ketahui di area pengguna berada. Apakah berada di zona merah, atau ada orang sekitar yang terinfeksi COVID-19



Diari Saya

Di fitur ini, pengguna bisa melihat history dimana saja melakukan perjalanan dan apakah ada kontak dengan suspek COVID-19 di area sekitarnya.



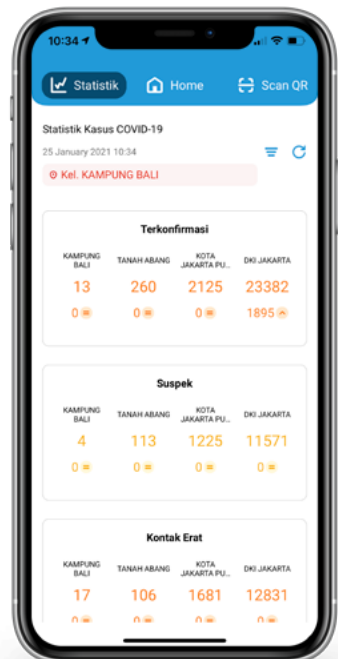
Paspor Bascov

Paspor BASCOV atau Bebas COVID-19 adalah tanda sertifikasi dalam bentuk QR yang diterbitkan oleh PeduliLindungi berdasarkan hasil tes kesehatan (rapid tes/ tes PCR). Sehingga pengguna cukup menunjukkan QR tersebut untuk membuktikan bahwa tidak terjangkit COVID-19



Statistik

Pengguna bisa melihat info terkini terkait angka statistik kasus COVID-19 di tempat pengguna berada. Dari angka terkonfirmasi, suspek, kontak erat, sembuh, hingga meninggal. Selain itu juga bisa terlihat trend harian di daerah tersebut.



Cara Kerja PeduliLindungi

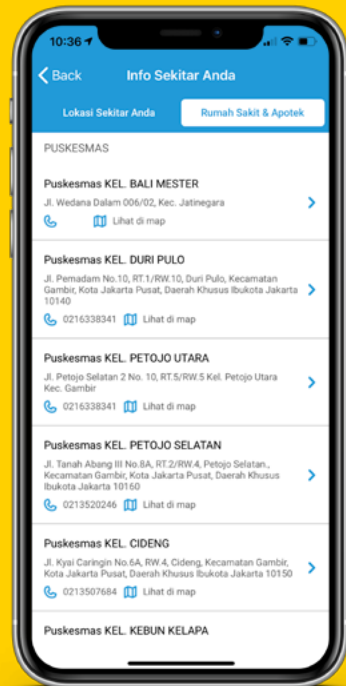
Setelah terunduh, cara kerjanya pun cukup mudah. Aplikasi PeduliLindungi menggunakan data yang diproduksi oleh ponsel pintar pengguna dengan Bluetooth aktif untuk merekam informasi yang dibutuhkan. Ketika ada smartphone lain dalam radius bluetooth yang juga terdaftar di PeduliLindungi, maka akan terjadi pertukaran ID anonim yang akan direkam oleh perangkat masing-masing.

Saat dua Bluetooth bertemu maka akan mengidentifikasi orang-orang yang pernah berada dalam jarak dekat dengan orang yang dinyatakan positif COVID-19 atau PDP maupun ODP.

Selanjutnya, PeduliLindungi akan mengidentifikasi pengguna yang pernah berada dalam jarak dekat dengan orang dinyatakan positif COVID-19, PDP dan ODP. Hal ini akan membantu orang tersebut ketika tidak dapat mengingat riwayat perjalanan dan dengan siapa saja dia melakukan kontak.

Pengguna akan dihubungi oleh petugas kesehatan jika pernah berada dalam jarak tertentu dengan penderita COVID-19 positif, PDP, dan ODP. Sehingga petugas kesehatan bisa melakukan tindakan preventif terhadap orang-orang yang pernah berada di tempat dan waktu yang sama dengan penderita.

Diharapkan dengan partisipasi masyarakat melakukan pengunduhan aplikasi tersebut, maka monitoring dan pergerakan, baik pasien atau yang sudah tertular dan yang masih di dalam pemantauan ataupun yang diistilahkan sebagai ODP dapat dilakukan monitoring secara online pergerakannya serta dapat melakukan isolasi-isolasi wilayah.



Sekarang aplikasi PeduliLindungi sudah bisa di download di Play Store dan App Store.



Cara terbaik untuk memprediksi masa depan adalah dengan menciptakannya.

Peter Drucker

<https://www.europeanceo.com/business-and-management/a-history-of-peter-drucker-and-his-impact-on-management-theory/>

Riliv: Jaga Imunitas Dengan Aplikasi Kesehatan Mental



ELEVATOR PITCH

Riliv adalah layanan kesehatan mental berbasis teknologi yang mendukung self-help dengan meditasi serta konseling online dengan psikolog profesional.

VISION

To create peace of mind and smile all over the world.

Founder

Audrey Maximillian Herli, Audy Christopher Herli

DIDIRIKAN

2015

INDUSTRI

Healthcare

JUMLAH TIM

20 orang

FASE PENDANAAN

Seed Funding

Pada mulanya, bagaimana cerita latar belakang/inspirasi dalam membuat Riliv?

Ide lahirnya Riliv berawal dari observasi di lingkungan sekitar. Salah satu founder Riliv, Maxi, melihat banyak teman-temannya yang cukup sering mencurahkan perasaannya di media sosial. Namun, bukannya mendapat solusi atas permasalahan yang mereka hadapi, tidak jarang mereka malah mendapatkan perundungan dari sana. Hal itu menimbulkan pertanyaan, mengapa orang-orang lebih memilih menceritakan permasalahan pribadinya di media sosial daripada bercerita di tempat yang tepat agar mereka bisa mendapatkan solusi yang memang dibutuhkan?

Selain itu, menurut WHO, setiap 40 detik

terdapat satu orang meninggal dunia dikarenakan bunuh diri akibat depresi. Data dari Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) Kementerian Kesehatan RI tahun 2018 menyebutkan bahwa di Indonesia tingkat rasio depresi dan kecemasan mencapai 14 juta orang, dan satu dari tujuh orang mengalami masalah kesehatan jiwa di tempat kerja. Akibat dari kondisi ini dapat menjadi serius jika dibiarkan berlarut-larut. Maka dari itu, Riliv dibuat dengan harapan bisa mengurangi angka tersebut ke depannya. Dengan adanya Riliv, masyarakat menjadi punya tempat cerita dan konseling dengan psikolog di mana pun dan kapan pun via online.



Apa visi yang ingin dicapai oleh Riliv?

Visi dari Riliv adalah “to create peace of mind and smile all over the world”. Caranya adalah dengan membantu orang-orang stuck dan membutuhkan tempat untuk bercerita dengan metode yang tepat. Karena kebutuhan orang

berbeda-beda, jadi Riliv berusaha sedemikian rupa untuk menyediakan akses penyembuhan serta pencegahan yang terkait dengan kesehatan mental.

Sebelum membuat startup, apa pekerjaan/kegiatan Anda sebelumnya? Mengapa memutuskan untuk membuat startup?

Di tahun 2015, dua founder kakak-beradik, yakni Audrey Maximillian Herli dan Audy Christopher Herli, mengikuti program inkubasi dan akselerasi startup kreatif berbasis teknologi yang disebut program Start Surabaya. Dari program berdurasi tiga bulan tersebut, konsep startup Riliv dikembangkan dari tahap ide hingga eksekusi dengan kegiatan yang beragam seperti lokakarya,

seminar, pelatihan, dan konsultasi. Hasilnya ide startup Riliv tersebut menjadi semakin matang hingga akhirnya kini dapat dimanfaatkan oleh seluruh masyarakat Indonesia.

Dalam wawancaranya, Maxi menegaskan bahwa ia sangat ingin berbuat sesuatu untuk membantu teman-teman sekitarnya dalam hal kesehatan mental.

Apa tantangan terbesar yang dihadapi saat tahun pertama merintis Riliv? Apakah tantangan tersebut sudah diprediksi sebelumnya, atau di luar prediksi?

Masing-masing startup pasti memiliki tantangan yang berbeda-beda dalam proses merintisnya. Bagi founder Riliv, bukan tentang eksekusi konsep yang menjadi tantangan terbesar. Namun proses di awal-awal terkait dengan keyakinan terhadap nilai utama atau 'Why' dari ide yang diajukan, dan bagaimana bisa meyakinkan diri sendiri dan tim untuk mengeksekusi suatu ide. Kritik maupun keraguan dari orang-orang sekitar kerap kali terjadi dikarenakan industri kesehatan mental belum umum pada saat itu.

Menurut Maxi, meskipun akan banyak mendapatkan masukan serta opini yang beragam dari berbagai pihak di sepanjang perjalanan merintis startup, penting bagi tim internalnya untuk mampu memvalidasi data-data yang terkait dengan keberlangsungan startupnya di masa depan. Karena pada akhirnya, tim internalnya lah yang benar-benar mengetahui bagaimana situasi di lapangan. Dengan kemampuan tersebut, sebuah startup bisa lebih yakin dalam melangkah dan menggapai tujuannya. Karena suatu ide yang baru tidak akan pernah mudah untuk diimplementasikan dan diterima oleh masyarakat.





Bagaimana perkembangan Riliv saat ini? Apa yang sedang fokus dikerjakan Riliv sekarang?

Saat ini, Riliv ingin dibangun menjadi *one-stop mental health service*. Jadi tidak hanya memfasilitasi konseling masalah pribadi dengan psikolog yang sifatnya kuratif, namun juga menyediakan fasilitas kesehatan mental yang

bersifat preventif seperti konten dan *platform* untuk meditasi, *journaling*, atau bahkan *mood tracking*. Sehingga keberadaan Riliv bisa selalu dekat dengan penggunaanya setiap hari.

Apa keunikan utama yang ditawarkan Riliv bagi penggunaanya?

Dibandingkan dengan aplikasi-aplikasi kesehatan sejenis, fitur-fitur pada Riliv sangat bisa menjadi bagian dari gaya hidup penggunaanya. Sehingga lebih mudah bagi penggunaanya untuk lebih

'*mindful*' terhadap apa yang sedang mereka rasakan, bisa lebih mudah mencari solusi permasalahan, serta berujung masyarakat yang akhirnya lebih bahagia dan produktif.

Apa hal yang paling berpengaruh besar pada pertumbuhan Riliv?

Riliv tidak akan berkembang hingga seperti saat ini jika bukan karena orang-orang yang terlibat di dalamnya. Karena di startup, sumber daya manusia merupakan hal utama yang menentukan maju tidaknya bisnis. Pentingnya anggota tim

dan partner yang memiliki visi yang sama, yakni yang bukan hanya fokus pada proses bisnis Riliv, melainkan juga percaya kalau Riliv bisa membantu banyak orang mengatasi depresi dan permasalahan mental lainnya.

Apa pencapaian terbesar yang pernah diraih Riliv?

Bagaimana Riliv bisa memberikan layanan kesehatan mental kepada masyarakat. Namun Riliv belum ingin berpuas diri dengan apa yang telah

dicapai dan merasa harus terus berusaha lebih keras agar dapat diterima seluruh masyarakat Indonesia.

Apa prioritas utama dari Riliv dalam 2 tahun mendatang?

Prioritas utamanya adalah memberikan layanan seluas-luasnya alias ekspansi pasar. Riliv tidak akan terlalu fokus pada pengembangan produk karena sejauh ini sudah cukup matang. Harapannya, apa yang Riliv tawar-

kan bisa tersampaikan ke seluruh lapisan masyarakat. Maka dari itu, perusahaan ini juga sangat membuka kesempatan kolaborasi bagi pihak-pihak yang memiliki visi yang sejalan dengan Riliv.



Riliv Founders



**Audrey
Maximillian
Herli**

Co-Founder &
Chief Executive Officer



**Audy
Christopher
Herli**

Co-Founder &
Chief Business Officer

Notable Awards

- **Google for Startup Accelerator South East Asia 1st Batch Alumni 2020**
by Google Inc
- **Forbes 30 under 30 Asia and Indonesia 2020**
by Forbes Asia
- **Google Play Best of 2019 Apps, Indonesia Region**
by Google Inc.
- **Global Finalist on Entrepreneurship World Cup, Riyadh, Saudi Arabia 2019**
by Global Entrepreneurship Network (GEN)
- **Most Favorite Startup in Google Launchpad Accelerator**
by Digitaraya Demo Day 2018 by Google Launchpad Accelerator
- **Winners of Google Business Group Stories Search 2017**
by Google Inc.
- **Startup Pilihan Tempo: Best Sustainable Startup 2017**
by Tempo Media
- **Indonesian Delegates of Young Southeast Asian Leaders Initiative (YSEALI) Academic Fellows for Social Entrepreneurship 2017**
by U.S. Department of State
- **Indonesian Delegates of Australia Awards 2016**
by Australia Department of State
- **Best 16 Young Social Entrepreneurs (YSE) 2016**
by Singapore International Foundation
- **Top 3 Startups of Startup Sprint 2015**
by EMTEK Group
- **1st Winner AndroidOne #SatuMulai Competition 2015**
by Google Indonesia



<https://cdn.pocket-lint.com/r/s/660x/assets/images/147627-gadgets-feature-surprising-facts-about-tech-gadgets-and-the-wonderful-world-wide-web-image8-aecfdtjx8q-jpg.webp?v1>

Tahukah Kamu?

Pada tahun 1956,
5 megabyte (5 MB)
data beratnya
satu ton.

Pada tahun 1956, IBM meluncurkan RAMAC, komputer pertama dengan mesin yang berfungsi seperti hard drive yang kita gunakan saat ini.

RAMAC sendiri adalah singkatan dari Random Access Method of Accounting & Control. Seluruh kabinet memiliki berat lebih dari 1000 kg, berukuran sekitar 1,5 meter persegi. Mesin ini disewakan seharga \$3.200 per bulan (sekitar Rp45 juta rupiah) pada hari itu.

Ngalup Coworking Space



MISSION

To be Indonesia's most innovative ecosystem builder for people's business through valuable works.

FOKUS UTAMA

Menghubungkan pihak-pihak yang ingin berkolaborasi.

MOTTO

Start something.

Founder

Danton Prabawanto

DIDIRIKAN

2016

JUMLAH PENGURUS AKTIF

18 orang

INSTAGRAM

@ngalup.co

WEBSITE

ngalup.co

Bagaimana awal mula/latar belakang Ngalup didirikan?

Ngalup berdiri sebagai coworking space di akhir tahun 2016 yang bertempat di kota Malang, Jawa Timur. Ngalup sendiri merupakan salah satu local partner yang terafiliasi dengan Gerakan Nasional #1000StartupDigital sejak batch pertama di tahun 2016. Pada saat itu, program #1000StartupDigital belum menjangkau banyak

kota, namun Malang sudah menjadi salah satu kota tujuan.

Pada awalnya, Ngalup didirikan dengan tujuan agar teman-teman partisipan program #1000StartupDigital memiliki tempat untuk menjalankan tahap inkubasi, bootcamp, dan sebagainya.



Apa visi yang ingin dicapai Ngalup?

Visi awal Ngalup adalah ingin menjadi 'hub' atau sebuah jembatan kolaborasi yang bisa mempertemukan lima pihak, yaitu komunitas, akademisi, industri, pemerintahan, dan media. Ngalup ingin menjadi sebuah tempat tujuan bagi teman-teman yang ingin mengawali bisnis, baik itu di dunia startup maupun industri lain agar bisa lebih berkembang. Dengan adanya tempat ini, harapannya banyak kolaborasi yang lahir hingga bisnisnya tumbuh besar di Ngalup.

Selain itu, Ngalup juga dibuat untuk menjadi *ecosystem builder* yang sejalan dengan "3 Spirit of Ngalup", yakni *Collective*, *Connective*, dan *Collaborative*. Sedikit cerita, saat itu di Malang belum banyak orang mengerti dan familiar dengan *coworking space*. Tapi sudah terdapat banyak sekali komunitas, industri kreatif, dan acara kelas-kelas singkat yang diadakan secara berkala. Cara agar banyak orang datang ke Ngalup saat itu lebih seperti ajakan bahwa

Ngalup itu bisa dipakai untuk mengerjakan tugas, bikin kelas, atau bikin acara untuk komunitas masing-masing. Ketika Ngalup sudah cukup 'ramai', pada akhirnya orang akan mengerti bahwa ternyata di Ngalup kesempatan untuk berjejaring besar sekali. Atau yang ketika datang ke Ngalup sendirian, pulang-pulang bisa kenal teman-teman yang bisa diajak kolaborasi untuk bekerjasama dan sebagainya.

Karena Ngalup terafiliasi sebagai *local partner* di program #1000StartupDigital yang diinisiasi oleh Kemkominfo, orang-orang jadi tahu jika mereka membutuhkan jejaring atau tempat belajar bikin startup atau ingin tahu program-program yang sedang dijalankan Kementerian, mereka bisa tinggal datang ke Ngalup.

Dengan adanya fungsi sebagai *ecosystem builder*, dari awalnya berbagai komunitas berjalan masing-masing, jadi bisa berkolaborasi satu sama lain.



Siapa saja yang ditargetkan untuk bergabung dalam jejaring Ngalup?



Sebagian besar adalah mahasiswa, karena mereka adalah segmen masyarakat yang paling sering membutuhkan tempat untuk menjalankan kegiatannya. Kendati begitu, jejaring di Ngalup sangat beragam dan terdiri dari lima kategori yang telah disebutkan tadi. Tidak hanya diperuntukkan bagi pengunjungnya, Ngalup juga membuka kesempatan magang bagi mahasiswa dari seluruh Indonesia. Dalam sekali proses rekrutmen magang, Ngalup bisa merekrut sekitar 200 orang. Jadi Ngalup memang ingin ditujukan menjadi tempat untuk mencari pengalaman dan belajar sebanyak-banyaknya.

Apa saja program yang dijalankan oleh Ngalup?

Secara eksternal, sejauh ini Ngalup rutin membuat webinar yang berfokus pada tema *entrepreneurship*, *personal development*, *startup*, dan *kepemimpinan*. Selain itu, Ngalup juga berpartisipasi di berbagai program pengembangan perusahaan rintisan seperti *Startup Weekend*, program #1000StartupDigital, serta bekerjasama dengan berbagai macam Kementerian. Program-program kecil juga banyak yang didukung oleh Ngalup, seperti kompetisi foto, video, dan vlog.

Sedangkan secara internal, *Director* dari Ngalup, Andina Paramitha, mengatakan bahwa kepengurusan Ngalup harus dijalankan sesuai dengan tiga hal yang membentuk karakter Ngalup,

yakni *Hospitality - Useful - Blissful* (HUB). Aspek *Hospitality* fokus pada pelayanan yang diberikan di Ngalup kepada pengunjung dan *stakeholder*-nya. Maka dari itu Ngalup selalu mengutamakan etika, disiplin, serta komunikasi. Aspek *Useful* terkait dengan pengembangan skill dan pembelajaran baru bagi para pengurusnya. Sedangkan aspek *Blissful* menggambarkan rasa syukur dan berterima kasih sehingga para pengurus Ngalup senantiasa berbagi ilmu kepada yang membutuhkan. Misalnya membuat aktifitas *sharing* tentang *leadership* maupun *entrepreneurship* di level *Unit Kegiatan Mahasiswa* di universitas, maupun di level akademisi.

Apa rencana program ke depannya yang ingin dijalankan oleh Ngalup?

Dikarenakan pandemi COVID-19 masih ada, Ngalup belum bisa menjalankan program-program tatap muka yang dulu secara regular dilakukan. Maka dari itu, program webinar masih akan tetap diadakan oleh Ngalup. Andina mengatakan, di 2021 ini, Ngalup berencana untuk

fokus berkolaborasi dengan stakeholders untuk menjalankan aktivitas dan program yang bisa diakses secara online. Dan jika memungkinkan, Ngalup juga ingin berkolaborasi dengan 16 subsektor kreatif.

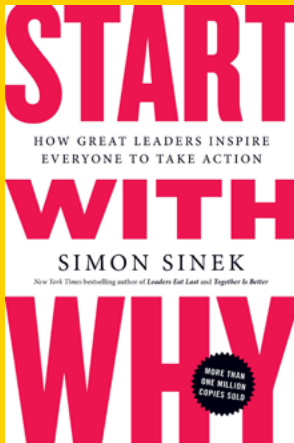


Ada rekomendasi materi yang cocok dipelajari oleh teman-teman Rintisan?

Website

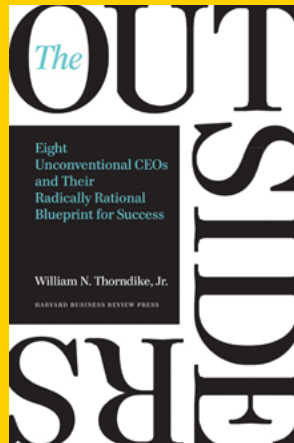
startupedia.info

Buku



SIMON SINEK

Start with Why



WILLIAM N. THORNDIKE JR.

The Outsiders

Youtube



Simon Sinek



TED

Tahukah Kamu?



https://miro.medium.com/max/1400/0*tbX1pbfDqspw_DNP.png

**Gambar di atas
adalah tampilan
awal Facebook di
tahun 2004.**

Tahukah Kamu?

**Internet hanya
membutuhkan
waktu empat tahun
untuk mencapai
50 Juta Pengguna
pertamanya.**

Televisi membutuhkan waktu 13 tahun.
Sedangkan radio membutuhkan waktu 38 tahun
untuk menjangkau jumlah pengguna yang sama.



Kamu bisa mendapat Rintisan versi cetak!

Untuk menjangkau pembaca setia buku saku RINTISAN lebih dekat, Kementerian Komunikasi dan Informatika membuka kesempatan khusus bagi para pembaca terpilih untuk kami kirimkan buku saku RINTISAN versi cetak setiap kali edisi baru diterbitkan.

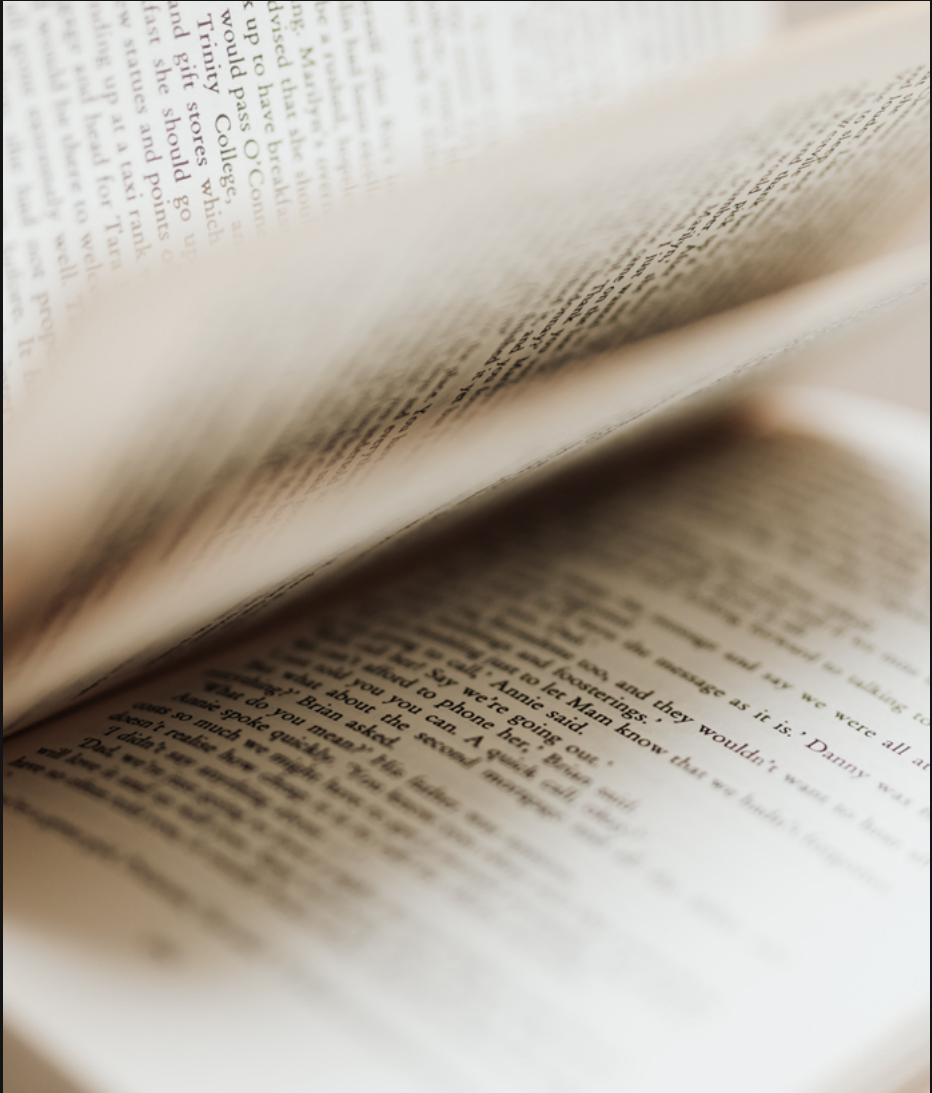


Gimana caranya?

Ceritakan dengan detail mengapa kamu harus menjadi satu dari para pembaca terpilih yang akan kami kirimkan buku saku RINTISAN dalam form ini:
<http://bit.ly/komunitas-rintisan>

Kamus Startup

Temukan makna dari jargon startup dan istilah lainnya dalam artikel di sini.



Artificial Intelligence

Simulasi kecerdasan manusia dalam mesin yang diprogram untuk berpikir seperti manusia dan meniru tindakannya.

Bandwidth

Kapasitas yang dapat digunakan pada kabel ethernet agar dapat dilewati trafik paket data dengan kecepatan maksimal tertentu.

Contact Tracing

Proses pencarian dan identifikasi orang-orang yang pernah kontak dekat dengan orang yang diduga menderita penyakit menular.

Cyber Security

Keamanan informasi yang diaplikasikan kepada komputer dan jaringannya.

Data Analytics

Proses inspeksi, pembersihan, dan pemodelan data dengan tujuan menemukan informasi yang berguna, menginformasikan kesimpulan dan mendukung pengambilan keputusan.

Droplet

Cairan atau cipratan liur yang dikeluarkan seseorang dari hidung atau mulut saat bersin, batuk, bahkan berbicara.

Efikasi

Kemampuan suatu vaksin mencegah penyakit dalam keadaan ideal dan terkontrol, dengan membandingkan kelompok yang divaksin dengan yang tidak divaksin.

Imunogenisitas

Kemampuan suatu substansi dalam memicu respons imun dari tubuh manusia atau hewan lainnya.

Kredibel

Dapat dipercaya.

Pandemi

Epidemi penyakit yang menyebar di wilayah yang luas, misalnya beberapa benua, atau di seluruh dunia.

Smart home appliances

Produk perlengkapan modern yang bisa membantu kegiatan sehari-hari.

Stakeholder

Pemangku kepentingan atau yang berkepentingan.

Subscription

Berlangganan, misalnya berlangganan sebuah aplikasi atau platform tertentu dan dikenakan biaya penggunaan aplikasi tiap bulan atau tiap tahun.

Video conference

Teknologi telekomunikasi interaktif yang memungkinkan dua pihak atau lebih di lokasi berbeda dapat berinteraksi melalui pengiriman dua arah audio dan video secara bersamaan.

Bergabung Jadi Kontributor

Rintisan memiliki satu tujuan utama: menjadi sarana untuk membuka wawasan mengenai startup, talenta digital, ide, dan inovasi di ekosistem digital Indonesia.

Artikel di Rintisan memiliki topik yang beragam dan relevan untuk berbagai industri dan fungsi manajemen. Adapun beberapa area fokus yang dibahas adalah kepemimpinan, strategi, teknologi, operasional, branding, marketing, legal, keuangan, manajemen sumber daya manusia, produktivitas, dan kreativitas. Dalam memilih artikel yang diterbitkan, ini adalah 4 poin yang Rintisan cari:

Orisinalitas

Walaupun suatu topik mungkin sudah banyak yang membahas, selalu ada cara untuk melihatnya dari sudut pandang yang berbeda. Temukan itu dan bagikan pada pembaca.

Bukti

Menulis secara deskriptif itu bagus. Namun, lebih baik lagi jika tulisanmu didukung dengan data dan fakta.

Keahlian

Siapa pun dapat menjadi kontributor, asalkan ia benar-benar menguasai materi dalam tulisannya.

Kegunaan

Utamakan gagasan yang praktis dan dapat dengan mudah dimengerti. Jika kamu bisa menjelaskan pemikiranmu sehingga pembaca mengerti bagaimana menerapkannya dalam situasi nyata, artikelmu dapat mengubah hidup seseorang!

Ingin menjadi kontributor bagi Rintisan?

Kirim tulisanmu ke **gerak@1000startupdigital.id** dengan subjek “**Artikel untuk Rintisan**”. Kami akan memberikan honorarium bagi kontributor yang artikelnya terpilih untuk diterbitkan.

Kritik & Saran



Kami ingin mendengar pendapatmu mengenai artikel dan topik yang kami sajikan. Yuk, sampaikan kritik dan saranmu di bit.ly/fbrintisan

