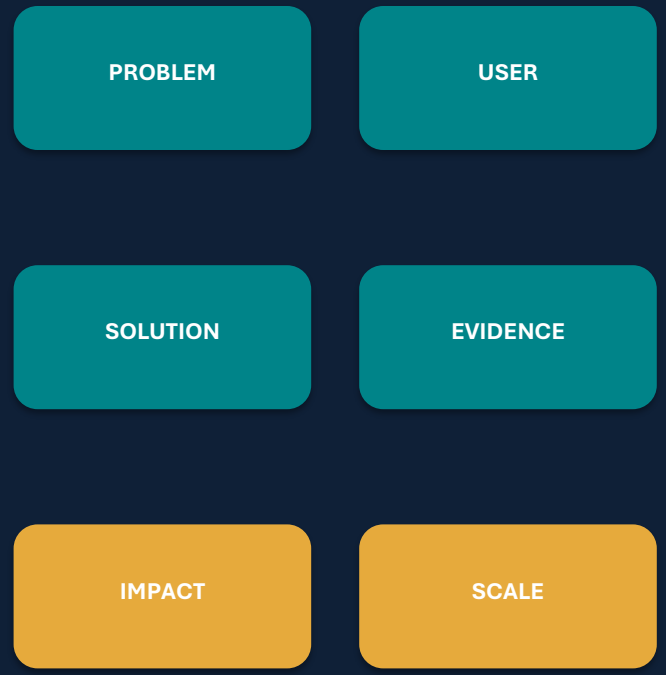
OPEN COURSE INSPIRA

INNOVATION SHOWCASE

Presentasi & Showcase Hasil Karya Inovasi Peserta



Dr. dr. Arif Rahman Nurdianto, M.Imun., S.H., M.H.

NIP 198704162011011007 • RSUD Sidoarjo Barat

Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Innovation Showcase: Mengapa Harus Ada?

- Innovation
- Showcase: Mengapa Harus Ada?
- Showcase merupakan tahap untuk mengomunikasikan proses, pembelajaran, evidence, nilai, dan potensi dampak suatu proyek inovasi kepada stakeholder (Stanford d.school, 2016).
- Presentasi inovasi tidak hanya bertujuan menunjukkan “produk”, tetapi membantu audiens memahami masalah → solusi → evidence → impact → next step (Stanford d.school, 2016).
- Komunikasi inovasi yang efektif perlu mengubah proses yang kompleks menjadi narasi yang ringkas, manusiawi, dan mudah dipahami (Stanford d.school, 2016; Stanford d.school, 2026).
- Showcase juga dapat menjadi sarana memperoleh feedback tambahan sebelum inovasi memasuki tahap implementasi atau scaling (Stanford d.school, 2026; WHO, 2024).
- 2026; WHO, 2024).

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Definisi Innovation Showcase

- Definisi Innovation
- Showcase
- Innovation Showcase adalah forum terstruktur untuk:
- menjelaskan masalah yang menjadi dasar inovasi (WHO, 2024);
- memperlihatkan solusi yang dikembangkan (Stanford d.school, 2016);
- menunjukkan proses pengembangan dan pembelajaran (Stanford d.school, 2016);
- menyajikan hasil pengujian dan evidence (WHO, 2024);

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Innovation Showcase Bukan Sekadar Presentasi

WHY

Mengapa masalah penting

WHAT

Solusi apa yang dibuat

HOW

Bagaimana dibuat & diuji

EVIDENCE

Apa yang ditemukan

IMPACT

Perubahan yang terjadi

FUTURE

Langkah berikutnya

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Tujuan Pembelajaran

- Setelah mengikuti
- sesi, peserta mampu:
- menyusun narasi inovasi berbasis evidence (Stanford d.school, 2016);
- membuat presentasi inovasi yang berorientasi pengguna (Stanford d.school, 2016);
- memperlihatkan prototype atau demonstrasi secara efektif (Stanford d.school, 2016);
- menyajikan data hasil testing secara akademik (WHO, 2024);
- menjelaskan nilai dan dampak inovasi (WHO, 2024);

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Prinsip Utama Showcase

- Prinsip Utama
- Showcase
- SHOW, DON'T ONLY
- TELL
- Tampilkan prototype, bukan hanya deskripsinya (Stanford d.school, 2016).
- Tampilkan data, bukan hanya klaim keberhasilan (WHO, 2024).
- Tampilkan perjalanan pengguna, bukan hanya fitur teknologi (Stanford d.school, 2016).

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Formula Storytelling Inovasi



Narasi inti: manusia → masalah → pembelajaran → solusi → bukti → perubahan → langkah berikutnya.

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

The Innovation Story

- The Innovation
- Story
- Presentasi inovasi
- sebaiknya memiliki human-centered narrative (Stanford d.school,
- 2016\).
- Contoh:
- “Seorang pasien harus

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Anatomi Presentasi Innovation Showcase

- Anatomi Presentasi
- Innovation Showcase
- Presentasi ideal
- terdiri dari:
- Opening — menarik perhatian (Stanford d.school, 2016).
- Problem — menjelaskan masalah (WHO, 2024).
- User — memperlihatkan siapa yang terdampak (Stanford d.school, 2016).

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Opening yang Kuat

- Hindari pembukaan:
- “Kami membuat aplikasi
- untuk meningkatkan pelayanan.”
- Gunakan:
- “Setiap hari, pengguna
- harus melewati X langkah untuk menyelesaikan proses Y.”
- Prinsip: mulai dari problem dan manusia, bukan

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Problem Statement

- Problem statement
- harus menjawab:
- WHO?
- Siapa yang mengalami
- masalah? (Stanford d.school, 2016).
- WHAT?
- Apa masalahnya? (WHO,

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Problem vs Symptom

- Symptom
- “Waktu tunggu pasien
- lama.”
- Problem
- “Terdapat bottleneck
- pada proses verifikasi yang menyebabkan waktu tunggu meningkat.”
- Masalah harus dibangun

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Evidence of Problem

- Gunakan:
- data baseline (WHO, 2024);
- observasi (Stanford d.school, 2016);
- interview (Stanford d.school, 2016);
- survey (WHO, 2024);
- audit (WHO, 2024);
- process mapping (WHO, 2024);

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Who Is the User?

- Identifikasi:
- primary user (Stanford d.school, 2016);
- secondary user (Stanford d.school, 2016);
- beneficiary (WHO, 2024);
- decision maker (WHO, 2024);
- implementer (WHO, 2024);
- affected stakeholder (WHO, 2024).

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

User Journey

- Tampilkan:
- Before
- Awareness →
- Registration → Service → Waiting → Completion
- (Stanford d.school,
- 2016\).
- Kemudian tunjukkan:

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Insight: Apa yang Kita Pelajari?

- Insight: Apa yang
- Kita Pelajari?
- Insight bukan sekadar:
- “Pengguna tidak suka
- aplikasi.”
- Insight harus
- menjelaskan:

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

From Insight to Innovation



Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Show the Solution

- Solusi harus menjawab:
- Apa yang dibuat? (Stanford d.school, 2016).
- Bagaimana cara kerjanya? (Stanford d.school, 2016).
- Siapa yang menggunakannya? (Stanford d.school, 2016).
- Masalah apa yang diselesaikannya? (WHO, 2024).
- Apa perbedaannya dengan proses sebelumnya? (WHO, 2024).
- Apa evidence yang mendukungnya? (WHO, 2024).

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Prototype Showcase

- Prototype dapat
- berupa:
- physical prototype (Stanford d.school, 2016);
- digital prototype (Stanford d.school, 2016);
- service prototype (Stanford d.school, 2016);
- workflow prototype (Stanford d.school, 2016);
- role-play (Stanford d.school, 2016);

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Live Demonstration



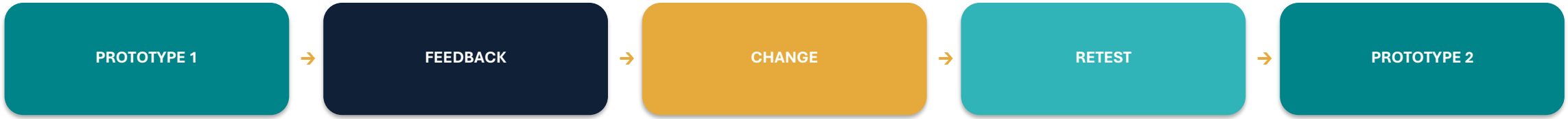
Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Testing Story

- Jelaskan:
- What did we test?
- Apa yang diuji? (Stanford
- d.school, 2026).
- Who?
- Siapa yang menguji? (Stanford
- d.school, 2016).

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Feedback → Iteration



Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Before vs After

PARAMETER	BEFORE	AFTER
Waktu • Error • Completion • Satisfaction • Cost		

Gunakan definisi operasional + periode/populasi yang dapat dibandingkan.

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

How to Present Data

- Jangan mengatakan:
- “Inovasi kami sangat
- berhasil.”
- Tampilkan:
- Baseline: 65%
- Post-test: 82%
- Absolute change: +17 percentage points

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Evidence Pyramid untuk Showcase



Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Innovation Value Proposition

- Innovation Value
- Proposition
- Jawab:
- For whom?
- Siapa yang mendapatkan
- manfaat? (Stanford d.school, 2016).
- What problem?

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Innovation Value

- Nilai inovasi dapat
- dilihat dari:
- Patient Value
- Pengalaman dan outcome
- pasien (WHO, 2024).
- Clinical Value
- Mutu dan keselamatan

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Innovation Impact



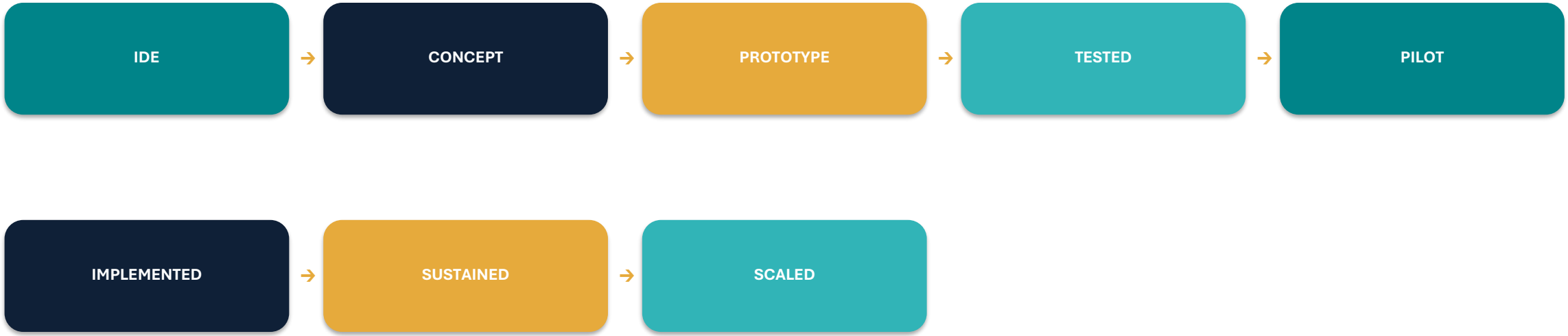
Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Innovation Metrics

- Gunakan indikator:
- Reach
- Berapa banyak target
- user yang terjangkau? (Glasgow et al., 2019).
- Effectiveness
- Apakah terjadi
- manfaat? (Glasgow et al., 2019).

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Innovation Maturity



Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Jangan Overclaim

- Hindari:
- “Inovasi ini terbukti
- meningkatkan mutu rumah sakit.”
- jika evidence hanya
- berupa prototype testing.
- Gunakan:
- “Hasil uji awal

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Failure Is Also a Result

- Failure Is Also a
- Result
- Hasil negatif tidak
- selalu berarti proyek gagal (Stanford d.school, 2026).
- Failure dapat
- menunjukkan:
- asumsi tidak terbukti (Stanford d.school, 2026);

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Learning from Failure

- Learning from
- Failure
- Gunakan format:
- We expected…
- Apa yang diprediksi? (Coury
- et al., 2017).
- We observed…

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Safety & Risk Showcase

- Safety & Risk
- Showcase
- Setiap peserta perlu
- menjawab:
- Apa risiko inovasi? (WHO, 2024).
- Siapa yang dapat terdampak? (WHO, 2024).
- Bagaimana risiko dideteksi? (WHO, 2024).

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Ethics of Innovation Showcase

- Ethics of
- Innovation Showcase
- Peserta harus
- memperhatikan:
- confidentiality (WHO, 2024);
- informed participation sesuai kebutuhan kegiatan (WHO, 2024);
- privacy (WHO, 2024);

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

IPR & Ownership

- Sebelum showcase,
- peserta perlu mengetahui:
- siapa pencipta karya (WHO, 2024);
- apakah terdapat institutional ownership (WHO, 2024);
- apakah terdapat data milik institusi (WHO, 2024);
- apakah ada software/license pihak ketiga (WHO, 2024);
- apakah perlu perlindungan HKI (WHO, 2024).

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Pitch Deck 5 Menit

0:00–0:30

HOOK + PROBLEM

0:30–1:15

USER + EVIDENCE

1:15–2:15

SOLUTION + PROTOTYPE

2:15–3:15

TESTING + RESULTS

3:15–4:15

IMPACT + VALUE

4:15–5:00

FUTURE + ASK

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Pitch Deck 10 Menit

1 min

1 min

1 min

1.5 min

1.5 min

1 min

1 min

0.5 min

0.5 min

0.5 min

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

ASK

The 1-Minute Innovation Pitch

“Kami menemukan masalah _____ pada _____.

Berdasarkan _____, kami mengembangkan _____.

Hasil uji awal menunjukkan _____. Nilai utama: _____.

Tahap berikutnya adalah _____.

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Visual Storytelling

- Gunakan:
- foto kondisi awal (Stanford d.school, 2016);
- user journey (Stanford d.school, 2016);
- prototype (Stanford d.school, 2016);
- workflow (WHO, 2024);
- before–after (WHO, 2024);
- grafik hasil (WHO, 2024);

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

One Slide – One Message

- One Slide – One
- Message
- Setiap slide sebaiknya
- memiliki:
- ONE KEY MESSAGE
- Contoh:
- ❌ “Hasil inovasi kami.”

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Showcase Booth

- Jika menggunakan
- booth/exhibition, tampilkan:
- Problem
- (WHO, 2024).
- User
- (Stanford d.school,
- 2016\).

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Innovation Poster

- Struktur poster:
- TITLE
- PROBLEM
- USER
- METHOD
- SOLUTION
- TESTING

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Live Demo: 3–2–1 Rule

- Live Demo: 3–2–1
- Rule
- 3
- Tiga hal utama yang
- harus dilihat audiens (Stanford d.school, 2016).
- 2
- Dua manfaat utama

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Audience Engagement

- Showcase dapat
- menggunakan:
- live polling (Stanford d.school, 2016);
- feedback card (Stanford d.school, 2026);
- QR feedback (WHO, 2024);
- demonstration (Stanford d.school, 2016);
- question board (Stanford d.school, 2016);

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Handling Questions

- Gunakan formula:
- LISTEN
- Dengarkan pertanyaan
- sampai selesai (Stanford d.school, 2016).
- CLARIFY
- Pastikan memahami
- pertanyaan (Stanford d.school, 2016).

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Jika Tidak Tahu Jawabannya

- Jika Tidak Tahu
- Jawabannya
- Jangan mengarang.
- Gunakan:
- “Pertanyaan
- tersebut belum kami uji dalam proyek ini.”
- Kemudian:

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Innovation Showcase Evaluation Rubric

15%

Problem clarity

15%

Originality / relevance

20%

Evidence & testing

10%

Implementation readiness

10%

User understanding

10%

Prototype / demo

15%

Impact / value

5%

Storytelling

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Kriteria Evidence

LEVEL 1 • Claim only

LEVEL 2 • User feedback

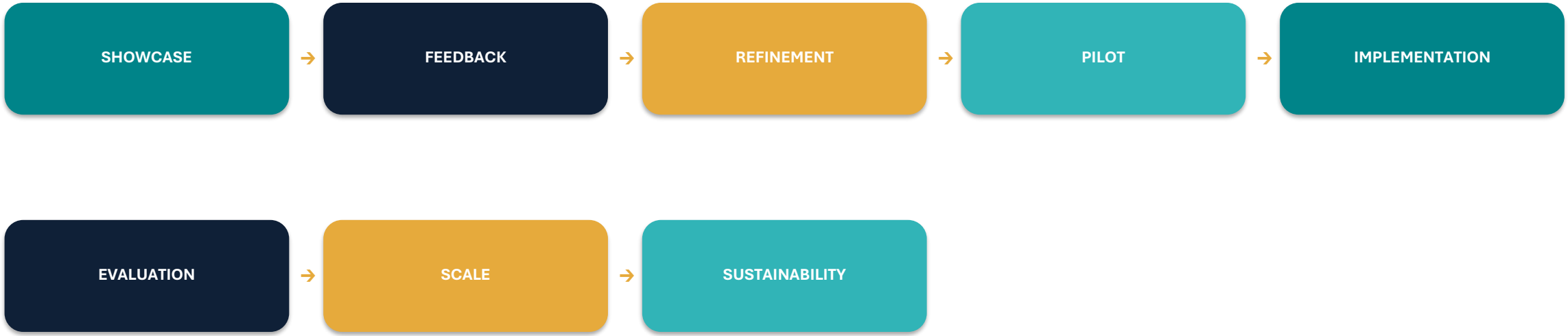
LEVEL 3 • Prototype test

LEVEL 4 • Measured outcome

LEVEL 5 • Repeated / comparative evidence

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

From Showcase to Implementation



Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Scaling Readiness

01

Evidence cukup?

02

Core component jelas?

03

Risiko terkendali?

04

Sumber daya tersedia?

05

Stakeholder mendukung?

06

Model implementasi jelas?

07

Adaptif lintas konteks?

08

Sustainability plan?

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

INSPIRA Innovation Showcase Canvas

PROBLEM

Isi dengan evidence utama proyek

USER

Isi dengan evidence utama proyek

INSIGHT

Isi dengan evidence utama proyek

SOLUTION

Isi dengan evidence utama proyek

EVIDENCE

Isi dengan evidence utama proyek

IMPACT

Isi dengan evidence utama proyek

VALUE

Isi dengan evidence utama proyek

ROADMAP

Isi dengan evidence utama proyek

ASK

Isi dengan evidence utama proyek

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Innovation Showcase Day

STAGE 1

OPENING

STAGE 2

INNOVATION PITCH

STAGE 3

PROTOTYPE DEMO

STAGE 4

EXPERT FEEDBACK

STAGE 5

PEER FEEDBACK

STAGE 6

REVISION

STAGE 7

NEXT STEP

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Feedback Card untuk Panelis

- Feedback Card untuk
- Panelis
- What impressed
- you?
- Apa yang paling kuat? (Stanford
- d.school, 2016).
- What is unclear?

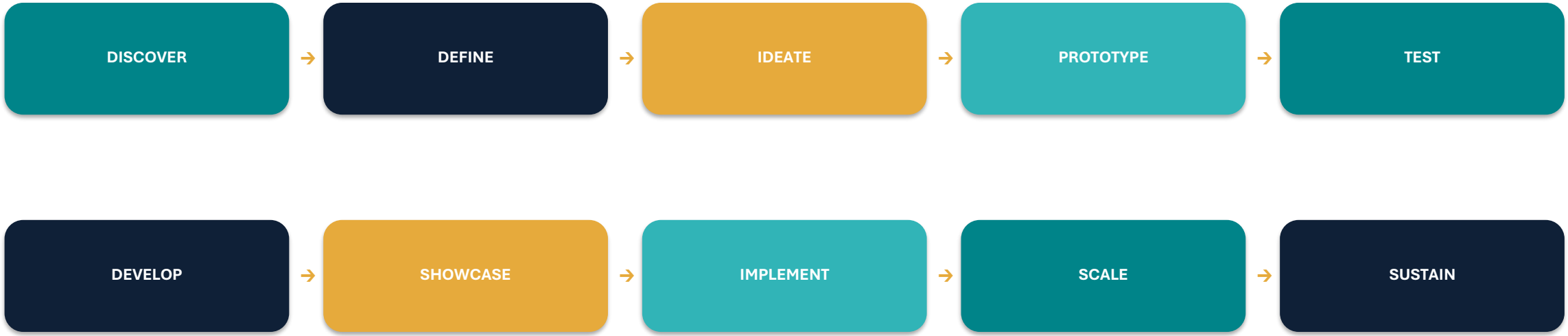
Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

After Showcase: Innovation Action Plan

- After Showcase:
- Innovation Action Plan
- Setelah showcase,
- peserta menyusun:
- Finding
- Action
- PIC

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

The INSPIRA Innovation Journey



Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Key Message

1

SHOW THE PROBLEM

2

SHOW THE USER

3

SHOW THE SOLUTION

4

SHOW THE EVIDENCE

5

SHOW THE IMPACT

6

SHOW THE LEARNING

7

SHOW THE NEXT STEP

FROM IDEAS → EVIDENCE → IMPACT

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

Closing Message

- “Jangan hanya
- menunjukkan apa yang telah dibuat. Tunjukkan masalah yang diselesaikan,
- pembelajaran yang diperoleh, evidence yang dihasilkan, dan perubahan yang ingin
- diwujudkan.”
- (Stanford d.school,
- 2016; WHO, 2024).
- INSPIRA

Sumber utama: Stanford d.school • WHO • RE-AIM

DAFTAR PUSTAKA — HARVARD STYLE

- DAFTAR PUSTAKA —
- HARVARD STYLE
- Glasgow, R.E.,
- Harden, S.M., Gaglio, B., Rabin, B., Smith, M.L., Porter, G.C., Ory, M.G. and
- Estabrooks, P.A. (2019)
- ‘RE-AIM Planning and Evaluation Framework: Adapting to New Science and Practice
- With a 20-Year Review’, *Frontiers in Public Health*, 7, 64.
- doi:10.3389/fpubh.2019.00064.

DAFTAR PUSTAKA — WHO & IMPLEMENTATION

- DAFTAR PUSTAKA —
- WHO & IMPLEMENTATION
- World Health
- Organization (2024) *Implementation
- Playbook: Delivering Impact for Health*. Geneva: World Health Organization.
- World Health
- Organization (2024) *Implementation
- Playbook, Pocket Edition: A Quick-Reference Guide to Delivering Impact for

PENUTUP

Show the Problem.

Show the Solution.

Show the Evidence.

Show the Impact.

Show the Learning.

Show the Future.