



OUTLINE

- Maksud dan tujuan
- Design produk
- Keinginan konsumen/customer
- Menjamin input untuk mengasil kan output yang berkualitas
- Uji kualitas dan layanan purna jual
- Survey untuk evaluasi
- Penanganan dan pengembangan

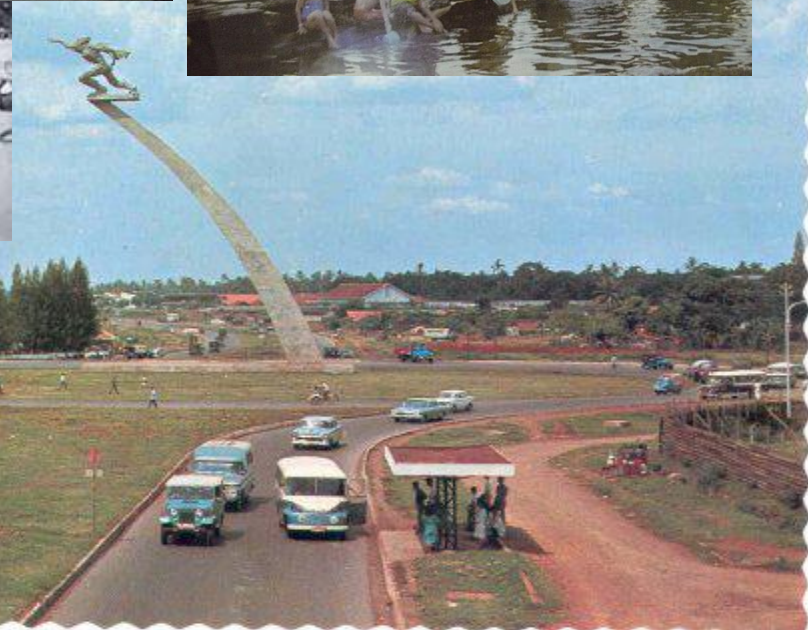


PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

- Kemajuan teknologi terjadi secara “dahsyat” shg harus selalu up grade
- Re design & development
- Keamanan kerja, produk makanan dan pelayanan
- Inovasi tidak hanya menciptakan tapi juga menghancurkan
- Penghematan dan efektifitas



KILAS BALIK



“Ekonomi Produksi Peternakan”



KEGIATAN PENELITIAN

1. Mencari hub kimiawi dan phisikal dasar, terutama yng harus dilakukan bagi produk dan proses perusahaan sendiri.
2. Memperbaiki produk dan jasa perusahaan yang sudah ada.
3. Menemukan penggunaan-penggunaan baru bagi produk atau jasa perusahaan sekarang.
4. Mengembangkan berbagai produk dan jasa baru.
5. Mengurangi biaya produk dan jasa sekarang melalui perbaikan operasi-operasi dan proses-proses produksi perusahaan
6. Mengembangkan pengujian dan spesifikasi bagi operasi-operasi dan bahan-bahan yang dibeli
7. Menganalisa produk dan jasa para pesaing
8. Menemukan penggunaan yang menguntungkan dari produk-produk sampingnatau sia-sia bahan (sampah) proses produksi.



Ide - GAGASAN



- Meskipun PENELITIAN memberikan dasar bagi pengembangan aplikasi inovatif
- Gagasan inovatif datang dari berbagai sumber
- Org pemasaran look kebutuhan dan keinginan konsumen
- Org produksi look kesempatan untuk memperbaiki metode dan proses
- Lingkungan kreatif
- Sistem saran, penghargaan bagi saran perbaikan yang dinilai berguna
- Cross line



SELLING POINT



“Ekonomi Produksi Peternakan”



DESIGN BY IMITATION



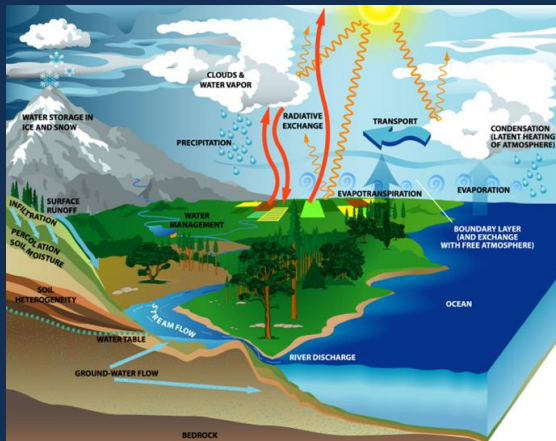
- Pemilik ide produk atau jasa hampir selalu mempunyai keuntungan sebagai yang pertama, tetapi akan menghadapi resiko produknya ditiru, atau lebih parah lagi memperbaiki dan merebut bagaian pasar yang lebih besar
- Sebagian besar industry merupakan imitasi ide bukan inovasi
- Tiruan dilakukan melalui “*reverse engineering*”
- Pencurian design produk melalui “*spionase industri*”
- Rubah paradigma “*second with the most*”



“Ekonomi Produksi Peternakan”



PRODUCT LIFE CYCLES (PLC)

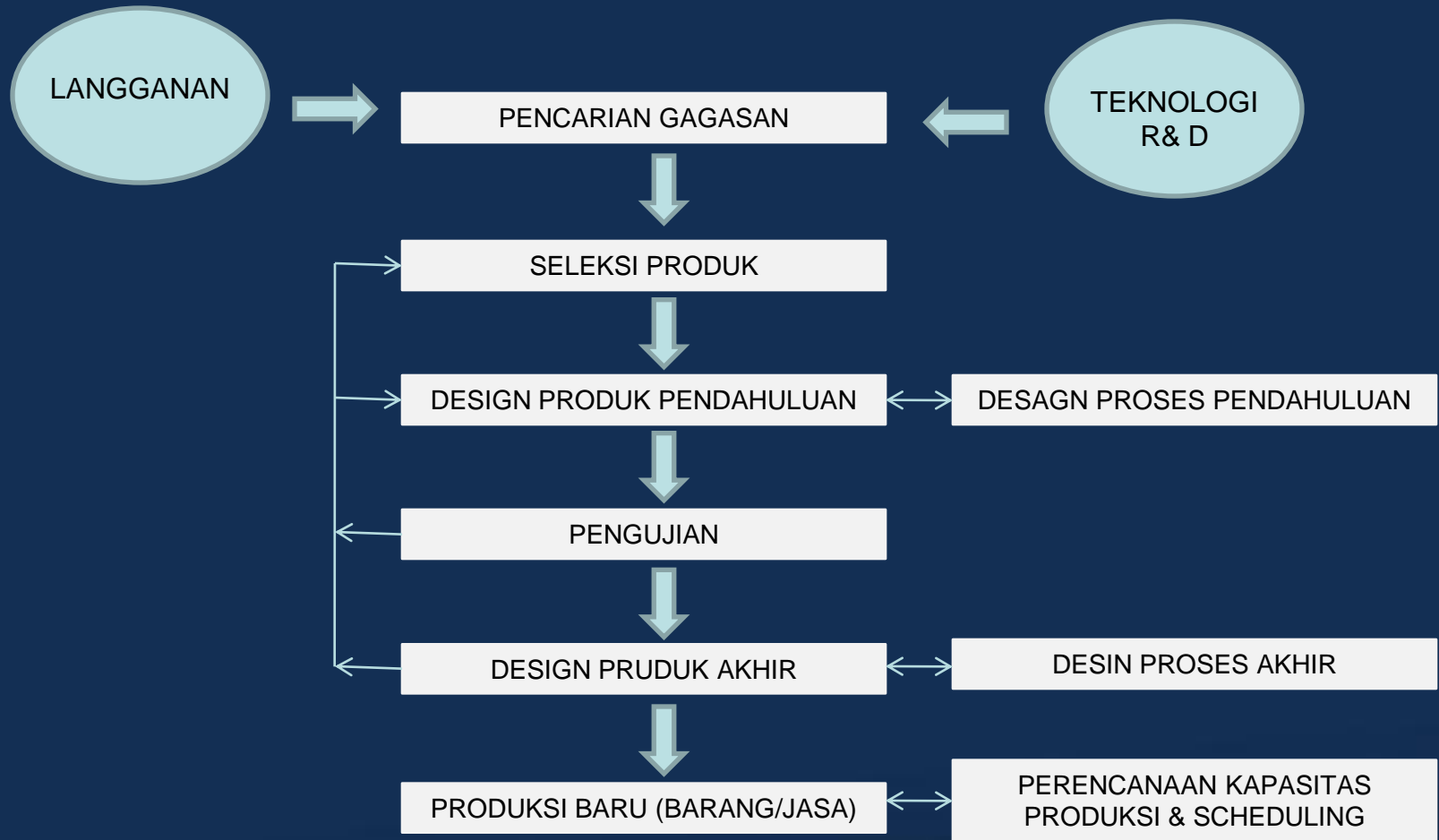


- Raymon Prescott 1922 - kurva S shape
- 4 tahap dalam periode terbatas, tiap tahap dalam PLC membuka kesempatan2 baru dan menimbulkan masalah2 baru bagi manajemen produksi
- Bila diketahui produksi dlam siklus kehidupannya maka dapat dirumuskan rencana perbaikan design dan pengembangan produk lebih baik
- 4 tahap adalah, pengenalan (introduction); pertumbuhan (growth); kejenuhan (maturity); penurunan (decline)





PROSES PENGEMBANGAN PRODUK BARU



“Ekonomi Produksi Peternakan”



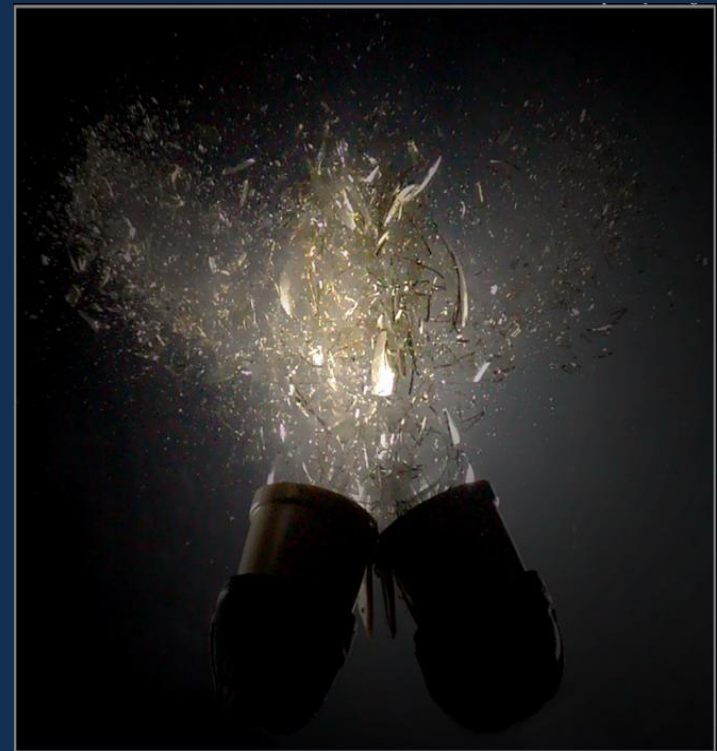
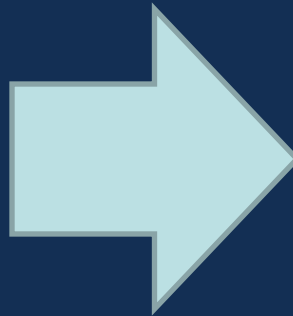
TRANSFORMASI



“Ekonomi Produksi Peternakan”



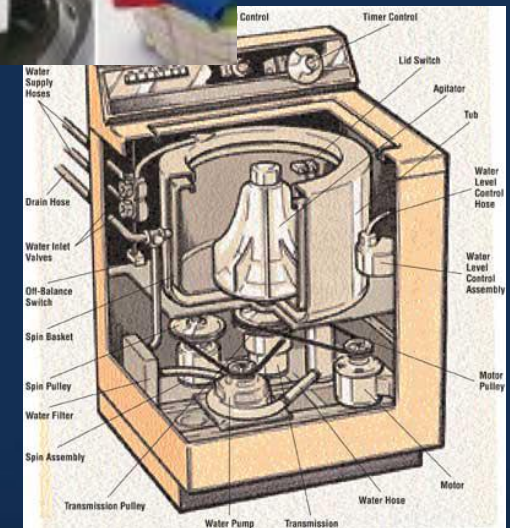
TRANSFORMASI



“Ekonomi Produksi Peternakan”



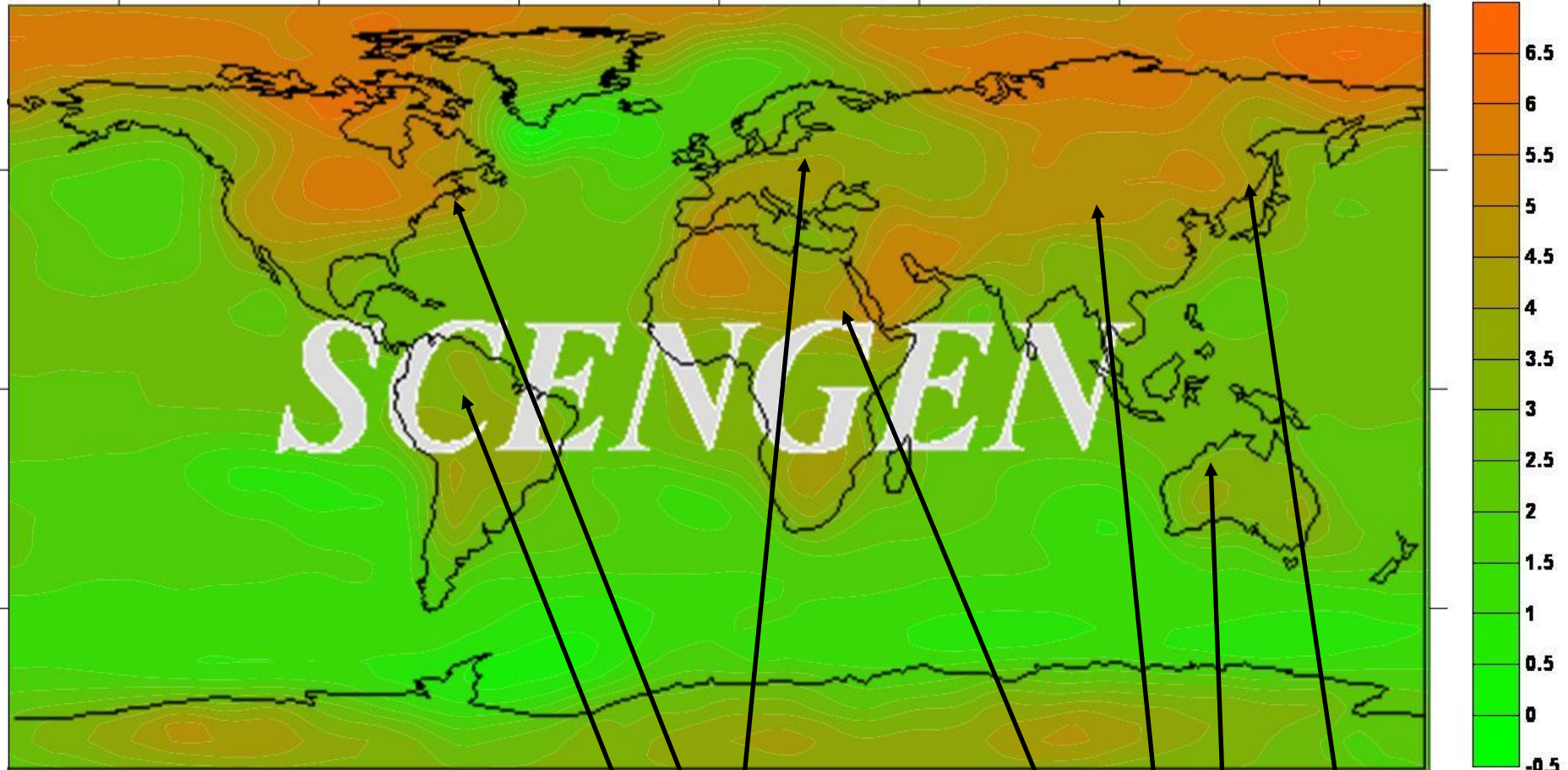
TRANSFORMASI



“Ekonomi Produksi Peternakan”

PETA OUTPUT-PRODUCT DI DUNIA

Tahun = 2100

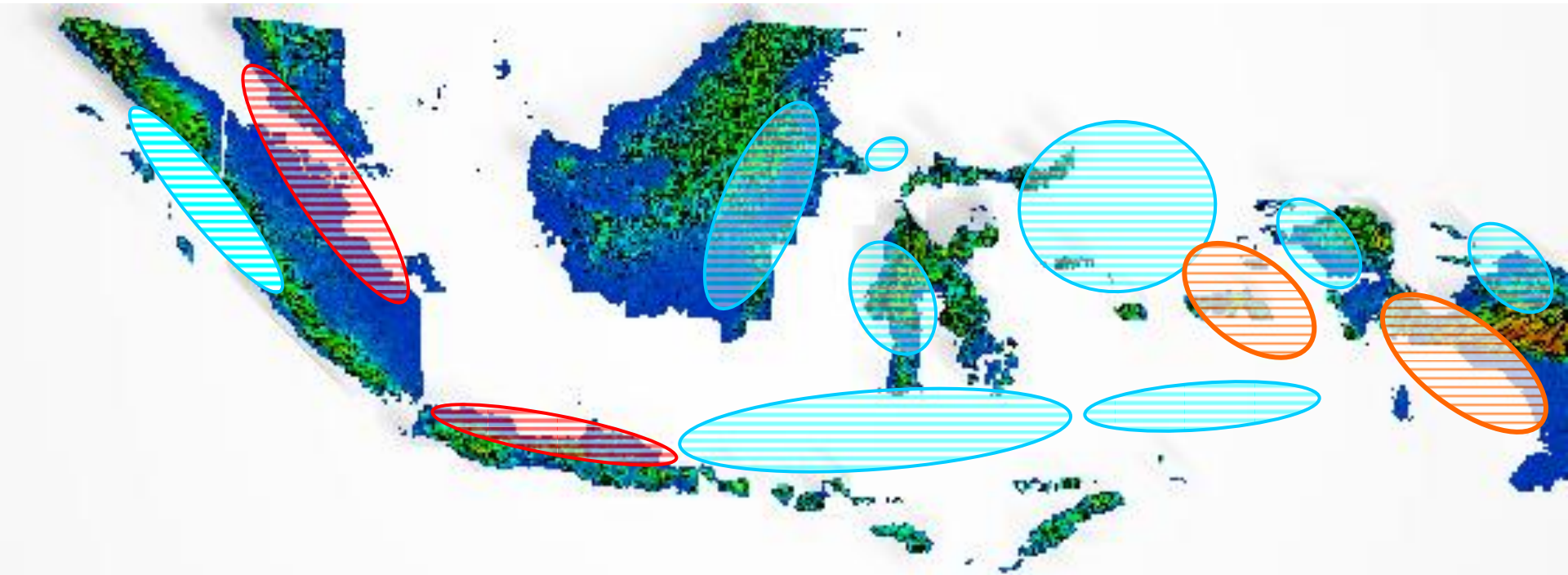


Scenario : A2AIM

Models : ECH395 HAD295

Sumber : Susandi 2007

Daerah Potensi Pusat Research & Industri



> High Activity zone industry & trade.

> Potencial zone middle industry & manufacture

> Potencial citizen conflic zone

- Peningkatan Jumlah Pengungsi
- Hilangnya Habitat dan Spesies
- Hilangnya lahan-lahan budidaya
- Berkurangnya Produktivitas Lahan
- Berkurangnya Produktivitas Pertanian
- Berkurangnya Produktivitas Perikanan
- Masalah Sumber Daya Air

KALIMANTAN



Primer area development

Primer area development

Primer area developmet

400 km





Gali potensi diri



“Ekonomi Produksi Peternakan”



NEVER GIVE UP

Go over, go under, go around, or go through.
But never give up.

TERIMA KASIH



de_phass_co@yahoo.com
www.unmul.co.id