Nama : Andre Setyo Nugroho

Bidang : UI UX

Alterra Academy

**Design Process Framework**

Kerangka Kerja (Framework) yang dipilih : The infamous Design Thinking

Kerangka kerja design tersebut bisa menyelesaikan masalah pada penugasan dikarenakan :

1. Pada framework design thinking bersifat *user centered* , dimana framework terebut berpegangan terhadap apa yang sebenarnya user rasakan , dengan mengetahui apa yang user rasakan dapat menjadikan product yang kita buat bisa maksimal dan bisa menyelesaikan permasalahan yang sudah diidentifikasi . dimana permasalahan yang diangkat disini menitikberatkan kepada mahasiswa yang punya impian besar namun gaya hidunya tidak sehat. Dari situ bisa diangkat beberapa permasalahan dan solusi yang menyesuaikan agar product yang dibuat bisa maksimal.
2. Berpedoman pada signific method juga, selain itu design thinking dilihat dari penggunaanya lebih friendly ke user ,untuk solusi dari permasalahan bisa lebih dekat dengan user . Dilihat dari prosesnya yang iterative jadi bisa lebih dekat dengan user intinya .
3. Pada fase fase design thinking terdapat 5 proses dimana dalam menjalankan proses proses ini sifatnya dinamis sedikit berbeda dengan (UCD dimana ada perbedaan sedikit pada goalsnya) atau dengan kata lain bisa menyesuaikan kepada permasalah permalasahn tertentu.
4. Dengan memahami lebih dalam juga untuk metode awal menggunakan design thingking bisa dilakukan dengan beberapa cara user research.
5. Dengan design thinking bisa memecahkan masalah masalah yang jelas hingga tidak jelas dengan melakukan yang Namanya refarming, tanpa lupa berpusat pada user kita. Dimulai dari hal tersebut kita bisa meningkatkan kemampuan berfikir kita karena hal ini membutuhkan kemampuan critical thinking dan brainstorming dalam menentukan product goalsnya.
6. Dilihat dari tahapan tahapan untuk memecahkan masalah pada penugasan :

* Emphathize : di tahap ini kita memahami betul apa yang dibutuhkan user , user disini adalah mahasiswa, kita bisa melakukan user research bisa dengan wawancara , survei , bahkan sampai pengamatan langsung terhadap para mahasiswa . Setelah kita tau apa yang dibutuhkan user (mahasiswa) agar mau berpola hidup sehat , maka kita mendapatkan data , sudut pandang mereka mengenai product , dll yang baik untuk product kita akan dibuat seperti apa. Sebaik mungkin jenis data kita jangan berasumsi pada pendapat kita saja , lebih menitikberatkan terhadap beberapa user (mahasiswa)
* Define : disini kita mendefinisikan (merangkum) apa yang telah didapatkan saat melakukan emphathize , kemudian kita olah data yang didapat dan kita simpulkan , bagaimana perasaan mereka terhadap product yang akan dibuat, bagaimana kebutuhan yang benar benar dibutuhkan oleh para user (mahasiswa), dan berbagai hal lain yang ada pada riset. Dengan output dari define ini, kedepannya designer bisa memikirkan ide ide yang sekiranya bisa membangun fitur , fungsi component, dan elemen lain.
* Ideate : Setelah mendapatkan data dan merumuskan masalah inti yang akan menjadi pokok pada product kita, selanjutnya kita memikirkan ide atau pemecahan solusi dari rumusan permasalahan yang ada pada define, dari contoh pada penugasan, bisa menjadi contoh missal membuat fitur diskon pada product product kesehatan jika mahasiswa bisa melakukan gaya hidup sehat, dan fitur fitur lainnya yang bisa dikembangkan. Dengan design thinking ini banyak cara melakukan tahap ideate seperti brainstorming, sramper dan lain lain, bisa dalam bentuk mindmapping untuk menemukan ide pemecahan solusi.
* Prototype : Selanjutnya pada tahap ini kita bisa merealisasikan apa saja ide ide atau fitur fungsi dll yang telah di bentuk sebelumnya untuk mengetahui apakah ide yang dibuat sebelumnya bisa menyelesaikan masalah sebelumnya. Protoype bisa berbentuk low fidelity atau high fidelity , bertujuan agar product yang dikembangkan bisa efisien dan maksimal sebelum terealisasi. Pada penugasan bisa di design sebuah prototype aplikasi dari perusahaan PT Farmagym yang menginginkan mahasiswa yang mempunyai impian besar bisa mempunyai pola hidup sehat. Design bisa menggunakan platform seperti figma ataupun XD.
* Test : bentuk akhir design thinking , dimana prototype yang dibuat sebelumnya apakah bisa benar benar menjawab permasalahan yang dialami user (mahasiswa) . Seperti dalam permasalahan penugasan, setelah prototyping selesai bisa di test ke beberapa mahasiswa , bisa melakukan testing plan terlebih dahulu agar user tester benar benar merupakan orang yang membutuhkan product kita atau sesuai dengan demografis user persona kita. Ditahap ini tidak menutup kemungkinan . Dengan ada nya test ini bisa melihat apakah product sudah cukup intuitif dalam penggunaanya. Tidak menutup kemungkinan aka nada velepoing lagi pada protoype Setelah tahap test ini.

1. Dari penjelasan diatas ada beberapa kasus yang menyebabkan design thinking ini “dinamis” seperti missal pada tahap emphathize user yang dirasa sebagai target tidak sesuai datanya , maka bisa lanjut ke tahap ideate namun ada kekurangannya karena hanya mengandalkan pendapat diri pribadi saja.