Laporan harian oleh Nuri Fathriya Mardlatillah

Pada hari ini, mengikuti kegiatan Kelas Umum Transformasi Digital materi Design Thinking

oleh Bapak Dwi Indra Purnomo dan Kak Bona

Adapun resume dari kegiatan ini sebagai berikut.

Design thinking digunakan tidak hanya untuk digital informasi tapi juga di bidang inovasi social. Negara singapura menggunakan design thinking dalam membuat kebijakan public. Design thinking bukan tentang IT tapi merupakan mindset. bagaimana merubah proses berpikir kita mindset kita dari produk sentrik ke user-sentrik. Di singapura segala aspek diciptakan dengan design thinking. Di antaranya

->Law and order (bagian hukum) untuk mengatasi anxiety dan kasus hukum, memprioritaskan kebutuhan warganya dan bagaimana caranya masyrkatnya tidak benyak melanggar hukum agar hidupnya jadi lebih udah

->health centres and service (pusat Kesehatan dan pelayanan): semua alat yang digunakan dalam bidang Kesehatan dipakai dengan design thinking, memikirkan apa yang dibutuhkan msyrkt.

->policy as a design (kebiajakan): kebijakan2 diproses pakai design thinking sehingga setiap produk atau kebijakan yang dikeluarkan dicintai oleh masyarakat.

Design thinking sangat inovatif ini bisa dipakai untuk health care, bisnis, bagaimana membuat kebijakan-kebijakan yang bisa diprediksi kemudian bisa memfasilitasi masyarakat, cara bayar pajak, mengatur pajak, bagaimana kita mengatur sumber daya manusianya, police Departemen, bidang pariwisata dan banyak hal dilakukan dengan design thinking.

Design thinking adalah proses dari kita yang tidak tahu apa yang harus dilakukan menjadi tahu apa yang harus dilakukan untuk mencapai sebuah solusi. Masalah yang diangkat adalah maslah yang sudah ada dan dialami oleh manusia. Didasarkan pada berempati. Harus memahami usernya mengetahui tujuan hidupnya dan problematikanya kemudian divalidasi dan memberikan solusi bagi problematikanya. Pada ruang masalah maka harus berpikir seacra luas (divergent) kemudian tahu mana yang harus diprioritaskan sehingga berpikir secara tajam (covergent). Lalu dengan alur yang sama untuk pencarian solusi harus dipikirkan secara luas lalu dikerucutkan.

Empathize -> define -> ideate -> prototype -> test

DOUBLE DIAMOND

Diamond yang pertama : melakukan hal yang benar (menemukan masalhnya, mencari definisi masalahnya)

Diamond yang kedua : melakukan sesuatu secara benar (perlu referensi, dan testing)

QNA

Q: sering kali ketika menyelesaikan masalah itu malah tumbuh masalah baru, untuk menghindari hal tersebut tahapan mana yang harus kita perhatikan ?

A: saat menyelesaikan masalah (di tahap protyping atau test/menguji produk) kemudian muncul masalah baru itu artinya yang disebut iterative dan hal tersebut tidak salah. Proses iterasi akan terus berjalan. Kuncinya ada pada melengkapi, tidak perlu Kembali ke belakang hanya diperbaiki kekurangannya.

Q: terkait tahap define, td kan sudah dijelaskan terkait kesalahan yang sering terjadi ditahap ini yaitu mendefinisikan terlalu bias, nah gimana sih tips untuk meminimalisir kesalahan tersebut

A : agar tidak terlalu bias saat mendefinisikan masalah adalah priorityzing. Saat perjalanan mendefinisikan harus tahu yang mana yang harus diprioritaskan. Seperti penggunaan urgent dan important. Namun, dua hal tersebut juga perlu diprioritaskan lagi yang mana yang lebih berdampak. Effort kecil tapi dampaknya besar.

Q: mengapa perlu melakukan design thinking ketika menghadapi permasalahan di lingkungan masyarakat?

A : karena tahapannya yang sesuai. Dalam tahapannya diawali dengan ampethize (berempati). Dalam melakukan kebijakan itu, tidak mengkritik tapi menjadikan diri jika berada di posisi tersebut yang kemudian berkontribusi dan memberikan solusi untuk masalah tersebut.

Q: terkait konsep dan implementasi dari design thingking itu sendiri? bisa berikan contoh design thingking yang sudah kakak implementasikan?

A: di public sector, di bali di sana saat itu bisa dibilang penduduknya mati karena angka pendapatnnya minus saat pandemic. Satu bulan pertama, berempati. Merasakan bagaimana menjadi penduduk sana, bagaimana merasa terpuruk karena tidak ada pendapatan. Yang didapati adalah ternyata penduduk masih memiliki semangat untuk bangkit. Yang tadinya bali adalah yang menjadi pilarnya adalah pariwisata saat itu berpikir untuk meningkatkan bidang ekonomi kreatif. Yang tadinya membawa dunia ke bali, menjadi membawa bali ke dunia. Sehingga mendefinisikan Kembali Bersama para stakeholder para produsen cokelat, dan yang bergerak di ekspor barang. Solusinya adalah perlu adanya wadah sehingg terbentuklah Bali Inisiative Hub yang didukung oleh kementrian UMKM, Pariwisata, dan BUMN

Q: apakah pada design thingking itu output nya harus selalu berupa aplikasi atau website gitu ka? jika tidak, contohnya seperti permasalahan apa ka lalu cara mengatasi masalah itu bagaimana ka?

A: design thinking tidak mengajarkan untuk langsung memutuskan pembuatan suatu produk seperti apk, website. Design thinking membuka untuk solusi-solusi lain. Harus empati dulu memahami apa yang sebenarnya dibutuhkan oleh masyarakat tersebut.

Q: bagaimana cara memunculkan dan meningkatkan design thingking saat akan menciptakan produk yang akan kita rencanakan?

A: cara meningkatkan design thinking lakukan terus karena berbicara soal mindset tidak bisa ditanamkan tapi harus dibangun. Terus berlatih, berempati dahulu jangan langsung buat solusi dulu.

Q: di dalam metode atau konsep design thinking ini tahapan dimana harus dapat mengidentifikasi serta menentukan masalah yang akan diselesaikan dalam design thinking ini?

A: untuk mengidentifikasi masalah harus empathize. Harus tahu banyak masalah dahulu. Untuk menentukan masalah tersebut harus didefinisikan dipertajam masalah mana yang memiliki dampak yang lebih besar.

Q: contoh empati dari design thinking ini seperti apa?

A: contohnya seperti mahasiswa yang sering telat dating ke kampus. Namun, yang dilakukan oleh dosen tidak memarahi tapi bertanya penyebab dia telat. Kenapa telat? Karena bangun kesiangan. Kenapa bangun kesiangan? Karena malamnya begadang. Kenapa begadang? Karena bermain game. Kenapa bermain game? Karena itu adalah cara saya untuk refreshing. Hal itu yang dilakukan merupakan salah satu bentuk empati. Memahami permasalahan yang terjadi pada mahasiswa. Akan tetapi tidak memakluminya, dan memberikan solusi terkait permasalahannya yaitu mengganti waktu gamenya agar tidak mengganggu perkuliahan. Inti dari arti berempati adalah jika aku menjadi.

Q: perlunya empati untuk mengetahui lebih dalam mengenai problem2 yang ada, nah pertanyaanya apabila problem itu bukan ranah kita contohnya seperti pemerintahan, jadi apa yang perlu kita lakukan?

A: kalau memang bukan ranah kita, kita perlu bertanya banyak hal dan berkumpul, bergabung dengan orang-orang expert yang berada pada ranahnya. Melakukan pendekatan.

Q: terdapat 5 proses dalam design thinking. Nah ketika kita melewatkan 1 proses apa yang terjadi? Bagaimana dampaknya pada output

A: jika melewatkan satu tahapan saja design thinking tidak akan terjadi. Kemungkinan berhasil sangat kecil dan tidak berhasil.

Q: design thingking memiliki tujuan Utama untuk memberikan solusi atas masalah yang dialami disuatu lingkungan, namun dalam perjalannya apablia masalah yang dialami berubah karena terlalu dinamisnya kegiatan masyarakat, nah itu bagaimana untuk mengatasi atau mensiasati hal tersebut?

A: bisa diketahui saat empathize, di mana saat berempati dalam menemukan solusi apakah ada batas waktu? Timing juga sangat penting dalam menggunakan thinking apapun.

Q: ada banyak teknik ideasi yang dapat dipilih saat proses design thingking,menurut kakak,teknik ideasi apa yang lebih bermanfaat dan relevan yg dapat digunakan di era digital saat ini untuk menemukan ide yang tepat dan unggul ?

A: ideasi yang tepat adalah bicara dengan orang-orang yang sudah berpengalaman/expert pada kanal tersebut. Solusi yang paling cepat adalah menonton youtube mencari informasi-informasi di sebagai platform online.

Q: bagaimana mengkombinasikan agile dan design thinking untuk memahami dan menemukan solusi untuk user?

A: design thinking adalah mindset, agile adalah bagaimana caranya berperilaku. Keduanya sama-sama penting. Agile dan design thinking keduanya akan mengakselerasi dan mencapai tujuan tertentu.

Insight yang saya dapatkan dari pembelajaran hari ini adalah

-Memperoleh wawasan mengenai Design Thinking

-Mengetahui tahapan-tahapan dalam melakukan design thinking

-Mengetahui contoh riil dalam melakukan design thinking