Tahapan: Memahami (1)

TI2102 – Pemikiran Desain

Mustika Ulina, S.Kom., M.Kom.



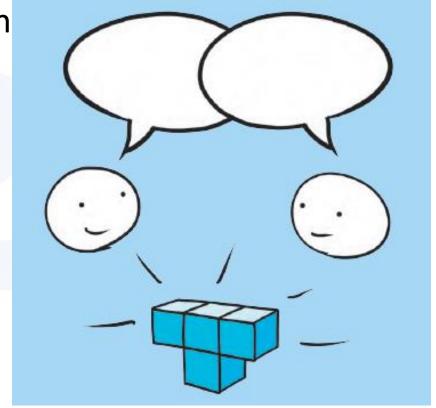
Sub Topik Pembahasan

- Pengenalan Tahapan Understand (Memahami)
- Tool: Problem Statement (Pernyataan Masalah)
- Tool: Interview with Empathy (Wawancara dengan Empati)



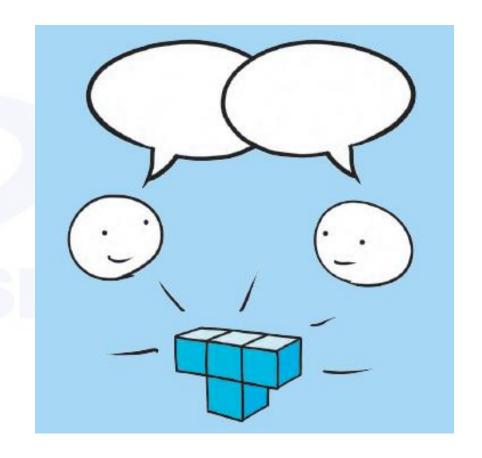
Pengenalan Tahapan Understand

- Pemahaman yang baik dari masalah adalah hal terpenting di dalam design thinking.
- Mengenali masalah dengan lebih dekat.

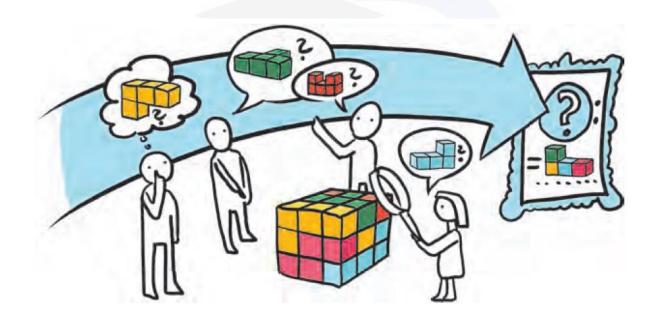


Pengenalan Tahapan Understand

- Tujuan: untuk mempelajari sebanyak mungkin tentang kebutuhan pengguna potensial.
- Hasil: membantu mempertajam pernyataan masalah secara iteratif.



• Saya ingin mendefinisikan kunci pernyataan masalah secara jelas dan menuliskannya dengan kalimat sederhana.

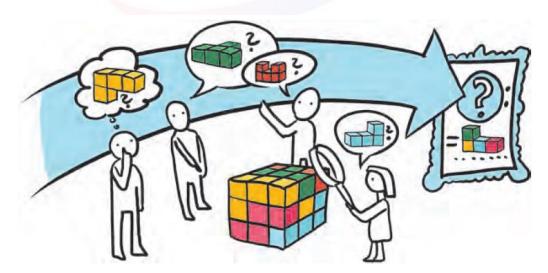


- Yang bisa dilakukan dengan alat ini:
 - ✓ Membentuk pemahaman umum mengenai masalah dengan pelanggan/pengguna dan tim.
 - ✓ Memberi **arah** dan **kerangka** untuk tahapan membuat ide.
 - ✓ Membentuk nilai referensi untuk mengukur kesuksesan.



nformasi tambahan:

- Di dalam design thinking, kita selalu memulainya dari masalah, bukan dari solusi.
- Sebelum memecahkan masalah, pahami masalah dengan benar terlebih dahulu.



- Ukuran kelompok:
 - $\sqrt{3}$ 5 orang dari tim desain.
 - √1 2 orang dari pemangku kepentingan / pengguna (optional).
- Durasi umum:
 - \checkmark 30 40 menit





- Peralatan yang dibutuhkan:
 - ✓ Pulpen
 - ✓ Post-It
 - ✓ Beberapa lembar kertas A4 orientasi tegak
 - ✓ Beberapa lembar kertas A3 orientasi lanskap
 - ✓ Struktur pertanyaan bisa dibuat dalam bentuk mengisi

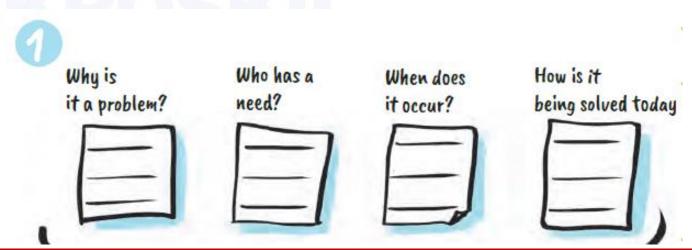


Langkah 1/3:

- Pertanyaan-pertanyaan mengenai masalah/aktor/konteks berikut ini membantu merumuskan pernyataan masalah:
 - ✓ Apa masalahnya? Mengapa itu menjadi masalah?
 - ✓ Siapa yang memiliki masalah itu?
 - ✓ Kapan dan dimana masalah itu terjadi?
 - ✓ Bagaimana masalah itu diselesaikan hari ini?



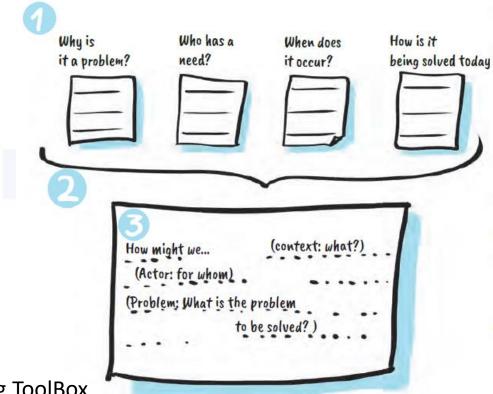
- Langkah 1/3 (Lanjutan):
 - Tuliskan pertanyaan-pertanyaan tersebut pada beberapa lembar A4 orientasi tegak dan sisakan ruang kosong untuk jawaban di bagian bawah.
 - Gunakan warna berbeda untuk pertanyaan dan jawaban. Tulislah dengan jelas dan sebesar mungkin.
 - Hasilkan minimal 10 definisi masalah seperti itu.





Langkah 2/3:

• Tempelkan kertas-kertas tersebut ke dinding dan letakkan selembar kertas A3 dengan orientasi lanskap di bawahnya.

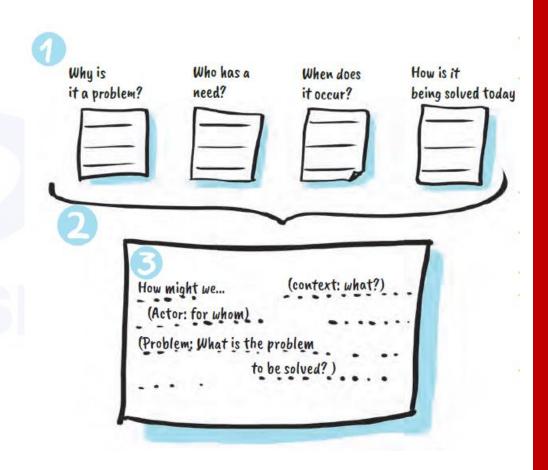




Langkah 3/3:

 Pindahkan masing-masing dari definisi masalah secara sistematis menjadi masalah yang lengkap seperti bentuk:

"Bagaimana kita merancang ulang [apa?] [untuk siapa?] sehingga [kebutuhannya] bisa terpenuhi?"



Proyek:			PE	RNYAT	AAN M	ASALAH	template desainer: Felix, S.Kom., M.Kom				
Pert	anyaan pers	siapan	1								
oleh:	Apa?	oleh:	Mengapa?	oleh:	Siapa?	oleh:	Kapan?	oleh:	Di mana?	oleh:	Bagaimana?
						Υ					
						2					
Pern	yataan Mas	salah 3		•				•		•	
Bagaimana kita dapat			Bagaimana kita dapat				Bagaimana kita dapat				
			Konteks:apa?				Konteks:apa?				_Konteks:apa?
untuk desain (ulang)Aktor: untuk siapa? sehingga			untuk desain (ulang)Aktor: untuk siapa? sehingga			untuk desain (ulang)Aktor: untuk siapa? sehingga					
301111	yya			3011111	gga			Semil	,ya		
Kebutuhan: yang mana? terpenuhi. Dengan mempertimbangkan				Kebutuhan: yang mana? terpenuhi. Dengan mempertimbangkan				Kebutuhan: yang mana? terpenuhi. Dengan mempertimbangkan			

Proyek: Transportasi

PERNYATAAN MASALAH

Tim: Ditarikimi

template desainer: Felix, S.Kom., M.Kom.

Pertanyaan persiapan 1											
oleh:	Apa?	oleh:	Mengapa?	oleh:	Siapa?	oleh:	Kapan?	oleh:	Di mana?	oleh:	Bagaimana?
Riki	transportasi umum	Dita	menguras tenaga	Tari	karyawan kantor.	Kimi	saat berangkat	Dita	di perkotaan.	Tari	bangun lebih awal.
	yang padat.		di pagi hari.	Riki	mahasiswa.		kerja.	Riki	sekitar kampus.	Dita	kendaraan pribadi.
Kimi	menunggu bus	Tari	lama sampai	Dita	anak sekolah.	Riki	saat pulang kerja.	Dita	sekitar sekolah.	Kimi	pakai taksi
	lama.		rumah.	Kimi	ibu rumah tangga.	Tari	Sabtu sore.	Kimi	di mall.		
Dita	taksi mahal.	Riki	menghabiskan	İ		Tari	Minggu siang.				
Riki	susah dapat		waktu berharga.								
	tempat parkir.	Kimi	semangat	İ							
Tari	sering dicopet.		beraktivitas turun.	İ	2						
		Dita	menambah biaya								1
			hidup.								

Pernyataan Masalah

3

Bagaimana kita <u>dapat mengurangi waktu</u> tunggu transportasi

Konteks:apa?

untuk pekerja kantoran dan anak sekolah secara khususnya Aktor: untuk siapa sehingga keinginan untuk istirahat secara optimal dapat

_____ Kebutuhan: yang mana? terpenuhi.

Dengan mempertimbangkan kenyamanan

Bagaimana kita <u>dapat mengurangi waktu</u> tunggu transportasi

untuk pekerja dan pelajar

sehingga keinginan untuk istirahat secara optimal dapat

Kebutuhan: yang mana? terpenuhi.

Konteks:apa?

Dengan mempertimbangkan biaya

transportasi dan kenyamanan

Bagaimana kita <u>dapat mengurangi waktu</u> <u>tunggu saat menggunakan transportasi</u>

___Konteks:apa?

untuk <u>pengguna kendaraan</u>

_Aktor: untuk siapa?

sehingga efisiensi waktu

Kebutuhan: yang mana? terpenuhi.

Dengan mempertimbangkan <u>biaya</u> <u>transportasi, kenyamanan, dan</u> <u>keamanan</u>

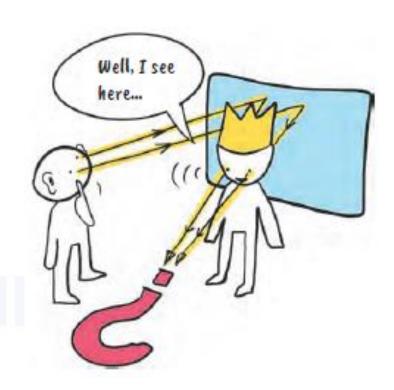
Contoh cara:

- ✓ https://www.indeed.com/career-advice/career-development/how-to-write-a-problem-statement
- ✓ https://www.nngroup.com/articles/problem-statements/
- ✓ https://bootcamp.uxdesign.cc/defining-your-problem-design-thinking-101-part-4-c10d22728f92

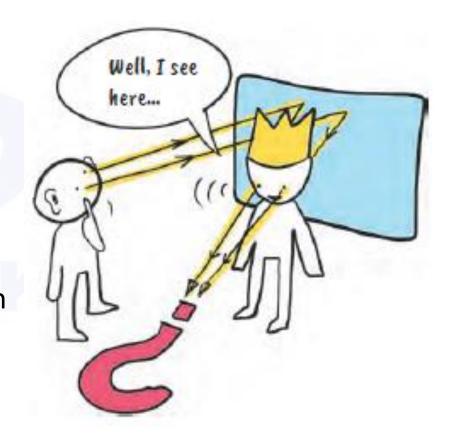
 Saya ingin melihat masalah dari sudut pandang pengguna dan membangun empati dengan pengguna.



- Yang bisa dilakukan dengan alat ini:
 - ✓ Membangun pemahaman yang kuat mengenai kebutuhan, emosi, motivasi, dan cara berpikir pengguna.
 - ✓ Memperoleh gambaran yang sebelumnya hanya berupa pertimbangan dangkal.
 - ✓ Mencari tahu alur kerja yang lebih disukai oleh pengguna.
 - ✓ Membentuk dasar kuat untuk diskusi dengan tim design thinking.



- nformasi tambahan mengenai alat ini:
- Ditujukan untuk melihat dunia dari sudut pandang pengguna.
- Biasanya digunakan pada tahapan awal dari siklus design thinking untuk memahami keadaan dimana pengguna bertindak.
- Membantu mengatasi pola-pola pikir yang sudah ada. Terutama jika sebelumnya metode yang lebih analitik dan kurang berpusat kepada manusia telah diterapkan untuk mengatasi masalah.



- Sebaiknya 2 orang dari tim desain:
 - √1 orang melakukan wawancara
 - √ 1 orang mencatat emosi dan bahasa tubuh
- Durasi umum:
 - \checkmark 30 60 menit.
 - ✓ Biasanya orang yang diwawancarai menceritakan pengalaman sebenarnya dan memberikan pandangan-pandangan penting di <u>akhir</u>.



- Peralatan yang dibutuhkan:
 - ✓ Buku tulis
 - ✓ Pulpen
 - √ Kamera / smartphone

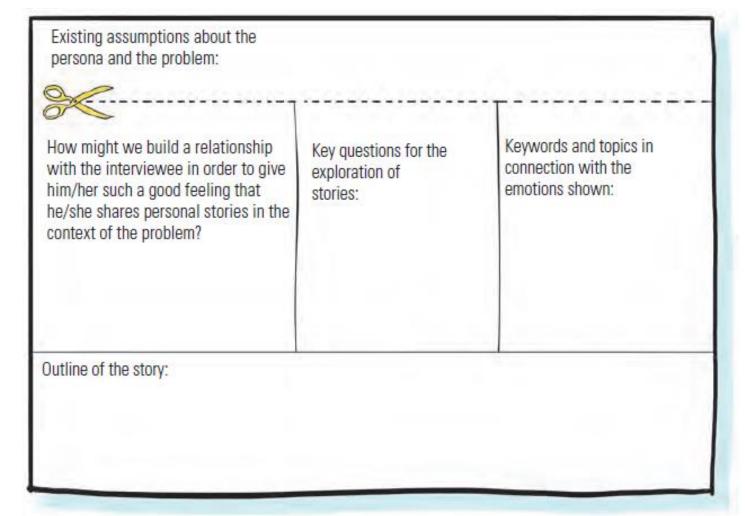








Template Tool: Interview for Empathy



Cara Menerapkan Tool: Interview for Empathy

- Mulai dengan mengenalkan diri sendiri dan menjelaskan masalah yang hendak dipecahkan melalui wawancara itu.
- Tekankan pada mereka bahwa wawancara itu bukan untuk mencari solusi, tetapi untuk mempelajari sesuatu tentang motif mereka
- Wawancara akan berhasil jika orang yang diwawancarai merasa nyaman.



- Lakukan interupsi seminimal mungkin jika orang yang diwawancarai sedang bercerita.
- Dengarkan dengan penuh perhatian dan gunakan pertanyaan terbuka jika motifnya belum jelas.
- Hindari pertanyaan yang dapat dijawab dengan ya/tidak atau sebuah kata.
- Perhatikan raut wajah dan bahasa tubuh dari orang yang diwawancarai. Jika perlu, catat dan klarifikasi jika sinyal-sinyal ini berlawanan dengan jawaban.



Asumsi yang ada mengenai kepribadian dan r	masalah:	
Bagaimana kita membangun hubungan	I Dodanica kunsi intik mandalami sarita:	[Kata kunai dan tanik yang barkaitan dangan
dengan orang yang diwawancarai supaya memberikan perasaan menyenangkan padanya sehingga ia mau berbagi cerita pribadi mengenai masalah itu?	Pertanyaan kunci untuk mendalami cerita:	Kata kunci dan topik yang berkaitan dengan emosi yang terlihat:
pribadi mengenai masalah itu:		
Ringkasan cerita:		

WAWANCARA UNTUK EMPATI

Asumsi mengenai kepribadian dan masalah:

Tari adalah karyawan kantor yang rajin namun tidak memiliki dan tidak bisa mengendarai kendaraan bermotor.

Bagaimana kita membangun hubungan dengan orang yang diwawancarai supaya memberikan perasaan menyenangkan padanya sehingga ia mau berbagi cerita pribadi mengenai masalah itu?

- Meminta ijin ke Tari bahwa pewawancara membuat beberapa catatan dan merekam
- Memujinya di saat tertentu

Pertanyaan kunci untuk mendalami cerita:

- Hal yang paling menonjol saat naik angkutan umum ke kantor?
- Apa yang kamu harapkan supaya mengefisienkan waktu kamu dan meningkatkan kenyamanan bertransportasi dengan asumsi belum memiliki dan belum bisa mengendarai kendaraan bermotor?

Kata kunci dan topik yang berkaitan dengan emosi yang terlihat:

- · Habis waktu di jalan. Emosi: stres
- Saya tidak nyaman. Emosi: khawatir dengan keamanan

Ringkasan cerita:

Setiap pagi hari untuk pergi bekerja, Tari berjalan kaki keluar dari rumah sekitar 200 meter, kemudian menunggu jasa angkutan umum dari sebarang jalan. Kadang cepat naik dan kadang lambat untuk bisa mendapatkan tempat duduk. Saat di jalan sering mengalami kemacetan di titik tertentu sehingga banyak waktu yang terbuang di jalan. Demikian juga waktu pulangnya. Tari harus memiliki perhatian ekstra dengan membawa laptop dan handphone sebab khawatir dicopet. Tari berharap agar ada ojek online yang lebih mudah dipesan tanpa menunggu terlalu lama, mengurangi kemacetan dan meningkatkan kenyamanan.

Contoh cara:

- https://www.zionandzion.com/how-to-conduct-empathyinterviews/
- https://webdesign.tutsplus.com/articles/techniques-of-empathy-interviews-in-design-thinking--cms-31219
- https://practices.learningaccelerator.org/artifacts/stanford-d-school-empathy-interview-guide

Understanding people certainly impacts your ability to communicate with others.

John C. Maxwell

