



Design Jam
Indonesia



Design Thinking

Define & Ideate

Prepared by

Anggita P Putri

Design Manager Lion Parcel

UX Lecturer Telkom University

Mentor hari ini



Anggita Prameswara Putri

Design Manager based in Jakarta, Indonesia. I am also part timer lecturer at a private university in Indonesia. I'm a fast learner, I specialized on time management, team management, design language system, user experience design and research.

Work Experiences



2015 - Internship Creative Team



2017 - Graphic Designer, 2W System Activator

Ide-maker

2018 - Marketing Officer



2018 - Freelance Secretary and Event Planner



2018 - **UI/UX Designer, Researcher, Product Designer** Telkom Indonesia



2020 - **UI Designer** at Lion Parcel (Lion Group)



Currently as **UX Lecturer** at Telkom University



Currently as **Design Manager** at Lion Parcel (Lion Group)



Freelancers



2018 - Mentor of **UX Beginner Workshop**



2019 - Alumni of **STK Academy**



2020 - Consultant of **compas.co.id**



2020 - Consultant of **Telkom Indonesia (Enterprise Tribe)**



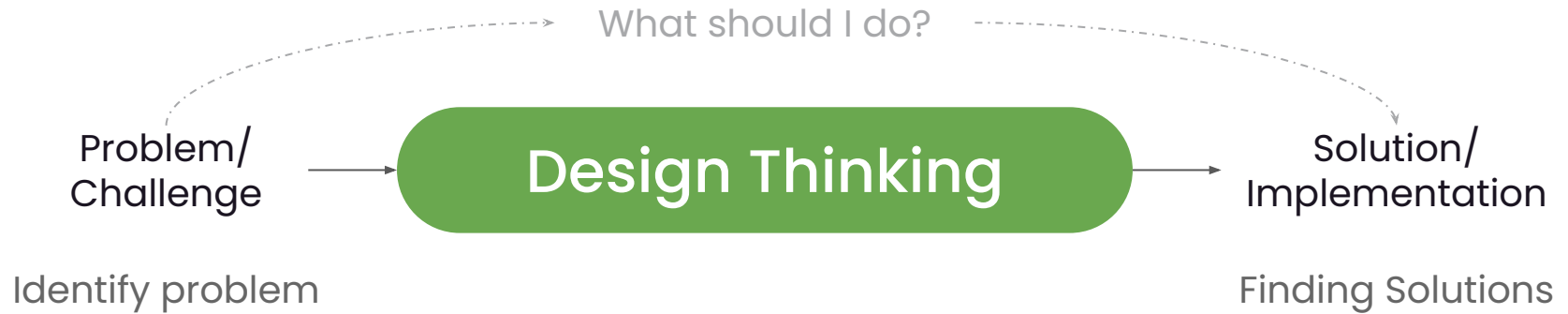
2021 - Mentor at **Productzilla Academy Webinar & Bootcamp**



Design Jam
Indonesia

**UX MINI
BOOTCAMP**

Design Thinking





Design Jam
Indonesia

**UX MINI
BOOTCAMP**

What is Design Thinking

Kerangka kerja atau framework yang biasa digunakan untuk:

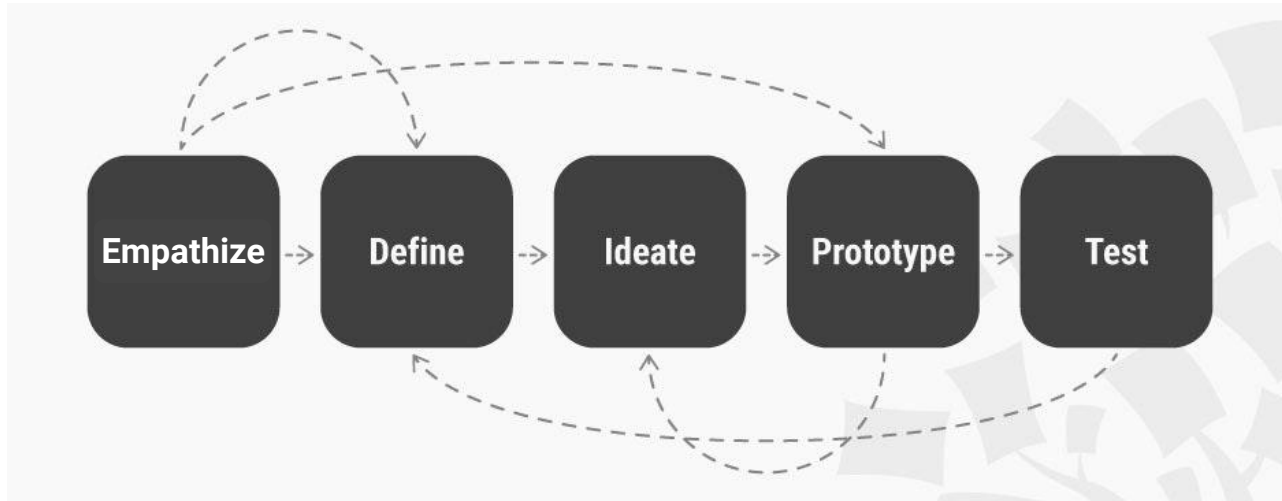
Menemukan
Masalah

Menguji
Asumsi

Merancang
Solusi



Tahapan Design Thinking



Foto

<https://public-media.interaction-design.org/images/ux-daily/5808b55608af6.jpg>

g



Design Jam
Indonesia



**UX MINI
BOOTCAMP**



Define





Apa itu Define?

Define → **Problem Statement**

Pada tahap inilah saatnya kita menetapkan **main problem** atau masalah utama yang ingin kita pecahkan.



Bagaimana Caranya?

Jika sebelumnya kamu telah memperoleh data melalui tahap empathize, maka kamu dapat mensintesis pengamatan/research pada tahap empathize.

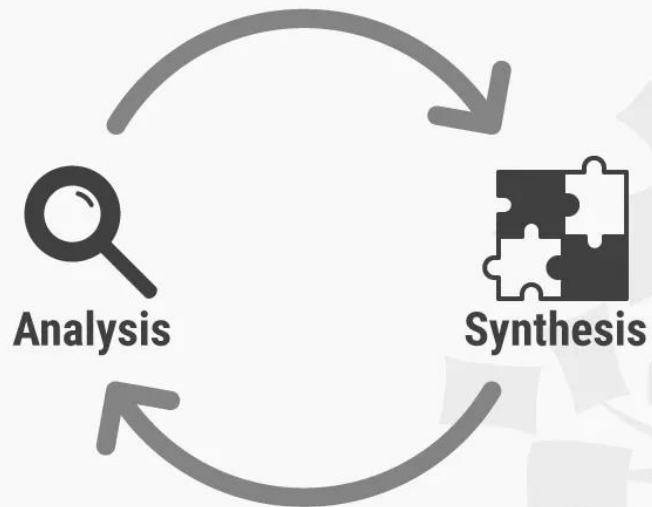
Mind Mapping the Problem → Analysis & Synthesis



Design Jam
Indonesia

**UX MINI
BOOTCAMP**

Mind Mapping



INTERACTION DESIGN
FOUNDATION

[INTERACTION-DESIGN.ORG](https://www.interaction-design.org)



Design Jam
Indonesia

**UX MINI
BOOTCAMP**

Analysis

Memecah-mecah masalah kompleks menjadi bagian-bagian yang lebih kecil



Laundry

Ngantri

Gak bisa
cepat

Bau

Suka ada
baju yg
hilang

Baju luntur

Baju Rusak

Suka gak
kering, jadi
apek

Mahal tapi
gak bisa 1
hari

Ribet mesti
nganterin
ke
tempatny

Pengennya
tau beres
aja

Nggak tau
kapan buka
dan
tutupnya

Kadang
buka
kadang
tutup

Robek nih
dressnya

Gak Wangi



Design Jam
Indonesia

**UX MINI
BOOTCAMP**

Synthesis

Mensintesis untuk menentukan problem statement. Atau biasa dianggap seperti menyatukan pecahan-pecahan puzzle untuk memperjelas permasalahan yang akan ditentukan



Design Jam
Indonesia

**UX MINI
BOOTCAMP**

Affinity Mapping



Design Jam
Indonesia



Affinity Mapping



Mengelompokkan informasi-informasi yang dimiliki menjadi kelompok-kelompok yang lebih jelas .

Caranya gimana?





Laundry

Ngantri

Gak bisa
cepat

Bau

Suka ada
baju yg
hilang

Baju luntur

Baju Rusak

Suka gak
kering, jadi
apek

Mahal tapi
gak bisa 1
hari

Ribet mesti
nganterin
ke
tempatnya

Pengennya
tau beres
aja

Nggak tau
kapan buka
dan
tutupnya

Kadang
buka
kadang
tutup

Robek nih
dressnya

Gak Wangi



UX MINI BOOTCAMP

Simplicity

Pengennya
tau beres
aja

Gak bisa
cepat

Ngantri

Pelayanan

Bau

Gak Wangi

Kualitas

Baju luntur

Baju Rusak

Suka ada
baju yg
hilang

Robek nih
dressnya

Suka gak
kering, jadi
apek

Delivery

Ribet mesti
nganterin
ke
tempatnya

Informasi

Kadang
buka
kadang
tutup

Nggak tau
kapan buka
dan
tutupnya

Layanan

Mahal tapi
gak bisa 1
hari



Design Jam
Indonesia



**UX MINI
BOOTCAMP**



Ideate





Design Jam
Indonesia

**UX MINI
BOOTCAMP**

Ideate

Tahap ini adalah tahap dimana kita dapat mengumpulkan ide-ide sebanyak mungkin sebagai solusi dari permasalahan telah di analisis dan sintesis sebelumnya



Design Jam
Indonesia

**UX MINI
BOOTCAMP**

Mulai dari mana?

Gimana sih caranya kita bisa menghasilkan ide-ide terbaik atau mungkin ide-ide gila yang dapat membantu memecahkan masalah yang telah ditentukan?
Dengan ideation

How Might We



How Might We

Pertanyaan-pertanyaan yang menjadi pemicu untuk menghasilkan ide -ide. Pertanyaan harus cukup luas untuk berbagai solusi, tetapi cukup sempit sehingga solusi spesifik dapat dibuat melalui pertanyaan tersebut

Contohnya gimana?



Memposisikan diri sebagai user. Pertanyaan dari perspektif user

How might
we order
laundry
anywhere,
anytime?

How might
we make
our laundry
more
enjoyable?

How might
we make
laundry
ready
faster?

How might
we....

How might
we....

How might
we....



Design Jam
Indonesia

**UX MINI
BOOTCAMP**

Brainstorm



Design Jam
Indonesia



Brainstorm

Dari pertanyaan-pertanyaan HMW, kita dapat melanjutkan ke tahap membuat ide yaitu dengan melakukan brainstorming



Cara Melakukan Brainstorm

Biasanya masing-masing orang dalam tim akan mencoba menjawab pertanyaan HMW menggunakan beberapa solusi



Design Jam
Indonesia

How might
we order
laundry
anywhere,
anytime?

How might
we make
our laundry
more
enjoyable?

How might
we make
laundry
ready
faster?

Aplikasi
Laundry

Bisa pilih
parfum
sendiri

.....

Online
website
laundry

Ada
gamification

.....

.....

.....

**UX MINI
BOOTCAMP**

“The user experience is **more than just a theory**,
but the **life we live every day**” – Anggi



Design Jam
Indonesia

**UX MINI
BOOTCAMP**

Q n A TIME!!

<https://www.linkedin.com/in/anggita-prameswara-putri-8a2056131/>