

Design Thinking

**FROM
INNOVATION
TO ACTION**



**KOMPETISI UI
INOVASI 2016**



**Design
Thinking**

Inovasi



Apa itu design thinking?

**Berpusat
Pada
manusia**

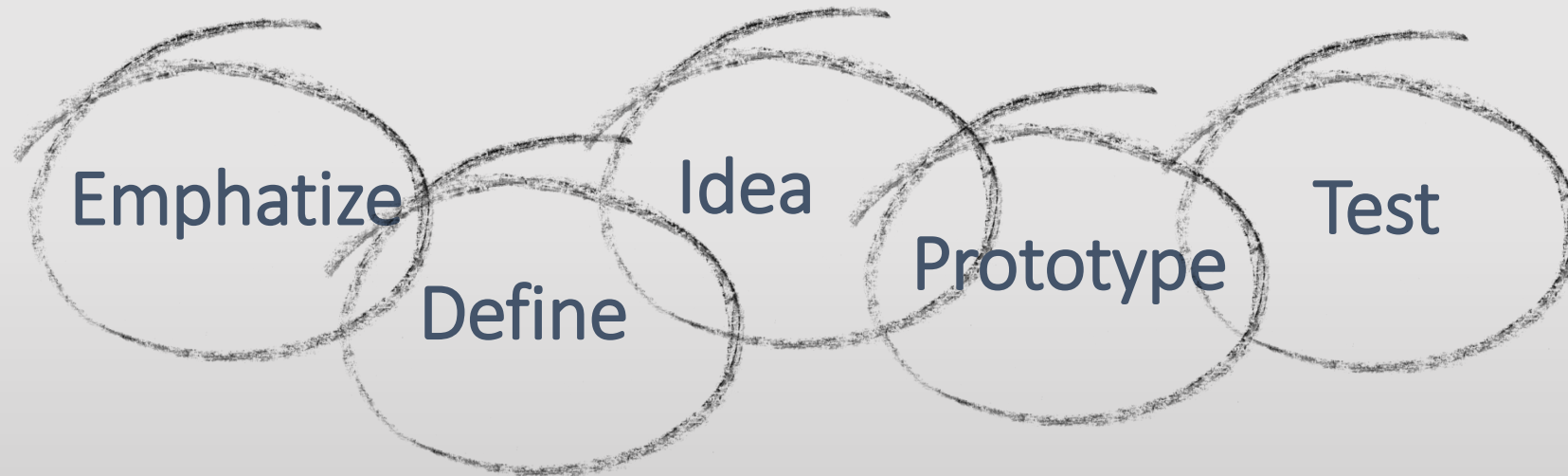
Kolaboratif

Optimis

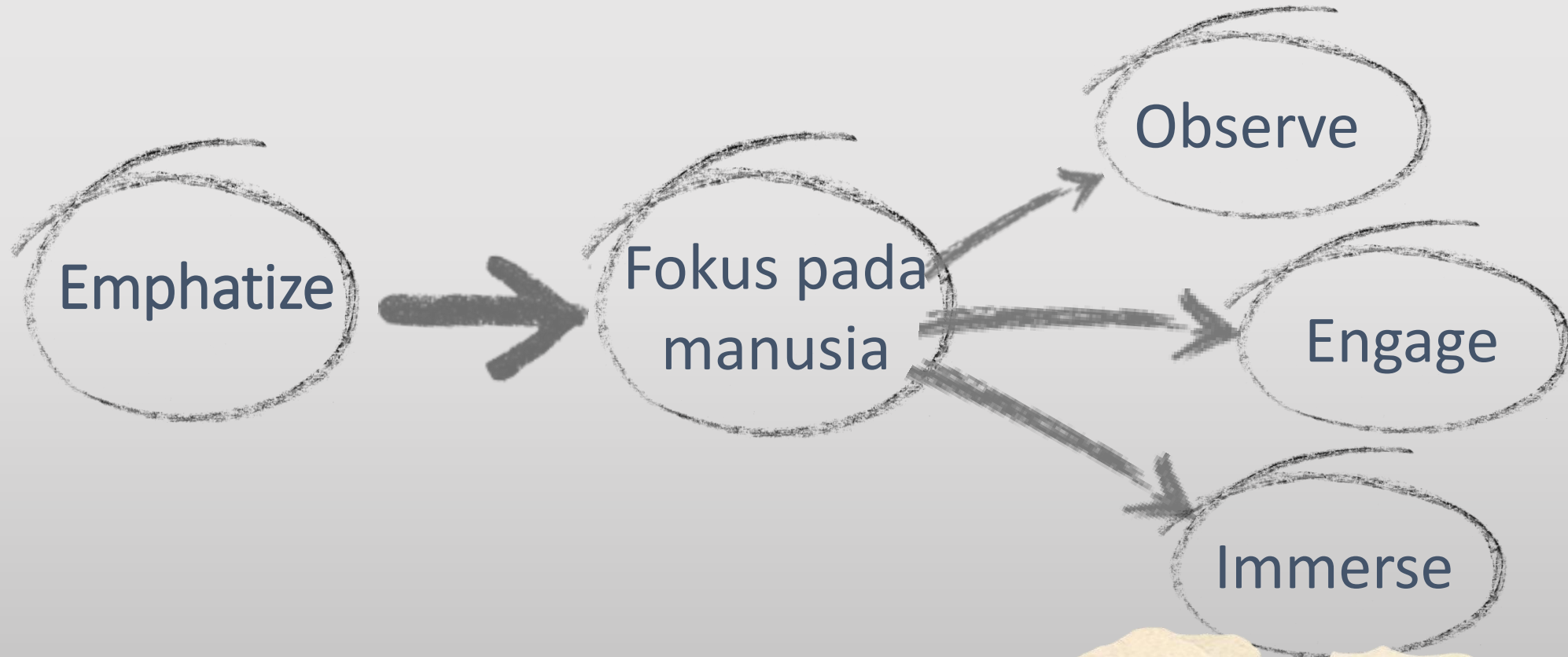
Eksperimen



Tahapan Proses Design Thinking



1. Emphatize (empati)



Observe (amati)



Mengamati apa yang dilakukan orang (*user*) dan cara mereka berinteraksi dengan lingkungannya membantu kalian untuk memahami kebutuhan mereka.



Direktorat Inovasi dan
Incubator Bisnis UI



@diib_ui



email : inovasi.diib@gmail.com
website : www.diib.ui.ac.id



KOMPETISI UI
INOVASI 2016

Engage (terlibat)



Terlibat dengan orang secara langsung dapat membantu dalam mengungkapkan cara berpikir dan nilai-nilai yang mereka pegang. Kita dapat mengerti pandangan *user* melalui cerita dan hal-hal yang mereka lakukan.



Direktorat Inovasi dan
Incubator Bisnis UI



@diib_ui



email : inovasi.diib@gmail.com
website : www.diib.ui.ac.id



KOMPETISI UI
INOVASI 2016

Immerse (rasakan langsung)



Setelah mengamati dan melibatkan diri dengan *user*, penting untuk merasakan langsung pengalaman *user*. Temukan (atau jika perlu ciptakan) pengalaman tersebut agar kalian bisa merasakan situasi yang dialami oleh *user*.



Kenapa perlu melakukan empati?



Sebagai seorang desainer, masalah yang kalian coba selesaikan sering kali bukanlah masalah kalian sendiri, melainkan masalah sekelompok orang tertentu (*user*). Ketika membuat desain, penting untuk memahami diri mereka dan apa yang penting bagi mereka.



Direktorat Inovasi dan
Incubator Bisnis UI



@diib_ui



email : inovasi.diib@gmail.com
website : www.diib.ui.ac.id



KOMPETISI UI
INOVASI 2016

2. Define (menentukan)



3. Ideation (menghasilkan ide)



Mengeluarkan ide-ide yang dapat menjadi solusi terhadap permasalahan.



Direktorat Inovasi dan
Incubator Bisnis UI



@diib_ui



email : inovasi.diib@gmail.com
website : www.diib.ui.ac.id



**KOMPETISI UI
INOVASI 2016**

Cara menghasilkan ide



Membuat
prototipe

Bodystorming

Membuat
mind map

Membuat
sketsa



4. Prototipe (prototipe)



Mengaplikasikan ide-ide yang sudah dikumpulkan ke dalam bentuk fisik, dapat berupa catatan *post-it* yang ditempel di tembok, kegiatan *role play*, objek, atau bahkan *storyboard*.



5. Test (uji coba)



Tahapan test adalah peluang untuk memperbaiki solusi kalian dan membuatnya lebih baik lagi. Tahapan ini dapat dilakukan secara berulang sampai kita mendapatkan hasil terbaik.



Direktorat Inovasi dan
Incubator Bisnis UI



@diib_ui



email : inovasi.diib@gmail.com
website : www.diib.ui.ac.id



KOMPETISI UI
INOVASI 2016

Kenapa perlu melakukan test?



Memperbaiki prototipe dan solusi

Mempelajari *user* lebih dalam

Mengetes dan memperbaiki pernyataan masalah



- Tahapan di atas tidak harus berurutan, tapi dapat dilakukan secara simultan dan dapat diulang.
- Pengulangan adalah hal yang mendasar dalam *design thinking*.



Referensi

- An Introduction to Design Thinking: PROCESS GUIDE
- Stanford d.school Design Methods: The Bootcamp Bootleg