



Young Innovators Bootcamp

# Pengenalan Design Thinking

By Young Innovators

# **Sebelum memulai materi...**

Mari kita laksanakan misi berikut ini!



Misinya adalah...

## The Wallet Project!

**Kamu akan menjalankan misi untuk  
membuat sebuah dompet. Akan ada 5 misi  
bersambung selama topik ini disampaikan.**

*So, are you ready?*

**Partnermu sedang membutuhkan dompet dan kamu  
akan membuatkan dompet baru untuknya,  
misi pertama yang harus kamu lakukan adalah  
menggambarkan dompet yang ideal untuk partnernya.**



Misi Pertama:

## Design Ideal Wallet

4 menit

1

2

3

4

5

Draw



**Bagaimana proses yang kamu lalui pada  
saat menggambar dompet ideal untuk  
*partner kelompokmu?***



+

**Yah sayangnya, aktivitas yang baru saja kita lakukan adalah langkah awal yang salah jika kita ingin membuatkan dompet ideal untuk partner kita**

o

+

+

## Mengapa Begitu?

**Tanpa banyak waktu untuk berpikir dan berdiskusi** seperti apa dompet yang ideal menurut partner kita, aktivitas ini menjadi contoh **pendekatan umum dalam pemecahan masalah** dengan menyelesaikannya **berdasarkan pendapat dan pengalaman pribadi kita selaku penggambarnya saja.**

**Padahal kita belum tahu, apakah dompet  
yang dibuat sudah cukup ideal menurut  
*partner* kita?**



Maka dari itu, yuk kita pelajari proses mendesain sebuah produk dengan pendekatan ***design thinking*** berbasis manusia agar bisa menyelesaikan **misi *The Wallet Project*** dengan tepat sampai selesai!

## List of Content



**Definsi**  
Design Thinking



**Urgensi**  
Design Thinking



**Elemen**  
Design Thinking



**Tahapan**  
Design Thinking



**Startup Simulation**  
The Discovery Challenge

# Design Thinking

diperkenalkan oleh David Kelley dan Tim Brown sebagai pendiri IDEO, *design thinking* adalah **metodologi desain** yang memberikan **pendekatan berbasis solusi** untuk memecahkan masalah **berdasarkan kebutuhan pengguna atau user**



Urgensi

# Design Thinking

merancang desain produk dengan lebih efektif sesuai dengan kebutuhan pengguna

mengembangkan ide-ide baru

mengatasi permasalahan yang ada dalam market atau produk



Eleme

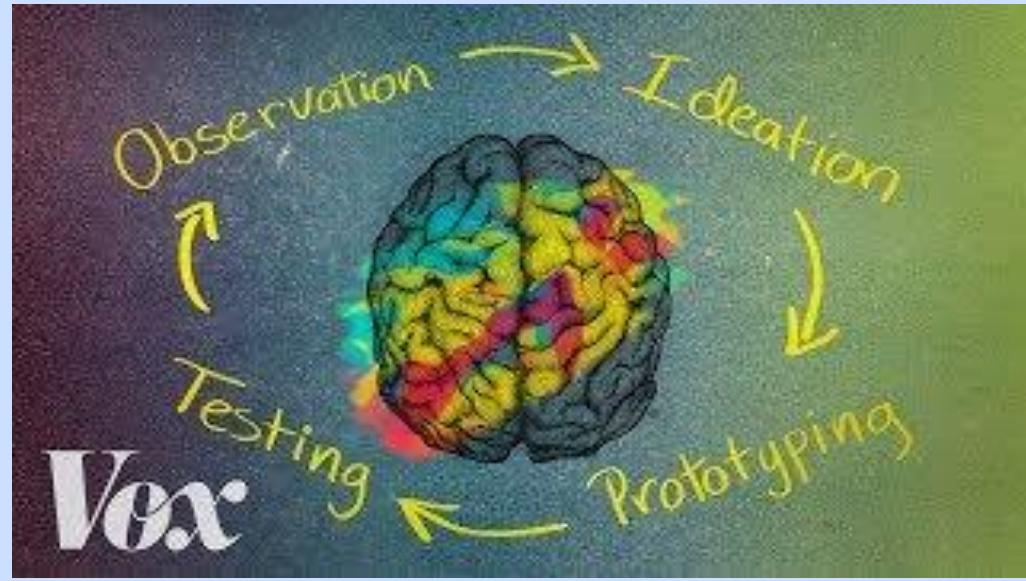
# Design Thinking

People Centered

Highly Creative

Hands On





# Trivia Quiz

Sebutkan minimal 2 urgensi menggunakan Design Thinking!

## JAWABAN:

1. Merancang desain produk dengan lebih efektif sesuai dengan kebutuhan pengguna
2. Mengembangkan ide-ide baru
3. Mengatasi permasalahan yang ada dalam market atau produk



# Tahapan Design Thinking

**Empathize**

Memahami user

**Define**

Merumuskan  
masalah

**Ideate**

Mengumpulkan  
ide solusi

**Prototype**

Memvisualisasi  
ide solusi

**Test**

Menguji prototype  
kepada user

# **Sebelum melanjutkan penjelasan materi..**

sekarang saatnya kita kembali melanjutkan misi!



**Dengan kelompok yang sama,  
sekarang kamu akan kembali  
melanjutkan misi dengan  
melakukan interview secara  
bergantian untuk mengetahui  
seperti apa dompet yang  
bermanfaat dan berarti bagi  
masing-masing partner**

**Sudah siap? Ayo kita mulaai!**

**Ayo Mulai**

+

1

2

3

4

5

Misi Kedua:

## Start by Gaining Empathy

4 menit

Jangan lupa untuk menuliskan hasil interviewmu pada worksheet yang sudah diberikan!

*Interview*

*Dig Deeper*



Isi bagian ini terlebih dahulu ya!

**Yay! Ada waktu tambahan selama **4 menit** agar kamu bisa menggali kembali seputar masalah yang dihadapi *partner* mu mengenai dompetnya.**

1

2

3

4

5

Misi Kedua:

## Start by Gaining Empathy

4 menit

Jangan lupa untuk menuliskan hasil interviewmu pada worksheet yang sudah diberikan!

*Interview*

*Dig Deeper*



Sekarang isi bagian ini

Apa yang berhasil kamu dapatkan dari  
proses *interview* dengan *partner*  
kelompokmu?

Apa *insight* yang kamu dapatkan dari misi ini?

Dengan melakukan interview secara mendalam pada misi ini, kita bisa lebih **memahami dan menempatkan diri pada sisi partner**, hal ini merupakan salah satu contoh implementasi untuk berempati terhadap calon pengguna kita, pada design thinking tahap ini disebut dengan **EMPATHIZE**.

Jadi apa itu ***empathize***?

# Empathize

**Langkah awal** dalam proses mendesain sebuah produk yang berisi **proses mengetahui dan memahami emosi, pengalaman dan situasi dari user atau pengguna**







Mengapa **empathize** penting  
bagi **entrepreneur** ?

## Mengapa?

*Entrepreneur* dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengguna potensial

*Entrepreneur* dapat mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh pengguna dengan melihat dari perspektif pengguna

*Entrepreneur* dapat memastikan bahwa produk yang diciptakan dapat benar-benar menyelesaikan masalah, bukan sekadar gejala yang terlihat

## Proses Empathize

Assume a  
beginner's  
mindset

Interview

Giving  
empathy

# Trivia Quiz

Apa yang dimaksud dengan proses *Emphasize* dalam *design thinking*?

## JAWABAN:

Langkah awal dalam proses mendesain sebuah produk yang berisi proses mengetahui dan memahami emosi, pengalaman dan situasi dari user atau pengguna



# Tahapan Design Thinking

## Empathize

Memahami user

## Define

Merumuskan masalah

## Ideate

Mengumpulkan ide solusi

## Prototype

Memvisualisasi ide solusi

## Test

Menguji prototype kepada user



**Saatnya melanjutkan misi!**

**Ayo Mulai!**



Misi kali ini akan kamu lakukan secara individu. Tugasmu adalah **menjabarkan masalah yang dialami partnermu** dari hasil interview yang sudah dilakukan pada misi sebelumnya.

1

2

3

4

5

Misi ketiga:

## Reframe The Problem

4 menit

Yuk isi kolom ini untuk menciptakan sebuah problem statement!

### ***Define Problem Statement***

*nama atau deskripsi user:*



isi dengan nama atau deskripsi diri  
*partner kelompokmu!*

*kebutuhan user:*



isi dengan kebutuhan partner  
kelompokmu! (berkaitan dengan  
dompet)

*insight/problem user:*



isi dengan insight atau masalah yang  
dihadapi partner kelompokmu  
berdasarkan hasil wawancara

**Ceritakan yuk apa yang sudah kamu  
kerjakan pada misi ini!**



**Saat akan memberi dompet  
kepada *partner* kita, mengapa kita  
perlu menjabarkan terlebih dahulu  
masalah yang mereka alami?**

+  
Dengan berusaha menjabarkan masalah yang dialami partner,  
akan membantu kita untuk **bisa melihat masalah dari sudut  
pandang yang berbeda dan menawarkan kemungkinan solusi**  
yang sebelumnya tidak terlihat atau diabaikan.

proses ini merupakan bagian dari tahap kedua *design thinking* yaitu **DEFINE**



# Define

Setelah mengumpulkan informasi pada tahap empathize, **langkah selanjutnya** adalah **merumuskan masalah secara jelas dan spesifik**. pada tahap ini kita dapat mengidentifikasi kesenjangan antara kebutuhan pengguna dan solusi yang ada



## Urgensi Tahap Define

### Membantu dalam memahami kebutuhan dan masalah pengguna secara mendalam

dengan memahami pengguna secara menyeluruh, kita dapat mengembangkan produk yang relevan dan bermanfaat bagi penggunanya dan mengurangi risiko mengembangkan produk yang tidak diminati

### Membantu mengidentifikasi peluang bisnis dengan merumuskan masalah yang ingin dipecahkan

dengan mengidentifikasi masalah yang belum diatasi atau kebutuhan yang belum terpenuhi, kita dapat menemukan peluang untuk menciptakan solusi baru dan membedakan bisnis kita dari pesaing

### Membantu mengarahkan energi dan sumber daya bisnis ke arah yang tepat

hal ini dapat menghindari dispersi dan memastikan penggunaan yang efektif dari waktu dan sumber daya yang terbatas

## Output dari Tahap Define

### ***Problem Statement***

pernyataan yang menjelaskan secara jelas dan terperinci tentang masalah atau tantangan yang ingin dipecahkan.

## Contoh Problem Statement 1:

***“Vinie seorang mahasiswa yang membutuhkan dompet baru”***

Menurutmu, *problem statement* ini sudah cukup potensial atau belum?

## Contoh Problem Statement 1:

***“Vinie seorang mahasiswa membutuhkan dompet baru”***

Menurutmu, *problem statement* ini sudah cukup potensial atau belum?

contoh *problem statement* ini tidak memberikan informasi yang cukup atau spesifik tentang masalah yang dihadapi oleh *user* atau pengguna dompet. pernyataan tersebut terlalu fokus pada solusi tanpa memberikan konteks permasalahan yang dihadapi oleh *user*. tidak ada rincian yang spesifik tentang tantangan yang dihadapi

## Contoh Problem Statement 2:

***"Vinie seorang mahasiswa yang harus mengategorikan penyimpanan kartu-kartu, uang kertas, dan logam yang ia miliki, tetapi dompetnya memiliki keterbatasan kompartemen."***

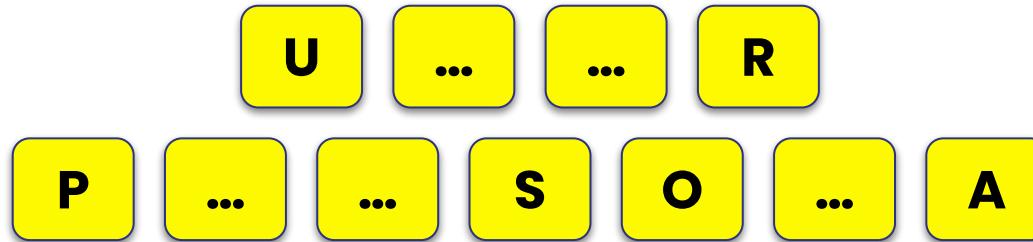
Bagaimana dengan yang ini? Apakah sudah cukup potensial?

## Contoh Problem Statement 2:

***“Vinie seorang mahasiswa yang harus mengategorikan penyimpanan kartu-kartu, uang kertas, dan logam yang ia miliki, tetapi dompetnya memiliki keterbatasan kompartemen.”***

Bagaimana dengan yang ini? Apakah sudah cukup potensial?

contoh problem statement ini secara spesifik mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh user, yaitu kesulitan dalam mengategorikan penyimpanan kartu-kartu, uang kertas, dan logam miliknya. problem statement ini juga mencantumkan alasan di balik masalah tersebut, seperti keterbatasan kompartemen yang ada pada dompet user. dengan memahami masalah ini, kita dapat fokus untuk membantu user mencari solusi yang dapat membantu mereka mengatasi hambatan yang dihadapi



Menjadi hal yang sangat penting pada saat proses menentukan problem statement karena membantu dalam menggali pemahaman yang lebih baik tentang identitas pengguna, target, atau audiens potensial.



U S E R  
P E R S O N A

Menjadi hal yang sangat penting pada saat proses menentukan problem statement karena membantu dalam menggali pemahaman yang lebih baik tentang identitas pengguna, target, atau audiens potensial.



# User Persona

## Definisi

Gambaran wujud dari pelanggan potensial yang akan menjadi target pasar dari suatu produk atau layanan yang akan kita rancang

## Fungsi

Membantu dalam memahami target audiens dan *customer needs*

Membantu untuk memastikan apa yang ingin diperoleh dari produk yang akan dikembangkan

Membantu dalam meningkatkan pertimbangan dalam membuat perencanaan bisnis

## Bagian

Nama Persona

Peran Persona

Tren Positif  
Persona

Tren Negatif  
Persona

Usia Persona

Gambaran  
Persona

Peluang Persona

Ketakutan  
Persona

Jenis Kelamin  
Persona

Kebutuhan  
Persona

Harapan Persona

# User Persona

Gambaran wujud dari pelanggan potensial yang akan menjadi target pasar dari suatu produk atau layanan yang akan kita rancang



# Fungsi User Persona

Membantu dalam memahami target audiens dan *customer needs*

Membantu untuk memastikan apa yang ingin diperoleh dari produk yang akan dikembangkan

Membantu dalam meningkatkan pertimbangan dalam membuat perencanaan bisnis



## Bagian User Persona

**Nama Persona**

**Peran Persona**

**Tren Positif  
Persona**

**Tren Negatif  
Persona**

**Usia Persona**

**Gambaran  
Persona**

**Peluang Persona**

**Ketakutan  
Persona**

**Jenis Kelamin  
Persona**

**Kebutuhan  
Persona**

**Harapan Persona**

# Contoh hasil pembuatan user persona



Tony Stark

## Buyer Persona

### Hobi & Minat

- Golf
- Koleksi mobil listrik
- Liburan keliling dunia

### Sumber Informasi

- Portal berita *online*
- Media cetak
- Facebook

### Demografi

**Umur:** 65 tahun

**Pekerjaan:** CEO perusahaan farmasi

**Lokasi:** Jakarta

**Pendidikan:** Sarjana Teknik Kimia

### Tujuan/Motivasi

Ingin melepas stress karena sudah puluhan tahun bekerja keras di usia mudanya.

### Pain Points/Tantangan

- Sibuk tapi ingin liburan
- Cepat bosan karena sudah mencoba banyak hal

# Contoh hasil pembuatan user persona

**RITA**  
Marketing

**SHOP**    **REVIEW**

**LATAR BELAKANG**  
wanita lajang, 27 tahun, tinggal di Jakarta.

Gemar berbelanja online, suka mencari diskon, dan mengikuti tren mode

**MOTIVASI DAN TUJUAN**  
Ingin tampil modis dengan budget terbatas.

**KEBUTUHAN DAN TANTANGAN**  
Membutuhkan aplikasi yang responsif, memiliki berbagai pilihan produk, dan menawarkan diskon. Kesulitan menemukan produk yang tepat dan menginginkan proses checkout yang cepat.

**PAIN POINT**  
Proses return yang rumit, gambar produk yang tidak sesuai kenyataan.

**PERILAKU DIGITAL**  
Aktif di media sosial, sering membaca review produk sebelum membeli, dan menggunakan aplikasi e-wallet.

**Yuk simulasikan pembuatan  
user persona!**



## Proses Menentukan **Problem Statement**

menggunakan formula:

**Nama atau Deskripsi User**

+

**Kebutuhan user**

+

**Kebutuhan user**

dibuat dalam bentuk kalimat atau paragraf



# Trivia Quiz

Sebutkan minimal 2 urgensi  
melakukan tahap define!

## JAWABAN:

1. Memahami kebutuhan dan masalah pengguna secara mendalam
2. Mengidentifikasi peluang bisnis dengan merumuskan masalah yang ingin dipecahkan
3. Mengarahkan energi dan sumber daya bisnis ke arah yang tepat

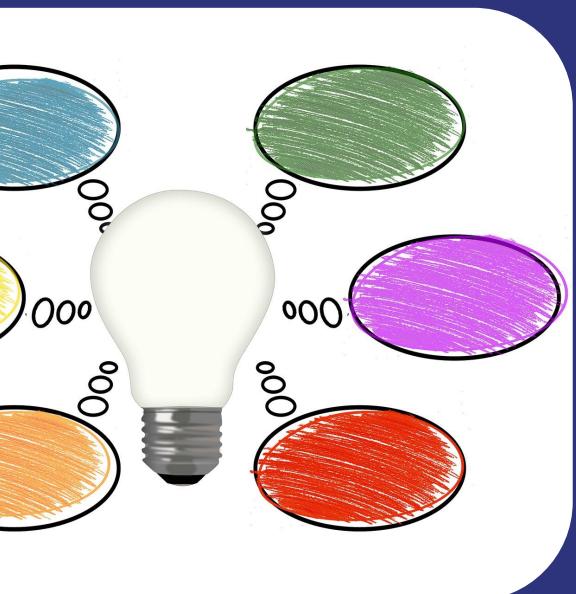


# Tahapan Design Thinking



**Saatnya melanjutkan misi!**

**Ayo Mulai!**



Misi kali ini masih akan kamu lakukan secara individu. Tugasmu sekarang adalah mencari beberapa solusi untuk membantu masalah *partner* mu berkaitan dengan dompetnya.

+

1

2

3

4

5

Misi keempat:

## Generate Alternative Solutions

4 menit

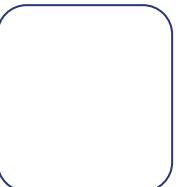
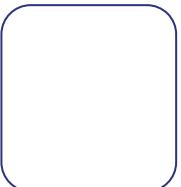
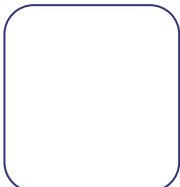
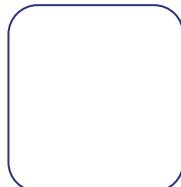
Yuk isi kolom ini untuk membuat *alternative solutions!*

Tuliskan problem statement yang sudah kamu buat pada kolom yang disediakan di atas!

### Sketsa Alternatif Solusi

gambarkan 5 alternatif solusi untuk menyelesaikan masalah yang dialami partnemu!

\*peserta diberi kesempatan untuk menggambar minimal pada 3 dari 5 kolom yang sudah disediakan



+

+

**Times Up!**

**Yuk tunjukan sketsa yang sudah kamu buat  
dan ceritakan proses pembuatannya!**

**Mengapa kita harus mencari beberapa  
alternatif solusi untuk memecahkan  
masalah *partner* kita?**

*“setiap solusi alternatif dapat menawarkan perspektif yang unik”*

dengan mengumpulkan beberapa alternatif solusi, kita memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai pendekatan yang berbeda.

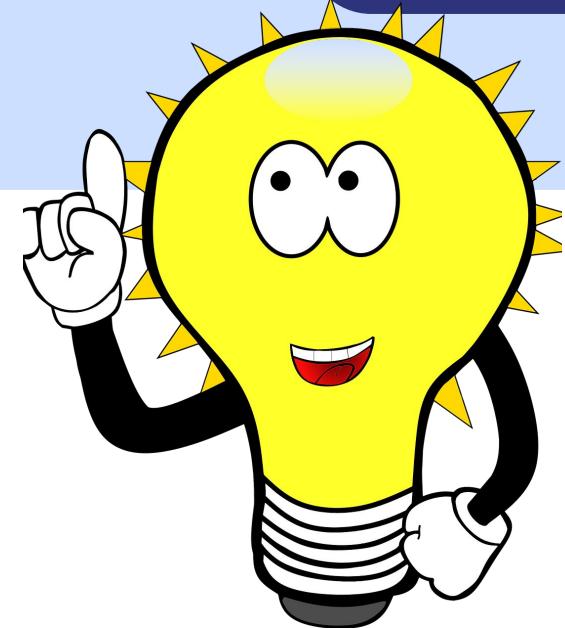
dengan memiliki solusi cadangan atau opsi alternatif, kita dapat bersiap menghadapi potensi masalah yang dapat menghambat implementasi solusi utama

dalam proses mempertimbangkan berbagai opsi, kita dapat menemukan solusi yang lebih baik dan efektif

proses ini termasuk ke dalam bagian dari **ideate** pada proses *design thinking* yang merupakan step lanjutan dari *define*

# I<sup>+</sup>diate

tahap **pengumpulan ide**  
**solusi** dalam merancang  
usaha/bisnis





## Urgensi Idiata

Menghasilkan sebanyak mungkin ide solusi yang kreatif dan inovatif

Membantu menciptakan solusi yang unik dan membedakan bisnis kita dari pesaing

Meningkatkan peluang untuk menemukan solusi dan merancang produk yang lebih baik dan efektif



Output  
Indicate

Hipotesis



## Proses untuk Melakukan Ideate

menggunakan pendekatan brainstorming:

**Mengulas kembali problem statement yang sudah ditemukan**

**Mengumpulkan beberapa ide solusi untuk memecahkan masalah**

**Membuat sketsa dari beberapa ide solusi yang sudah dikumpulkan**

**Mengidentifikasi ide solusi yang paling tepat untuk memecahkan masalah**

# Trivia Quiz

Apa yang dimaksud tahapan **Idiate** dalam *design thinking*?

## JAWABAN:

Tahap pengumpulan ide solusi dalam merancang usaha/bisnis



# Tahapan Design Thinking



**Wah gak kerasa kita udah sampai di misi  
terakhir nih! Sekarang saatnya kamu  
mengreasikan dompet yang sudah kamu  
buat terlebih dahulu sketsanya.**

## 15 Menit



Pertama-tama, kamu perlu memilih 1 dari 5 sketsa solusi yang sudah dibuat.



Kemudian gunakanlah kertas lipat, karton, gunting, lem, dan spidol untuk membantumu membuat dompet

**Times Up!**

**Sekarang saatnya kamu memberikan  
dompet kreasimu kepada masing-masing  
*partner kelompok.***

**Bagaimana? Apakah dompet yang dibuat *partner* kelompokmu sudah sesuai dengan yang kamu butuhkan?**

**Secara bergantian, setiap peserta boleh memberikan feedback atau komentar mengenai dompet yang sudah dibuatkan oleh *partner* kelompoknya**

1

2

3

4

5

Misi kelimat:

## Build and Test

3 menit

Jangan lupa untuk mencatat *feedback* dari *partner* kelompokmu pada *worksheet* berikut!

**Apa yang perlu diperbaiki?** tuliskan hal-hal yang perlu diperbaiki dari dompet yang kamu buatkan kepada *partnermu*!

**Apa yang sudah baik?**

tuliskan hal-hal yang sudah baik dari dompet yang kamu berikan kepada *partnermu*!

**Pertanyaan**

tuliskan pertanyaan yang diajukan oleh *partnermu* setelah diberikan dompet!

**Ide**

tuliskan ide dari *partnermu* untuk memperbaiki dompet yang kamu berikan kepadanya!

Jadi siapa nih yang berhasil membuat  
dompet dan diterima oleh *partner*  
kelompoknya?

Berapa banyak di antara kalian yang mendapatkan *feedback* dari *partner kelompok*?

**Membuat, memperbaiki, hingga memberikan** dompet kepada *partner* = contoh implementasi **tahap prototype dan test**.

Proses ini membantu kita dalam **menguji, memvalidasi, dan memperbaiki produk** yang akan diluncurkan kepada penggunanya.

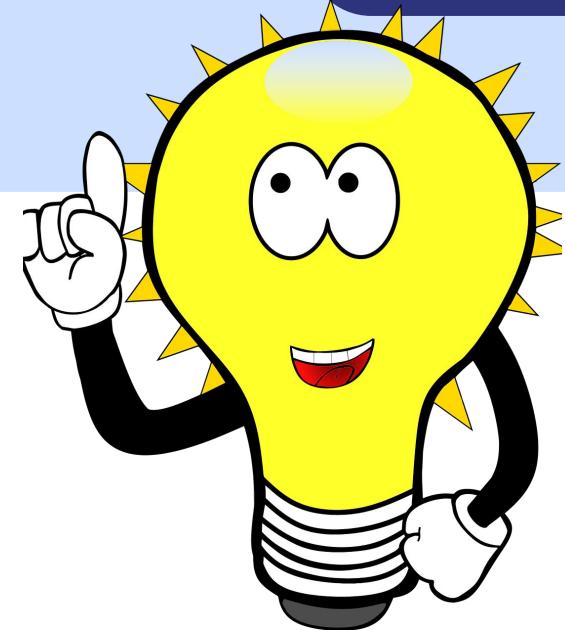
Pada saat memberikan sampel fisik produk kepada pengguna mungkin saja masih **belum sesuai dengan kebutuhan** mereka, di sini kita dapat **mencatat feedback dan memperbaiki produk agar sesuai dengan kebutuhan pelanggan**.

A photograph of a workshop scene. In the center, a wooden workbench holds a mechanical prototype. The prototype features a large white frame with two circular cutouts, a black gear assembly, and a red vise. A camera mounted on a tripod is positioned to film the prototype. A person's hands are visible, one holding a red tool and the other adjusting the tripod. The background shows shelves with various tools and components.

Lalu apa itu **prototype** dan **test**?

# Prototype

proses **memvisualisasi**  
**ide/solusi** yang didapatkan  
melalui tahap sebelumnya  
yaitu ideate



# Urgensi **Prototype**

Membuat sampel produk dalam bentuk fisik (2D/3D) yang sebelumnya sudah dirancang dalam bentuk sketsa

Menguji, memvalidasi, dan memperbaiki produk pada bisnis sebelum diluncurkan secara penuh



# Output **Prototype**

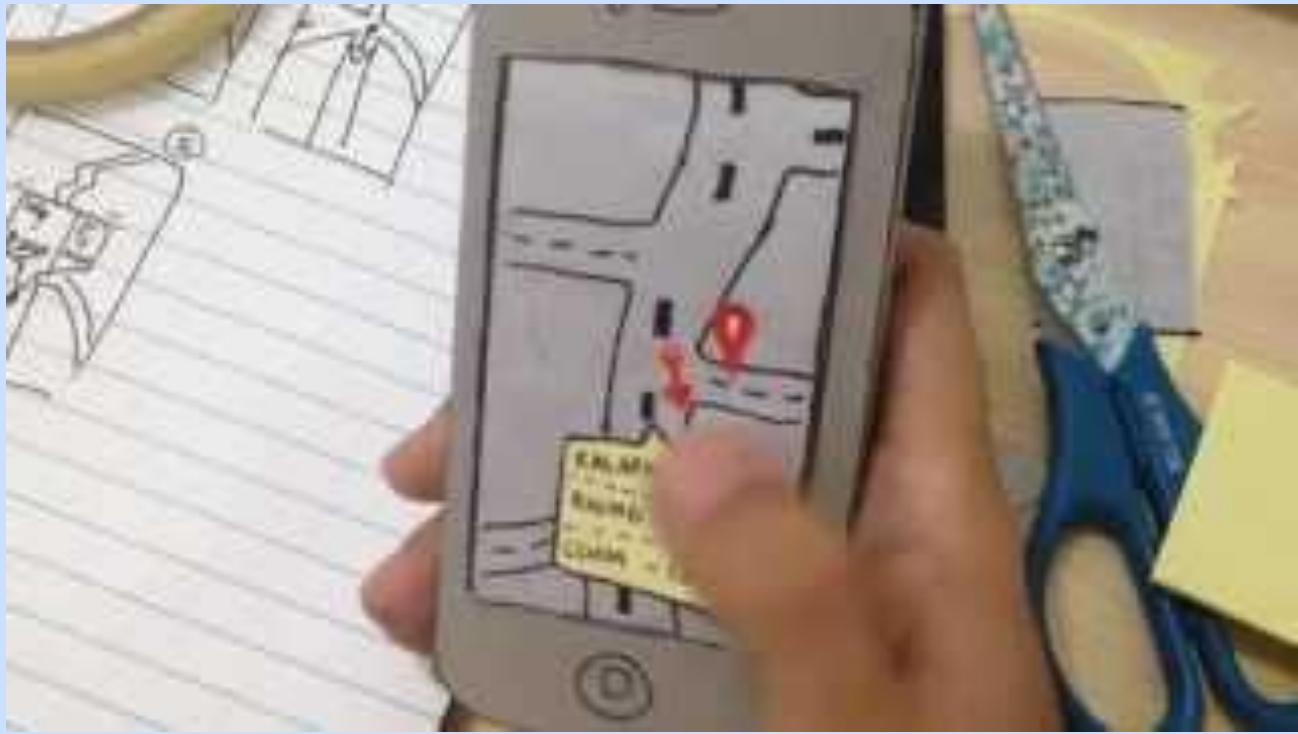
Lean Canvas

Pitch Deck

Produk/Jasa

# Process **Prototype**

Membuat sampel  
prototype dalam bentuk  
fisik (2D/3D)





# Trivia Quiz

Apa yang dimaksud tahap  
*Prototype* dalam *design thinking*?

## JAWABAN:

proses memvisualisasi ide/solusi yang didapatkan melalui tahap sebelumnya yaitu ideate

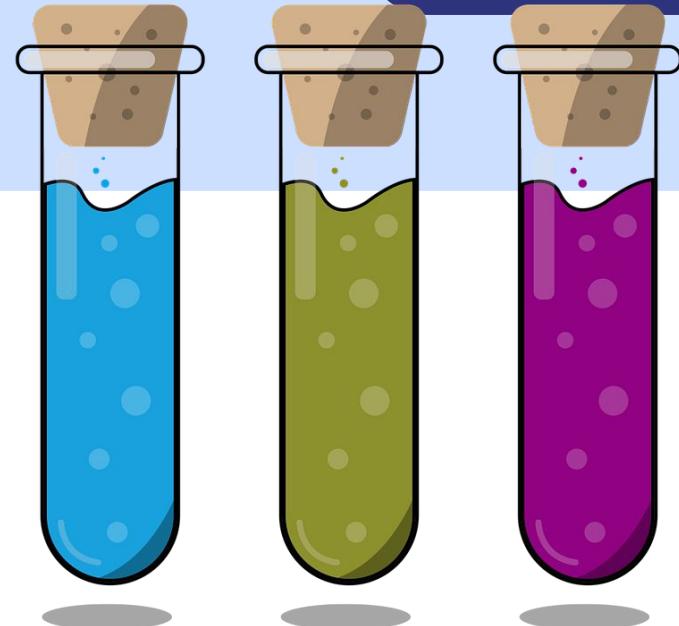


# Tahapan Design Thinking



# Test

Proses menguji prototype kepada pengguna.



## **T**est

Dapat membantu memvalidasi ide, konsep, dan solusi yang dihasilkan selama tahap perancangan (desain) produk bisnis sebelum diimplementasikan secara luas.



## Output Test

Feedback dari juri/mentor ataupun langsung dari customer atau calon customer

## Process Test

**Usability testing:** melibatkan pengumpulan feedback dari pengguna yang mencoba menggunakan prototipe atau solusi yang telah dibuat

**A/B Testing:** melibatkan perbandingan langsung antara dua versi solusi atau fitur yang berbeda untuk melihat mana yang lebih efektif atau lebih disukai oleh pengguna

# Tahapan Design Thinking

## Empathize

Memahami user



## Define

Merumuskan masalah



## Ideate

Mengumpulkan ide solusi



## Prototype

Memvisualisasi ide solusi

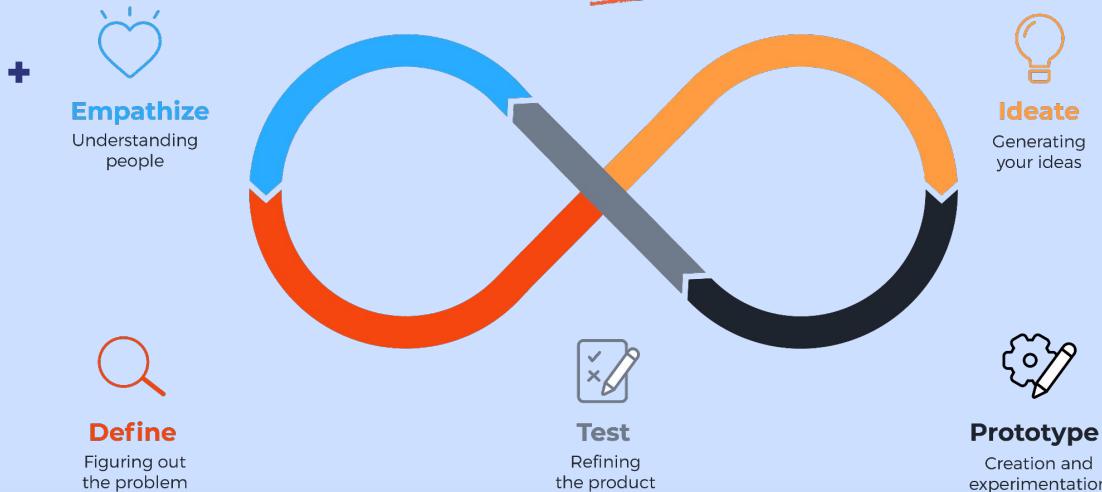


## Test

Menguji prototype kepada user



# DESIGN THINKING



Setelah mendapatkan feedback di **tahapan testing**, selanjutnya kita memperbaiki produk yang akan diberikan kepada pelanggan, di sana terdapat pola iteratif dari tahap 5 menuju tahap 4 atau mungkin ke tahap 3, 2, atau 1.

Ini lah yang membuat tahap dalam design thinking disebut tahapan **non-linear** karena prosesnya **tidak berjalan secara linear** dan **terstruktur**.

# BREAK IBADAH

# What's Next? Startup Simulation: The Discovery Challenge

Card  
Cash  
Other

# Startup Simulation: The Discovery Challenge

Apa saja yang akan kita lakukan?

## The Discovery Challenge

mengimplementasikan secara utuh proses dari tahap empathize sampai dengan ideate pada **worksheet** yang diberikan sesuai dengan ide bisnis yang ingin kamu bangun



## Perform

present your discovery board!

**Ayo mulai kerjakan The Discovery Challenge  
bersama kelompokmu!**

**45 Menit**

# Let's Present Your Discovery Board!

45 Menit

# THANK YOU!

