

Kumpul #JadiBisa Bareng Prakerja

Workshop 1

MAKE YOUR PRODUCT FIT WITH DESIGN THINKING



www.rumahsiapkerja.com

Disclaimer:

The information contained in these documents is confidential, privileged and only for the information of the intended recipient and may not be used, published or redistributed without the prior written consent of PT. Samala Serasi Ungul



Sebelum memulai workshop
teman-teman Wajib mengisi Presensi
dan Pre Test yaa..



bit.ly/PretestWorkshop1DesignThinking

Kami berikan waktu **5 menit** untuk
mengisi yaa..



bit.ly/PretestWorkshop1DesignThinking

Agar bisa belajar optimal



Nyalakan kameramu agar lebih terkoneksi!



Gunakan fitur "Raise Hand" jika kamu ingin bertanya secara langsung!

Tunggu hingga dipanggil baru nyalakan mic-mu ya



Bicara secara bergantian ya! Matikan dulu microphone-mu



Gunakan kolom chat secara bijaksana!

Gunakan chat untuk berdiskusi soal materinya ya



Gunakan nama asli dan nama kelompok untuk Zoom name-mu

Contoh : Ardi_Kelompok 10



Gunakan background zoom yang sudah disediakan oleh pihak Rumah Siap Kerja



Say Hello to Our Speaker!



M. Mirza Kusumawardana, SE, CBHC

- Associate Business Coach at Rumah Siap Kerja
- (2023 - Present) Professional Business Coach - Self Employed
- 2018 - Present) Owner Abah Emak Farm
- (2022 - 2023) Head of Retail Sales at Hijrah
- Coach Account Manager at Hijrah Coach
- (2021 - 2022) Business and Marketing Development at PT Theta Digital Integrasi (Psikolog 911)
- (2017 - 2021) Head of Operations at Pasar Mikro Pedagang Kaki Lima Jaya Mulya

Sebelum memulai materi...

Mari kita laksanakan misi berikut ini!



The Wallet Project!



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

So, are you ready?



MISI 1

Temanmu sedang membutuhkan dompet dan kamu akan memberikan dompet baru untuknya,

misi pertama yang harus kamu lakukan adalah memilihkan dompet yang ideal untuk *Temanmu.*



Instruksi 1

*Trainer akan memilih satu orang peserta
yang akan memerankan sebagai orang yang akan di
interview dan satu lagi sebagai peng interview*



Instruksi 2

Peserta yang berperan sebagai peng interview dapat memulai untuk memilih kan dompet pertama kali, berdasarkan gambar pada slide selanjutnya

4 menit

Katalog Dompet





Bagaimana proses yang kamu lalui pada saat
memilih dompet ideal untuk temanmu?





Apa alasan kamu **memilih dompet ideal tersebut untuk partnemu?**





Yah sayangnya, aktivitas yang baru saja kita lakukan adalah langkah awal yang salah jika kita ingin memilih/membuatkan dompet ideal untuk teman kita



Mengapa begitu?

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



Padahal kita belum tahu, apakah dompet yang kita pilihkan sudah cukup ideal menurut *teman kita*?





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



List of Content



Definisi
Design Thinking



Urgensi
Design Thinking



Cara Kerja
Design Thinking



5 Tahapan
Design Thinking



Implementation
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

Membantu wirausaha untuk menemukan & mengatasi permasalahan yang ada

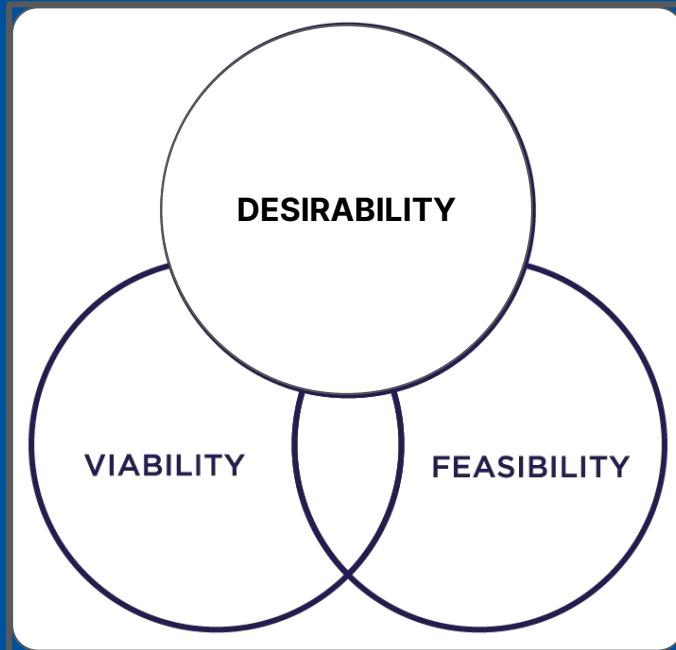
Membantu wirausaha untuk menemukan & memahami kebutuhan pelanggan yang belum terpenuhi

Membantu wirausaha untuk mengurangi resiko dari pembuatan produk/layanan baru



Cara kerja

Design Thinking



Design thinking has a human-centered core



Cara kerja

Design Thinking



Design thinking has a human-centered core



Cara kerja

Design Thinking



Design thinking has a human-centered core



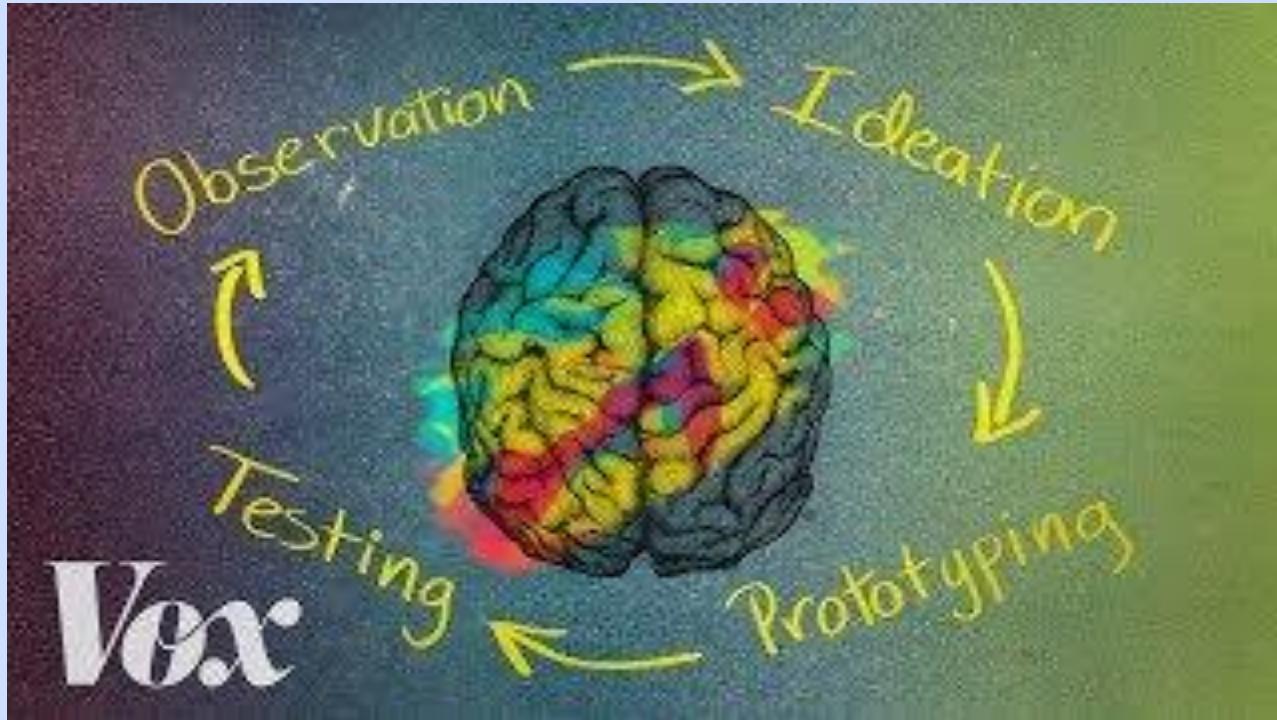
Cara kerja

Design Thinking



Design thinking has a human-centered core







Tahapan Design Thinking

Empathize
Memahami
user

Define
Merumuskan
masalah

Ideate
Mengumpulkan
ide solusi

Prototype
Memvisualisasi
ide solusi

Test
Menguji *prototype*
kepada user



Design Thinking is a creative problem solving approach. It starts with people and their needs.





Sebelum melanjutkan penjelasan materi..
sekarang saatnya kita kembali melanjutkan misi!



Dengan teman yang sama,
sekarang kamu akan kembali
melanjutkan misi dengan
menginterview untuk
mengetahui seperti apa dompet
yang bermanfaat dan berarti
bagi *partnermu*.



Sudah siap? Ayo kita mulaaai!

Ayo mulai!



Misi Kedua:

1

Start by Gaining Empathy

4 menit

Jangan lupa untuk memberitahukan hasil *interview* mu kepada trainer!

2

Interview

3

Kriteria dompet ka Ilyas

1. Tipe orang yang simple
2. Warna hitam
3. Natural
4. Murah

4

Dig Deeper

XXXX

5



Isi bagian ini terlebih dahulu ya!



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



Misi Kedua:

1

Start by Gaining Empathy

4 menit

Jangan lupa untuk memberitahukan hasil *interview* mu kepada trainer!

2

3

4

5

Interview

Kriteria dompet ka Ilyas

1. Tipe orang yang simple
2. Warna hitam
3. Natural
4. Murah

Dig Deeper

Kriteria dompet ka Ilyas

1. Tipe orang yang simple
 - a. tidak ramai > tidak banyak aksesoris/motif
2. Warna hitam
 - a. Hitam polos/doff
3. Natural
 - a. Murni kulit
4. Murah
 - a. Harganya dibawah 100 rb



Sekarang isi bagian ini

+



Apa yang berhasil kamu dapatkan dari proses
interview dengan temanmu?



+



Apa *insight* yang kamu dapatkan dari misi ini?



Dengan melakukan interview kita bisa lebih **memahami dan menempatkan diri pada sisi teman kita**, 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



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!



Di misi kali ini kamu akan menjabarkan masalah yang dialami temanmu dari hasil interview yang tadi sudah dilakukan



Misi Ketiga:

1

2

3

4

5

Reframe The Problem

Yuk isi kolom ini untuk menciptakan sebuah *problem statement*!

4 menit

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:

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



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 Tahapan 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 yang 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 perlu mengkategorikan penyimpanan kartu-kartu, uang kertas, dan logam yang ia miliki, tetapi dompetnya memiliki keterbatasan kompartemen.

Bagaimana dengan yang ini? Apakah sudah cukup potensial?

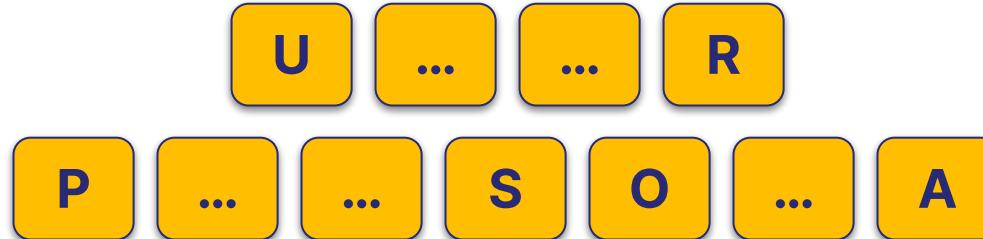


Contoh Problem Statement 2:

Vinie seorang mahasiswa yang perlu mengkategorikan 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 mengkategorikan 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

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



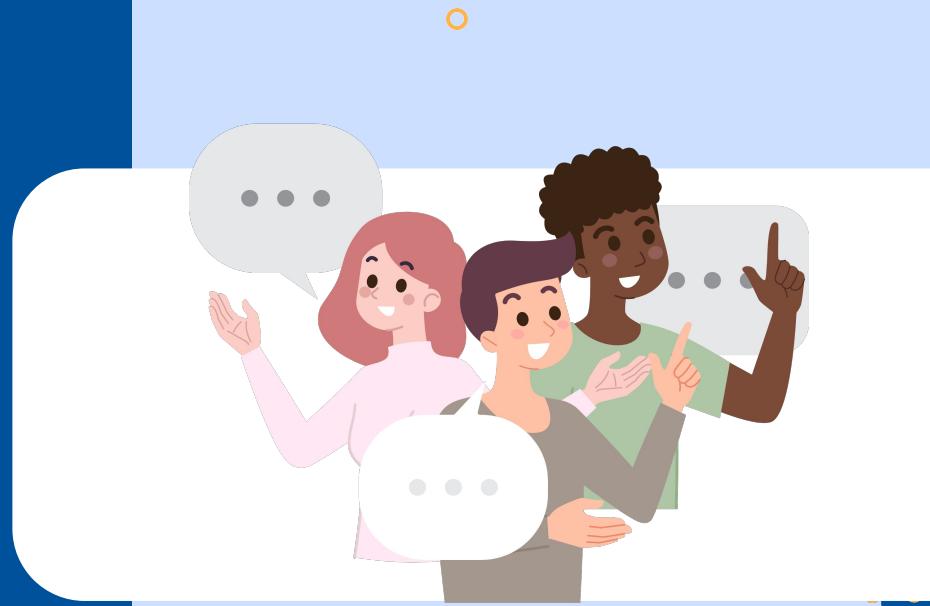
Fungsi

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



**Yuk simulasikan pembuatan
user persona!**



Contoh hasil pembuatan user persona!



Tony Stark

CONTOH

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

+

Proses Menentukan Problem Statement

Menggunakan formula:

**Nama atau Deskripsi
*User***

+

Kebutuhan *User*

+

Insight/Problem

Dibuat dalam bentuk kalimat atau paragraf



Misi Ketiga:

1

2

3

4

5

Reframe The Problem

Yuk isi kolom ini untuk menciptakan sebuah *problem statement*!

4 menit

Define Problem Statement

nama atau deskripsi user :

1. Ahmadi >25 Tahun> Pemain semi profesional > tinggal di jember
2. Lisa

kebutuhan user :

1. dompet yang kecil tanpa harus yang ribet ribet, mengambil uang tidak terlalu lama
- 2.

insight/problem:

1. karena ukuran saku seorang atlet kecil, kalau mau belanja terlalu ribet. Membutuhkan ruang untuk uang dan kartu karena itu membutuhkan dompet yang banyak ruang
- 2.

+
isi dengan nama atau deskripsi diri *partner kelompokmu!*

+
isi dengan kebutuhan *partner kelompokmu!* (berkaitan dengan dompet)

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



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





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 adalah mencari beberapa solusi untuk membantu masalah *partner* mu berkaitan dengan dompetnya.



RULES FOR DIVERGING IDEATION

- TIDAK BOLEH MENGHAKIMI IDE
- BOLEHNYA MENAMBAHKAN ATAU MODIF IDE
- IDE GILA, ANEH, RETJEH, SEDERHANA BOLEH BANGET
- TAPI TETAP FOKUS SAMA TOPIKNYA, YA
- DISKUSI SEHAT BERGANTIAN, ACTIVE LISTENING



Misi Keempat:

Generate Alternative Solutions

4 menit

Yuk isi kolom ini untuk membuat *alternative solutions!*

1

2

3

4

5

Problem Statement: **Ka lisa membutuh kan dompet yang dapat memuat banyak kartu dan uang**

sebutkan 4 alternatif solusi untuk menyelesaikan masalah yang dialami partnemu!

*peserta diberi kesempatan untuk mendeskripsikan minimal pada 3 dari 4 kolom yang sudah disediakan

Ka Siti
Cari dompet yang lebih besar dari sebelumnya

Ka Munir
Dompet yang hanya memuat uang saja tanpa kartu

Ka Ilyas
Dompet yang memiliki banyak partnya dan tidak terlalu besar

Ka Ana
Menaruh semua uang pada kartu atm, jadi saat ingin membayar tidak harus mengeluarkan uang yang membuat dompet tebal

Times Up!

Yuk sebutkan 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.

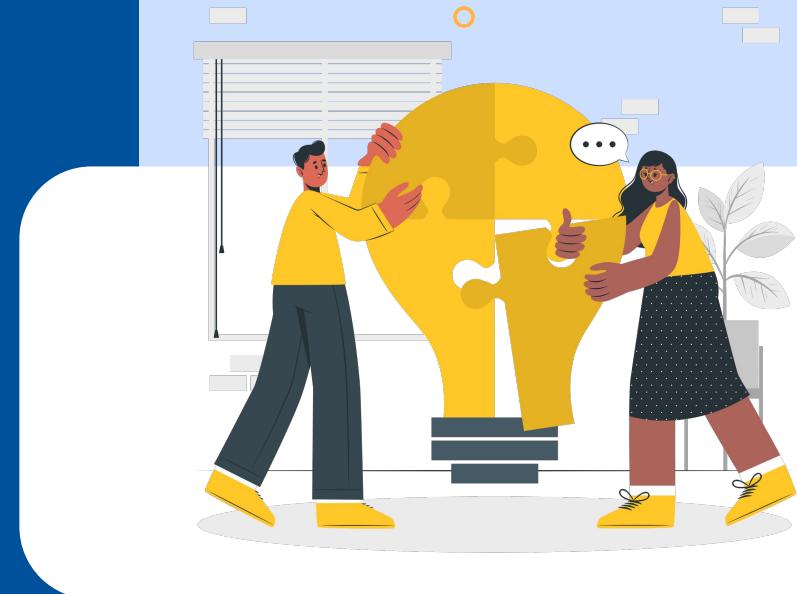
Dengan memiliki solusi cadangan atau opsi alternatif, kita dapat bersiap menghadapi potensi masalah yang dapat menghambat implementasi solusi utama.

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*.

Ideate

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





Urgensi Tahap Ideate

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 dari Tahapan Ideate

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



Tahapan Design Thinking



Empathize
Memahami user



Define
Merumuskan masalah



Ideate
Mengumpulkan ide solusi



Prototype
Memvisualisasi ide solusi

Test
Menguji prototype kepada user

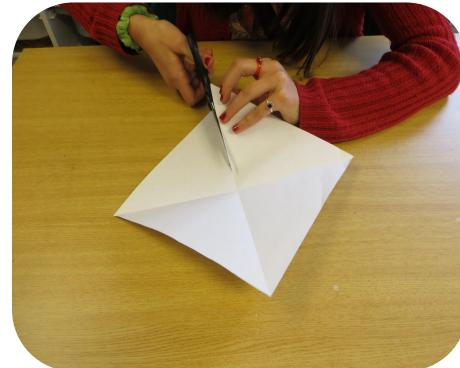


Wah gak kerasa kita udah sampai di misi terakhir nih! Sekarang saatnya kamu mendeskripsikan dompet yang sesuai dengan partner mu.

15 menit



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



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

Times Up!

Sekarang saatnya kamu memilih dompet yang paling sesuai dengan deskripsi yang kamu sampaikan.

4 menit

Katalog Dompet



Times Up!

Sekarang saatnya kamu sampaikan apakah dompet yang kamu pilih sudah sesuai dengan kebutuhan *partner*.



Bagaimana? Apakah dompet yang dipilihkan oleh *partner* mu sudah sesuai dengan yang kamu butuhkan?

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



1

2

3

4

5

Misi Kelima:

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 berikan kepada partnemu!

Apa yang sudah baik? tuliskan hal-hal yang sudah baik dari dompet yang kamu berikan kepada partnemu!

Pertanyaan
tuliskan pertanyaan yang diajukan oleh partnemu setelah diberikan dompet!

Ide
tuliskan ide dari partnemu untuk memperbaiki dompet yang kamu berikan kepadanya!



Jadi siapa nih yang berhasil memilih kan dompet dan diterima oleh *partnernya*?



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**.



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

Business Model Canvas

Pitch Deck

Produk/Jasa

Proses

Prototype

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









Tahapan Design Thinking

Empathize
Memahami user

Define
Merumuskan masalah

Ideate
Mengumpulkan ide solusi

Prototype
Memvisualisasi ide solusi

Test
Menguji prototype kepada user





Test

Proses menguji prototype kepada pengguna.

Urgensi Test

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

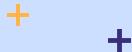
Proses

Prototype

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



Non-Linier



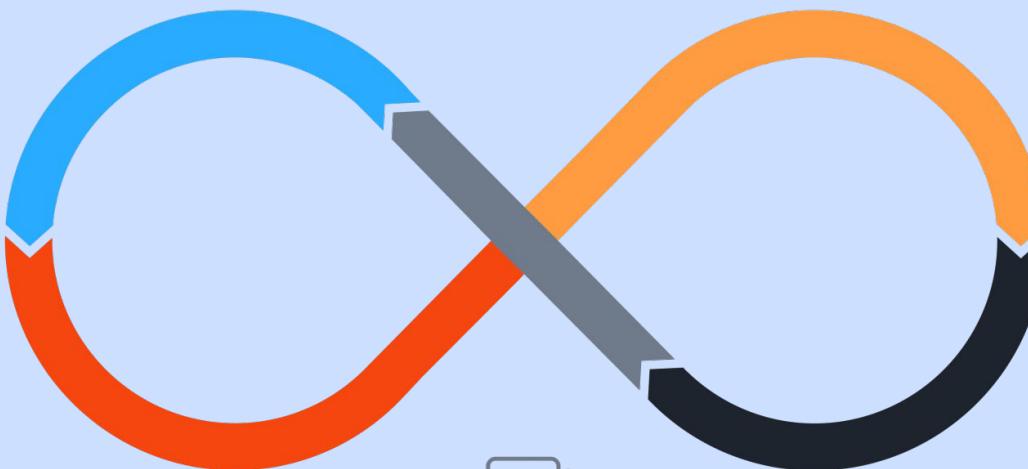
Empathize

Understanding people



Define

Figuring out the problem



Test

Refining the product



Ideate

Generating your ideas



Prototype

Creation and experimentation

QnA

Apakah Ada Pertanyaan?

Semua manusia di muka bumi ini juga bingung guys. Nanti ga bingung kalau udah-di-surga-nanya Trainer!





What's Next?
Business Activity:
The Discovery Challenge



Business Activity: The Discovery Challenge

Apa saja yang akan kita lakukan?

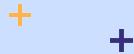
The Discovery Challenge

mengimplementasikan secara utuh proses dari tahap empathize sampai dengan ideate pada **worksheet** yang diberikan sesuai dengan permasalahan yang dihadapi oleh UMKM binaan masing masing kelompok



Perform

present your discovery board during a coaching session!



Tahapan Discovery Challenge

Interview, Needs, Insights

Problem
Statement

IDEASI!



Worksheet Business Activity

THE DISCOVERY CHALLENGE



NAMA GRUP:

EMPATHY		DEFINE	
INTERVIEW Catatan dari hasil wawancara/research/observasi	NEEDS Hal - hal yang dibutuhkan oleh user (dalam bentuk kata kerja)	PROBLEM STATEMENT Nama atau deskripsi user + kebutuhan user + insight dari kebutuhan atau insight user	
	INSIGHT Catatan insight atau masalah atas kebutuhan user yang didapatkan dari hasil wawancara		
IDEATE			
SHARE YOUR ALTERNATIVE SOLUTION Catatan dari berbagai alternatif solusi (dalam bentuk deskripsi/contoh gambar)	PROS OF ALTERNATIVE SOLUTION Hal menguntungkan dari alternatif solusi yang sudah dikumpulkan	HYPOTHESIS SOLUTION Hipotesis solusi berdasarkan pertimbangan pros dan cons dari berbagai alternatif solusi (dalam bentuk penjelasan deskripsi)	
	CONS OF ALTERNATIVE SOLUTION Hal merugikan dari alternatif solusi yang sudah dikumpulkan		



**DEADLINE PENGUMPULAN TUGAS
SENIN 04 DESEMBER 2023 JAM 23:59 WIB
SUBMIT DI GRUP MASING MASING**

+

Sebelum mengakhiri workshop
teman-teman Wajib mengisi Post Test
dan Survei Kepuasan yaa..



+

bit.ly/posttestworkshop1designthinking



TERIMA KASIH