

# MAKE YOUR PRODUCT

FIT WITH DESIGN THINKING



## Sebelum Memulai Workshop



Teman-teman Wajib mengisi **Presensi dan Pre Test** yaa.

Kami berikan waktu **5 menit**.

Link: [bit.ly/PretestWorkshop1DesignThinking](https://bit.ly/PretestWorkshop1DesignThinking)

(QR Code Dihilangkan untuk Versi HTML)

## Agar Bisa Belajar Optimal

**Nyalakan Kamera**  
Agar lebih terkoneksi

**"Raise Hand"**  
Untuk bertanya langsung (tunggu dipanggil)

**Mic Mute**  
Bicara bergantian.

**Chat**  
Gunakan bilksana untuk diskusi materi.

**Nama Zoom**  
Nama asli & nama kelompok (Contoh: Auldi\_Kelompok 10).

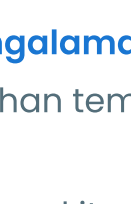
**Background**  
Gunakan yg disediakan (jika ada).

## Perkenalkan Speaker Anda

**M. Mirza Kusumawardana, SE, CBHC**

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

## Sebelum Memulai Materi...



Mari kita laksanakan misi berikut ini!

### The Wallet Project!

Anda akan menjalankan 5 misi bersambung untuk **membuat dompet ideal** untuk teman Anda.

**So, are you ready?**

## Misi 1: Memilih Dompet Ideal (Tanpa Interview)

**Skenario:** Temanmu butuh dompet baru, kamu akan memberikannya.

**Tugas Awal (Simulasi Kesalahan Umum):**

- Trainer memilih 1 'Interviewer' dan 1 'Interviewee'.
- Interviewer memilihkan 1 dompet dari katalog (tanpa bertanya pada interviewee).
- Waktu: 4 menit**

**Katalog Dompet (Deskripsi Teks sebagai Pengganti Gambar):**

(Bayangkan katalog berisi: 1. Dompet kulit lipat standar, 2. Dompet kain kecil, 3. Dompet lipat kanvas, 4. Card holder tipis, 5. Dompet panjang wanita (slutah), 6. Dompet wanita lipat medium, 7. Dompet pria banyak slot, 8. Dompet travel organizer.)

**Refleksi (Untuk Interviewer):**

- Bagaimana proses Anda memilih dompet tersebut?
- Apa alasan Anda memilih dompet itu untuk partner Anda?

## Yah, Sayangnya...

Aktivitas tadi adalah **langkah awal yang salah** jika kita ingin membuat dompet yang **benar-benar ideal** untuk teman kita.

### Mengapa Begitu?

Karena kita memilih **berdasarkan asumsi/pengalaman pribadi kita**, tanpa benar-benar memahami kebutuhan teman kita.

Kita **belum tahu**, apakah dompet pilihan kita itu sudah sesuai menurut **teman kita?**

Maka dari itu, kita perlu pendekatan **Design Thinking!**

## Fokus Pembahasan: Design Thinking

**Definisi**  
Apa itu Design Thinking?

**Urgensi**  
Mengapa penting?

**Cara Kerja**  
Bagaimana prinsip dasarnya?

**5 Tahapan**  
Langkah-langkah prosesnya.

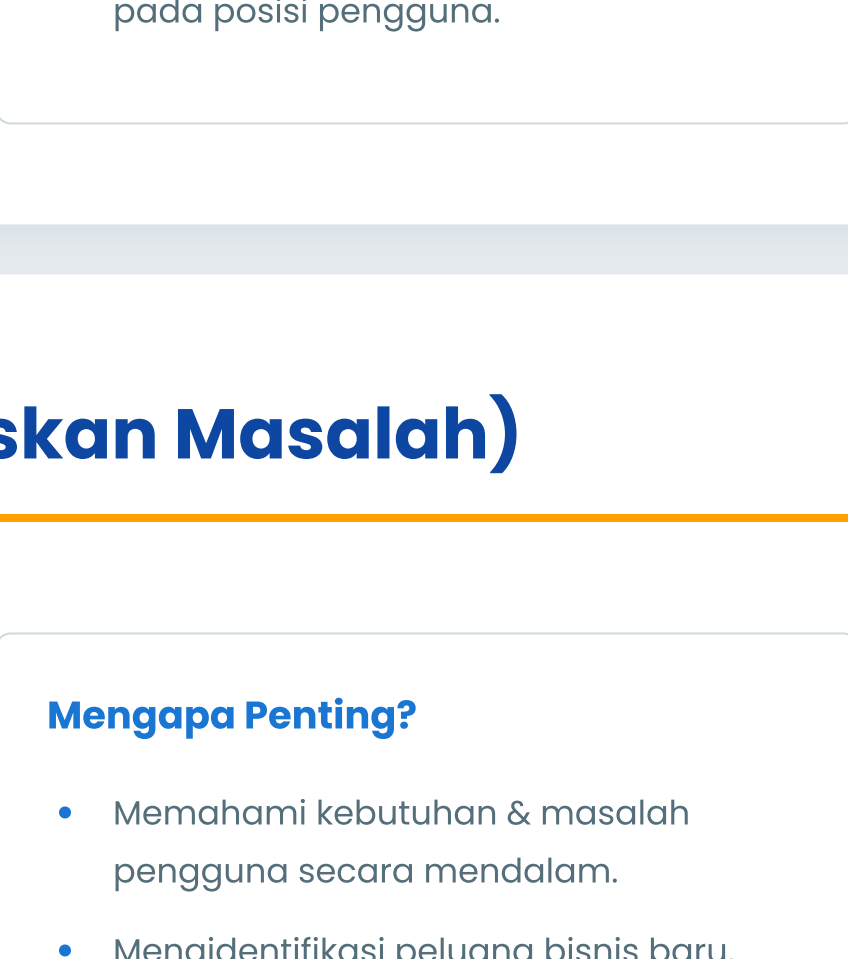
**Implementation**  
The Discovery Challenge.

## Design Thinking: Definisi

Diperkenalkan oleh David Kelley dan Tim Brown (Pendiri IDEO).

Design Thinking adalah **metodologi desain** yang memberikan pendekatan **berbasis solusi** untuk memecahkan masalah berdasarkan **kebutuhan pengguna (user)**.

"It starts with people and their needs."



## Urgensi Design Thinking bagi Entrepreneur

Membantu menemukan & **mengatasi permasalahan** yang ada secara tepat.

Membantu menemukan & memahami **kebutuhan pelanggan** yang belum terpenuhi.

Membantu mengurangi **risiko** dari pembuatan produk/layanan baru yang tidak diminati.

## Cara Kerja Design Thinking

Design Thinking memiliki inti yang berpusat pada manusia (**Human-Centered Core**), menyeimbangkan:

**Desirability (Keinginan)**  
Apa yang **masuk akal** dan **dilindungi** oleh pengguna?

**Feasibility (Kelayakan Teknis)**  
Apa yang **secara teknis mungkin** dilakukan saat ini atau di masa mendatang?

**Viability (Kelangsungan Bisnis)**  
Apa yang bisa menjadi bagian dari **model bisnis yang berkelanjutan?**

Solusi ideal berada di **Irisan** ketiganya.

## 5 Tahapan Design Thinking

**1. Empathize**  
Memahami user

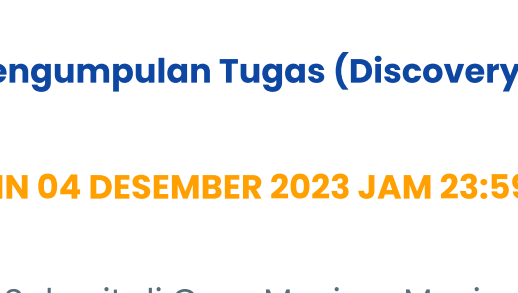
**2. Define**  
Merumuskan masalah

**3. Ideate**  
Mengumpulkan ide solusi

**4. Prototype**  
Memvisualisasi ide solusi

**5. Test**  
Menguji prototype kepada user

Proses ini seringkali **tidak linier**, bisa kembali ke tahap sebelumnya (iteratif).



(Representasi Visual Proses Non-Linier)

## Tahap 1: Empathize (Berempati)

**Apa itu Empathize?**

Langkah **awal** dalam proses mendesain produk.

Berisi proses **mengetahui dan memahami** emosi, pengalaman, dan situasi dari **user atau pengguna**.

(Ingat Misi 2: Interview teman tentang kebutuhan dompetnya).

**Mengapa Penting?**

- Mengembangkan pemahaman mendalam tentang pengguna.
- Mengidentifikasi masalah dari perspektif pengguna.
- Memastikan produk benar-benar menyelesaikan masalah, bukan gejala.

**Proses Empathize**

- Assume a beginner's mindset:** Kosongkan asumsi pribadi.
- Interview:** Wawancara mendalam untuk menggali kebutuhan & masalah.
- Giving Empathy:** Menempatkan diri pada posisi pengguna.

**Output: Hipotesis Solusi**

## Tahap 2: Define (Merumuskan Masalah)

**Apa itu Define?**

Setelah mengumpulkan informasi (Empathize), langkah selanjutnya adalah **merumuskan masalah secara jelas dan spesifik**.

Mengidentifikasi kesenjangan antara kebutuhan pengguna dan solusi yang ada.

(Ingat Misi 3: Menulis Problem Statement berdasarkan hasil interview).

**Mengapa Penting?**

- Memahami kebutuhan & masalah pengguna secara mendalam.
- Mengidentifikasi peluang bisnis baru.
- Mengarahkan energi & sumber daya ke arah yang tepat.

**Output: Problem Statement**

Pernyataan jelas & terperinci tentang masalah/tantangan yang ingin dipecahkan.

**Formula:** [Nama/Deskripsi User] + membutuhkan [kebutuhan User] karena [Insight/Masalah].

**Contoh Baik:** "Vinie (mahasiswa) membutuhkan **cara mudah mengkategorikan kartu uang kertas & logam karena dompetnya saat ini memiliki kompartemen terbatas & membuatnya kesulitan saat transaksi**".

## Tahap 3: Ideate (Mengumpulkan Ide)

**Apa itu Ideate?**

Tahap **pengumpulan ide solusi** dalam merancang usaha/bisnis, setelah masalah dirumuskan (Define).

Fokus pada **kuantitas dan keberagaman ide**.

(Ingat Misi 4: Mencari beberapa alternatif solusi dompet).

**Mengapa Penting?**

- Menghasilkan banyak ide solusi kreatif & inovatif.
- Menciptakan solusi unik & membedakan dari pesaing.
- Meningkatkan peluang menemukan solusi terbaik.

**Proses Ideate (Contoh: Brainstorming)**

- Ulas kembali Problem Statement.
- Kumpulkan ide solusi sebanyak mungkin (tanpa judgment).
- Buat sketsa kasar ide-ide tersebut.
- Identifikasi ide solusi yang paling tepat/potensial.

**Output: Hipotesis Solusi**

## Tahap 4 & 5: Prototype & Test

**Tahap 4: Prototype (Memvisualisasikan)**

Proses **memvisualisasi ide/solusi** yang didapatkan dari tahap ideate.

**Urgensi:** Membuat sampel fisik/digital (2d/3d) dari sketsa ide.

**Output:** Bisa berupa Business Model Canvas, Pitch Deck, atau mock-up/sampel Produk/ Jasa.

**Tahap 5: Test (Menguji)**

Proses **menguji prototype** kepada pengguna.

**Urgensi:** Memvalidasi ide, konsep, solusi sebelum implementasi luas.

**Output:** **Feedback** dari pengguna, juri, atau mentor.

**Proses:** Usability testing, A/B testing.

(Ingat Misi 5: Membuat dompet kertas berdasarkan ide & mendapatkan feedback dari partner).

Membuat, memperbaiki, hingga memberikan dompet kepada partner adalah contoh implementasi tahap **Prototype** dan **Test** untuk menguji, memvalidasi, dan memperbaiki produk.

## Business Activity: The Discovery Challenge

Saatnya mengaplikasikan semua tahapan!

**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 kelompok Anda.

**Perform**

Presentasikan **discovery board** (hasil worksheet) Anda selama sesi coaching berikutnya!

### Tahapan Discovery Challenge

**Interview, Needs, Insights** → **Problem Statement** → **IDEASI**

(Worksheet detail akan diberikan terpisah).



## Pengumpulan Tugas & Akhir Sesi

**Deadline Pengumpulan Tugas (Discovery Challenge):**

**SENIN 04 DESEMBER 2023 JAM 23:59 WIB**

Submit di Grup Masing-Masing.

Sebelum mengakhiri workshop, jangan lupa mengisi **Post Test dan Survei Kepuasan** yaat

(Link/QR Code Dihilangkan untuk Versi HTML)

**Terima Kasih!**