**LATIHAN**

**Tujuan :** Menyelesaikan masalah terkait peran Anda dan bagaimana AI bisa menyelesaikannya? Gunakan Proses Design Thinking

**Langkah-langkah:**

**Empathize :** Menyusun pertanyaan dan melakukan interview

**Define :** Mengelompokkan hasil interview

**Ideate :** Menemukan permasalahan dan Solusi

**Prototype :** Menggambar solusi dalam bentuk desain

**Testing :** Presentasi

**Kategori Usaha Calon Mitra OJT :**

1. Konsultan Teknik & Infrastruktur
2. Digital Kreatif Agency
3. F&B
4. Retail
5. Koperasi
6. UMKM
7. Sosial, Keagamaan, Filantrop

**Roti & Kopi Co**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tujuan** | **:** | Saya ingin membuka usaha "Roti & Kopi Co.", tetapi saya melihat masalah di toko kopi lain dimana pelanggan sering mengantri lama. Inisiatif saya adalah menambahkan fitur pesan online untuk dine-in dan takeaway yang bisa dibayar dari jarak jauh menggunakan QRIS, sehingga ketika pelanggan tiba di tempat, pesanannya sudah siap dan mereka tinggal mengambilnya. | |
| **Empathize** | **:** | 1. Seberapa sering Anda membeli kopi dan roti untuk dibawa pulang (takeaway)?   Jawaban: "Hampir setiap hari, terutama di hari kerja. Biasanya saya beli sarapan sebelum ke kantor atau coffee break jam 10 pagi. Di akhir pekan, lebih sering untuk dine-in."   1. Apa yang paling membuat Anda frustrasi ketika mengantri di kedai kopi?   Jawaban: "Waktu terbuang percuma, apalagi jika sedang buru-buru. Yang paling menjengkelkan adalah ketika sudah lama mengantri, ternyata varian roti yang diinginkan sudah habis. Juga, rasa tidak enak jika harus buru-buru memilih menu karena tekanan antrian di belakang."   1. Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi untuk memesan kopi secara online? Jika iya, apa yang Anda suka dan tidak sukai?   Jawaban: "Pernah, seperti Starbucks atau Fore. Yang disuka: Bisa pesan dengan tenang, tidak perlu mengantri, dan pesanan biasanya sudah siap. Yang tidak disuka: Terkadang aplikasinya berat dan berbelit-belit. Juga, kadang notifikasi 'pesanan siap' tidak akurat; sudah sampai di tempat ternyata masih dibuatkan."   1. Seberapa penting bagi Anda untuk bisa memesan dan membayar sebelum sampai di tempat, sehingga tidak perlu mengantri?   Jawaban: "Sangat penting! Itu adalah pengubah permainan (game-changer). Bisa menghemat 10-15 menit waktu berharga di pagi hari. Saya bisa pesan dari meja kerja, turun, ambil, dan langsung kembali tanpa harus terlibat dalam kerumunan dan antrian."   1. Seberapa nyaman Anda dengan pembayaran digital seperti QRIS?   Jawaban: "Sangat nyaman dan sudah menjadi kebiasaan. Hampir semua transaksi sehari-hari saya lakukan dengan QRIS atau dompet digital. Lebih praktis, tidak perlu membawa uang cash, dan transaksi tercatat rapi."   1. Jika Anda memesan untuk dine-in, apakah Anda lebih suka memilih meja sendiri atau dipilihkan sistem?   Jawaban: "Lebih suka memilih sendiri. Terkadang saya ingin mencari tempat yang sepi di sudut atau dekat colokan listrik. Tapi, jika tempat sangat ramai, saya tidak masalah jika sistem yang menunjuk meja yang kosong asalkan prosesnya jelas." | |
| **Define** | **:** | 1. Frustrasi akan Waktu  * "Antrian lama menyita waktu istirahat kerja yang singkat." * "Tidak bisa memprediksi berapa lama waktu yang dibutuhkan."  1. Keinginan akan Kenyamanan & Kepastian  * "Ingin pesanan sudah siap ketika sampai." * "Tidak ingin mengantri dua kali (untuk pesan dan bayar)." * "Khawatir kehabisan varian roti favorit jika datang terlambat."  1. Kemandirian dan Kontrol  * "Ingin bisa memesan dengan leluasa tanpa merasa buru-buru karena ada antrian di belakang." * "Suka dengan pembayaran non-tunai yang cepat." | |
| Pelanggan yang sibuk membutuhkan cara yang lebih cepat dan efisien untuk mendapatkan kopi dan roti favorit mereka tanpa harus menghabiskan waktu untuk mengantri secara fisik, karena waktu mereka terbatas dan antrian yang panjang menurunkan pengalaman mereka. | |
| **Ideate** | **:** | 1. Antrian panjang di kasir   Website untuk pemesanan jarak jauh.   1. Pembayaran yang memakan waktu   Integrasi QRIS dalam aplikasi untuk pembayaran yang smooth dan tanpa kontak.   1. Ketidakpastian ketersediaan menu   Fitur pada aplikasi yang menampilkan menu dan status "Habis" atau "Tersedia" secara real-time.   1. Pelanggan bingung cara ambil pesanan   Sistem Notifikasi Otomatis. Kirim notif "Pesanan Siap" beserta kode pickup | |
| 1. Melihat menu dan ketersediaan. 2. Memesan dan membayar secara digital via QRIS. 3. Memilih opsi dine-in (dengan pilihan mengambil sendiri di meja) atau takeaway. 4. Menerima notifikasi ketika pesanan ready untuk diambil. | |
| **Prototype** | **:** | 1. Landing Page |  |
|  |  | 1. Our menu |  |
|  |  | 1. Detail Our Menu |  |
|  |  | 1. Promo |  |
|  |  | 1. Detail Promo |  |
|  |  | 1. Special Event |  |
|  |  | 1. Discover |  |
|  |  | 1. Login |  |
|  |  | 1. Verifikasi Kode |  |
|  |  | 1. Home |  |
|  |  | 1. Detail Menu Dine In Combo |  |
|  |  | 1. Detail Menu Dine In Coffee |  |
|  |  | 1. Detail Menu Takeaway Combo |  |
|  |  | 1. Detail Menu Takeaway Coffee |  |
|  |  | 1. Detail Combo Order |  |
|  |  | 1. Detail Coffee Order |  |
|  |  | 1. Shopping Chart Dine In |  |
|  |  | 1. Shopping Chart Takeaway |  |
|  |  | 1. Shopping Chart |  |
|  |  | 1. Payment |  |
|  |  | 1. Order History |  |
|  |  | 1. Empty Order History |  |
|  |  | 1. Profile |  |
|  |  | 1. Edit Profile |  |
| **Testing** | **:** | Secara keseluruhan, respons terhadap konsep aplikasi **Roti & Kopi Co.** sangat positif. Semua partisipan menyatakan bahwa fitur pesan dan bayar jarak jauh adalah solusi yang sangat dibutuhkan dan akan menghemat waktu mereka secara signifikan. Alur pemesanan inti dinilai mudah diikuti, namun testing berhasil mengidentifikasi beberapa titik kebingungan kritis, terutama pada **halaman checkout** dan **pembayaran**, yang membutuhkan iterasi desain sebelum diluncurkan. | |