

Nama : Mu'adz

NIM : K3521045

Resume General Lecture Bapak Yudha Kuntoaji

1. Pengertian Produk Digital

Produk Digital adalah produk yang tidak memiliki bentuk fisik tidak bisa disentuh ataupun diraba. Pada umumnya produk digital di perjual belikan secara online di Internet dengan melalui proses penjualan, transaksi dan pengiriman sampai penggunaannya pun secara elektronik.

2. Design Thinking

Design thinking adalah proses berulang di mana ketika Anda mencoba memahami pengguna, mempertanyakan asumsi, dan mendefinisikan kembali masalah dalam upaya mengidentifikasi strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak langsung terlihat pada tingkat pemahaman awal.

A. Emphathise

Tahap pertama dari proses Design Thinking adalah mendapatkan pemahaman empati tentang masalah yang Anda coba selesaikan.

Hal Ini melibatkan konsultasi dengan para ahli untuk mempelajari lebih lanjut tentang bidang yang relevan dengan cara mengamati, berinteraksi dan berempati dengan orang-orang untuk memahami pengalaman dan motivasi mereka, sehingga akan memperoleh pemahaman pribadi yang lebih jelas tentang masalah yang relevan.

Empati sangat penting untuk proses desain yang berpusat pada manusia seperti design thinking dan memungkinkan pemikir desain untuk mengesampingkan asumsi mereka sendiri tentang dunia untuk mendapatkan wawasan tentang pengguna dan kebutuhan mereka.

B. Define

Tahap kedua dalam melakukan Design Thinking adalah Define. Dalam tahap ini, Anda bisa mengumpulkan informasi yang Anda buat dan kumpulkan selama fase Emphathise.

Di sinilah Anda akan menganalisis dan mensintesis pengamatan untuk mengidentifikasi masalah utama yang diidentifikasi. Anda harus mencoba mendefinisikan masalah sebagai pernyataan masalah yang berpusat pada manusia.

Fase define ini akan membantu desainer dalam tim mengumpulkan ide-ide hebat untuk membuat fitur, fungsi, dan item lain yang akan memungkinkan mereka untuk memperbaiki masalah, atau setidaknya memungkinkan pengguna untuk memecahkan masalah mereka sendiri.

C. Ideate

Tahap ketiga dari proses design thinking adalah ideate. Design thinking pada ideate ini Anda diharuskan siap untuk mulai menghasilkan ide.

Disini Anda tumbuh untuk memahami pengguna dan kebutuhan mereka di fase Empathise, dan menganalisis dan mensintesis pengamatan Anda di fase Identifikasi, menghasilkan pernyataan masalah yang berpusat pada manusia.

Dengan rekam jejak yang solid, Anda dan anggota tim dapat mulai “berfikir santai” dan mencari cara alternatif dalam memandang masalah untuk mengidentifikasi solusi baru atas pernyataan masalah yang dibuat.

Ada ratusan teknik pembangkitan ide seperti brainstorming, brainwriting, ide terburuk, dan scamper. Sesi Brainstorming dan kemungkinan ide terburuk sering digunakan untuk mendorong pemikiran bebas dan memperluas ruang masalah. Sangat penting untuk mendapatkan ide atau solusi masalah sebanyak mungkin.

Pada akhir fase pembuatan ide, Anda harus memilih teknik pembuatan ide lain untuk membantu Anda dalam meneliti dan menguji ide-ide, sehingga Anda dapat menemukan cara terbaik untuk memecahkan masalah atau menyediakan elemen-elemen yang diperlukan untuk menghindarinya.

D. Prototype

Pada tahap ini, tim desain akan menghasilkan serangkaian versi produk yang diperkecil dan berbiaya rendah atau fitur spesifik yang ditemukan dalam produk, sehingga mereka dapat mengeksplorasi solusi untuk masalah yang dibuat pada tahap sebelumnya.

Prototype dapat dibagikan dan diuji di dalam tim, di departemen lain, atau dengan sekelompok kecil orang di luar tim desain. Ini adalah fase percobaan dan tujuannya

adalah untuk menentukan solusi terbaik untuk setiap masalah yang diidentifikasi dalam tiga fase pertama.

Solusi diimplementasikan dalam prototype dan diteliti dan diterima secara individual, direvisi dan diperiksa kembali serta ditolak berdasarkan pengalaman pengguna.

Pada akhir fase ini, tim desain akan memiliki gagasan yang lebih baik tentang kendala dan masalah yang melekat pada produk, dan akan memiliki pandangan yang lebih jelas tentang bagaimana pengguna sebenarnya akan bertindak, berfikir, dan merasa saat berinteraksi dengan produk akhir.

E. Test

Desainer thinking secara ketat menguji seluruh produk menggunakan solusi terbaik yang diidentifikasi selama pembuatan prototype.

Ini adalah tahap akhir dari pemikiran desain, tetapi dalam proses berulang, hasil yang dihasilkan dalam tahap pengujian sering digunakan untuk mendefinisikan kembali satu atau lebih masalah dan menginformasikan pemahaman pengguna, kondisi penggunaan, bagaimana orang berfikir, bertindak, dan merasa berempati.

Bahkan pada tahap ini, perubahan dan perbaikan dilakukan untuk menghilangkan solusi masalah dan mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang produk dan penggunaannya.

3. Tugas Product Designer

- A. Mengidentifikasi peluang untuk produk baru
- B. Menganalisis bagaimana produk baru memenuhi kebutuhan pasar dan preferensi konsumen.
- C. Tetapkan persyaratan desain berdasarkan pengarahan dari tim internal dan mitra eksternal
- D. Mencari bahan dan melakukan penelitian
- E. Buat sketsa draf di atas kertas atau secara digital
- F. Menggunakan software 3D untuk merancang produk dan komponen
- G. Menghasilkan prototipe dan menguji fungsionalitas
- H. Memperbaiki desain produk yang sudah ada berdasarkan hasil uji prototipe
- I. Mengumpulkan feedback dari pengguna produk
- J. Memperbaiki produk berdasarkan feedback pengguna