

INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER (IMK)

Yoyon Efendi, M.Kom

Tim Pengampu Matakuliah IMK



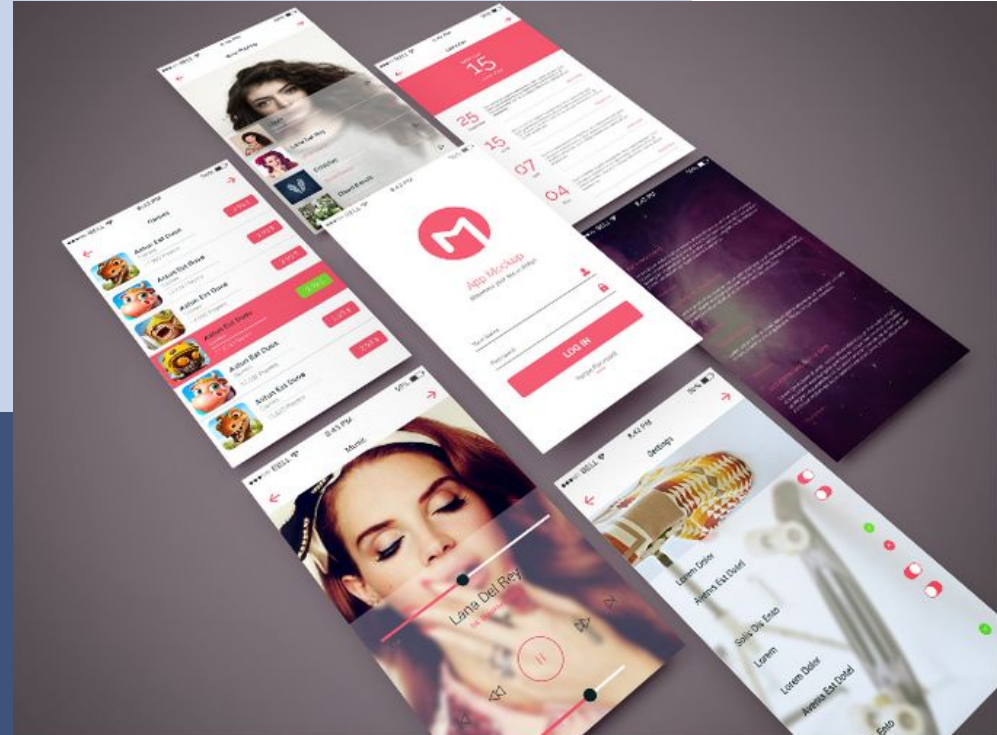
Visi Misi Program Studi

Menjadi Program Studi dalam Bidang
Teknik Informatika Berbasis Mobile Computing
di Sumatera Tahun 2030

#13

Design Thinking

Web-Mobile



Pengertian Design Thinking

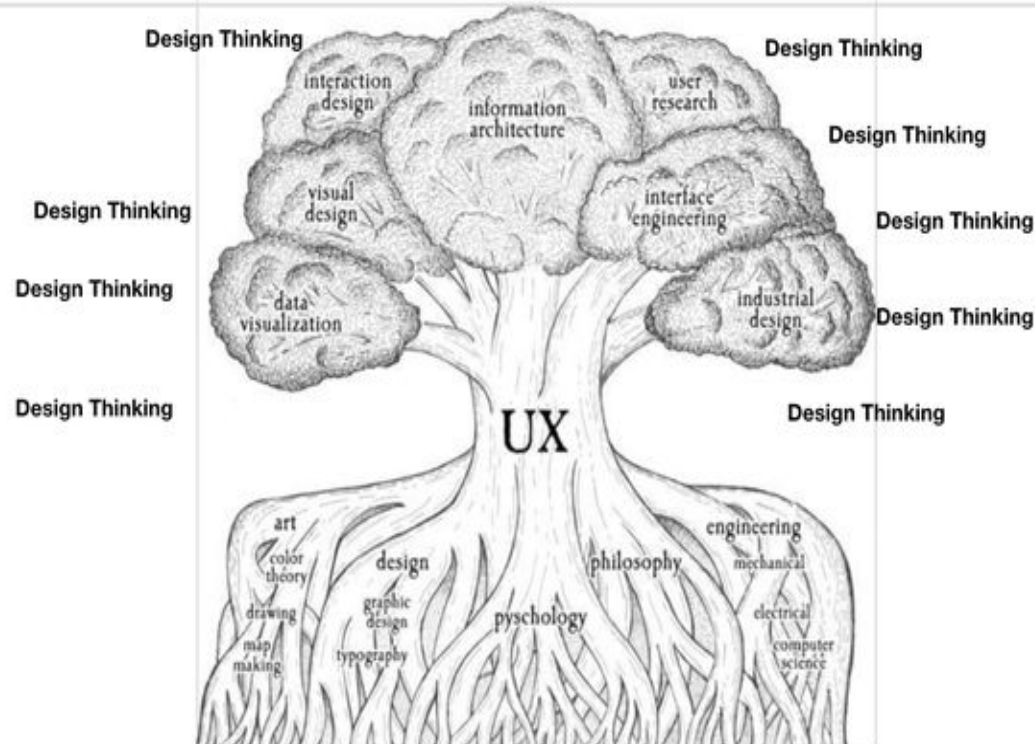
- Bahasa: Design dan Thinking
- Design: Rancangan
- Thinking: Pemikiran
- Design thinking adalah proses **non-linear** dan berulang yang digunakan tim untuk memahami pengguna, menantang asumsi, mendefinisikan ulang masalah, dan membuat solusi inovatif untuk membuat prototipe dan menguji.

Non Linier
=
Outbox

Hubungan Design Thinking +UX

- Tim desain menggunakan pemikiran desain untuk menangani masalah yang tidak jelas / tidak diketahui karena mereka dapat menyusun ulang masalah ini dengan cara yang berpusat pada manusia dan berfokus pada hal yang paling penting bagi pengguna.
- Dari semua proses desain, pemikiran desain hampir pasti yang terbaik untuk "berpikir di luar kotak".

Perhatikan Gambar Berikut:



Dengan **pemikiran desain**, tim memiliki kebebasan untuk menghasilkan **solusi inovatif**. Dengan menggunakannya, tim Anda dapat memperoleh wawasan yang sulit diakses dan menerapkan kumpulan metode langsung untuk membantu menemukan **jawaban inovatif**.

5 Fase Design Thinking

Empathize



Define



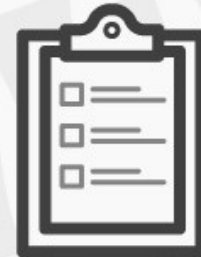
Ideate



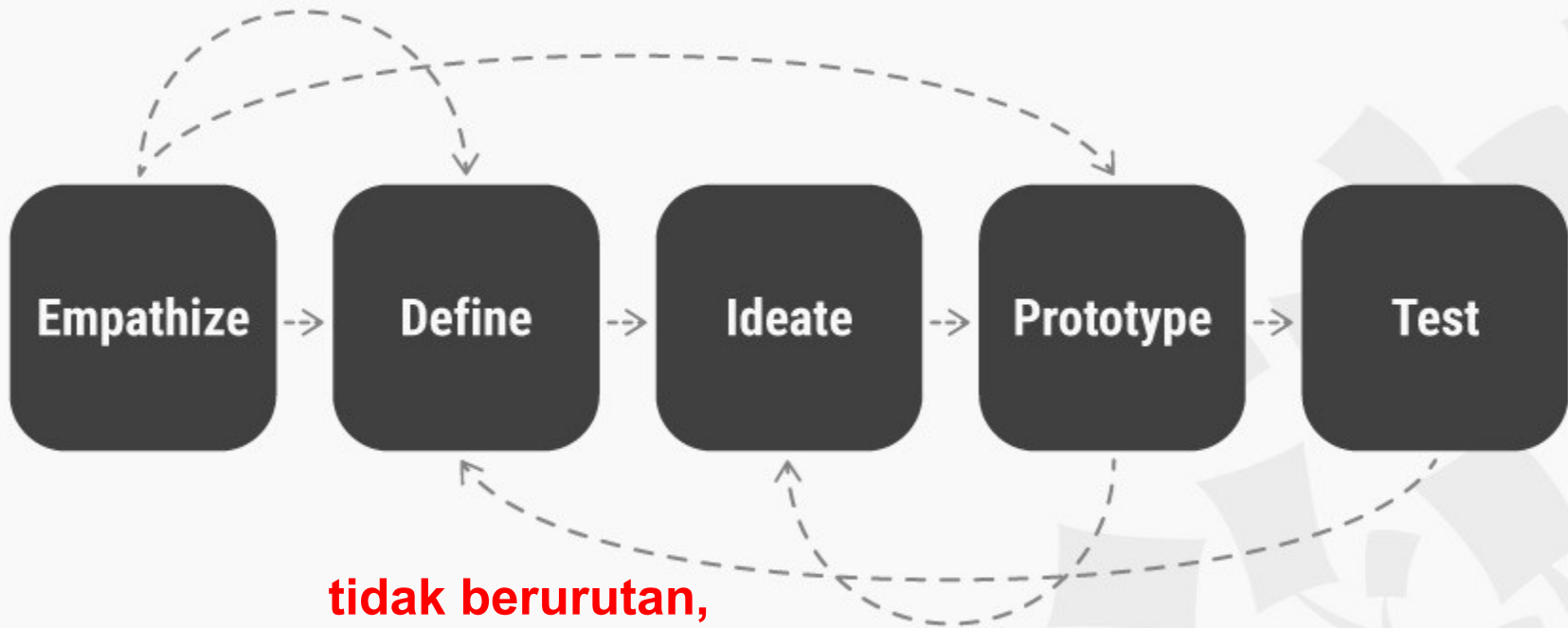
Prototype



Test



Kenyataan 5 Fase Design Thinking



**tidak berurutan,
menjalankannya secara paralel,
mengulangnya secara berulang.**

1. Emphatize (Empati)

- Anda harus mendapatkan pemahaman empati tentang masalah yang selesaikan, biasanya melalui penelitian pengguna.
- Mengesampingkan **asumsi Anda** sendiri tentang dunia dan mendapatkan wawasan nyata tentang pengguna dan kebutuhan mereka.

Research Your Users' Needs

2. Define (Definisi)

- Saatnya mengumpulkan informasi yang dikumpulkan selama tahap Empati. Anda kemudian menganalisis pengamatan Anda dan mensintesisnya untuk menentukan masalah inti yang telah Anda dan tim Anda identifikasi.

State Your Users' Needs and Problems

3. Ideate (Ide)

- Anda siap menghasilkan ide. Latar belakang pengetahuan yang kuat dari dua fase pertama berarti Anda dapat mulai "berpikir di luar kotak".
- mencari cara alternatif untuk melihat masalah, dan mengidentifikasi solusi inovatif untuk pernyataan masalah yang Anda buat.
- Brainstorming sangat berguna di sini ..

Challenge Assumptions and Create Ideas

4. Prototype

- untuk mengidentifikasi **solusi terbaik** untuk setiap masalah yang ditemukan.
- Tim Anda harus membuat beberapa versi produk yang **murah dan diperkecil** (atau fitur spesifik yang ditemukan dalam produk) untuk menyelidiki ide yang Anda buat.
- Ini bisa melibatkan hanya pembuatan **prototipe kertas**.

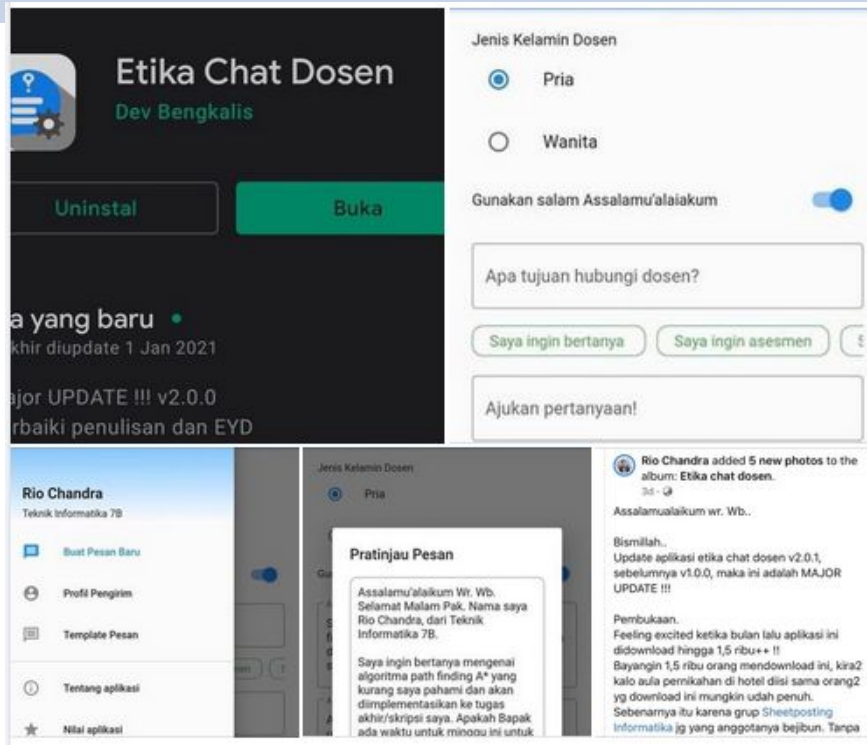
Start to Create Solutions

5. Test (Ujicoba)

- **Service Checker** menguji prototipe dengan ketat.
- pemikiran desain bersifat **berulang**: Tim sering menggunakan hasil untuk mendefinisikan kembali satu atau beberapa masalah lebih lanjut.
- Anda dapat kembali ke tahap sebelumnya untuk membuat **iterasi, perubahan, dan penyempurnaan** lebih lanjut - untuk menemukan atau mengesampingkan solusi alternatif.

Try Your Solutions Out

Out The Box



**responsif
solutif,
pintar melihat
solusi atas
masalah laten.**



THANKS!

Ada Pertanyaan?
Boleh juga ke
yoyonefendi@stmik-amik-riau.ac.id