

A decorative graphic on the left side of the slide consisting of two overlapping parallelograms. The front one is blue and the back one is light green. They are positioned diagonally, with the blue one partially covering the green one.

# Waste Data Hackathon

## IDEATION SESSION



# PROSES IDEASI



## PROSES IDEASI?

*sebuah proses kreatif di mana pencipta dengan cepat menghasilkan ide-ide sebagai bagian dari proses pemikiran desain*



# **PROSES IDEASI- TUJUAN**




# PROSES IDEASI- TUJUAN

- Untuk menghasilkan ide sebanyak mungkin untuk mengatasi pernyataan masalah dalam lingkungan yang difasilitasi dan bebas penilaian.
- untuk menghasilkan sejumlah besar ide yang kemudian dapat disaring dan ditebang oleh ide-ide terbaik, paling praktis atau paling inovatif untuk menginspirasi solusi dan produk desain yang baru dan lebih baik.



# **PROSES IDEASI- Kenapa Penting?**



“One of my concerns has been skills-oriented education, where the focus has been centred too much upon craft skills and too little on gaining a deeper understanding of design principles, of human psychology, technology and society. As a result, **creators often attempt to solve problems about which they know nothing.**”

- Don Norman,  
*Rethinking Design Thinking*



# Proses ideasi-

## The “rules” of the game

1. Tetap fokus pada pernyataan tantangan
2. Jangan menilai ide Anda! Tidak ada "ide buruk"
3. Coba ide-ide aneh, unik dan *out of the box*
4. Bangun ide satu sama lain
5. Utamakan kuantitas, daripada kualitas
6. Be visual!
7. Keep it simple. Satu post-it satu ide.





**PROSES IDEASI  
AYO MULAI!**



# IDEATION STEPS

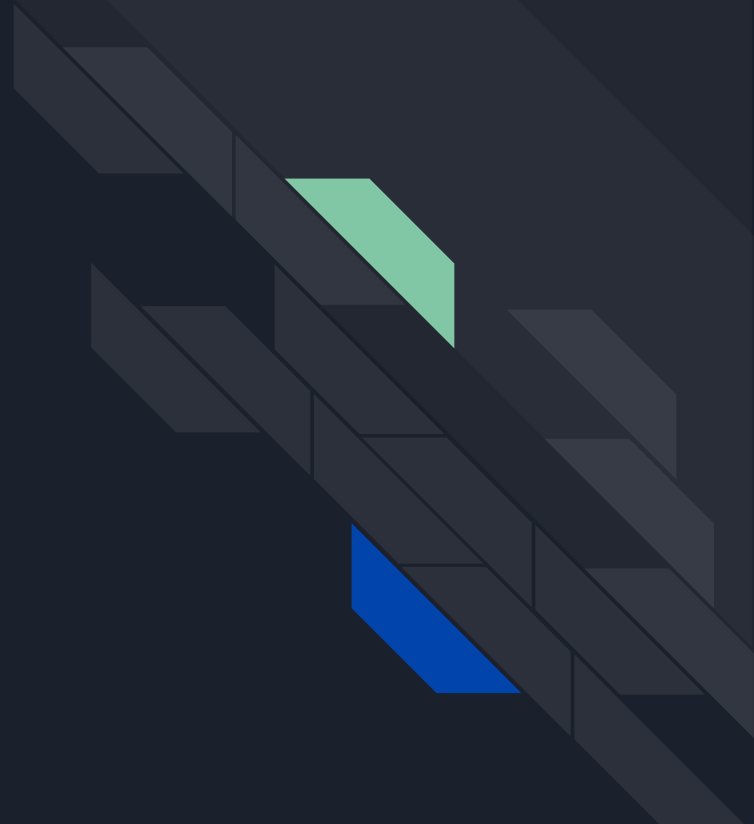
1. IDENTIFIKASI PELANGGAN ANDA
2. BANGUN PETA EMPATI PELANGGAN ANDA
3. BUAT IDE
4. EVALUASI IDEAS DENGAN FASILITATOR
5. PILIH IDE

# **1. IDENTIFIKASI PELANGGAN ANDA**



# IDENTIFIKASI PELANGGAN ANDA

5 MENIT



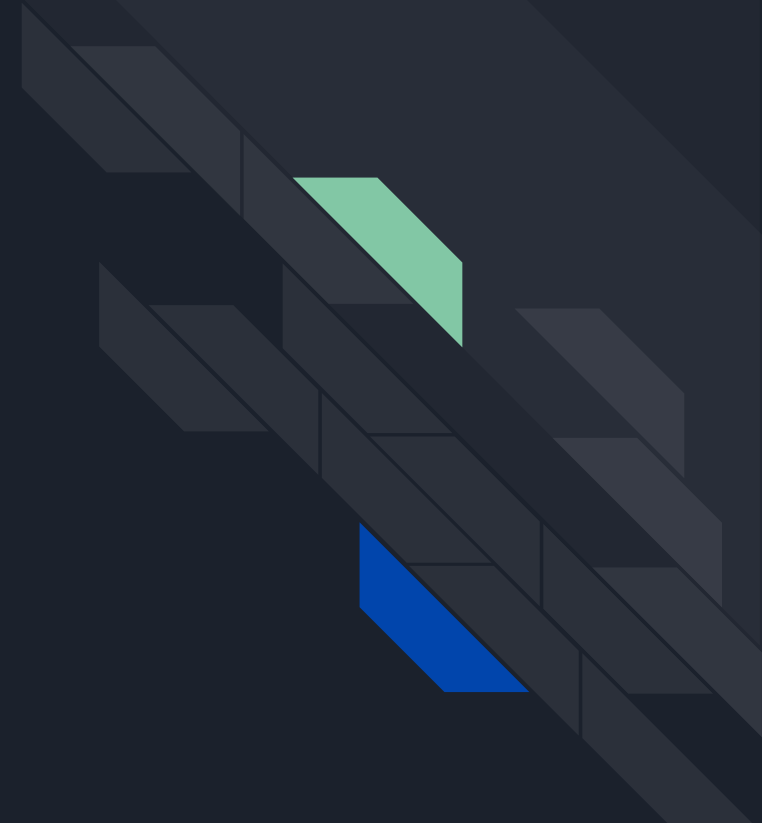
**PILIH 1 KONSUMEN**



## **2. BANGUN PETA EMPATI PELANGGAN ANDA**

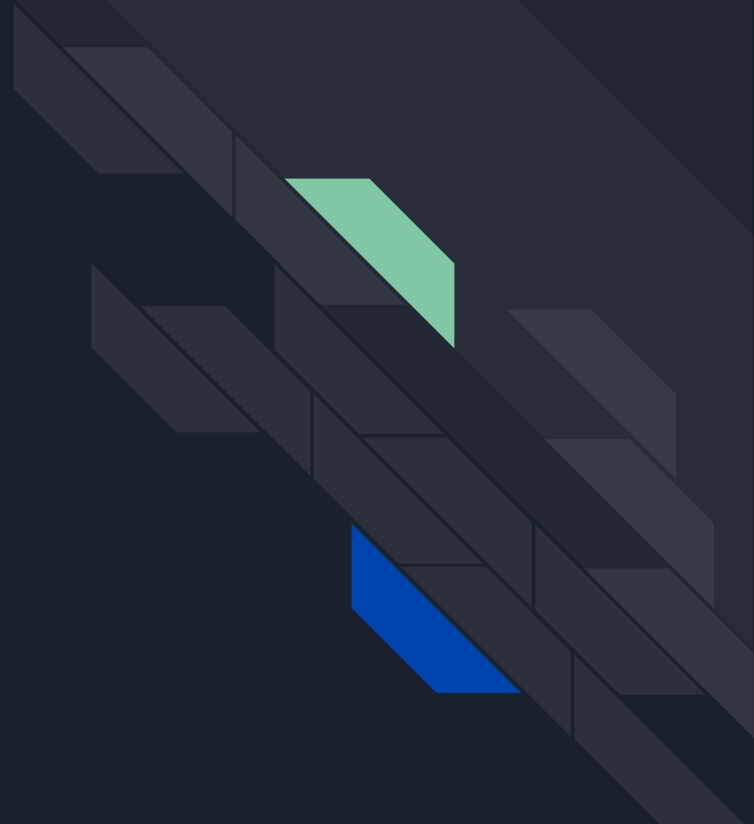


Setelah memilih satu  
konsumen, bangunlah  
peta empati untuk  
konsumen tersebut

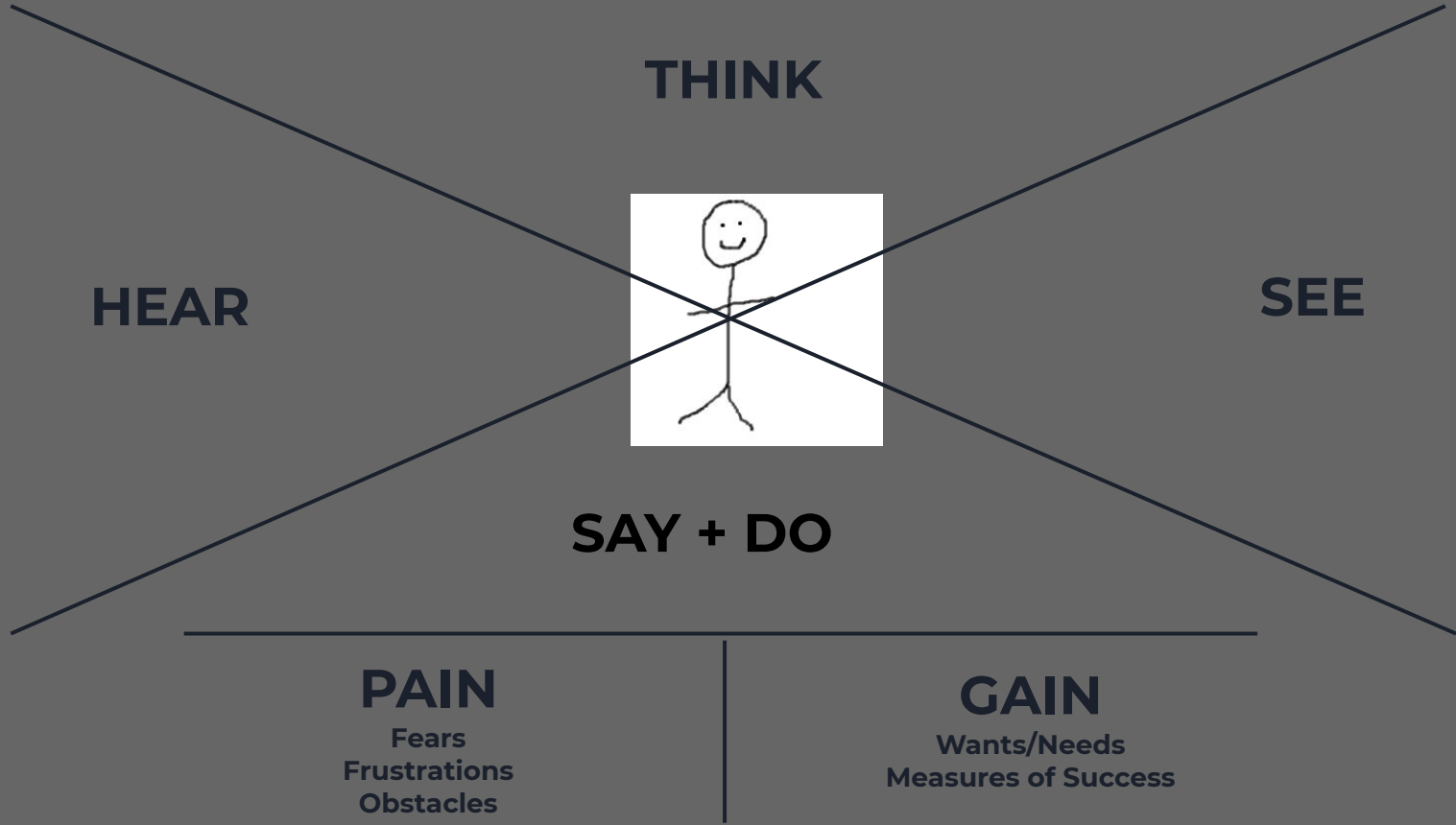


# BANGUN PETA EMPATI

10 Menit







**THINK**

**HEAR**

**SEE**

**SAY + DO**

**PAIN**

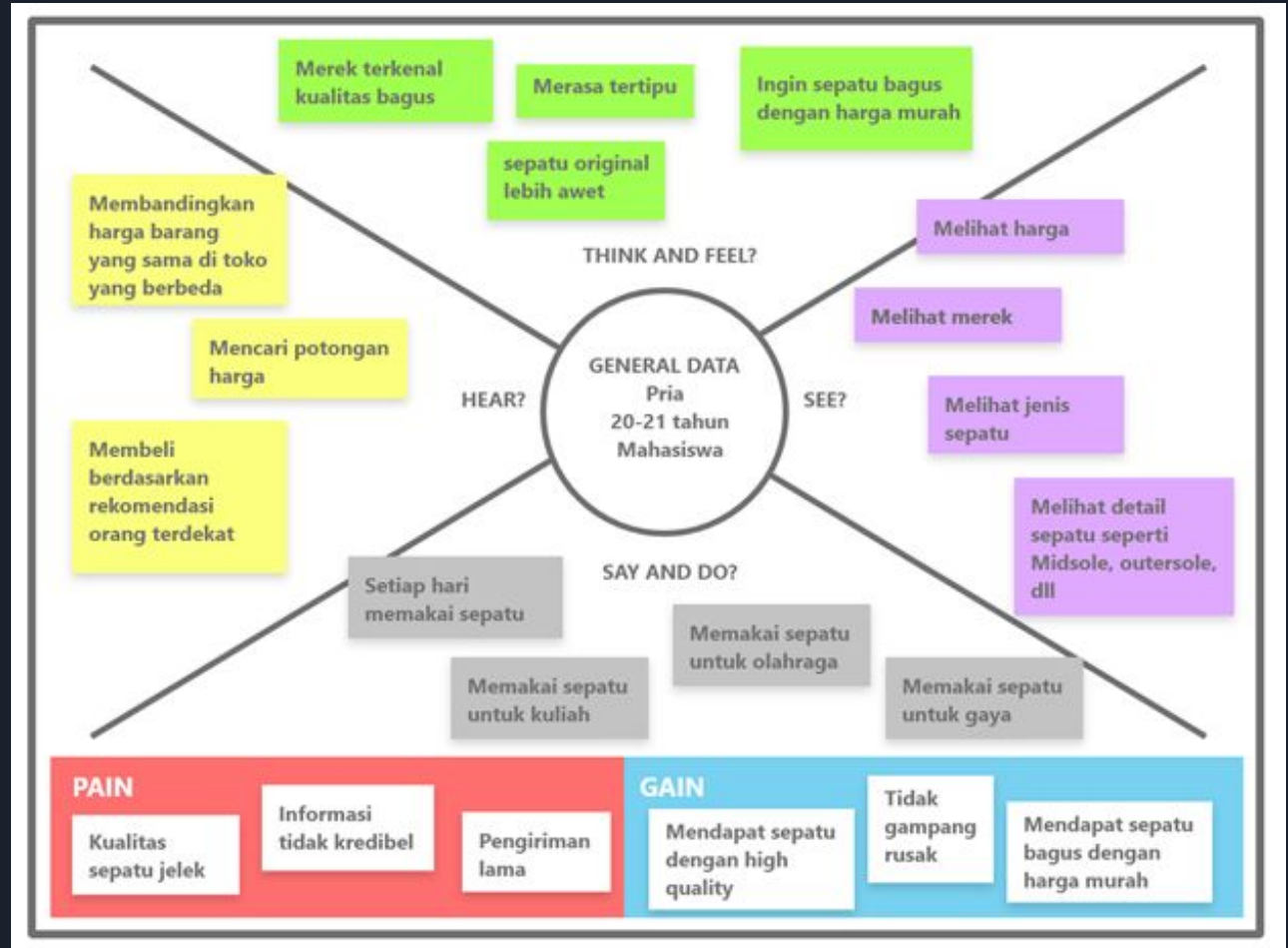
Fears  
Frustrations  
Obstacles

**GAIN**

Wants/Needs  
Measures of Success

# Contoh Empathy Map -

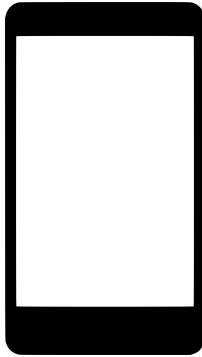
toko  
online  
sepatu  
original



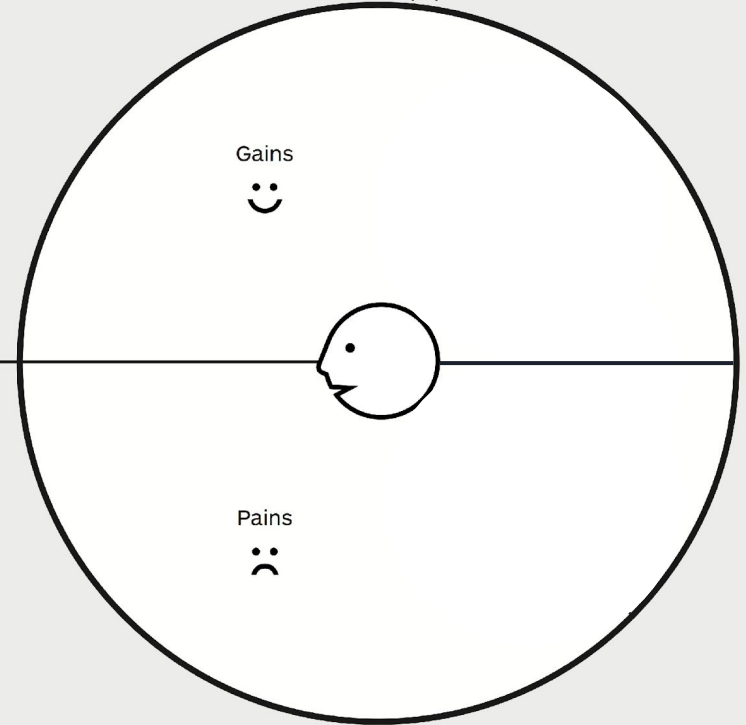
### 3. BUAT IDE-IDE



Develop **at least 20**  
ideas for apps that  
solve pains or create  
gains

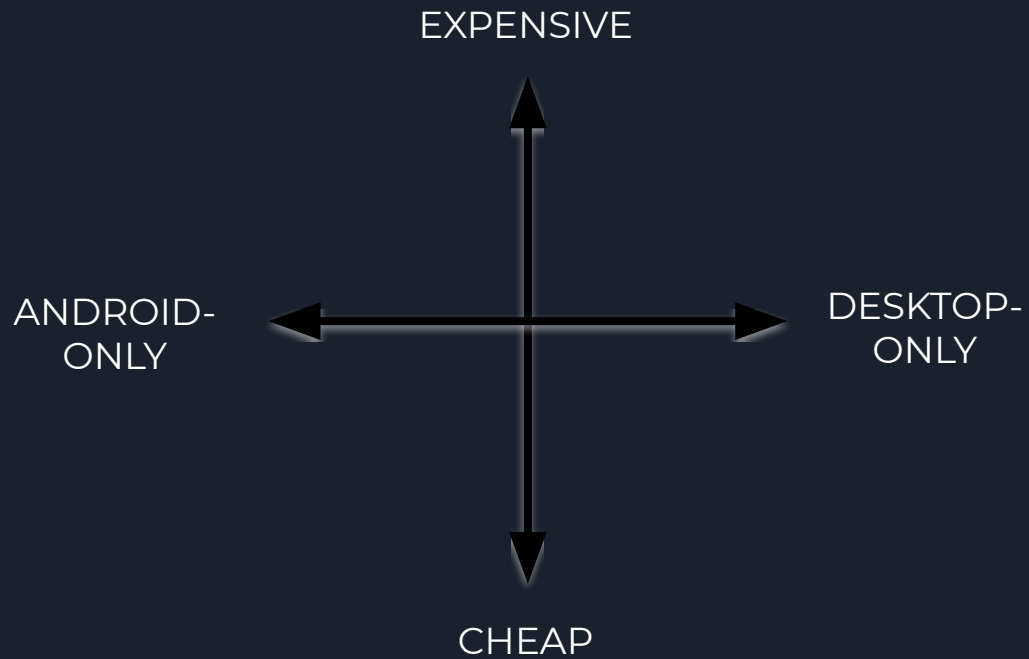


CLIENT(S)





## 2x2 Matrix

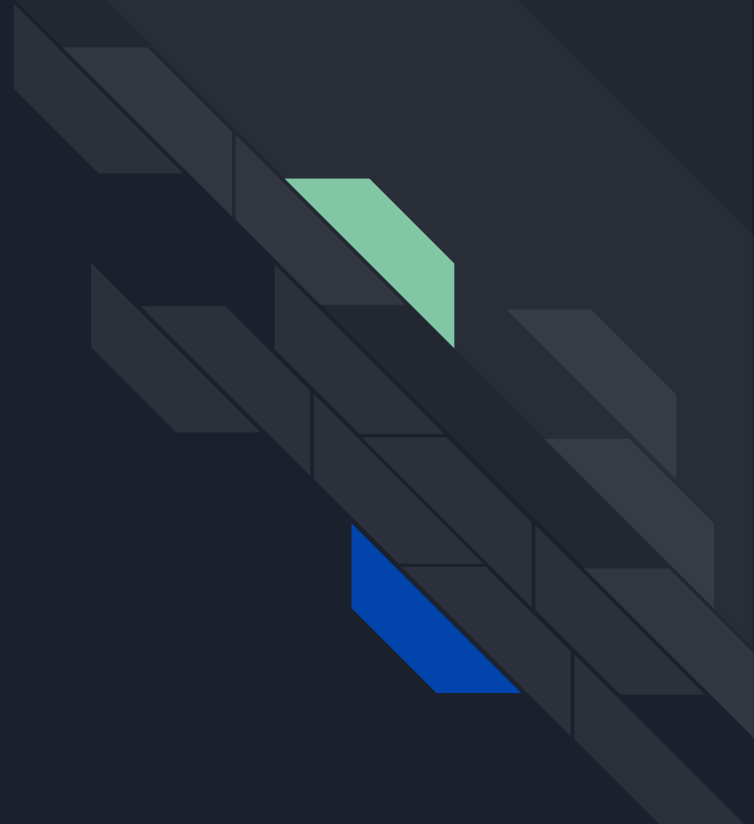


TAHAP TERAKHIR:  
PILIH IDE

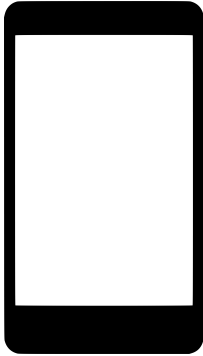


# HAL YANG PERLU DIINGAT:

- Kelayakan - *impact lense*, solusi, apakah mengatasi masalah?
- Keinginan - apakah orang menginginkannya? Apakah akan digunakan?



Develop **at least 20**  
ideas for apps that  
solve pains or create  
gains



1. GET FEEDBACK FROM AT LEAST 2  
FACILITATORS
2. DECIDE WHICH IDEAS YOU WILL  
DEVELOP



PILIH 1 IDE YANG  
MENURUTMU  
PALING TEPAT  
UNTUK JADI SOLUSI

