Sebuah metode untuk mengembangkan suatu inovasi dan memecahkan masalah scr kreatif

melalui pemahaman thdp pengguna.

Dg memahami, mendefinisikan permsalahan dn mnciptakan solusi yg inovatif

Kreatif n inovatif

Pe4nyelesaian suatu masalah yg kompleks dg pndekatan kreatif yg brpusat pd pngguna shg dpt dihasilkan suatu solusi yg inovatif

Sebuah metode untuk menyelesaikan suatu masalah dg pndekatan kreatif yg brpusat pd pngguna shg dpt dihasilkan suatu solusi yg inovatif

Design thinking adalah sebuah pendekatan untuk melahirkan inovasi yang berpusat pada manusia yang diambil untuk mengintegrasikan kebutuhan orang – orang sebagai pengguna, kemungkinan teknologi, serta persyaratan untuk kesuksesan bisnis.

Emphaty dalam design thinking merupakan tahap yang pertama dimana kita harus bisa memosisikan diri sbg pengguna dan jg merasakan apa yng dirasakan olh pngguna agar kita bisa mngetahui suatu prmasalahan dri sudut pndg mrk carany bisa dg bwt hipotesa, wawancara kpd pngguna, mmbuat hsil obsrvasi, bs jg pake mtode what how why Observe engage immerse interaksi lgsg, emphaty map utk mngelola info yg diperoleh

tahapan design thinking trbagi mnjadi 3 yg pertama ada understand yg trdiri dari emphatize yaitu mnganalisis msalah dri sudut pndg pngguna dan define yaitu merumuskan atw mengidentifikasi masalah lalu yg kedua ada explore yg terdiri dri ideate yaitu membuat ide2 solusi mslah dn prototype yaitu mmbuat ide kita mnjadi produk yg sederhana dn yg trakhir ada materialize yg terdiri dari testing yaitu mnguji prototype utk mndpt feedback dn implement yaitu penerapan hasil uji coba testing

mndefinisikan dg jelas prmasalahan yg dialami olh pnggunaakan kita cri solusiny dri sdut pndg pngguna, jg merumuskan masalahny carany bsa dg mmbuat problem statement yg berisi who, what, and why

define dlm desthink mrupakan tahap kedua dmn kita akan mngidentifikasi atw mnganalisis dg jelas masalah atw hambatan yg dialami olh pngguna yg akan kta cri solusiny. Tahapan ini dilakukan stelah mngumpulkan data yg brkaitan dg pngguna yg di dpt dr tahap emphatize. Define dlm desthink ini dilakukan utk mnyebutkan problem statement yg berisi who what why. Dn pstikan kta mnggunakan sdut pndang pngguna ya.

Ideate dlm desthink mrupakan tahap ketiga dmn kita Menyusun ide2 kreatif utk solusi dri masalah. Di thp ini kita bebas mngexplorasi ide apapun jadi kita bisa mmbuat ide sebanyak-banyaknya tpi akan lbh baik jika kita bsa berpikir out of the box. Nah, klau kita kesulitan utk mlahirkan ide kita bsa mngkuti bbrp metode ideation yg srg dgunakan, salah satunya yaitu brainstorming

Prototype dlm desthink mrupakan tahap keempat dmn kita harus mmbuat visualisasi dri ide kita. Tahapan ini mmbutuhkan byk eksperimen. Prototype sndiri merupakan produk belum jadi atw sample yang dapat mengevaluasi ide dan desain yang sudah kt rancang. Tahapan ini penting untuk menguji coba apakah produk yang digarap sejauh ini sudah sesuai dengan apa yang direncanakan. Krn fngsi tahapan ini adlh utk mempertanyakan ulang apakah produk yang ada sudah dapat menjawab permasalahan pengguna.

Testing dlm desthink mrupakan tahap terakhir dmn kt harus menguji prototype kepada pengguna. Dri sini, kta bs memaksimalkan kmbali produk tsb dri feedback yg diberikan olh pngguna. Mskipun testing ini berada di tahap trakhir, bkn brarti proses desthink tlh slesai. Krna proses testing ini bsa jdi memunculkan kekurangan atw celah dri proses dsthink lainnya.

Sweetspot inovasi adlh keseimbangan antara 3 aspek, yaitu desirability, viability, dan feasibility. Desirability artiny kita hrus mmbuat produk yg cocok dg apa yng diinginkan dn dibutuhkan olh pngguna. Lalu viability artiny produk ini harus mmiliki keuntungan bisnis yg brkelanjutan atw jngka pnjg. Dn yg trakhir feasibility yaitu produk yg dibuat adlh produk yg realistis atw dpt diwujudkan dg sumber daya atw tknologi yg ada.

Apasih yg sdh saya pahami dri pmbelajaran knsep desthink ini? Jdi yg saya pahami adlh desthink mrupakan sebuah metode untuk menyelesaikan suatu masalah dg pndekatan kreatif yg brpusat pd pngguna shg dpt dihasilkan suatu solusi yg inovatif. Nah desthink ini mmlki 5 tahapan diantaranya ada emphatize yaitu mnganalisis msalah dri sudut pndg pngguna, lalu define yaitu merumuskan atw mengidentifikasi masalah, slanjutnya ideate yaitu membuat ide2 solusi mslah, lalu prototype yaitu mmbuat ide kita mnjadi produk yg sederhana, dn yg trakhir testing yaitu mnguji prototype utk mndpt feedback. Lalu kndala yg saya peroleh slama pmbelajaran knsep ini adlh saya msih bngung dg pemahaman sya sndiri karna sya blm prnah meliat proses desthink ini scra lgsg dlm khidupan shari2. Atw mngkin sya sdh prnah liat tpi blm mnyadari klau itu trnyta proses desthink. Dan yg ingin sya lbh ktahui dlm pmbelajaran knsep ini adlh bgaimana penerapan konsep desthink ini dlm khidupan sehari” scara nyata agar sya tidak bingung spt yg sya katakan di kndala tadi.