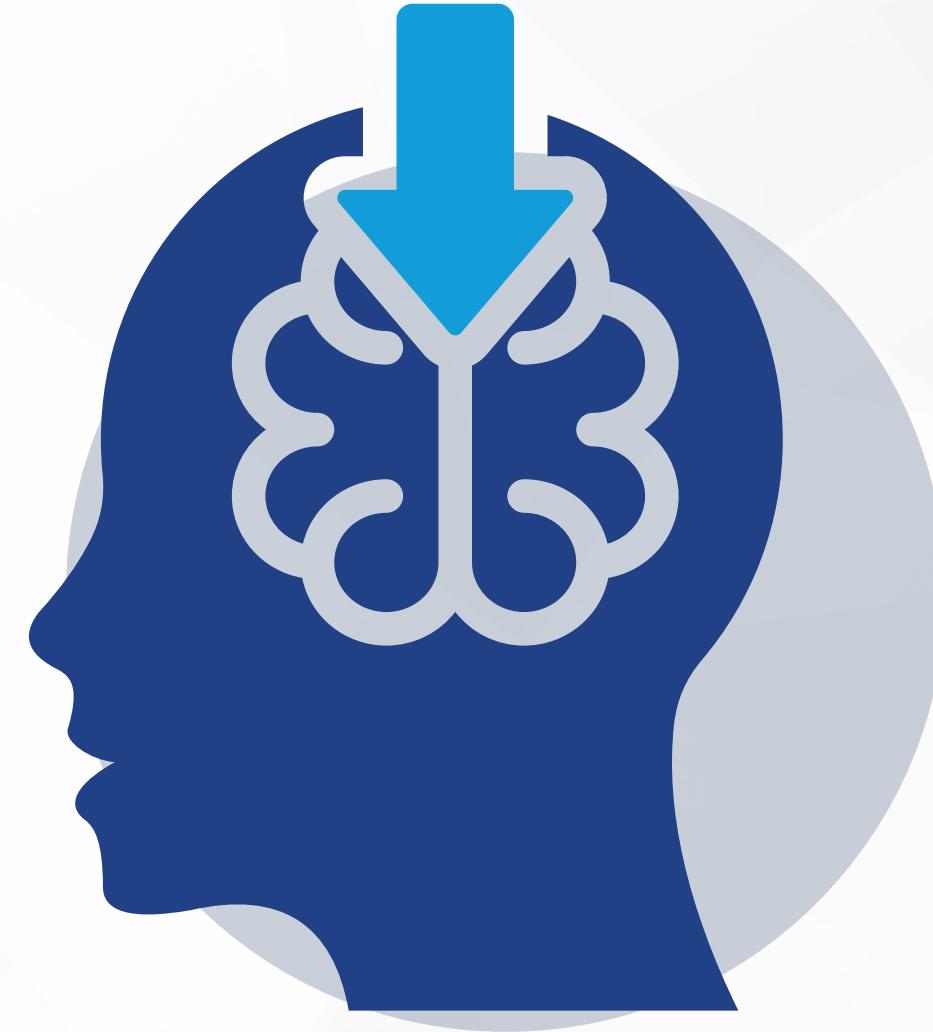




KEMENTERIAN  
KETENAGAKERJAAN  
REPUBLIK INDONESIA



**Project Based  
Learning**



# DESIGN THINKING

Smart Creative Skills Team ©

*Real Story*

43%

Startup failed because of solving  
problem that doesn't exist



# Filosofi Botol Saus

Terdapat berbagai jenis botol saos dengan perbedaan pada bentuk, bahan, dan cara penggunaan.



**Botol Kaca**



**Botol Plastik**



**Sachet**

FILOSIFI BOTOL SAUS



**KENAPA ORANG  
BELI YANG  
BOTOL KACA?**

FILOSIFI BOTOL SAUS



EMANG GAK  
SUSAH  
NUANGNYA?

FILOSIFI BOTOL SAUS



**KENAPA ORANG  
BELI YANG  
BOTOL PLASTIK?**

FILOSIFI BOTOL SAUS



**REPOT KALAU  
UDAH TINGGAL  
SEDIKIT**

# Ayo Diskusi



**Jika Anda ingin  
membuka restoran  
mewah, botol saos  
seperti apa yang  
akan Anda gunakan?**

Silahkan pikirkan, browsing botol saus impian kalian dalam 10 menit

# *Let's* Have a Poll

Siapa di sini yang udah tau **Design Thinking**?

**Belum Tau**



1

**Tau**



2

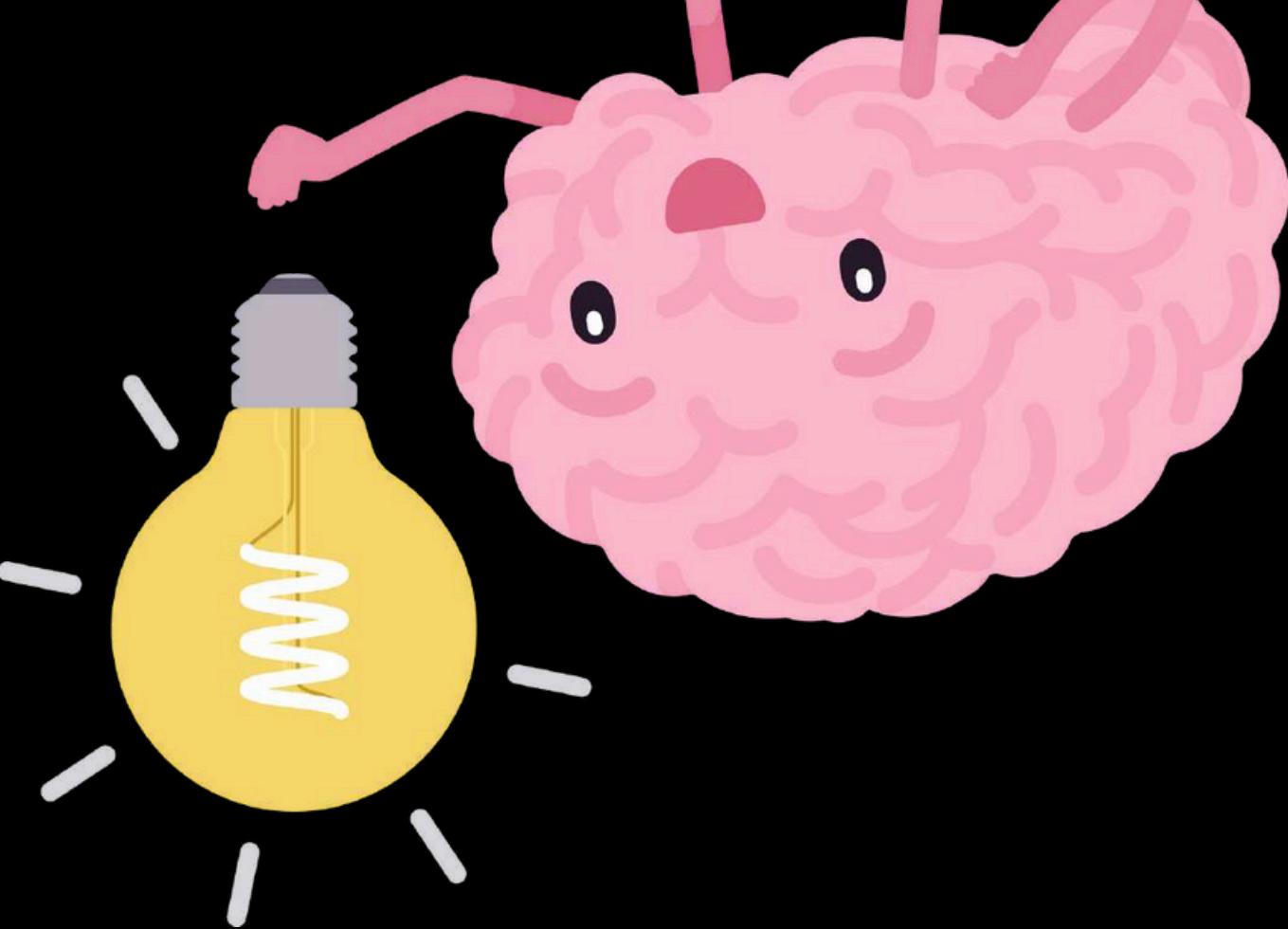
**Tau & Praktekin**



3

A Starter Journey Into

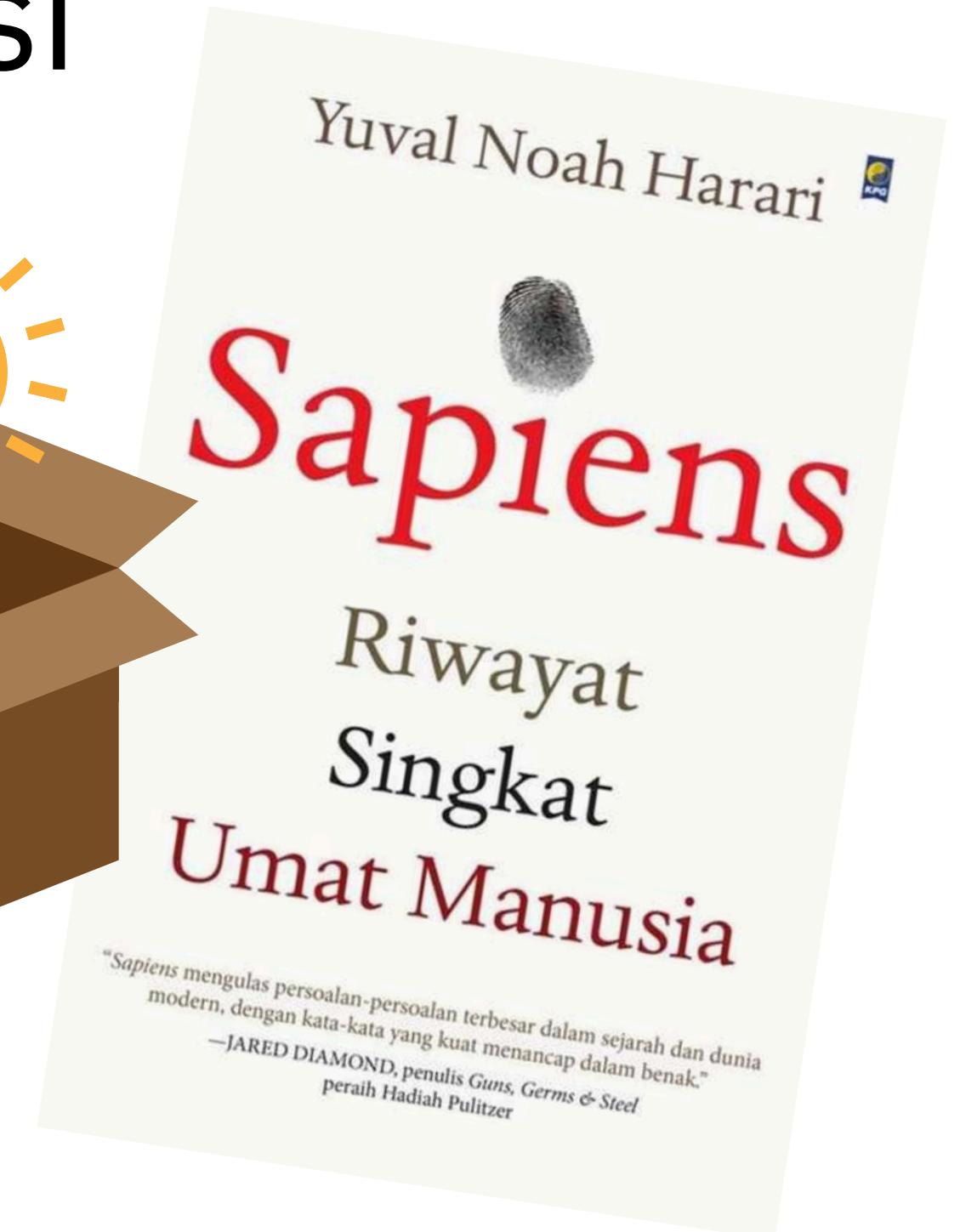
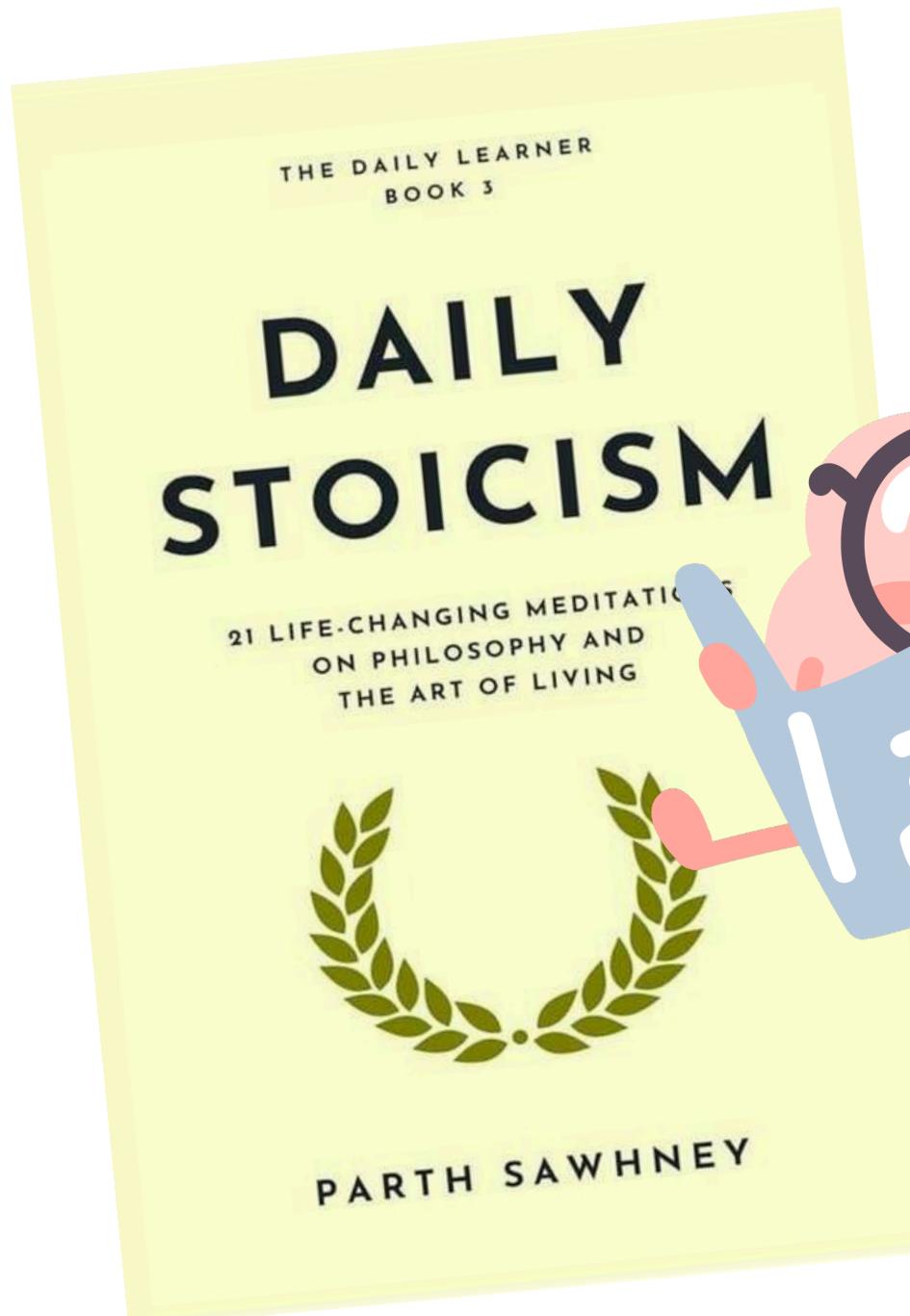
# Design Thinking



# Apa yang membedakan manusia dengan **binatang**?

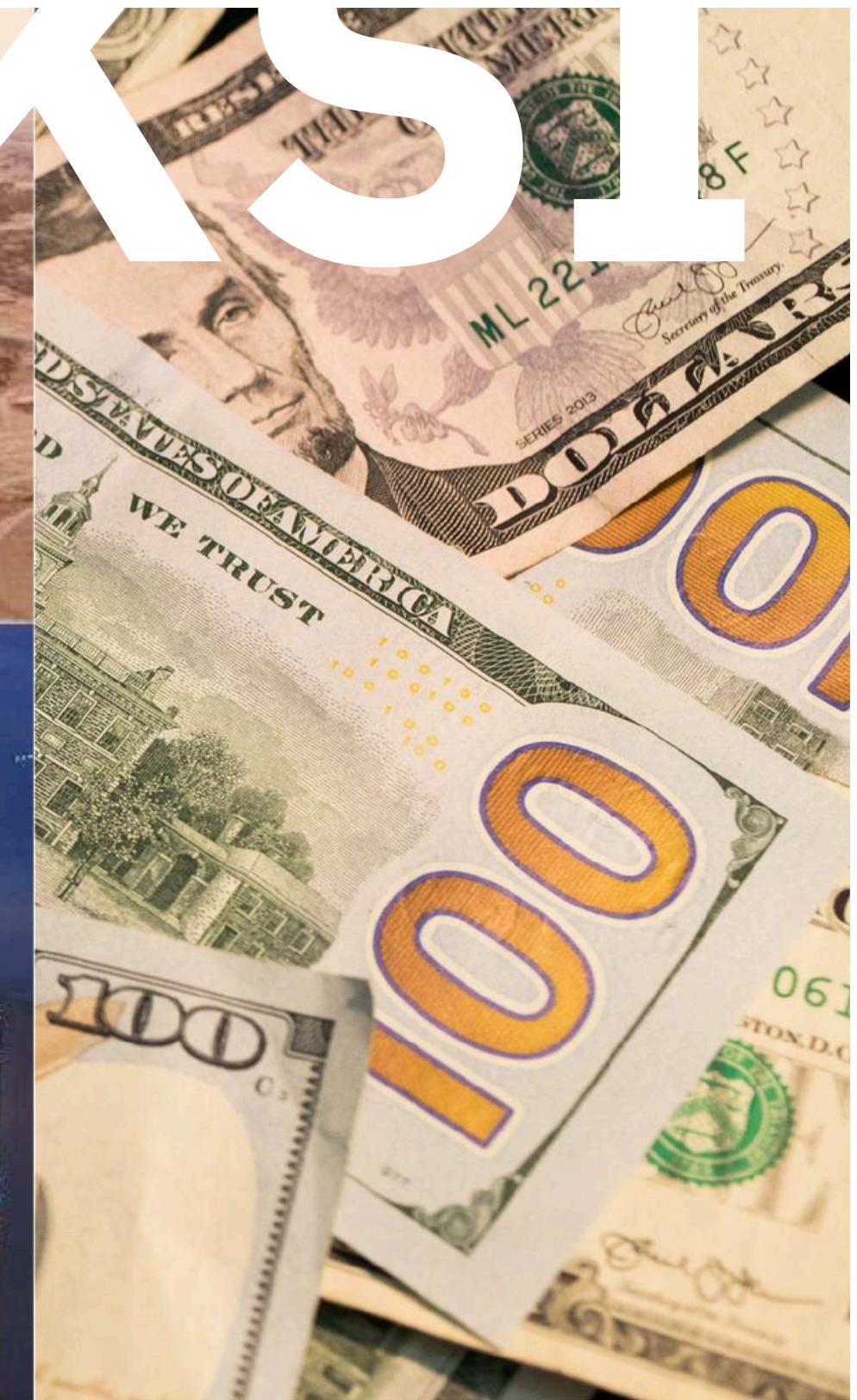


# Akal & Abstraksi



Kok gw berenang harus gerak yak?  
**Eureka! Pasti ini teori fluida**





# ABSHIRAKSHI

Sayangnya kita gak ngotak  
Belum juga mikir udah tanya...

Robot

Googling



Robot  
*ChatGPT*

# *Recap*

Sebagai manusia kita perlu memastikan kita mendayagunakan akal kita untuk berpikir

*Chapter 1*

# Mental Models

Kenapa bisa muncul thinking-thinking ini?



Apa urutan yang akan dilakukan saat kamu mau **beli hape baru**

# *Theory* The Diamond of Buying

by Asa

Tujuan/Motif

Searching

Comparing

Buying

Alur yang tergambaran itu  
bisa disebut **Mental Model**



# Mental Model

a way of understanding or explaining how something works. It is a mental representation of a concept, idea, or system that helps individuals make sense of the world and make decisions.

Mental Representation

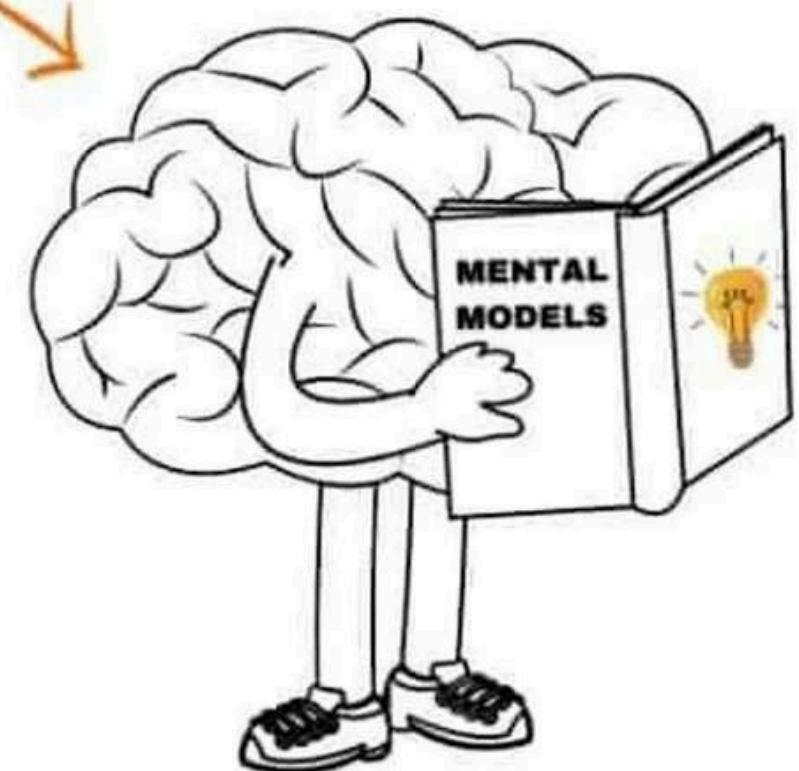
Understanding

Decision

Information



Decision



Mental Model



# Contoh *Mental Model*

- Design thinking Six thinking hats Ikigai
- bulet bulet Business model canvas Feynman
- technique

# *Recap*

Kenapa prolog sepanjang ini?  
Untuk menciptakan dan mengingatkan kita  
agar memiliki **habit berpikir yang sehat**

*Chapter 2*

# Design Thinking

Bagaimana proses design thinking  
membantu problem solving



# APA ITU DESIGN THINKING?

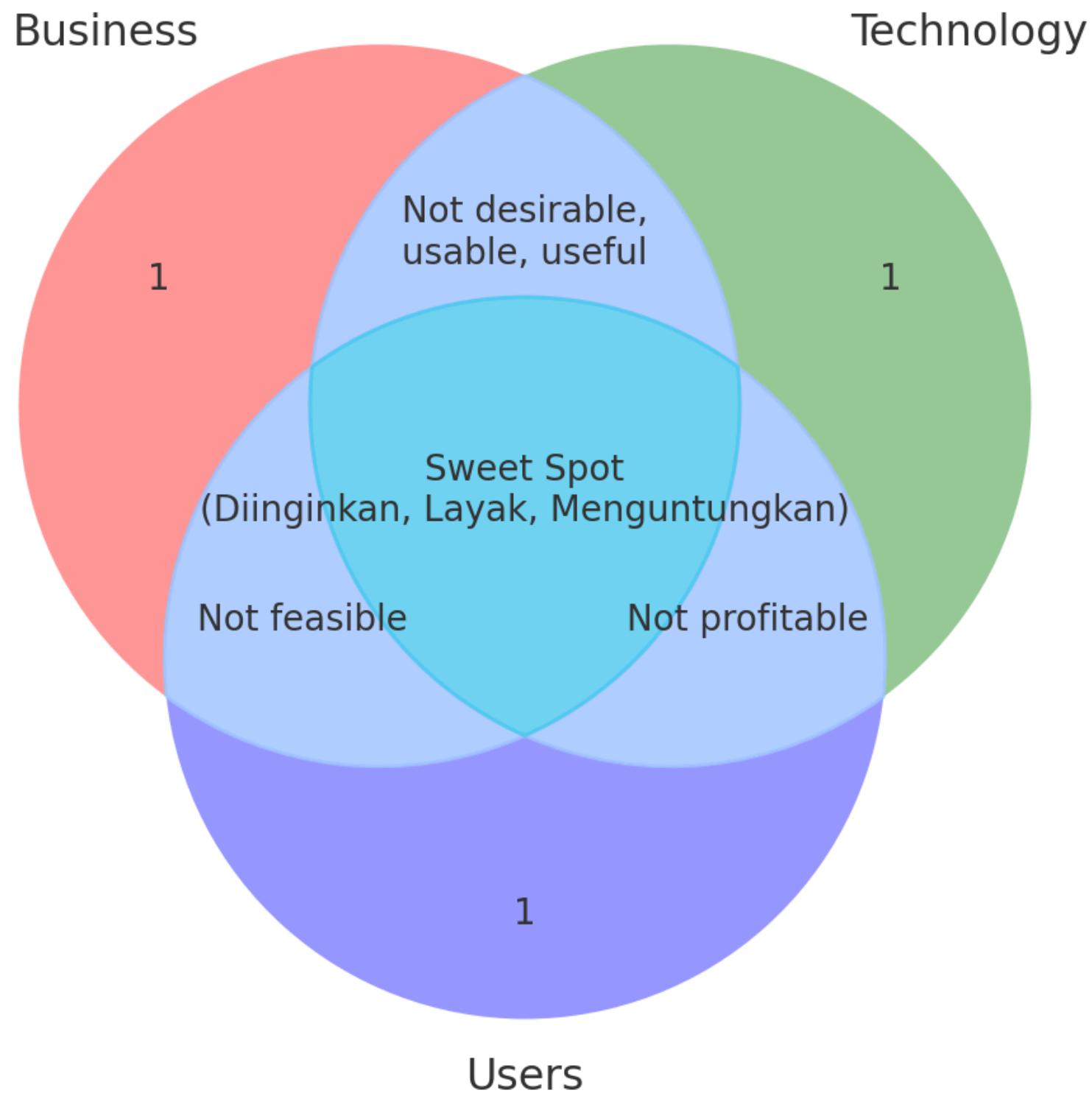
**Definisi:** Sebuah proses perumusan dan pemecahan masalah yang **berfokus pada manusia** untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

**Poin Penting:** Design Thinking adalah **mindset**, bukan hanya pendekatan, yang dapat **digunakan untuk menyelesaikan berbagai masalah**, seperti: kualitas hidup, isu terkait teknologi baru, kemajuan pendidikan, terobosan medis, masalah yang tidak dapat diselesaikan oleh data



## BISA DIKOMBINASIKAN

### Sweet Spot dalam Design Thinking



Karena **design thinking fokus pada pemahaman kebutuhan pengguna** sekaligus mempertimbangkan aspek teknologi dan bisnis, metode ini menjadi senjata utama untuk menciptakan produk di **sweet spot** — yaitu titik ideal yang menggabungkan nilai bagi pengguna, kelayakan teknologi, dan keberlanjutan bisnis.

## CONTOH PRODUK SWEET SPOT



### GoFood (Layanan Pesan Antar Makanan)

- **Business:**

Menguntungkan bagi Gojek melalui biaya layanan, serta membantu restoran mendapat pelanggan tambahan.

- **Technology:**

Aplikasi mobile yang stabil, integrasi pembayaran digital, GPS untuk pelacakan, dan sistem notifikasi real-time.

- **Users:**

Memenuhi kebutuhan pengguna untuk memesan makanan dengan cepat, mudah, dan tanpa keluar rumah.

### Mengapa *Sweet Spot*?

GoFood diinginkan pengguna (praktis & hemat waktu), layak secara teknis (teknologi sudah ada & terintegrasi), dan menguntungkan bagi bisnis.

## CONTOH PRODUK SWEET SPOT



### Netflix

- **Business:**

Model langganan yang stabil dan menguntungkan.

- **Technology:**

Streaming video dengan kualitas tinggi, personalisasi rekomendasi menggunakan AI, dapat diakses di berbagai perangkat.

- **Users:**

Hiburan tanpa iklan, bisa ditonton kapan saja dan di mana saja.

### Mengapa Sweet Spot?

Menawarkan hiburan sesuai keinginan pengguna, teknologi sudah matang, dan memberikan keuntungan besar.

## SEBAGAI LANDASAN INOVASI

Dengan perubahan yang cepat, *Design Thinking* menawarkan pendekatan yang fleksibel, adaptif, dan cepat untuk berinovasi.

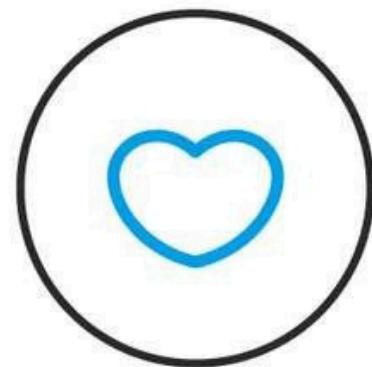


*Tahapan Design Thinking*

# EDI PROTES



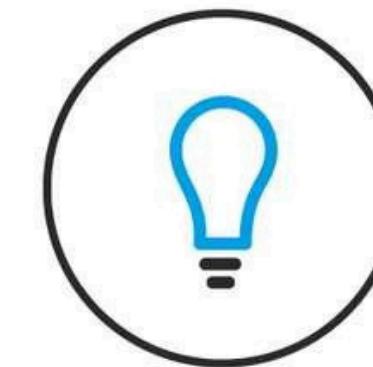
# EDI PROTES



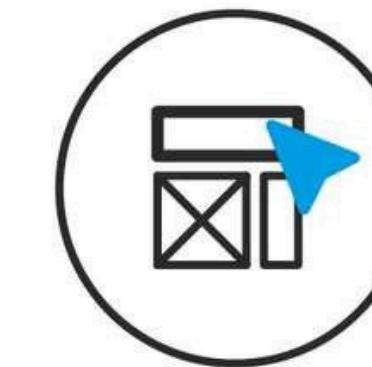
Empathize



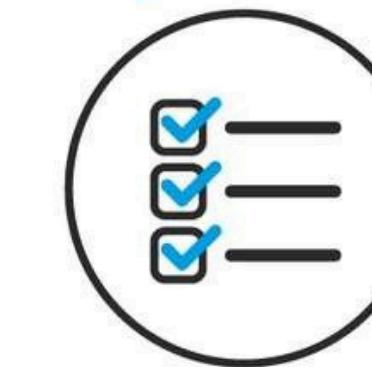
Define



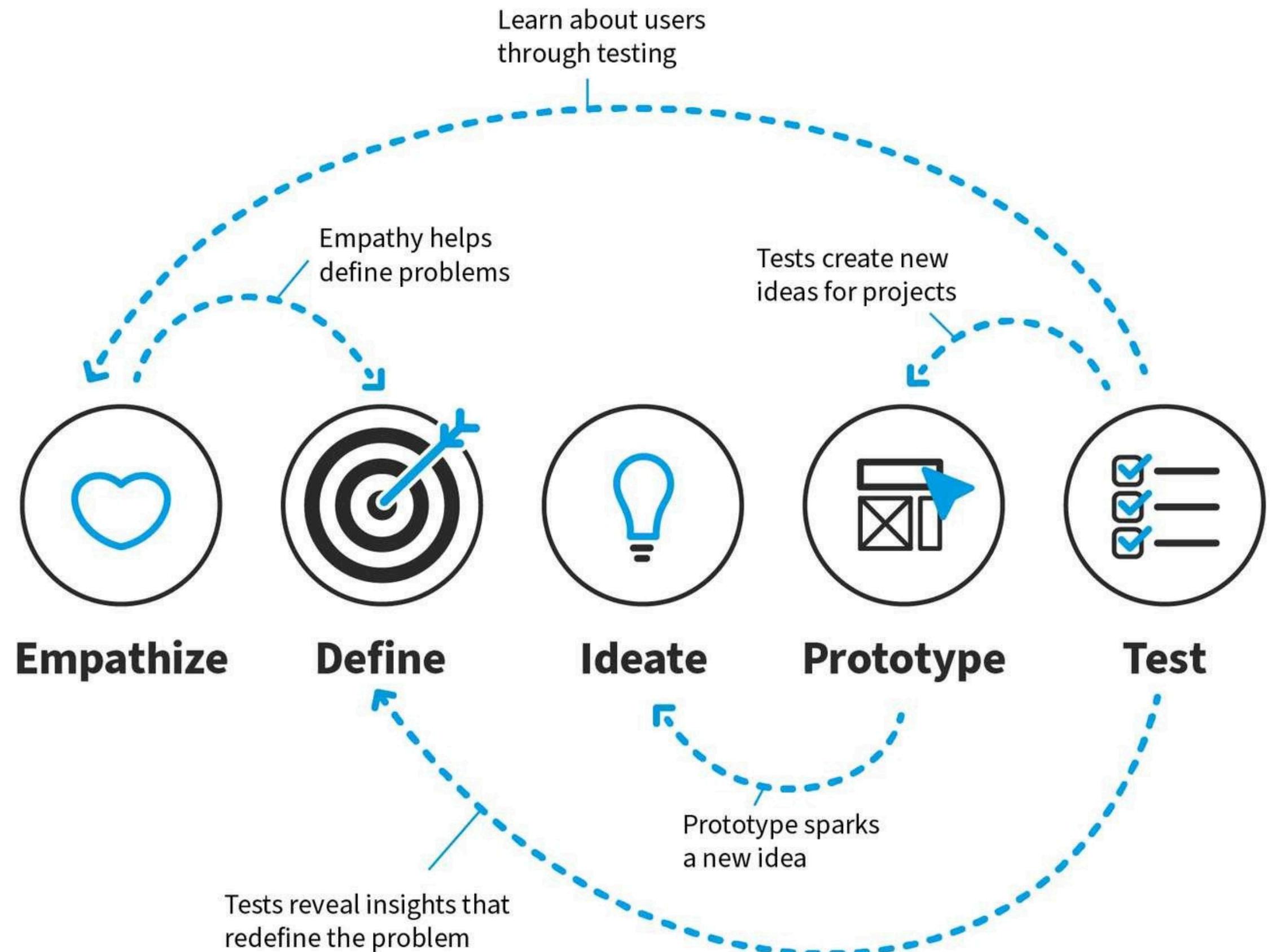
Ideate



Prototype

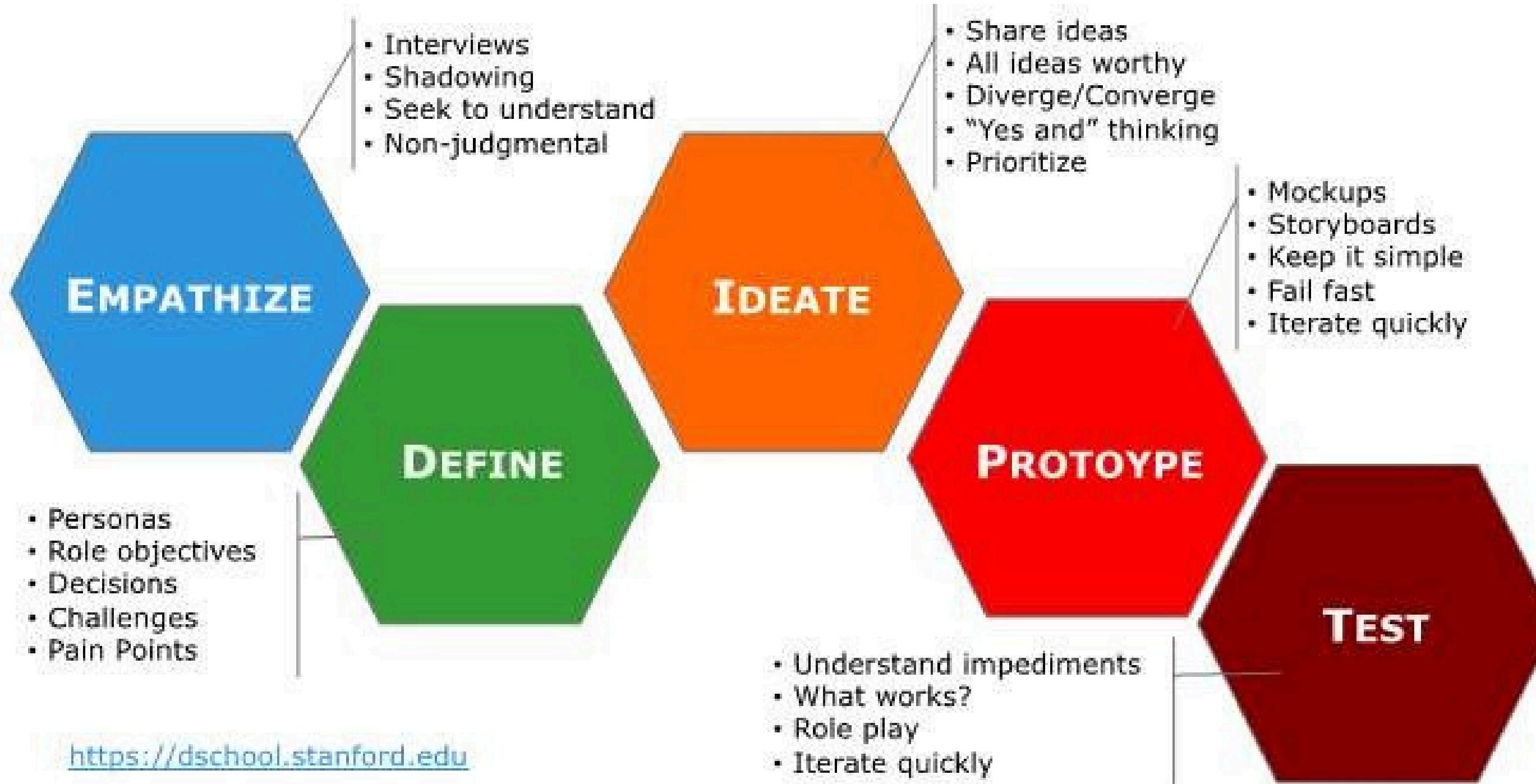


Test



**Tahapan ini bersifat non-linear dan memungkinkan untuk kembali ke fase sebelumnya.**

# Stanford d.school Design Thinking Process



*Design Thinking*

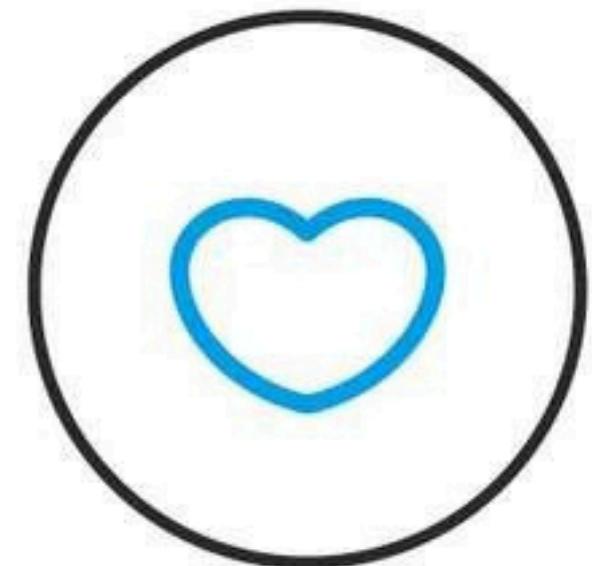


## FASE 1 : EMPHATIZE

**Tujuan:** Mendalami pemahaman terhadap pengguna atau kondisi yang ditargetkan.

**Contoh:** Berempati pada konsumen yang harus servis kendaraan motornya di waktu sibuk sehingga kesulitan membawa motor atau menunggu antrian lama

**Metodologi:** Interview, Survey Online, Observasi



**Empathize**

## FASE 2 : DEFINE

**Tujuan:** Mendapatkan inti dari masalah dengan menganalisis laporan.

**Output:** Affinity Diagram



**Define**

# FASE 2 : DEFINE

## Waktu & Ketersediaan

- Kerja 9-5, susah cari waktu ke bengkel
- Bengkel tutup saat waktu senggang
- Antrean lama mengganggu jadwal

## Lokasi & Logistik

- Bengkel jauh dari lokasi
- Motor mogok sulit diangkut
- Sulit akses di area padat

## Transparansi Biaya & Estimasi

- Takut harga membengkak
- Tidak tahu estimasi sejak awal
- Harga antar teknisi berbeda

## Kualitas & Kepercayaan

- Tidak kenal teknisi
- Ragu soal keaslian spare part
- Butuh garansi pascaservis

## Komunikasi & Update Progres

- Kurang update lokasi teknisi
- Tidak ada konfirmasi perubahan
- Sulit hubungi teknisi

## Pembayaran & Administrasi

- Ingin bayar non-tunai
- Butuh invoice
- Cicilan untuk servis besar

## Keamanan & Garansi

- Keamanan properti
- Standar K3 teknisi
- Klaim garansi mudah

## Pengalaman Pengguna (UX)

- Form pemesanan ribet
- Butuh opsi jadwal cepat
- Akses mudah untuk pemula

## Operasional Teknisi

- Penjadwalan bentrok
- Stok suku cadang terbatas
- Butuh checklist servis

## Kemitraan Bengkel

- Bengkel ingin order tambahan
- Perlu dashboard performa
- Pembagian komisi jelas

## Keadaan Darurat

- Ban bocor di jalan
- Butuh respon cepat
- Lokasi tidak akurat

## Pengingat Perawatan

- Lupa ganti oli
- Butuh riwayat perawatan
- Notifikasi relevan



# Define

# Affinity Diagram

## FASE 3 : IDEATE

**Tujuan:** Menghasilkan solusi inovatif dari berbagai sudut pandang.

**Contoh:**

- Aplikasi mobile untuk memesan servis keliling dengan jadwal fleksibel.
- Estimasi biaya dan waktu real-time.
- Lacak lokasi teknisi secara live (map tracking).
- Notifikasi pengingat perawatan berkala.



**Ideate**

**Metodologi:** HMW (How Might We), Priority Matrix, Wireframing

**Output:** Opportunities, Wireframe, Userflow

# FASE 3 : IDEATE

The wireframe displays the following screens:

- WELCOME PAGE:** Contains two SplashScreen cards and a Login Page.
- PROSES ORDER:** Contains the following steps:
  - Homepage
  - Order - Step 1: Includes input fields for Jarak, Peta Alamat, and Kondisi.
  - Order - Step 2: Includes a date selector (20 Jul 2024), time selector (10 : 30), and a map.
  - Order - Step 3: Includes a map and a button "Selesai".
  - Order - Step 4: Includes a map and a button "Selesai".
  - On Proses: A search interface for delivery locations.
- PROSES DITERIMA:** Contains the following steps:
  - Homepage
  - On Proses
  - Selesai



## Ideate

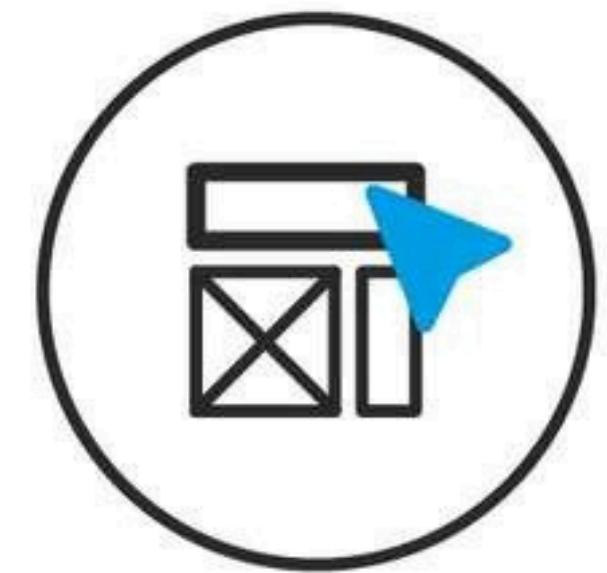
Wireframe aplikasi ServisGo

## FASE 4 : PROTOTYPE

**Tujuan:** Tahap eksperimental untuk mengidentifikasi solusi terbaik dalam bentuk prototipe.

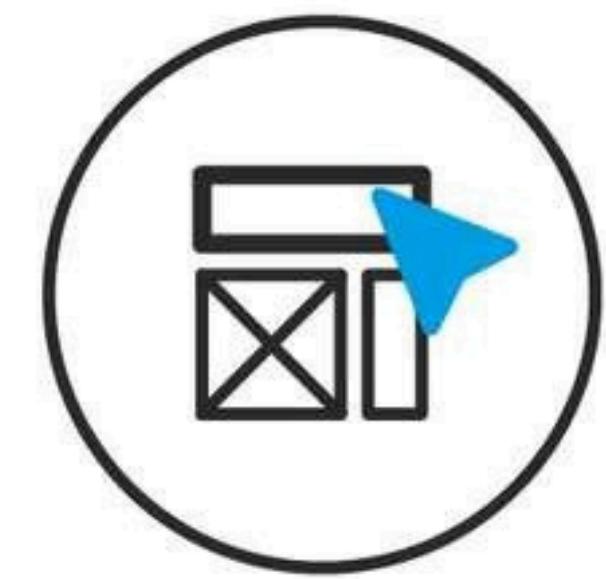
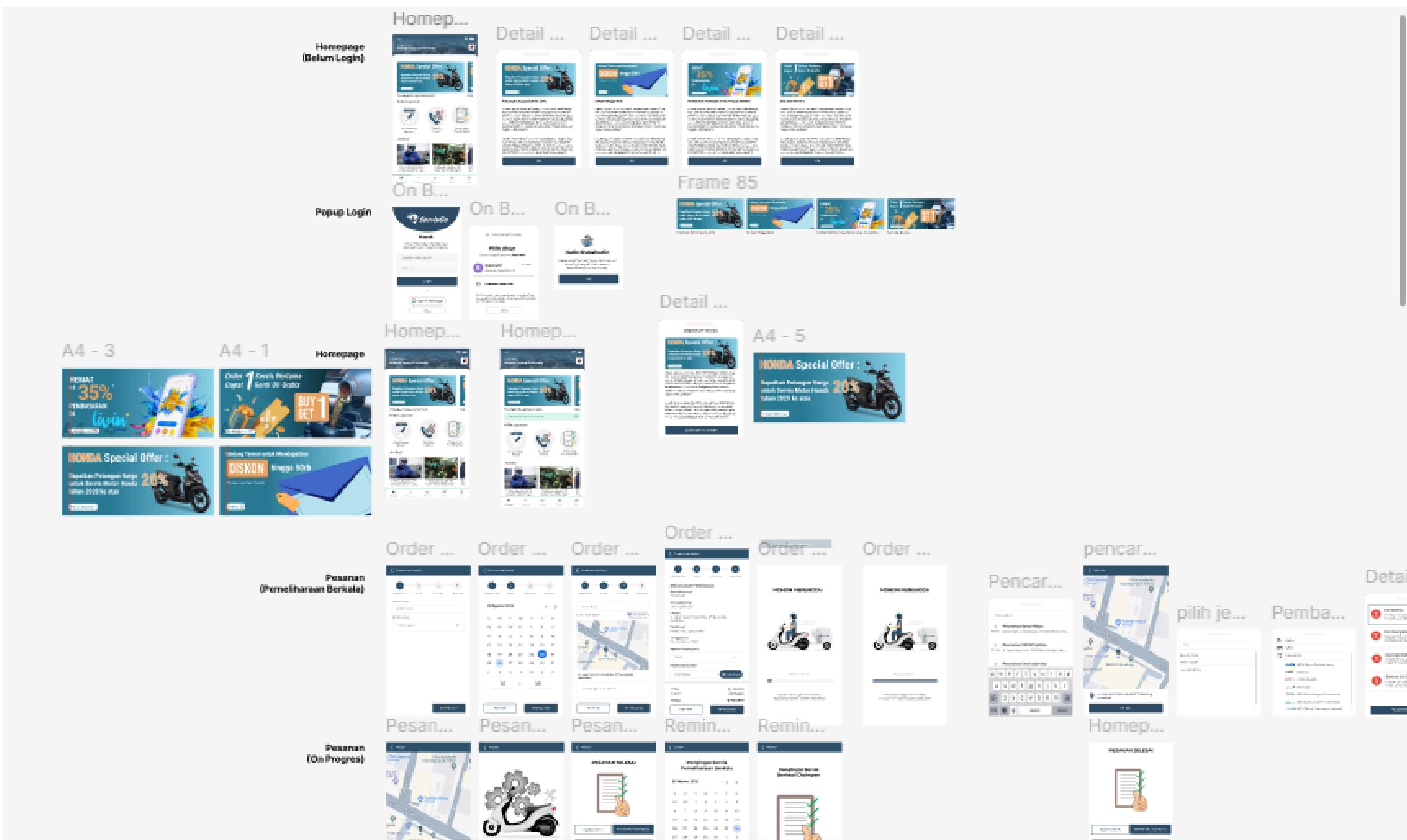
**Contoh:** prototype aplikasi layanan servis motor keliling :  
Servisgo

**Output:** Prototype produk



**Prototype**

# FASE 4 : PROTOTYPE



## Prototype

Prototype aplikasi ServisGo

## FASE 5 : TEST

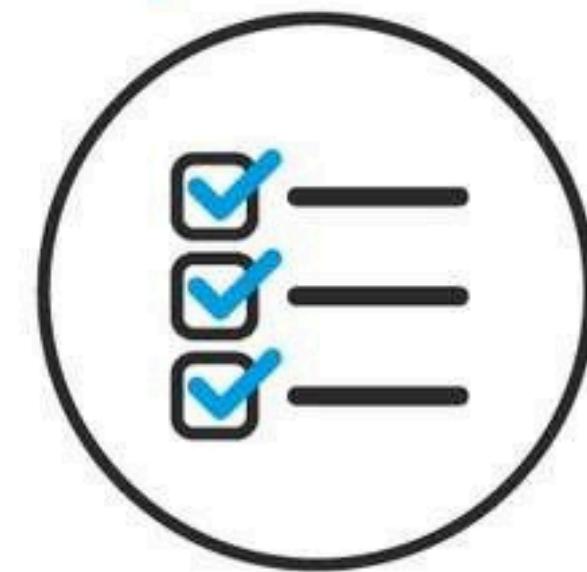
**Tujuan:** Menguji solusi produk secara langsung kepada pengguna untuk mendapatkan validasi.

**Contoh:** Ujicoba prototype pada pengguna: pemilik motor, teknisi, dan pihak bengkel mitra.

**Metodologi:** Kualitatif (mencari fakta kualitatif) dan Kuantitatif (mengukur data statistik seperti ketepatan waktu)

**Output:** Testing Report, Improvement List

- Apakah alurnya mudah dipahami?
- Fitur apa yang paling membantu?
- Apa yang masih membingungkan atau kurang?



**Test**

# *Recap*

Design thinking adalah mental model yang memudahkan kita dalam melihat proses berpikir

# LATIHAN

**Tujuan:** Menyelesaikan masalah terkait peran Anda dan bagaimana AI bisa menyelesaiannya?

**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