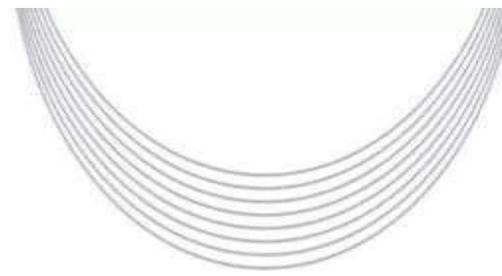




# Membangun Ide Usaha Menggunakan Design Thinking

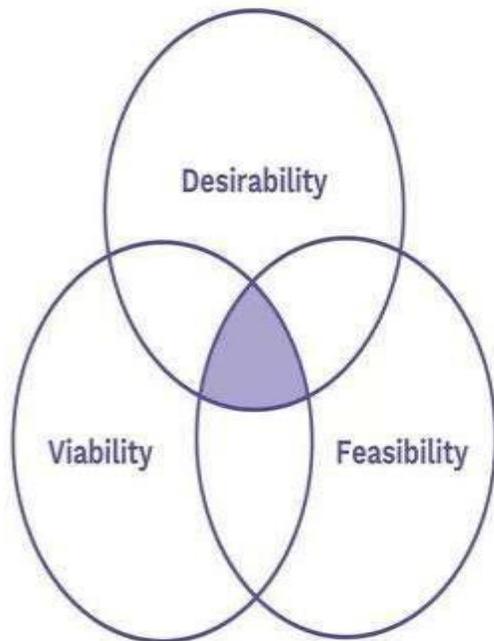
# Design Thinking



**Design Thinking** adalah cara berpikir untuk menciptakan solusi yang berpusat pada manusia (*human-centered*) melalui proses memahami pengguna, mendefinisikan masalahnya dalam upaya mengidentifikasi strategi dan solusi alternatif (IDEO)



# Design Thinking



## DESIRABILITY

Solusi yang **desirabel** harus dapat memperhitungkan preferensi (selera), kebiasaan, dan kebutuhan pengguna sehingga solusi lebih relevan dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

## VIABILITY

**Viability** berarti solusi yang dihasilkan memiliki nilai ekonomi (layak), serta memperhitungkan aspek finansial dan bisnis dalam pengembangan solusi bisnis.

## FEASIBILITY

**Feasibility** merujuk pada kemampuan solusi untuk dapat diimplementasikan dan dijalankan dengan sumber daya yang tersedia.



# Membangun Ide dengan Design Thinking



## DESIGN THINKING DIMULAI DENGAN MEMBANGUN POLA PIKIR YANG BENAR

1

### Percaya Diri atas Kreativitas yang dimiliki

Setiap orang memiliki keunikan dan kreativitasnya masing-masing. Maka untuk menyelesaikan masalah dan menjadi sukses, Anda tidak harus mengikuti jalan orang lain. Anda bisa membuat jalan sendiri sesuai kemampuan dan kreativitas Anda. Percayalah bahwa diri Anda memiliki potensi besar untuk menjadi sukses.

2

### Realisasikan Ide Anda

Seseorang dengan *Design Thinking* akan berusaha merealisasikan idenya untuk memecahkan masalah tak peduli apa yang dibuat, seberapa hebat karya tersebut, material apa yang digunakan, apakah akan berhasil atau tidak. Sebab, bagi mereka adalah bagaimana merealisasikan ide dan belajar untuk memperbaiki dan mengembangkannya.

3

### Belajar dari Kesalahan

Kegagalan adalah proses pembelajaran. Setiap orang pasti mengalami kegagalan. Hidup adalah tentang mencoba sesuatu yang baru. Tanpa berani mengambil risiko untuk mencoba tantangan baru akan membatasi diri Anda untuk berinovasi. Ambil risiko tersebut dan anggaplah kegagalan sebagai percobaan yang akan memberikan Anda pelajaran untuk mencapai kesuksesan.

4

### Empati

Empati adalah kemampuan untuk melihat dan memahami cara berpikir, kehidupan, dan kondisi dari orang lain yang berbeda. Dengan berusaha melihat melalui kacamata orang lain, Anda akan memasuki dunia baru penuh kesempatan dan kreativitas yang tak pernah Anda bayangkan. Dunia baru itu juga akan menyingkirkan pikiran kuno yang membatasi langkah Anda. Berempati sangat penting karena Anda akan berfokus pada orang atau komunitas yang ingin Anda bantu ketika membuat ide dan solusi.



# Membangun Ide dengan Design Thinking



## DESIGN THINKING DIMULAI DENGAN MEMBANGUN POLA PIKIR YANG BENAR

- 5 Gandeng Ketidakpastian**

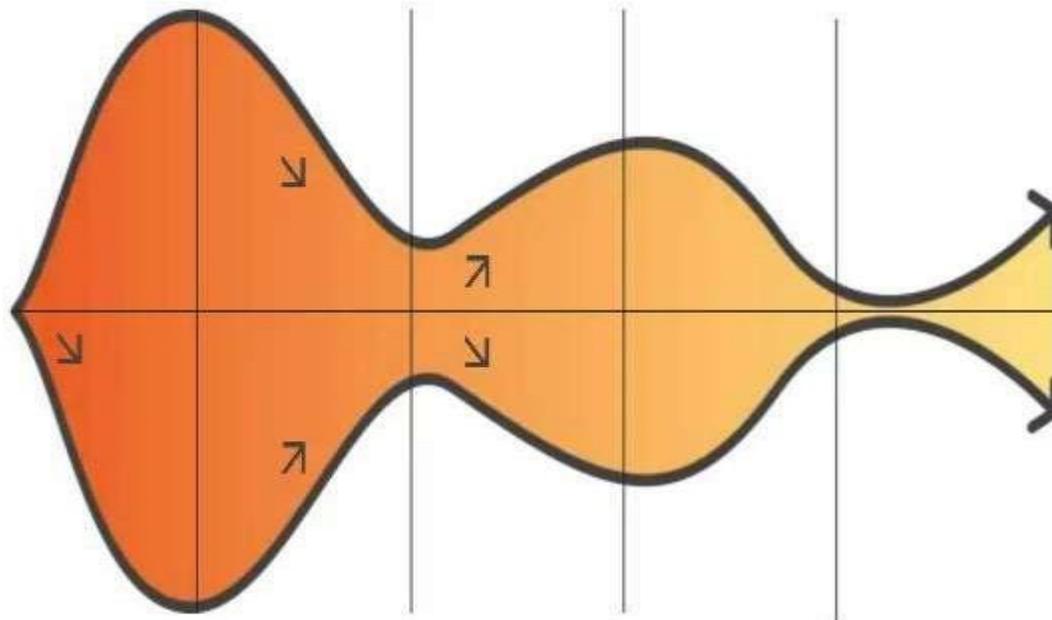
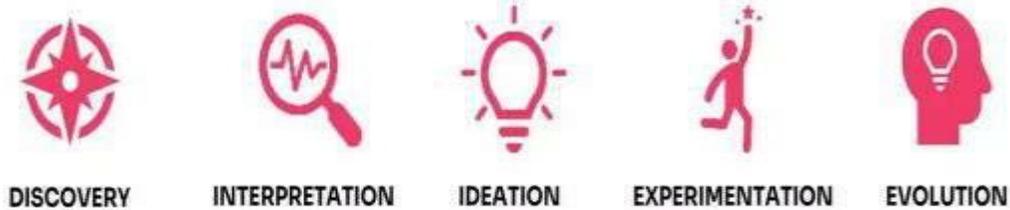
Dalam mencari solusi atas masalah, seringkali Anda akan dihadapkan pada ketidakpastian. Anda tidak perlu takut meski solusi yang Anda temukan belum pasti benar. Dalam ketidakpastian ada pembelajaran, kreativitas, dan inovasi yang akan memberikan dampak positif jangka panjang. Karena itulah, izinkan diri Anda untuk menjelajahi berbagai kemungkinan.
- 6 Berpikir Optimis**

Berpikir optimis adalah percaya bahwa ada solusi dan jawaban dari masalah yang Anda cari di luar sana meski saat ini Anda masih belum mengetahuinya. Percaya bahwa akan ada segala kemungkinan yang dapat terjadi, sekecil apapun itu. Berpikir optimis akan memotivasi seseorang untuk tetap melangkah maju meski segala halangan menghadang. Optimislah! Karena Optimis akan membawa Anda pada jawaban yang Anda cari.
- 7 Coba lagi! Ulangi lagi!**

Uji ide dan solusi yang Anda temukan kepada orang atau komunitas yang ingin Anda bantu. Tanyakan pendapat mereka apakah solusi yang Anda buat telah mampu menjawab permasalahan mereka. Perbaiki dan kembangkan lagi ide dan solusi yang Anda buat berdasarkan masukan dari komunitas yang Anda bantu. Jangan takut untuk mengulangi dan memperbaiki pekerjaan yang telah Anda lakukan karena proses ini akan memperkaya Anda dengan pelajaran berharga untuk membuat ide dan solusi Anda semakin responsif dan lebih baik.



# Proses Design Thinking



**The Design Thinking Process** oscillates between divergent and convergent thinking modes. It can be helpful to be aware of the mode that corresponds to the design fase you are working through.



# Proses Design Thinking



## DISCOVERY

Saya punya tantangan.  
Bagaimana saya mendekati dan mempelajari?



## INTERPRETATION

Saya belajar sesuatu.  
Bagaimana saya menafsirkannya?



## IDEATION

Saya melihat peluang.  
Apa yang saya bisa buat?



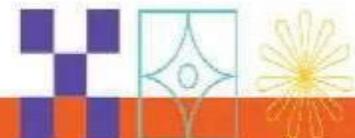
## EXPERIMENTATION

Saya punya ide  
Bagaimana cara membangunnya?



## EVOLUTION

Saya mencoba sesuatu yang baru.  
Bagaimana saya mengembangkannya?



# Discovery



**Discovery** adalah tahapan untuk lebih memahami isu yang ingin dicarikan solusinya melalui pencarian data secara sekunder dan primer solusi alternatif (IDEO)

## Apa yang perlu dilakukan?

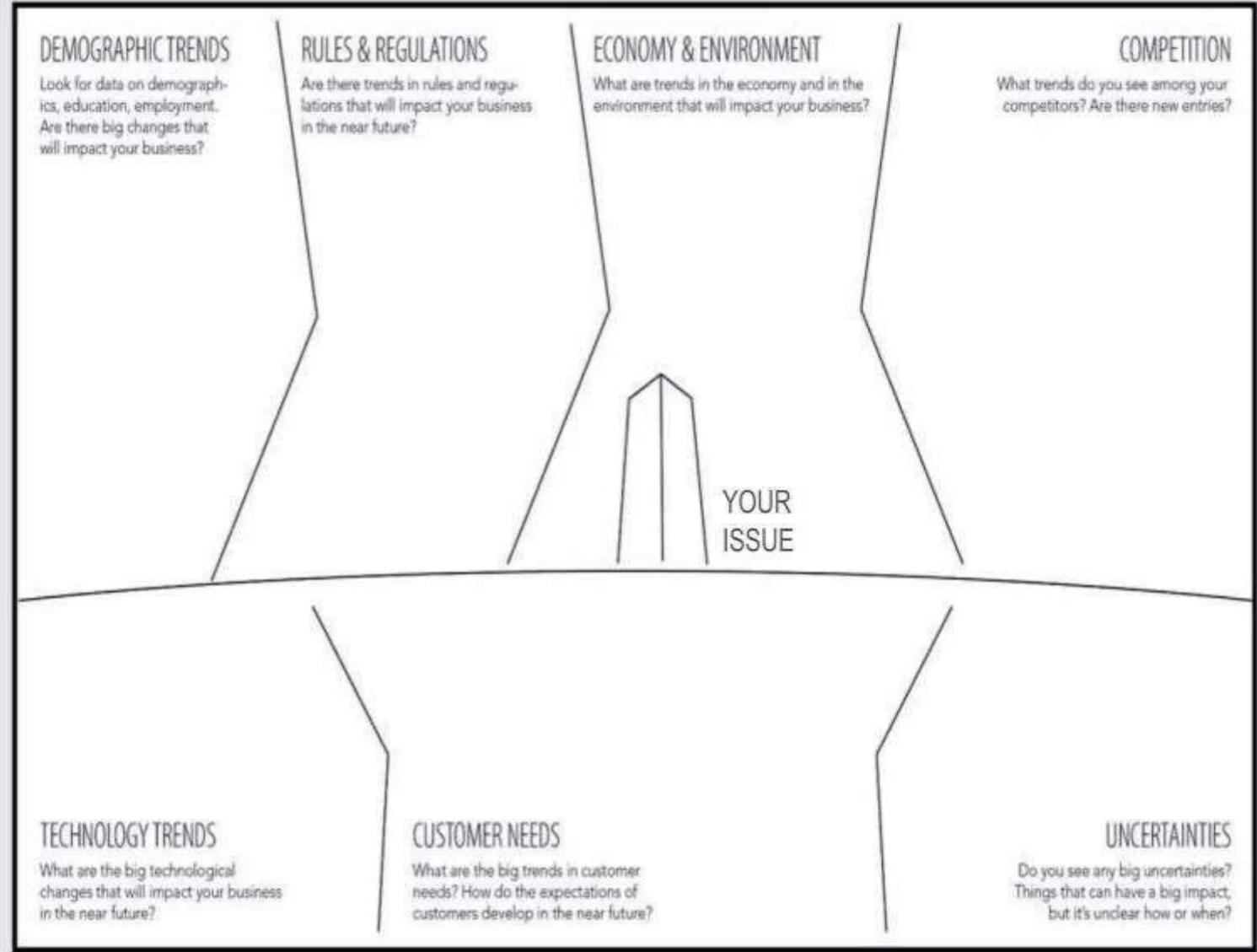
1. Riset sekunder untuk memahami konteks (browsing, membaca hasil penelitian yang relevan dll)
1. Menentukan target pengguna yang akan diinterview
2. Membuat pertanyaan untuk melakukan riset data primer
3. Lakukan empathy mapping melalui interview
4. Observasi lapangan



# CONTEXT MAP® CANVAS

## Context Map

Tools untuk membantu memetakan konteks mengenai suatu isu



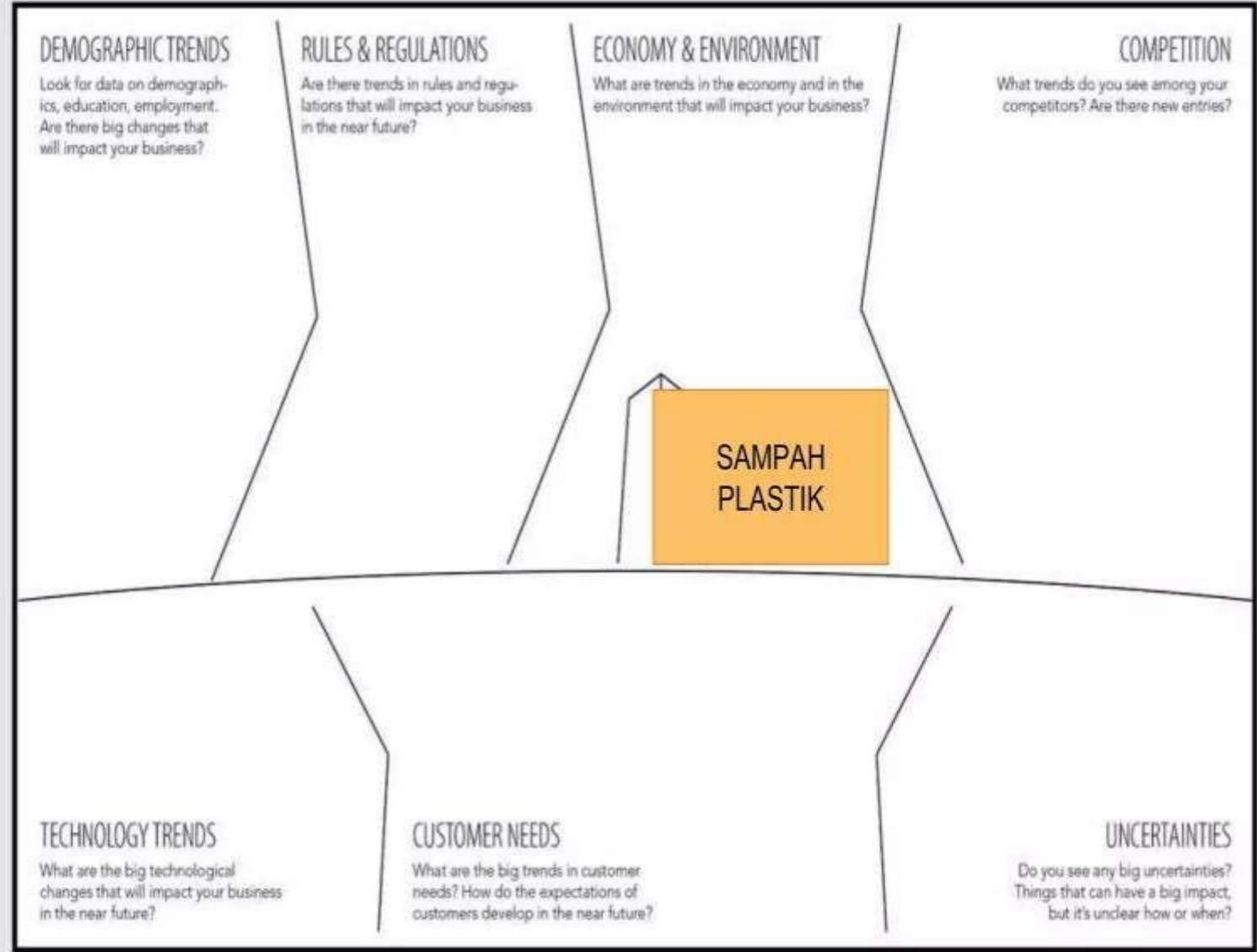
© THE GROVE CONSULTANTS INTERNATIONAL  
THIS VERSION BY DESIGNABETTERBUSINESS.COM

THE GROVE CONSULTANTS INTERNATIONAL

Based on the Context Map designed by David Gilson

# CONTEXT MAP® CANVAS

## Context Map



© THE GROVE CONSULTANTS INTERNATIONAL  
THIS VERSION BY DESIGNABETTERBUSINESS.COM

THE GROVE  
CONSULTANTS INTERNATIONAL

Based on the Context Map developed by Steve Blank

# Empathy Map

Tools untuk membantu memetakan sudut pandang pengguna terhadap suatu isu

## Empathy Map Canvas

Designed for:

Designed by:

Date:

Version:

The diagram is a large rectangle divided into seven numbered sections around a central profile of a person's head. The head is facing right. The sections are:

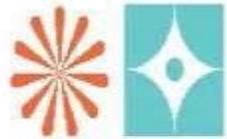
- 1 WHO are we empathizing with?**  
Who is the person we want to understand?  
What is the situation they are in?  
What is their role in the situation?
- 2 What do they need to DO?**  
What do they need to do differently?  
What job(s) do they want or need to get done?  
What decision(s) do they need to make?  
How will we know they were successful?
- 3 What do they SEE?**  
What do they see in the marketplace?  
What do they see in their immediate environment?  
What do they see others saying and doing?  
What are they watching and reading?
- 4 What do they SAY?**  
What have we heard them say?  
What can we imagine them saying?
- 5 What do they DO?**  
What do they do today?  
What behavior have we observed?  
What can we imagine them doing?
- 6 What do they HEAR?**  
What are they hearing others say?  
What are they hearing from friends?  
What are they hearing from colleagues?  
What are they hearing second-hand?
- 7 What do they THINK and FEEL?**  
**PAINS**  
What are their fears, frustrations, and anxieties?  
**GAINS**  
What are their wants, needs, hopes and dreams?  
What other thoughts and feelings might motivate their behavior?

Last updated on 16 July 2017. Download a copy of this canvas at <http://gamestorming.com/empathy-map/>

© 2017 Dave Gray, xplane.com



# Aturan Interview



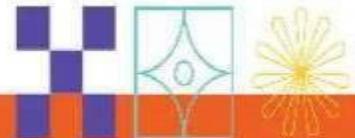
	SEBELUM INTERVIEW	SELAMA INTERVIEW	SETELAH INTERVIEW
<b>DO</b> 	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Buat pertanyaan terbuka</li><li>2. Pertanyaan tidak mengarahkan</li><li>1. Menggunakan bahasa umum</li><li>2. Sampaikan tujuan interview</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Bertanya satu per satu</li><li>2. Menggunakan gesture tubuh yang menunjukkan keterbukaan</li><li>1. Berikan pertanyaan lanjutan</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Sampaikan bahwa sesi interview berakhir</li><li>2. Ucapkan terimakasih</li></ol>
<b>DON'T</b> 	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Pertanyaan tertutup</li><li>2. Pertanyaan mengarahkan</li><li>3. Menggunakan bahasa khusus</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Membatasi jawaban responden</li><li>1. Memotong jawaban responden</li><li>1. Menanyakan beberapa pertanyaan sekaligus</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Tidak mengucapkan terimakasih</li></ol>

---

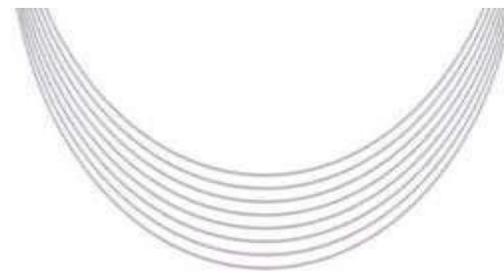
## Diskusi

---

**Cara Apalagi Yang Bisa  
dilakukan untuk Mencari  
Inspirasi Bisnis?**



# Interpretation



**Interpretation** adalah tahapan untuk mengolah data dan informasi yang sudah didapatkan kemudian membuatnya menjadi **cerita dan insight**

## Apa yang perlu dilakukan?

1. Tuliskan data hasil temuan dari proses interview
  2. Grouping temuan-temuan yang mirip
  3. Bagikan apa yang Anda pelajari dari penelitian Anda sebagai cerita
  4. Tentukan insight  
Ubah insight menjadi problem statement menggunakan framework
1. **HMW (How Might We) = Bagaimana Kita Bisa**



# Interpretation



Proses  
Pengolahan  
Data hasil  
interview

Sumber: <https://www.linkedin.com/pulse/design-thinking-methods-affinity-diagrams-matthew-weprin/>



---

# Interpretation

---



## INSIGHT

Tanpa perawatan yang tepat, toilet akan cepat kotor



## PROBLEM STATEMENT

Bagaimana kita bisa merancang toilet agar mudah diservis dan dipelihara?



# Ideation



**Ideation** adalah tahapan untuk menciptakan berbagai macam ide terhadap problem statement yang ditentukan dalam proses interpretation

## Apa yang perlu dilakukan?

1. Brainstorming ide-ide
2. Tuliskan dan Grouping ide-ide yang mirip
3. Pilih ide-ide yang “promising” melalui diskusi atau voting
4. Buatlah konsep dari ide yang akan menjadi solusi (judul solusi, definisi dari solusi, penjelasan bagaimana solusi tersebut bekerja menyelesaikan permasalahan atau menjawab kebutuhan/opportunities, value apa yang diberikan)



---

# Aturan Brainstorming

---



1. Jangan judgmental. Tidak ada ide yang buruk
2. Dorong ide-ide liar. Bahkan jika sebuah ide tampak tidak realistis, itu mungkin memicu ide bagus untuk orang lain.
1. Ketika ideasi pilih “dan” daripada ”tapi”
2. Tetap fokus pada topik
3. Visual. Gambarkan ide-ide Anda, bukan hanya menuliskannya
4. Lebih penting ke Kuantitas daripada Kualitas



# Ideation



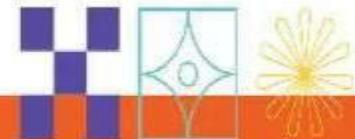
Sumber: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/brainstorming/>

---

## Diskusi

---

**Cara Apalagi Yang Bisa  
dilakukan untuk Ideasi “Mau  
bikin produk/layanan apa ya?”**



# Experimentation



**Experimentation** adalah tahapan untuk merealisasikan ide menjadi nyata melalui pembuatan prototype. Prototype menjadi visualisasi dari ide yang bisa diujicobakan kepada pengguna untuk mendapatkan feedback.

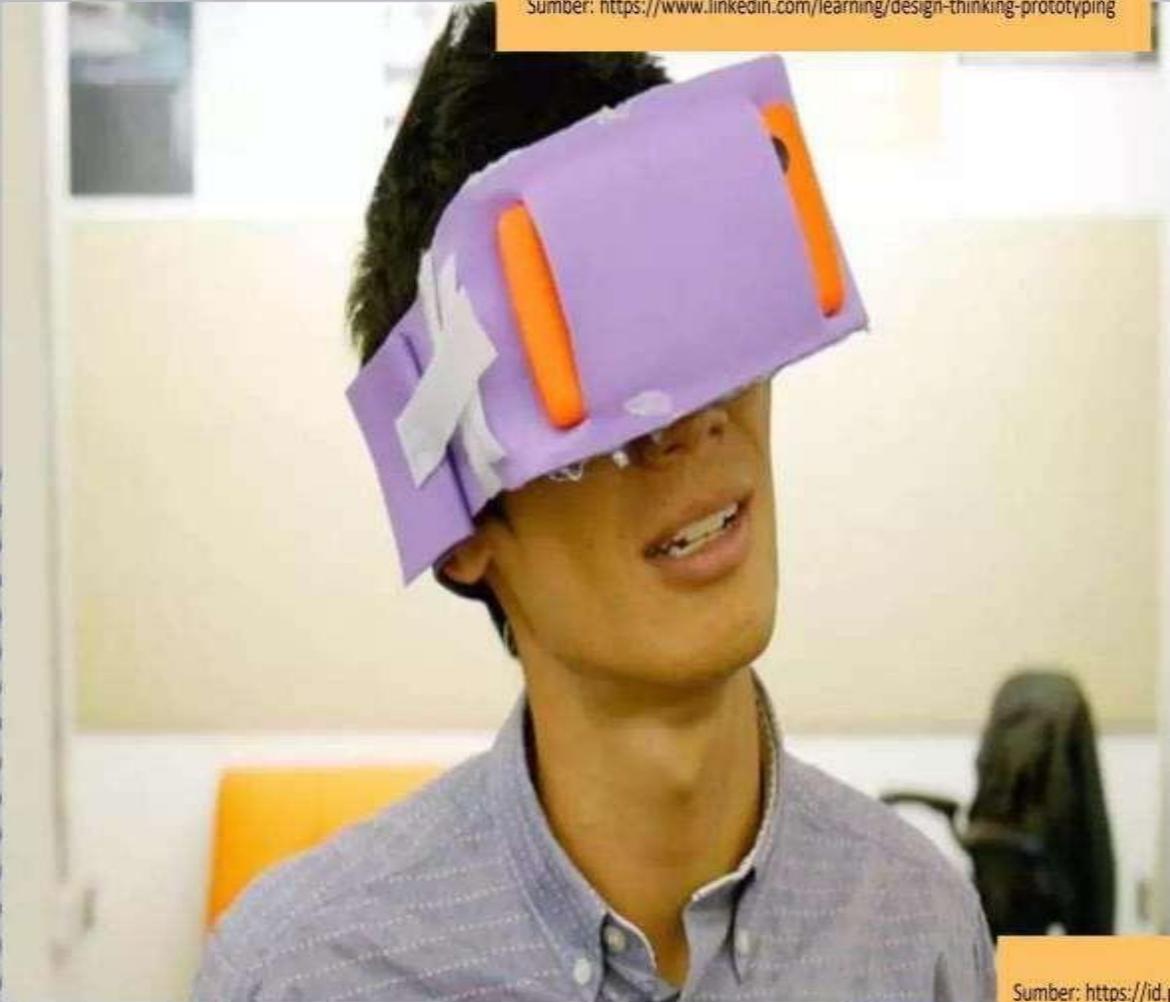
## Apa yang perlu dilakukan?

1. Membuat prototype ide (storyboard, diagram, model, mockup)
2. Tunjukkan dan ceritakan prototype anda
3. Dapatkan feedback dari prototype anda
  - Identifikasi siapa yang bisa memberikan feedback
  - Pilih pihak yang diminta feedbacknya
  - Buat daftar pertanyaan panduan untuk mendapatkan feedback
  - Lakukan fasilitasi feedback dan tangkap pembelajaran dari feedbackOlah feedback

# Ideation



Sumber: <https://www.linkedin.com/learning/design-thinking-prototyping>



Sumber: [https://id.pngtree.com/freepng/original-3d-coffee-packaging-prototype\\_7283269.html](https://id.pngtree.com/freepng/original-3d-coffee-packaging-prototype_7283269.html)

# Evolution



**Ideation** Evolution adalah tahapan untuk tetap terus mengembangkan dan memperbaiki konsep ide dan solusi yang diciptakan dari waktu ke waktu. Dalam tahapan ini rencanakan aksi yang harus diambil selanjutnya seperti mengajak mitra untuk bisa merealisasikan solusi

## Apa yang perlu dilakukan?

1. Buat rencana aksi selanjutnya (*business proposal, pitchdeck, etc*)
2. Membangun jejaring (*lomba bisnis, gabung komunitas, etc*)

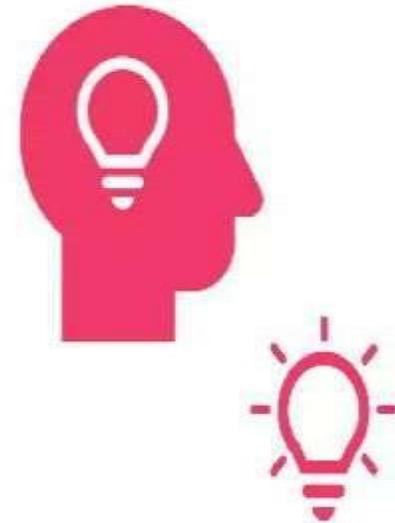


---

## Langkah sederhana membangun ide bisnis:

---

1. Tanyakan pada diri anda, ketrampilan apa yang dimiliki dan/atau produk apa yang hendak dikembangkan?
2. Pikirkan dan survey apa yang sedang trend saat ini yang dapat menjadi peluang bisnis
3. Ciptakan produk atau jasa yang baru dan unik
4. Tambahkan nilai produk yang sudah ada
5. Melakukan penelitian pasar atau target customer



---

# Diskusi

---

**Lalu,  
Bagaimana kriteria ide bisnis  
yang baik?**

---

# Kriteria Ide Bisnis yang Baik

---



1. Singkat dan padat
2. Terorganisir rapi dengan penampilan menarik
3. Rencana yang menjanjikan
4. Hindari lebih-lebihkan proyeksi
5. Kemukakan risiko-risiko bisnis yang signifikan
6. Tim terpercaya dan efektif
7. Fokus
8. Target pasar
9. Realistis
10. Spesifik



---

## Quote

---

**“Tidak ada bisnis yang salah,  
suatu bisnis gagal karena  
ternyata ide bisnis tidak sesuai  
dengan pasar atau pribadi yang  
menjalankan”**

**- Mario Teguh -**

# Referensi

---

Design Thinking for Educators 2nd Edition – IDEO

The Field Guide to Human-Centered Design - IDEO





**Terima** *kasih*