



Design Thinking

DIN 23204

TA. 2023/2024



Presented By:
Andi Wahyu Zulkifli Yusuf, S.Ds, M.Ds

Elemen Utama

- *People Centered*
Mulai dari perspektif pengguna, dari lingkungan anda
- *Highly Creative*
Pandang dari berbagai sudut, keluar dari zona nyaman
- *Hands-on*
Langsung mulai bereksperimen;
kegagalan adalah bagian dari proses
- *Iterative*
Memahami > Membuat > Mempelajari



3 Langkah Empati



Observe

Memahami bagaimana user kita berinteraksi dengan sekitarnya. Apa yang mereka pikirkan dan rasakan untuk mengetahui apa yang mereka butuhkan dan inginkan.



Engage

Masuk ke *interview* langsung, mendapatkan persepsi primer dari user.

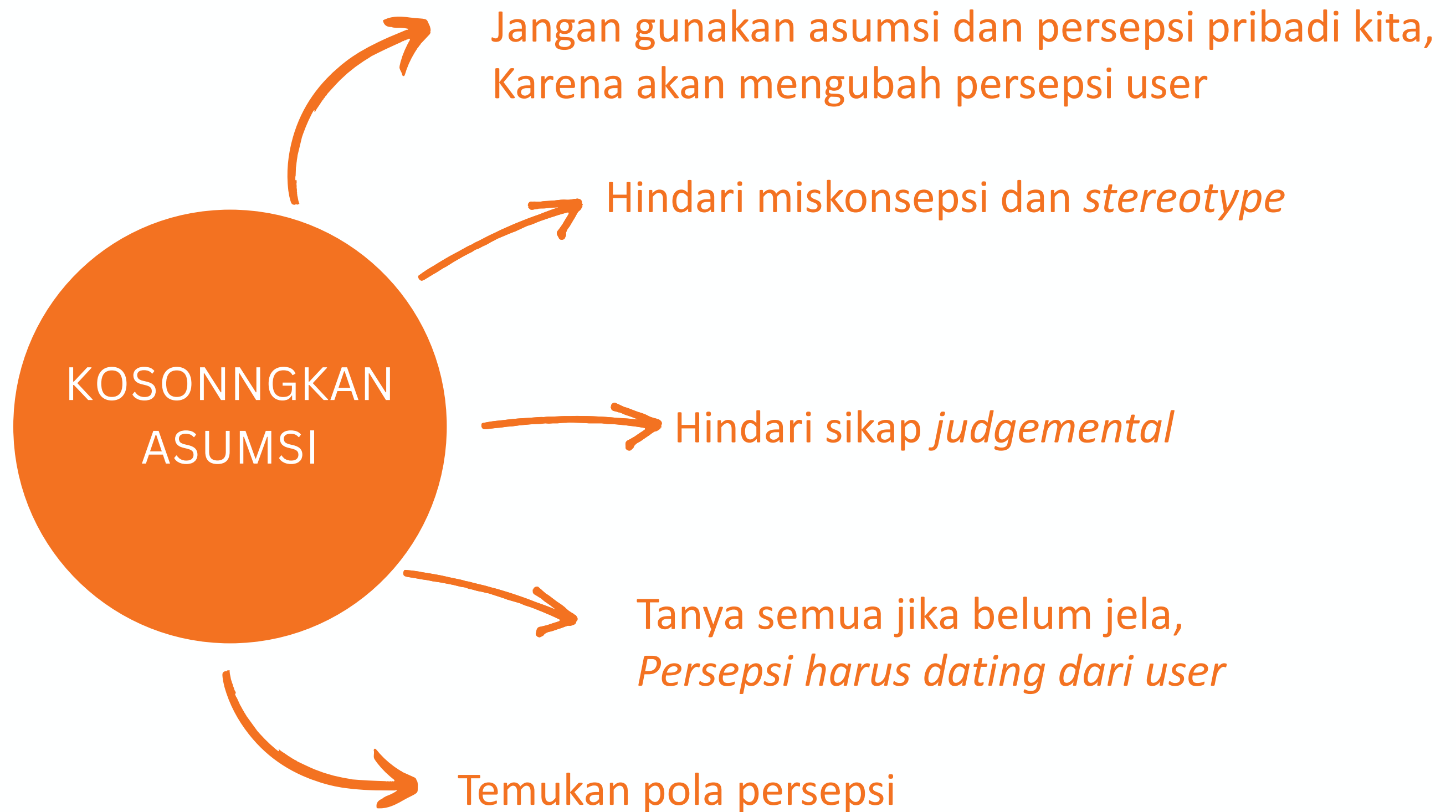


Immerse

Letakkan diri kita di posisi user, untuk lebih memahami kebutuhan sebenarnya dari user

EMPATHY TOOLS

*“ Hear to listen,
not to reply”*



What-How-Why

01



What – tuliskan hal yang sedang kita amati dari user tanpa asumsi

02



How – input penilaian kita tentang info dari user, apakah positif/negative? Sertakan banyak kata sifat untuk mendeskripsikan

03



Why – interpretasikan motivasi dan emosi dari user. Akan membantu untuk menemukan pola persepsi anar user

EMPATHY TOOLS

5 Why

Ketika kita tidak menangkap persepsi dari user, terus tanyakan dengan pertanyaan *why*

Digunakan untuk mengetahui akar permasalahan sebenarnya

Jangan gunakan user lain sebagai alasan suatu user, masalah ada di *proses* bukan di *people*

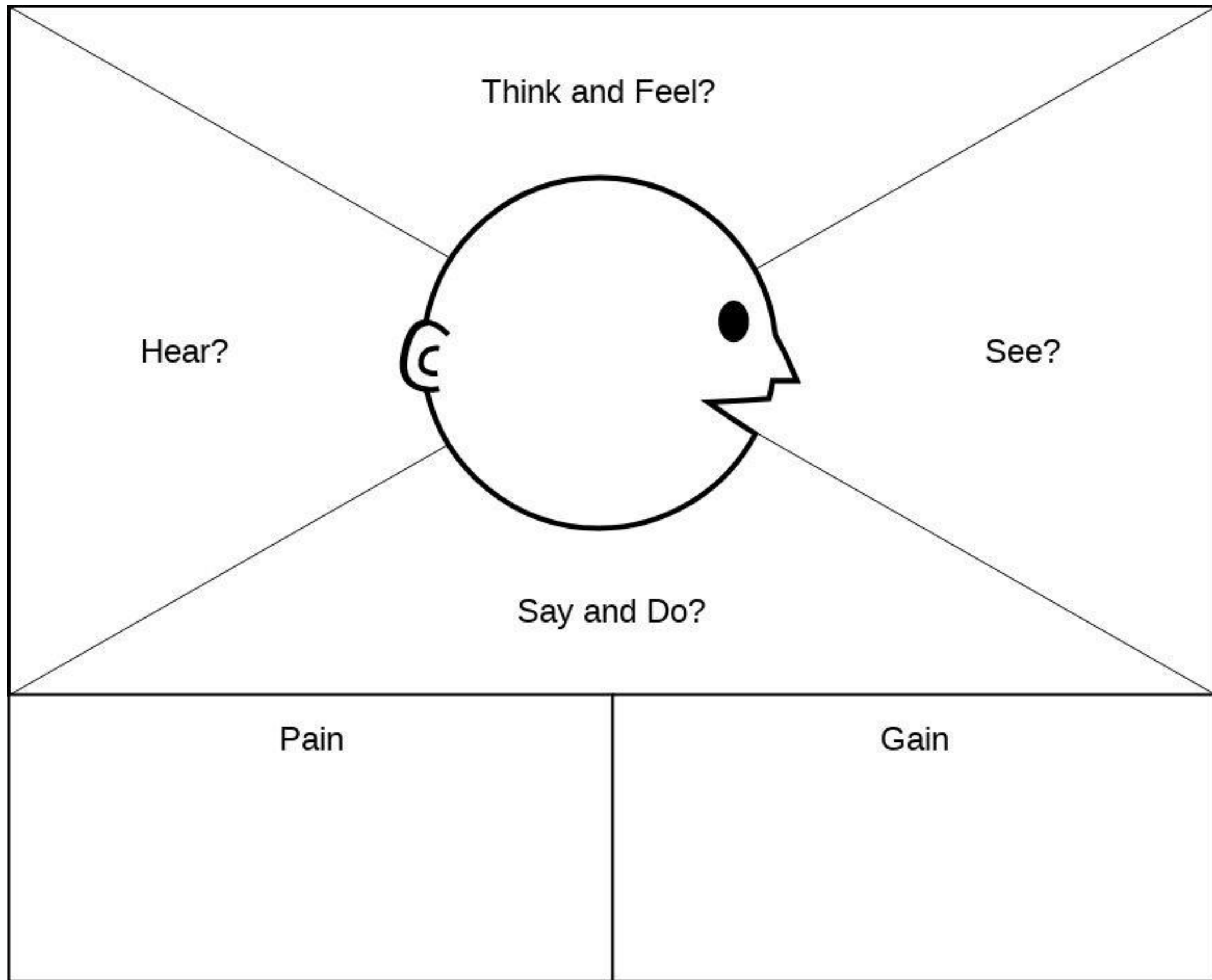
Empathy Map

Think/Feel – Hal yang user pikirkan/rasakan

Hear – komentar yang user dengar dari orang sekitar.

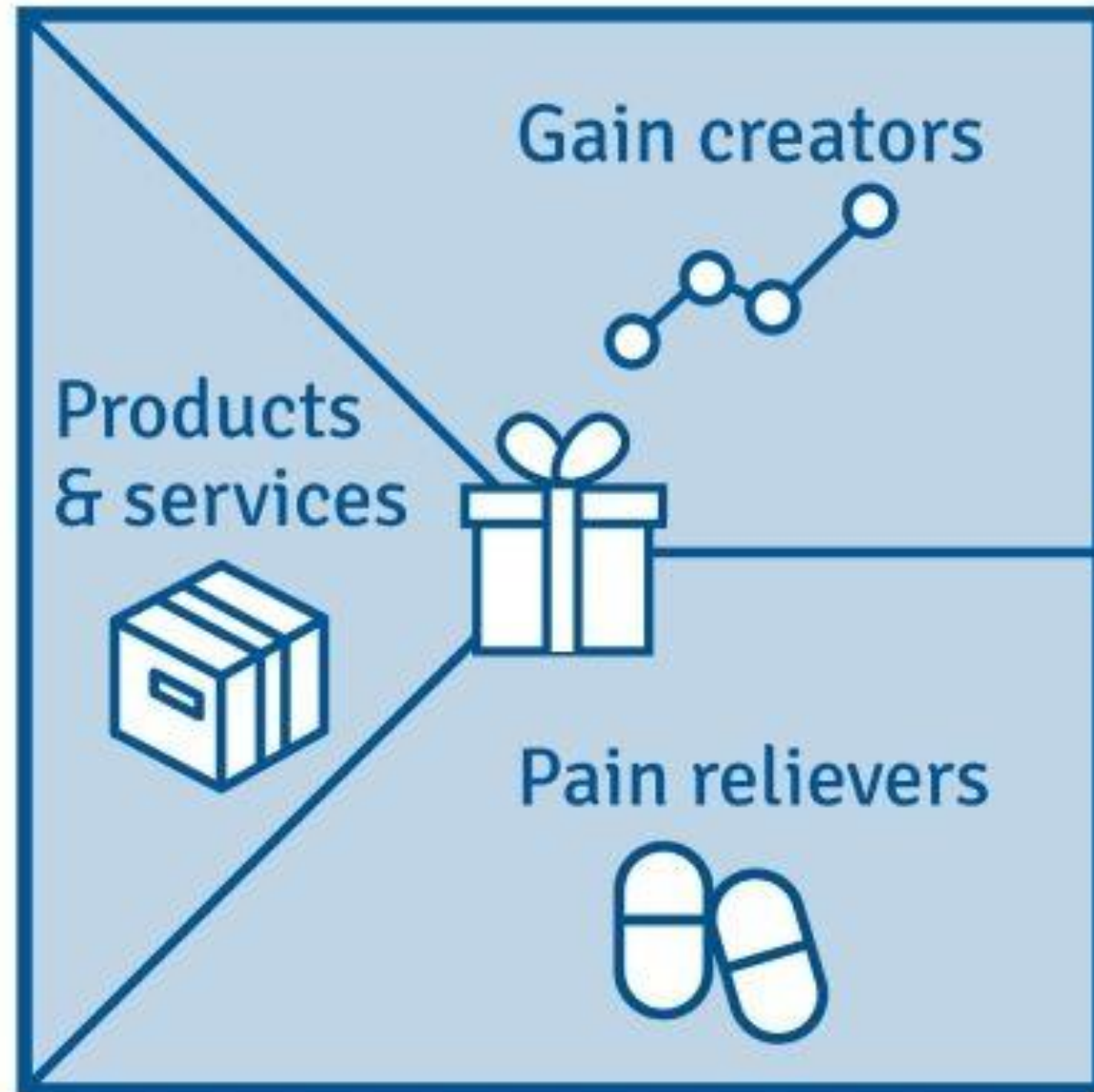
See – hal yang user lihat

Say/Do – respon yang user lakukan/keluar lewat kata-kata

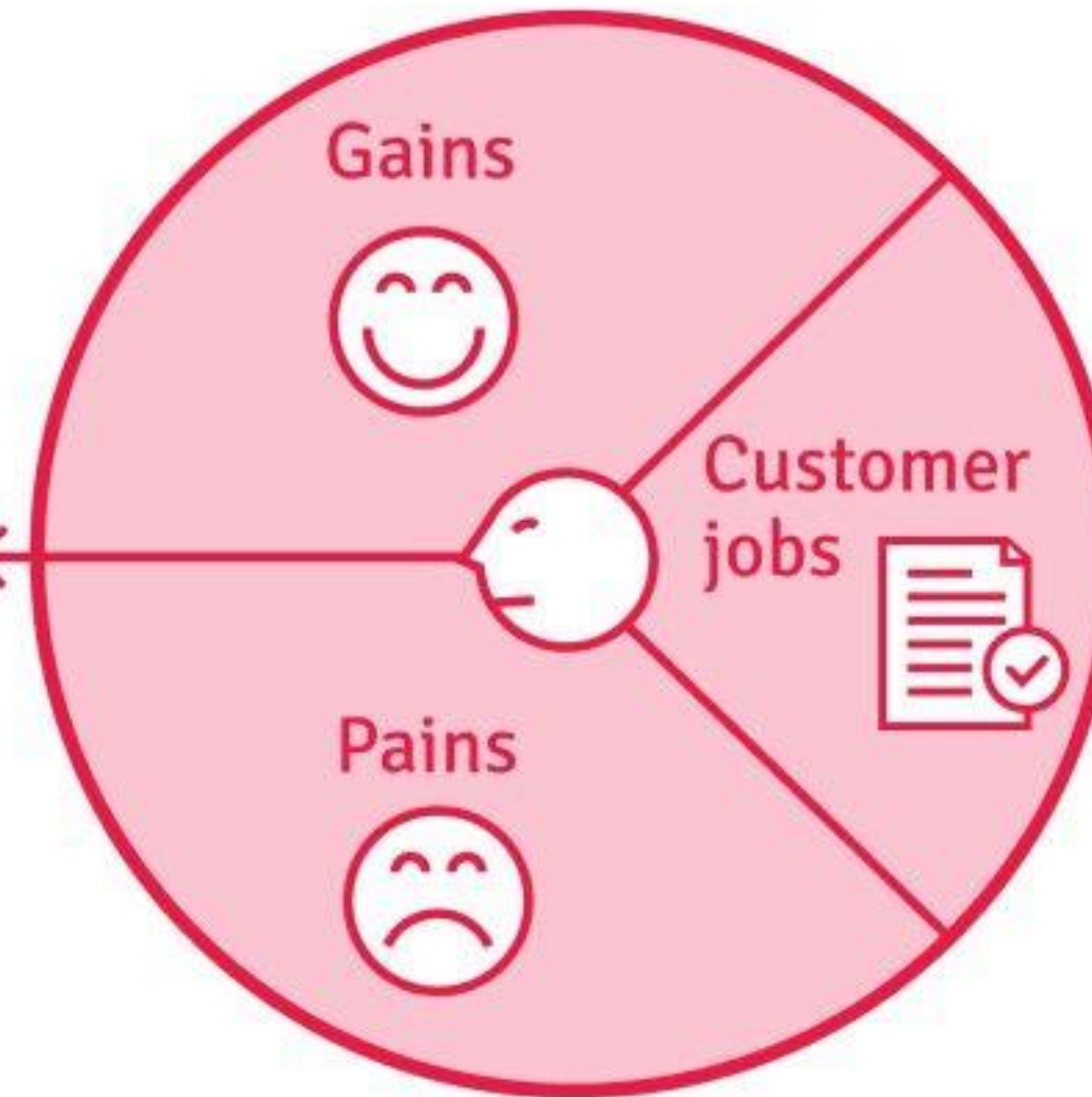


Empathy Map

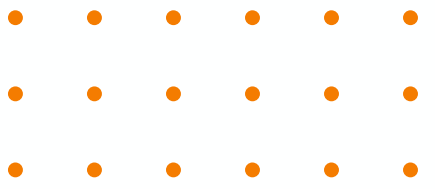
Value Proposition



Customer Profile



Value Proposition Design



Thank You



Andi Wahyu Zulkifli Yusuf, S.Ds, M. Ds