

Design thinking dapat diartikan sebagai cara berpikir seperti desainer atau orang yang mendesain. Desainer sendiri berasal dari kata dasar 'design' yang berarti kerangka bentuk atau rancangan, merujuk pada seseorang yang merancang. Design thinking dapat diartikan sebagai cara berpikir seperti desainer atau orang yang mendesain. Desainer sendiri berasal dari kata dasar 'design' yang berarti kerangka bentuk atau rancangan, merujuk pada seseorang yang merancang.

Tugas desainer meliputi merencanakan model suatu objek, menggambar model, mengukur ukuran benda, memilih bahan yang sesuai, dan mengamati produksi. Secara umum, tidak ada definisi tunggal yang pasti tentang apa itu Design Thinking (Pressman, 2018). Proses desain bersifat dinamis dan kompleks, tergantung pada domain dan aplikasinya. Selain itu, kreativitas memiliki unsur misteri yang menyertainya, sehingga sulit untuk didefinisikan.

Defenisi design thinking menurut Interaction Design Foundation, design thinking adalah proses yang berulang untuk memahami pengguna, menantang asumsi, mendefinisikan ulang masalah, dan menciptakan solusi.

N NOBEL
Press

Kampus ITB Nobel Indonesia,
Jalan Sultan Alauddin No. 212 Makassar
www.nobel.ac.id
email:nobelpress@nobel.ac.id



N NOBEL
Press

APLIKASI DESIGN THINKING

BAHRUL ULUM ILHAM



BUKU AJAR

APLIKASI DESIGN THINKING

BAHRUL ULUM ILHAM

N
PRESS



BUKU AJAR

APLIKASI DESIGN THINKING

BAHRUL ULUM ILHAM



UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Pelindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

APLIKASI DESIGN THINKING

Bahrul Ulum Ilham



Nobel Press 2024

APLIKASI DESIGN THINKING

BAHRUL ULUM ILHAM

Editor :

Dirwan

Fitriani Latief

Ukuran :

ix, 119 , Uk: 15.5x23 cm

ISBN : 978-623-6936-45-0

Cetakan Pertama :

Februari 2024

Hak Cipta 2024, Pada Penulis

Isi di luar tanggung jawab percetakan

Copyright © 2024 by Nobel Press

All Right Reserved

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau
memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT NOBEL PRESS
(INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS NOBEL INDONEIA)

Anggota APPTI)

Kampus ITB Nobel Indonesia,
Jalan Sultan Alauddin No. 212 Makassar
Website: www.nobel-indonesia.ac.id
E-mail: nobelpress@nobel.ac.id

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Rabbul 'Aalamin atas selesainya penulisan buku **APLIKASI DESIGN THINKING**. Penulisan buku ajar ini diharapkan sebagai panduan yang komprehensif melengkapi mata kuliah Design Thinking di Kampus ITB Nobel Indonesia Makassar. Mata kuliah ini memegang peranan penting dalam membentuk pemikiran kreatif, inovatif, dan berorientasi pada pengguna bagi mahasiswa dalam menghadapi tantangan bisnis dan teknologi yang kompleks di era modern ini.

Buku ini disusun dengan tujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang konsep-konsep dasar dalam Design Thinking, serta mendorong para pembaca untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan praktis dalam mengaplikasikan pendekatan ini dalam berbagai konteks kewirausahaan, bisnis dan teknologi. Melalui pembahasan yang sistematis dan aplikatif, diharapkan para mahasiswa akan mampu menginternalisasi konsep-konsep Design Thinking dan menerapkannya secara efektif dalam proyek-proyek praktikum dan kehidupan nyata.

Buku ini dirancang dengan pendekatan yang interaktif dan inklusif, termasuk studi kasus, latihan praktis, dan panduan dalam memastikan pemahaman yang mendalam dan penerapan yang relevan. Akhir kata, kami menyampaikan penghargaan yang tulus kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pembuatan buku ini. Semoga buku ini bermanfaat adanya.

Makassar, Februari 2024

Penulis

Bahrul ulum Ilham

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
PROLOG.....	1
BAB I PENGENALAN DESIGN THINKING	4
A. TUJUAN PEMBELAJARAN.....	4
B. DEFENISI DESIGN THINKING	5
C. SEJARAH SINGKAT DESIGN THINKING	7
D. PENTINGNYA DESIGN THINKING	12
E. PRINSIP DASAR DESIGN THINKING	15
BAB II TAHAPAN DALAM DESIGN THINKING	20
A. TUJUAN PEMBELAJARAN.....	20
B. EMPATI (<i>EMPATHIZE</i>).....	20
C. MENDEFENISIKAN (<i>DEFINE</i>).....	22
D. MENCIPTAKAN SOLUSI (<i>IDEATION</i>)	23
E. PURWARUPA (<i>PROTOTYPE</i>).....	24
F. EVALUASI/UJI (<i>TEST</i>).....	25
BAB III TOOLS DALAM DESIGN THINKING.....	29
A. TUJUAN PEMBELAJARAN.....	29
B. PENGERTIAN DESIGN THINKING TOOLS.....	30
C. TOOLS TAHAPAN EMPATI (<i>EMPATHIZE</i>)	30
C. TOOLS TAHAPN MENDEFENISIKAN (<i>DEFINE</i>)	42
D. TOOLS TAHAPAN MENCIPTAKAN SOLUSI (<i>IDEATION</i>)	48
E. TOOLS TAHAPAN PURWARUPA (<i>PROTOTYPE</i>).....	53
F. TOOLS TAHAPAN UJI (<i>TEST</i>)	57

BAB IV STUDI KASUS PENERAPAN DESIGN THINKING.....	61
A. TUJUAN PEMBELAJARAN	61
B. STUDI KASUS GOJEK	61
C. STUDI KASUS HALODOC.....	66
D. STUDI KASUS APPLE	70
E. STUDI KASUS AIRBNB.....	72
F. STUDI KASUS IKEA.....	75
BAB VI MENERAPKAN DESIGN THINKING DALAM BISNIS	81
A. TUJUAN PEMBELAJARAN	81
B. MINDSET DALAM DESIGN THINKING	81
C. MANFAAT DESIGN THINKING DALAM BISNIS	86
D. PENGEMBANGAN IDE USAHA DALAM DESIGN THINKING	90
E. TANTANGAN DAN PELUANG DESIGN THINKING	92
BAB VI LATIHAN SIMULASI DESIGN THINKING.....	96
A. TUJUAN PEMBELAJARAN	96
B. SIMULASI DESIGN THINKING.....	96
C. CONTOH LATIHAN KASUS DESIGN THINKING	101
C. DESIGN THINKING TOOLKIT	107
EPILOG.....	114
DAFTAR PUSTAKA	115
PROFIL PENULIS	117

Prolog

Kondisi lingkungan bisnis saat ini semakin dinamis dan kompetitif. Di tengah kondisi dunia yang terus berubah saat ini maka peran inovasi, kewirausahaan dan design thinking semakin dirasakan urgensinya. Keterkaitan antara inovasi, kewirausahaan dan design thinking akan membentuk *triple helix* yang mendorong kesuksesan organisasi karena dapat membuka peluang baru, mengatasi tantangan, dan menciptakan nilai yang berkelanjutan bagi para pemangku kepentingan.

Inovasi adalah sebuah jalan baru untuk keluar dari kejenuhan suatu produk. Dengan inovasi maka akan menambahkan sesuatu yang baru sesuai dengan perkembangan kebutuhan konsumen. Suatu produk yang dihasilkan dalam bentuk apapun akan terbatas pada siklus produk itu sendiri. Semakin hari konsumen memiliki pilihan untuk menggunakan produk yang praktis dan sesuai kebutuhannya. Inovasi memunculkan sebuah persaingan bisnis yang baru dan terus terjadi, hal ini karena jika terjadi inovasi maka tumbuh pasar baru dan pesaing juga akan memperhatikan ini. Konsumen bersedia membayar dengan harga yang lebih tinggi untuk sebuah inovasi.

Kewirausahaan menggambarkan semangat inovasi dengan mengubah ide menjadi usaha yang dapat dijalankan. Kewirausahaan (entrepreneurship) merupakan proses berfikir dan bertindak untuk melakukan suatu yang baru, baik membuat sesuatu yang sama sekali dihasilkan nilai tambah yang dimaksud dapat berupa peningkatan laba usaha, perbankan kinerja pekerja, perbaikan kesejahteraan atau pendapatan. Dalam hal ini fungsi utama kewirausahaan adalah

memobilisasi sumber daya, mendinamisasi proses sehingga menjadi efisien, lebih efektif, lebih produktif dan lebih menguntungkan serta lebih memberikan keberhasilan usaha.

Design thinking merupakan konsep yang menawarkan pendekatan berpusat pada manusia untuk memecahkan masalah, menempatkan empati, kreativitas, dan eksperimen. Konsep design thinking juga menekankan pemahaman akan kebutuhan pengguna, prototyping solusi, dan iterasi berdasarkan umpan balik untuk menciptakan produk dan pengalaman yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pelanggan. Dengan mendorong pola pikir rasa ingin tahu dan kolaborasi, pemikiran desain memungkinkan organisasi untuk mengatasi masalah kompleks dan mendorong inovasi.

Dengan demikian, integrasi inovasi, kewirausahaan, dan design thinking akan menciptakan sinergi kuat yang memacu kesuksesan organisasi. Inovasi memberikan bahan bakar bagi usaha kewirausahaan, sementara kewirausahaan berperan sebagai mesin untuk membawa ide-ide inovatif ke pasar. Pemikiran desain bertindak sebagai kerangka panduan, memastikan bahwa solusi tidak hanya layak dan layak, tetapi juga diinginkan oleh pengguna.

Dengan uraian di atas, sangat penting bagi mahasiswa mempelajari inovasi, kewirausahaan, dan design thinking di tengah dunia yang berubah sangat cepat. Berbagai alasan mendasarinya, antara lain mempersiapkan diri menuju ekonomi masa depan di mana inovasi, kewirausahaan, dan pemikiran desain menjadi keterampilan penting.

Selanjutnya mendorong kreativitas dan inovasi dalam lingkungan pendidikan, memberdayakan mahasiswa untuk menjadi agen perubahan dan inovator sosial melalui kewirausahaan dan pemikiran desain. Dan terakhir, mengembangkan adaptabilitas dan ketahanan dalam menghadapi perubahan global serta persiapan untuk peran kepemimpinan di masa depan.