

WEBINAR
**“EFEKTIVITAS PENERAPAN DESIGN THINKING DALAM
BERINOVASI”**



Disusun Oleh :
DEDE MUSTOMI, SH. MM.
0318018201

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
PROGRAM STUDI AKUNTANSI
UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA
TAHUN 2023

=====

LAPORAN HASIL KEGIATAN

WEBINAR “EFEKTIVITAS PENERAPAN DESIGN THINKING DALAM
BERINOVASI”

=====

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Kegiatan

Webinar ini mengangkat tema Efektivitas Penerapan Design Thinking Dalam Berinovasi. Webinar diadakan oleh Universitas Ahmad Dahlan dan Universitas Aisyiah Jogjakarta. Design Thinking merupakan metode untuk berinovasi yang akan menghasilkan pembaruan baru yang berbeda dengan sebelumnya. Inovasi merupakan harga yang harus dipenuhi oleh organisasi bila mereka ingin bertahan dan ikut tetap bersaing dengan organisasi lain secara global. Tidak sedikit Perusahaan besar yang dulu menguasai pasar global sekarang mulai tersaingi oleh Perusahaan Perusahaan baru. Hal ini karena tidak sedikit Perusahaan besar yang terlena dengan teknologi yang digunakan tanpa ada inovasi yang berarti yang pada ujungnya pelan pelan mulai ditinggalkan karena tentu konsumen atau pasar juga ada jenuhnya dan Perusahaan Perusahaan baru mengeluarkan produk produk yang segar dan inovatif yang bisa membuat pasar melirik dan mulai menerima produk tersebut.

Webinar tentang Design thinking tidak terlalu banyak diselenggarakan, padahal tema ini sangat menarik dan tentunya bermanfaat baik bagi individu ataupun bagi organisasi dalam aspek persaingan global. Peserta webinar diajarkan mengenai lingkup penelitian dan konsepnya oleh pembicara pertama, sedangkan pembicara kedua berbicara lebih praktis mengenai contoh contoh produk inovatif yang ditawarkan kepasar seperti produk yang bersifat digital mengikuti perkembangan jaman dan keinginan market akan kebutuhan sebuah produk yang efisien.

1.2. Maksud dan Tujuan Kegiatan

Maksud webinar ini memberikan gambaran mengenai ruang lingkup penelitian dan hubungannya dengan hasil yang didapat yang bersifat inovasi. Begitu juga memberikan masukan bagi para peserta webinar bagaimana menumbuhkan pikiran yang berinovasi yang bisa membantu untuk memajukan suatu organisasi.

Tujuannya untuk memberikan pemahaman secara utuh bagaimana langkah-langkah, tahapan-tahapan dan rumus-rumus dalam penelitian dan bagaimana menajamkan dan memetakan desain untuk menumbuhkan inovasi dan melahirkan pikiran pikiran yang akan berguna untuk memajukan organisasi.

BAB II

LAPORAN KEGIATAN

2.1. Bentuk Kegiatan

Webinar kali ini menghadirkan 2 Narasumber, yaitu:

1. Ibu Dinar Mindrati Fardhani SP, Biotech., Ph.D (Dosen Universitas Aisyiyah Yogyakarta)
2. Bapak Rizky, M.Kom (Founder Sebangku Gmaes dan Direktur PT Sebangku Jaya Abadi tahun 2019-2021)

Moderator : Salsabila Safitri (Mahasiswa Berprestasi Biologi UAD)

2.2. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan seminar / workshop dilaksanakan pada :

Tanggal : 02 September 2023

Waktu : 09.00 WIB – 12.30 WIB

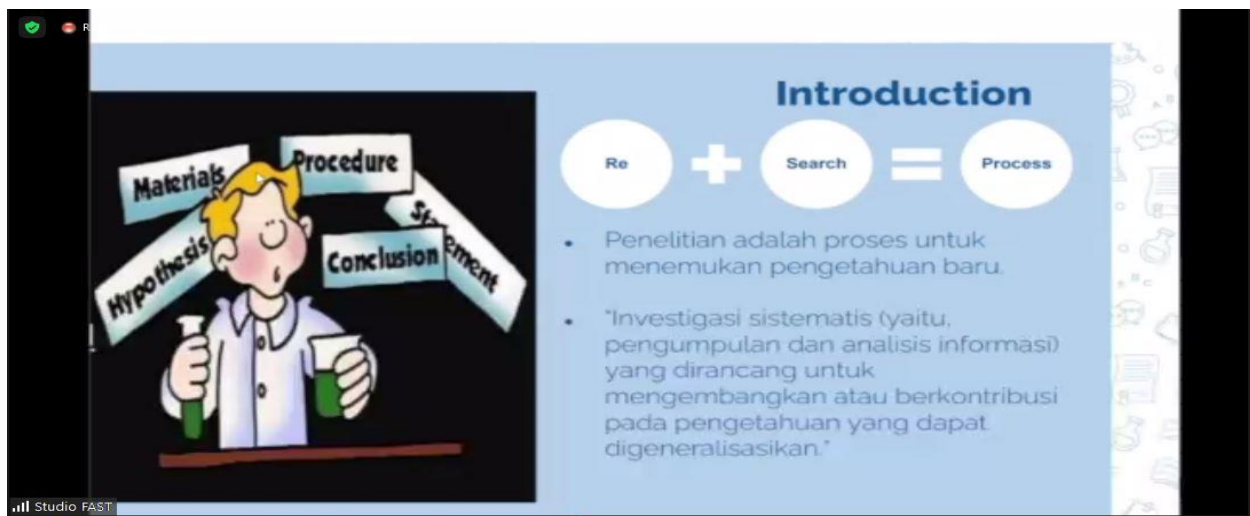
Tempat : online via meeting zoom

Link Zoom : <https://s.uad.id/BincangIlmiahBEMFASTXBEMFST>

2.3. Hasil Kegiatan

Acara dibuka oleh moderator yaitu Salsabila yang menjelaskan alur acara dan tata terbit untuk kegiatan kali ini diawal sampai akhir. Sambutan pertama oleh Gubernur BEM Universitas Ahmad Dahlan. Beliau menyampaikan semoga kegiatan ini bisa bermakna bagi para peserta webinar. Sambutan kedua oleh Ketua BEM Universitas Aisyiah. Beliau menyampaikan kegiatan webinar ini diharapkan bisa bermanfaat bagi para peserta dan mohon maaf bila ada kekurangan. Sambutan ketiga oleh Wakil Dekan Bapak Universitas Ahmad Dahlan. Beliau bangga dua organisasi mahasiswa bisa berkolaborasi dalam menyelenggarakan webinar dengan tema yang sangat menarik yaitu Design Thinking. Design thinking bisa diterapkan dibidang IT. Begitu juga di leadership juga bisa diterapkan Design Thinking. Sambutan keempat oleh wakil Dekan Aisyiah. Beliau menyampaikan terimakasih sudah mengijinkan untuk berkolaborasi antar organisasi mahasiswa kedua universitas.

Pembicara pertama di isi oleh Ibu Dinar. Beliau membuka prsentasinya dengan konsep dasar penelitian. Penelitian adalah adalah proses untuk menemukan suatu pengetahuan baru yang melampaui penelitian yang sudah ada. Penelitian dapat diaplikasikan ke semua cabang ilmu pengetahuan.

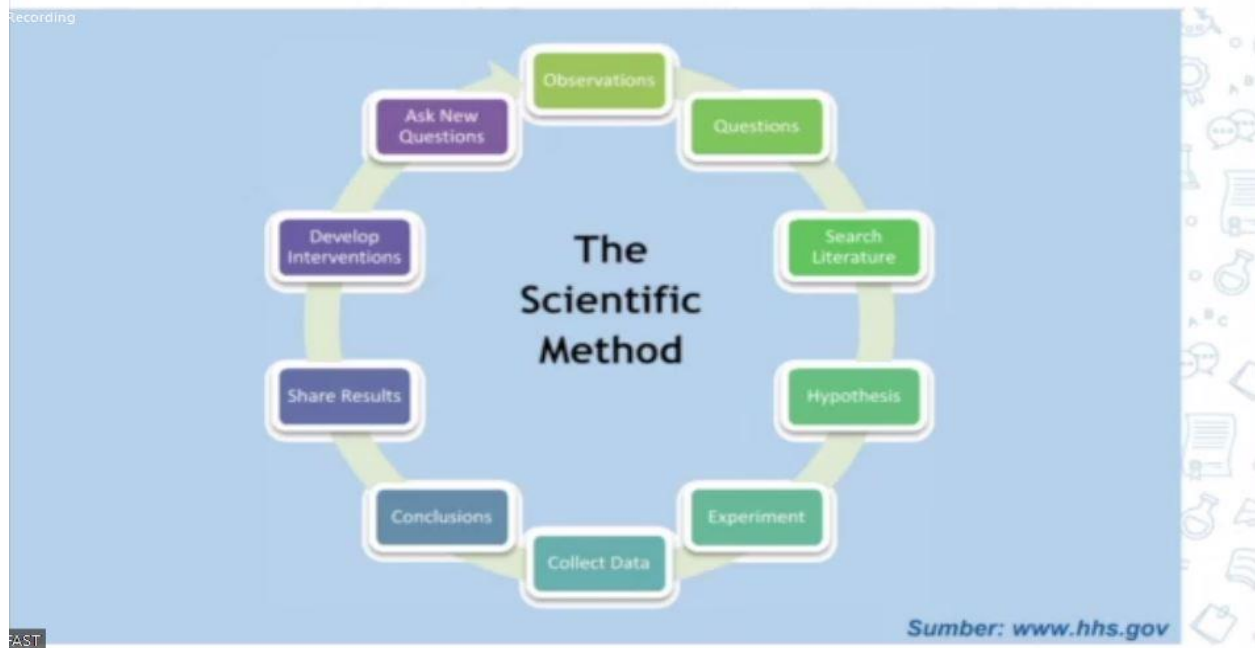


Gambar 1

[illegible]

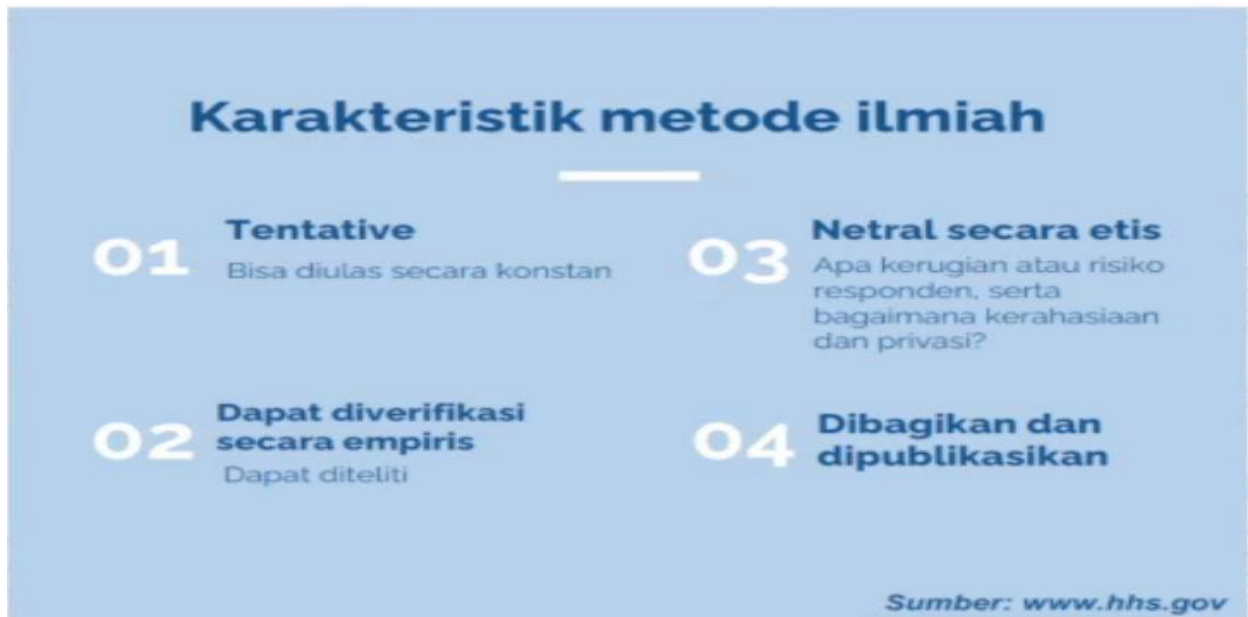
Gambar 2

Pembicara pertama juga menyampaikan pentingnya bagi peneliti untuk membuat peta agar jelas Batasan Batasan penelitian yang sedang diteliti, karena bila tidak dibatasi ditakutkan penelitian akan bias. Penelitian bisa dilakukan terhadap manusia, hewan ataupun tumbuhan, baik makhluk hidup maupun benda tidak hidup. Jika penelitian dilakukan terhadap manusia harus dilakukan secara khusus dan etik agar penelitian terhadap manusia atau hewan dilakukan secara terhormat dan tidak menyakiti objek penelitian. Metode penelitian yang digunakan akan memudahkan para peneliti untuk Menyusun pembahasan dan membuat kesimpulannya.



Gambar 3

Pembicara juga menyampaikan bagaimana kondisi responden. Agar responden siapapun tidak dirugikan selama peneliti melakukan penelitian. Metode penelitian meliputi observasi baik langsung turun lapangan maupun lewat media yang tersedia. Kemudian diajukan suatu pertanyaan yang biasanya akan menjadi pokok permasalahan dalam suatu penelitian. Dari pertanyaan ini akan terurai mengenai masalah yang terjadi, kemudian bagaimana cara mengatasinya, kemudian bagaimana hasil akhirnya. Dalam suatu penelitian penting juga untuk mengemukakan suatu hipotesis. Hipotesis bisa diartikan suatu kesimpulan sementara, gunanya hipotesis adalah memperjelas atau mempersempit ruang penelitian agar tidak bias dan keluar dari jalur yang sedang diteliti. Hal terpenting dari suatu penelitian adalah suatu penelitian bisa diulas secara konstan, kemudian temanya bisa diteliti secara empiris, kemudian peneliti diharapkan netral akan kesimpulannya agar hasilnya tidak bias dan kabur, ujungnya suatu hasil penelitian dapat dipublikasikan agar pihak lain bisa menguji yang merupakan bagian dari transparansi.



Gambar 4

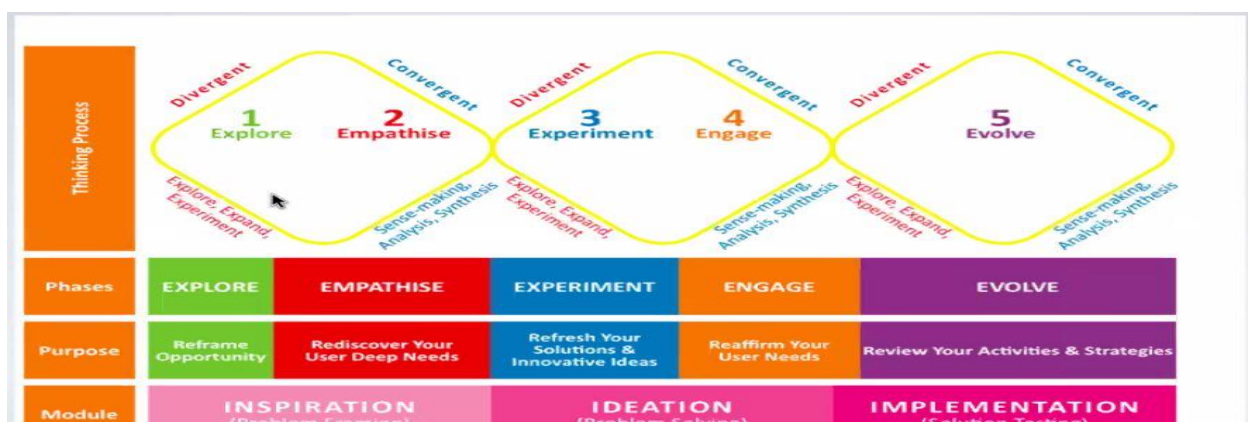
Pembicara juga menjelaskan jenis penelitian, seperti tujuan penelitian untuk apa, waktunya berapa lama, kemudian tingkat manipulasi dan variabel variabelnya apa saja yang digunakan, bagaimana pengumpulan datanya, kemudian data apa yang digunakan, sumber informasi dari mana, bagaimana jenis kesimpulannya dan kedalaman ruang lingkupnya. Penting untuk mengetahui jenis penelitian tersebut agar konsen dan fokus serta tidak bias.



Gambar 5

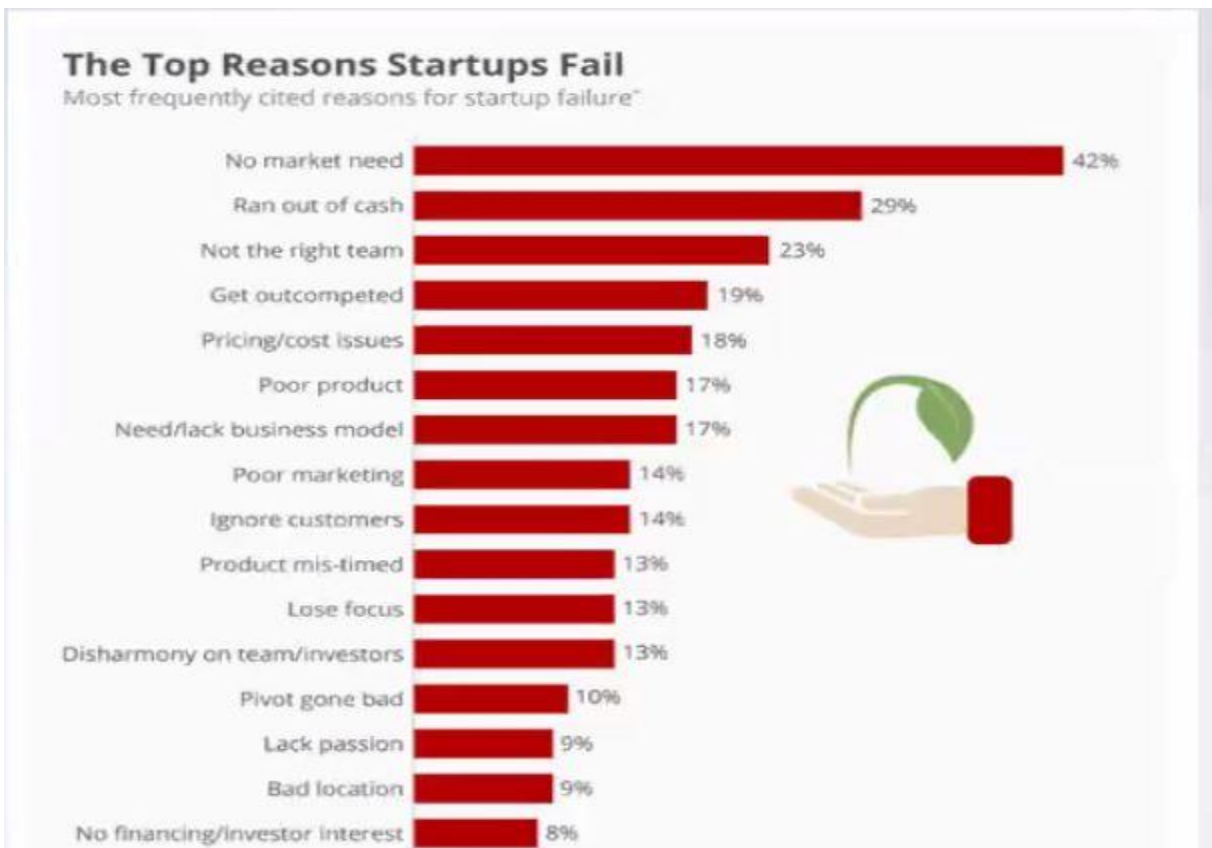
Pembicara kedua Bapak Rizky diawal pembicaranya menyampaikan karya karya yang sudah beliau buat yang sudah dipasarkan seperti games games, buku buku Sejarah yang berwarna dan bergambar biar menarik. Beliau juga sedang melanjutkan sekolah doktor. Pembicara kedua juga menjelaskan mengenai Perusahaan star up yang juga beberapa berguguran. Apa yang terjadi, kenapa ? jawaban yang paling mungkin adalah tidak berinovasi sesuai perkembangan jaman. Perusahaan besar seperti Nokia yang dulu pernah menjadi salah satu Perusahaan gadget yang besar sekarang kalah bersaing dengan Perusahaan gadget seperti Samsung dan Apple.

Pembicara kedua juga menjabarkan bagaimana langkah untuk berinovasi, dimana beliau menjabarkan secara runtut langkah langkah dalam proses berfikir. Dimulai dari mengeksplore suatu tema yang hangat atau bersifat strategis. Kemudian empathise yaitu rasa peduli akan suatu permasalahan. Kemudian permasalahan tersebut diuraikan berdasarkan pengalaman yang berguna untuk memecahkan suatu permasalahan dan mencari ide atau gagasan terbaru yang bisa menjadi solusi dari suatu permasalahan. Lagsung selanjutnya memastikan kembali kebutuhan dari peneliti atau penggunanya. Hal ini penting agar hasilnya tidak mubazir dan bisa bermanfaat. Langkah terakhir adalah mereview kembali hasil dan strategi yang sudah dicapai. Hal ini penting diperhatikan agar setiap misi harus tetap terpantau dengan baik.



Gambar 6

Pembicara kedua juga menjelaskan alasan alasan perusahaan rintisan dianggap gagal dipasaran. Pertama dikarenakan produknya tersebut tidak dibuthkan oleh pasar, artinya pembuat produk boleh jadi tidak mengikuti selera pasar. Kedua dikarenakan kehabisan modal. Ketiga tidak dikukung oleh tim yang bagus. Keempat keluar dari kompetisi. Kelima harga yang tidak sesuai pasar. Keenam produknya yang tidak memadai. Ketujuh membutuhkan model bisnis yang sesuai perkembangan. Kedelapan kurangnya pemasaran. Kesembilan mengabaikan konsumen. Kesepuluh produk yang lewat masanya. Kesebelas tidak fokus. Kedua belas ketidakrukunan antar tim atau dengan investor. Ketigabelas penurunan. Keempatbelas kurangnya hasrat dalam berbisnis. Kelima belas lokasi yang tidak memadai. Keenam belas kurang nya keuangan atau ketidaktertarika para investor.



Gambar 7

BAB III

PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Pembicara pertama memberi kesimpulan bahwa penelitian dan metode penelitian harus bisa jelas konsep dan tujuannya, begitu juga penelitian harus bisa dipetakan agar pembatasan tersebut tidak menjadikan suatu penelitian menjadi bias dan tidak fokus. Penelitian yang menggunakan manusia atau hewan untuk bahan penelitiannya harus tetap menghormati hak-haknya, hal ini penting agar penelitian yang sudah dilakukan tidak merugikan siapapun seperti manusia, hewan, dan tumbuhan. Penelitian harus sesuai dengan kaidah yang biasa dilakukan seperti menggunakan metode penelitian agar kesimpulan dari penelitian bisa dipertanggungjawabkan.

Pembicara kedua memberi kesimpulan bahwa inovasi harus bisa digunakan oleh penggunanya. Akan menjadi percuma bila kita menghasilkan produk yang baru dan berinovasi sementara dalam prakteknya tidak digunakan, entah karena sulitnya digunakan atau karena tidak efektif untuk semua orang. Pentingnya inovasi juga harus diimbangi dengan value dari produk tersebut, karena tidak semua inovasi bisa dilakukan, misalnya makanan Bakso yang dari dulu seperti itu, justru kalau diganti dengan baru dan terkesan aneh malah akan membingungkan konsumen. Artinya produk yang dihasilkan harus tetap bisa diterima oleh pasar, karena bila mengandalkan inovasi sedangkan pasar atau konsumen kurang menerima maka akan sia-sia dan tidak terpakai. Oleh karenanya inovasi yang dihasilkan harus bisa diterima oleh pasar dan sesuai dengan perkembangan jaman.

3.2 Saran

Kegiatan ini sangat bermanfaat karena bisa memberikan pemahaman yang tajam bagi peserta webinar untuk memahami Design Thinking. Memahami apa itu penelitian, metode penelitian dan konsep penelitian. Para peserta juga bisa memahami bagaimana melahirkan inovasi yang dapat diterima oleh pasar atau konsumen, bukan sekedar inovasi yang hampa tanpa bisa digunakan oleh konsumen. Penelitian yang baik bisa menghasilkan inovasi yang baik juga. Kenapa? Karena dengan penelitian yang dilakukan dengan metode yang baik maka hasilnya juga akan baik dan bisa dipertanggung jawabkan. Dengan inovasi inovasi yang lahir dan diterima oleh pasar maka suatu organisasi akan terus bertahan dan bisa bersaing secara konsisten dengan pasar global.

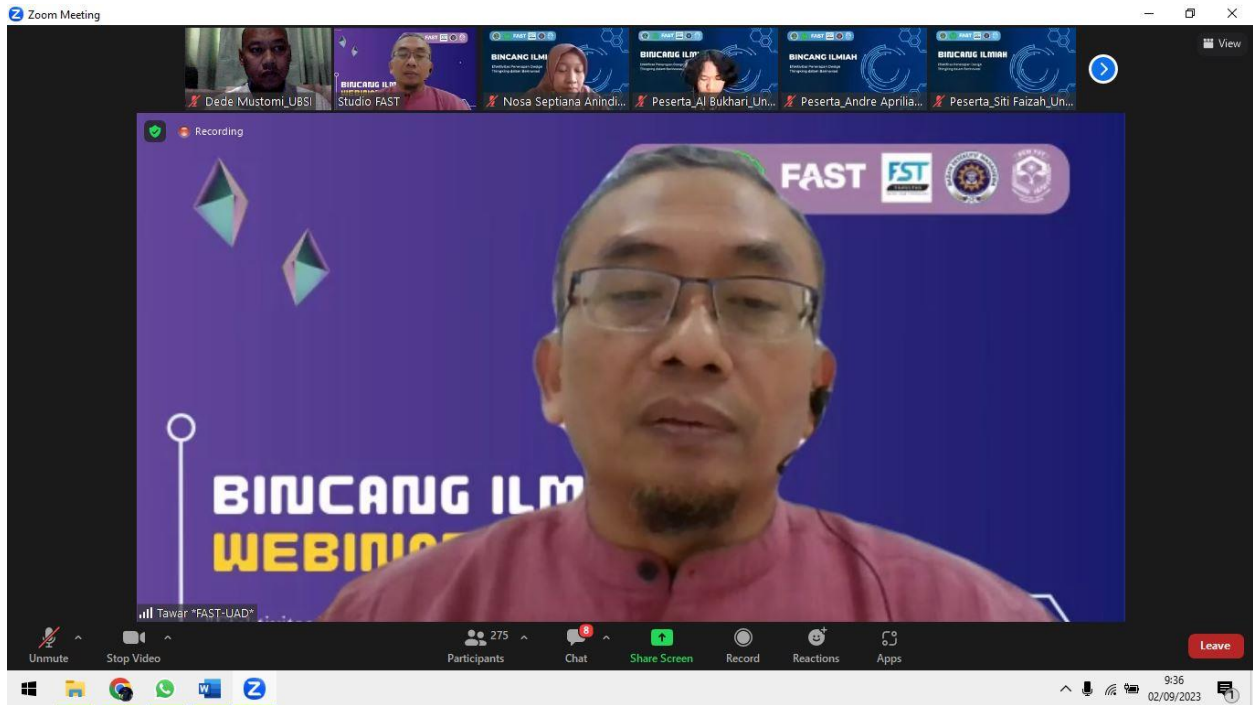
Dokumentasi



Dokumentasi 1



Dokumentasi 2



Dokumentasi 3



Dokumentasi 4

Zoom Meeting

Recording

Nobel Prize

- Penghargaan Nobel dianugerahkan setiap tahun kepada mereka yang telah melakukan penelitian yang **luar biasa**, menemukan **teknik** atau **peralatan** yang **baru**, atau telah melakukan **kontribusi** luar biasa ke masyarakat.
- Nominasi: Bidang Fisika, Kimia, Medicine, Literatur, dan Perdamaian.



Studio FAST

10:47 02/09/2023

Dokumentasi 5

Zoom Meeting

You are viewing Rizky, M.Kom's screen

View Options

Peserta_Nurhalimah...

Peserta_Nurhalimah...

Dede Mustomi_UBSI

Dinar Mindrati Fardh...

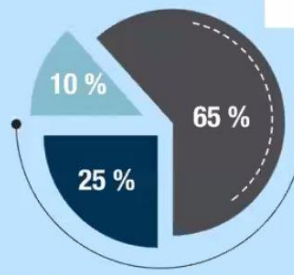
Rizky, M.Kom

Studio FAST

Peserta_Andre Aprilia...

Recording

KAKSAM RIZKY



SKILL

65 % Game Design
25 % Multimedia
10 % IT Management



01 SDN 11 SUMBERPUJUNG 02 STMIK AMIKOM 05 DOSEN

Unmute Stop Video Participants 293 Chat Share Screen Record Reactions Apps

Leave

10:55 02/09/2023

Dokumentasi 6

Zoom Meeting

You are viewing Rizky, M.Kom's screen

View Options

Recording

Unmute Stop Video

Participants 291 Chat Share Screen Record Reactions Apps

Leave

10:57 02/09/2023

LINI BISNIS

SEBANGKU GAMES
Make Learning Addictive
Game
Penelitian game di dunia pendidikan

MARICA
MAKE LEARNING ADDICTIVE
Marica
Platform media pembelajaran untuk Anak

Akademi Marica
Kursus dan pelatihan tentang ekonomi kreatif

Dokumentasi 7

Zoom Meeting

You are viewing Rizky, M.Kom's screen

View Options

Recording

Unmute Stop Video

Participants 294 Chat Share Screen Record Reactions Apps

Leave

11:07 02/09/2023

Tipe inovasi

CONFIGURATION

- Profit Model
- Network
- Structure
- Process

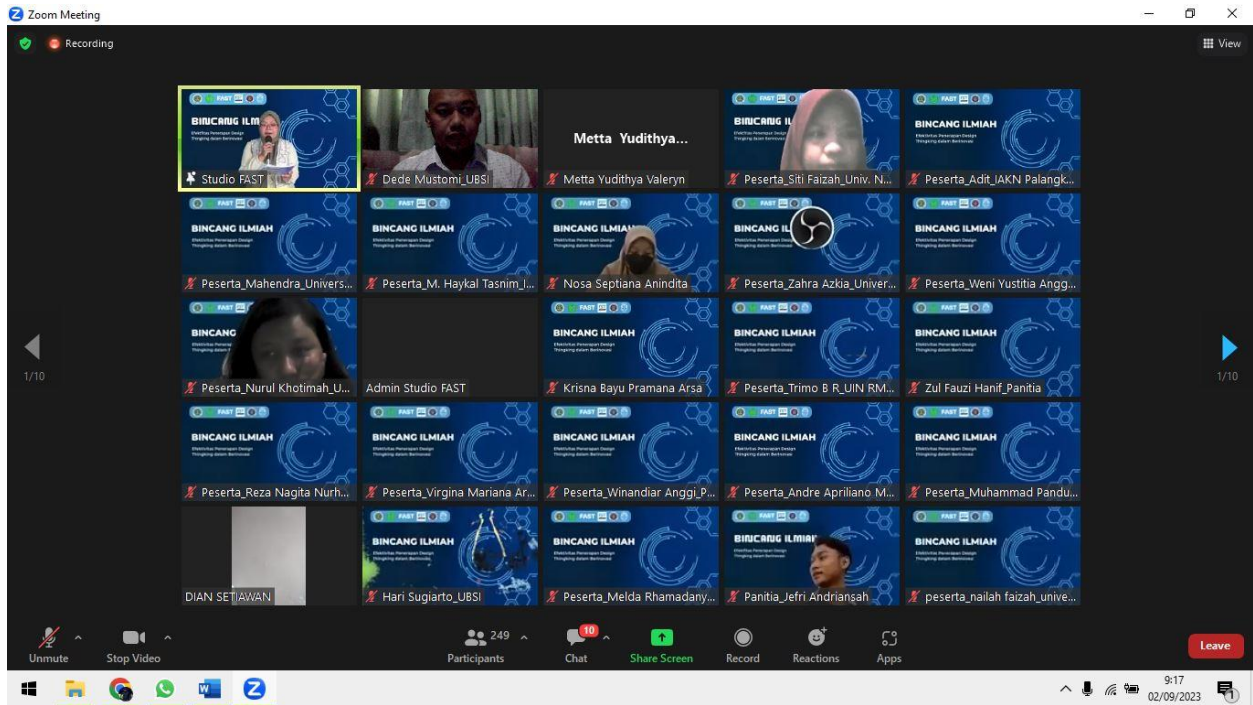
OFFERING

- Product Performance
- Product System
- Service

EXPERIENCE

- Channel
- Brand
- Customer Engagement

Dokumentasi 8



Dokumentasi 9



SERTIFIKAT

NOMOR SERTIFIKAT
112/PAN_SEMNAS_XVIII-6/B/UAD/IX/2-23

Diberikan kepada :

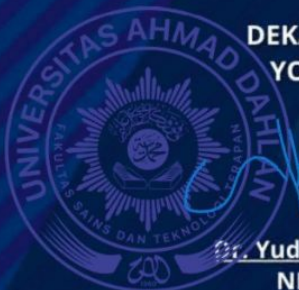
Dede Mustomi, S.H., M.M.

Atas partisipasinya sebagai

PESERTA

Dalam Webinar Nasional: Bincang Ilmiah dengan tema
"Efektivitas Penerapan *Design Thinking* dalam Berinovasi"

yang diselenggarakan oleh BEM FAST UAD X BEM FST UNISA pada hari
Sabtu, 2 September 2023.



DEKAN FAST UAD
YOGYAKARTA

Dr. Yudi Ari Adi, S.Si M.Si
NIY. 60010230



DEKAN FST UNISA
YOGYAKARTA

Hapsari Wanyuningsih, ST, M.Sc
NIY. 8309121504281



GUBERNUR BEM FAST
UAD YOGYAKARTA

Ali Syafarino Armawahyudi
NIM. 2000016080



GUBERNUR BEM FST
UNISA YOGYAKARTA

Al Buhari Bin Riedho
NIM. 2011501034

SURAT TUGAS
2245/D.01/LPPM-UBSI/VIII/2023

Tentang

Webinar Nasional
2 September 2023
BEM FAST UAD X BEM FST UNISA

TEMA :

Efektivitas Penerapan Design Thinking dalam Berinovasi

Menimbang : 1. Bahwa perlu di adakan pelaksanaan Seminar dalam rangka Seminar.
2. Untuk keperluan tersebut, pada butir 1 (satu) di atas, maka perlu dibentuk Peserta Seminar.

MEMUTUSKAN

Pertama : Menugaskan kepada saudara yang tercantum sebagai Peserta
Dede Mustomi SH. MM

Kedua : Mempunyai tugas sbb:
Melaksanakan Tugas yang diberikan dengan penuh rasa tanggung jawab.

Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan akan diubah dan diperbaiki sebagaimana mestinya.

Jakarta, 28 Agustus 2023

LPPM Universitas Bina Sarana Informatika

Ketua



Dr. Taufik Baidawi, M.kom

Tembusan

- Rektor Universitas Bina Sarana Informatika
- Arsip
- Ybs