

LAPORAN HASIL KEGIATAN WEBINAR
“EFEKTIVITAS PENERAPAN DESIGN THINKING
DALAM BERINOVASI”



Disusun Oleh:

Nama Dosen: Abdul Hamid, M.Kom

NIDN: 0324088101

PRODI SISTEM INFORMASI (D3)
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA
TAHUN 2023

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Kegiatan

Di era globalisasi yang penuh dengan persaingan, inovasi menjadi kunci utama bagi kelangsungan hidup dan perkembangan suatu organisasi atau perusahaan. Inovasi tidak hanya tentang menciptakan produk atau jasa baru, tetapi juga tentang pemikiran kreatif dalam memecahkan masalah dan mencapai efisiensi. Salah satu metodologi yang telah terbukti efektif dalam mendorong inovasi adalah Design Thinking.

Design Thinking adalah pendekatan yang berfokus pada pengguna, interdisipliner, dan berorientasi pada solusi untuk mengidentifikasi dan memecahkan masalah yang kompleks. Metodologi ini menekankan pada empati terhadap pengguna, ideasi kreatif, dan iterasi cepat. Seminar yang dilaksanakan bertujuan untuk menggali lebih dalam mengenai efektivitas penerapan Design Thinking dalam inovasi, baik di tingkat organisasi maupun individu.

1.2. Maksud dan Tujuan Kegiatan

Seminar ini dirancang untuk mencapai beberapa tujuan utama, yaitu:

1. Memahami konsep dasar dan prinsip-prinsip Design Thinking.
2. Mengidentifikasi bagaimana Design Thinking dapat diterapkan dalam berbagai konteks bisnis dan organisasi.
3. Menganalisis studi kasus dan contoh nyata penerapan Design Thinking dalam inovasi.
4. Membahas tantangan dan solusi dalam mengimplementasikan Design Thinking di lingkungan kerja.

BAB II

LAPORAN KEGIATAN

2.1. Bentuk Kegiatan

Webinar Efektivitas Penerapan Design Thinking Dalam Berinovasi dilaksanakan secara online melalui zoom.

2.2. Pelaksanaan Kegiatan

Webinar "Efektivitas Penerapan Design Thinking Dalam Berinovasi", dilaksanakan pada:

Hari/Tanggal : Sabtu, 02 September 2023

Waktu : 10.00 - 12.00 WIB

Tempat : Zoom Meeting

Meeting ID : <https://s.uad.id/BincangIlmiahBEMFASTXBEMFST>

Narasumber Webinar " Efektivitas Penerapan Design Thinking Dalam Berinovasi" sebagai berikut:

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)

2.3. Hasil Kegiatan

Acara dimulai dengan Salsabila sebagai moderator yang memaparkan alur dan aturan acara dari awal hingga akhir. Sesi pembukaan diawali dengan sambutan dari Gubernur BEM Universitas Ahmad Dahlan, yang menyatakan harapannya agar acara ini memberikan nilai bagi peserta webinar. Ini diikuti oleh sambutan dari Ketua BEM Universitas Aisyiah, yang mengharapkan

webinar ini bermanfaat dan meminta maaf atas segala kekurangan. Wakil Dekan dari Universitas Ahmad Dahlan, selanjutnya, menyampaikan kebanggaannya atas kerjasama dua organisasi mahasiswa dalam menyelenggarakan webinar tentang tema menarik: Design Thinking, yang relevan di bidang IT dan kepemimpinan. Wakil Dekan Aisyiah menyampaikan terima kasih atas izin kolaborasi antar organisasi mahasiswa kedua universitas.

Pembicara pertama, Ibu Dinar, memulai presentasinya dengan menjelaskan konsep dasar penelitian. Beliau menggambarkan penelitian sebagai proses pencarian pengetahuan baru yang melampaui penelitian yang ada, yang dapat diterapkan di semua bidang ilmu. Ibu Dinar juga menekankan bahwa penelitian dapat dilakukan secara formal oleh lembaga seperti BRIN dan universitas, serta secara informal oleh individu melalui media sosial.

Pembicara kedua, Bapak Rizky, memulai dengan memperkenalkan karya-karyanya yang telah dipasarkan, seperti permainan dan buku sejarah yang menarik dan bergambar. Beliau, yang sedang mengejar gelar doktor, mengulas tentang perusahaan startup yang gagal karena kurangnya inovasi. Contohnya adalah Nokia, yang kalah bersaing dengan perusahaan seperti Samsung dan Apple. Bapak Rizky menguraikan langkah-langkah berinovasi, mulai dari mengeksplorasi tema strategis, menunjukkan empati terhadap masalah, mengurai masalah berdasarkan pengalaman untuk mencari ide-ide baru, memastikan kebutuhan peneliti atau pengguna, dan akhirnya, mereview kembali hasil dan strategi yang telah dicapai untuk memastikan bahwa setiap misi terpantau dengan baik.

BAB III

PENUTUP

3.1. Kesimpulan

Pembicara pertama menekankan bahwa dalam penelitian, penting untuk memiliki konsep dan tujuan yang jelas. Penelitian harus dirancang dengan batasan yang tepat agar tidak bias dan tetap fokus. Penting juga untuk menghormati hak-hak subjek penelitian, baik manusia maupun hewan, agar penelitian tidak merugikan siapa pun.

Sementara itu, pembicara kedua menyimpulkan bahwa inovasi harus relevan dan dapat digunakan oleh pengguna. Tidak ada gunanya menghasilkan produk baru dan inovatif jika dalam praktiknya produk tersebut sulit digunakan atau tidak efektif bagi semua orang. Penting juga untuk memastikan bahwa nilai dari produk inovatif tersebut sesuai dengan kebutuhan pasar. Inovasi yang berhasil adalah yang diterima oleh pasar dan sesuai dengan perkembangan zaman. Jadi, penting untuk menyeimbangkan antara inovasi dengan penerimaan dan kebutuhan pasar.

3.2. Saran

Acara ini memberikan manfaat yang besar dengan memberi pemahaman mendalam kepada peserta webinar tentang Design Thinking, termasuk aspek-aspek penelitian, metodologi, dan konsep-konsep kunci. Peserta mendapatkan wawasan tentang cara menghasilkan inovasi yang tidak hanya kreatif tetapi juga praktis dan diterima oleh pasar atau konsumen. Acara ini menekankan pentingnya penelitian berkualitas sebagai fondasi untuk inovasi yang efektif dan bertanggung jawab. Hasilnya, dengan mengadopsi pendekatan yang baik dalam penelitian dan inovasi, organisasi dapat tetap relevan, bertahan dalam jangka panjang, dan bersaing secara efektif di pasar global

Lampiran:

The screenshot shows a Zoom meeting window with a slide titled "Berdasarkan Tujuan". The slide content is as follows:

Berdasarkan Tujuan

1. Penelitian Teoritis

Karakteristik: Menjawab pertanyaan "apa" dan "mengapa" tanpa tujuan komersial.

- Penelitian teoritis adalah **eksplorasi logis** dari sistem keyakinan dan asumsi.
- Para peneliti berteori bagaimana sistem tertentu dan lingkungannya bertindak dalam kondisi tertentu dan kemudian mempelajari implikasi dari bagaimana hal itu didefinisikan.

The Zoom interface includes a top bar with participant thumbnails (BINCANG ILMIAH, Suci Khusnul A..., etc.), a recording indicator, and a Windows taskbar at the bottom showing the date 02/09/2023 and time 10:08.

The screenshot shows a Zoom meeting window with a slide titled "Berdasarkan Tingkat Manipulasi Variabel". The slide content is as follows:

Berdasarkan Tingkat Manipulasi Variabel

1. Penelitian eksperimental

Karakteristik: Proses yang memakan waktu, tetapi hasilnya spesifik

- Penelitian eksperimental secara ketat menganut desain penelitian ilmiah. Ini mencakup tiga elemen:
 1. Sebuah hipotesis
 2. Variabel yang dapat dimanipulasi
 3. Variabel yang dapat dihitung, diukur, dan dibandingkan

The Zoom interface includes a top bar with participant thumbnails, a "View" button, and a Windows taskbar at the bottom showing the date 02/09/2023 and time 10:20. The bottom toolbar shows options like Unmute, Stop Video, Participants (291), Chat, Share Screen, Record, Reactions, Apps, Whiteboards, and Leave.

Zoom Meeting

BINCANG ILMIAH BINCANG ILMIAH BINCANG ILMIAH BINCANG ILMIAH BINCANG ILMIAH

Peserta_Hendri M Naw... Dinar Mindrati Fardhani Suci Khusnul A... Peserta_Andre Aprilian... Peserta_Siti Falzah_Uni... Peserta_Adit IAKN Pal...

Suci Khusnul A...

Research and Innovation

Knowledge Innovation

Research Money

Studio FAST

Unmute Stop Video Participants 293 Chat Share Screen Record Reactions Apps Whiteboards Leave

30° Search 10:49 02/09/2023

Zoom Meeting

You are viewing Rizky, M.Kom's screen View Options

BINCANG ILMIAH BINCANG ILMIAH BINCANG ILMIAH BINCANG ILMIAH

Peserta_Hendri M Naw... Rizky, M.Kom Studio FAST Dinar Mindrati Fardhani Giva Junofri Peserta_Andre Aprilian...

Dinar Mindrati... Giva Junofri

Tipe inovasi

Profit Model Network Structure Process

CONFIGURATION

1 2

Product Performance Product System Service Channel Brand Customer Engagement

OFFERING EXPERIENCE

Unmute Stop Video Participants 294 Chat Share Screen Record Reactions Apps Whiteboards Leave

30° Search 11:07 02/09/2023

Sertifikat :

