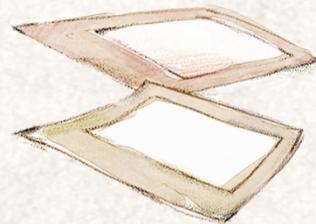




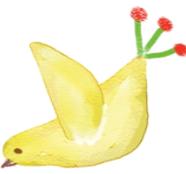
MENCIPTAKAN KARYA DESAIN

KEJURUAN TEKNOLOGI DAN INFORMASI
BBPLK BEKASI





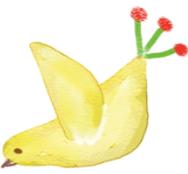
I. IDENTIFIKASI DESAIN BRIEF



EMPHATIZE

Merupakan tahap untuk mendapatkan **pemahaman empatik** dari **masalah** yang ingin **dipecahkan**. Pada tahap ini dilakukan pendekatan terhadap customer/ client kita. Apa sebenarnya yang diinginkan oleh mereka. Hal ini dapat dilakukan terjun langsung ke lapangan bertemu dengan mereka melakukan **wawancara** dan dapat juga bertindak seolah menjadi mereka. Agar permasalahan customer/client yang benar-benar ingin diselesaikan dapat berjalan dengan lancar.

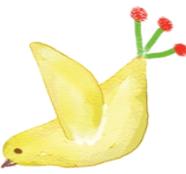




DEFINE

Informasi yang telah dikumpulkan selama tahap Empathize, **dianalisis** dan **disintensis** untuk menentukan **masalah inti** yang akan **diidentifikasi**. Tahap define ini akan sangat membantu untuk menyelesaikan masalah customer/client karena telah dilakukan penetapan masalah.

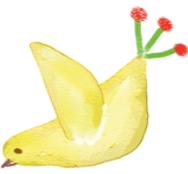




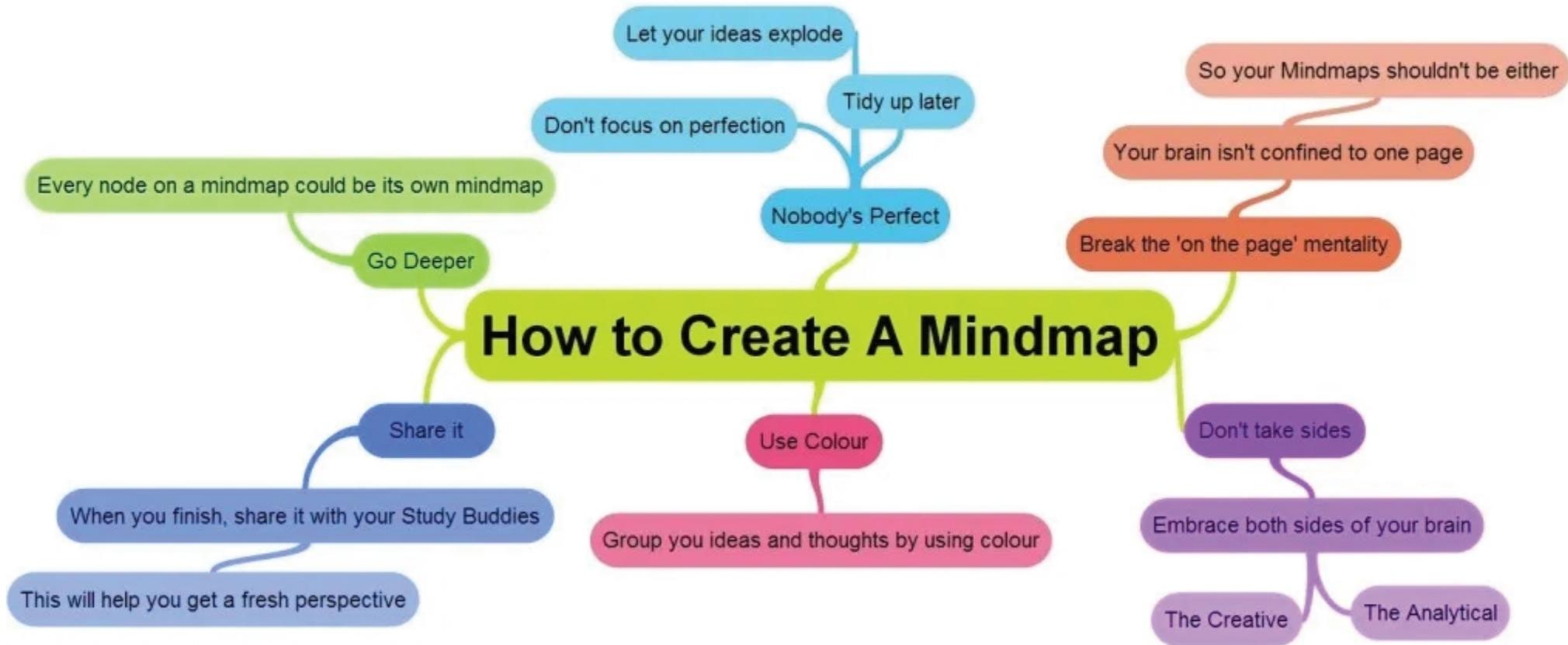
IDEATE

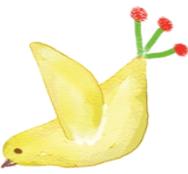
Tahap ini merupakan **tahap** untuk menghasilkan **ide**. Semua **ide-ide** akan **ditampung** untuk dapat **menyelesaikan masalah** yang telah ditetapkan pada **tahap define**. Penting untuk mendapatkan ide sebanyak mungkin atau solusi masalah di awal fase ide. Untuk tahap akhir ialah **penyelidikan** dan **pengujian ide-ide** tadi untuk menemukan cara terbaik untuk **memecahkan masalah** atau menyediakan elemen yang diperlukan untuk **menghindari masalah-masalah** yang nantinya terjadi.





CONTOH HASIL IDEATE





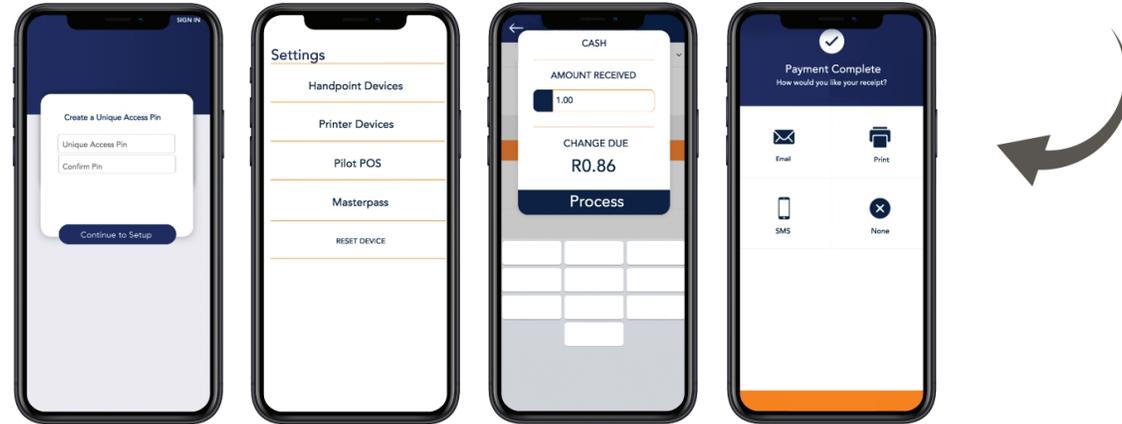
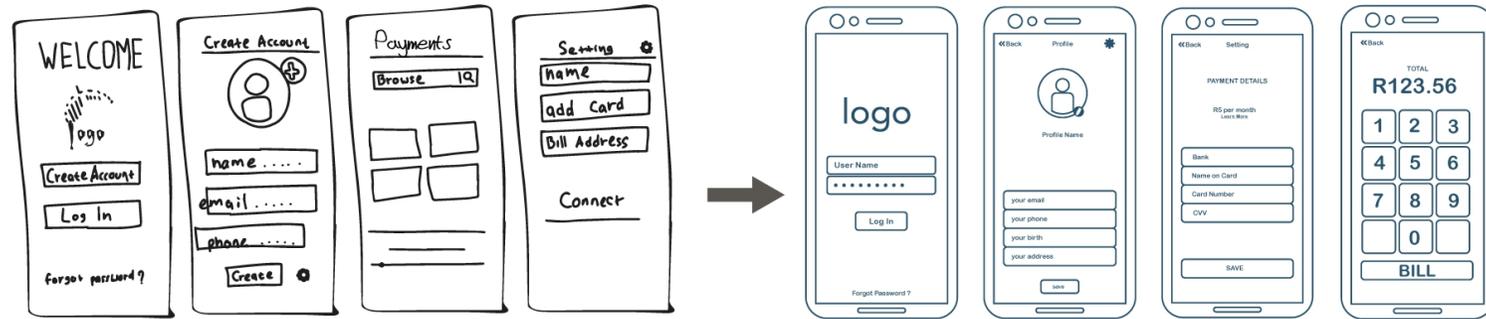
PROTOTYPE

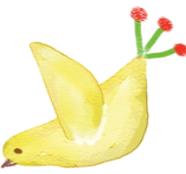
Di tahap ini akan **dihasilkan** sejumlah **versi produk yang murah** dan **diperkecil**, atau fitur khusus yang ditemukan dalam produk, sehingga dapat menyelidiki **solusi masalah** yang dihasilkan pada tahap sebelumnya. **Prototype** ini dapat **diuji** dalam tim sendiri, atau ke beberapa **orang lain**. Ketika ada masukan maka dilakukan perbaikan lagi pada prototype ini, sehingga dihasilkan prototype yang benar-benar bagus. Prototype sendiri bisa berupa barang berbentuk fisik maupun digital.





CONTOH HASIL PROTOTYPE





TEST

Dilakukannya **pengujian** dan **evaluasi** terhadap produk kepada masyarakat dan hasilnya akan dilakukan perubahan dan **penyempurnaan** untuk menyingkirkan solusi masalah dan mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang produk dan penggunaannya. Nah, pada kelima tahap ini **jika ada kegagalan** disalah satu tahap **dapat kembali** ke tahap yang memungkinkan itu **dapat diperbaiki**. Contoh pada tahap Ideate tidak menghasilkan penyelesaian masalah, maka dapat kembali lagi ke tahap Emphatize





THANK YOU

