



# On the Job Innovating Program

facilitated by  
**OCIAS** Corporate  
Innovation  
Consulting

# MISSION PARAMETERS



	Squad 1	Squad 2	Squad 3	Squad 4	Squad 5
<b>Theme</b>	Pengembangan Produk Teh Baru	Positive Corporate Image	Continous Improvement di Pabrik Kelapa Sawit	Peningkatan produksi CPO	Kolaborasi antar Divisi
<b>Customer</b>	Masyarakat Penikmat Teh Kesehatan	Sub Bagian Corporate Communication	Asisten Pabrik Kelapa Sawit	Asisten Tanaman	Manager Unit Kebun & Manager PKS
<b>Context</b>	Meningkatkan kualitas kesehatan diri	Memperbaiki Proses Kerja mendesain Corporate Image	Melakukan Perbaikan Terus Menerus di Pekerjaan	Merawat Tanaman belum menghasilkan yang prima	Menghasilkan OER (Rendemen) yang Tinggi

# THE 5 STEPS OF DESIGN THINKING

(Stanford d.school Design Thinking Process)

## EMPATHIZE



Memahami situasi dan kondisi yang dialami customer (keluhan, keinginan, dll)

## DEFINE



Memilih dan mendefinisikan permasalahan customer yang akan diselesaikan

## IDEATE



Mengumpulkan sebanyak-banyaknya ide yang bisa menjadi solusi; dan memilih alternatif solusi terbaik

## PROTOTYPE



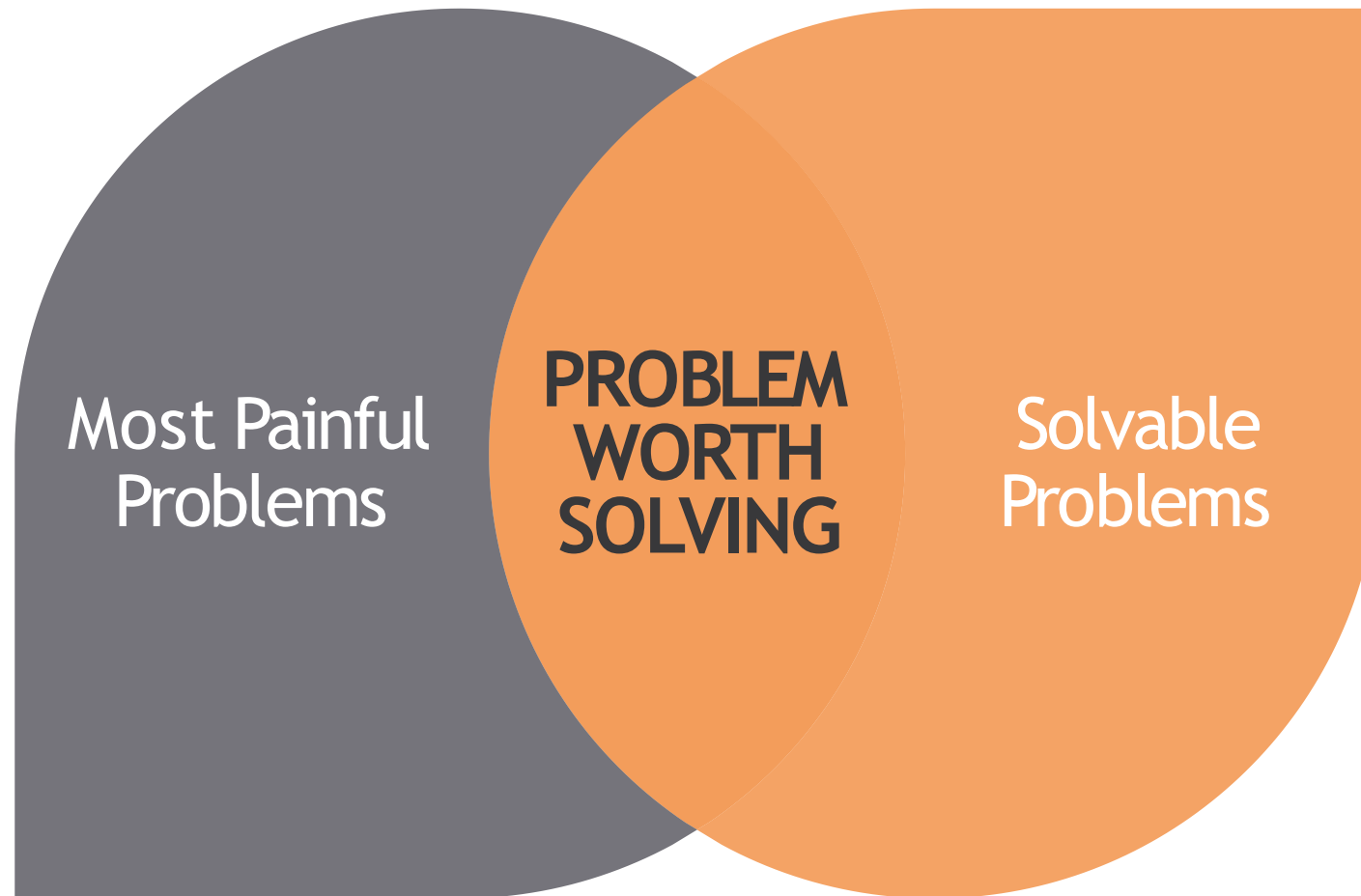
Membuat representasi visual dari solusi agar menjadi konkrit dan bisa diindra

Prototype diuji cobakan dengan customer untuk mendapatkan umpan balik terkait solusi yang dibuat

## TEST



# PROBLEM WORTH SOLVING



# Turn Problems into Opportunities

## Opportunities Statement:

How Might We \_\_\_\_\_ (problem worth solving)  
For \_\_\_\_\_ (your chosen customer)  
In order to \_\_\_\_\_ (positive impact to achieve)

# Team Challenge Canvas

Team Name

TEAM IDENTITY		CUSTOMER DISCOVERY	SOLUTION
Team Member	Theme	Customer's Problem	
Customer	Context		
		How Might We	
STORY BOARD		TESTING	ITERATIONS
		Usability	
		Functionality	
		Solvability	
		Payability	

# THE 5 STEPS OF DESIGN THINKING

(Stanford d.school Design Thinking Process)

## EMPATHIZE



Memahami situasi dan kondisi yang dialami customer (keluhan, keinginan, dll)

## DEFINE



Memilih dan mendefinisikan permasalahan customer yang akan diselesaikan

## IDEATE



Mengumpulkan sebanyak-banyaknya ide yang bisa menjadi solusi; dan memilih alternatif solusi terbaik

## PROTOTYPE



Membuat representasi visual dari solusi agar menjadi konkrit dan bisa diindra

Prototype diuji cobakan dengan customer untuk mendapatkan umpan balik terkait solusi yang dibuat

## TEST



# LIGHTNING DEMO

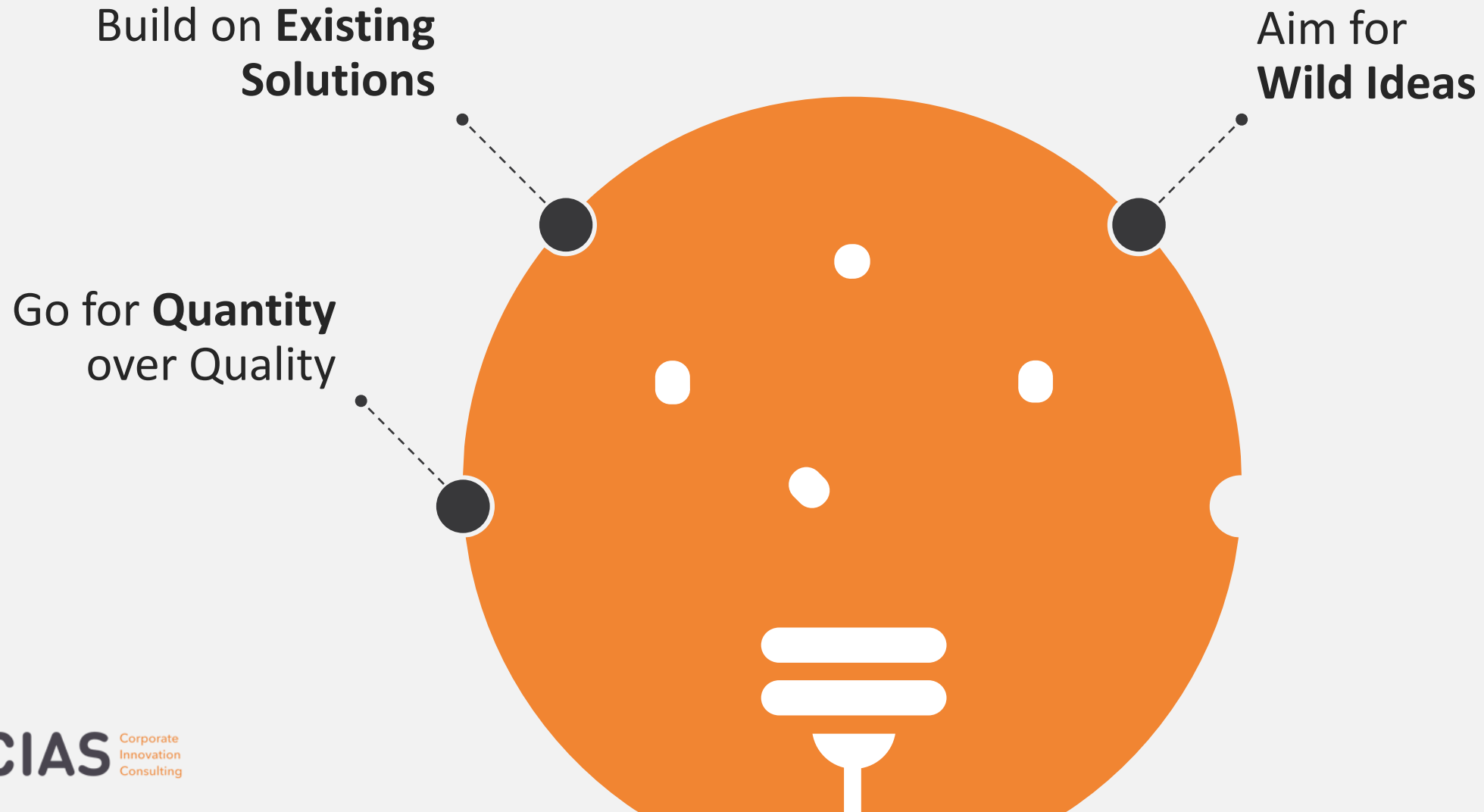
Sebuah proses untuk memastikan bahwa Anda tidak ‘menciptakan ulang roda’.  
Lakukan riset komprehensif dengan cara *googling* atau bertanya pada pelanggan atau ahli, terkait solusi yang tersedia saat ini yang dapat digunakan oleh pelanggan/pengguna Anda untuk menyelesaikan masalahnya. Analisa keunggulan dan kelemahannya.

Solusi yang tersedia saat ini	Keunggulan	Kelemahan



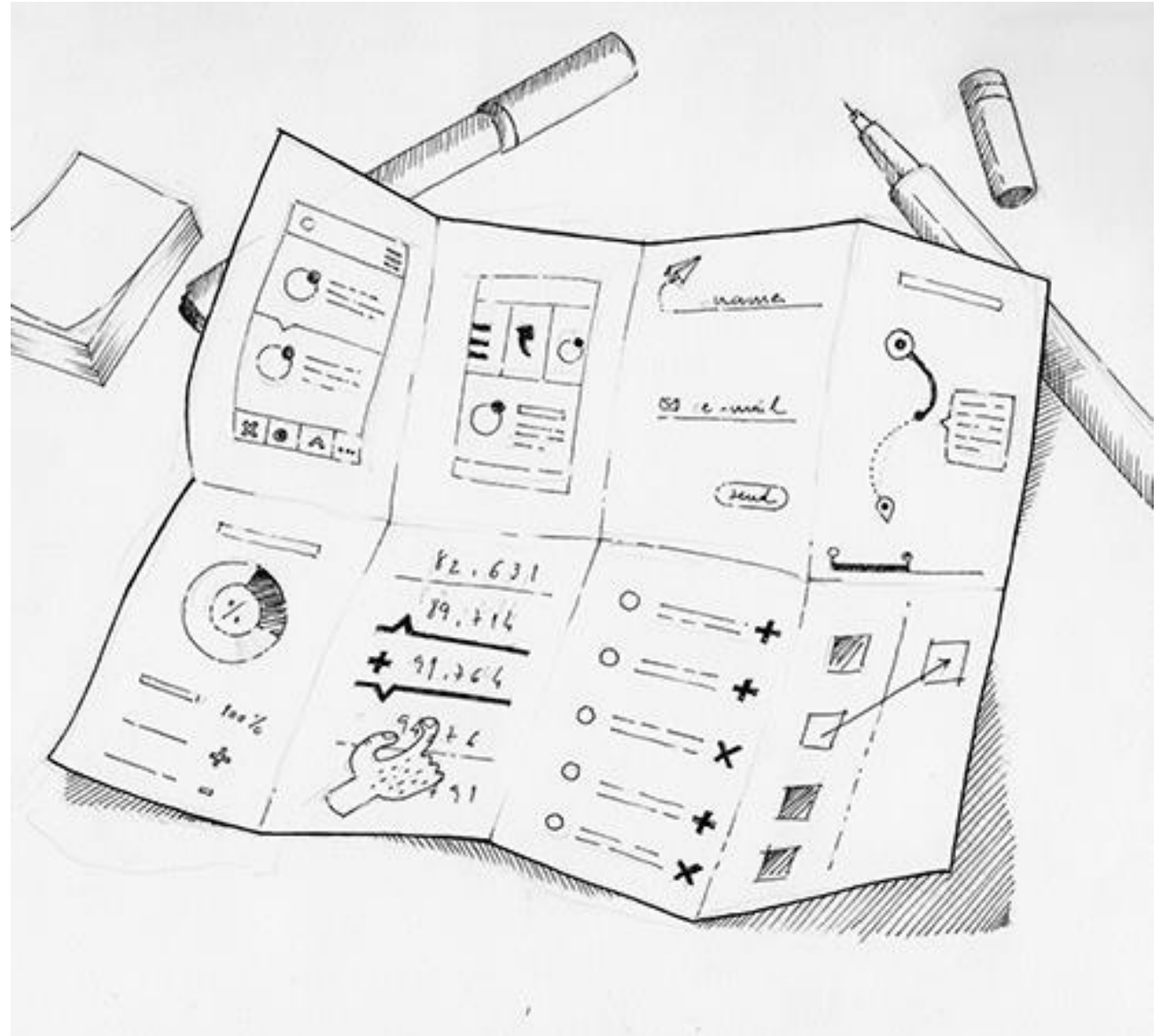


# HOW TO IDEATE



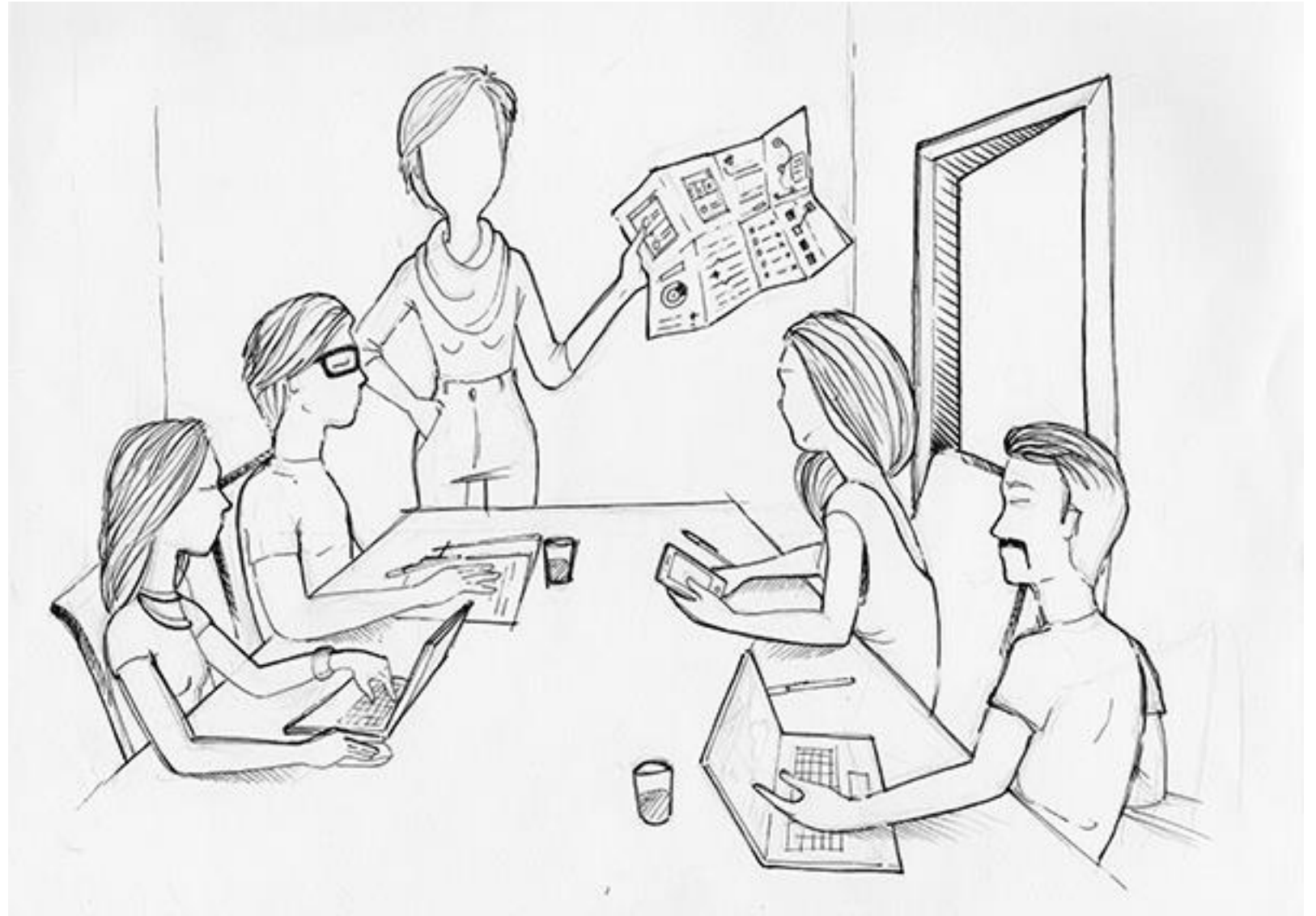
# CRAZY 8

Berdasarkan eksplorasi sebelumnya dari solusi yang ada, buatlah sketsa 8 ide (masing-masing 1 menit) pada selembar kertas A4 yang telah disediakan dalam Innovator's Toolkit Anda. Jelek tidak apa. Jangan melebihi waktu. Lakukan secara individual.



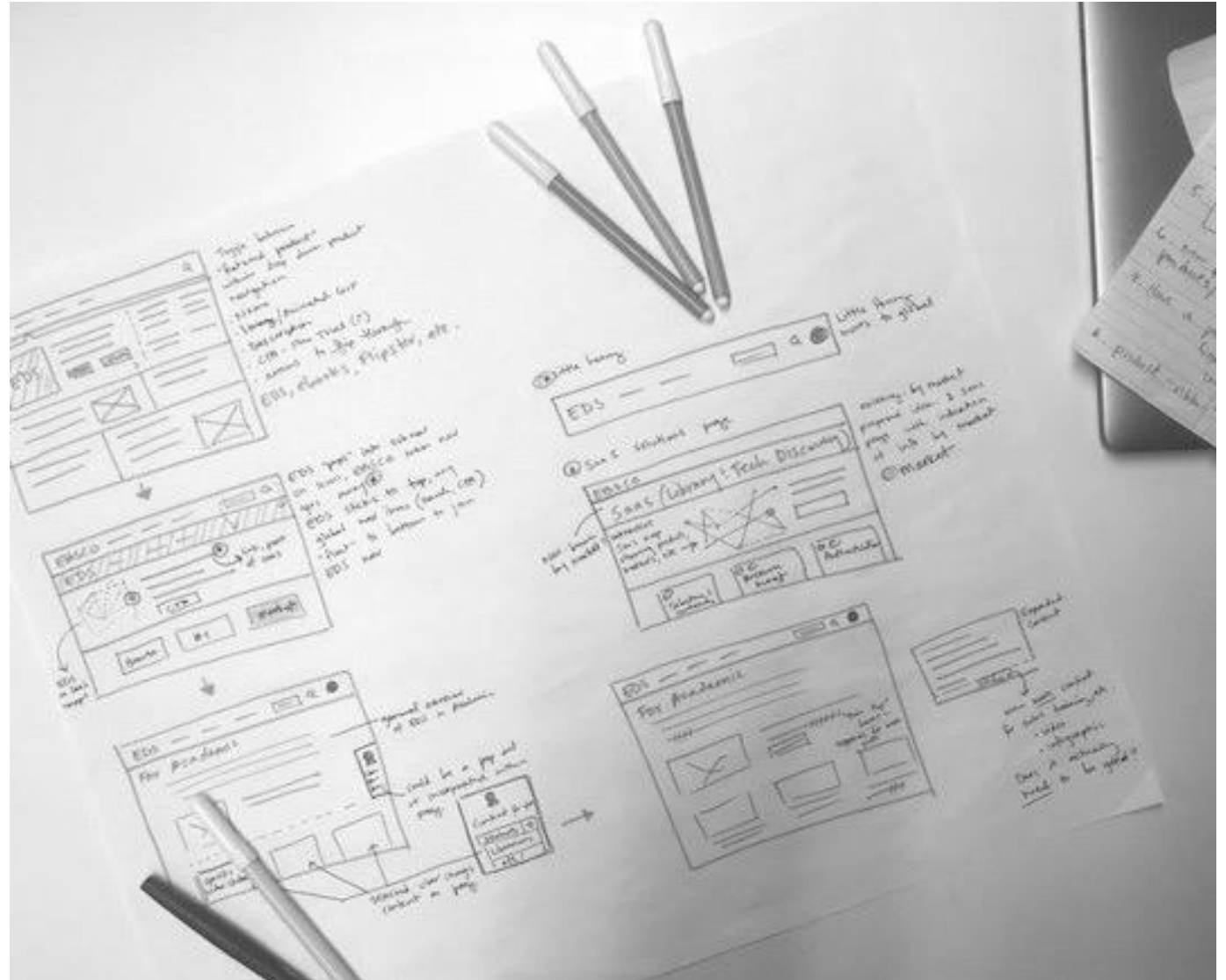
## CRAZY 8

Setelah selesai, setiap orang presentasikan ke depan ide yang berhasil dibuat pada seluruh anggota kelompok. Semua anggota kelompok diundang untuk memberikan komentar dan mengusulkan ide baru.



## Solution Sketch

Berdasarkan eksplorasi ide pada aktivitas sebelumnya, kini saatnya setiap orang membuat sketsa satu solusi yang dituangkan pada tiga kertas A4.

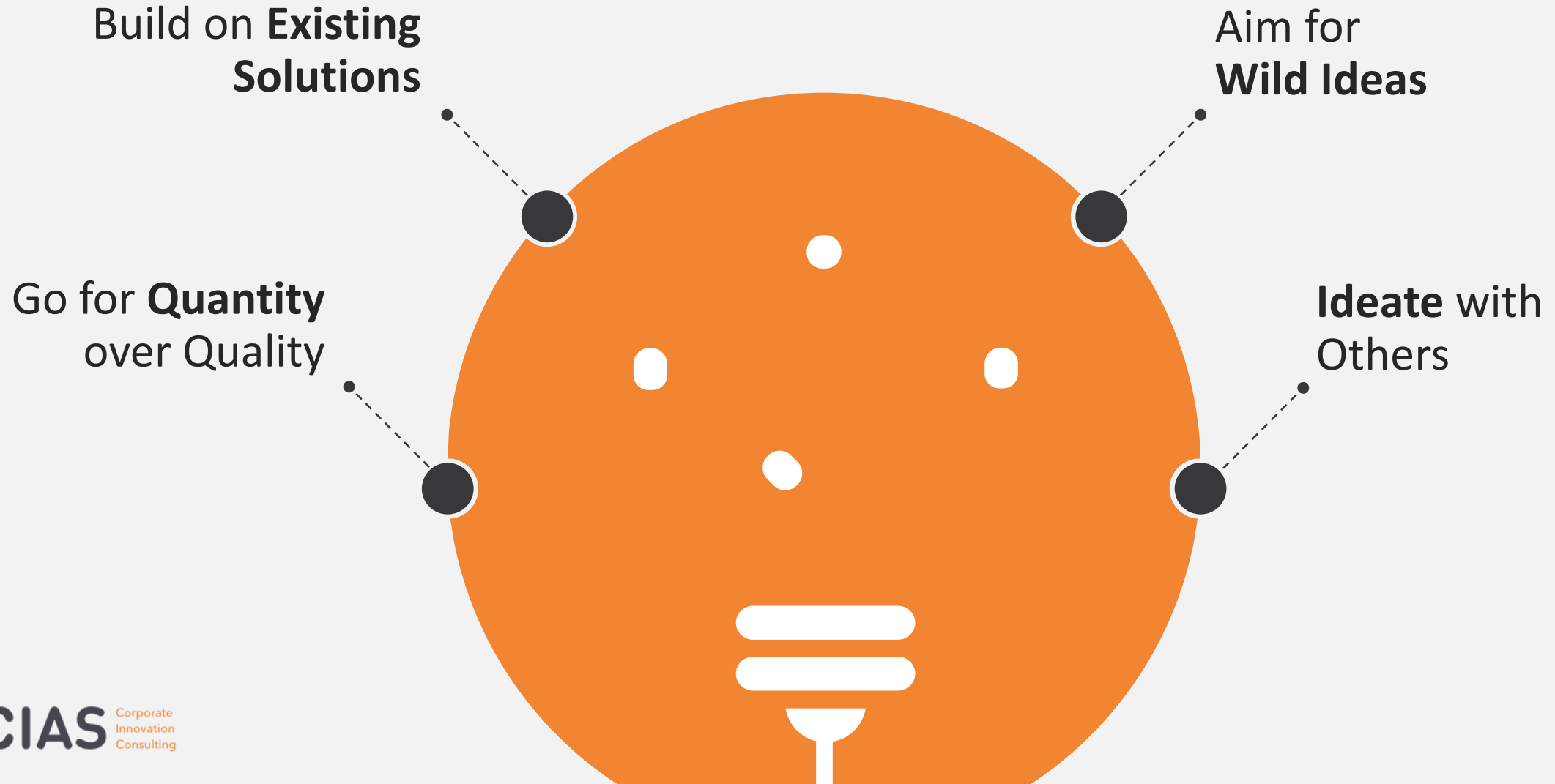


# Solution Sketch

Tempel solusi masing-masing anggota tim pada dinding. Kemudian Setiap anggota tim mempresentasikan solusi mereka selama 2 menit. Anggota lain dapat mengajukan pertanyaan.



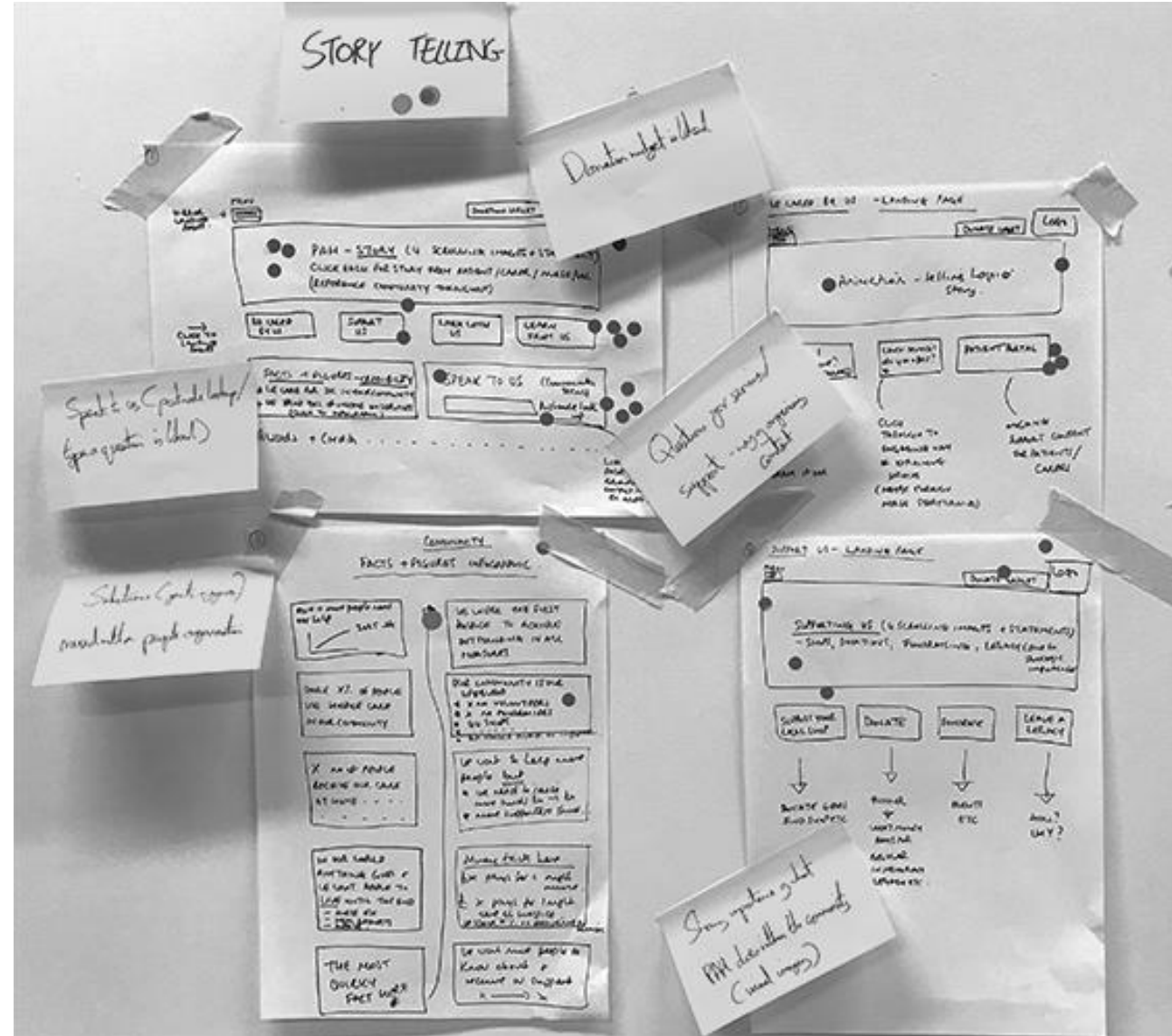
# HOW TO IDEATE



# Solution Gallery

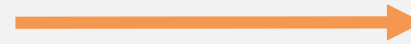
Tempel solusi masing-masing anggota tim pada dinding. Kemudian Setiap anggota tim mempresentasikan solusi mereka selama 2 menit. Anggota lain dapat mengajukan pertanyaan.

Pilih satu solusi terbaik atau kombinasi dari beberapa solusi. Pastikan solusi tersebut menja-wab pertanyaan 'How Might We' dan dapat membantu pelanggan mencapai 'In Order To'.

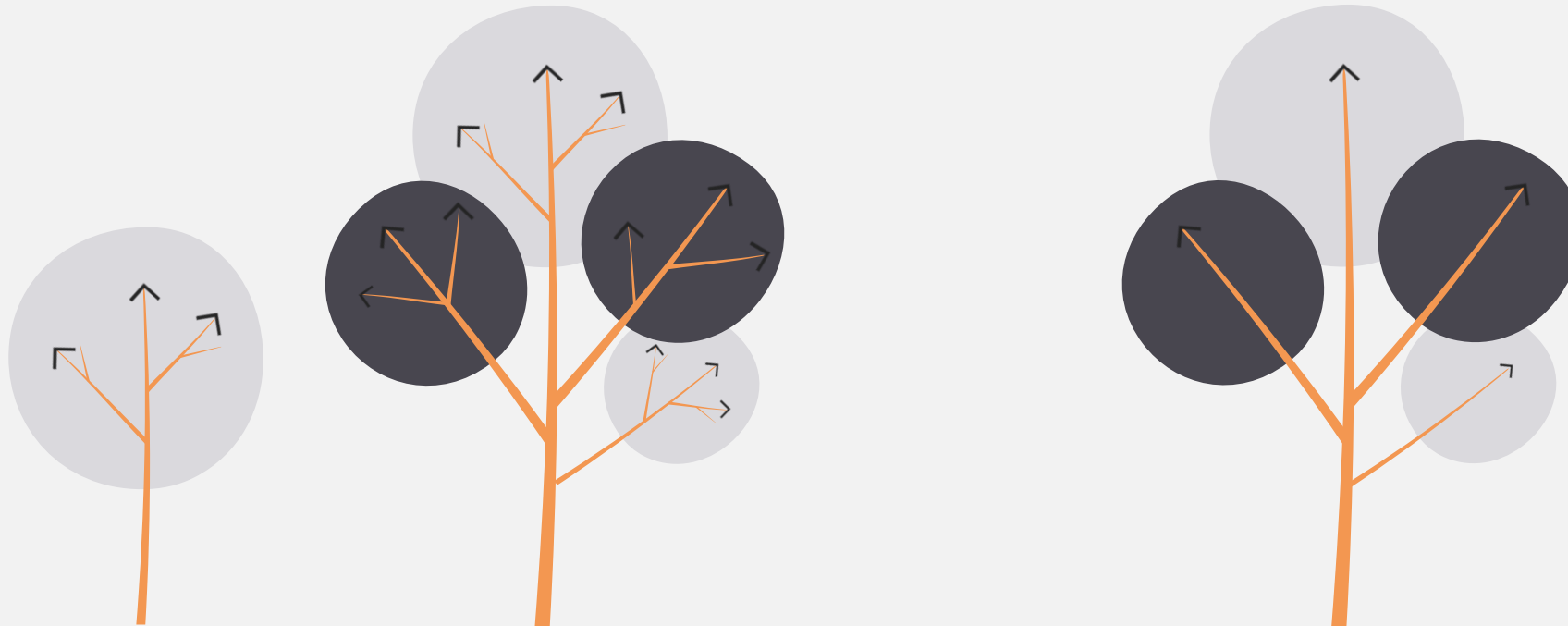


# IDEATION PROCESS

Generate as Many  
Ideas as Possible

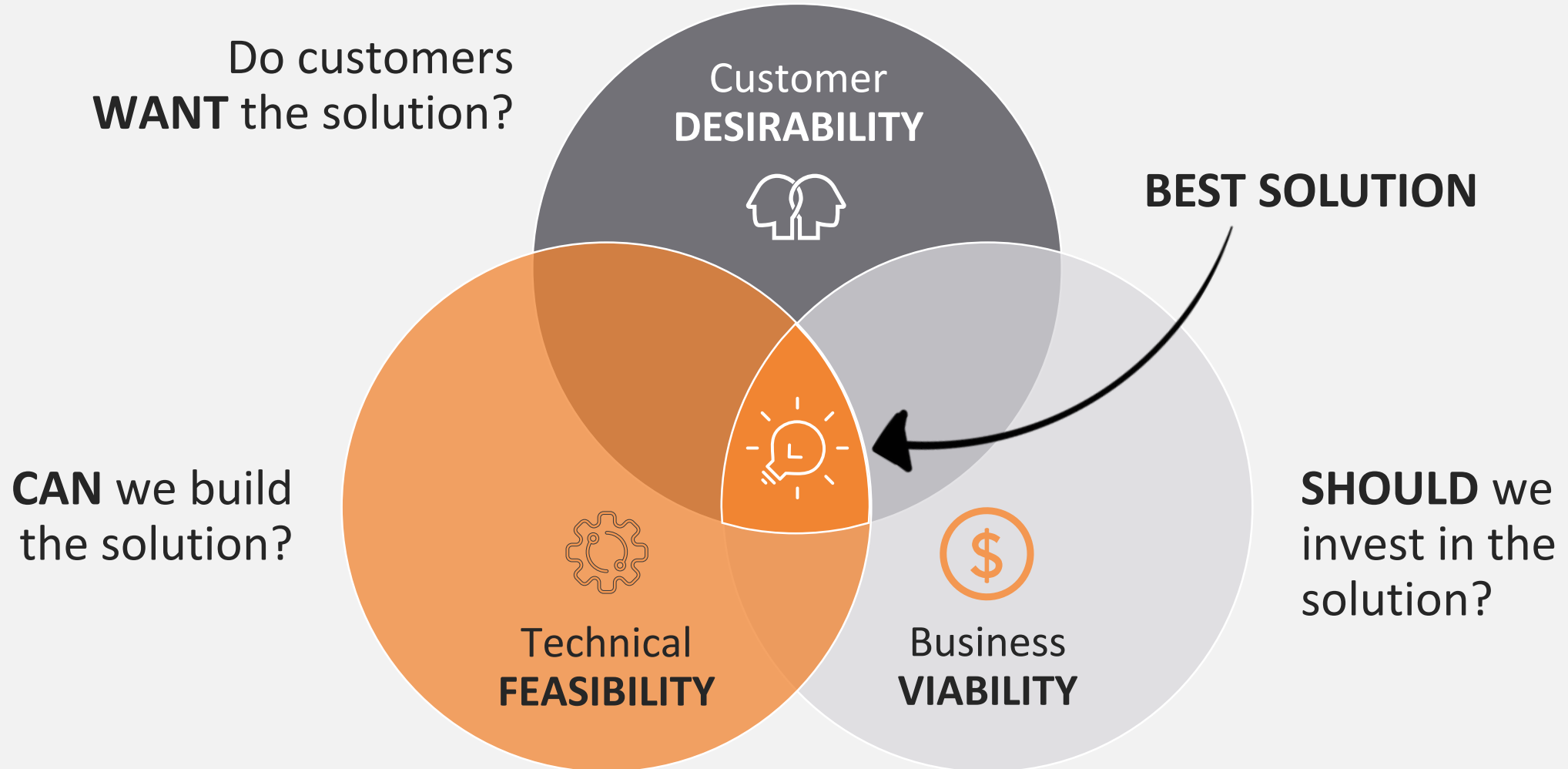


Select the  
Best Idea(s)





# IDEA SELECTION CRITERIA



# Team Challenge Canvas

Team Name

TEAM IDENTITY		CUSTOMER DISCOVERY	SOLUTION
Team Member	Theme	Customer's Problem	
Customer	Context	How Might We	
STORY BOARD		TESTING	ITERATIONS
		Usability	
		Functionality	
		Solvability	
		Payability	



# On the Job Innovating Program

facilitated by  
**OCIAS** Corporate  
Innovation  
Consulting

# THE 5 STEPS OF DESIGN THINKING

(Stanford d.school Design Thinking Process)

## EMPATHIZE



Memahami situasi dan kondisi yang dialami customer (keluhan, keinginan, dll)

## DEFINE



Memilih dan mendefinisikan permasalahan customer yang akan diselesaikan

## IDEATE



Mengumpulkan sebanyak-banyaknya ide yang bisa menjadi solusi; dan memilih alternatif solusi terbaik

## PROTOTYPE



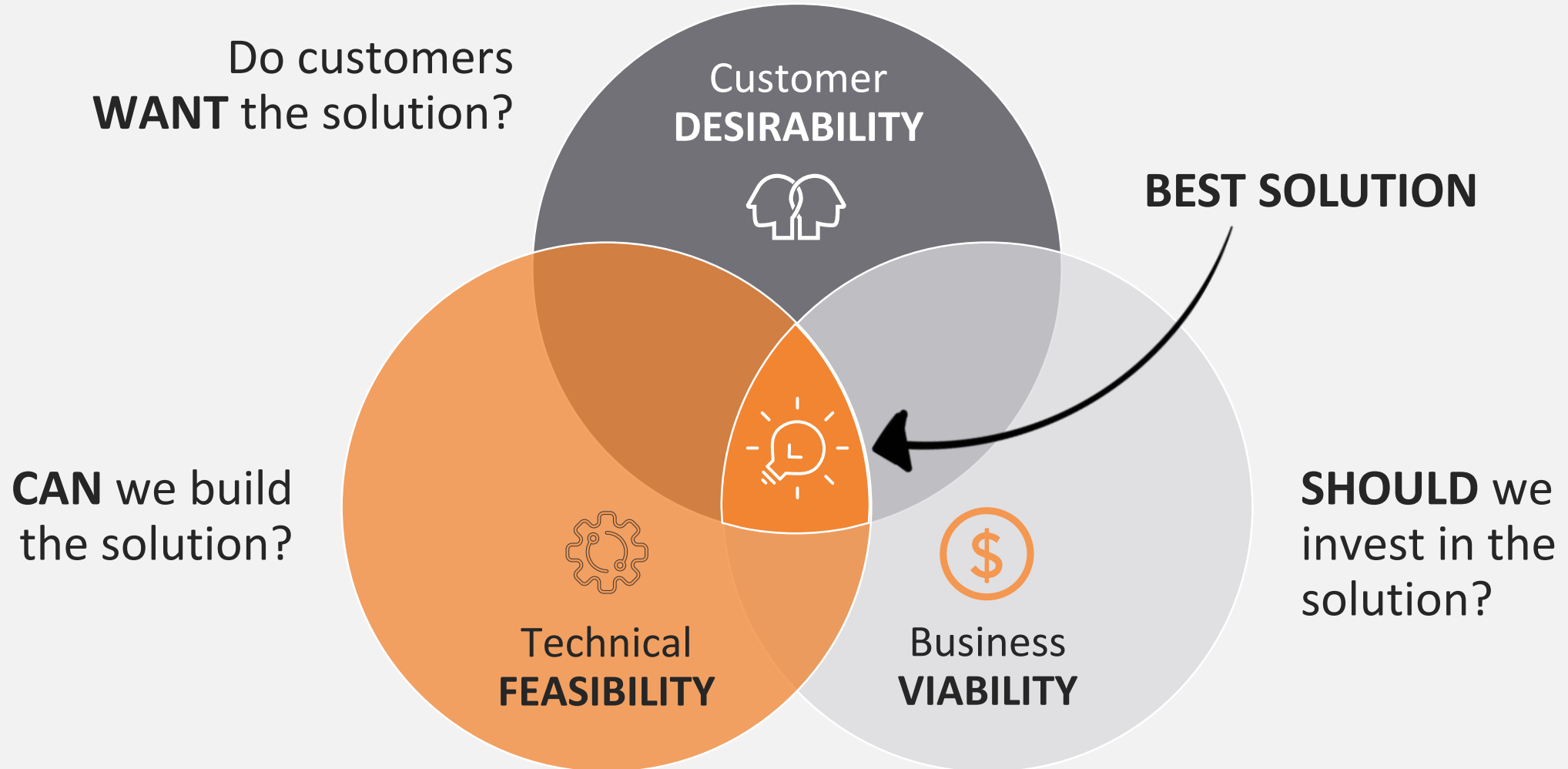
Membuat representasi visual dari solusi agar menjadi konkrit dan bisa diindra

Prototype diuji cobakan dengan customer untuk mendapatkan umpan balik terkait solusi yang dibuat

## TEST



# IDEA SELECTION CRITERIA





# Why build a prototype?

1. Make the idea clear  
in concrete form
2. Allows us to identify  
need for improvement



**Rather than thinking to build,  
build to think.**

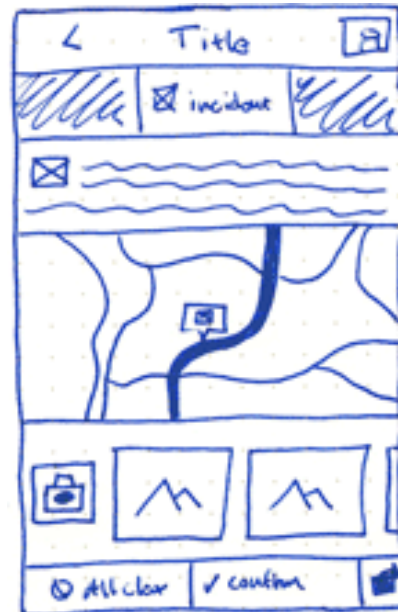
- Tim Brown, CEO of IDEO

# START WITH **LOW-FIDELITY** PROTOTYPES

Simple  
Fast to build  
Cheap  
Flexible to change  
Low risk



**Low Fidelity**



**Medium Fidelity**



**High Fidelity**

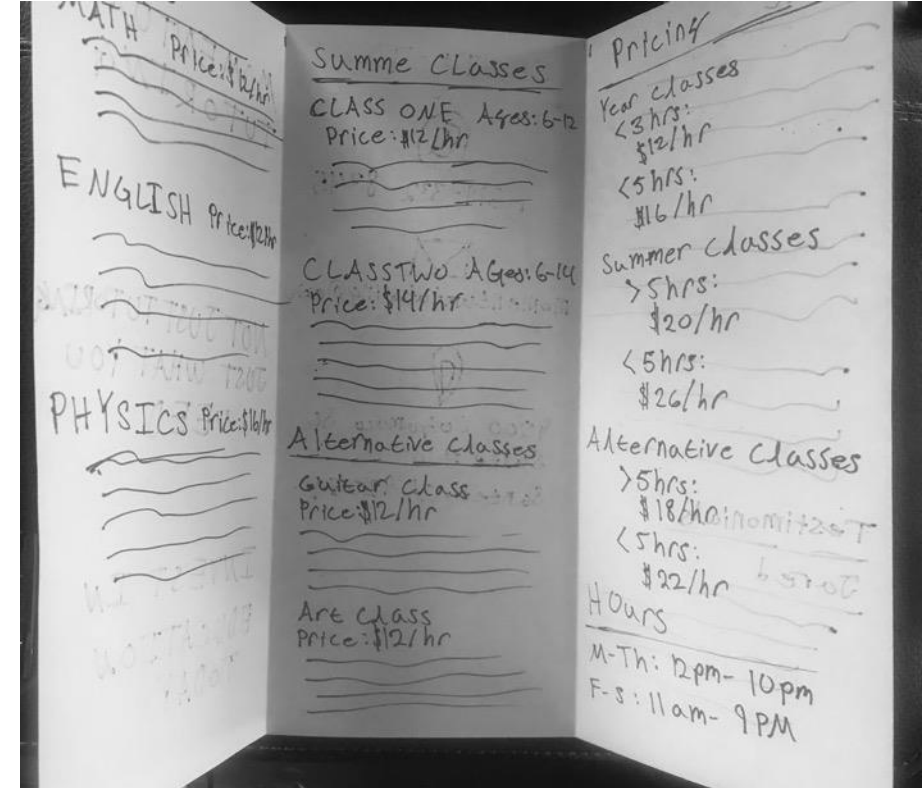
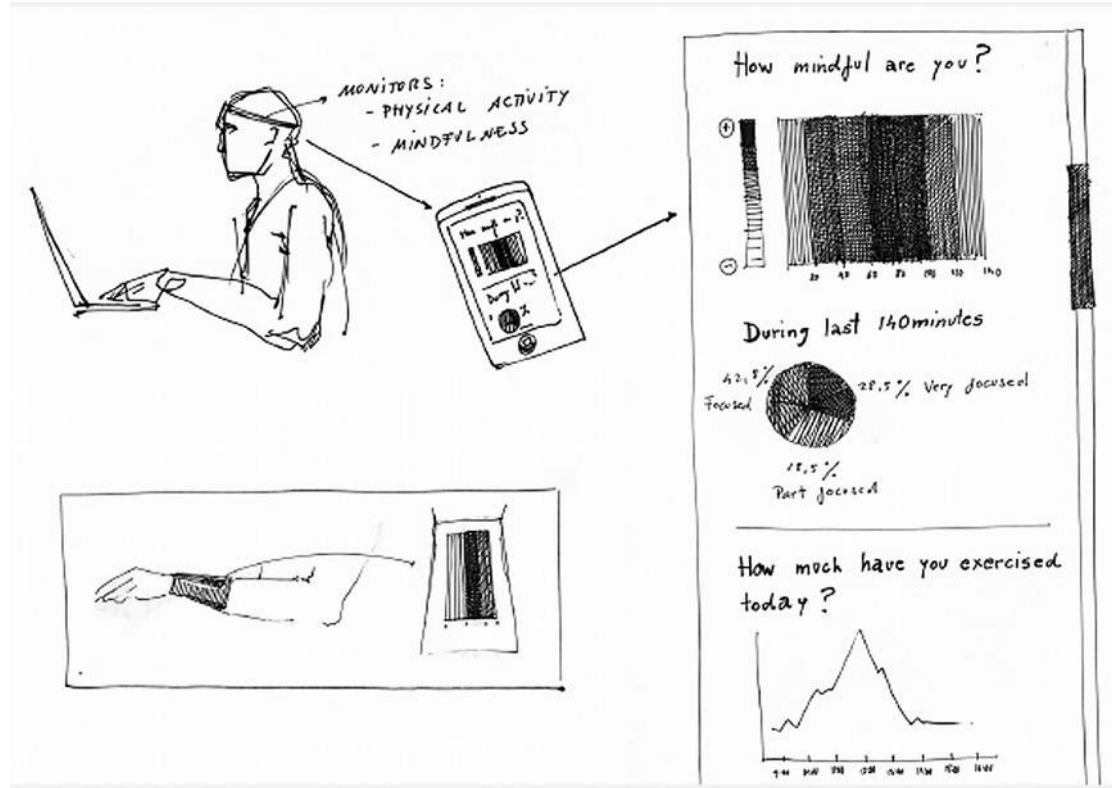


Complex  
(Close to final design)  
Long time to build  
High cost  
Difficult to change  
High risk

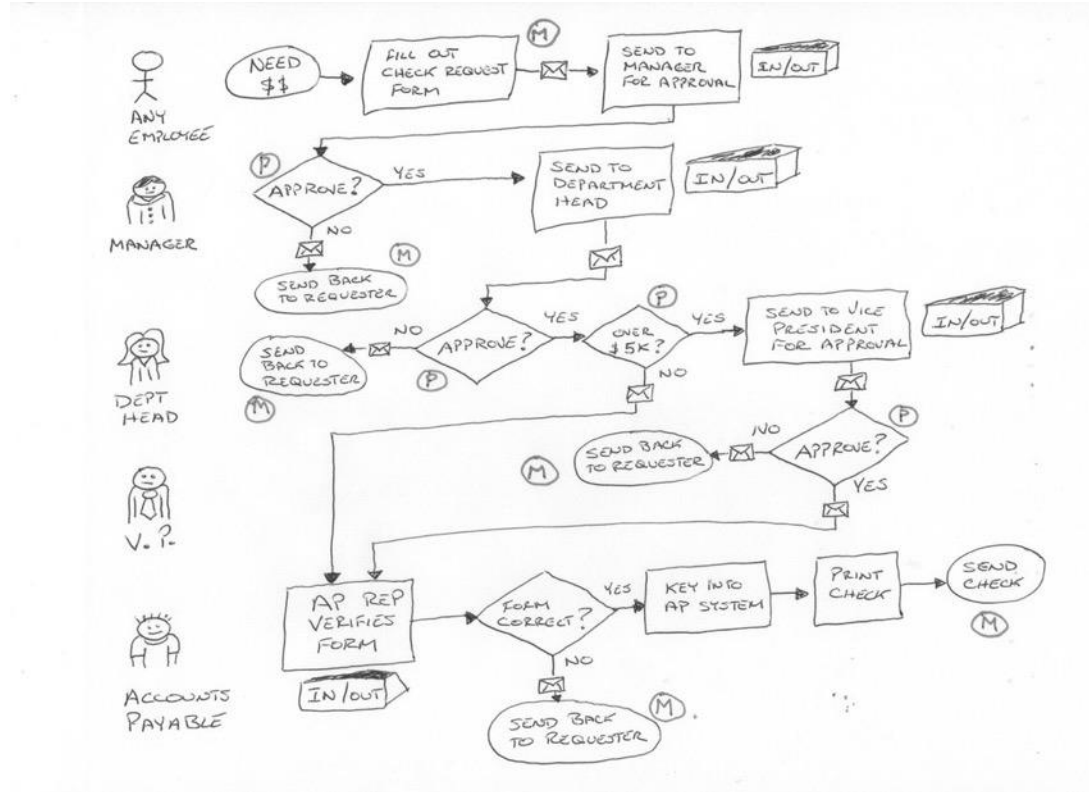


# Concept

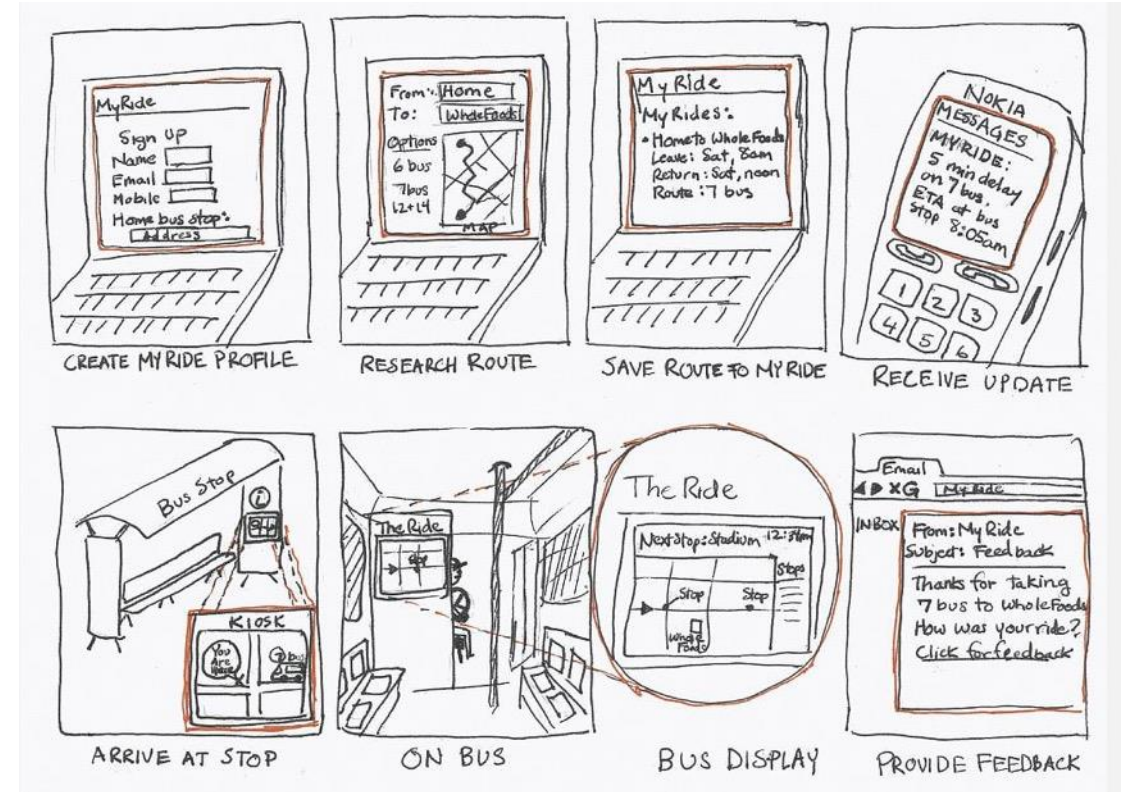
# Brochure



# Flowchart

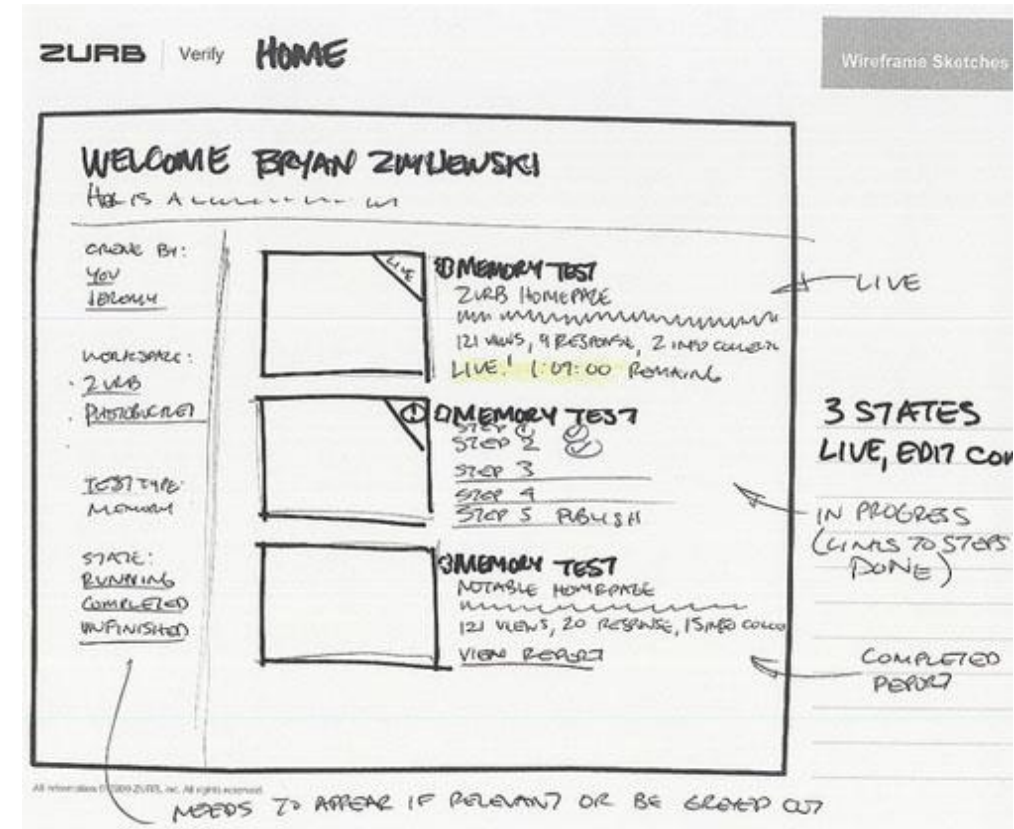
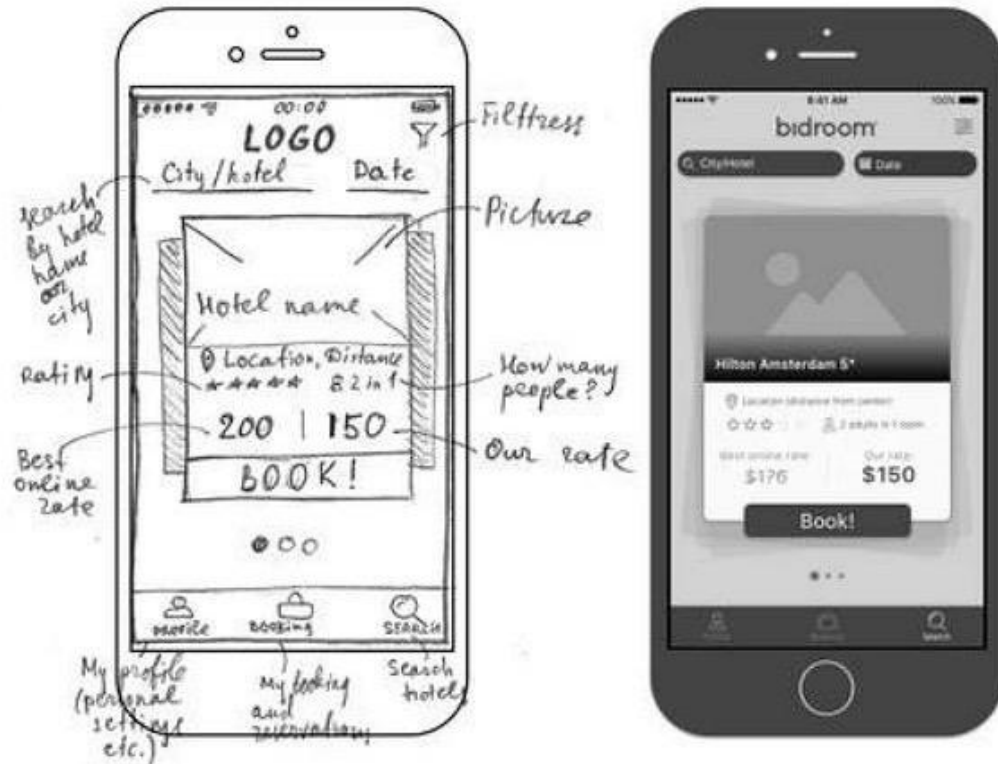


# Storyboard

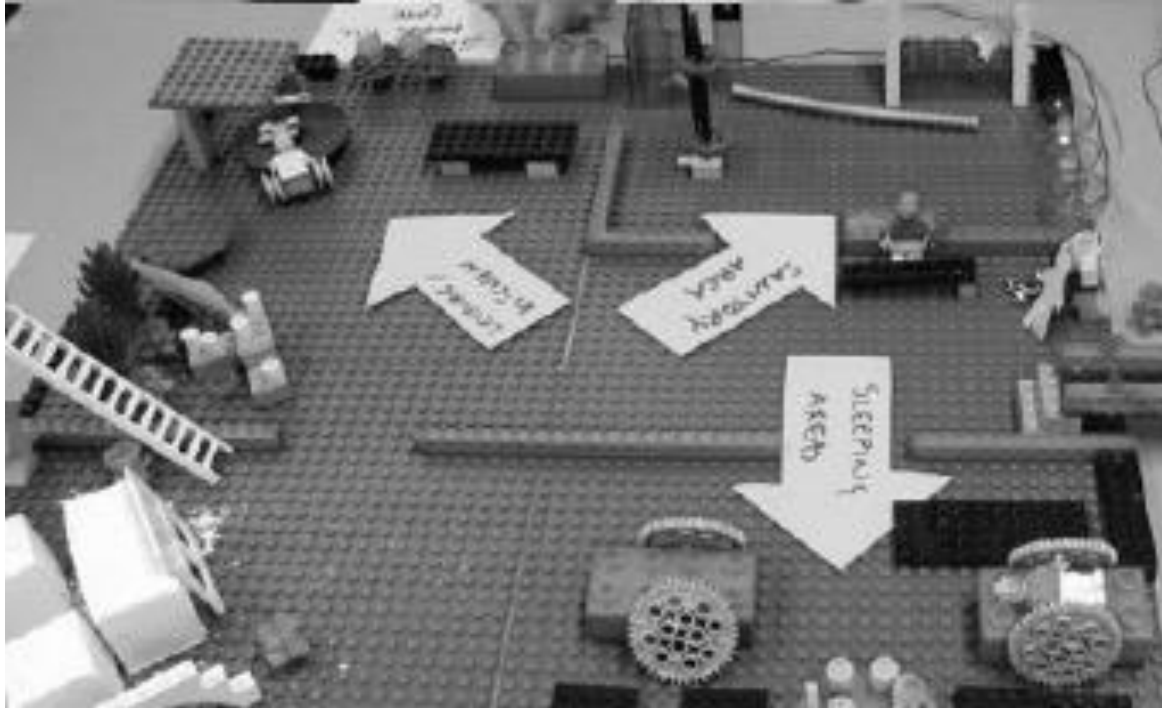


# Digital Mockup

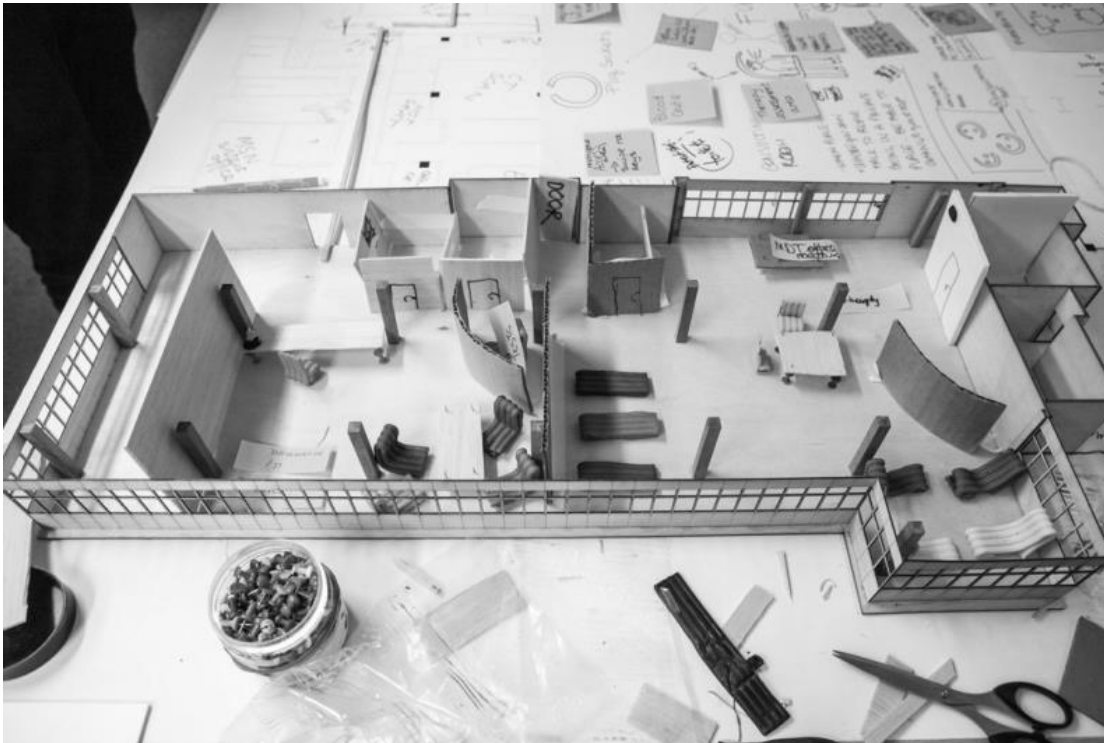
# Landing Page



# Physical Mockup



## Physical Space



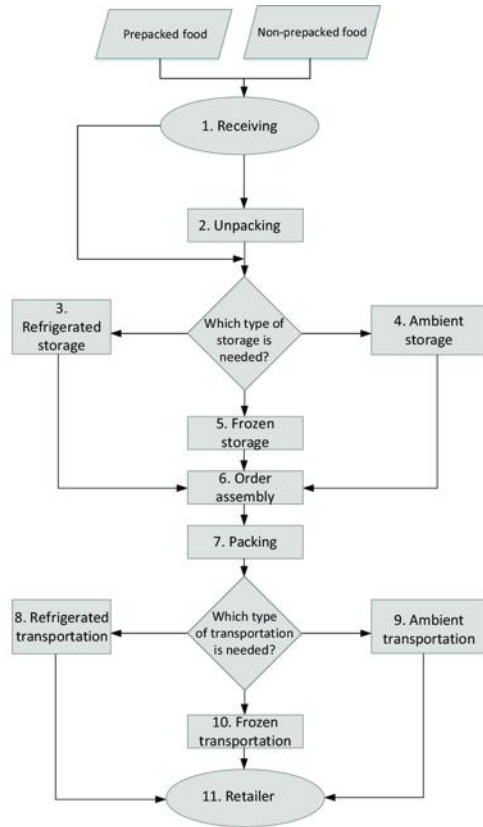
## Role Play



# Team Challenge Canvas

Team Name

TEAM IDENTITY		CUSTOMER DISCOVERY	SOLUTION
Team Member	Theme	Customer's Problem	
Customer	Context	How Might We	
<div style="border: 2px solid orange; padding: 5px;"> <b>STORY BOARD</b> </div>		Usability	
		Functionality	
		Solvability	
		Payability	
STORY BOARD		TESTING	ITERATIONS



Legend for flow charts:  
 [ ] process step  
 ( ) start-end of production process  
 [ ] raw materials, intermediate product or final product  
 { } decision between different possible production steps





# Marvel - Design and build Apps

Marvel Prototyping LTD Productivity

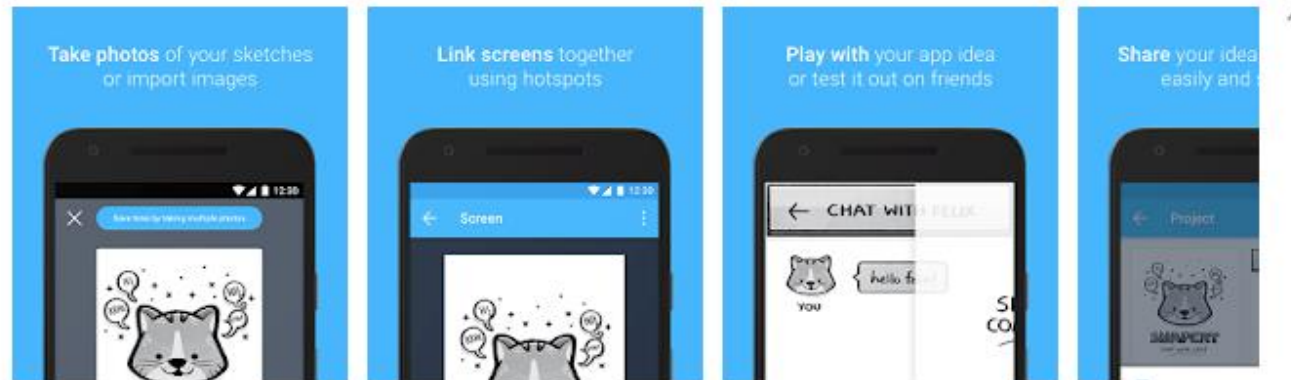
★★★★★ 1,537

3+

 This app is compatible with all of your devices.

 Add to Wishlist

Install



Join over 500,000 people on the creative platform bringing their ideas to life!

Marvel allows you to create interactive app prototypes - it's free to use and there are no coding skills required! You can sketch an app demo within minutes. The screens you doodle in your notebook can easily be incorporated into Marvel through taking pictures and linking them together to form a realistic prototype.





# On the Job Innovating Program

facilitated by  
**OCIAS** Corporate  
Innovation  
Consulting

# THE 5 STEPS OF DESIGN THINKING

(Stanford d.school Design Thinking Process)

## EMPATHIZE



Memahami situasi dan kondisi yang dialami customer (keluhan, keinginan, dll)

## DEFINE



Memilih dan mendefinisikan permasalahan customer yang akan diselesaikan

## IDEATE



Mengumpulkan sebanyak-banyaknya ide yang bisa menjadi solusi; dan memilih alternatif solusi terbaik

## PROTOTYPE



Membuat representasi visual dari solusi agar menjadi konkrit dan bisa diindra

Prototype diuji cobakan dengan customer untuk mendapatkan umpan balik terkait solusi yang dibuat

## TEST



# User Testing

Tujuan user testing adalah menguji sejauh mana solusi yang kita ciptakan telah benar-benar mampu menyelesaikan masalah pelanggan/pengguna.

Pada tahap ini, dapatkan umpan balik sebanyak-banyaknya dari pelanggan. Gunakan umpan balik tersebut untuk menyempurnakan prototype Anda.

Kemudian test lagi dan lakukan iterasi lagi hingga benar-benar terbukti dapat menyelesaikan masalah pelanggan/pengguna.



# Risky Assumptions

Sebelum melakukan User Testing, Anda perlu menetapkan apa saja asumsi-asumsi yang beresiko, yaitu asumsi-asumsi yang jika ternyata terbukti salah maka solusi Anda tidak akan mampu menyelesaikan masalah pelanggan/pengguna Anda.

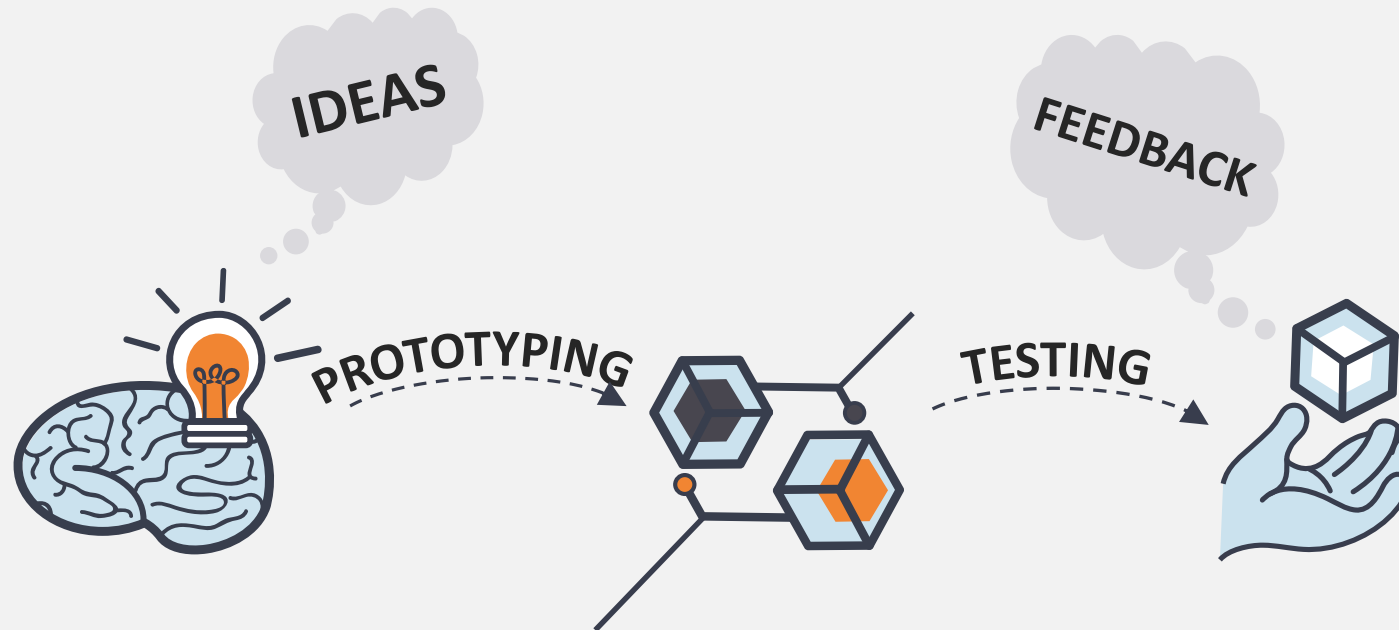
<b>Usability</b> (kemudahan penggunaan)	<b>Functionality</b> (kegunaan fitur)
<b>Solvability</b> (ketepatan solusi)	<b>Payability</b> (kesediaan membayar)

# Team Challenge Canvas

Team Name

TEAM IDENTITY		CUSTOMER DISCOVERY	SOLUTION
Team Member	Theme	Customer's Problem	
Customer	Context	How Might We	
STORY BOARD		TESTING	ITERATIONS
		Usability	
		Functionality	
		Solvability	
		Payability	

# TEST YOUR SOLUTION

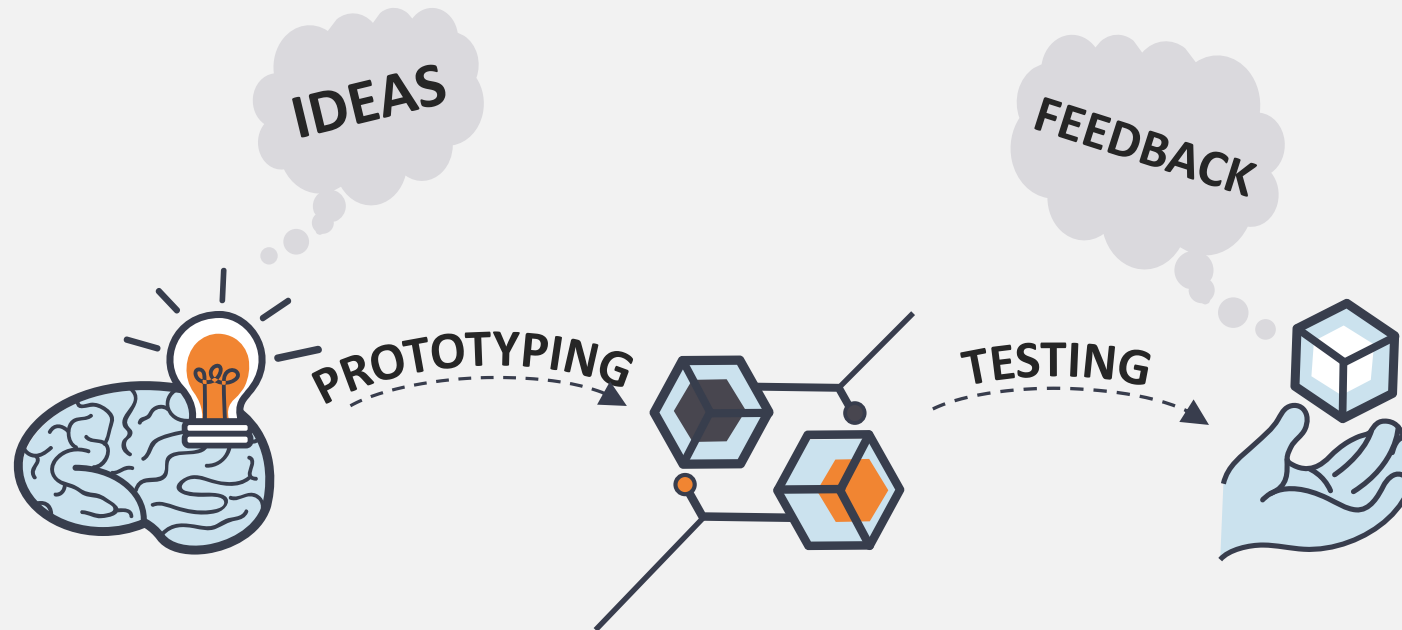


# TEST THE SOLUTION

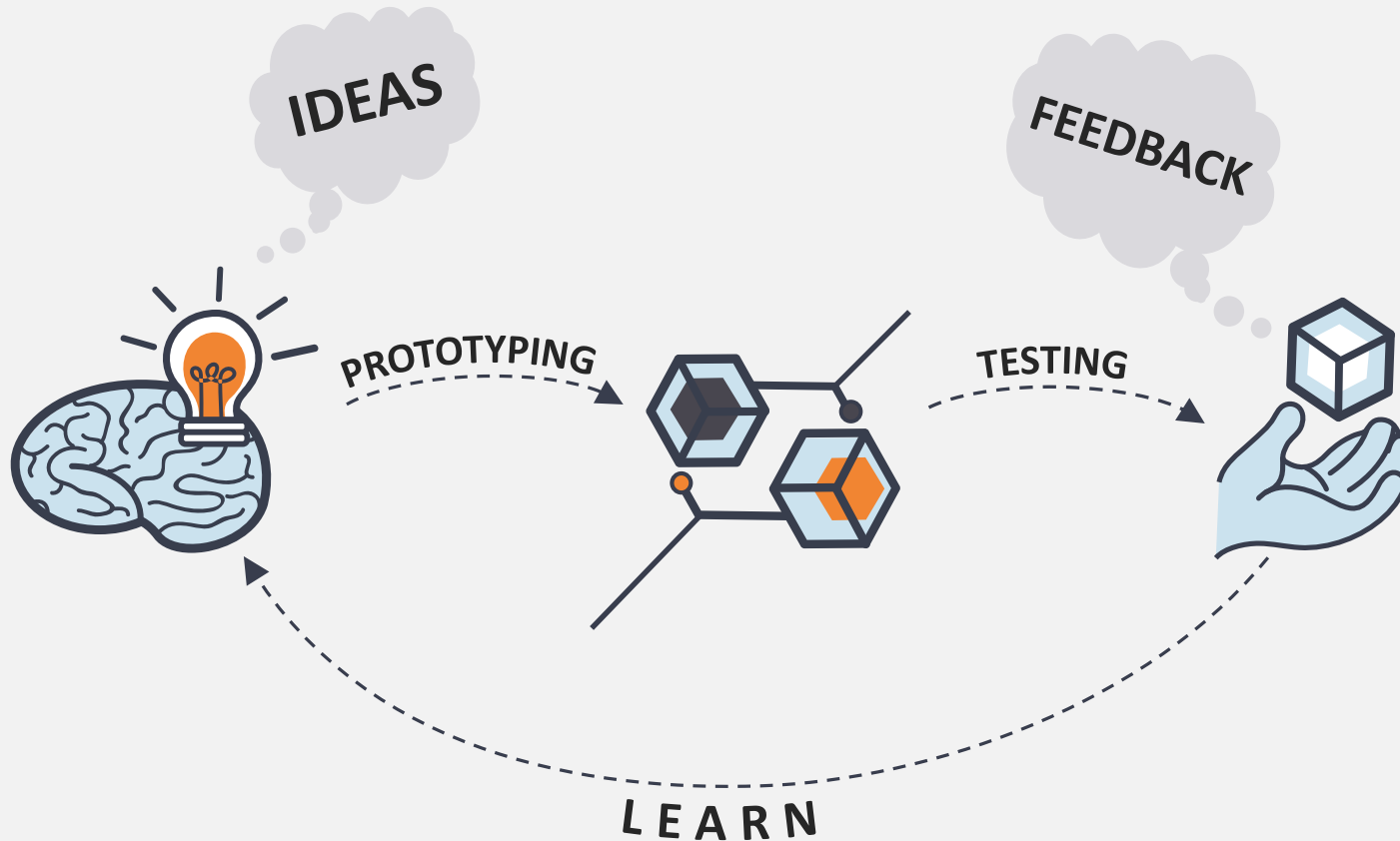
Can the solution  
solve the customer's  
problem?

Can the solution  
relieve the pain(s)?

Can the solution  
deliver the gain(s)?



# TEST TO GET FEEDBACK



## KEY THINGS to Ask/Learn from Tester Customers:

- What worked (or customers liked)?
- What didn't work (or customers didn't like)?
- How could it be improved?



Show, don't tell

Ask users to compare

Create Experiences



# User Testing Scenario

1. A friendly welcome
2. State the customer's problem
3. Introduce your prototype
4. Give customer tasks
5. Test your assumptions

Based on your user's feedback, how can you make the solution better?

# Team Challenge Canvas

Team Name

TEAM IDENTITY		CUSTOMER DISCOVERY	SOLUTION
Team Member	Theme	Customer's Problem	
Customer	Context		
		How Might We	
STORY BOARD		TESTING	
		Usability	
		Functionality	
		Solvability	
		Payability	

# THE 5 STEPS OF DESIGN THINKING

(Stanford d.school Design Thinking Process)

## EMPATHIZE



Memahami situasi dan kondisi yang dialami customer (keluhan, keinginan, dll)

## DEFINE



Memilih dan mendefinisikan permasalahan customer yang akan diselesaikan

## IDEATE



Mengumpulkan sebanyak-banyaknya ide yang bisa menjadi solusi; dan memilih alternatif solusi terbaik

## PROTOTYPE



Membuat representasi visual dari solusi agar menjadi konkrit dan bisa diindra

Prototype diuji cobakan dengan customer untuk mendapatkan umpan balik terkait solusi yang dibuat

## TEST



# DESIGN THINKING ITERATIONS

