

Daftar Isi

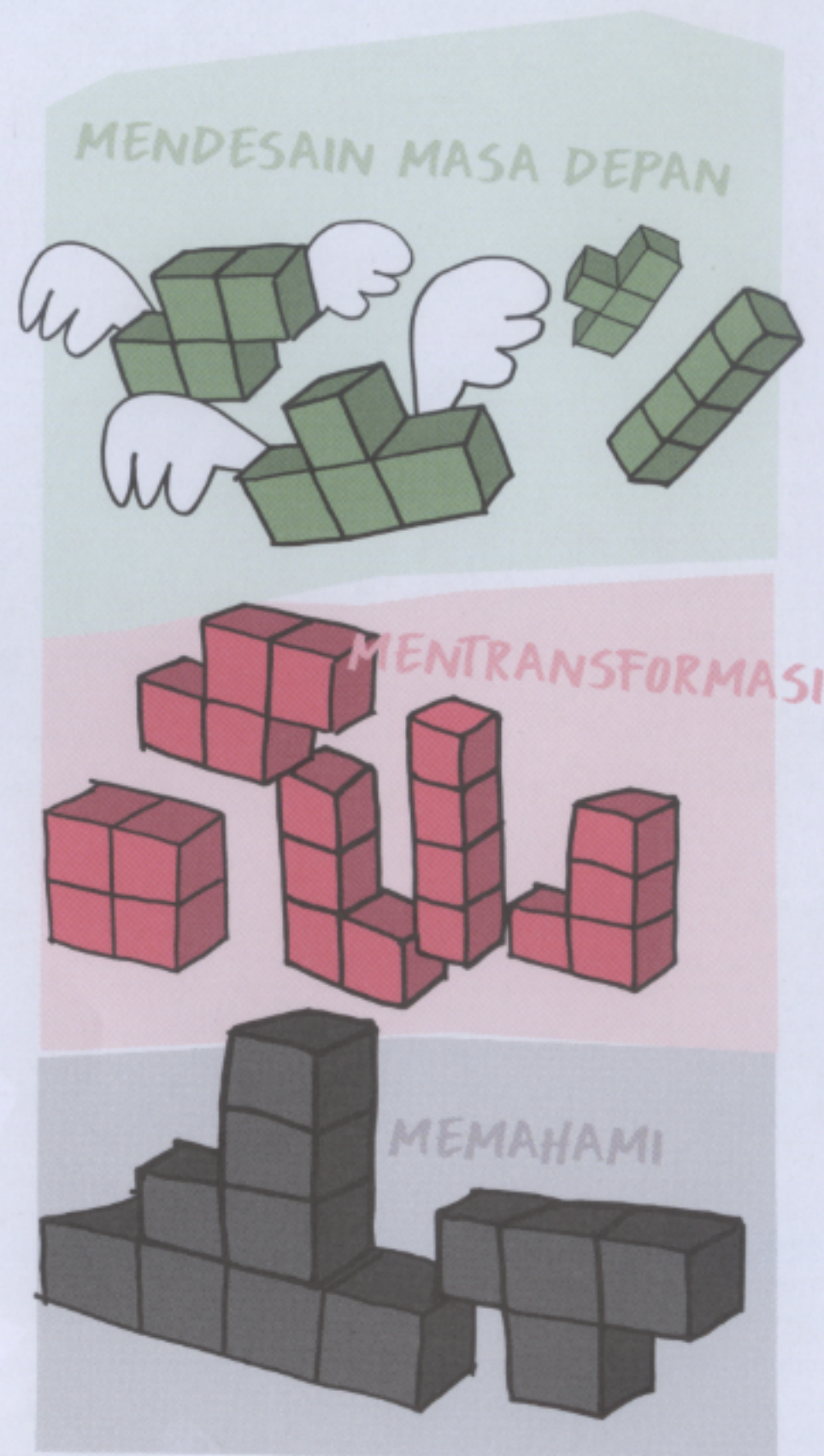
Balok-balok Tetris akan memandu Anda menelusuri isi buku *The Design Thinking Playbook*. Kita mulai dengan memahami lebih baik fase-fase individu dari siklus pemikiran desain. Pada balok tematis "Mentransformasi", kita membahas cara-cara paling baik untuk membangun kondisi-kondisi kerangka dan bagaimana rencana strategis membantu kita menciptakan visi-visi yang lebih besar. Bagian terakhir, "Mendesain Masa Depan", berfokus ke kriteria desain dalam digitisasi, desain ekosistem dan penggabungan pemikiran sistem dan pemikiran desain, serta pilihan-pilihan cara menggabungkan analitik data dan pemikiran desain.

Pengantar 7

Pendahuluan 10

1. MEMAHAMI PEMIKIRAN DESAIN 13

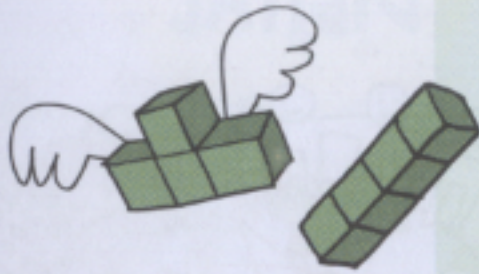
- | | | |
|------|--|-----|
| 1.1 | Apa yang perlu disampaikan dalam <i>Playbook</i> ? | 14 |
| 1.2 | Mengapa kesadaran proses adalah kunci? | 36 |
| 1.3 | Bagaimana memperoleh rumusan masalah yang baik | 50 |
| 1.4 | Bagaimana mengetahui kebutuhan-kebutuhan pengguna | 58 |
| 1.5 | Bagaimana membangun empati dengan pengguna | 72 |
| 1.6 | Bagaimana menemukan fokus yang tepat | 80 |
| 1.7 | Bagaimana menghasilkan ide-ide | 90 |
| 1.8 | Bagaimana menyusun dan memilih ide-ide | 98 |
| 1.9 | Bagaimana menciptakan prototipe yang baik | 108 |
| 1.10 | Bagaimana menguji secara efisien | 118 |



3. MENDESAIN MASA DEPAN

211

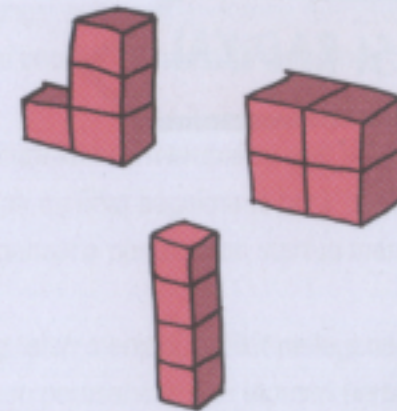
- | | | |
|-----|--|-----|
| 3.1 | Mengapa pemikiran sistem membantu memahami kompleksitas | 212 |
| 3.2 | Bagaimana cara menggunakan pemikiran model bisnis lean | 224 |
| 3.3 | Mengapa desain ekosistem bisnis menjadi pendorong akhir | 240 |
| 3.4 | Bagaimana menjalankannya di perusahaan sendiri | 254 |
| 3.5 | Mengapa beberapa kriteria desain akan berubah dalam paradigma digital | 266 |
| 3.6 | Bagaimana memulai transformasi digital | 278 |
| 3.7 | Bagaimana artificial intelligence menciptakan pengalaman pelanggan yang dipersonalkan | 292 |
| 3.8 | Bagaimana cara menggabungkan pemikiran desain dan analitik data untuk memacu kegesitan | 302 |



2. MENTRANSFORMASI ORGANISASI

131

- | | | |
|-----|---|-----|
| 2.1 | Bagaimana mendesain tempat dan lingkungan kreatif | 132 |
| 2.2 | Apa manfaat dari tim lintas disiplin? | 144 |
| 2.3 | Bagaimana memvisualisasikan ide dan cerita | 158 |
| 2.4 | Bagaimana mendesain cerita yang bagus | 168 |
| 2.5 | Bagaimana memicu perubahan sebagai fasilitator | 180 |
| 2.6 | Bagaimana mempersiapkan organisasi untuk memakai mindset baru | 190 |
| 2.7 | Mengapa rencana strategis menjadi kemampuan utama | 198 |



Penutup	314
Penulis	323
Sumber	335