

PELATIHAN *DESIGN THINKING* UNTUK MENGENALKAN TAHAPAN DESAIN PRODUK INDUSTRI PADA SISWA SMA

Ahmad¹, Rafeal JP², Kenneth A³ & Adelia D.R⁴

¹Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email : Ahmad@ft.untar.ac.id

²Program Studi Teknik Industri, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: rafealjp@gmail.com

³Program Studi Teknik Industri, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: Kennetha@gmail.com

⁴Program Studi Teknik Industri, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: adeliadr@gmail.com

ABSTRACT

This activity aims to provide an understanding of entrepreneurship and product design by providing examples around you to use as business ideas. Delivery of activities is carried out face to face in the room provided by the partner. Activities are carried out in the form of lectures with design examples. The participants were very enthusiastic about listening to the lecture materials presented. Several main aspects, such as the benefits of the PKM material provided, were considered very good by the participants. The results of the questionnaire also stated that participants felt this activity was delivered well. 92% of the students rated the PKM Team's explanation as very good, while in terms of the benefits of the training, 82% of the participants rated it as good. For understanding how to capture consumer needs, understanding the design process, and understanding entrepreneurship, respectively, they were rated very good at 96%, 82%, and 86%.

Keywords: *Entrepreneurship, design thinking, design concept*

ABSTRAK

Kegiatan ini bertujuan memberikan pemahaman tentang kewirausahaan dan desain produk dengan memberi contoh-contoh di sekitar untuk dijadikan ide usaha. Penyampaian kegiatan dilakukan dengan tatap muka di ruangan yang disediakan oleh mitra. Kegiatan dilakukan dalam bentuk ceramah dengan contoh-contoh desain. Para peserta sangat antusias mendengarkan ceramah materi-materi yang disampaikan. Beberapa aspek-aspek yang utama seperti manfaat materi PKM yang diberikan dinilai sangat baik oleh peserta. Hasil kuesioner juga menyatakan bahwa kegiatan ini dirasakan peserta disampaikan dengan baik. penjelasan Tim PKM 92% dinilai sangat baik oleh siswa, sedangkan dari aspek manfaat pelatihan 82% peserta menilai baik. Untuk pemahaman tentang bagaimana menangkap kebutuhan konsumen, memahami proses desain, serta memahami kewirausahaan masing-masing dinilai sangat baik 96%, 82%, dan 86%.

Kata Kunci: Kewirausahaan, desain thinking, konsep Desain

1. PENDAHULUAN

Sebagai tolok ukur utama bahwa jumlah wirausahawan suatu bangsa agar bisa masuk kategori negara maju, jika sudah memiliki wirausahawan paling sedikit 2% dari jumlah penduduk sebuah negara. Jumlah entrepreneur sekarang baru mencapai 0,24 %, padahal kita setiap tahun dapat menghasilkan ratusan ribu siswa SMA dan sarjana setiap tahun. Kita sebenarnya memiliki kemampuan dapat menambah pertumbuhan ekonomi jika secara bertahap pemerintah konsisten mampu meningkatkan jumlah wirausahawan sukses dengan memanfaatkan teknologi yang sedang tumbuh pesat saat ini (Ciputra, 2009). Saat ini adalah era yang kompetitif sehingga diperlukan ide-ide yang kreatif, inovatif dan profesional. Era sekarang dibutuhkan sumber daya mampu menangkap peluang ide usaha dan mengelola usaha yang produknya berdasarkan kebutuhan konsumen. Untuk itu para siswa termasuk siswa tingkat SMA sangat perlu disiapkan dengan memberikan pengetahuan dasar tentang kewirausahaan dan dasar-dasar desain thinking dalam memahami proses menemukan ide usaha, mengembangkan dan mengelola usaha dalam menghadapi tantangan-tantangan dimasa mendatang.

Memahami kewirausahaan dan proses menangkap ide usaha baru menjadi salah satu aspek yang penting dalam mendorong pertumbuhan ekonomi, bahkan efeknya dapat menjadi pemicu daya saing dan inovasi. Dalam membangun ekonomi masyarakat sebaiknya keterlibatan seluruh lapisan masyarakat harus terus ditingkatkan. Setiap warga negara harus aktif berpartisipasi dalam mengisi dan memajukan bangsa ini. Peranan generasi penerus termasuk para siswa SMA sangat penting mengingat tahun 2025 Indonesia diprediksi akan mendapatkan bonus demografi. generasi muda diharapkan nantinya dapat menjadi pemimpin masa depan yang cemerlang termasuk dalam mengembangkan ekonomi yang membutuhkan generasi yang kreatif dan penuh inovasi. Untuk itu dibutuhkan dukungan Akademisi, Business, dan pemerintah yang harus semakin kuat. Namun, beberapa hasil survey diketahui bahwa orang muda sekarang cenderung ingin instan dan masih belum paham sehingga sangat banyak yang belum mempersiapkan diri dalam menghadapi tangan zaman ke depan, termasuk dalam proses menangkap ide usaha baru, serta mengembangkan usaha produk yang inovatif sesuai kebutuhan konsumen. Berdasarkan hal tersebut di atas, maka kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat diusulkan diadakan pelatihan dengan tema “Pelatihan *Design Thinking* Untuk Mengenalkan Tahapan desain Produk Industri Pada Siswa SMA”.

2. METODE PELAKSANAAN PKM

Pelaksanaan kegiatan di ikuti 89 peserta siswa dan 4 guru SMA Tzu Chi. Kegiatan dilakukan dalam ruangan yang sangat mendukung dengan siswa-siswa yang sangat tertib. Pemaparan berupa penjelasan materi-materi yang berkaitan dengan kewirausahaan dan konsep berpikir desain thinking. Kegiatan pelatihan ini dibuka dengan sambutan kepala sekolah, lalu kemudian dilanjutkan dengan pemaparan dari instruktur. Dalam pemaparan yang pertama disampaikan tema mengenai mengenal potensi diri, nilai-nilai kewirausahaan yang harus dimiliki, dan manfaat menjadi wirausahawan. Hal yang lain yang diberikan selain bagaimana menangkap ide usaha adalah mengenalkan sumber daya yang melimpah di negeri kita. kejadian-kejadian atau keluhan konsumen menjadi ide dalam mengembangkan usaha baru. Dalam pemaparan juga diberikan materi yang berkaitan dengan design thinking, proses design thinking dalam membangun kewirausahaan dengan berbagai kasus-kasus nyata. Pada tahap berikutnya diberikan contoh dan gambar dalam desain dengan menjelaskan sisi-sisi ide pengembangan produk. Setelah materi selesai, pelatihan di isi dengan games yang menghibur tentang desain produk dan ide desainnya. Pelatihan ini juga melakukan kuesioner sebelum dan sesudah pelatihan berakhir untuk mengetahui pemahaman para siswa. Untuk menambah interaksi dari kegiatan ini, diberikan kesempatan untuk bertanya kepada para peserta.

Siswa-siswa SMA Tzu Chi Jakarta dapat berpartisipasi secara aktif dalam mencari solusi inovatif terhadap permasalahan (kebutuhan) masyarakat sekaligus mampu menciptakan peluang bisnis, para peserta dapat meningkatkan ide kreatif nya dalam menangkap kebutuhan konsumen di masyarakat serta mengembangkan apa yang ada di sekitar sehingga bermanfaat dan bernilai ekonomis, serta membangun interaktif peserta selama pelatihan dengan contoh-contoh kasus. Pelatihan ini diharapkan juga dapat mendorong lahirnya desainer yang hebat yang mengikuti alur berpikir design thinking untuk pengembangan produk di masa mendatang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan ini dilakukan pada tgl 7 Mei 2024 di SMA Tzu Chi. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan mengemas kegiatan dalam bentuk seminar dengan materi-materi mengenal potensi diri, motivasi untuk menjadi wirausahawan dan nilai-nilai kewirausahaan yang harus dimiliki oleh pemula, menangkap ide peluang bisnis, aspek desain dan pengembangan kewirausahaan. Dijelaskan juga materi design thinking tentang perlunya konsep desain thinking di era industri 4.0, serta contoh-contoh kasus. gambar 1 menunjukkan para siswa sedang mendengarkan arahan kepala sekolah dan memotivasi siswa untuk terus menambah wawasan. Kegiatan dimulai dengan pembukaan dari bapak kepek, pengenalan tim PKM, tentang tujuan pelatihan PKM, dan Mengenalkan materi-materi yang akan disampaikan seperti kewirausahaan,

IPE, desain thinking, sumber daya yang melimpah, serta ide-ide usaha dan aspek-aspek ergonomi dalam desain produk. Pelatihan diselenggarakan dalam ruang kelas dengan peralatan LCD in focus. Pelatihan dilakukan dalam 2 sesi pembicara oleh tim PKM.

Gambar 1.

Kepsek Sedang membuka Acara dan memberikan arahan kepada para peserta



Gambar 2.

para siswa sedang mengikuti materi Kewirausahaan



Pada gambar 2, diberikan penjelasan tentang pengantar kewirausahaan. Mengenalkan apa itu kewirausahaan serta peranannya dalam membangun keunggulan kompetitif. bagaimana menangkap peluang untuk usaha, kreatifitas mengembangkan ide dan berinovasi dalam desain sehingga produk sesuai kebutuhan konsumen yang bisa memberikan manfaat serta peningkatan kualitas hidup bagi para siswa. Dalam pemaparan ini juga mengenalkan sekilas tentang VUCA analisis dalam menghadapi permasalahan di masa datang.

Gambar 3.

Pemaparan materi desain thinking



Pada gambar 3. Para siswa dibekali pengetahuan menangkap ide kebutuhan konsumen, dasar-dasar desain serta diajarkan sisi-sisi desain yang bisa dikembangkan sehingga mampu menangkap ide bisnis dan menciptakan peluang bisnis sekaligus inovasi dalam desain sehingga dapat Mengerti dan memahami faktor apa saja yang dipertimbangkan dalam mendesain sebuah konsep produk industri yang dapat memberikan manfaat dalam peningkatan kualitas hidup.

Gambar 4.

Materi kewirausahaan, IPE, pengenalan sumber daya yang melimpah



Pada gambar 4 dijelaskan juga bahwa di negara Indonesia potensi bahan baku untuk pengembangan usaha sangatlah melimpah, Sehingga peserta mengetahui bahan baku apa saja yang tersedia melimpah untuk dijadikan usaha-usaha baru dan yang perlu di Inovasi. Pada gambar 4 tersebut, dijelaskan berbagai tantangan dalam kewirausahaan yang penuh ketidakpastian, kompleks dan kadang membingungkan. Untuk itu diberikan pemahaman perlunya memiliki visi yang kuat, karakter yang tangguh, kreatif dan inovatif. Pemberian materi yang berikutnya adalah mengenalkan aspek rancangan konsep desain produk, yang didasari oleh kebutuhan konsumen. Peserta diberikan pengertian perlunya dilakukan survey pendahuluan sebelum membuka usaha. Setelah dua sesi pelatihan dan tanya jawab, Tercatat ada 4 siswa yang bertanya serta menyampaikan ide-ide desain produk dan ide usaha baru yang dikemukakan dari masalah-masalah sekitar. Setelah selesai tanya jawab, dilakukan pembagian dan pengisian kuesioner tentang kegiatan PKM dan foto bersama.

Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan setelah kegiatan PKM selesai. Kendala yang dihadapi adalah Waktu yang pendek sehingga untuk menerangkan materi pelatihan secara rinci tidak terpenuhi. Berikut Hasil dari kuisiner terhadap 89 peserta pada Tabel 1.

Tabel 1.

Rekapitulasi hasil Kuesioner pelatihan

No.	Pertanyaan	Respon (%) (1 = tidak baik; 4= sangat baik)			
		1	2	3	4
1.	Relevansi contoh oleh pembicara	0	0	79	21
3.	Penjelasan pembicara	0	0	8	92
4.	Sudah memahami menangkap kebutuhan konsumen	0	0	96	4
5.	Sudah mengerti proses desain produk	0	0	82	18
5	Sudah mengerti kewirausahaan	0	0	86	14
4.	Ketepatan waktu	0	0	0	100
5.	Interaksi	0	0	14	86
6.	manfaat pelatihan	0	9	82	18

Dari Tabel 1 diatas menunjukkan bahwa penjelasan Tim PKM 92% dinilai sangat baik oleh siswa, sedangkan dari aspek manfaat pelatihan 82% peserta menilai baik. Untuk pemahaman tentang bagaimana menangkap kebutuhan konsumen, memahami proses desain, serta memahami kewirausahaan masing-masing dinilai sangat baik 96%, 82%, dan 86%.

4. KESIMPULAN

Kegiatan ini secara umum berlangsung dengan lancar. Beberapa aspek-aspek yang utama seperti manfaat materi PKM yang diberikan dinilai sangat baik oleh peserta. Hasil kuesioner juga menyatakan bahwa kegiatan ini dirasakan peserta disampaikan dengan baik. penjelasan Tim PKM 92% dinilai sangat baik oleh siswa, sedangkan dari aspek manfaat pelatihan 82% peserta menilai baik. Untuk pemahaman tentang bagaimana menangkap kebutuhan konsumen, memahami proses desain, serta memahami kewirausahaan masing-masing dinilai sangat baik 96%, 82%, dan 86%.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Pada kesempatan ini ucapan terimakasih diberikan kepada Direktorat LPPM Universitas Tarumanagara atas hibah internal yang diberikan pada Tim PKM, selain itu ucapan terima kasih diberikan juga kepada Kepala Sekolah SMA Tzu Chi Jakarta atas terselenggaranya kegiatan pengabdian PKM ini.

REFERENSI

- Ahmad, dkk. Meningkatkan Kreativitas melalui pelatihan Kewirausahaan di sekolah SMK Pelita harapan. *Prosiding Serina*, 2021, 1.1: 1387-1392.
- Ahmad, Lamto Widodo , Wilson K , L Laricha S , Joshua , dan Andrean. Pelatihan Technopreneurship Dan Workshop Fusion 360 Di SMAN 110 Jakarta Dalam Rangka Meningkatkan daya saing bangsa. *Jurnal Baktimas* 2020
- Ahmad, A., Widodo, L., Laricha, L., & Septiono, J. (2021). Pelatihan Technopreneurship Dan Workshop Fusion 360 Di SMAN 110 Jakarta dalam rangka meningkatkan Daya Saing. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 4(1).

- Ahmad, A., Widodo, L., Yuliana, D., & Alfandy, R. (2021). Pelatihan Leadership Life skill dalam mempersiapkan Wirausaha Bagi Santri Pesantren , *Prosiding Serina*, 1(1), 1943-1948.
- Ahmad, dkk. *Pengenalan Kewirausahaan Dan Desain Produk Pada Santri Pondok pesantren Al Amanah Bekasi*, prosiding serina, 2022
- Frinces, Heflin. 2004. *Kewirausahaan dan Inovasi Bisnis*, Cetakan Pertama, Yogyakarta: Penerbit Darusalam.
- Kewirausahaan dan Inovasi Bisnis*, Cetakan Pertama, Yogyakarta: Penerbit Darusalam. Kementrian Koperasi UMKM RI, 2005,
- Peran UKM dalam Pembangunan Ekonomi Nasional, www.google.com, diakses 12 Maret 2012.
- Sarosa, P. (2005).
- Kewirausahaan Teori dan Praktek*. Jakarta: Salemba Empat Suryana. 2003.
- Ulrich, *Perancangan dan Pengembangan produk*, salemba, 2001