UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

IDENTITAS MATA KULIAH

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Sks	Workload	Kelompok Matakuliah	Semester	Matakuliah Pra-Syarat	Tanggal Terbit
DESAIN THINKING UNTUK INOVASI	MJ745	4	180	Pengembangan Keahlian Bidang Ilmu (PKBI)	3	-	2026-09-02 14:09:19

Dibuat Oleh Dosen Pengampu	Diperiksa Oleh TPK Program Studi	Disetujui Oleh Ketua Program Studi
Prof. Dr. Suryana, MS.	Dr. Rofi Rofaida, S.P., M.Si	Dr. Maya Sari, S.E., M.M.

DESKRIPSI MATA KULIAH DAN CPL

Deskripsi Matakuliah	Mata kuliah ini membahas konsep, filosofi, dan praktik Design Thinking sebagai pendekatan inovasi yang berpusat pada manusia (human-centered). Pembahasan mencakup lima tahapan Design Thinking, yaitu Empathize (empati), Define (definisi masalah), Ideate (ideasi), Prototype (purwarupa), dan Test (pengujian), beserta perangkat dan teknik pada setiap tahap seperti empathy map, user persona, journey map, How Might We, brainstorming/brainwriting, rapid prototyping, dan pengujian pengguna. Melalui pendekatan studi kasus dan proyek kelompok berbasis workshop, mahasiswa dibekali kemampuan menerapkan Design Thinking secara iteratif untuk menghasilkan solusi inovatif serta memfasilitasi proses Design Thinking dalam konteks inovasi organisasi.		
CPL yang dibebankan Pada Matakuliah	1	Menguasai konsep, teori, dan metode kreativitas serta inovasi dalam pengembangan solusi berbasis Design Thinking	
	2	Mampu mendesain proses inovasi yang berpusat pada manusia, mulai dari empati, definisi masalah, ideasi, hingga pengujian solusi	
	3	Mampu bekerja mandiri dan berkolaborasi dalam tim lintas fungsi untuk memfasilitasi proses Design Thinking	
	4	Mampu menjadi individu yang kreatif, inovatif, dan mampu beradaptasi dengan perubahan lingkungan bisnis yang dinamis	
	5	Mampu berpikir logis, analitis, kritis, dan kreatif serta mengaplikasikan berbagai metode pengambilan keputusan dalam pengembangan solusi inovatif	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep, filosofi, dan tahapan Design Thinking sebagai pendekatan inovasi berbasis manusia (CPL 1)	
	2	Mahasiswa mampu menerapkan teknik empati (observasi, wawancara mendalam, empathy map) untuk menggali kebutuhan pengguna (CPL 1, 2)	
	3	Mahasiswa mampu merumuskan problem statement dan menghasilkan gagasan solusi inovatif melalui proses ideate (CPL 2, 5)	
	4	Mahasiswa mampu merancang dan menguji prototipe solusi secara iteratif (CPL 2, 5)	
	5	Mahasiswa mampu bekerja sama dalam tim untuk memfasilitasi proses Design Thinking dan mempresentasikan solusi inovasi (CPL 3, 4)	
	6	Mahasiswa mampu menerapkan Design Thinking dalam konteks inovasi organisasi secara lebih luas (CPL 4, 5)	
Sub-CPMK	1	CPMK - 1	Mampu menjelaskan sejarah, filosofi, dan mindset Design Thinking
	2	CPMK - 1	Mampu menjelaskan prinsip human-centered design
	3	CPMK - 2	Mampu menerapkan teknik observasi dan wawancara mendalam pada tahap Empathize

	4	CPMK - 2	Mampu menyusun Empathy Map dan User Persona
	5	CPMK - 3	Mampu merumuskan Point of View (POV)/problem statement dari hasil sintesis insight
	6	CPMK - 3	Mampu menyusun Journey Map serta mengidentifikasi pain points dan opportunities
	7	CPMK - 3	Mampu menerapkan teknik ideation (brainstorming, brainwriting, How Might We)
	8	CPMK - 3	Mampu menyeleksi dan memprioritaskan ide menggunakan dot voting/idea matrix
	9	CPMK - 4	Mampu membuat prototipe sederhana (paper prototype, storyboard, role-play)
	10	CPMK - 4	Mampu melakukan rapid prototyping serta membedakan low-fidelity dan high-fidelity prototype
	11	CPMK - 4	Mampu merancang dan melaksanakan pengujian prototipe kepada pengguna
	12	CPMK - 4	Mampu melakukan iterasi desain berdasarkan umpan balik pengguna
	13	CPMK - 6	Mampu menjelaskan penerapan Design Thinking untuk inovasi organisasi dan fasilitasi workshop
	14	CPMK - 5	Mampu mempresentasikan solusi inovasi berbasis Design Thinking secara kelompok
Materi perkuliahan	1	Sejarah dan filosofi Design Thinking; mindset inovasi berbasis manusia; ruang lingkup mata kuliah dan kontrak perkuliahan	
	2	Prinsip human-centered design; perbedaan Design Thinking dengan pendekatan pemecahan masalah tradisional	
	3	Tahap Empathize: teknik observasi lapangan dan wawancara mendalam (in-depth interview)	
	4	Tahap Empathize lanjutan: penyusunan Empathy Map dan User Persona	
	5	Tahap Define: sintesis insight dan perumusan Point of View (POV)/problem statement	
	6	Tahap Define lanjutan: Journey Mapping serta identifikasi pain points dan opportunities	
	7	Tahap Ideate: teknik brainstorming, brainwriting, dan How Might We (HMW)	
	8	Tahap Ideate lanjutan: seleksi dan prioritisasi ide (dot voting, idea matrix)	
	9	Tahap Prototype: jenis-jenis prototipe (paper prototype, storyboard, role-play, mock-up)	
	10	Tahap Prototype lanjutan: rapid prototyping; perbandingan low-fidelity dan high-fidelity prototype	
	11	Tahap Test: metode pengujian prototipe dan teknik pengumpulan umpan balik pengguna	
	12	Iterasi desain: siklus umpan balik (feedback loop) dan penyempurnaan solusi	
	13	Design Thinking untuk inovasi organisasi: fasilitasi workshop dan skala penerapan	
	14	Presentasi proyek akhir: solusi inovasi berbasis Design Thinking	
Hasil belajar yang dapat diperagakan/ditunjukkan dengan bukti di akhir perkuliahan *)	Empathy Map dan User Persona, Journey Map, kumpulan ide hasil ideation, prototipe solusi (low-fidelity/high-fidelity), laporan hasil pengujian pengguna, serta laporan dan presentasi proyek akhir solusi inovasi berbasis Design Thinking yang disusun secara berkelompok.		
Strategi Pembelajaran	✓	Case Method	
	✓	Team based Project	
		Lainnya (Design Thinking Workshop dan Studio Praktik)	
Langkah Pembelajaran	Langkah pembelajaran adalah: pemberian materi, tanya jawab, diskusi, workshop tahapan Design Thinking (empathize, define, ideate, prototype, test), praktik lapangan/simulasi pengguna, penyusunan proyek kelompok, presentasi, UTS, dan UAS.		
Referensi	1	Brown, T. (2009). Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation. Harper Business.	
	2	Liedtka, J., & Ogilvie, T. (2011). Designing for Growth: A Design Thinking Tool Kit for Managers. Columbia University Press.	
	3	Stickdorn, M., Hormess, M., Lawrence, A., & Schneider, J. (2018). This Is Service Design Doing. O'Reilly Media.	

	4	Kelley, T., & Kelley, D. (2013). Creative Confidence: Unleashing the Creative Potential Within Us All. Crown Business.
	5	Cross, N. (2011). Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work. Berg Publishers.

RENCANA PEMBELAJARAN

Minggu ke	Sub-CPMK	Indikator Capaian sub-CPMK yang dapat ditunjukkan oleh mahasiswa	Materi Perkuliahan	Asesmen		Bentuk dan metode pembelajaran		Durasi (jam)	Nomor Referensi	Waktu Akses
				Bentuk Asesmen (test/non-tes)	Bobot Penilaian (%)	Sinkron (tatap muka dan tatap maya)	Asinkron (tugas mandiri dan tugas kelompok)			
1	Mampu menjelaskan sejarah, filosofi, dan mindset Design Thinking	Mahasiswa dapat menguraikan sejarah dan filosofi Design Thinking serta menjelaskan mindset inovasi berbasis manusia	Sejarah dan filosofi Design Thinking; mindset inovasi berbasis manusia; ruang lingkup mata kuliah dan kontrak perkuliahan	Non-tes (partisipasi diskusi)	3	Ceramah interaktif dan diskusi kelas (tatap muka)	Membaca materi dan menyusun rangkuman individu	12	1, 4	2026-09-03 14:40
2	Mampu menjelaskan prinsip human-centered design	Mahasiswa dapat menjelaskan prinsip human-centered design dan membedakannya dengan pendekatan pemecahan masalah tradisional	Prinsip human-centered design; perbedaan Design Thinking dengan pendekatan pemecahan masalah tradisional	Non-tes (kuis)	3	Diskusi kelompok dan studi kasus	Tugas identifikasi contoh penerapan human-centered design	12	1, 5	2026-09-10 14:40
3	Mampu menerapkan teknik observasi dan wawancara mendalam pada tahap Empathize	Mahasiswa dapat melaksanakan observasi lapangan dan wawancara mendalam untuk menggali kebutuhan pengguna	Tahap Empathize: teknik observasi lapangan dan wawancara mendalam (in-depth interview)	Non-tes (laporan observasi/wawancara)	4	Workshop teknik observasi dan wawancara (tatap muka)	Pelaksanaan observasi dan wawancara pengguna kelompok	12	2, 3	2026-09-17 14:40
4	Mampu menyusun Empathy Map dan User Persona	Mahasiswa dapat menyusun Empathy Map dan User Persona berdasarkan hasil riset pengguna	Tahap Empathize lanjutan: penyusunan Empathy Map dan User Persona	Non-tes (Empathy Map dan Persona kelompok)	4	Workshop penyusunan Empathy Map dan Persona	Penyempurnaan Empathy Map dan Persona kelompok	12	2, 4	2026-09-24 14:40
5	Mampu merumuskan Point of View (POV)/problem statement dari hasil sintesis insight	Mahasiswa dapat mensintesis insight pengguna dan merumuskan Point of View (POV)/problem statement	Tahap Define: sintesis insight dan perumusan Point of View (POV)/problem statement	Non-tes (lembar kerja POV)	5	Workshop sintesis insight dan perumusan POV (tatap muka)	Latihan mandiri perumusan problem statement	12	1, 2	2026-10-01 14:40
6	Mampu menyusun Journey Map serta mengidentifikasi pain points dan opportunities	Mahasiswa dapat menyusun Journey Map serta mengidentifikasi pain points dan opportunities pengguna	Tahap Define lanjutan: Journey Mapping serta identifikasi pain points dan opportunities	Non-tes (Journey Map kelompok)	5	Workshop penyusunan Journey Map	Penyempurnaan Journey Map kelompok	12	3, 5	2026-10-08 14:40
7	Mampu menerapkan teknik ideation (brainstorming, brainwriting, How Might We)	Mahasiswa dapat menghasilkan sejumlah alternatif ide solusi menggunakan teknik brainstorming, brainwriting, dan How Might We	Tahap Ideate: teknik brainstorming, brainwriting, dan How Might We (HMW)	Non-tes (output sesi ideation kelompok)	6	Workshop ideation (tatap muka)	Penyusunan daftar ide solusi kelompok	12	1, 4	2026-10-15 07:00
8	**UTS**			Tes tertulis	20	Ujian Tengah Semester (tatap muka)		6	-	2026-10-22 13:00
9	Mampu menyeleksi dan memprioritaskan ide menggunakan dot voting/idea matrix	Mahasiswa dapat menyeleksi dan memprioritaskan ide solusi menggunakan teknik dot voting dan idea matrix	Tahap Ideate lanjutan: seleksi dan prioritisasi ide (dot voting, idea matrix)	Non-tes (hasil seleksi ide kelompok)	6	Workshop seleksi dan prioritisasi ide	Penyusunan justifikasi ide terpilih kelompok	12	1, 2	2026-10-29 14:40
10	Mampu membuat prototipe sederhana (paper prototype, storyboard, role-play)	Mahasiswa dapat membuat prototipe sederhana (paper prototype, storyboard, role-play) dari ide solusi terpilih	Tahap Prototype: jenis-jenis prototipe (paper prototype, storyboard, role-play, mock-up)	Non-tes (prototipe sederhana kelompok)	5	Workshop pembuatan prototipe sederhana	Penyelesaian prototipe sederhana kelompok	12	2, 4	2026-11-05 14:40

Minggu ke	Sub-CPMK	Indikator Capaian sub-CPMK yang dapat ditunjukkan oleh mahasiswa	Materi Perkuliahan	Asesmen		Bentuk dan metode pembelajaran		Durasi (jam)	Nomor Referensi	Waktu Akses
				Bentuk Asesmen (test/non-tes)	Bobot Penilaian (%)	Sinkron (tatap muka dan tatap maya)	Asinkron (tugas mandiri dan tugas kelompok)			
11	Mampu melakukan rapid prototyping serta membedakan low-fidelity dan high-fidelity prototype	Mahasiswa dapat melakukan rapid prototyping serta membedakan penerapan low-fidelity dan high-fidelity prototype	Tahap Prototype lanjutan: rapid prototyping; perbandingan low-fidelity dan high-fidelity prototype	Non-tes (prototipe lanjutan kelompok)	5	Workshop rapid prototyping	Penyempurnaan prototipe kelompok	12	2, 3	2026-11-12 14:40
12	Mampu merancang dan melaksanakan pengujian prototipe kepada pengguna	Mahasiswa dapat merancang dan melaksanakan pengujian prototipe kepada calon pengguna serta mengumpulkan umpan balik	Tahap Test: metode pengujian prototipe dan teknik pengumpulan umpan balik pengguna	Non-tes (laporan hasil pengujian prototipe)	4	Diskusi rancangan pengujian dan simulasi user testing	Pelaksanaan pengujian prototipe kepada pengguna	12	1, 3	2026-11-19 14:40
13	Mampu melakukan iterasi desain berdasarkan umpan balik pengguna	Mahasiswa dapat melakukan iterasi desain terhadap prototipe berdasarkan umpan balik pengguna	Iterasi desain: siklus umpan balik (feedback loop) dan penyempurnaan solusi	Non-tes (laporan iterasi desain)	4	Diskusi hasil pengujian dan sesi iterasi	Revisi dan penyempurnaan prototipe kelompok	12	3, 4	2026-11-26 14:40
14	Mampu menjelaskan penerapan Design Thinking untuk inovasi organisasi dan fasilitasi workshop	Mahasiswa dapat menjelaskan penerapan Design Thinking untuk inovasi organisasi serta prinsip fasilitasi workshop	Design Thinking untuk inovasi organisasi: fasilitasi workshop dan skala penerapan	Non-tes (kuis dan diskusi)	3	Ceramah dan studi kasus penerapan Design Thinking organisasi	Tugas telaah kasus implementasi Design Thinking di organisasi	12	1, 5	2026-12-03 14:40
15	Mampu mempresentasikan solusi inovasi berbasis Design Thinking secara kelompok	Mahasiswa dapat mempresentasikan solusi inovasi berbasis Design Thinking secara komprehensif dan menjawab pertanyaan secara argumentatif	Presentasi proyek akhir: solusi inovasi berbasis Design Thinking	Non-tes (presentasi dan solusi akhir)	3	Presentasi proyek akhir kelompok (tatap muka)	Penyempurnaan laporan proyek akhir	12	-	2026-12-10 14:40
16	**UAS**			Tes tertulis / proyek akhir	20	Ujian Akhir Semester (tatap muka)		6	-	2026-12-17 13:00