

## Penerapan Metode Berpikir Desain dalam Merancang Ide Desain Nowast Planner

Sitti Nur Aisyah<sup>a</sup>, Hayun Setiawan<sup>b</sup>, Liqo Rifatifatul Muslim<sup>c</sup>,  
Mochamad Nur Tsani Ihsan Alghifari<sup>d</sup>, Muhammad Arsyad Zein<sup>e</sup>, Didar Pujangga<sup>f</sup>  
<sup>a, b, c, d, e, f</sup> Universitas Sangga Buana, Bandung  
<sup>a</sup>sittiinuraisyah@gmail.com

### Abstrak

Desain planner yang baik dapat secara signifikan membantu pengguna mencapai tujuan dengan lebih mudah dan menyenangkan. Desain yang menarik dan fungsional dapat memotivasi penggunaan yang konsisten. Penelitian ini meneliti dampak desain planner yang menarik dan mudah digunakan terhadap motivasi pengguna. Studi ini merujuk pada temuan Poppy Sharples dan Carolyn Parkinson, yang menunjukkan bahwa desain planner yang terstruktur dan menyediakan ruang cukup dapat membantu pengguna mengatur waktu dan aktivitas dengan lebih efektif. Metode berpikir desain digunakan dalam merancang ide Nowast Planner. Pendekatan ini dipilih karena berfokus pada manusia dan memfasilitasi pengumpulan wawasan subjektif dan objektif dalam pengambilan keputusan. Penelitian ini melibatkan empat tahap berpikir desain: empati, definisi, ideasi, prototipe, dan pengujian. Tujuannya adalah menerapkan berpikir desain untuk menciptakan ide planner yang inovatif dan bermanfaat. Hasilnya diharapkan menghasilkan ide desain yang dapat dikembangkan menjadi produk nyata untuk membantu pengguna mencapai tujuan dengan lebih terstruktur. Penelitian ini menemukan bahwa mengintegrasikan Matriks Eisenhower dalam desain planner dapat membantu pengguna mengategorikan dan mengelola tugas berdasarkan kepentingan dan urgensi. Prototipe diuji pada calon pengguna untuk mendapatkan umpan balik guna pengembangan lebih lanjut.

Kata kunci : Manajemen Waktu, Berpikir Desain, Produktivitas, Matriks Eisenhower

### Abstract

*A well-designed planner can significantly aid users in achieving their goals more easily and enjoyably. Engaging and functional designs can motivate consistent use. This study examines the impact of visually appealing and user-friendly planner designs on user motivation. It references findings by Poppy Sharples and Carolyn Parkinson, indicating that structured planners with ample space help users organize time and activities more effectively. The design thinking method is employed in creating the Nowast Planner concept. This approach is chosen for its human-centered focus, allowing for the collection of subjective and objective insights in decision-making. The research involves four design thinking stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. The goal is to apply design thinking to develop innovative and beneficial planner ideas. The study aims to produce design concepts that can be developed into tangible products, aiding users in achieving their goals more systematically. It finds that integrating the Eisenhower Matrix into planner design helps users categorize and manage tasks based on importance and urgency. The prototype is tested with potential users to gather feedback for further development.*

*Keyword: Time Management, Design Thinking, Productivity, Eisenhower Matrix*

### PENDAHULUAN

Perancangan planner yang efektif dapat membantu pengguna dalam mencapai tujuan mereka dengan lebih mudah dan menyenangkan. Desain yang menarik serta fungsional berperan dalam meningkatkan motivasi pengguna untuk menggunakannya secara konsisten. Studi yang dilakukan oleh Poppy Sharples mengungkapkan bahwa planner dengan tampilan visual yang menarik serta kemudahan penggunaan mampu mendorong pengguna untuk lebih termotivasi dalam menggunakannya serta membantu mereka mencapai tujuan

mereka (Sari et al., 2024). Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Carolyn Parkinson menunjukkan bahwa desain planner yang memiliki struktur jelas serta menyediakan ruang yang cukup bagi pengguna untuk mencatat informasi dapat membantu mereka dalam mengatur waktu dan aktivitas secara lebih efektif (Basyouni, R., & Parkinson, 2022). Dalam mengembangkan konsep desain Nowast Planner, beberapa pendekatan diterapkan, termasuk pendekatan berpikir desain (design thinking) serta strategi manajemen waktu. Berpikir desain merupakan pendekatan iteratif yang berfokus pada

pemahaman terhadap pengguna, mempertanyakan asumsi yang ada, serta merumuskan ulang suatu permasalahan untuk menghasilkan solusi inovatif (Fitria Widiyani Roosinda; Ninik Sri Lestari, 2021). Menurut Lazwardi dan Sukoco, berpikir desain merupakan metode pemecahan masalah yang berbasis pada perspektif manusia, di mana berbagai sudut pandang dikombinasikan guna menemukan solusi yang efektif (Widodo, 2021). Proses ini terdiri dari lima tahapan utama, yakni empati, definisi, ideasi, pembuatan prototipe, dan pengujian.

Dalam penelitian ini, pendekatan berpikir desain diterapkan untuk merancang konsep desain (Nowak, M., Petrisor, A. I., et al, 2022). Metode ini dipilih karena menempatkan pengguna sebagai pusat inovasi dan memungkinkan adanya integrasi antara perspektif subjektif dan objektif dalam pengambilan keputusan desain. Tahap empati dilakukan dengan mengumpulkan berbagai informasi serta mengamati pengalaman pengguna untuk memahami kebutuhan mereka. Selanjutnya, tahap definisi bertujuan untuk mengidentifikasi inti dari permasalahan yang ditemukan sehingga menjadi fokus utama dalam perancangan desain Nowast Planner. Pada tahap ideasi, berbagai alternatif solusi dikembangkan, dan ide yang paling efektif dipilih sebagai solusi utama. Setelah itu, tahap pembuatan prototipe dilakukan untuk mengubah gagasan abstrak menjadi bentuk nyata yang dapat diuji. Akhirnya, pada tahap pengujian, prototipe yang telah dibuat diuji kepada calon pengguna untuk mendapatkan umpan balik guna pengembangan lebih lanjut. Meskipun kebutuhan pengguna beragam, esensi utama dari perancangan Nowast Planner tetap berpusat pada pencapaian tujuan mereka secara lebih sistematis.

Selain menggunakan pendekatan berpikir desain, konsep manajemen waktu juga menjadi aspek fundamental dalam perancangan Nowast Planner. Menurut Henry Fayol, manajemen waktu merupakan bagian dari prinsip manajemen yang mencakup perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, koordinasi, serta pengendalian. Forsyth mendefinisikan manajemen waktu sebagai suatu strategi dalam mengatur waktu agar lebih produktif dan efektif dalam menyelesaikan tugas-tugas. Salah satu teknik yang digunakan dalam manajemen waktu adalah Matriks Eisenhower, yang dikembangkan berdasarkan prinsip yang diperkenalkan oleh Presiden Amerika Serikat ke-34, Dwight D. Eisenhower. Model ini membantu pengguna dalam mengelola waktu serta menentukan prioritas tugas berdasarkan tingkat urgensi dan kepentingannya (Hafidz, I. M., & Ridha, 2023). Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan konsep berpikir desain dalam pengembangan ide desain planner dengan mengikuti lima tahapan utama, yakni empati, definisi, ideasi, pembuatan prototipe, serta pengujian. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat menghasilkan konsep desain planner yang inovatif dan memiliki manfaat bagi pengguna. Selain itu, diharapkan konsep ini dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi produk nyata yang dapat membantu pengguna dalam mengelola waktu serta mencapai tujuan mereka secara lebih terstruktur.

## METODE PENELITIAN

### A. Empathize (Empati)

Pada tahap awal ini, peneliti melakukan observasi terhadap calon pengguna guna memperoleh informasi awal yang relevan. Proses ini dilakukan melalui wawancara terstruktur

yang melibatkan mahasiswa dan mahasiswi secara langsung. Data yang dikumpulkan mencakup berbagai permasalahan yang dihadapi pengguna dalam mengatur waktu mereka, yang nantinya akan menjadi dasar dalam merancang konsep Nowast Planner.

Tabel 1.  
Kriteria Wawancara

No.	Kriteria Wawancara
1	Mahasiswa semester 4 ke atas
2	Aktif dalam kegiatan organisasi
3	Memiliki kesibukan di luar kampus
4	Terbiasa mencatat daftar tugas harian (to-do list)

Tabel 2.  
Pertanyaan Wawancara

No.	Pertanyaan Wawancara
1	Apa saja aktivitas harian yang Anda lakukan selain kuliah?
2	Bagaimana cara Anda mengatur waktu? Apakah Anda terbiasa mencatat jadwal kegiatan di buku atau ponsel?
3	Apakah Anda menghadapi kendala dalam mengelola kegiatan sehari-hari? Jika iya, kendala apa yang sering terjadi?
4	Apakah Anda menggunakan alat bantu planner untuk mengatur aktivitas harian Anda?
5	Jika Anda ingin menggunakan planner, jenis planner apa yang lebih nyaman bagi Anda—planner fisik (buku/kertas) atau digital (ponsel/laptop)?

### A. Empathize

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi kepada calon pengguna guna pencarian informasi awal. Tahapan ini dilakukan melalui wawancara terstruktur kepada pengguna secara langsung kepada seorang mahasiswa dan mahasiswi. Data atau informasi yang dikumpulkan berupa informasi permasalahan yang dialami pengguna dalam mengelola waktu yang nantinya akan menjadi bahan untuk menyusun ide desain Nowast Planner.

Tabel 3.  
Daftar kriteria wawancara

No.	Kriteria Wawancara
1.	Mahasiswa semester 4 keatas
2.	Aktif berorganisasi
3.	Mempunyai kesibukan diluar kampus
4.	Terbiasa mencatat <i>to-do list</i> dalam kegiatan sehari-hari

Tabel 4.  
Daftar Pertanyaan Wawancara

No.	Pertanyaan Wawancara
1.	Apa kesibukan anda sehari-hari selain kuliah?
2.	Bagaimana cara anda untuk mengelola waktu? Apakah anda biasa mencatat jadwal kegiatan di buku/ponsel?
3.	Adakah kendala dalam mengelola kegiatan sehari-hari? Jika ada, apa kendala tersebut?
4.	Apakah anda menggunakan <i>tools planner</i> untuk membantu mengelola kegiatan sehari-hari?
5.	Jika memungkinkan untuk menggunakan <i>planner</i> , <i>planner</i> jenis apa yang akan anda gunakan? Apakah berbentuk fisik (di buku/kertas) atau <i>digital planner</i> (di ponsel/laptop)?

#### B. Define (Identifikasi Masalah)

Setelah memperoleh data dari tahap Empathize, langkah berikutnya adalah mengidentifikasi inti permasalahan yang dihadapi pengguna. Proses ini dilakukan dengan menganalisis hasil wawancara untuk menemukan pola permasalahan yang paling sering muncul (Putri, D. N., Hasun, F., & Rendra, 2021). Melalui identifikasi ini, peneliti dapat menentukan apakah kendala yang dihadapi mahasiswa memerlukan solusi yang lebih sistematis. Setelah itu, tim peneliti akan mengelompokkan masalah yang telah ditemukan berdasarkan kebutuhan dan preferensi pengguna agar lebih terstruktur dalam penyusunan solusi.

#### C. Ideate (Pengembangan Ide)

Pada tahap ini, tim peneliti melakukan diskusi mendalam atau brainstorming untuk menghasilkan berbagai alternatif solusi. Diskusi ini melibatkan pertukaran gagasan antar anggota tim, dengan tujuan menemukan ide-ide yang paling efektif dalam menjawab permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Dari berbagai solusi yang diajukan, akan dipilih ide yang paling sesuai dan dapat diimplementasikan dalam perancangan Nowast Planner.

#### D. Prototype (Pembuatan Prototipe)

Tahapan selanjutnya adalah merancang prototipe Nowast Planner sebagai bentuk visualisasi dari ide yang telah dikembangkan. Proses ini dilakukan menggunakan berbagai perangkat desain, seperti Canva dan Picsart, untuk menciptakan tampilan planner yang menyerupai produk akhir. Pembuatan prototipe ini bertujuan agar pengguna dapat memahami bagaimana solusi yang ditawarkan dapat membantu mereka dalam mengatur waktu secara lebih efisien. Selain itu, prototipe ini dibuat dalam bentuk High Fidelity Prototyping, yaitu model desain yang dibuat dengan tingkat kemiripan tinggi terhadap produk akhir yang direncanakan (Anggara, D. A., Harianto, W., & Aziz, 2021).

#### E. Testing (Pengujian Prototipe)

Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah pengujian terhadap calon pengguna yang telah ditentukan dalam kriteria wawancara. Prototipe Nowast Planner akan diperkenalkan kepada pengguna untuk memperoleh umpan balik mengenai kemudahan dan efektivitas penggunaannya. Jika hasil pengujian menunjukkan bahwa desain masih memerlukan perbaikan, maka penelitian akan kembali ke tahap awal, yaitu Empathize, Define, dan Ideate untuk melakukan revisi. Namun, jika umpan balik dari pengguna telah sesuai dengan harapan, maka prototipe ini dapat dijadikan acuan dalam pengembangan Nowast Planner ke tahap berikutnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Empathize (Empati)

Tahap ini menghasilkan informasi awal dari pengguna yang menjadi dasar dalam mengembangkan konsep desain Nowast Planner. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, beberapa permasalahan utama yang dihadapi oleh pengguna telah dirangkum oleh tim peneliti, yaitu:

Pengguna mengalami kesulitan dalam mengambil keputusan ketika dihadapkan pada dua pilihan kegiatan yang harus dilakukan pada waktu yang bersamaan.

Banyak pengguna cenderung menunda tugas dengan tenggat waktu yang masih lama, sehingga akhirnya tugas tersebut baru dikerjakan menjelang batas akhir.

Kesulitan dalam menyusun daftar tugas berdasarkan tingkat prioritas menjadi kendala bagi pengguna, karena mereka tidak dapat menentukan pekerjaan mana yang seharusnya diselesaikan terlebih dahulu (Bocken, N., Baldassarre, B., Keskin, D., & Diehl, 2023).

Upaya melakukan multitasking justru membuat pengguna sulit untuk berkonsentrasi pada dua aktivitas yang berbeda dalam satu waktu, sehingga produktivitas mereka menurun.

### B. Define (Identifikasi Masalah)

Tahap ini bertujuan untuk mengelompokkan permasalahan yang telah ditemukan guna mempermudah proses pencarian solusi yang paling efektif. Dari empat kendala utama yang dialami oleh pengguna, solusi yang dianggap paling tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menerapkan Matriks Eisenhower dalam desain Nowast Planner. Pendekatan ini memungkinkan pengguna untuk lebih mudah mengelompokkan dan memprioritaskan tugas mereka berdasarkan tingkat urgensi dan kepentingannya.

### C. Ideate (Pengembangan Ide)

Setelah melakukan diskusi dan brainstorming bersama tim, tujuan utama dari pengembangan konsep desain Nowast Planner telah ditentukan, yaitu menerapkan teori Eisenhower Matrix sebagai dasar dalam perancangan fitur utama planner ini. Matriks Eisenhower membantu pengguna dalam mengelompokkan tugas-tugas mereka ke dalam empat kategori utama:

Kuadran 1 – Mendesak dan Penting (Do): Tugas yang harus segera diselesaikan tanpa ditunda.

Kuadran 2 – Penting, tetapi Tidak Mendesak (Plan): Tugas yang harus direncanakan dengan baik dan dapat dijadwalkan untuk diselesaikan di kemudian hari.

Kuadran 3 – Tidak Penting, tetapi Mendesak (Delegate): Pekerjaan yang dapat didelegasikan kepada orang lain.

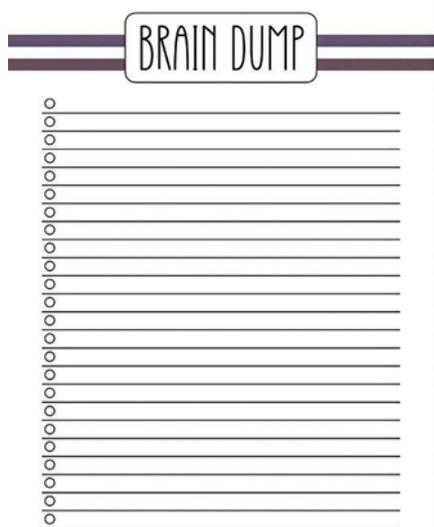
Kuadran 4 – Tidak Penting dan Tidak Mendesak (Eliminate): Aktivitas yang sebaiknya dihindari atau dihapus karena tidak memberikan manfaat yang signifikan.

Dengan penerapan sistem ini, pengguna diharapkan dapat lebih efektif dalam menyusun prioritas dan menghindari kebiasaan menunda pekerjaan.

#### D. Prototype (Pembuatan Prototipe)

Dalam pengembangan prototipe Nowast Planner, inovasi utama yang diusulkan adalah pembuatan tabel pengelompokan tugas berdasarkan tingkat kepentingan dan urgensi. Melalui desain ini, pengguna dapat dengan mudah mengategorikan aktivitas mereka sesuai dengan sistem Matriks Eisenhower, sehingga membantu dalam pengelolaan waktu yang lebih efektif.

Dengan penerapan konsep ini, Nowast Planner diharapkan dapat menjadi alat yang lebih intuitif dan bermanfaat bagi pengguna dalam mengelola waktu mereka secara lebih terstruktur dan efisien.



Gambar 1. Brain Dump List



Gambar 2. Tabel Pengelompokan

#### Visualisasi Pengelompokan Tugas Berdasarkan Eisenhower Matrix

Dalam gambar pertama, pengguna mencatat seluruh daftar tugas yang akan mereka selesaikan. Selanjutnya, pada gambar kedua, tugas-tugas tersebut dikategorikan berdasarkan tingkat urgensi dan kepentingannya menggunakan Matriks Eisenhower (Rinaldy et al., 2023). Metode ini membagi tugas ke dalam empat kuadran utama, yaitu:

##### Kuadran I – Mendesak dan Penting (Do)

Tugas dalam kategori ini harus segera diselesaikan karena memiliki urgensi tinggi. Umumnya, tugas ini muncul secara tiba-tiba tanpa adanya perencanaan sebelumnya dan harus diselesaikan pada hari yang sama.

##### Kuadran II – Penting tetapi Tidak Mendesak (Decide)

Tugas yang termasuk dalam kuadran ini bersifat penting tetapi tidak perlu segera diselesaikan. Artinya, tugas ini masih dapat dijadwalkan untuk dikerjakan di kemudian hari. Biasanya, tugas dalam kategori ini memiliki jangka waktu lebih panjang dan tidak memiliki tenggat waktu yang ketat.

##### Kuadran III – Mendesak tetapi Tidak Penting (Delegate)

Tugas yang bersifat mendesak tetapi tidak cukup penting sehingga dapat didelegasikan kepada orang lain. Dengan adanya delegasi, pengguna dapat lebih fokus pada tugas yang benar-benar membutuhkan perhatian khusus. Kuadran IV – Tidak Mendesak dan Tidak Penting (Delete)

Kuadran ini berisi tugas atau aktivitas yang tidak memiliki urgensi maupun kepentingan. Tugas dalam kategori ini sebaiknya dihilangkan atau dihindari karena dapat mengganggu fokus dan tidak memberikan manfaat yang signifikan bagi produktivitas pengguna.

#### E. Testing (Pengujian Prototipe)

Pada tahap ini, pengujian akan dilakukan berdasarkan tabel indikator penilaian, yang bertujuan untuk mengevaluasi apakah fitur planner telah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penilaian akan diklasifikasikan ke dalam tiga kategori utama sebagai berikut:

Tabel 5.

Indikator	Nilai
Sudah sesuai	100%
Cukup sesuai	50% - 85%
Tidak sesuai	< 50%

Karena proses pengujian dengan pengguna masih belum dapat dilakukan pada tahap ini, maka belum tersedia hasil evaluasi yang dapat disertakan dalam penelitian ini. Namun, data akan diperoleh dalam tahap pengembangan selanjutnya untuk memastikan bahwa planner memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal.

## KESIMPULAN

Perancangan planner yang efektif dapat mempermudah pengguna dalam mencapai tujuan mereka dengan lebih efisien dan menyenangkan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa desain yang menarik serta memiliki fungsionalitas tinggi dapat meningkatkan motivasi pengguna dalam memanfaatkan planner, sehingga mendukung pencapaian tujuan mereka. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa Nowast Planner memiliki potensi untuk menjadi alat perencanaan yang efektif dan memberikan manfaat bagi

penggunanya. Nowast Planner dikembangkan dengan menerapkan Matriks Eisenhower, yang berfungsi untuk membantu pengguna dalam mengelompokkan tugas mereka berdasarkan tingkat kepentingan dan urgensinya. Metode ini memungkinkan pengguna untuk lebih fokus pada tugas yang benar-benar esensial serta menyelesaikannya dengan tepat waktu. Meskipun penelitian ini belum sampai pada tahap pengujian efektivitas Nowast Planner, temuan awal menunjukkan bahwa konsep desain ini memiliki prospek yang menjanjikan dan berpotensi memberikan manfaat bagi banyak orang. Hingga saat ini, penelitian masih berada pada tahap prototipe, sehingga pengujian kepada calon pengguna belum dapat dilakukan. Ke depannya, diharapkan umpan balik dari pengujian yang akan dilakukan dapat menjadi bahan evaluasi guna menyempurnakan perancangan ide bisnis ini pada tahap berikutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggara, D. A., Harianto, W., & Aziz, A. (2021). (2021). Prototipe Desain User Interface Aplikasi Ibu Siaga Menggunakan Lean Ux. *Kurawal-Jurnal Teknologi, Informasi Dan Industri*, 4(1), 58-74.
- Basyouni, R., & Parkinson, C. (2022). Mapping the social landscape: tracking patterns of interpersonal relationships. *Trends in Cognitive Sciences*, 26(3), 204-221.
- Bocken, N., Baldassarre, B., Keskin, D., & Diehl, J. C. (2023). (2023). Design thinking tools to catalyse sustainable circular innovation. In *The Routledge Handbook of Catalysts for a Sustainable Circular Economy* (Pp. 359-387). Routledge.
- Fitria Widiyani Roosinda; Ninik Sri Lestari, D. (2021). Metode Penelitian Kualitatif. In Zahir Publishing (Vol. 1). Zahir Publishing.
- Hafidz, I. M., & Ridha, A. (2023). Penerapan Design Thinking Untuk Perancangan Fitur Peman-Tauan Kinerja Pegawai Pada Sistem Informasi Manajemen Sumber Daya Manusia. In *Prosiding Seminar Nasional Sains Dan Teknologi "SainTek"*, Vol. 1, No, 486-495.
- Nowak, M., Petrisor, A. I., Mitrea, A., Kovács, K. F., Lukstina, G., Jürgenson, E., ... & Blaszkze, M. (2022). The role of spatial plans adopted at the local level in the spatial planning systems of central and eastern European countries. *Land*, 11(9), 1599.
- Putri, D. N., Hasun, F., & Rendra, M. (2021). Evaluasi Dan Perancangan Model Bisnis Pada Wedo Party Planner Menggunakan Metode Business Model Canvas. *EProceedings of Engineering*, 8(5).
- Rinaldy, M., Indah, D. R., Marjusalinah, A. D., Studi, P., Informasi, S., Sriwijaya, U., Studi, P., Informatika, M., & Sriwijaya, U. (2023). Redesign Of Mobile-Based It Service Complaints Application Using. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 6(Nomor 2, Desember 2023 e-ISSN), 1264-1275.
- Sari, M. N., Hendriyani, C., Sari, R. D., Angraini, N., Kahar, A., & Abdurrahman Rahim Thaha. (2024). *The Magic Of Thinking Big in Business Administration* (1st ed.). Mega Press.
- Widodo, A. C. (2021). Penerapan Pendekatan Design Thinking Dalam Rancangan Ide Bisnis Kalografi.