

PENGABDIAN KKN BINA DESA: PENERAPAN DESIGN THINKING TERHADAP USAHAWAN UMKM DI GAMPONG LAMSIDAYA

Vivi Silvia¹, Aliya Salsabila², Nur Tasya³, Dewi Indah Sari⁴

Jurusan Ekonomi Pembangunan, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Syiah Kuala
Email Korespondensi : vivisilvia@usk.ac.id

Abstrak

Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) telah menjadi inisiatif penting dalam upaya pengabdian mahasiswa kepada masyarakat, yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. Fokus utama program KKN Bina Desa ini adalah melakukan Pembinaan *Design Thinking* Produk Usaha Kecil, Mikro dan Menengah (UMKM) di Gampong Lamsidaya, Kecamatan Darul Imarah, Aceh Besar. Tujuan program ini melibatkan pengabdian terhadap masyarakat, mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, inovatif, dan solutif dalam menyelesaikan masalah. Desain thinking membantu individu atau tim untuk mendekati permasalahan dengan pendekatan yang lebih terbuka, memahami kebutuhan pengguna secara mendalam, dan merancang solusi yang lebih efektif dan berfokus pada manusia. Sehingga Para UMKM dapat memasarkan Produknya dengan Tepat dengan cara Menerapkan 3 Pilar *Design Thinking*.

Kata Kunci : KKN Bina Desa, Usaha Kecil, Mikro dan Menengah (UMKM), *Design Thinking*

Abstract

The Community Service Program (KKN) Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) has become an important initiative in student community service efforts, carried out by the Ministry of Education, Culture, Research and Technology of the Republic of Indonesia. The main focus of this KKN Bina Desa program is to conduct Design Thinking Development for Small, Micro and Medium Enterprises (MSMEs) products in Gampong Lamsidaya, Darul Imarah District, Aceh Besar. The purpose of this program involves community service, developing the ability to think creatively, innovatively, and solutively in solving problems. Design thinking helps individuals or teams to approach problems with a more open approach, understand user needs deeply, and design more effective and human-focused solutions. So that MSMEs can market their products appropriately by applying the 3 Pillars of Design Thinking.

Keywords: KKN Bina Desa, Small, Micro and Medium Enterprises (MSMEs), Design Thinking

PENDAHULUAN

Design Thinking adalah sebuah Pendekatan untuk Memahami Pengguna dan Mendefinisikan masalahnya dalam upaya Mengidentifikasi Strategi dan Solusi Alternatif. Dapat ditanamkan bahwa Pengembangan Produk Perlu Validasi Pengguna/Konsumen. Para ahli saling menyumbang pemikirannya, sehingga terbentuklah konsep *Design Thinking*. John E. Arnold yang pertama kali mengemukakan istilah *Design Thinking* dalam bukunya "Creative Engineering" pada 1959. Kemudian, pada 1965, L. Bruce Archer menimpali gagasan tersebut dengan mengemukakan bahwa *Design Thinking* perlu dilakukan secara sistematis. Herbert Simon, seorang sosiolog sekaligus psikolog Amerika menyumbang pemikirannya melalui artikelnya berjudul *The Sciences of The Artificial* yang terbit pada 1969.

Pengertian *Design Thinking* menurut "Interaction Design Foundation" adalah proses yang dilakukan secara berulang untuk memahami pengguna, menantang asumsi, mendefinisikan ulang permasalahan, serta menciptakan solusi. Sedangkan Career Foundry mengatakan, *Design Thinking* adalah sebuah ideologi maupun proses untuk memecahkan masalah kompleks yang menitikberatkan kepentingan pengguna. Sederhananya, *Design Thinking* merupakan pendekatan atau metode pemecahan masalah baik secara kognitif, kreatif, maupun praktis untuk menjawab kebutuhan manusia sebagai pengguna.

Design Thinking meliputi proses-proses seperti analisis konteks, penemuan dan pembedaan masalah, pembuatan ide dan solusi, berpikir kreatif, membuat sketsa dan menggambar, membuat model dan membuat prototipe, menguji dan mengevaluasi.

John E. Arnold adalah salah satu penulis pertama yang menggunakan istilah *Design Thinking*. Dalam "*Creative Engineering*" dia membedakan empat bidang pemikiran desain. Menurut Arnold, pemikiran desain dapat menghasilkan diantaranya adalah Fungsionalitas baru, yaitu solusi yang memenuhi kebutuhan baru atau solusi yang memenuhi kebutuhan lama dengan cara yang sama sekali baru, Tingkat kinerja solusi yang lebih tinggi, Menurunkan biaya produksi dan peningkatan stabilitas.

Jadi, menurut konsep awal ini *Design Thinking* mencakup semua bentuk inovasi produk, termasuk terutama inovasi inkremental dan inovasi radikal. Tim Brown, CEO dari IDEO dalam artikelnya di *Harvard Business Review*, menyatakan bahwa "*Design Thinking* adalah pendekatan terhadap inovasi yang menggunakan kepekaan dan metode perancang untuk mencocokkan kebutuhan masyarakat dengan apa yang dapat dilakukan secara teknologi dan apa yang dapat dikonversi menjadi nilai pelanggan dan peluang bisnis". *Design Thinking* adalah sebuah pendekatan untuk melahirkan inovasi yang berpusat pada manusia yang menggunakan toolkit yang biasa digunakan desainer yang

mengintegrasikan tiga hal, pertama adalah kebutuhan dari orang, kedua kemungkinan pemanfaatan teknologi, dan kebutuhan untuk bisa menghasilkan keuntungan bisnis.

Proses *Design Thinking* diantaranya adalah :

- *Emphatize*: Yaitu Memahami kebutuhan Pengguna/Konsumen.
- *Define*: Yaitu Menentukan masalah Pengguna untuk mengidentifikasi solusi yang tepat.
- *Ideate*: Yaitu Menentukan Ide-Ide yang dapat menyelesaikan masalah pengguna.
- *Prototype*: Yaitu Membuat purwarupa dari solusi akhir yang sudah diperoleh.
- *Test*: Yaitu mempraktikkan Solusi kepada Pengguna.

Gampong Lamsidaya merupakan salah satu gampong di Kecamatan Darul Imarah yang merupakan bagian dari Aceh Besar, Provinsi Aceh. Gampong Lamsidaya memiliki jumlah populasi sebesar 3.567 jiwa. Gampong ini menjadi pilihan oleh sejumlah Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Jurusan Ekonomi Pembangunan sebagai Lokasi untuk melakukan Pengabdian KKN MBKM bersama dengan dosen yang telah ditentukan oleh Prodi Ekonomi Pembangunan FEB USK.

Berdasarkan pengamatan tim Pengabdi, istilah *Design Thinking* masih sangat asing di telinga Masyarakat Gampong Lamsidaya. Sebagian besar masyarakat hanya mengenal bagaimana cara membuat sebuah Produk yang diminati tanpa memikirkan faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi jumlah pembeli produk. Masih banyak terdapat miskonsepsi tentang *Design Thinking* di Masyarakat Gampong yang mengatakan bahwa konsep *Design Thinking* sama saja dengan Iklan dan bentuk pemasaran lain.

Berdasarkan hal tersebut, tim pengabdi melakukan suatu kegiatan untuk memberikan edukasi dan sosialisasi terkait apa itu *Design Thinking*, serta menjelaskan bagaimana Pengaruh dan Peranan Penting *Design Thinking* terhadap produk UMKM yang dipasarkan oleh masyarakat Gampong. Dengan adanya *Design Thinking*, Para UMKM dapat lebih Memahami Pelanggan, *Design Thinking* membantu UMKM untuk lebih memahami kebutuhan dan preferensi pelanggan dan juga Memfokuskan pada pengalaman pengguna, sehingga produk lebih sesuai dengan harapan konsumen. Inovasi Produk, *Design Thinking* juga dapat Memotivasi inovasi dalam pengembangan produk, meningkatkan daya saing di pasar, Menggali ide-ide baru dan solusi kreatif untuk memecahkan masalah. Penyesuaian Cepat, *Design Thinking* juga akan membuat para UMKM untuk beradaptasi dengan perubahan pasar dengan lebih cepat dan Proses iteratif desain memungkinkan penyesuaian berdasarkan umpan balik pelanggan atau tren pasar. *Design Thinking* juga mempengaruhi Efisiensi Produksi, Fokus pada efisiensi dalam pembuatan produk, mengoptimalkan proses produksi UMKM. Membantu membangun identitas merek yang kuat melalui desain yang menarik. *Design Thinking* juga dapat membantu UMKM untuk mengadopsi praktik bisnis yang lebih berkelanjutan, Mengurangi dampak lingkungan dan meningkatkan tanggung jawab sosial. Dan dengan

menerapkan *Design Thinking*, UMKM dapat mengoptimalkan proses bisnis mereka dan menciptakan produk yang lebih relevan dan menarik bagi pasar

METODE

Upaya meningkatkan kesadaran masyarakat Gampong Lamsidaya dalam menerapkan konsep *Design Thinking* dengan mengedukasi masyarakat tentang bagaimana melakukan serta menerapkan konsep *Design Thinking*. Untuk mewujudkan kegiatan ini, tim pengabdian bekerjasama dengan masyarakat gampong untuk melakukan sosialisasi. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari minggu 8 Oktober 2023 pada pukul 09.00 – 11.00 WIB Secara tatap muka bertempat di Balai pertemuan kantor Geuchik Lamsidaya. Kegiatan sosialisasi tentang konsep *Design Thinking* ini dibagi menjadi dua sesi yakni sesi sosialisasi dan sesi terjun langsung ke para pelaku UMKM.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keputusan pemilihan gampong Lamsidaya sebagai lokasi KKN Bina Desa menunjukkan kesadaran akan pentingnya untuk menerapkan konsep *Design Thinking* bagi para pelaku UMKM dan meningkatkan kesadaran masyarakat Gampong yang ingin memulai bisnis.

Penyampaian materi diawali dengan pemaparan tentang pentingnya konsep *Design Thinking* (*Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*) sebagai dasar para pelaku UMKM untuk menarik perhatian konsumen karena membantu mereka memahami secara mendalam kebutuhan dan preferensi pelanggan. Dengan pendekatan ini, UMKM dapat menciptakan produk atau layanan yang lebih relevan, meningkatkan kepuasan pelanggan, dan bersaing lebih efektif di pasar yang kompetitif. Selain itu, *Design Thinking* juga membantu UMKM dalam beradaptasi dengan perubahan pasar dan menciptakan inovasi yang dapat membedakan bisnis mereka satu sama lain.

Setelah mendengarkan materi yang disampaikan, masyarakat di Gampong Lamsidaya dan para pelaku UMKM lebih memahami bahwa berbisnis bukan hanya di dasari oleh modal saja tetapi juga memerlukan dan menerapkan konsep *Design Thinking* sebagai dasar dan ide untuk bersaing di dunia bisnis yang semakin lama akan semakin maju dan semakin banyak persaingan, dengan itu masyarakat dan para pelaku UMKM sadar akan pentingnya menerapkan konsep *Design Thinking* sebagai dasar untuk memulai bisnis.

Tidak hanya itu, tim pengabdian juga turun langsung ke beberapa UMKM di Gampong Lamsidaya untuk membimbing para UMKM yang diantaranya Minuman Jus dan Makanan Nasi Aceh terhadap Penerapan *Design Thinking* pada Produknya. Tim Pengabdian juga memberikan Contoh dari penerapan *Design Thinking* yang dapat dipraktikkan.

Pentingnya dukungan masyarakat dalam kesuksesan program ini menjadi poin sentral yang memperkuat keterlibatan dan dampak positif. Keberhasilan pelaksanaan program Bina Desa dengan program mengenalkan konsep *Design Thinking* bagi masyarakat dan para pelaku UMKM memperluas pemahaman masyarakat setempat, interaksi terus-

menerus antara mahasiswa dan masyarakat melalui dialog terbuka menciptakan suasana saling pengertian yang menjadi dasar kolaborasi yang kuat. Melalui dialog ini, mahasiswa dapat mendengarkan harapan, kebutuhan, dan aspirasi masyarakat serta pelaku UMKM. Sehingga program dapat disesuaikan dengan kebutuhan riil yang ada di Gampong Lamsidaya.



Gambar 1 Pemaparan Materi mengenai *Design Thinking*.



Gambar 2 Pendampingan terhadap Penerapan *Design Thinking*.

PENUTUP

Kesimpulan

Dalam pelaksanaan Program KKN Bina Desa, kami mengalami perjalanan yang sangat memberikan makna dalam memberikan kontribusi positif bagi masyarakat setempat. Keberhasilan program ini sangat terkait dengan keterlibatan aktif dan dukungan penuh dari masyarakat Gampong. Melalui fokus pada bidang Ekonomi dan Para UMKM, program ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan masyarakat tetapi juga mendorong partisipasi aktif dalam menciptakan perubahan positif.

Interaksi terus-menerus, dialog terbuka, dan keterlibatan penuh mahasiswa sebagai agen perubahan membentuk pondasi kuat untuk kolaborasi yang sukses antara

perguruan tinggi dan masyarakat. Program ini memberikan bukti bahwa melibatkan masyarakat dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat bukan hanya efektif secara praktis, tetapi juga menciptakan ikatan emosional yang mendalam antara mahasiswa dan masyarakat.

Saran

Tentunya untuk semakin memaksimalkan output yang diharapkan, maka kegiatan ini tidak hanya berhenti sampai disini, diperlukannya kegiatan lanjutan seperti bagaimana pengembangan Produk UMKM yang terus berjalan dengan seiring berjalannya waktu.

REFERENSI

- Arvira Swarnadwitya (2020, Maret). Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya. <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/>
- BPPK,KEMENKUE (2022 November) Mengenal Design Thingking <https://bppk.kemenkeu.go.id/balai-diklat-keuangan-pontianak/artikel/mengenal-design-thinking-278789#:~:text=Design%20thinking%20memiliki%20lima%20tahap,untuk%20menggali%20lebih%20banyak%20data>
- Coachfianda (2020, July) Design Thingking untuk UMKM. <https://coachfianda.com/2020/07/04/memahami-design-thinking-untuk-umkm/>