



## **Penerapan Teori *Design Thinking* Pada Kegiatan *Upgrading* Organisasi Remaja Masjid Di Jatiasih Bekasi**

Siti Setiawati<sup>1</sup> dan Khairunnisa Fadhillah Ramdhania<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Jl. Perjuangan Raya No.81, Bekasi Utara, Kota Bekasi, Jawa Barat, Indonesia, [siti.setiawati@dsn.ubharajaya.ac.id](mailto:siti.setiawati@dsn.ubharajaya.ac.id), [khairunnisa.fadhillah@dsn.ubharajaya.ac.id](mailto:khairunnisa.fadhillah@dsn.ubharajaya.ac.id)

### **Abstract**

*The impact spread of Covid-19 has become a concern and concern for many people. Almost all activities are limited in order to reduce the number of deaths due to this epidemic. For this reason, the activities of Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), which are a form of the Tri Dharma of Higher Education, are carried out online with the object of research being the youth of the mosque in Jatiasih Bekasi housing. The purpose of this training is to form creative and productive thinking patterns in organizations by applying Design Thinking theory. The method used is to provide workshops on the concept of design thinking which is booming among youth. Usually this concept is used in the business world, but this time it is applied in organizations so that teenagers can develop by having great empathy for their environment, this is the core of the theory of design thinking. In addition, the youth of the Taman Jatisari Permai mosque were given training on how to make activity proposals so that in the future when they have big events, the mosque youths will understand how to find sponsors if they want to hold an activity by compiling an activity proposal properly and correctly. The results of this PKM the participants looked very enthusiastic in discussing with the emergence of several questions during the event*

*Keywords— Covid-19, design thinking, pandemic, training, event proposal.*

### **Abstrak**

Penyebaran Covid-19 menjadi kegelisahan dan kekhawatiran banyak kalangan. Hampir semua aktifitas dibatasi demi menekan angka kematian akibat wabah ini. Untuk itulah kegiatan pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang merupakan bentuk Tri Dharma Perguruan Tinggi, dilakukan secara daring dengan objek penelitiannya adalah para pemuda remaja masjid di perumahan Jatiasih Bekasi. Tujuan dari pelatihan ini untuk membentuk pola berpikir kreatif dan produktif dalam berorganisasi dengan menerapkan teori *Design Thinking*. Metode yang digunakan adalah memberikan *workshop* mengenai konsep *design thinking* yang sedang *booming* di kalangan pemuda. Biasanya konsep ini digunakan dalam dunia bisnis, namun kali ini diaplikasikan dalam organisasi agar para remaja bisa berkembang dengan memiliki empati yang besar terhadap lingkungannya, inilah yang menjadi inti dari teori *design thinking*. Selain itu, para pemuda remaja masjid Taman Jatisari Permai diberikan pelatihan bagaimana cara membuat proposal kegiatan agar kelak jika mereka mempunyai acara-acara besar, para remaja masjid paham cara mencari sponsor jika ingin mengadakan suatu kegiatan dengan menyusun proposal kegiatan dengan baik dan benar. Hasil dari PKM ini para peserta terlihat sangat antusias berdiskusi dengan munculnya beberapa pertanyaan pada saat acara berlangsung.

*Kata kunci— Covid-19, design thinking, pandemi, pelatihan, proposal kegiatan.*

### **Artikel info**

Diterima (27/07/2021)

Direview (28/07/2021)

Diterbitkan (31/07/2021)

Korespondensi : [khairunnisa.fadilla@dsn.ubharajaya.ac.id](mailto:khairunnisa.fadilla@dsn.ubharajaya.ac.id)\*

Copyright©2021. Published by Faculty of Computer Science – Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

## **I. PENDAHULUAN**

Penyebaran Covid-19 menjadi kegelisahan dan kekhawatiran banyak kalangan. Meski pemerintah sudah mengambil berbagai langkah strategis, namun virus ini masih belum bisa dikendalikan, penyebarannya semakin massif karena masih kurangnya kesadaran masyarakat dalam menerapkan aturan protokol kesehatan (prokes). Tahun 2021 ini merupakan tahun kedua virus ini berada di negeri ini, tahun kedua juga pembelajaran di sekolah-sekolah maupun di tingkat universitas dilakukan secara daring, pun berbagai kegiatan kemasyarakatan dan organisasi dilakukan secara daring, tak terkecuali rapat-rapat kerja disemua lembaga pemerintahan maupun swasta. Ruang gerak publik benar-benar dibatasi untuk menekan laju penyebaran Covid-19 yang semakin tak terkendali ini. Salah satu aktivitas dosen yang ruang geraknya dibatasi selain kegiatan belajar mengajar adalah Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Pengabdian kepada masyarakat merupakan bagian pokok dari tri dharma perguruan tinggi yang wajib dilakukan oleh dosen dalam rangka menerapkan pengetahuannya di masyarakat guna meningkatkan kualitas hidup masyarakat agar mampu bersinergi satu sama lain.

PKM semester ini dilakukan di tengah ganasnya pandemi, di saat Pulau Jawa dan Bali memberlakukan PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat). Kebijakan ini diambil pemerintah untuk membatasi kegiatan masyarakat, terutama untuk mengurangi kerumunan. Harapannya, kebijakan ini bisa menekan jumlah penularan kasus Covid-19. Mulanya, PPKM diberlakukan di wilayah Jawa dan Bali. Namun, karena peningkatan kasus Covid-19 juga terjadi di luar Jawa dan Bali, cakupan PPKM darurat diperluas ke 15 daerah, yakni Kota Tanjung Pinang dan Batam (Kepulauan Riau), Kota Singkawang dan Pontianak (Kalimantan Barat), Kota Padang Panjang dan Bukittinggi (Sumatera Barat). Lalu, Kota Bandar Lampung (Lampung), Kota Manokwari dan Sorong (Papua Barat), Kota Bontang, Balikpapan, Kabupaten Berau (Kalimantan Timur), Kota Padang (Sumatera Barat), Mataram (NTB), dan Kota Medan (Sumatera Utara). Atas dasar pertimbangan inilah PKM semester ini dilakukan secara daring kembali. Sasaran atau yang menjadi objek PKM kali ini adalah anak-anak remaja masjid “Risalah” yang berada di perumahan Taman Jatisari Permai Bekasi.

Dipilihnya objek PKM generasi muda karena generasi muda merupakan potensi dan aset pembangunan manusia yang sangat besar dan tentu saja memiliki peran yang sangat strategis dan menentukan pembangunan suatu bangsa. Potensi serta peranan yang dimiliki menjadikannya sebagai pengukir masa lalu, pelaku masa kini dan penentu masa depan bangsa. Pemuda harus senantiasa dibimbing dan dibina untuk aktif memerankan fungsinya yaitu sebagai penggerak pembangunan dan sekaligus motor pembaharu dalam kehidupan masyarakat sehingga akan tercipta tatanan yang dibangun dengan pendekatan kemandirian dan ditopang sepenuhnya oleh pemuda. Tentunya untuk memaksimalkan peranan pemuda, maka diperlukan suatu pembinaan secara kelembagaan/keorganisasian, dimana lembaga tersebut akan dijadikan sebagai suatu wadah perjuangan, untuk memperjuangkan nasib dan

tentu saja memperjuangkan haknya sebagai warga negara. Organisasi sebagai wadah berkumpulnya orang-orang untuk mencapai tujuan bersama adalah merupakan wadah yang sangat tepat bagi pemuda, karena dalam wadah itu, akan lahir perpaduan ide sehingga menciptakan konsep pembangunan yang brilian. Sebelum melakukan PKM terlebih dahulu penulis menyisir analisis kebutuhan yang sedang dibutuhkan oleh para remaja masjid “Risalah” dan ditemukanlah bahwa saat ini mereka membutuhkan sejenis *workshop* mengenai konsep *design thinking*, *design simple*, dan mengenai cara membuat proposal kegiatan. Di antara ketiga kebutuhan tersebut, mereka menekankan poin satu dan tiga untuk segera direalisasikan kepada para remaja masjid Risalah Taman Jatisari Permai Bekasi.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas penulis berinisiasi untuk mengadakan PKM dengan mengambil tema, “Berpikir Kreatif dan Produktif dalam Berorganisasi dengan Menerapkan Teori *Design Thinking* di Era Pandemi Pada Remaja Masjid Taman Jatisari Permai Bekasi”.

Tujuan dari kegiatan PKM ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan para pemuda remaja masjid mengenai teori *design thinking* yang bisa diterapkan dalam berorganisasi; dan memberikan pemahaman para pemuda cara membuat proposal kegiatan yang baik dan benar agar bisa dimanfaatkan di dalam organisasi.

Pemikiran desain adalah suatu proses atau metode pola pikir untuk berempati terhadap permasalahan dan masalah yang berpusat pada manusia. Pemikiran desain ini juga dikaitkan dengan resep untuk inovasi produk dan layanan dalam konteks bisnis dan sosial. *Design thinking* adalah metodologi desain yang memberikan pendekatan berbasis solusi untuk memecahkan masalah (Hussein, 2018). *Design thinking* adalah pendekatan yang berfokus pada kemanusiaan dengan mengintegrasikan kebutuhan manusia, kemampuan teknologi, dan kesuksesan bisnis (Soebekti, 2018). Jadi, dengan kata lain *design thinking* adalah solusi dari kebekuan dalam pemecahan masalah. Pemikiran desain adalah suatu proses atau metode pola pikir untuk berempati terhadap permasalahan dan masalah yang berpusat pada manusia. Pemikiran desain ini juga dikaitkan dengan resep untuk inovasi produk dan layanan dalam konteks bisnis dan sosial. proses inovasi yang menggunakan pendekatan *design thinking* disebut dengan *human centered* atau berpusat pada manusia si pengguna tadi. Jadi, secara khusus, metode *design thinking* dirancang dengan memusatkan perhatiannya kepada kebutuhan orang. Proses berpikir mengarah pada solusi untuk memenuhi kebutuhan manusia (K Baderan & Indrajit, 2020). Fungsi *design thinking* yaitu memupuk kreativitas dan inovasi; membuat pelanggan lebih bahagia. Ada empat elemen *design thinking* yaitu *people centered* (berpusat pada orang); *highly creative* (kreativitas tinggi); *hand on* (sentuhan); *iterative* (pengulangan siklus). Tahapan dalam *design thinking* yaitu *empathize* (empati); *define* (definisikan masalah); *ideate* (ideasi); *prototype* (tahap sintesis); *test* (menguji), (Yuwono & Indrajit, 2020). Tiga prinsip design thinking: (1) Empathy, yaitu mendalami perspektif perasaan dan

pengalaman customer untuk memahami apa yang menjadi kebutuhan mereka; (2) Kemudian pencarian solusi dilakukan dengan *expansive thinking* , artinya memikirkan ide sebanyak mungkin seluas mungkin dalam rangka menemukan solusi terbaik bagi si customer; (3) dikembangkan secara interaktif melalui *experiment* atau uji coba dengan melibatkan si customer itu sendiri untuk memastikan bahwa solusi tersebut akhirnya benar benar terbukti mampu untuk menjawab kebutuhan mereka (Munir & Suwanda, 2018).

Menurut KBBI, proposal adalah rencana yang dituangkan dalam bentuk rancangan kerja. Proposal kegiatan merupakan sebuah rencana yang dituangkan ke dalam bentuk rancangan kerja. Proposal ini dibuat sebelum suatu kegiatan dilaksanakan untuk mendapatkan izin atau juga mencari sponsor acara (Suherli & dkk, 2017). Manfaat Proposal di antaranya yaitu sebagai rencana yang mengarahkan panitia dalam melaksanakan kegiatan, menjelaskan secara tidak langsung kepada pihak-pihak yang ingin mengetahui kegiatan, untuk meyakinkan para donatur/ sponsor agar memberikan dukungan material maupun finansial dalam mewujudkan kegiatan yang telah direncanakan. Di dalam proposal terdapat rincian tentang dana yang dibutuhkan dalam pelaksanaannya. Proposal yang diajukan ke calon donatur ibarat sebuah kunci yang akan membuka sebuah pintu. Proposal yang baik haruslah memiliki sistematika yang jelas, yakni memuat latar belakang kegiatan, tujuan, bentuk kegiatan/metode pelaksanaan, waktu dan tempat kegiatan, susunan kegiatan, yaitu susunan acara atau urutan kegiatan, peserta, rincian biaya yang diperlukan selama kegiatan. Rincian tersebut mencakup pengeluaran pos-pos dan jumlah pengeluaran, pendapatan/sumber biaya asal biaya yang digunakan untuk kegiatan. Selain itu, di dalam proposal juga harus memuat panitia penyelenggara/pelaksana kegiatan dan yang terakhir adalah penutup (Hayati, 2021). Dengan diadakannya pelatihan pembuatan proposal ini penulis berharap kelak RISALAH dapat mengaplikasikannya dengan baik ketika akan membuat suatu acara, sehingga bisa mendatangkan banyak manfaat khususnya terkait pencarian dana dari para donator.

## **II. ANALISIS SITUASI**

Lokasi mitra berjarak sekitar kurang lebih 17 km dari lokasi Universitas Bhayangkara Jaya. Lokasi tersebut dapat ditempuh dengan sarana transportasi seperti angkutan umum, kendaraan pribadi seperti mobil dan motor. Lokasi mitra juga memiliki jangkauan sarana komunikasi menggunakan telepon biasa maupun telepon seluler. RISALAH atau Remaja Islam Masjid Darul Hijrah adalah sebuah organisasi ke-remajaan yang dibangun atas sokongan dan dukungan dari para jamaah Masjid Darul Hijrah agar sumber daya manusia yang didapat dari para remaja bisa terpenuhi di lingkungan Masjid Darul Hijrah. Semula RISALAH bukanlah sebuah organisasi yang terstruktur dan terorganisir dengan baik dan benar, tetapi karena berkat kebutuhan pengurus pusat Yayasan Masjid Darul Hijrah dan juga jamaah masjid maka RISALAH diinisiasikan kembali dan dibentuk lagi sedemikian rupa. Pada sekitar awal tahun

2021, pengurus Yayasan Masjid Darul Hijrah ingin mencari sebuah tenaga dan sumber daya manusia dari kalangan remaja yang bisa mengisi pos kekosongan yang berasal dari para pengurus yang sudah berumur. Maka setelah pembentukan kepengurusan Yayasan Masjid Darul Hijrah pada periode yang baru, keorganisasian remaja masjid pun diberikan hak dan posisi penting di dalam struktural yayasan. Di awal bulan suci Ramadhan pada tahun 2021, keorganisasian remaja masjid sudah ditunjuk sesiapa yang menempati posisi pembina RISALAH juga ketua umumnya, dengan itu RISALAH sudah bisa mencuri garis start untuk mengembangkan sayapnya kepada remaja masjid lain yang belum mengenal keorganisasian remaja di Masjid Darul Hijrah. Setelah proses pengembangan dan perekrutan selama beberapa waktu serta diselingi beberapa kegiatan keremajaan baik yang bersifat kepanitiaan maupun yang bersifat kegiatan langsung, maka RISALAH resmi mengadakan proses pelantikan pada 27 Juni 2021 dengan prosesi sakral yang melibatkan sumpah, karenanya RISALAH ini diharapkan bisa menjadi wadah di dalam peletakan ide ide dan pergerakan dari remaja masjid, sehingga masjid punya generasi muda dan generasi penerus di masa depan karena pada hakikatnya, mempersiapkan sebuah benih di masa sekarang akan lebih baik daripada terus menunda-nunda yang mengakibatkan tidak suburnya benih atau bahkan tidak tertanamnya benih yang ada.

Sebelum melakukan PKM terlebih dahulu penulis menyisir analisis kebutuhan yang sedang dibutuhkan oleh para remaja masjid “Risalah” dan ditemukanlah bahwa saat ini mereka membutuhkan sejenis workshop mengenai konsep *design thinking*, *design simple*, dan mengenai cara membuat proposal kegiatan karena akan membuat berbagai program kerja selama kepengurusan periode sekarang. Di antara ketiga kebutuhan tersebut, mereka menekankan poin satu dan tiga untuk segera direalisasikan kepada para remaja masjid Risalah Taman Jatisati Permai Bekasi.

### **III. METODE PELAKSANAAN**

Metode yang digunakan untuk menunjang kegiatan pengabdian masyarakat adalah dengan melakukan observasi terlebih dahulu, yakni penulis berkunjung langsung ke tempat kesekretariatan Risalah. Penulis melakukan wawancara dengan ketua dan salah satu anggota Risalah untuk mengetahui kondisi organisasi dan kebutuhan. Para remaja Risalah menceritakan bahwa akan mengadakan suatu rapat kerja guna menyusun program-program kerja. Banyak hal yang dibutuhkan terkait kegiatan tersebut, di antaranya adalah memahami teori *design thinking* dan pembuatan proposal untuk diaplikasikan dalam permohonan kegiatan. Berdasarkan hasil wawancara, penulis memperoleh beberapa informasi yang dapat menentukan langkah selanjutnya, bahkan bisa menentukan tema kegiatan pengabdian masyarakat, yaitu membentuk pola pikir kreatif dan produktif dalam berorganisasi dengan menerapkan teori *Design Thinking* di era pandemi Covid-19 pada remaja Masjid Taman Jatisari Permai Bekasi.

Untuk mengukur tingkat pemahaman awal dan pemahaman peserta setelah dilakukannya *workshop*, maka diberikan *pre-test* (sebelum) pelatihan dan kuesioner *post-test* (sesudah) kegiatan dalam bentuk kuesioner. *Workshop* dilakukan secara daring. Pelaksanaan pelatihan diberikan berupa kegiatan webinar dengan aplikasi *Zoom* yaitu melakukan presentasi jarak jauh kepada para peserta, dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab dan juga disediakan e-sertifikat setelah peserta mengikuti kegiatan ini.

#### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dilaksanakan pada Hari Minggu, 11 Juli 2021 secara daring di rumah masing-masing dan berlangsung pukul 10.00-12.00 WIB dengan menggunakan aplikasi *Zoom*. Sebelum kegiatan dimulai, peserta diminta untuk mengisi kuesioner (*pre-test*) terlebih dahulu. Banyaknya peserta yang mengikuti kegiatan ini ada sebanyak 20 orang, yaitu para anggota Risalah. Selama kegiatan berlangsung, para peserta diminta untuk mematikan mikrofon agar tidak mengganggu proses acara. Selain itu, peserta diminta untuk mengaktifkan kamera dan menggunakan *virtual background* yang telah disediakan seperti pada Gambar 1.



Sumber: Hasil Pelaksanaan (2021)

**Gambar 1** Flyer dan virtual background acara

Acara dimulai dengan dimoderatori oleh salah satu anggota remaja Risalah dan diisi oleh narasumber dua orang dosen dari program studi Informatika, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, yaitu (i) Siti Setiawati, S.Pd., M.Pd., dan Khairunnisa Fadhilla Ramdhanisa, S.Si., M.Si. Narasumber mempersiapkan materi terkait tema yang diusung, yaitu tentang teori *design thinking* dan pembuatan proposal kegiatan.



(a)



(b)

Sumber: Hasil Pelaksanaan (2021)

**Gambar 2** (a) Dokumentasi penyampaian materi oleh pembicara pertama, dan (b) Dokumentasi penyampaian materi oleh pembicara kedua

Gambar 2 adalah proses ketika acara sedang berlangsung, yaitu ketika kedua narasumber memberikan materi. Setiap narasumber selesai memberikan materi, peserta diizinkan untuk mengajukan pertanyaan melalui fitur chat yang disediakan oleh *Zoom*. Proses pelaksanaan berjalan dengan tertib dan lancar.

Setelah kegiatan selesai, peserta diminta untuk mengisi kuesioner *post-test*. Pertanyaan di dalam *post-test* kurang lebih mengenai sejauh mana peserta tahu dan memahami tentang *design thinking* dan pembuatan proposal. Tujuan adanya *post-test* adalah agar penulis bisa melihat keberhasilan kegiatan ini, yaitu dengan melihat apakah ada peningkatan wawasan peserta terkait materi yang disampaikan oleh narasumber dibandingkan dengan sebelum kegiatan ini dilakukan. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, diperoleh peningkatan pemahaman peserta terkait teori *design thinking* dan pembuatan proposal kegiatan sebesar 40% dan 31.7%. Hal ini cukup menunjukkan adanya peningkatan

pemahaman peserta terhadap tema yang diusung, yang mana akan berguna bagi para anggota Risalah dalam berorganisasi. Dengan adanya kegiatan ini, penulis berharap para anggota Risalah dapat mengaplikasikannya dan lebih siap dalam menyusun dan menjalankan program kerja organisasi ini.

## **V. KESIMPULAN**

Adanya kegiatan pengabdian masyarakat yang mengusung tema berpikir kreatif dan produktif dalam berorganisasi dengan menerapkan teori *Design Thinking* untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan para pemuda remaja masjid. Melalui penerapan teori *design thinking* dalam berorganisasi dapat memberikan pemahaman para pemuda cara membuat proposal kegiatan yang baik dan benar yang kemudian akan terapkan dalam organisasi. Berdasarkan hasil evaluasi setelah kegiatan berlangsung, saran yang dapat diberikan adalah perlu diadakan lagi kegiatan lanjutan yang temanya semakin mengerucut sehingga pemahaman yang diperoleh bisa lebih mendalam.

## **Ucapan Terima Kasih**

Terima kasih kepada Pembina dan Pengurus RISALAH (Remaja Islam Masjid Darul Hijrah) yang telah bekerja sama dengan baik sehingga kegiatan ini dapat berlangsung dengan baik dan khidmat.

## **Referensi**

- Hayati, R. (2021). *Pengertian Proposal Kegiatan, Jenis, Tujuan, dan Cara Membuatnya*.
- Hussein, A. S. (2018). *Metode Design Thinking untuk Inovasi Bisnis*. Universitas Brawijaya Press.
- K Baderan, J., & Indrajit, R. E. (2020). *Design Thinking (Membangun Generasi Emas dengan Konsep Merdeka Belajar)*. Andi Offset.
- Munir, N. S., & Suwanda, S. N. (2018). *Menerapkan Design Thinking*. Manajemen.
- Soebekti, S. (2018). *Design Thinking sebagai Pola Pikir*. Manajemen.
- Suherli, & dkk. (2017). *Bahasa Indonesia untuk SMA/MA Kelas 11*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Yuwono, A., & Indrajit, R. E. (2020). *Pengantar Konsep Dasar Design Thinking*. Andi Offset.