GENERATING CREATIVE IDEAS

Mengembangkan dan mengeksplorasi berbagai ide solusi

Dr. dr. Arif Rahman Nurdianto, M.Imun., S.H., M.H.

NIP 198704162011011007 • RSUD Sidoarjo Barat

INSPIRA • INOVASI

IDEATE

Divergen → kombinasi → seleksi → eksperimen

Daftar pustaka slide: Micheli, P., Wilner, S.J.S., Bhatti, S.H., Mura, M. and Beverland, M.B. (2019) ‘ Doing design thinking’ , Journal of Product Innovation Management, 36(2), pp. 124– 148. https://doi.org/10.1111/jpim.12466 | RSUD Sidoarjo Barat (2026) Inkubator Inovasi Prima (INSPIRA).

Posisi materi dalam ekosistem INSPIRA

Ideasi bukan titik awal; kualitas ide sangat dipengaruhi kualitas masalah yang telah dirumuskan.

1 • FIND

Temukan masalah & kebutuh

2 • FRAME

Rumuskan problem statemen

3 • IDEATE

Perbanyak alternatif sebelum

4 • TEST

Uji konsep pada pengguna & kon

Prinsip utama: pisahkan fase generasi ide dari fase evaluasi agar tim dapat memperluas ruang kemungkinan sebelum melaku

Daftar pustaka slide: Design Council (n.d.) The Double Diamond / Framework for Innovation. London: Design Council. Available at: https://www.designcouncil.org.uk/resources/the-double-diamond/ | Stanford d.school (2025) Idea Expedition / ideate mixtape. Stanford University. | World Heal

LEARNING OUTCOMES

Tujuan pembelajaran

Setelah sesi, peserta mampu menghasilkan banyak alternatif yang relevan, menjelaskan logika kreativitasnya, dan menyiapkan ide untuk diuji.

- Menjelaskan hubungan kreativitas, ideasi, inovasi, dan nilai pengguna secara konseptual. (Micheli et al., 2019)
- Membedakan fase divergent thinking dan convergent thinking dalam pengembangan solusi. (Design Council, n.d.)
- Menerapkan brainstorming yang terstruktur, individual-before-group, dan teknik pemicu seperti SCAMPER. (Paulus & Kenworthy, 2019; Eberle, 1972)
- Menghasilkan konsep melalui kombinasi, analogi, morphological matrix, dan rapid sketching. (Geum & Park, 2016; Stanford d.school, 2025)
- Menilai ide menggunakan kriteria eksplisit— novelty, quality, usefulness, feasibility— tanpa mematikan eksplorasi terlalu dini. (Dean et al., 2006; Shah et al., 2003)

Daftar pustaka slide: Micheli, P., Wilner, S.J.S., Bhatti, S.H., Mura, M. and Beverland, M.B. (2019) ‘ Doing design thinking’ , Journal of Product Innovation Management, 36(2), pp. 124– 148. https://doi.org/10.1111/jpim.12466 | Design Council (n.d.) The Double Diamond / Framework for Innc
305. | Eberle, R.F. (1972) ‘ Developing imagination through SCAMPER’ , Journal of Creative Behavior, 6(3), pp. 199– 203. https://doi.org/10.1002/j.2162-6057.1972.tb00929.x | Geum, Y. and Park, Y. (2016) ‘ How to generate creative ideas for innovation: A hybrid approach of WordNet and
| Shah, J.J., Smith, S.M. and Vargas-Hernandez, N. (2003) ‘ Metrics for measuring ideation effectiveness’ , Design Studies, 24(2), pp. 111– 134. https://doi.org/10.1016/S0142-694X(02)00034-0

Mengapa organisasi membutuhkan ide yang beragam?

Masalah yang kompleks jarang memiliki satu jawaban yang sudah terlihat sejak awal.

Kompleksitas

Kondisi layanan melibatkan manusia, pros

Bias kognitif

Pembuat keputusan dapat terjebak pada de

Ruang pilihan

Divergensi memperluas alternatif sebelum diuji

Dalam layanan kesehatan, orientasi pasien dan keselamatan membuat proses ideasi harus tetap berbasis bukti, konteks, dan

- WHO menempatkan keselamatan pasien sebagai prioritas sistemik dan mendorong tindakan terstruktur untuk mengurangi harm yang dapat dicegah. (WHO, 2021; WHO, 2023)
- Design thinking dapat membantu memperluas opsi sambil membuat asumsi dan bias lebih terlihat. (Liedtka, 2015)

Daftar pustaka slide: World Health Organization (2021) Global Patient Safety Action Plan 2021– 2030. Geneva: WHO. | World Health Organization (2023) Patient Safety: Fact Sheet. Geneva: WHO. | Liedtka, J. (2015) ‘ Perspective: Linking design thinking with innovation outcomes through co
https://doi.org/10.1111/jpim.12466

Kreativitas, ide, inovasi: jangan disamakan

Kreativitas terutama berkaitan dengan menghasilkan sesuatu yang orisinal dan berguna; inovasi menuntut penerapan dan penciptaan nilai.

Creativity	**Novelty + usefulness**	Ide yang berbeda namun relevan terhadap kebutuhan. (Dean et al., 2006)
Idea	**Konsep yang dapat dijelaskan**	Hipotesis solusi yang dapat dikomunikasikan untuk ditinjau atau diuji. (Shah et al
Innovation	**Implementation + value**	Perubahan yang diterapkan dan menghasilkan nilai dalam konteks nyata. (Michel

Implikasi INSPIRA: jangan menilai ide hanya karena “ menarik” ; nilai apakah ide membuka jalan bagi perubahan yang aman, layak, dan berm

Daftar pustaka slide: Dean, D.L., Hender, J., Rodgers, T. and Santanen, E. (2006) ‘ Identifying quality, novel, and creative ideas’ , Journal of the Association for Information Systems, 7(10), pp. 646– 699. | Shah, J.J., Smith, S.M. and Vargas-Hernandez, N. (2003) ‘ Metrics for measuring ideati
Health Organization (2021) Global Patient Safety Action Plan 2021 – 2030. Geneva: WHO.

Model proses: Divergent → Convergent

Divergensi memperluas kemungkinan; konvergensi mengelola trade-off dan memilih apa yang layak dipelajari lebih lanjut.

DIVERGENT THINKING

Generate | Combine | Translate | Challenge

Pertanyaan:
“ Apa saja kemungkinan yang masuk akal?”

→
GATE

CONVERGENT THINKING

Cluster | Score | Test | Decide

Pertanyaan:
“ Mana yang paling berharga untuk dipelajari?”

Daftar pustaka slide: Design Council (n.d.) The Double Diamond / Framework for Innovation. London: Design Council. Available at: https://www.designcouncil.org.uk/resources/the-double-diamond/ | Stanford d.school (2024) An Introduction to Design Thinking: A Facilitator’ s Guide. Stanfo

Prinsip inti ideasi INSPIRA

Aturan sederhana membuat tim lebih produktif dan menjaga fase generatif dari kritik prematur.

1 **Defer judgment**

Jangan mengevaluasi saat sedang menghasilkan ic

2 **Go for volume**

Target kuantitas mendorong pencarian alternatif ya

3 **Wild but relevant**

Ide ekstrem boleh; tetap ikat pada challenge.

4 **Build / transform**

Gabungkan atau ubah ide yang ada menjadi konsep

5 **Be visual**

Sketsa dan representasi sederhana mempercepat k

6 **One conversation**

Fasilitasi giliran bicara agar production blocking berku

Daftar pustaka slide: Stanford d.school (2025) Idea Expedition / ideate mixtape. Stanford University. | Stanford d.school (2024) An Introduction to Design Thinking: A Facilitator' s Guide. Stanford University. | IDEO (n.d.) Brainstorming. IDEO Design Thinking. Available at: https://designthinkin

Mengapa brainstorming tidak selalu bekerja?

Masalahnya sering berada pada desain sesi, bukan semata pada “ kreativitas orangnya” .

- Interactive groups dapat kehilangan output karena production blocking, evaluation apprehension, dan free-riding. (Diehl & Stroebe, 1987)
- Brainstorming efektif memerlukan aturan, fasilitasi, pembingkaian tugas, serta pemisahan waktu generasi dan evaluasi. (Paulus & Kenworthy, 2019)
- Hybrid structure— menghasilkan ide individual lalu mengonsolidasikannya— dapat meningkatkan jumlah dan kualitas ide terbaik dibanding kerja kelompok yang sepenuhnya sinkron. (Girotra, Terwiesch & Ulrich, 2010)
- Implikasi: gunakan “ silent ideation → share → cluster → build” agar kontribusi individu tetap muncul sebelum diskusi mendominasi. (Girotra, Terwiesch & Ulrich, 2010)

Catatan akademik: aturan brainstorming populer bukan hukum universal; efektivitas bergantung pada tugas, peserta, struktur, dan cara evaluasi.

Daftar pustaka slide: Diehl, M. and Stroebe, W. (1987) ‘ Productivity loss in brainstorming groups’ , Journal of Personality and Social Psychology, 53(3), pp. 497– 509. https://doi.org/10.1037/0022-3514.53.3.497 | Paulus, P.B. and Kenworthy, J.B. (2019) ‘ Effective brainstorming’ , in Pau
https://doi.org/10.1287/mnsc.1090.1144

Metode 1 — Silent Brainwriting

Mulai secara individual untuk memperluas kontribusi, lalu masuk ke fase berbagi dan membangun.

01 **Prompt**
Satu HMW, satu konteks, satu durasi.

02 **Write**
Setiap orang menulis/sketsa 3–5 ide tanpa diskusi.

03 **Share**
Ide dipresentasikan singkat; tidak ada kritik.

04 **Build**
Peserta menambahkan, menggabungkan, atau memodifikasi ide.

05 **Cluster**
Kelompokkan ide berdasarkan tema.

Evidence: struktur individual → group mengurangi sebagian hambatan brainstorming interaktif dan membantu tim memunculkan kandidat ide

Daftar pustaka slide: Girotra, K., Terwiesch, C. and Ulrich, K.T. (2010) ‘Idea generation and the quality of the best idea’, Management Science, 56(4), pp. 591–605. https://doi.org/10.1287/mnsc.1090.1144 | Paulus, P.B. and Kenworthy, J.B. (2019) ‘Effective brainstorming’, in Paulus, P.

Metode 2 — Brainwriting 6– 3– 5

Teknik klasik untuk menghasilkan volume ide secara terstruktur; adaptasi durasi dan jumlah peserta diperbolehkan.

6
peserta

menulis ide secara bergiliran/terstruktur.

3
ide

per putaran/lembar kerja.

5
menit

atau durasi adaptif per putaran.

Tujuan pedagogik: memindahkan fokus dari “ siapa paling cepat bicara” ke “ berapa banyak alternatif yang dapat diproduksi dan dibandingka

Daftar pustaka slide: Paulus, P.B. and Kenworthy, J.B. (2019) ‘ Effective brainstorming’ , in Paulus, P.B. and Nijstad, B.A. (eds.) The Oxford Handbook of Group Creativity and Innovation. Oxford: Oxford University Press, pp. 286– 305. | Diehl, M. and Stroebe, W. (1987) ‘ Productivity loss in b

Metode 3 — SCAMPER

Gunakan pertanyaan terarah untuk memodifikasi solusi/layanan yang sudah ada.

S — Substitute

Apa yang dapat diganti?

C — Combine

Apa yang dapat digabung?

A — Adapt

Apa yang dapat diadaptasi dari kont

M — Modify / Magnify

Apa yang dapat diubah, diperbesar, dip

P — Put to other uses

Bisakah fungsi/komponen dipakai u

E — Eliminate

Apa yang dapat dihilangkan atau dis

R — Rearrange / Reverse

Bagaimana urutan atau arah dapat dibalik?

SCAMPER berfungsi sebagai stimulus pertanyaan; kualitas hasil tetap bergantung pada pemahaman masalah, konteks, dan kriteria nilai.

Daftar pustaka slide: Eberle, R.F. (1972) ‘ Developing imagination through SCAMPER’ , Journal of Creative Behavior, 6(3), pp. 199 – 203. https://doi.org/10.1002/j.2162-6057.1972.tb00929.x | Serrat, O. (2017) ‘ The SCAMPER technique’ , in Knowledge Solutions. Singapore: Springer, pp. 3

SCAMPER untuk layanan rumah sakit: contoh

Contoh berikut adalah demonstrasi ideasi, bukan rekomendasi klinis atau SOP.

S Registrasi berulang → satu ka

C Antrean + edukasi → pasien n

A Sistem booking klinik → sebar

M Form panjang → kartu digital

P Antrian → media untuk early i

E Langkah duplikatif → elimin

R Tunggu lalu panggil → pre-visit preparation lalu panggil.

Setiap konsep perlu divalidasi terhadap privasi, keselamatan pasien, beban kerja, aksesibilitas, dan regulasi yang relevan sebelum implementasi.

Daftar pustaka slide: Eberle, R.F. (1972) ‘ Developing imagination through SCAMPER’ , Journal of Creative Behavior, 6(3), pp. 199– 203. https://doi.org/10.1002/j.2162-6057.1972.tb00929.x | World Health Organization (2021) Global Patient Safety Action Plan 2021– 2030. Geneva: WHO. | https://klinikinspira.com/inovasi/inkubator-inovasi-prima-inspira

Metode 4 — Forced Connections

Sengaja menggabungkan dua hal yang semula tampak tidak berkaitan untuk memicu alternatif baru.

A. PILIH OBJEK EKSTERNAL

Bandara | Hotel | Perbankan | Retail

B. PILIH ASPEK

Check-in | Wayfinding | Queue | Personalisation

C. PAKSA KOMBINASI

Contoh

“ Bagaimana konsep hotel check-in dapat mengurang

Mekanisme kognitifnya sederhana: stimulus eksternal memperkaya ruang asosiasi dan mengurangi ketergantungan pada pola solusi yang su

- Analogi dan inspirasi lintas industri berguna ketika tim mengalami fixation atau terlalu terikat pada solusi lama. (Liedtka, 2015)
- Gunakan forced connections setelah problem statement cukup jelas agar analogi tetap terhubung pada kebutuhan pengguna. (Stanford d.school, 2025)

Daftar pustaka slide: Liedtka, J. (2015) ‘ Perspective: Linking design thinking with innovation outcomes through cognitive bias reduction’, Journal of Product Innovation Management, 32(6), pp. 925– 938. https://doi.org/10.1111/jpim.12163 | Stanford d.school (2025) Idea Expedition / idea

Metode 5 — Morphological Matrix

Pecah solusi menjadi dimensi, isi alternatif tiap dimensi, lalu eksplorasi kombinasi yang belum dicoba.

Dimensi	A	B	C	D
Access	Walk-in	Booking	Mobile	Outreach
Interaction	Counter	Kiosk	App	Assisted
Information	Paper	SMS	Portal	Dashboard
Support	None	Staff	Chat	Care navigator

Prinsip: jangan mencari satu ide “ brilian” terlalu cepat; bangun ruang kombinasi yang sistematis lalu identifikasi kombinasi yang layak diprototi

Daftar pustaka slide: Geum, Y. and Park, Y. (2016) ‘ How to generate creative ideas for innovation: A hybrid approach of WordNet and morphological analysis’ , Technological Forecasting and Social Change, 111, pp. 176– 187. https://doi.org/10.1016/j.techfore.2016.06.026 | Shah, J.J., Sn

Metode 6 — Analogical transfer

Ambil mekanisme, bukan sekadar bentuk, dari solusi di konteks lain.

Amazon / retail	**status order real-time**	→ status layanan / pemeriksaan yang transparan
Bandara	**wayfinding multi-stage**	→ navigasi pasien berdasarkan tahap, bukan ruangan
Hotel	**concierge / one contact**	→ satu penghubung untuk kebutuhan non-klinis pasien
Perbankan	**fraud alert**	→ alert proses untuk exception / high-risk workflow

Risiko: analogi dapat menghasilkan solusi yang tampak menarik tetapi gagal secara kontekstual; validasi pengguna tetap diperlukan.

Daftar pustaka slide: Cross, N. (2011) Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work. Oxford: Berg. | Liedtka, J. (2015) ‘ Perspective: Linking design thinking with innovation outcomes through cognitive bias reduction’ , Journal of Product Innovation Management, 32(6), pp

Metode 7 — “ Crazy 8s” / rapid sketching

Gunakan batas waktu untuk meningkatkan fluency dan menghindari overthinking pada satu konsep.

1  1 konsep / kotak	2  1 konsep / kotak	3  1 konsep / kotak	4  1 konsep / kotak
5  1 konsep / kotak	6  1 konsep / kotak	7  1 konsep / kotak	8  1 konsep / kotak

Aturan: 8 sketsa • 8 menit • tidak perlu estetis • tulis 1 kalimat manfaat pada tiap konsep.

Daftar pustaka slide: Stanford d.school (2024) An Introduction to Design Thinking: A Facilitator’ s Guide. Stanford University. | Stanford d.school (2025) Idea Expedition / ideate mixtape. Stanford University. | Shah, J.J., Smith, S.M. and Vargas-Hernandez, N. (2003) ‘ Metrics for measuring id

Metode 8 — Reverse brainstorming

Alih-alih bertanya “ bagaimana memperbaiki?” , tanyakan “ bagaimana membuat masalah ini semakin buruk?”

Normal

HMW mengurangi waktu tunggu pasien?

Reverse

Bagaimana membuat waktu tunggu pas

Translate

Apa faktor penyebab yang dapat kita bali

- Contoh buruk: data diminta berulang, informasi lokasi tidak jelas, status proses tidak terlihat. (Cross, 2011)
- Balik menjadi peluang: pre-fill data, wayfinding berbasis tahap, status tracker, dan exception handling. (Liedtka, 2015)
- Gunakan teknik ini untuk membuka hidden causes; jangan langsung memperlakukannya sebagai solusi final. (Paulus & Kenworthy, 2019)

Daftar pustaka slide: Cross, N. (2011) Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work. Oxford: Berg. | Liedtka, J. (2015) ‘ Perspective: Linking design thinking with innovation outcomes through cognitive bias reduction’ , Journal of Product Innovation Management, 32(6), pp

Metode 9 — Crazy combinations

Gabungkan atribut dari dua solusi untuk menghasilkan konsep hibrida.

CONTOH KOMBINASI

Booking	+	Queue	=	Dynamic slotting
Education	+	Waiting	=	Micro-learning
Navigation	+	WhatsApp	=	Contextual wayfinding
Feedback	+	Dashboard	=	Real-time service recovery

Prinsip desain

Kombinasi yang baik tidak sekadar menjumlahkan fitur; ia me

Daftar pustaka slide: Geum, Y. and Park, Y. (2016) ‘ How to generate creative ideas for innovation: A hybrid approach of WordNet and morphological analysis’ , Technological Forecasting and Social Change, 111, pp. 176– 187. https://doi.org/10.1016/j.techfore.2016.06.026 | Dean, D.L., He
pp. 124– 148. https://doi.org/10.1111/jpim.12466

Metode 10 — HMW + idea ladder

Satu pertanyaan dapat menghasilkan level ide yang berbeda; tugas fasilitator adalah terus menaikkan variasi mekanisme.

HMW	**Bagaimana kita membuat pasien lebih mudah memahami alur layanan?**
L1	Poster alur di titik masuk.
L2	QR journey guide dengan status tahap.
L3	Navigator yang mengantisipasi kebutuhan pasien.
L4	**Sistem layanan adaptif yang menampilkan informasi berdasarkan tahap pasien.**

Fasilitasi dengan pertanyaan: “ Apa mekanisme lain yang dapat mencapai outcome yang sama?” agar tim tidak terpaku pada satu tipe solusi.

Daftar pustaka slide: Stanford d.school (2025) Idea Expedition / ideate mixtape. Stanford University. | Stanford d.school (2024) An Introduction to Design Thinking: A Facilitator’ s Guide. Stanford University. | Micheli, P., Wilner, S.J.S., Bhatti, S.H., Mura, M. and Beverland, M.B. (2019) ‘ Doing

Menghasilkan ide dari data pengguna

Ide yang kuat tumbuh dari insight, bukan dari tebakan penyelenggara.

DATA

“ Repetition bukan hanya masalah waktu; ia menambah cogniti

en mengulang informasi yang sama di

INSIGHT

Bagaimana satu sumber data dapat dipakai lintas

OPPORTUNITY

“ Pre-filled journey profile + exception prompts.

IDE

Daftar pustaka slide: ISO (2019) ISO 9241-210:2019 Ergonomics of human-system interaction — Part 210: Human-centred design for interactive systems. Geneva: International Organization for Standardization. | Liedtka, J. (2015) ‘ Perspective: Linking design thinking with innovation outcom

Ideation berbasis pengguna: prinsip HCD

Human-centred design meminta tim memahami pengguna, tugas, lingkungan, kebutuhan, dan batasan sistem.

- Design untuk tujuan dan kebutuhan pengguna yang nyata, bukan sekadar preferensi organisasi. (ISO, 2019)
- Libatkan pemangku kepentingan relevan sepanjang siklus agar pengetahuan tacit tidak hilang saat solusi dirancang. (ISO, 2019)
- Gunakan bukti kualitatif dan kuantitatif untuk memperkuat interpretasi dan menghindari overfitting pada satu cerita. (Micheli et al., 2019)
- Perlakukan prototipe sebagai alat belajar: ide belum menjadi solusi sampai mendapat umpan balik dari konteks penggunaan. (Stanford d.school, 2024)

Daftar pustaka slide: ISO (2019) ISO 9241-210:2019 Ergonomics of human-system interaction — Part 210: Human-centred design for interactive systems. Geneva: International Organization for Standardization. | Micheli, P., Wilner, S.J.S., Bhatti, S.H., Mura, M. and Beverland, M.B. (2019) ‘ Do

Persona → POV → HMW → Ide

Empat artefak ini membantu menjaga rantai logika dari manusia ke solusi.

PERSONA

Siapa pengguna dan konteksnya?

→

POV

Apa kebutuhan penting dan insightnya?

→

HMW

Peluang apa yang kita buka?

→

IDE

Alternatif apa yang dapat dicoba?

Quality check: setiap ide seharusnya dapat ditelusuri kembali ke kebutuhan/insight dan HMW yang melandasinya.

Ini mencegah “ solutioneering” : solusi dipilih karena sudah tersedia atau populer, bukan karena menjawab kebutuhan yang telah dibuktikan.

Daftar pustaka slide: ISO (2019) ISO 9241-210:2019 Ergonomics of human-system interaction — Part 210: Human-centred design for interactive systems. Geneva: International Organization for Standardization. | Stanford d.school (2024) An Introduction to Design Thinking: A Facilitator’ s G

Affinity clustering: dari 50 ide menjadi beberapa tema

Jangan menilai satu per satu terlalu dini; cari pola mekanisme, kebutuhan, atau outcome.

QR journey	Status SMS	Queue display	Navigator	Self-check-in	Pre-fill form
Chat reminder	Wayfinding	Micro-learning	Digital ticket	Family updates	Exception alert

A • INFORMATION

Status, reminder, family updates, alerts.

B • NAVIGATION

Journey guide, wayfinding, navigator.

C • EFFICIENCY

Pre-fill, self-check-in, digital ticket.

Daftar pustaka slide: Stanford d.school (2025) Idea Expedition / ideate mixtape. Stanford University. | Shah, J.J., Smith, S.M. and Vargas-Hernandez, N. (2003) ‘ Metrics for measuring ideation effectiveness’ , Design Studies, 24(2), pp. 111– 134. https://doi.org/10.1016/S0142-694X(02)000

Mengubah kumpulan ide menjadi konsep

Konsep = ide + target pengguna + mekanisme + outcome + asumsi kunci.

Target user	Pasien rawat jalan pertama kali
Need	Mengetahui “ apa berikutnya?” tanpa bertanya berulang
Mechanism	Journey guide berbasis tahap
Outcome	Lebih sedikit kebingungan & pertanyaan berulang
Key assumptions	Data tersedia; status proses dapat diperbarui; pengguna mampu mengakses media

Konsep seperti ini lebih mudah diuji daripada ide mentah karena sudah menyatakan siapa, apa, bagaimana, dan hasil yang diharapkan.

Daftar pustaka slide: Micheli, P., Wilner, S.J.S., Bhatti, S.H., Mura, M. and Beverland, M.B. (2019) ‘ Doing design thinking’ , Journal of Product Innovation Management, 36(2), pp. 124– 148. https://doi.org/10.1111/jpim.12466 | Stanford d.school (2024) An Introduction to Design Thinking: A

Menilai kualitas ide: jangan hanya bertanya “ bagus?”

Gunakan dimensi yang eksplisit agar evaluasi lebih transparan.

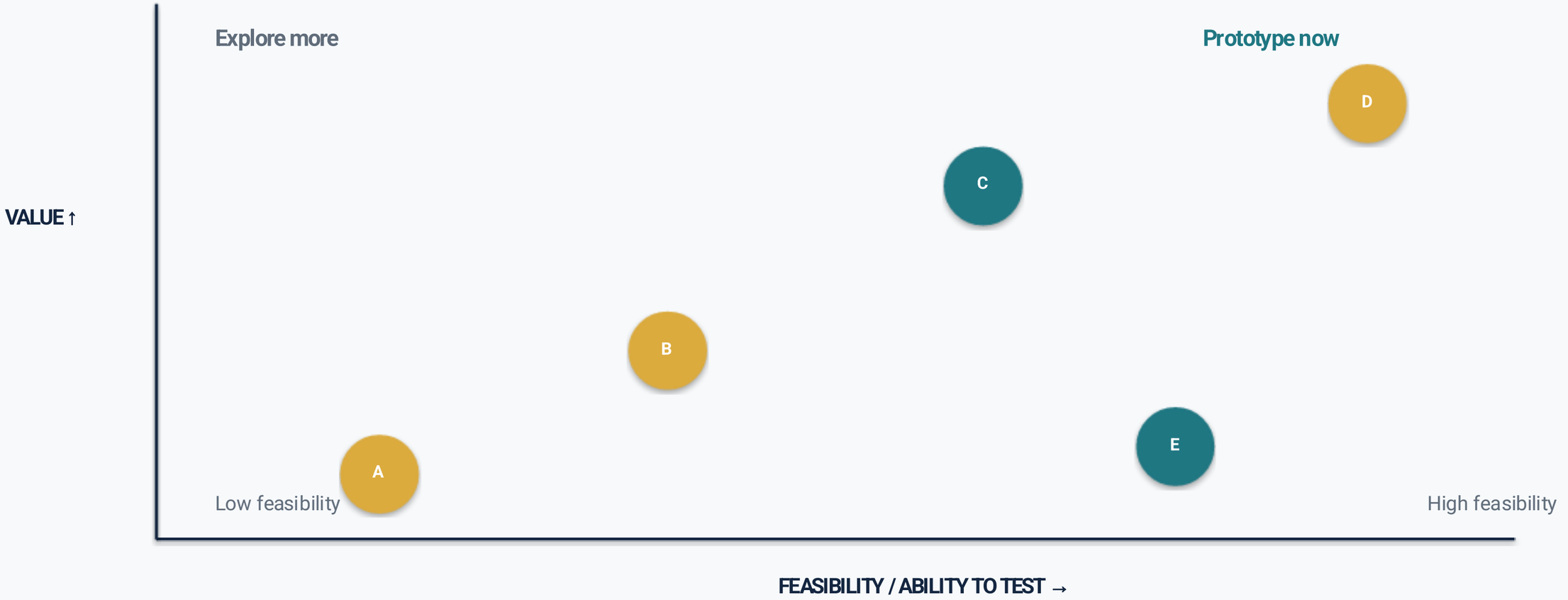
Novelty	Seberapa berbeda dari praktik saat ini?
Usefulness	Apakah menyelesaikan kebutuhan yang nyata?
Feasibility	Apakah secara teknologi, SDM, proses, dan biaya masuk akal untuk diuji?
Safety / compliance	Apakah ada risiko yang harus dikendalikan sebelum uji?
Scalability	Apakah mekanisme dapat diperluas tanpa kenaikan beban yang tidak proporsional?

Literatur ideation menunjukkan novelty, quality/usefulness, dan efektivitas proses perlu dibedakan agar evaluasi tidak ambigu.

Daftar pustaka slide: Dean, D.L., Hender, J., Rodgers, T. and Santanen, E. (2006) ‘ Identifying quality, novel, and creative ideas’ , Journal of the Association for Information Systems, 7(10), pp. 646– 699. | Shah, J.J., Smith, S.M. and Vargas-Hernandez, N. (2003) ‘ Metrics for measuring ideati
Product Innovation Management, 36(2), pp. 124– 148. https://doi.org/10.1111/jpim.12466

Selection matrix: Value × Feasibility × Learning

Pada tahap awal, “mudah dipelajari” dapat lebih bernilai daripada “terlihat sempurna”.



Gunakan scoring sebagai alat diskusi, bukan “kebenaran matematis”; alasan penilaian harus dapat dijelaskan dan dapat direvisi setelah bukti baru.

Daftar pustaka slide: Dean, D.L., Hender, J., Rodgers, T. and Santanen, E. (2006) ‘Identifying quality, novel, and creative ideas’, Journal of the Association for Information Systems, 7(10), pp. 646–699. | Shah, J.J., Smith, S.M. and Vargas-Hernandez, N. (2003) ‘Metrics for measuring ideati
https://doi.org/10.1111/jpim.12163

Prioritisasi ide untuk eksperimen

Seleksi akhir bukan “ ide terbaik”, melainkan kandidat yang paling informatif untuk langkah berikutnya.

Impact

Potensi perubahan pada penggun

Evidence gap

Seberapa penting asumsi yang be

Testability

Apakah dapat diuji kecil, cepat, da

Risk

Apa harm atau failure mode utama?

Urutan praktis: pilih 2– 3 konsep → definisikan asumsi kritis → buat prototype low-cost → uji → belajar → revisi.

- Design thinking menekankan learning-by-doing melalui representasi awal dan umpan balik pengguna. (Stanford d.school, 2024)
- Dalam konteks kesehatan, kriteria keselamatan dan kepatuhan harus menjadi gate, bukan sekadar skor tambahan. (WHO, 2021)

Daftar pustaka slide: Stanford d.school (2024) An Introduction to Design Thinking: A Facilitator’ s Guide. Stanford University. | World Health Organization (2021) Global Patient Safety Action Plan 2021– 2030. Geneva: WHO. | Micheli, P., Wilner, S.J.S., Bhatti, S.H., Mura, M. and Beverland, M.B

AI dalam ideasi: co-pilot, bukan pengganti problem ownership

AI dapat memperluas variasi stimulus dan kombinasi, tetapi kualitas output sangat bergantung pada kualitas prompt, data, dan verifikasi.

- Gunakan AI untuk membuat 20 variasi HMW, analogi lintas sektor, atau SCAMPER prompts sebelum tim memilih arah. (Geum & Park, 2016; Stanford d.school, 2025)
- Jangan masukkan data pasien atau informasi identitas ke model yang tidak memiliki dasar tata kelola dan keamanan yang sesuai. (WHO, 2021; ISO, 2019)
- Verifikasi feasibility, safety, legal/regulatory fit, dan user value secara manusiawi sebelum mengubah output AI menjadi keputusan inovasi. (WHO, 2021; Dean et al., 2006)
- Untuk riset/produk, simpan prompt, asumsi, sumber stimulus, dan keputusan kuratorial agar proses dapat diaudit. (Micheli et al., 2019)

Daftar pustaka slide: Geum, Y. and Park, Y. (2016) ‘ How to generate creative ideas for innovation: A hybrid approach of WordNet and morphological analysis’ , Technological Forecasting and Social Change, 111, pp. 176– 187. https://doi.org/10.1016/j.techfore.2016.06.026 | Stanford d.sc
Organization for Standardization. | Dean, D.L., Hender, J., Rodgers, T. and Santanen, E. (2006) ‘ Identifying quality, novel, and creative ideas’ , Journal of the Association for Information Systems, 7(10), pp. 646– 699. | Micheli, P., Wilner, S.J.S., Bhatti, S.H., Mura, M. and Beverland, M.B. (2019)

Contoh INSPIRA: dari masalah menjadi ruang ide

Kasus demonstrasi menggunakan konteks RSUD Sidoarjo Barat; fokusnya adalah cara berpikir, bukan klaim hasil layanan.

PROBLEM

an masalah lama dan belum selalu memiliki mekanisme t

IDEATION QUESTION

HMW membuat proses menghasilkan, mengembangkan, dan menguji ide menjadi lebih mudah

IDE PORTFOLIO

LMS • template • coaching • peer review • showcase • feedback • evidence pa

vasi.

Klinik Inovasi INSPIRA secara publik mendeskripsikan dirinya sebagai wadah ide baru dan inisiatif solusi kreatif serta ekosistem pembelajaran/pengembangan SDM.

Daftar pustaka slide: RSUD Sidoarjo Barat (2026) Inkubator Inovasi Prima (INSPIRA). Klinik Inovasi. Available at: https://klinikinspira.com/inovasi/inkubator-inovasi-prima-inspira | Klinik Inovasi INSPIRA (2026) LMS Pembelajaran dan Inkubator Inovasi Prima. Available at: https://klinikinspira.

Workshop 20 menit: Idea Sprint INSPIRA

Fokus pada volume, variasi, dan traceability dari masalah → ide.

0– 3′	3– 7′	7– 12′	12– 16′	16– 20′
Read	**Solo**	**Share**	**Build**	**Select**
Tulis HMW & kriteria safety.	6 ide individual; 1 menit/ide.	Bagikan & cluster tanpa kritik.	SCAMPER + forced connections.	Pilih 2 konsep untuk prototype.

Deliverable: 1 halaman berisi HMW, ≥20 ide, 3 cluster, 2 konsep terpilih, asumsi kritis, dan rencana prototype.

Fasilitator: satu orang menjaga waktu; satu orang menjaga visual capture; penilaian dilakukan setelah generasi ide, bukan di tengahnya.

Daftar pustaka slide: Stanford d.school (2025) Idea Expedition / ideate mixtape. Stanford University. | Stanford d.school (2024) An Introduction to Design Thinking: A Facilitator’ s Guide. Stanford University. | Paulus, P.B. and Kenworthy, J.B. (2019) ‘ Effective brainstorming’ in Paulus, P.B

Template: INSPIRA Idea Canvas

Gunakan satu lembar agar ide dapat ditelusuri, dibandingkan, dan dikembangkan.

1. HMW

_____

2. Target user

_____

3. Idea / concept

_____

4. Mechanism

_____

5. Expected value

_____

6. Key assumptions

_____

7. Main risk / constraint

_____

8. Smallest safe test

_____

Evidence principle: setiap field yang menjadi factual claim sebaiknya dapat ditelusuri ke data, sumber, atau hasil observasi.

Daftar pustaka slide: Shah, J.J., Smith, S.M. and Vargas-Hernandez, N. (2003) ‘ Metrics for measuring ideation effectiveness’ , Design Studies, 24(2), pp. 111 – 134. https://doi.org/10.1016/S0142-694X(02)00034-0 | Dean, D.L., Hender, J., Rodgers, T. and Santanen, E. (2006) ‘ Identifying qu
An Introduction to Design Thinking: A Facilitator’ s Guide. Stanford University.

Quality gate sebelum prototype

Sebuah ide siap diprototipe ketika masalah, pengguna, mekanisme, nilai, dan risiko utamanya cukup jelas.

✓

Problem anchored

Ada bukti masalah / kebutuhan yang ingin diubah.

✓

User explicit

Target user dan konteks penggunaan jelas.

✓

Mechanism clear

Kita tahu mekanisme apa yang diubah.

✓

Value measurable

Ada outcome atau indikator awal yang dapat diamati.

✓

Safe to test

Risiko utama diketahui dan dapat dikendalikan.

✓

Learning defined

Kita tahu pertanyaan apa yang ingin dijawab oleh prototype.

Daftar pustaka slide: Stanford d.school (2024) An Introduction to Design Thinking: A Facilitator' s Guide. Stanford University. | Shah, J.J., Smith, S.M. and Vargas-Hernandez, N. (2003) ' Metrics for measuring ideation effectiveness' , Design Studies, 24(2), pp. 111 – 134. https://doi.org/10.
ISO 9241-210:2019 Ergonomics of human-system interaction — Part 210: Human-centred design for interactive systems. Geneva: International Organization for Standardization.

Kesalahan umum dalam menghasilkan ide

Kesalahan proses lebih mudah diperbaiki bila dikenali secara eksplisit.

Solusi dulu, masalah belakangan	Mulai dari teknologi/produk yang disukai tim. (Liedtka, 2015)
Premature criticism	Ide dipatahkan sebelum ruang alternatif cukup luas. (Stanford d.school, 2025)
One-idea fixation	Tim menganggap ide pertama sebagai jawaban final. (Cross, 2011)
Quantity without quality gate	Volume tinggi tetapi tidak ada mekanisme seleksi berbasis kriteria. (Shah et al., 2003)
Novelty = innovation	Ide baru belum tentu useful, feasible, safe, atau implemented. (Dean et al., 2006; Micheli et al., 2019)

Daftar pustaka slide: Liedtka, J. (2015) ‘ Perspective: Linking design thinking with innovation outcomes through cognitive bias reduction’ , Journal of Product Innovation Management, 32(6), pp. 925– 938. https://doi.org/10.1111/jpim.12163 | Stanford d.school (2025) Idea Expedition / ide
https://doi.org/10.1016/S0142-694X(02)00034-0 | Dean, D.L., Hender, J., Rodgers, T. and Santanen, E. (2006) ‘ Identifying quality, novel, and creative ideas’ , Journal of the Association for Information Systems, 7(10), pp. 646– 699. | Micheli, P., Wilner, S.J.S., Bhatti, S.H., Mura, M. and Beverl

Take-home framework

GENERATE → COMBINE → REFRAME → SELECT → TEST



GENERATE

Perbanyak kemungkinan.

COMBINE

Hubungkan yang tidak biasa.

REFRAME

Tanyakan mekanisme alternatif.

SELECT

Gunakan kriteria eksplisit.

TEST

Belajar dari pengguna.

paling aneh. Ia adalah alternatif yang cukup berbeda untuk membuka kemungkinan baru, cukup relevan untuk menjawab kebutuhan, da

NSPIRA, tujuan akhirnya bukan mengumpulkan ide, tetapi membangun kapasitas organisasi untuk belajar, menguji, dan memperbaiki secara berkela

Daftar pustaka slide: Micheli, P., Wilner, S.J.S., Bhatti, S.H., Mura, M. and Beverland, M.B. (2019) ‘ Doing design thinking’ , Journal of Product Innovation Management, 36(2), pp. 124– 148. https://doi.org/10.1111/jpim.12466 | Shah, J.J., Smith, S.M. and Vargas-Hernandez, N. (2003) ‘ Metr
https://klinikinspira.com/inovasi/inkubator-inovasi-prima-inspira

Daftar pustaka utama — Harvard style

Sumber akademik dan sumber institusional yang digunakan dalam deck.

- Amabile, T.M., Conti, R., Coon, H., Lazenby, J. and Herron, M. (1996) ‘Assessing the work environment for creativity’, Academy of Management Journal, 39(5), pp. 1154–1184.
- Brown, T. (2008) ‘Design thinking’, Harvard Business Review, 86(6), pp. 84–92.
- Cross, N. (2011) Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work. Oxford: Berg.
- Dean, D.L., Hender, J., Rodgers, T. and Santanen, E. (2006) ‘Identifying quality, novel, and creative ideas’, Journal of the Association for Information Systems, 7(10), pp. 646–699.
- Diehl, M. and Stroebe, W. (1987) ‘Productivity loss in brainstorming groups’, Journal of Personality and Social Psychology, 53(3), pp. 497–509. https://doi.org/10.1037/0022-3514.53.3.497.
- Eberle, R.F. (1972) ‘Developing imagination through SCAMPER’, Journal of Creative Behavior, 6(3), pp. 199–203. https://doi.org/10.1002/j.2162-6057.1972.tb00929.x.
- Geum, Y. and Park, Y. (2016) ‘How to generate creative ideas for innovation: A hybrid approach of Word Network Analysis’, Technological Forecasting and Social Change, 111, pp. 176–187. https://doi.org/10.1016/j.techfore.2016.07.002.
- Girotra, K., Terwiesch, C. and Ulrich, K.T. (2010) ‘Idea generation and the quality of the best idea’, Management Science, 36(4), pp. 591–605. https://doi.org/10.1287/mnsc.1090.1144.
- Liedtka, J. (2015) ‘Perspective: Linking design thinking with innovation outcomes through cognitive bias reduction’, Journal of Product Innovation Management, 32(6), pp. 925–938. https://doi.org/10.1111/jpim.12
- Micheli, P., Wilner, S.J.S., Bhatti, S.H., Mura, M. and Beverland, M.B. (2019) ‘Doing design thinking’, Journal of Product Innovation Management, 36(2), pp. 124–148. https://doi.org/10.1111/jpim.12466.
- Osborn, A.F. (1953) Applied Imagination: Principles and Procedures of Creative Thinking. New York: Charles Scribn
- Paulus, P.B. and Kenworthy, J.B. (2019) ‘Effective brainstorming’, in Paulus, P.B. and Nijstad, B.A. (eds.) The Oxf
- RSUD Sidoarjo Barat (2026) Inkubator Inovasi Prima (INSPIRA). Klinik Inovasi. Available at: https://klinikinspira.com
- ISO (2019) ISO 9241-210:2019 Ergonomics of human-system interaction — Part 210: Human-centred design for int
- Shah, J.J., Smith, S.M. and Vargas-Hernández, N. (2003) ‘Metrics for measuring ideation effectiveness’, Design S
- Stanford d.school (2024) An Introduction to Design Thinking: A Facilitator’s Guide. Stanford University.
- Stanford d.school (2025) Idea Expedition / ideate mixtape. Stanford University.
- Nelson, C. (2017) ‘The SCAMPER Technique’, in Forecasting and Social Change: 111, pp. 176–187. https://doi.org/10.1016/j.techfore.2016.07.002.
- World Health Organization (2021) Global Patient Safety Action Plan 2021–2030. Geneva: WHO.
- World Health Organization (2023) Patient Safety: Fact Sheet. Geneva: WHO.
- IDEO (n.d.) Brainstorming. IDEO Design Thinking. Available at: https://designthinking.ideo.com/resources/brainsto
- Klinik Inovasi INSPIRA (2026) LMS Pembelajaran dan Inkubator Inovasi Prima. Available at: https://klinikinspira.co

Daftar pustaka slide: Micheli, P., Wilner, S.J.S., Bhatti, S.H., Mura, M. and Beverland, M.B. (2019) ‘Doing design thinking’, Journal of Product Innovation Management, 36(2), pp. 124–148. https://doi.org/10.1111/jpim.12466 | World Health Organization (2021) Global Patient Safety Action P

Catatan metodologis & etika penggunaan

Materi ini ditujukan untuk pembelajaran inovasi; bukan pengganti regulasi, clinical guideline, atau penilaian etik/risiko.

- Contoh layanan kesehatan pada deck bersifat edukatif dan harus disesuaikan dengan kebijakan, alur lokal, dan karakteristik pengguna. (WHO, 2021)
- Jangan menggunakan data pribadi/rahasia pasien untuk latihan ideasi tanpa dasar hukum, tata kelola, dan keamanan yang sesuai. (WHO, 2021; ISO, 2019)
- Evidence dari penelitian ideation umumnya mengukur output/kondisi tugas tertentu; tidak semua teknik bekerja sama untuk semua tim atau konteks. (Shah et al., 2003; Paulus & Kenworthy, 2019)
- INSPIRA dapat memakai materi ini sebagai kerangka fasilitasi untuk mengembangkan kapasitas pegawai dari problem → idea → prototype → learning → improvement. (RSUD Sidoarjo Barat, 2026)

Terima kasih — Open Course INSPIRA

Daftar pustaka slide: World Health Organization (2021) Global Patient Safety Action Plan 2021– 2030. Geneva: WHO. | ISO (2019) ISO 9241-210:2019 Ergonomics of human-system interaction — Part 210: Human-centred design for interactive systems. Geneva: International Organization for
The Oxford Handbook of Group Creativity and Innovation. Oxford: Oxford University Press, pp. 286– 305. | RSUD Sidoarjo Barat (2026) Inkubator Inovasi Prima (INSPIRA). Klinik Inovasi. Available at: https://klinikinspira.com/inovasi/inkubator-inovasi-prima-inspira