

Durasi

- 30 menit
- 10 menit dalam waktu 5-10 menit
- 10 menit dalam waktu 5-10 menit

Usuran

- 10 menit
- 10 menit
- 10 menit

Pertanyaan

- 10 menit
- 10 menit
- 10 menit

Alat

- 10 menit
- 10 menit
- 10 menit

1

HMW:

Prinsip desain:

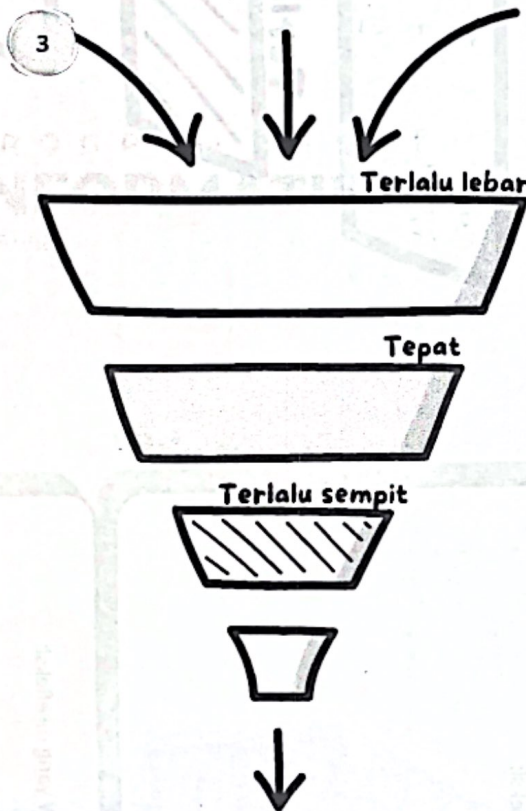
Metode:

Point of view

Melakukan prosedur pelaksanaan

30 Menit

- Tahap 1: Ambil satu HMW
- Tahap 2: Lakukan refleksi untuk setiap HMW yang dipilih, gunakan panduan refleksi untuk melakukan refleksi
- Tahap 3: Pilih HMW kedalam funnel yang ada di lembar kerja



2

HMW yang direflesi:

Reflesi:

66 Kusuma, Wahyu; Wahyuni, Evi; Wiyono, Briliansyah (2024), "NoviceDev Canvas", Mendeley Data, V1, doi: 10.17632/4xcyrm4ff.1



Panduan Refleksi HMW

Kriteria	Pertanyaan Penuntun	Terlalu Lebar (Luas)	Terlalu Sempit	Tepat
Fokus Masalah	Apakah HMW mengacu pada masalah inti yang ingin dipecahkan?	Masalah tidak jelas atau terlalu umum, tidak spesifik.	Hanya fokus pada masalah kecil yang kurang signifikan.	Menyasar masalah yang jelas dan relevan.
Fleksibilitas Solusi	Apakah pertanyaan ini cukup fleksibel untuk memungkinkan berbagai solusi berbeda?	Terlalu banyak solusi yang bisa diterapkan, tanpa batasan.	Hanya memungkinkan satu atau dua solusi saja.	Memungkinkan berbagai solusi, tetapi masih dalam konteks.
Skala Solusi	Apakah ruang lingkup pertanyaan ini sesuai dengan sumber daya dan waktu yang tersedia?	Memerlukan sumber daya atau waktu yang terlalu banyak.	Hanya menyelesaikan aspek kecil dari masalah.	Sesuai dengan waktu dan sumber daya yang ada.
Relevansi dengan Pengguna	Apakah HMW relevan dengan kebutuhan dan masalah pengguna?	Tidak spesifik mengatasi kebutuhan nyata pengguna.	Hanya menyasar bagian kecil dari perjalanan pengguna.	Berfokus pada kebutuhan pengguna yang relevan dan signifikan.
Kemampuan Menghasilkan Ide Kreatif	Apakah pertanyaan ini memicu ide-ide kreatif tanpa terlalu membatasi?	Terlalu luas sehingga ide menjadi tidak fokus.	Terlalu sempit, ide-ide terbatas dan seragam.	Memunculkan ide-ide kreatif dan inovatif yang relevan.
Jelas dan Mudah Dipahami	Apakah HMW mudah dipahami dan memberi arah yang jelas?	Terlalu ambigu dan kabur, sulit dipahami.	Sangat teknis atau terlalu spesifik.	Cukup jelas untuk dipahami namun memberi ruang eksplorasi.
Dampak Solusi	Apakah solusi dari HMW akan memberikan dampak signifikan bagi pengguna atau masalah yang dihadapi?	Dampaknya tidak jelas atau sangat luas sehingga sulit diukur.	Dampaknya terlalu kecil untuk memberikan perubahan signifikan.	Memungkinkan solusi dengan dampak yang jelas dan signifikan.
Kolaboratif	Apakah pertanyaan ini mengundang kolaborasi antar anggota tim?	Terlalu umum, tidak mengarahkan peran spesifik dalam tim.	Membatasi peran, hanya melibatkan bagian kecil dari tim.	Mendorong kolaborasi antar tim dan berbagai perspektif.
Keterkaitan dengan Tujuan Akhir	Apakah pertanyaan ini berkontribusi terhadap tujuan atau visi akhir proyek?	Tidak secara langsung terhubung dengan tujuan proyek.	Terlalu sempit sehingga tujuan akhirnya sulit tercapai.	Berkontribusi langsung pada tujuan akhir proyek.

~ Syntia Indira P - 7B - 202210370311074

~ Rafsyantani Hidayat - 7B - 202210370311477

~ Reza Mahendra S - 7B - 202210370311985

66 Kusuma, Wahyu; Wahyuni, Evi; Wiyono, Briliansyah (2024), "NoviceDev Canvas", Mendeley Data, V1, doi: 10.17632/4xcyrm4ff.1



HMW yang direfleksikan:

Refleksi:

HMW yang direfleksikan:

Refleksi:

HMW yang direfleksikan:

Refleksi:

HMW yang direfleksikan:

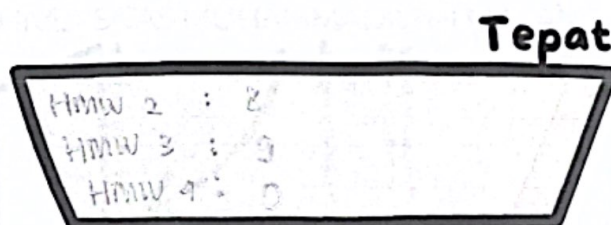
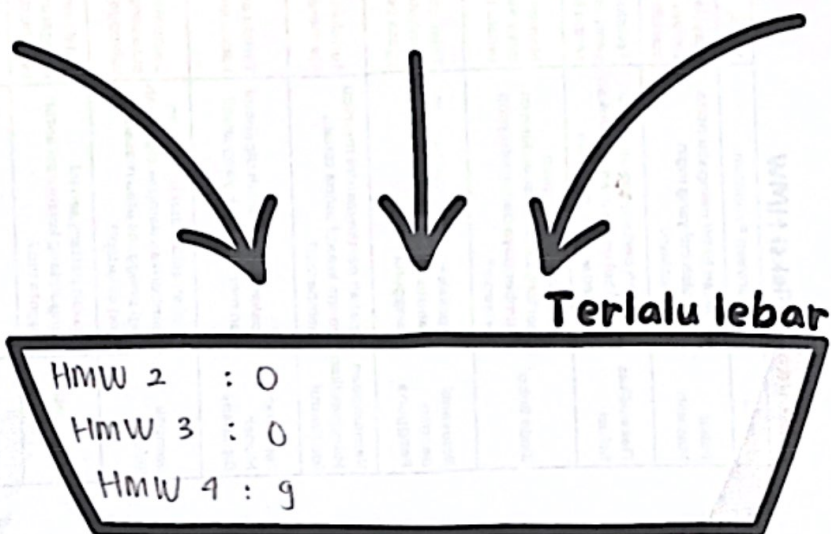
Refleksi:

HMW yang direfleksikan:

Refleksi:

HMW yang direfleksikan:

Refleksi:



“Kusuma, Wahyu; Wahyuni, Evi; Wiyono, Briansyah (2024), "NoviceDev Canvas", Mendeley Data, V1, doi: 10.17632/4xcyrkm4ff.1



PROGRAM STUDI
INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHIMMUNAH MEDAN



INTEREST
**SOFTWARE
ENGINEER**

HMW 2 (Professional Muda)

Kriteria	Kategori	Alasan
Fokus Masalah	TEPAT	Masalah jelas : menu monoton, lack of inspiration, skill terbatas
Fleksibilitas Solusi	TEPAT	Berbagai solusi bisa diterapkan dalam konteks berbeda
Skala Solusi	TEPAT	Sesuai dengan resource dan skill level target user
Relevansi dengan Pengguna	TEPAT	Berfokus pada pain point utama pengguna yang tervalidasi
Kemampuan Menghasilkan Ide Kreatif	TEPAT	Menghasilkan ide-ide inovatif dan solutif
Jelas dan Mudah dipahami	TERLALU SEMPIT	Istilah terlalu spesifik, bisa lebih accessible
Dampak Solusi	TEPAT	Solusi memberikan dampak signifikan pada health dan skill development
Kolaboratif	TEPAT	Mendorong kolaboratif dalam konteks relationship
Keterkaitan dengan tujuan Akhir	TEPAT	Terhubung dgn tujuan akhir : healthy eating habits

• HMW 3 (Mahasiswa / Anak Kost)

Kriteria	Kategori	Evaluasi
Fokus Masalah	TEPAT	Masalah jelas : decision paralysis, ketergantungan orang tua, budget gap
Fleksibilitas solusi	TEPAT	Banyak solusi berbeda yg bisa dieksplorasi
Skala solusi	TEPAT	Sesuai dgn keterbatasan resource mahasiswa
Relevansi dgn pengguna	TEPAT	Berfokus pada kebutuhan signifikan yg tervalidasi
Kemampuan menghasilkan ide kreatif	TEPAT	Menghasilkan ide-ide kreatif dan praktis
Jelas dan mudah dipahami	TEPAT	Mudah dipahami & relatable
Dampak Solusi	TEPAT	solusi memberikan dampak terukur dan signifikan
Kolaboratif	TEPAT	mendorong kolaborasi dan peer support
Keterkaitan dgn tujuan akhir	TEPAT	Terhubung dgn tujuan akhir : student empowerment

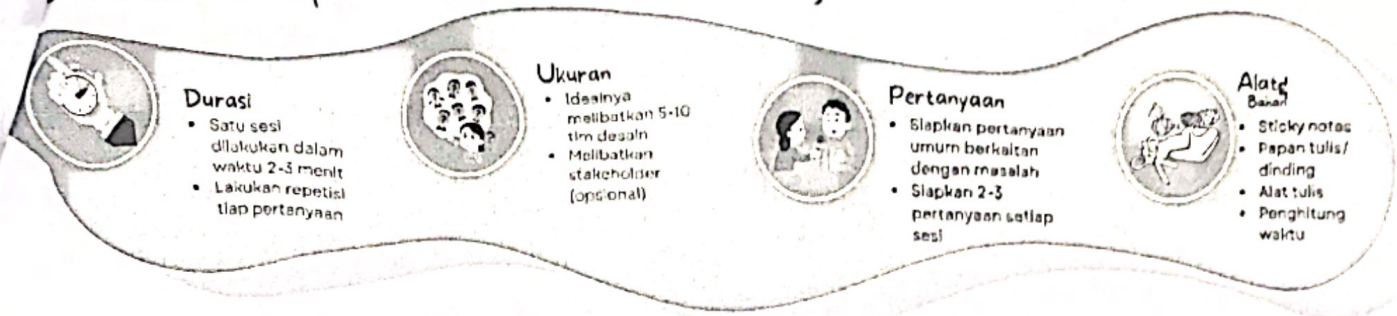
• HMW 4 (Diet Khurus & Social Media Scrolling Trap)

Kriteria	Kategori	Alasan
Fokus Masalah	TERLALU LEBAR	Masalah terlalu umum : Scrolling adalah symptom, bukan root cause
Flexibilitas Solusi	TERLALU LEBAR	Solusi selalu beragam dan tidak fokus
Skala solusi	TERLALU LEBAR	Terlalu banyak sub-masalah yang berbeda / perlu dipecah
Relevansi dgn Pengguna	TERLALU LEBAR	Kebutuhan setiap kategori terlalu beda untuk satu HMW
Kemampuan menghasilkan ide kreatif	TERLALU LEBAR	Ide terlalu beragam
Jelas & mudah dipahami	TERLALU LEBAR	Tidak jelas aspek mana yang akan diselesaikan
Dampak Solusi	TERLALU LEBAR	Terlalu banyak outcome yang ingin diselesaikan.
Kolaboratif	TERLALU LEBAR	Terlalu luas dan kompleks
Keterkaitan dgn tujuan akhir	TERLALU LEBAR	Tidak fokus pada satu tujuan akhir yang jelas

lo Inu
angani Hida
Mahendra



- ~ Synthia Indira Prastica - TB - 202210370311074
- ~ Rafsyangani Hidayat - TB - 202210370311477
- ~ Reza Mahendra - TB - 202210370311485



How might we
(mengapa) untuk (siapa)
saat (kapan) sehingga
..... (bagaimana)?

1

How might we mengurangi pemborosan
Financial signifikan untuk keluarga muda
dgn anak saat sore hari kerja
(16.00 - 18.00) sehingga mereka tidak
perlu lagi peran makanan online yg mahal
dan bisa memasak dgn rencana yang
jelas?

2

How might we meningkatkan
kualitas kesehatan untuk profesional
muda / pasangan sibuk saat berdin di depan
kulkas tanpa inspirasi sehingga mereka
bisa langsung dapat ide menu sehat tanpa
perlu mengandalkan menu aman berulang?

3

How might we mengurangi stress
Kronis dan beban mental untuk
mahasiswa / anak kos saat berbelanja
tanpa rencana sehingga mereka tidak
perlu telepon / tanyo grup chat tapi
punya daftar belanja yang jelas dan
hemat?

4

How might we mengurangi
konflik dalam hubungan untuk individu
dgn kebutuhan diet khusus saat di akhir
pekan dan merencanakan menu sehingga
mereka tidak perlu scrolling sosmed
tanpa tujuan tapi langsung dapat
rekomendasi sesuai kebutuhan
diet?

5

How might we menghemat waktu
produktif dan istirahat untuk pemula
yang belajar masak saat setelah masak
menu yang sama 3x seminggu sehingga
mereka tidak perlu belanja impulsif
tapi punya variasi resep mudah dan
terencana?

Mengapa hal tersebut menjadi masalah?

Siapa yang membutuhkannya?

Kapan masalah tersebut terjadi?

Bagaimana masalah tersebut diselesaikan saat ini?

Pemborosan finansial signifikan melalui pesan online impulsif

Keluarga muda dengan anak-gizi semibang, hadapi picky eater

Sore hari kerja (16.00-18.00) - jenuh kritis energi terendah

pesan makanan online (GoFood/GrabFood (paling boros))

menurunnya kualitas kesehatan pilihan tidak sehat saat lelah

Profesional muda/pasangan sibuk - hemat waktu maksimal

saat berdiri di depan kulkas - memilih keseng tanpa inspirasi

mengandalkan 5-7 menu aman - berulang - selesukan bingung tapi bosan

sumber stres kronis dan beban mental setiap hari

mahasiswa/anak kos - budget friendly, peralatan minimalis

ketika berbelanja tanpa rencana - bingung dan impulsif

telepon/tanya grup chat-outsourceing keputusan ke orang lain

pemicu konflik dalam hubungan dan keluarga

Individu diet khusus - alergi, diabetes, berat fitness

menjelang akhir semester - tugas banyak - waktu sedikit - stres

scrolling sosmed tanpa tujuan - 30 menit tanpa hasil konkret

Hilangnya waktu produktif 15-30 menit/hari untuk scrolling

pemula belajar masak - butuh panduan sederhana anti-gagal

Setelah masak menu sama 3x seminggu - bosan memurtek

belanja impulsif - harap inspirasi muncul di rumah

66 Kusuma, Wahyu; Wahyuni, Evi; Wiyono, Briansyah (2024), "NoviceDev Canvas", Mendeley Data, V1, doi: 10.17632/4xcyrkm4ff.1

~ Synthia Indira - 202210370311074

~ Rafsajani Hidayat - 202210370311477

~ Reza Mahendra - 202210370311485

PROGRAM STUDI
INFORMATIKA
UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

INTEREST
SOFTWARE
ENGINEER