

# **Design Sprint 101**

**Design Sprint** merupakan proses yang berlangsung selama 5 hari untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan bisnis dengan cara membuat desain, membuat prototype, dan menguji ide-ide tersebut kepada *user*.

### Sifat Design Sprint adalah compact, karena:

- 1. Dapat memahami kebutuhan user
- 2. Dapat mengumpulkan ide dan gagasan
- 3. Dapat membuat prototype yang dapat diujikan
- 4. Dapat mendapatkan umpan balik

#### Alasan menggunakan Design Sprint:

- Mempercepat proses pembelajaran
- 2. Mempersingkat durasi pekerjaan
- 3. Menciptakan rasa kepemilikan
- 4. Proses evaluasi yang berulang
- Menciptakan prototype yang menyerupai produk aslinya

- Bertemu langsung dengan pengguna
- Fokus pada hal yang penting dan hal yang paling memungkinkan
- 8. Time-boxing

## User Experience Ruang

- *User*: Target yang dituju dalam pemasaran bisnis
- **Product:** Barang atau jasa yang dijual ke user
- Service: Layanan yang diberikan kepada user
- System: Cara pelayanan disampaikan kepada user
- Space: Tempat yang didesain agar menarik minat banyak orang

# **Design Sprint Checklist**

- 1. Challenges = Apa masalah yang ingin dipecahkan?
  - What (Apa masalahnya)
  - What for (Kenapa mau menyelesaikan masalah ini)
  - To whom (Untuk siapa)



### 2. Design Sprint Team

- a. What support growth (bisnis atau bagian keuangan)
- b. What is desirable (desainer)
- c. What support feasible (IT)

### 3. Waktu dan Tempat Design Sprint

- a. Waktu ideal 3-5 hari
- b. Tempat ideal untuk 5-7 orang berkumpul

### 4. Siapkan Sprint Brief

Isi sprint brief:

a. Design

c. Deliverables

g. Sprint schedule

Challenge

d. Participant

b. Contextual

e. Logistics

Information

f. Project timeline

### 5. Supply

a. papan tulis

d. pulpen

g. snack

b. sticky notes

e. double tape

c. spidol

f. sticker dot

# **Design Sprint Day 1:**

Mencoba mengerti masalah yang akan dipecahkan

### 1. Penjelasan Mengenai Tujuan dan Permasalahan

- Tujuan
- Pertanyaan
- Tujuan jangka panjang

- Harapan dan ekspektasi
- Perubahan jangka pendek & panjang
- Cara untuk mengukur sukses

### 2. Lightning Talk

Brief talk yang disampaikan oleh project owner atau CEO guna menyamakan persepsi dari para peserta terhadap sebuah perusahaan.

### 3. Pembuatan Map/Customer Journey

Membuat perjalanan dan interaksi pelanggan dengan produk Anda



### 4. Penjelasan How Might We (HMW) Notes

Menyusun masalah dengan menggunakan kalimat: "Bagaimana kita dapat..."

### **Design Sprint Day 2:**

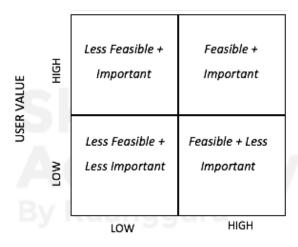
Mengumpulkan ide-ide yang bisa menjadi solusi pemecahan masalah dengan cara:

- 1. Notes: menuliskan ide-ide yang bisa menjadi solusi, berdasarkan catatan HMW
- 2. Ideas: menggambar sketsa ide-ide
- 3. Crazy 8: membuat variasi beberapa ide
- 4. 3 big ideas: menggambar detail ide yang bisa menjadi solusi

### **Design Sprint Day 3:**

Memilih ide yang bisa menjadi solusi pemecahan masalah.

1. Pemilihan Ide Menggunakan Decision Matrix



TECHNICAL FEASIBILITY

- 2. Membuat storyboard untuk merepresentasikan seluruh ide
- 3. Membuat prototype plan

# **Design Sprint Day 4:**

Membuat prototype berdasarkan ide yang dipilih.

#### Jenis *prototype*

- 1. Paper: prototype yang menggunakan media kertas yang biasanya berbentuk sketsa.
- 2. **Video:** alat interaksi yang dapat digunakan untuk menceritakan ide mengenai rancangan desain dengan menggunakan video.
- 3. **Lego, kayu,** *styrofoam*: *prototype* yang menggunakan media lego, kayu, atau *styrofoam* yang biasanya berbentuk maket



### Tips membuat prototype:

- 1. Cukup baik untuk dirasakan
- 2. Cukup baik untuk diuji coba
- 3. Cukup baik untuk mendapatkan feedback

### **Design Sprint Day 5:**

mengujicobakan prototype kepada user

### 3 Tahap Validasi

#### 1. Validasi Terhadap User

- User mengujicobakan prototype yang telah dibuat;
- Design sprint team hanya memberikan perintah, biarkan user mengeksplorasi prototype;
- User lakukan thinking out loud, yakni menyampaikan apa yang dipikirkan oleh user terhadap prototype yang diuji.

### 2. Validasi dari Sisi Teknologi

- Umpan balik dari *user* disampaikan kepada tim IT untuk ditinjau kembali kesesuaian dengan tujuan awal, kemampuan tim, dan batas waktu pengerjaan.

### 3. Validasi dari Sisi Bisnis

Umpan balik dari user disampaikan kepada tim bisnis untuk ditinjau kembali
kesesuaian dengan visi misi perusahaan dan dengan bisnis yang ingin dikembangkan.

### **Marvel App**

Marvel adalah sebuah *website* yang dapat digunakan untuk membuat *prototype* aplikasi di ponsel dan di *website*.

### Keunggulan:

- Dapat membuat desain untuk prototype untuk segala perangkat
- Terdapat beragam aset, stok foto, dan icon yang bisa digunakan
- Dapat langsung mencoba alur aplikasi
- Hasil desain dapat diolah dalam bentuk CSS, Swift, dan kode Android XML
- Dapat digunakan bersama dalam tim