

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**:

1. Mempercepat proses pembelajaran
2. Mempersingkat durasi pekerjaan
3. Menciptakan rasa kepemilikan
4. Proses evaluasi yang berulang
5. Menciptakan *prototype* yang menyerupai produk aslinya
6. Bertemu langsung dengan pengguna
7. Fokus pada hal yang penting dan hal yang paling memungkinkan
8. *Time-boxing*

User Experience

- **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. <i>Design Challenge</i> | c. <i>Deliverables</i> | g. <i>Sprint schedule</i> |
| b. <i>Contextual Information</i> | d. <i>Participant</i> | |
| | e. <i>Logistics</i> | |
| | f. <i>Project timeline</i> | |

5. Supply

- | | | |
|------------------------|-----------------------|-----------------|
| a. papan tulis | d. pulpen | g. <i>snack</i> |
| b. <i>sticky notes</i> | e. <i>double tape</i> | |
| c. spidol | f. <i>sticker dot</i> | |

Design Sprint Day 1:

Mencoba mengerti masalah yang akan dipecahkan

1. Penjelasan Mengenai Tujuan dan Permasalahan

- | | |
|-------------------------|-------------------------------------|
| • Tujuan | • Harapan dan ekspektasi |
| • Pertanyaan | • Perubahan jangka pendek & panjang |
| • Tujuan jangka 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*

USER VALUE	HIGH	Less Feasible + Important	Feasible + Important
	LOW	Less Feasible + Less Important	Feasible + Less Important
		LOW	HIGH
		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