

**Durasi**

- Satu sesi dilakukan dalam waktu 2-3 menit
- Lakukan repetisi tiap pertanyaan

**Ukuran**

- Ideanya melibatkan 5-10 tim desain
- Melibatkan stakeholder (fisik)

**Pertanyaan**

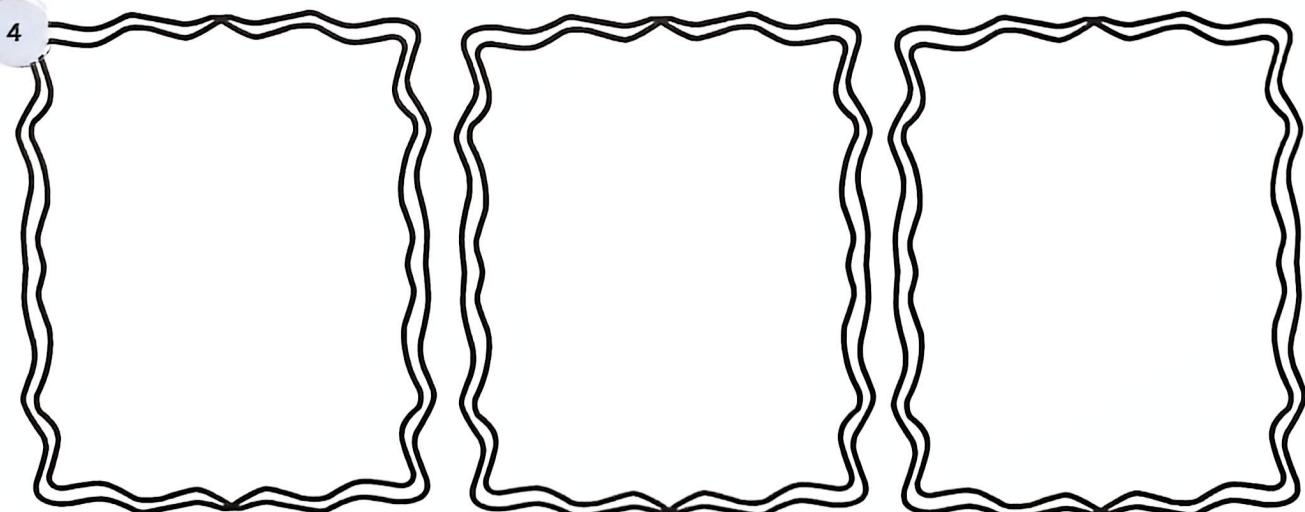
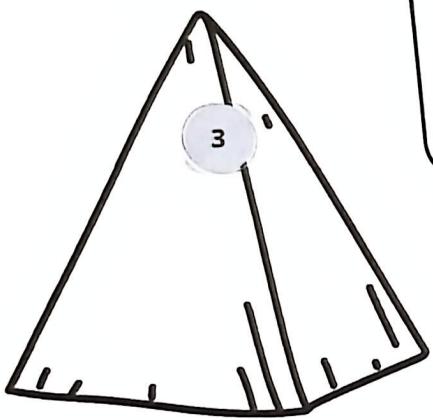
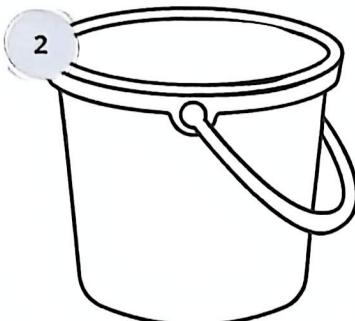
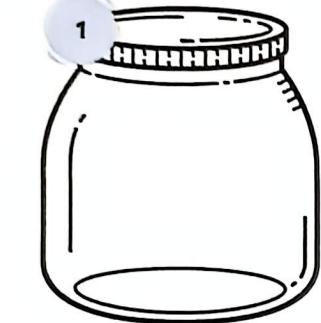
- Siapkan pertanyaan umum berkaitan dengan masalah
- Siapkan 2-3 pertanyaan setiap sesi

**Alat & Bahan**

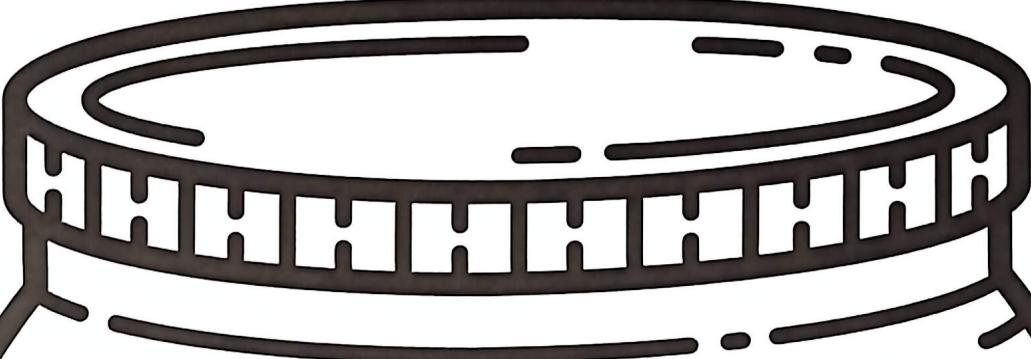
- Sticky notes
- Papan tulis/dinding
- Alat tulis
- Penghitung waktu

**Prosedur pelaksanaan****Basket****30 Menit****Melakukan prosedur pelaksanaan**

- Tahap 1:** Kumpulkan peserta dalam satu ruangan, siapkan sticky notes, pensil, dan penghapus
- Gambar Jar, Basket, Pyramid, dan bingkai
- Kumpulkan seluruh HMW didalam Jar
- Tahap 2:** Tuliskan **Prinsip Desain** yang akan digunakan beserta dengan Identitas Pengusul, masukkan kedalam Basket
- Tahap 3:** Pilih satu HMW dari Jar dan pilih 2-3 Prinsip Desain yang sesuai
- Identitas Pengusul dari Prinsip Desain yang dipilih menjelaskan mengapa sesuai dan bagaimana diimplementasikan
- Lakukan berulang untuk semua HMW
- Jika ada HMW yang memiliki Prinsip Desain yang sama maka digabungkan dengan yang sudah dijelaskan
- Letakkan seluruh Prinsip Desain dibawah Pyramid
- Pindahkan Prinsip Desain yang dimiliki oleh banyak HMW pada posisi atasnya, lakukan terus sampai memiliki tingkatan (hirarki)
- Tahap 4:** Dokumentasikan HMW yang memiliki Prinsip Desain sama dalam satu frame



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



- 1) Membuat sistem pencatatan digital untuk RT/RW saat menerima keluhan warga, sehingga tidak ada ketertinggalan yang berlangsung
- 2) Mengelolakan fitur pelaporan status laporan untuk warga, sehingga mereka tahu hasil lanjut keluhan
- 3) Mencariang aplikasi sederhana dan user-friendly agar warga dan bapak ibu dapat melapor dengan mudah
- 4) Membuat sistem melacak laporan untuk RT/RW saat ada bantuan insiden, sehingga masalah darurat bisa ditanganai segera
- 5) Menghubungkan RT/RW dengan kelurahan/kwak aplikasi, sehingga laporan warga dapat ditraktasi lebih cepat



- Durasi**
- Satu sesi dilakukan dalam waktu 2-3 menit
  - Lakukan repetisi tiap pertanyaan



### Ukuran

- Idealnya melibatkan 5-10 tim desain
- Melibatkan stakeholder (optional)



### Pertanyaan

- Sajikan pertanyaan umum berkaitan dengan masalah
- Sajikan 2-3 pertanyaan setiap sesi



### Alat

- Sticky notes
- Papan tulis/dinding
- Alat tulis
- Penghitung waktu

### HMW NO. 1:

- Visibility of system status: PT bisa langsung melihat laporan yang sudah berjalan
- User prevention: Sistem bisa memberi tanda laporan ganda / hilang dengan auto-mail
- Consistency and standards: format laporan bersih agar mudah dibaca dan dikenali

### HMW NO. 2:

- Visibility of system status: PT bisa melihat
- Recognition rather than recall: laporan harus mudah dikenali
- User control & freedom: PT mempunyai自由 dan opsi yang ditampilkan

bisa melihat perkiraan sejauh yang dipinta  
atau langsung di sistem laporan harus mudah  
dikenali dan dipahami dengan sederhana

from error = jika laporan

bahasa ce

### HMW NO. 03:

- Match between system and real world: Gunakan hari-hari bulan teknis
- Recognition rather than recall: PT dan minuman tidak perlu mengingat banyak tanggal
- Aesthetic & Minimalist design: Tampilan sederhana tanpa info. meski berbanyak

### HMW NO. 04:

- flexibility & efficiency of use: PT bisa filter laporan berdasarkan Prioritas
- User prevention: Sistem memberi peringatan saat ada laporan akurat
- Visibility of system status: status prioritas langsung terlihat oleh PT/RW

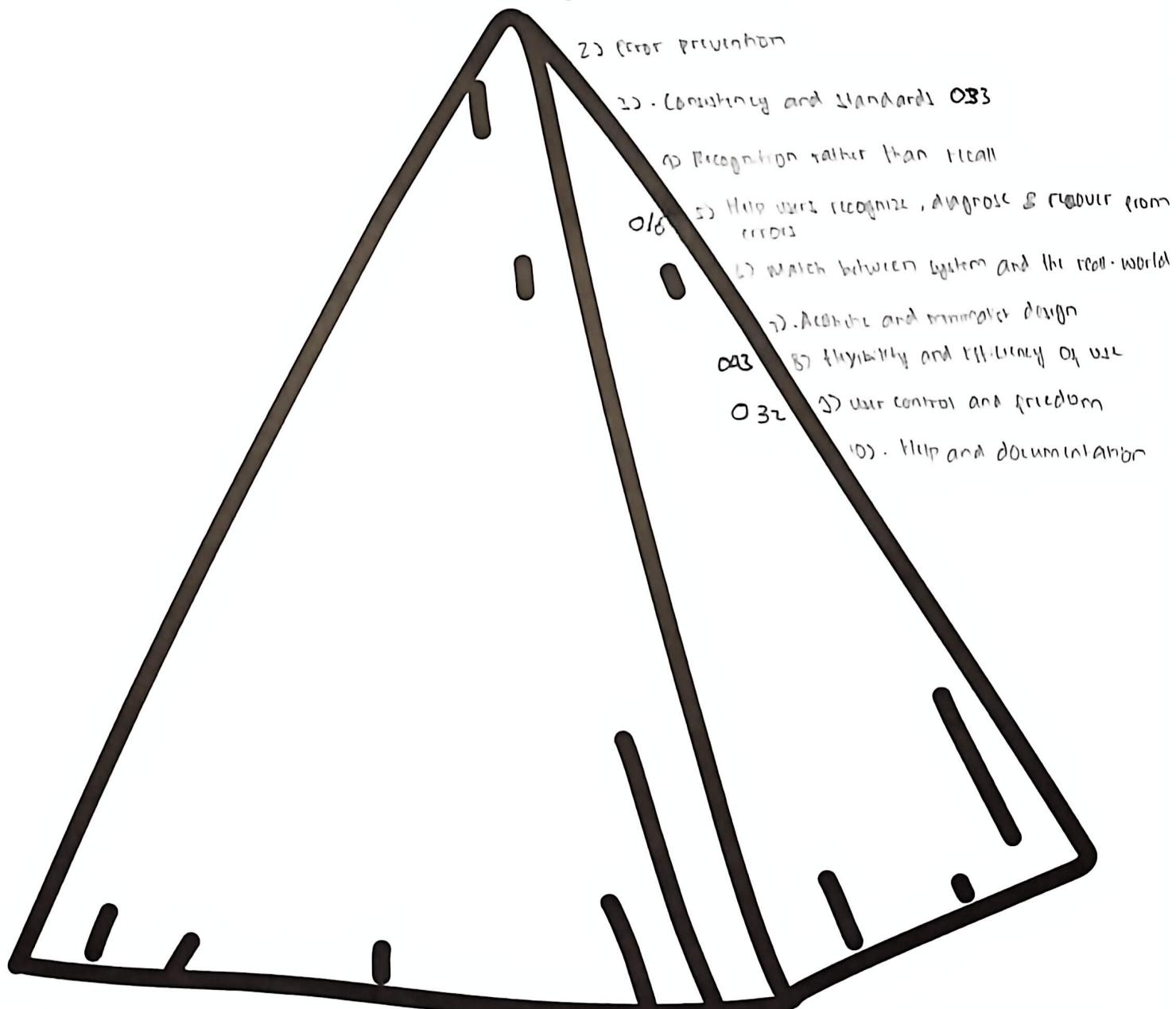
### HMW NO. 05:

- Consistency and standards: format laporan sama dengan level PT, RW, dan kurahan
- User control & freedom: PT bisa edit/review laporan sifilum
- Help & documentation: Tersedia panduan agar PT/RW tidak bingung saat membuat laporan

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



### 1) Visualizing of System Status OOR



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