

Durasi

- Batu bagi dilakukan dalam waktu 2-3 menit
- Lakukan repetisi tiap pertanyaan

Ukuran

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

Pertanyaan

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

Alat Bahar

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

Prosedur pelaksanaan

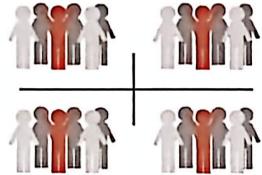
1



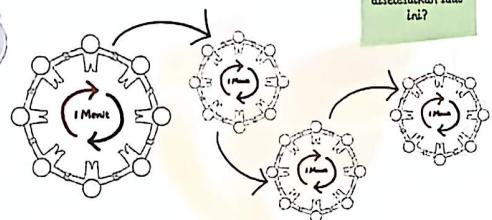
3



2



4



5



6



7

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

30
Menit

Notes and ropes

Melakukan prosedur pelaksanaan

- Tahap 1:** Kumpulkan peserta dalam satu ruangan, siapkan sticky notes, pensil, dan penghapus
- Tahap 2:** minta peserta untuk duduk secara rapi dan minta mereka menyebutkan angka 1-5 secara berulang
- Kumpulkan peserta dengan angka yang sama dalam satu kelompok
- Minta peserta duduk secara melingkar
- Tahap 3:** Fasilitator membagikan sticky notes, dan menampilkan permasalahan yang akan dibahas
- Peserta diberikan waktu 2-3 menit untuk membaca permasalahan yang disampaikan
- Tahap 4:** Secara bergantian setiap permasalahan dianalisa menggunakan pertanyaan: Mengapa hal tersebut menjadi masalah? Siapa yang membutuhkannya? Kapan masalah tersebut terjadi? Bagaimana masalah tersebut diselesaikan saat ini?
- Mulai dari pertanyaan pertama dijawab dalam waktu 60 detik, selanjutnya diberikan pada peserta kedua dengan pengurangan waktu 10 detik
- Dilanjutkan dengan pertanyaan kedua dan seterusnya dengan arah putaran berkebalikan
- Variasi juga dapat diberikan dengan memberikan waktu yang sama tiap peserta antara 20-30 detik
- Tahap 5:** jawaban dari setiap sticky notes dengan warna yang sama ditempelkan dipapan sesuai dengan kelompok masing-masing
- setiap peserta memilih 3-5 jawaban dari setiap sticky notes
- Tahap 6:** peserta menempelkan sticky notes pada seutas tali sesuai dengan urutan prioritas tertinggi diatas dan terendah dibawah
- Peserta dapat menggunakan voting untuk menentukan prioritasnya
- Tahap 7:** Peserta memindahkan jawaban kedalam format yang sistematis berdasarkan susunan: **How might we
 (mengapa) untuk (siapa) saat (kapan) sehingga (bagaimana)?**

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

Mengapa hal tersebut menjadi masalah?

Laporan warga masih dilakukan secara lisan (langsung ke ketua RT/RW)

Sering adanya laporan yang tidak tercatat

Warga tidak tahu apakah laporan nya sudah diproses atau belum

Keluhan sering menumpuk tanpa tindak lanjut

Tidak ada transparansi . warga masyarakat tidak didinggarkan

Siapa yang membutuhkannya?

Warga

Ketua RT

Ketua RW

Petugas Laporan

Rumah tangga kelurahan

Kapan masalah tersebut terjadi?

Saat warga menemukan masalah lingkungan (sampah, banjir, jalan mati)

Saat ada laporan tetangga (contoh: bahan tumbang menuju rumah tetangga)

Pada pertemuan RT bulanan (laporan baru diketahui terambat)

Saat laporan masing RT diwaktu yang sama

Saat warga butuh laporan cepat namun RT/RW sedang shuk

Bagaimana masalah tersebut diselesaikan saat ini?

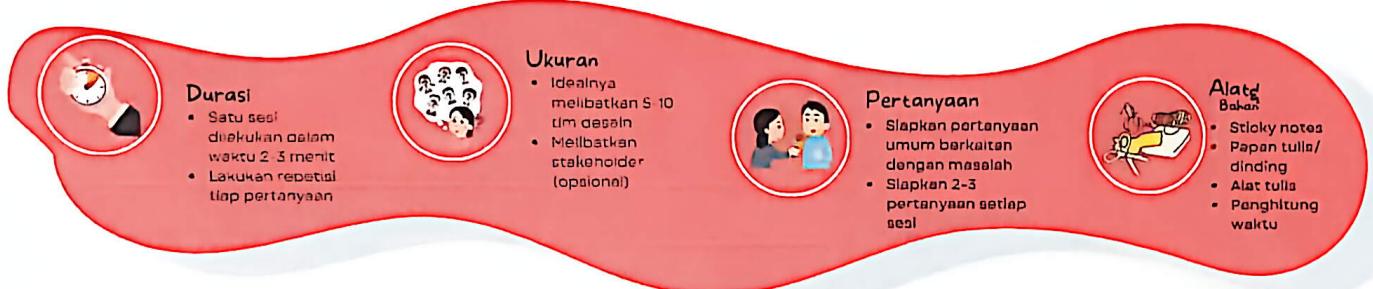
Warga langsung bicara ke RT/RW

Masalah lingkungan masih menunggu pula (sampah, jalan rusak, banjir)

Rumah tangga lambar dan tidak terkoordinasi

RT/RW ketua membuat laporan bulanan ke kelurahan

Potensi konflik sosial antar warga masyarakat



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

2) Membangun sistem pencatatan dan pertanyaan yang tidak terbatas kepada siapa saja. Warga dapat menghubungi aplikasi mana laporan mereka akan diambil secara otomatis walau pengirimannya belum terverifikasi.

4) Membuat sistem prioritas laporan untuk RT/RW saat ada banyak laporan, sehingga mungkin darurat bisa ditangani lebih dulu

1) Membuat sistem pencatatan digital untuk RT/RW saat menerima keluhan warga, sehingga tidak ada laporan yang hilang

3) Menciptakan aplikasi sederhana dan user-friendly, agar warga dari berbagai usia dapat melapor dengan mudah

5) Menghubungkan RT/RW dengan kelurahan lewat aplikasi, sehingga laporan warga dapat dikurangi lebih cepat

**Durasi**

- Satu sesi dilakukan dalam waktu 2-3 menit
- Lakukan sebanyak tiga pertanyaan

**Ukuran**

- Ideannya melibatkan 5-10 tim desain
- Melibatkan stakeholder (opsional)

**Pertanyaan**

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

**Alat dan Bahan**

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

HMW: Membuat sistem pencatatan digital untuk RT/RW saat menerima keluhan warga, sehingga tidak ada laporan yang hilang
(202210370211032)

Prinsip Desain:

- Visibility of system status
- Error prevention
- Consistency and standards

HMW: Mengelola data pelacakan dan pertanyaan tindak lanjut laporan sehingga warga dapat mengetahui sejauh mana laporan mereka telah diproses serta ukurannya (waktu penyelesaian secara transparan
(202210370311005)

Prinsip Desain:

- Visibility of system status
- Recognition rather than recall
- Help users recognize, diagnose, and resolve their own errors

HMW: Meningkatkan aplikasi edukasi dan user-friendly agar warga dari berbagai usia dapat menggunakan mudah
(202210370311016)

Prinsip Desain:

- Match between system and the real world
- Recognition rather than recall
- Aesthetic and minimalist design

HMW: Membuat sistem triwulan laporan untuk RT/RW saat ada banyak laporan, sehingga makalan datarata bisa diorganisir lebih baik dan mudah
(202210370311093)

Prinsip Desain:

- Flexibility and efficiency of use
- Error prevention
- Visibility and system status

HMW: Mengelola laporan RT/RW dengan sistemnya mudah dipahami, sehingga ketika warga dapat memahami hasil cepat
(202210370311033)

Prinsip Desain:

- Consistency and standards
- Help control and freedom
- HLP and documentation

HMW:

Prinsip Desain: