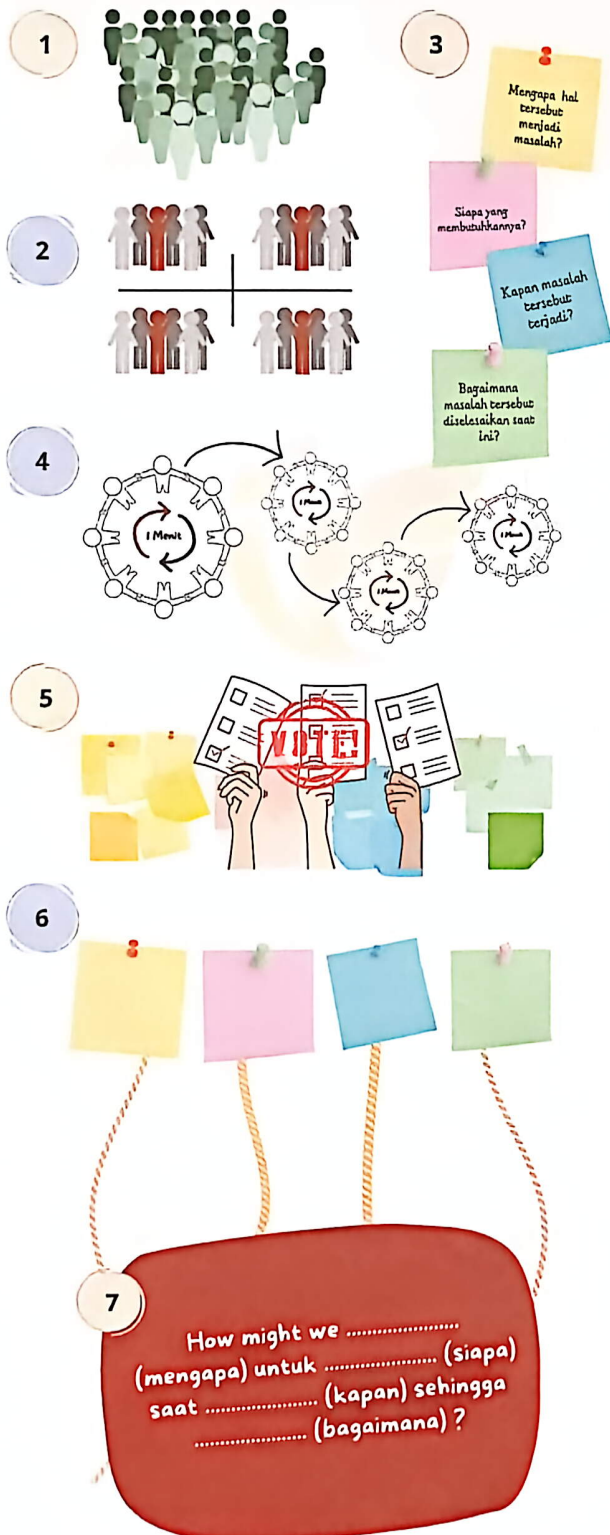




Prosedur pelaksanaan



Notes and ropes

30 Menit

Melakukan prosedur pelaksanaan

- Tahap 1:** Kumpulan 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 dari 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)?**

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



PROGRAM STUDI
INFORMATIKA
UNIVERSITAS KALAMANGROHA



PROGRAM STUDI
SOFTWARE ENGINEER
UNIVERSITAS KALAMANGROHA

Mengapa hal tersebut menjadi masalah?

Siapa yang membutuhkannya?

Kapan masalah tersebut terjadi?

Bagaimana masalah tersebut diselesaikan saat ini?

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

Warga

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

Warga langsung bicara ke RT/RW

Sering adanya laporan yang tidak tercatat

Ketua RT

Sangat ada laporan masalah (contoh: pohon tumbang menimpa jalan)

Masalah lingkungan makin memuncak (sampah, jalan rusak, banjir)

Warga tidak tahu apakah laporan nya sudah diproses atau belum

Ketua RW

Pada pertemuan RT bulanan (laporan baru diketahui terlambat)

Pemanganan lambat dan tidak terkoordinasi

Keluhan sering menumpuk tanpa tindak lanjut

Petugas Lapangan

Saat laporan menumpuk di waktu yang sama

RT/RW kesulitan membuat laporan bulanan ke kelurahan

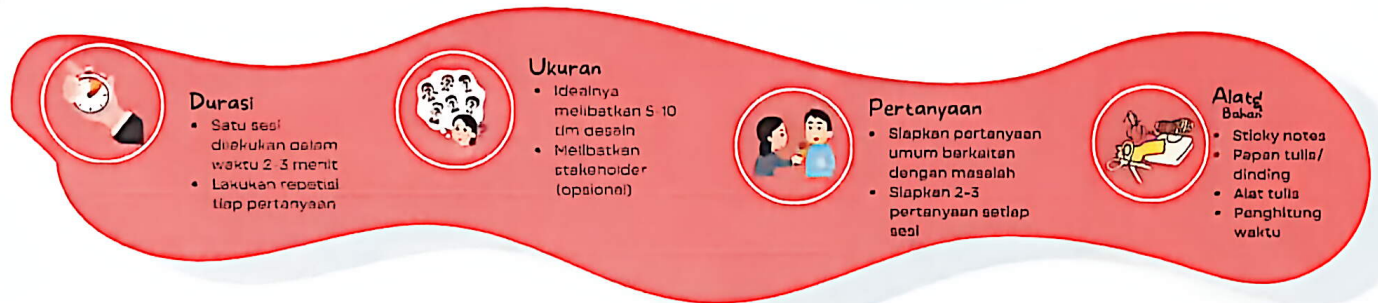
Tidak ada transparansi: warga merasa tidak didengarkan

Pemerintah Kelurahan

Saat warga butuh respon cepat namun RT/RW sedang sibuk

Potensi konflik sosial antar warga meningkat

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



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

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

2 Mengembangkan fitur notifikasi dan peringatan melalui aplikasi, sehingga warga dapat mengetahui kapan ada laporan mereka telah diterima serta estimasi waktu penyelesaian dari laporan

3 Merancang aplikasi sederhana dan user-friendly, agar warga dari berbagai usia dapat melaporkan dengan mudah

4 Membuat sistem prioritas laporan untuk RT/RW saat ada banyak laporan, sehingga masalah darurat bisa ditangani terlebih dulu

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

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



Durasi

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



Ukuran

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



Pertanyaan

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



Alat Baku

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

HMW: Membuat sistem pencatatan digital untuk RT/RW spot minimum keluhan warga, sehingga tidak ada laporan yang hilang

(202210370311032)

Prinsip Desain:

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

HMW: Menyediakan fitur pelacakan dan perhitungan tingkat lanjut laporan, sehingga warga dapat mengetahui sejauh mana laporan mereka telah diproses serta estimasi waktu penyelesaian secara transparan

(202210370311005)

Prinsip Desain:

- Visibility of system status
- Recognition rather than recall
- Help users recognize, diagnose, and recover from errors

HMW: Merancang aplikasi sederhana dan user-friendly agar warga dari berbagai usia dapat melapor dengan mudah

(202210370311016)

Prinsip Desain:

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

HMW: Membuat sistem prioritas laporan untuk RT/RW spot ada banyak laporan, sehingga masalah darurat bisa ditangani terlebih dahulu

(202210370311093)

Prinsip Desain:

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

HMW: Mengembangkan RT/RW dengan fitur notifikasi untuk aplikasi, sehingga laporan warga dapat ditanggapi lebih cepat

(202210370311033)

Prinsip Desain:

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

HMW:

Prinsip Desain:

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



PROGRAM STUDI
INFORMATIKA



SOFTWARE
ENGINEER