

Design Sprint



Latar Belakang

Menurut <u>Harvard Business School</u>, 95 % produk gagal sebelum diluncurkan. Selain itu, lebih dari 40 % produk yang sudah jadi juga mengalami kegagalan di tahun pertama sehingga membutuhkan waktu rata-rata 4,5 bulan untuk membuat *minimum viable product* (MVP) dengan kisaran biaya pembuatan antara belasan hingga puluhan juta rupiah.

Jake knapp sebagai creator metodologi ini mendefinisikan design sprint sebagai berikut,

Definisi

At Google Ventures, we do product design work with startups all the time. Since we want to move fast and they want to move fast, we've optimized a process that gets us predictably good results in five days or less. We call it a product design sprint, and it's great for getting unstuck or accelerating projects that are already in motion**.



5 Tahapan Design Sprint



- · who are the users
- what are their needs
- what is the context
- · competitor review
- formulate strategy



diverge

- envision
- develop lots of solutions
- ideate

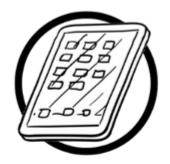
3



decide

- · choose the best idea
- storyboard the idea

4



prototype

- build something quick and dirty to show to users
- focus on usability not making it beautiful

5



validate

- show the prototype to real users outside the organisation
- learn what doesn't work

Step 1. Understanding



Contoh

Customer/User : Peruasa

Context : Berobat ke RS

Need To Do : Mengantri, menyiapkan berkas

Problem : Lama mengantri, tidak tahu sampai kapan, bosan

HMW : Tahu kapan akan dipanggil, bisa dibook sebelumnya, bisa ditinggal



Understanding the problems





Understanding How Might We





Berkas dalam bentuk digital

Ada Database penyimpanan



Tidak perlu di foto kopi



Tidak perlu mengantri

Mengatri dari rumah

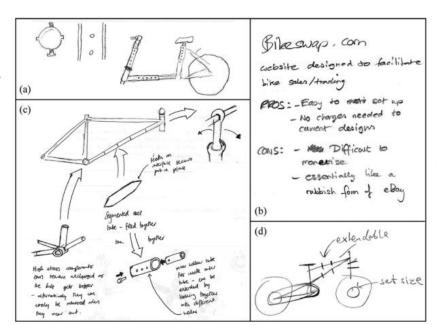
Tau kapan dipanggil

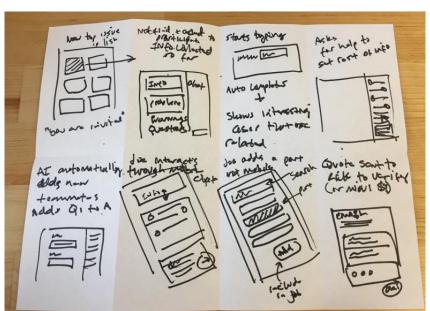
Step 2. Diverging

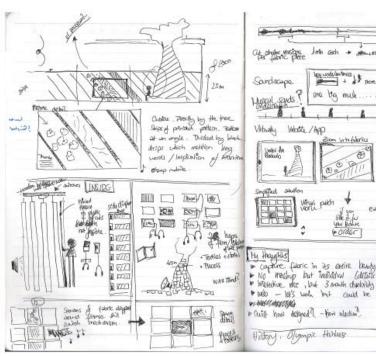
MATERM

- menghasilkan sebanyak mungkin opsi solusi
- crazy Eight





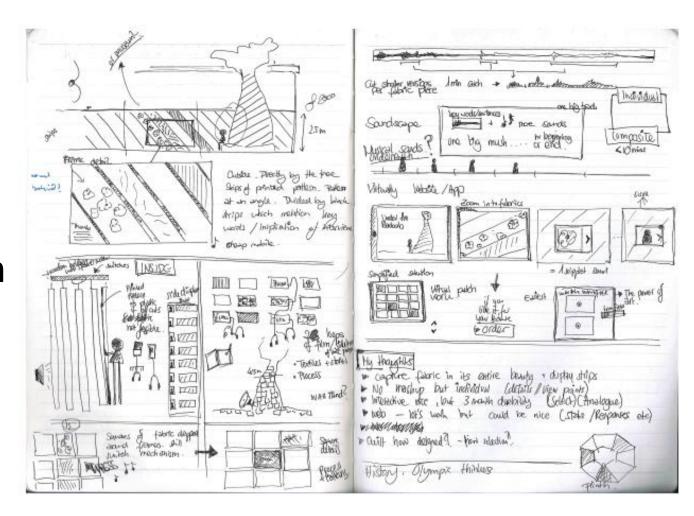




Step 3. Deciding



- Memilih 1 atau lebih solusi terbaik
- Bisa juga dengan mengabungkan fitur atau ide yang memiliki hubungan dekat
- Setiap peserta
 mempresentasikan story
 board / crazy eight yang
 telah dibuat



Step 4. Prototyping

Meprepresentasikan

Solusi produk

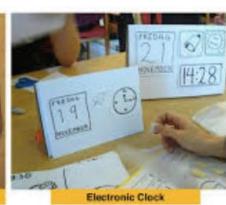
Mengkomunikasikan
Solusi melalui bentuk
dan gambar









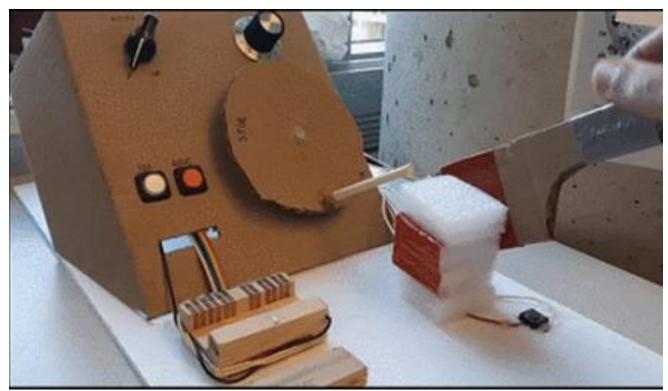


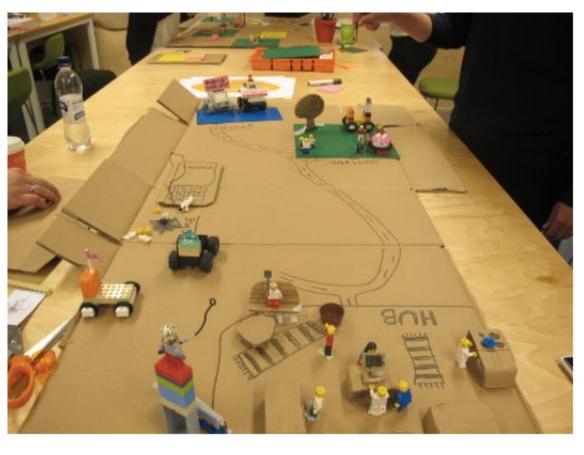












Step 5. Validating



- Bertanya kepada THE REAL USER(5 atau lebih)
- Melakukan Validasi kepada pengguna
- Meminta Feedback

- Apa yang mereka suka dan tidak suka dalam prototipe tersebut?
- Apa yang mereka ingin ditingkatkan?
- Apakah solusi ini memenuhi kebutuhan mereka secara keseluruhan?

