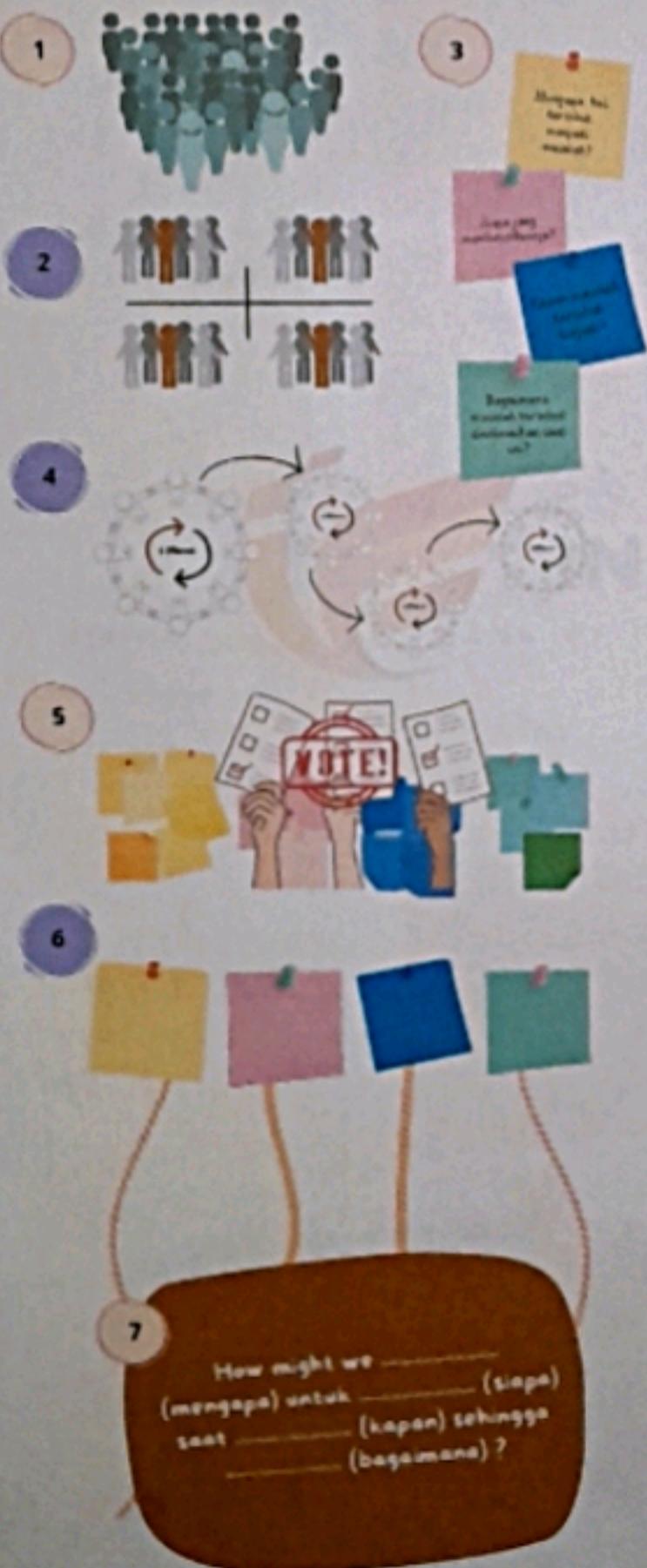




Notes and ropes

30
Menit

Prosedur pelaksanaan



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:** Facilitator 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)?**

Permasalahan: Banyak pelajar / Mahasiswa merasa bosan, tidak fokus, dan menunda tugas.

Mengapa hal tersebut menjadi masalah?

Banyak tugas yang ditugaskan memperlambat deadline tugas.

dipandang buruk oleh dosen

Membawa kiblat-saan buruk ke pekerjaan

Membuat nilai akademik menurun

Mengurangi produktivitas belajar sehingga tugas tidak terselesaikan tepat waktu.

Siapa yang membutuhkannya?

Mahasiswa

Institusi Pendidikan

Orang tua

Pelajar

Mahasiswa

Kapan masalah tersebut terjadi?

Mengikuti kelas di kampus

Tugas kampus

Diberikan tugas oleh dosen

Saat belajar meludruk dirumah

diberikan tugas dengan deadline panjang sehingga menghalangi kita banyak waktu

Bagaimana masalah tersebut diselesaikan saat ini?

Disupport teman dan orang tua.

Konsultasi ke psikolog

Cari lingkungan yang positif

Istirahat sebentar dan jalan-jalan

Membuat to-do list atau jadwal belajar



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

1 How might we buat tugas yang
 dirujukkan mendekati deadline tugas
 untuk mahasiswa saat mengikuti
 tugas di campus sehingga Disupport
 teknologi dan orang tua.

124 - Nadra

2 How might we dipandang
 buruk oleh dosen untuk institusi
 Pendidikan saat tugas menumpuk
 sehingga konsultasi ke psikolog

3 How might we membuat
 hilai akademik menurun untuk
 pelajar saat belajar mandiri di
 rumah sehingga istirahat sebentar
 dan jalan-jalan .

413 - Wahyu

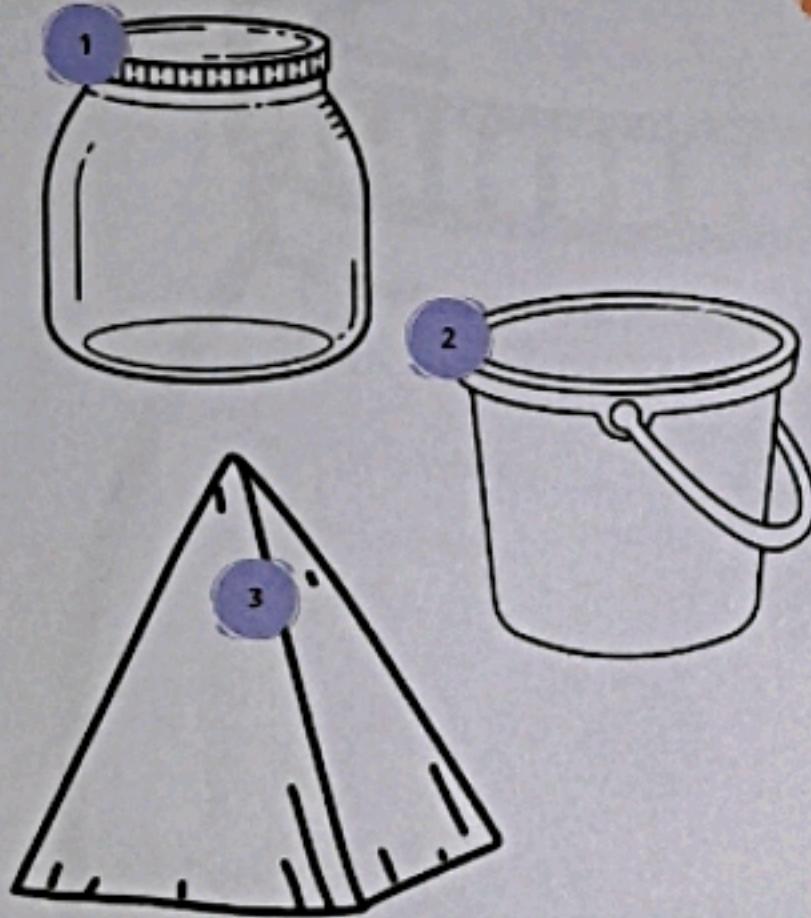
4 How might we Mengurangi Pre-
 produktivitas sehingga tugas tidak terse-
 regikan tepat waktu untuk mahasiswa
 saat diberikan tugas dengan deadline panjang
 sehingga muncul rasa "marah banyak
 waktu" sehingga membuat to-do
 list atau jadwal belajar .

5 How might we membawa
 kebiasaan buruk ke pekerjaan
 untuk orang tua saat diberikan
 tugas oleh dosen sehingga
 mencari lingkungan yang positif.

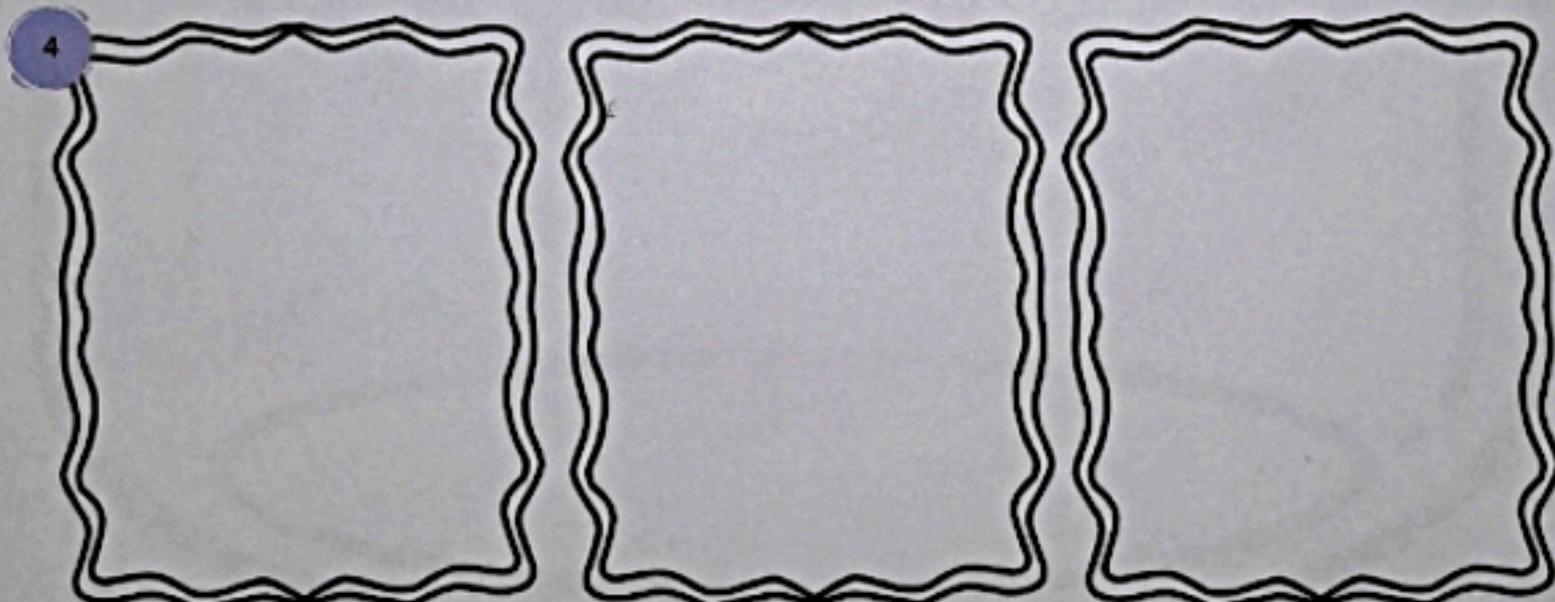
138 - Ernaya

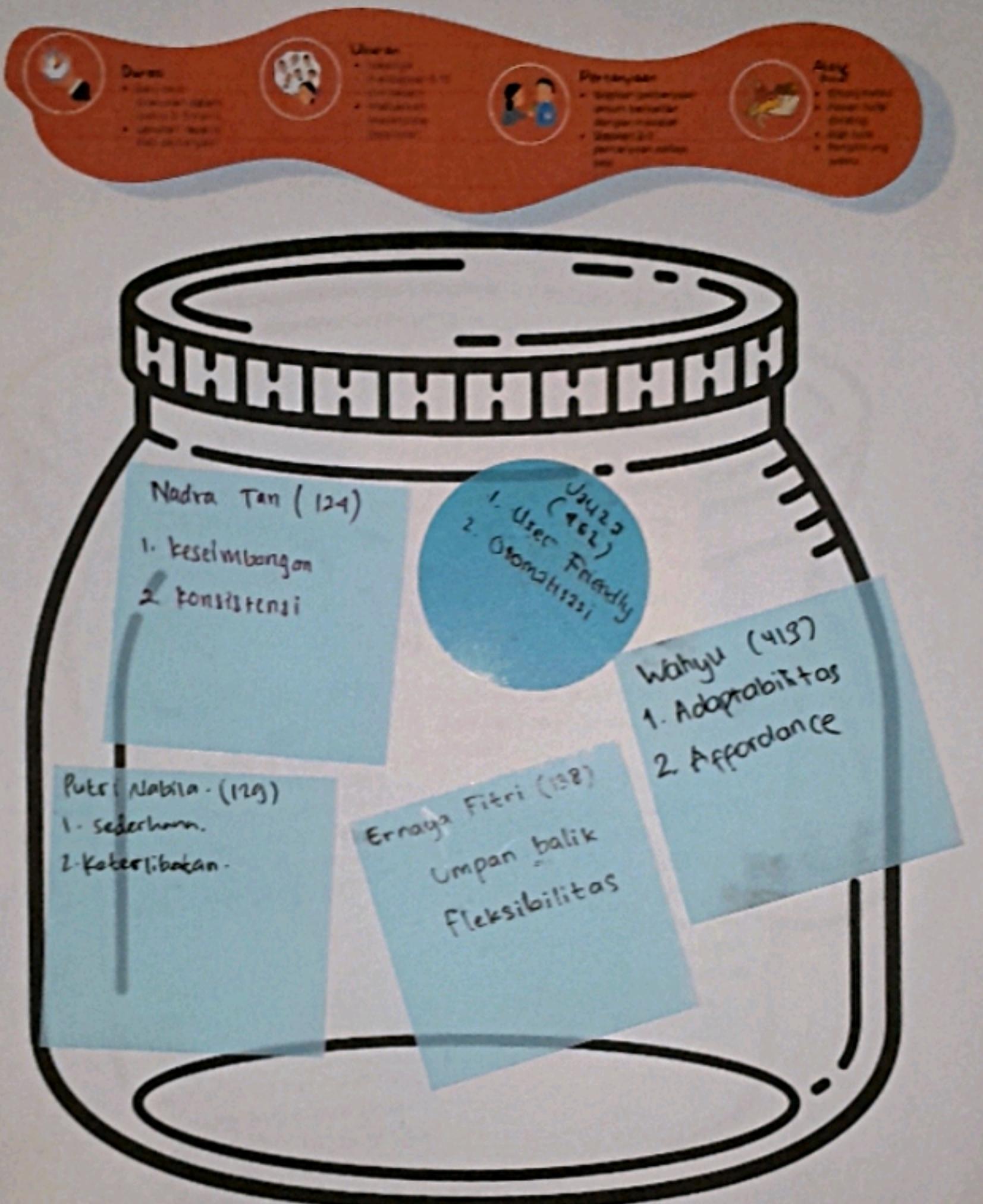
Rakayasa Interaksi B

- | | |
|-------------------------|-------|
| 1. Nadra Tan | (124) |
| 2. Putri Nabila | (129) |
| 3. Ernaya Fitri | (138) |
| 4. Wahyu Lukytoningtyas | (413) |
| 5. Jauza Wijdaniah | (462) |

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

- **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





“Kusuma, Wahyu; Wahyuni, Erri; Wahyu, Briandiyah (2024).
“NoviceDev Convos”, Mendekay Data, VI,
doi: 10.17612/4kyym481.1



HMW 3.

1. keseimbangan
(Nadra Tan)
 2. konsistensi (Nadra tan)
- Karena belajar harus cermat dan konsisten
Implementasi : teknik Pomodoro. Sistem jadwal belajar rutin

Ernaya Fitri (138)

HMW 5

1. Adaptabilitas (Wahyu)
 2. Konsistensi (Nadra Tan)
 3. Umpan balik (Ernaya F.)
- Karena perlu menyesuaikan diri agar kebiasaan buruk berubah positif.

HMW 2.

Putri Nabila (121).

1. keseimbangan (Nadra Tan).
 2. fleksibilitas (ernaya fitri).
 3. adaptabilitas (Wahyu).
- Karena dapat mencegah penumpukan tugas yang membuat minatnya terbebani.

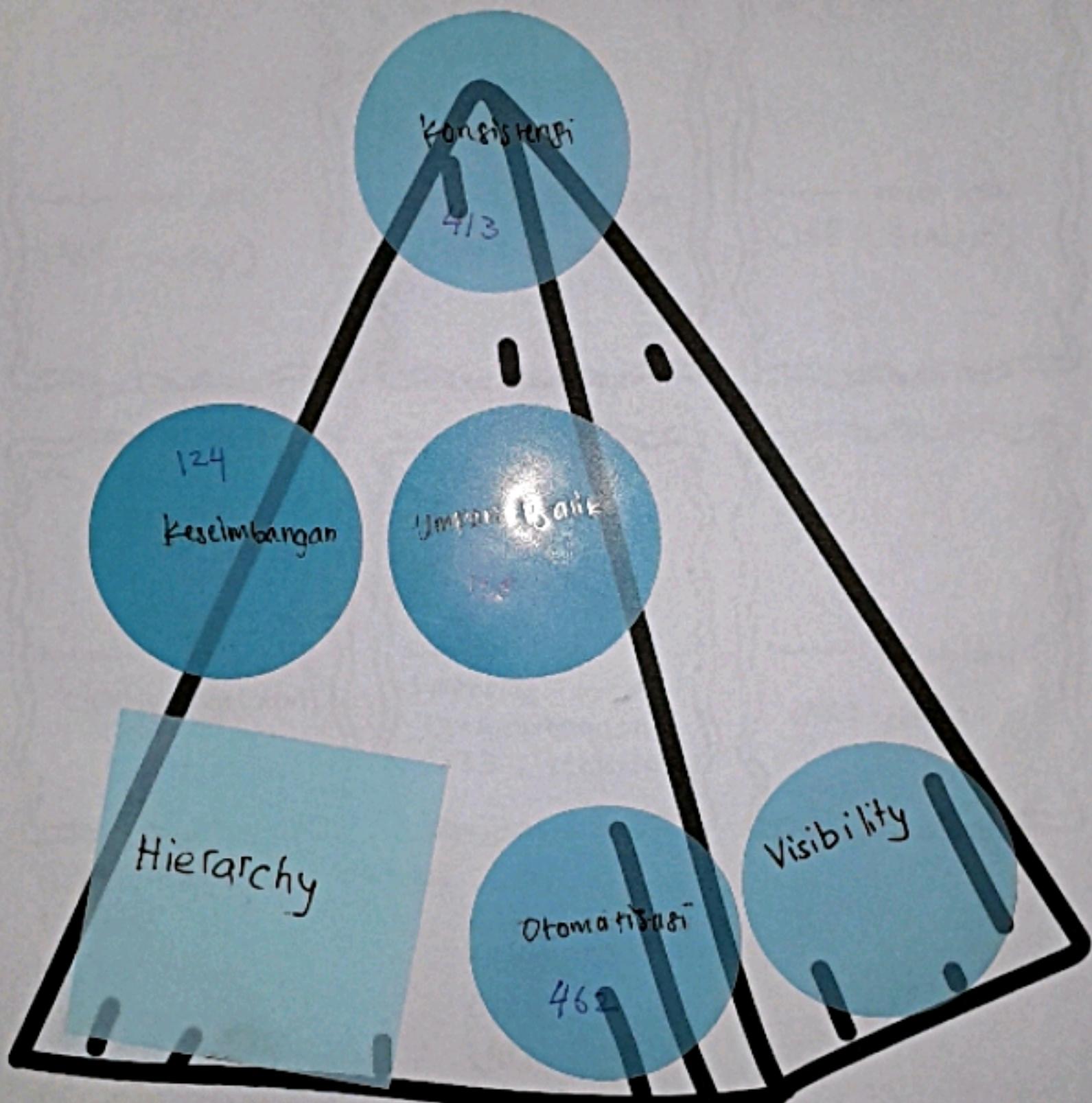
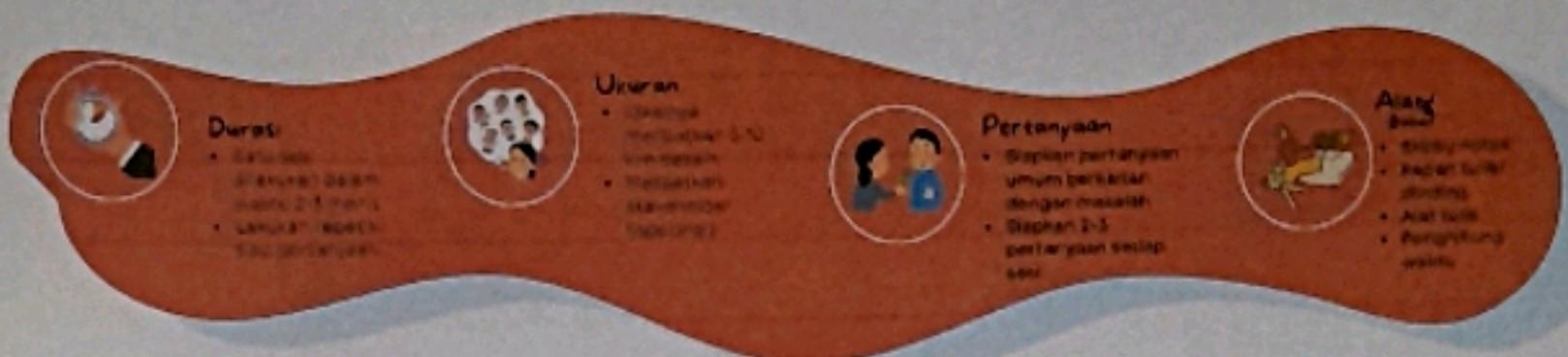
HMW 1 → Nadra Tan

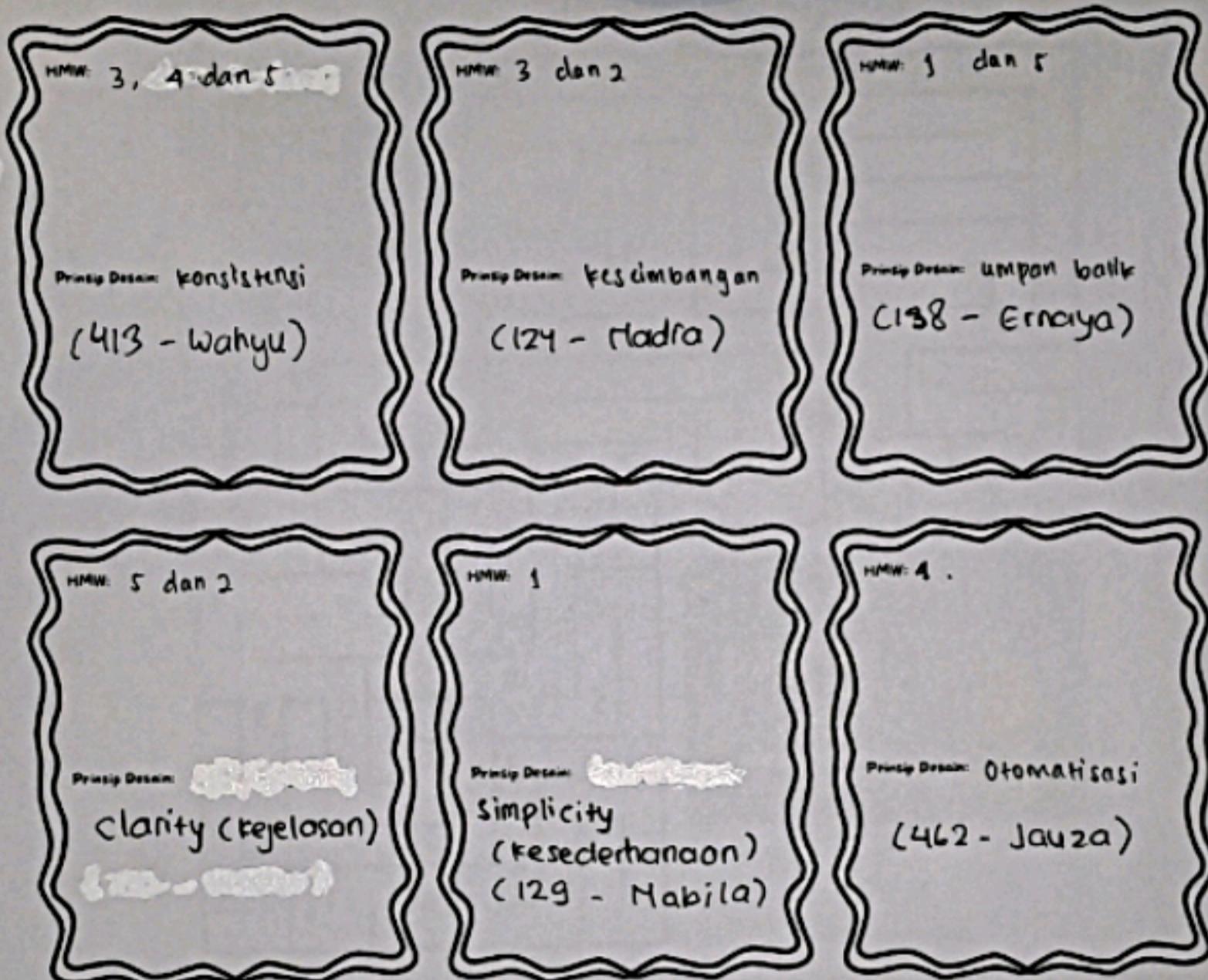
1. umpan balik
(ernaya fitri) → memberikan notifikasi atau status progres tugas agar Mahasiswa bisa perkembangannya.
2. keterlibatan
(Putri Nabila → Melibatkan teman dan orang tua lewat fitur kolaborasi atau diskusi agar mahasiswa termotivasi'.

HMW 9 (Jauza)

Konsistensi + Otomatisasi
(Nadra + Jauza)

Membuat jadwal belajar rutin dengan pengingat otomatis, agar tugas tidak menumpuk dan rasa "masih banyak waktu" berkurang.





Kelas : Petayasa Interaksi (B)

1. Nadra Tan (124)
2. Putri Nabilah (129)
3. Ernaya Fitri (138)
4. Wahyu Lukytoningtyas (413)
5. Jauza Wijdanish (462)

Pteropoda interostris (B)

Hodson Ton (1247)

Putri Flabila (129)

Ernaya fitri (138)

Watyu Lukyotaningtyas (413)

Jauzo Wijdaniah (46D)



HWY-1

Princip desain:
1. Umpulan bantik
2. Keterlibatan
Metode:
Snowball
sampling.

BMW 2

- Prinsip desain:

 1. keselarangan
 2. keterwibawaan
 3. adaptabilitas
 4. Metode:

Balanced Sampling
Snowball Sampling

HW-3

- Prinsip desain:
1. kesesuaian
- 2. konsistensi
- Metode:
convenience sampling
nunus nielsen

MEMO-4

- Prinsip desain:
- 1. konsistensi
- 2. aromatikasi
- Metode:
Saturation point
- Persyaratan sambungan

八九〇

- Prinsip dasain:
- 1. Adaptnibilitas
- 2. Konsistensi
- 3. Wmpchin batik

Metode:

- Snowball Sampling
- Saturation Point

Beberapa metode sampling

	Metode	Deskripsi	Cara Menentukan Responden	V
Sampling Probabilitas (Memberikan setiap individu peluang yang sama untuk dipilih)	a. Simple Random Sampling	Semua individu dalam populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih secara acak.	Memberi nomor pada setiap individu dalam populasi, kemudian memilih secara acak.	
	b. Stratified Sampling	Populasi dibagi menjadi strata (kelompok) berdasarkan karakteristik tertentu, lalu sampel diambil secara acak dari setiap strata.	Membagi populasi ke dalam strata, kemudian mengambil sampel acak dari setiap strata.	
	c. Cluster Sampling	Populasi dibagi ke dalam kluster (misalnya wilayah geografis), kemudian beberapa kluster dipilih secara acak untuk dijadikan sampel.	Memilih kluster secara acak, kemudian mengambil seluruh anggota dalam kluster terpilih.	
	d. Systematic Sampling	Responden dipilih berdasarkan interval tertentu dari daftar populasi.	Memilih setiap orang ke-10 atau interval lainnya dari daftar populasi.	
	e. Multi-Stage Sampling	Gabungan dari beberapa metode sampling probabilitas. Digunakan dalam penelitian besar dan kompleks.	Memilih kluster atau strata, kemudian melakukan sampling acak atau stratifikasi dalam tahap berikutnya.	
Sampling Non-Probabilitas (Tidak memberikan setiap individu peluang yang sama untuk dipilih)	f. Convenience Sampling	Responden dipilih berdasarkan kemudahan akses.	Mengambil sampel dari individu yang mudah diakses atau bersedia berpartisipasi.	✓
	g. Purposive Sampling	Responden dipilih berdasarkan kriteria atau tujuan spesifik penelitian.	Memilih responden yang memiliki karakteristik atau pengalaman tertentu yang relevan dengan penelitian.	✓
	h. Snowball Sampling	Responden awal direkrut, kemudian mereka merekomendasikan individu lain.	Meminta responden awal untuk merekomendasikan orang lain yang memenuhi kriteria penelitian.	✓
	i. Quota Sampling	Peneliti menetapkan kuota untuk setiap subkelompok dalam populasi.	Mengambil sampel hingga kuota dari setiap subkelompok terpenuhi.	
	j. Judgmental Sampling	Responden dipilih berdasarkan pertimbangan peneliti karena dianggap paling relevan atau informatif.	Peneliti memilih responden yang dianggap paling representatif atau relevan untuk penelitian.	
Metode Khusus (Digunakan untuk penelitian dengan tujuan atau struktur khusus)	k. Census (Sensus)	Semua individu dalam populasi diikutsertakan.	Meneliti seluruh populasi tanpa melakukan sampling.	
	l. Panel Sampling	Penelitian dilakukan pada kelompok individu yang sama secara berulang dalam jangka waktu tertentu.	Responden yang sama diikuti secara periodik untuk melihat perubahan.	
	m. Matched Sampling	Responden dipilih untuk dicocokkan dengan variabel tertentu sehingga dua kelompok yang dibandingkan seimbang.	Menemukan pasangan individu yang memiliki karakteristik yang sama pada variabel tertentu.	
	n. Event-Based Sampling	Responden dipilih berdasarkan keterlibatannya mereka dalam peristiwa atau aktivitas tertentu.	Mengidentifikasi responden yang berpartisipasi dalam kegiatan atau acara tertentu.	

Beberapa metode penentuan jumlah responden

No	Metode	Deskripsi	Cara/Formula	V
1	Rumus Nielsen	Menggunakan sampel kecil untuk pengujian kegunaan. Nielsen menyarankan bahwa pengujian dengan 5 pengguna akan mengungkapkan 85% masalah kegunaan.	Sampel = 5 responden untuk usability testing.	✓
2	Rumus Slovin	Digunakan ketika populasi diketahui untuk menghitung ukuran sampel yang sesuai.	$n = N / (1 + Ne^2)$, di mana N = ukuran populasi, e = margin of error.	
3	Rumus Cochran	Digunakan untuk populasi besar atau tidak diketahui.	$n_0 = \frac{Z^2 \cdot p(1-p)}{e^2}$, untuk populasi terbatas: $n = \frac{n_0}{1 + \frac{n_0 - 1}{N}}$	
4	Rumus Yamane	Digunakan untuk populasi yang diketahui.	$n = \frac{d}{(1 + d)^2}$, di mana N = ukuran populasi, d = margin of error.	
5	Guideline Berdasarkan Jenis Penelitian	Pedoman umum berdasarkan jenis penelitian.	Penelitian kualitatif (20-30 responden), Grounded Theory (20-30), Phenomenological (5-10).	
6	Saturation Point	Digunakan dalam penelitian kualitatif hingga tidak ada informasi baru yang muncul.	Pengumpulan data sampai tidak ada informasi baru yang muncul (biasanya antara 10-30 responden).	✓
7	Nomogram Sampling	Alat visual untuk menentukan ukuran sampel berdasarkan power, ukuran efek, dan tingkat signifikansi.	Menggunakan nomogram atau tabel statistik untuk memperkirakan ukuran sampel.	
8	Historical Guidelines	Mengacu pada studi atau literatur sebelumnya untuk menentukan ukuran sampel.	Berdasarkan studi sebelumnya dalam topik yang sama.	
9	Bootstrap Sampling	Menggunakan resampling untuk memperkirakan variasi dalam populasi tanpa pengambilan sampel tambahan.	Penggunaan data sampel yang ada untuk estimasi variasi populasi.	
10	Expert Judgment	Menggunakan penilaian ahli untuk menentukan ukuran sampel.	Ahli menilai jumlah responden yang cukup berdasarkan pengalaman.	
11	Sequential Sampling	Pengambilan sampel berurutan hingga titik stabil tercapai.	Mulai dengan sampel kecil, tambahkan hingga data cukup untuk analisis.	
12	Adaptive Sampling	Sampling adaptif sesuai dengan hasil awal.	Penambahan sampel di daerah dengan lebih banyak informasi atau variasi besar.	
13	Time-Based Sampling	Penentuan jumlah responden berdasarkan waktu, bukan populasi.	Data dikumpulkan selama jangka waktu tertentu, bukan jumlah tetap.	
14	Balanced Sampling	Sampel diambil agar semua variasi dalam populasi terwakili dengan seimbang.	Populasi dibagi menjadi subkelompok, kemudian sampel diambil secara proporsional.	✓
15	Disproportionate Stratified Sampling	Subkelompok kecil diberi bobot lebih besar dalam sampel.	Penentuan subkelompok yang membutuhkan perhatian lebih, kemudian mengambil lebih banyak sampel dari subkelompok tersebut.	
16	Latent Class Sampling	Membagi populasi berdasarkan variabel laten, lalu mengambil sampel dari setiap kelas.	Menggunakan Latent Class Analysis (LCA) untuk mengidentifikasi kelas laten, lalu ambil sampel dari setiap kelas.	
17	Berdasarkan Ukuran Efek (Effect Size)	Jumlah sampel ditentukan berdasarkan ukuran efek yang diharapkan.	Menggunakan power analysis untuk menentukan ukuran efek, dan menghitung jumlah responden yang dibutuhkan.	
18	Model Bayesian	Menggunakan prinsip Bayesian untuk memperbarui estimasi populasi berdasarkan sampel yang diambil.	Mulai dengan prior, dan memperbarui ukuran sampel seiring bertambahnya data baru.	
19	Minimization Method (Uji Klinis)	Digunakan dalam uji klinis untuk menjaga keselarasan distribusi responden.	Alokasi dinamis responden untuk menjaga keselarasan antar kelompok.	
20	Fixed vs. Flexible Sample Size	Ukuran sampel bisa tetap atau fleksibel tergantung kebutuhan penelitian.	Mulai dengan ukuran tetap, tambahkan responden jika data awal menunjukkan variasi signifikan.	
21	Respondent-Driven Sampling (RDS)	Digunakan untuk populasi yang sulit dijangkau, dengan insentif bagi responden untuk merekrut responden lain.	Menggunakan metode snowball dengan insentif, kemudian menyesuaikan bias melalui model statistik.	

Mata Kuliah : Rekayasa Interaksi (B)

Anggota Kelompok : - Nadra Tom (2022-129)

- Putri Nabilla (2022-129)

- Ernaya Fitri (2022-130)

- Wahyu Letytaningtyas (2022-413)

- Jauza Wijayamih (2022-162)

Durasi

- Setiap sesi
- dilakukan dalam waktu 5-10 menit
- Lakukan kembali jika pertama kali tidak pertama kali

Ukuran

- idealnya melibatkan 5-10 tim desain
- Melibatkan stakeholder opsional

Pertanyaan

- Siapkan HMW
- Cari Apps, Layanan, Pengembangan yang sesuai HMW

Agregat

- Sticky notes
- Alat tulis
- Penghitung waktu

1

HMW:

Prinsip dasar:

Metode:

2



3



4



6

HMW yang diobservasi:

Kapan observasi dilakukan:

Hasil Observasi

Observasi

Melakukan prosedur pelaksanaan

30 Menit

- **Tahap 1:** Ambil satu HMW
- **Tahap 2:** Lakukan pencarian responden yang tepat
- **Tahap 3:** Minta izin kepada responden/ orang tua/ wali/ orang yang bertanggung jawab
- **Tahap 4:** Lakukan pengamatan sesuai dengan HMW yang dipilih
- **Tahap 5:** Rekam hasil pengamatan, catat hasil pada lembar kerja
- **Tahap 6:** Catat hasil temuan pada lembar kerja

5

ooo



“

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

HMW yang diobservasi:

Kapan observasi dilakukan:

Selasa, 07-10-2025

Hasil Observasi

Jawaban Pada kertas
binder

HMW yang diobservasi:

Kapan observasi dilakukan:

Selasa , 07 - 10 - 2025

Hasil Observasi

Jawaban Pada kertas
binder

HMW yang diobservasi:

Kapan observasi dilakukan:

Selasa, 07-10-2025 .

Hasil Observasi

Jawaban Pada kertas
binder .

HMW yang diobservasi:

Kapan observasi dilakukan:

Hasil Observasi

① * HMW yang diobservasi : How might we Mengurangi kebiasaan mengajukan tugas mendekati deadline bagi Mahasiswa saat mengikuti kelas di kampus sehingga mereka mendapat dukungan dari teman dan orang tua ?

* Kapan observasi dilakukan : Selasa, 07-10-2025.

* Hasil observasi : Kebiasaan mahasiswa Mengajukan tugas mendekati deadline bersifat variatif. Sebagian Mahasiswa masih sering menunda, sementara sebagian lainnya sudah mulai mengajukan lebih awal. Mahasiswa terkadang mendapat pengingat dari teman setelah, namun tidak konsisten. Tingkat keterlibatan orang tua dalam memantau perkembangan tugas mahasiswa berada pada kategori netral. Mahasiswa setuju bahwa dukungan teman atau orang tua membuat menyelsaikan tugas lebih awal. Mahasiswa memiliki jawaban yang variatif saat menyelesaikan tugas sendiri.

② * HMW yang diobservasi : How might we Mencegah penurunan performa akademik pada pelajar saat belajar mandiri dirumah sehingga mereka mendapat jeda istirahat yang efektif (misalkan, jalan-jalan singkat) dan tetap produktif.

* Kapan Observasi dilakukan : Selasa, 07 - 10 - 2025.

* Hasil Observasi : Mahasiswa dapat fokus belajar mandiri lebih dari 30 menit tanpa terganggu. Setelah belajar terlalu lama, performa sebagian mahasiswa menurun dan sebagian tidak. Mahasiswa biasanya mengambil waktu istirahat atau jalan-jalan singkat agar bisa fokus kembali. Notifikasi atau pengingat otomatis membantu sebagian mahasiswa mematuhi waktu istirahat belajar dan sebagian mahasiswa kurang membantu. Mahasiswa membutuhkan aktivitas non-akademik singkat untuk mengembalikan semangat belajar.

③ HNW yang diobservasi : How might we mengatasi sikap "muat banyak waktu" (menurungnya Urgensi / Productivity)

Pada mahasiswa ketika diberikan tugas dengan deadline panjang sehingga mereka ter dorong membuat to-do list atau jadwal belajar dan menyelesaikan tugas tepat waktu?

* Kapan observasi dilakukan : Selasa, 07 - 10 - 2025

* Hasil observasi : Jika deadline tugas masih jauh, Mahasiswa cenderung menunda memulai. Mahasiswa merasa tugas dengan deadline panjang kurang mendesak dibanding tugas dengan deadline pendek. Membuat to-do list membantu mahasiswa mengerjakan tugas sebelum deadline. Kalender atau jadwal

belajar membantu sebagian Mahasiswa menyelesaikan tugas dengan deadline Panjang, Sedangkan sebagian Mahasiswa tidak . Fitur "cek Progres tugas" berkala dapat meningkatkan semangat Mahasiswa menyelesaikan tugas .

Panduan Refleksi HMW

Kriteria	Pertanyaan Penuntun	Terlalu Lebar (Luas)	Terlalu Sempit	Tepat
Fokus Masalah	Apakah HMW mengacu pada masalah inti yang ingin dipecahkan?	Masalah tidak jelas atau terlalu umum, tidak spesifik.	Hanya fokus pada masalah kecil yang kurang signifikan.	Menyasar masalah yang jelas dan relevan.
Flexibilitas Solusi	Apakah pertanyaan ini cukup fleksibel untuk memungkinkan berbagai solusi berbeda?	Terlalu banyak solusi yang bisa diterapkan, tanpa batasan.	Hanya memungkinkan satu atau dua solusi saja.	Memungkinkan berbagai solusi, tetapi masih dalam konteks.
Skala Solusi	Apakah ruang lingkup pertanyaan ini sesuai dengan sumber daya dan waktu yang tersedia?	Memerlukan sumber daya atau waktu yang terlalu banyak.	Hanya menyelesaikan aspek kecil dari masalah.	Sesuai dengan waktu dan sumber daya yang ada.
Relevansi dengan Pengguna	Apakah HMW relevan dengan kebutuhan dan masalah pengguna?	Tidak spesifik mengenai kebutuhan nyata pengguna.	Hanya menyasar bagian kecil dari perjalanan pengguna.	Berfokus pada kebutuhan pengguna yang relevan dan signifikan.
Kemampuan Menghasilkan Ide Kreatif	Apakah pertanyaan ini menciptakan ide-ide kreatif tanpa terlalu membatasi?	Terlalu luas sehingga ide menjelid tidak fokus.	Terlalu sempit, ide-ide terbatas dan seragam.	Hemicu ide-ide kreatif dan inovatif yang relevan.
Jelas dan Mudah Dipahami	Apakah HMW mudah dipahami dan memberi arah yang jelas?	Terlalu ambigu dan kabur, sulit dipahami.	Sangat teknis atau terlalu spesifik.	Cukup jelas untuk dipahami namun memberi ruang eksplorasi.
Dampak Solusi	Apakah solusi dari HMW akan memberikan dampak signifikan bagi pengguna atau masalah yang dihadapi?	Dampaknya tidak jelas atau sangat luas sehingga sulit diukur.	Dampaknya terlalu kecil untuk memberikan perubahan signifikan.	Memungkinkan solusi dengan dampak yang jelas dan signifikan.
Kolaboratif	Apakah pertanyaan ini mengundang kolaborasi antar anggota tim?	Terlalu umum, tidak mendorong peran spesifik dalam tim.	Membatasi peran, hanya melibatkan bagian kecil dari tim.	Mendorong kolaborasi antar tim dan berbagai perspektif.
Keterkaitan dengan Tujuan Akhir	Apakah pertanyaan ini berkorelasi dengan tujuan atau visi akhir proyek?	Tidak secara langsung terhubung dengan tujuan proyek.	Terlalu sempit sehingga tujuan akhirnya sulit tercapai.	Berkontribusi langsung pada tujuan akhir proyek.

Point of view

30 Menit

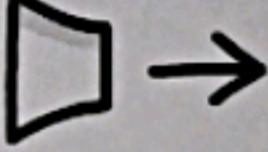
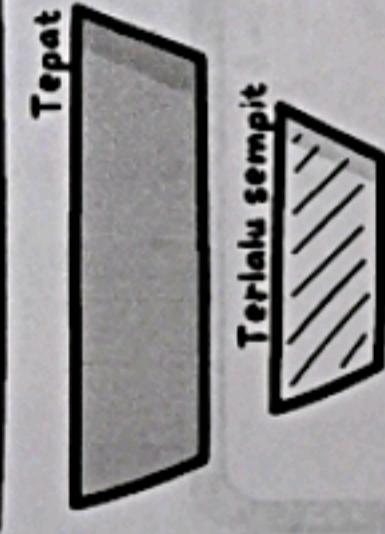
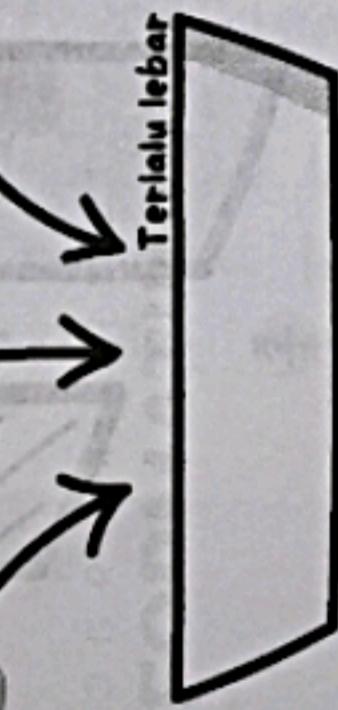
Melakukan pertemuan pelaksanaan

- Tahap 1: Ambil satu HMW
- Tahap 2: Lakukan refleksi untuk setiap HMW yang dipilih, gunakan panduan refleksi untuk melakukan refleksi
- Tahap 3: Pilah HMW kedalam funnel yang ada di lembar kerja

HMW:

Prinsip desain:

Metode:



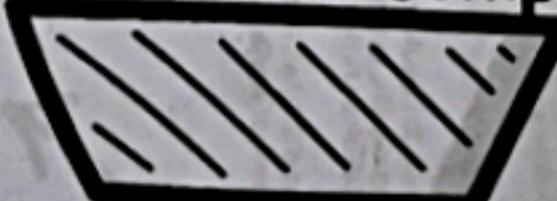
HMW yang direfleksi:

Refleksi:

HMW 1, HMW 2, HMW 3

Tepat

Terlalu lebar



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

HMW 1

HMW yang direfleksi : How Might we kebiasaan mengerjakan tugas mendekati deadline bagi mahasiswa saat mengikuti kelas di campus sehingga mereka mendapat dukungan dari teman dan orang tua?

Refleksi : 1. Tidak terlalu sempit, masih bisa dikembangkan dengan dukungan sosial dan teknologi.

2. Tidak terlalu lebar, fokus pada kebiasaan menunda tugas.

3. Tepat, karena menyentuh aspek perilaku dan kolaborasi.

4. Fokus: meningkatkan disiplin melalui dukungan teman / orang tua.

5. Potensi solusi : platform pengingat sosial, reminder AI berbasis grup.

HMW 2

HMW yang direfleksi : How might we mencegah penurunan performa akademik pada pelajar saat belajar mandiri di rumah sehingga mereka mendapat jeda istirahat yang efektif dan tetap produktif?

Refleksi : 1. Tidak terlalu sempit, bisa diterapkan pada berbagai konteks belajar mandiri.

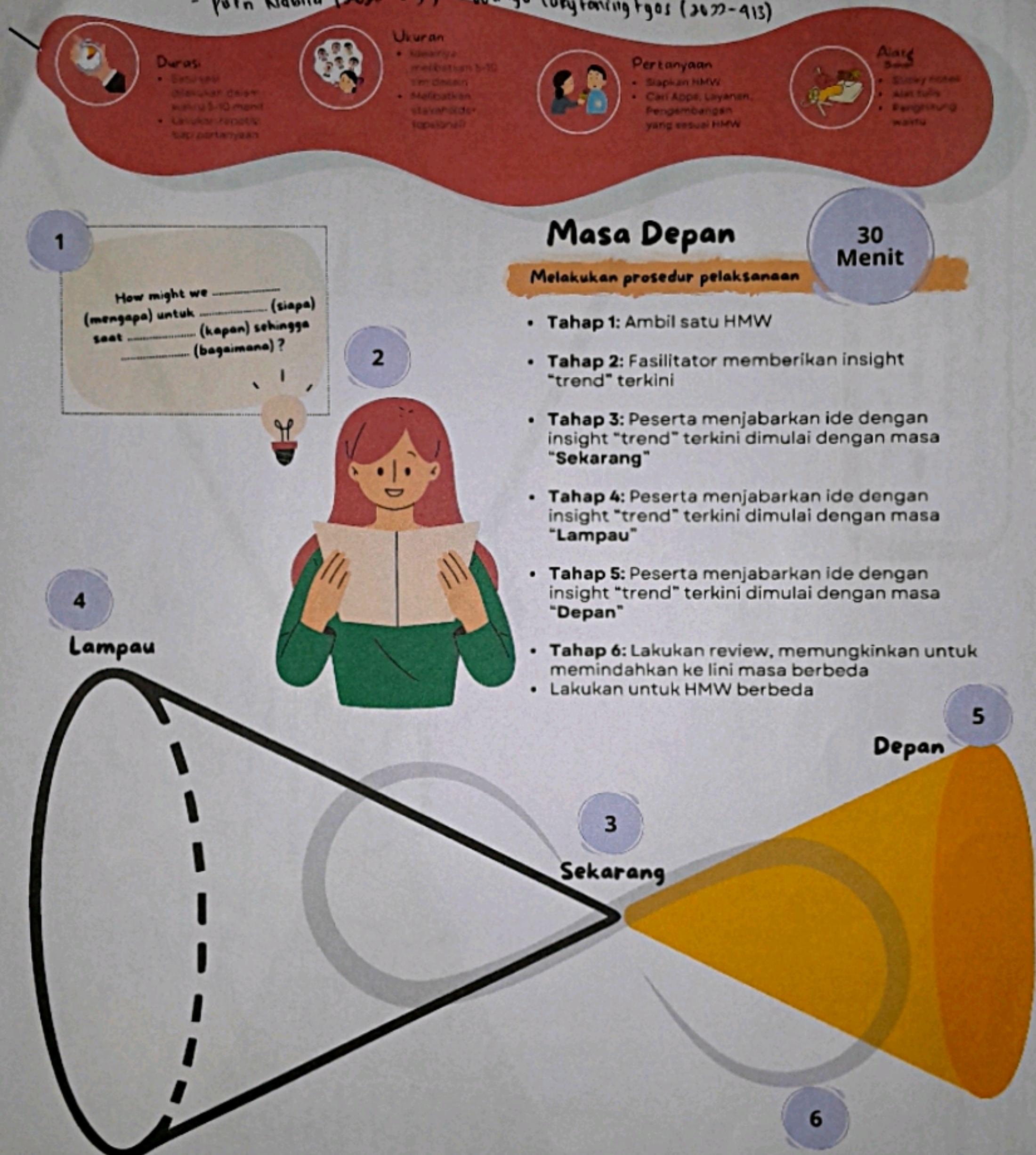
2. Tidak terlalu lebar, karena tetap fokus pada performa akademik dan istirahat

3. Tepat, sesuai dengan kebutuhan kesimbangan belajar.
4. Fokus : Mengajaga performa dengan mengatur waktu belajar dan istirahat.
5. Potensi solusi : AI focus assistant, sistem pengingat istirahat otomatis.

HMW 3

HMW yang direfleksi : How might we mengatasi sikap "masih banyak waktu" pada mahasiswa ketika diberikan tugas dengan deadline panjang sehingga mereka terdorong membuat to-do list atau jadwal belajar dan menyelesaikan tugas tepat waktu?

- Refleksi :
1. Tidak terlalu sempit, karena bisa diketahui dengan banyak jenis solusi digital.
 2. Tidak terlalu lebar, tetapi fokus pada tugas berdeadline panjang.
 3. Tepat, karena permasalahan umum yang dialami mahasiswa.
 4. Fokus : Membentuk kebiasaan produktif melalui perencanaan otomatis.
 5. Potensi solusi : AI planner adaptif, gamifikasi tugas, to-do list otomatis.



Generative Artificial Intelligence menjadi populer saat ini

karena dapat membantu menyelesaikan berbagai permasalahan yang ada, menurut Anda bagaimana jika teknologi ini di terapkan pada permasalahan yang ada

HWW 1

Lampau

- Mahasiswa mengandalkan catatan manual / paparan tulis untuk mencatat deskripsi.
- Tidak ada koordinasi dengan teman sekelas.
- Orang juga hanya tahu hasil akhir bukannya prangkat.
- Tidak ada sistem pengingat otomatis dan dalam dalam platform.

Sekarang

- Aplikasi collaborative learning (Notion, Google workspace)
- Fitur accountability partner (teman belajar virtual)
- AI render system dan AI tutor untuk mengajari otomatis.

Depar

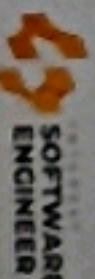
卷之三

karena dapat membantu menyelesaikan berbagai permasalahan yang ada, menurut Anda bagaimana jika teknologi ini di terapkan pada permasalahan yang ada

HMW 2.



ISSN 2404-111X • 03-174 • 4000 JUN 2019 • 76 • 119
"NoviceDev Canvas", Mendelty Data
doi: 10.17632/4ucy9rhmf1



142

Lampau

unPAUL

- * Buajar diaturan secara manusia tanpa pengingat
 - * Waktu tidak tentat.
 - * Hidat ada berada dan terang manusia jemu energi dan tulus.
 - * Kira-kira diatur sendiri tanpa padaan ilmuah.
 - * Tidak ada dupungan teknologi untuk mendukung bangsa belajar.

Sekarang

DEPARTMENT

- * Aplikasi fitnes dan kelembabanan belajar seperti Freet, Headspace, Motivon AI Habits.
 - * Teknologi Wearable (jam tangan, pilpres, senior posture duduk).
 - * AI untuk focus tracking dan Mental Wellness assistant.

Depay

PCPAN

- * Diwakapkan Al Fathur
Assurant yang melanjutkan
kebiasaan belajar, lalu
menyelesaikan jadwal liturgi
haroptimal.
- Apabila kita mengatur mulu
ritasasi ortodoksis ke dalam
agenda teknologi kesenianan
di wabah virus corona.
- Lainnya lagi yang memudahkan
kegiatan liturgik pada diri yang
diluar kota atau jalas perawat
terdiri, atau diluar sirk

Generative Artificial Intelligence menjadi populer saat ini karena dapat membantu menyelesaikan berbagai permasalahan yang ada, menurut Anda bagaimana jika teknologi ini di terapkan pada permasalahan yang ada

HMW 3

Lampau

Mahasiswa hanya mendapat deadline di bawah cekatan atau mondar-mondar

Tidak ada sistem yang siap-siap tugas memecahkan tugas besar menjadi langkah kecil

Sekarang

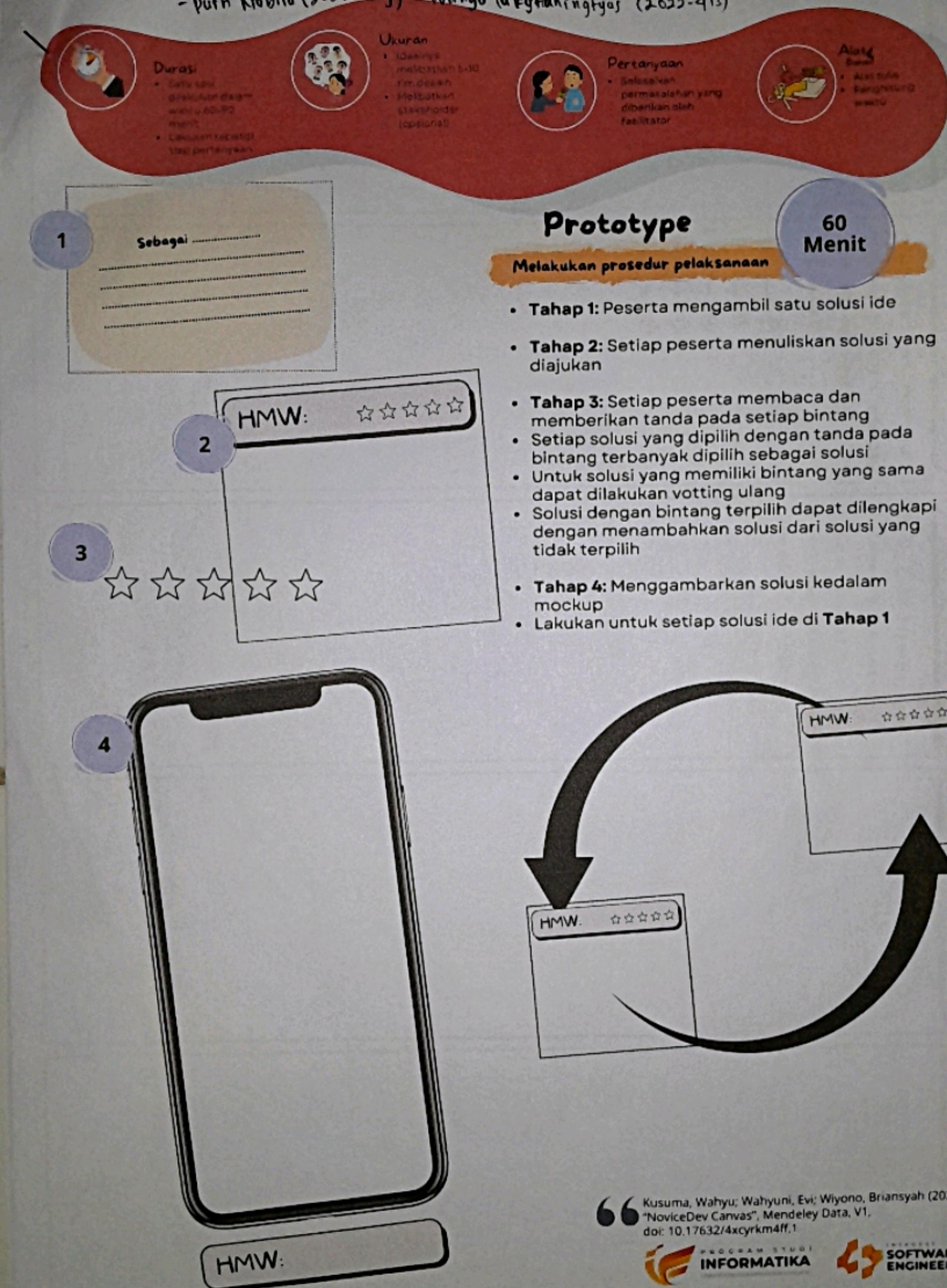
1. AI Task planner (Hadir AI, Todoist, Google Gemini)
2. Komunikasi dan habit tracking
3. Integrasi kalender otomatis dengan tugas akademik

Depar

AI planner dapat menyelesaikan tugas otomatis menjadi sub tugas korian

AI bisa memberikan lokasi mingguan agar mahasiswa melihat perkembangan produktivitinya

Integrasi dengan gamification yang mempunyai krip kisi sub tugas selesaikan



HMW: 1 ★★★☆☆

→ Fitur grup belajar digital dimana teman bisa memberi dukungan atau masih kelenuhan.

HMW: 2 ★★★★★

→ Aplikasi bisa mengatur musik relasi di otomatis ketika mendekati kelenuhan.

HMW: 3 ★★★★☆

→ AI bisa memberikan laporan mingguan agar mahasiswa melihat perkembangan produktivitasnya.

HMW: ☆☆☆☆☆

HMW: ☆☆☆☆☆

124 - B
129 - B
138 - B
413 - B
462 - B

462 - B ✓

413 - B ✓

129 - B

Grup Belajar		
Diskusi	Materi	Anggota

Focus Mode	

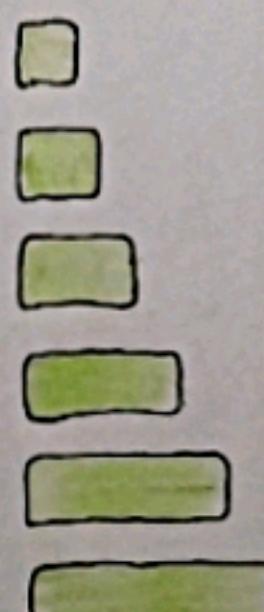
Weekly Report	
Week: Oct 1 - Oct 7	2

Productivity

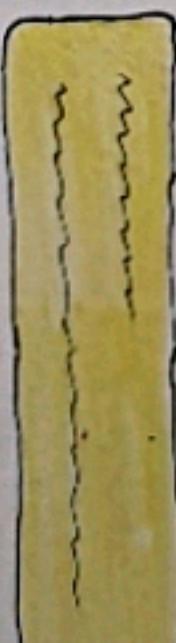


Take a break!

You have been focus
for 25 minutes. Let's take
a break.



Insights



Completed Tasks

- ① ~~~~~
- ② ~~~~~

HMW: 1

HMW: 2

HMW: 3

< Grup Belajar ☕

Diskusi // Materi // Anggota

PDF Modul - 1 - Rekayasa - Interaksi

PDF Modul - 2 - Rekayasa - Inter

PDF Modul - 3 - Rekayasa - Inter

PDF Modul - 4 - Rekayasa - Inter

PDF Modul - 5 - Rekayasa - Inter

< Grup Belajar ☕

Diskusi // Materi // Anggota

Nabila Putri

Wabwu Lukastiningtyas

Eryna Fitri

Nadra Tari

Jawza wi'daniyah

< Grup Belajar ☕

Rekayasa Interaksi

Rekayasa Ulang Sistem

Pr. Skripsi

Rekayasa Kebutuhan

Game Cerdas

Desain Game

Matematika Diskrit

Olahraga

Jaringan Komputer

SCHEDULE

Oktobar 2026

MIN	SEN	SEL	RAB	KAM	JUM	SAB
29	30	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Jadwal

Matematika
2025-10-16

HAPUS EDIT

Tambah Jadwal

Mata Pelajaran*

Tanggal *

Batal

Simpan

Edit Jadwal

Mata Pelajaran *

Tanggal *

2025-10-16

Batal

Simpan

HMW: 3

HMW: 3

HMW: 3

< Timer fokus

25:00

Mulai

Target Harian

3 / 5

Catatan Hasil Belajar

Belajar matematika
untuk ujian besok

< To - Do - List

Menggerjakan
Latihan
Matematika

Membaca
buku

Membuat
Catatan

Tambahkan tugas

Home Jadwal Tugas Report Profil

< To - Do - List

Menggerjakan
Latihan
Matematika

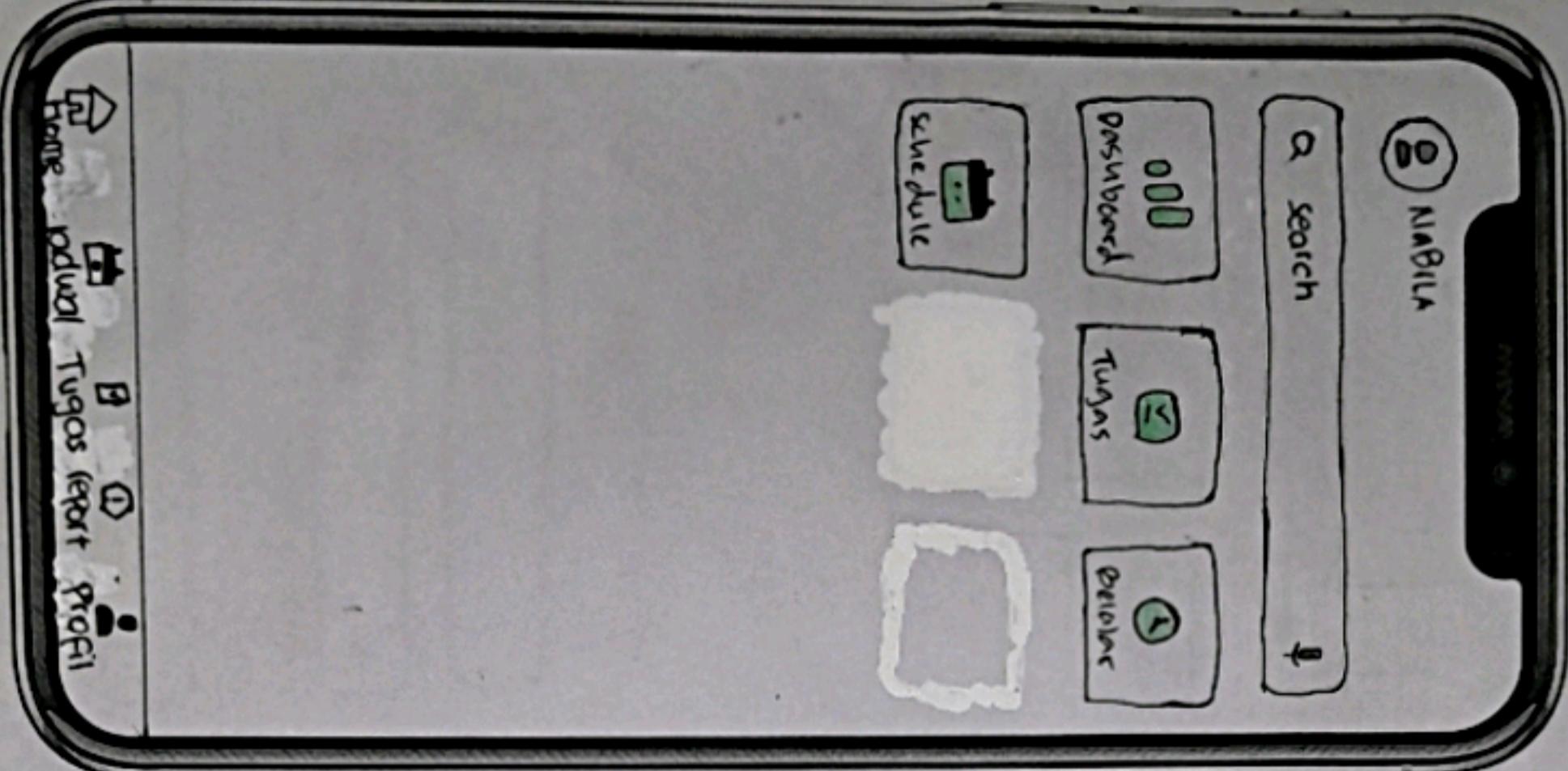
Completed

Save

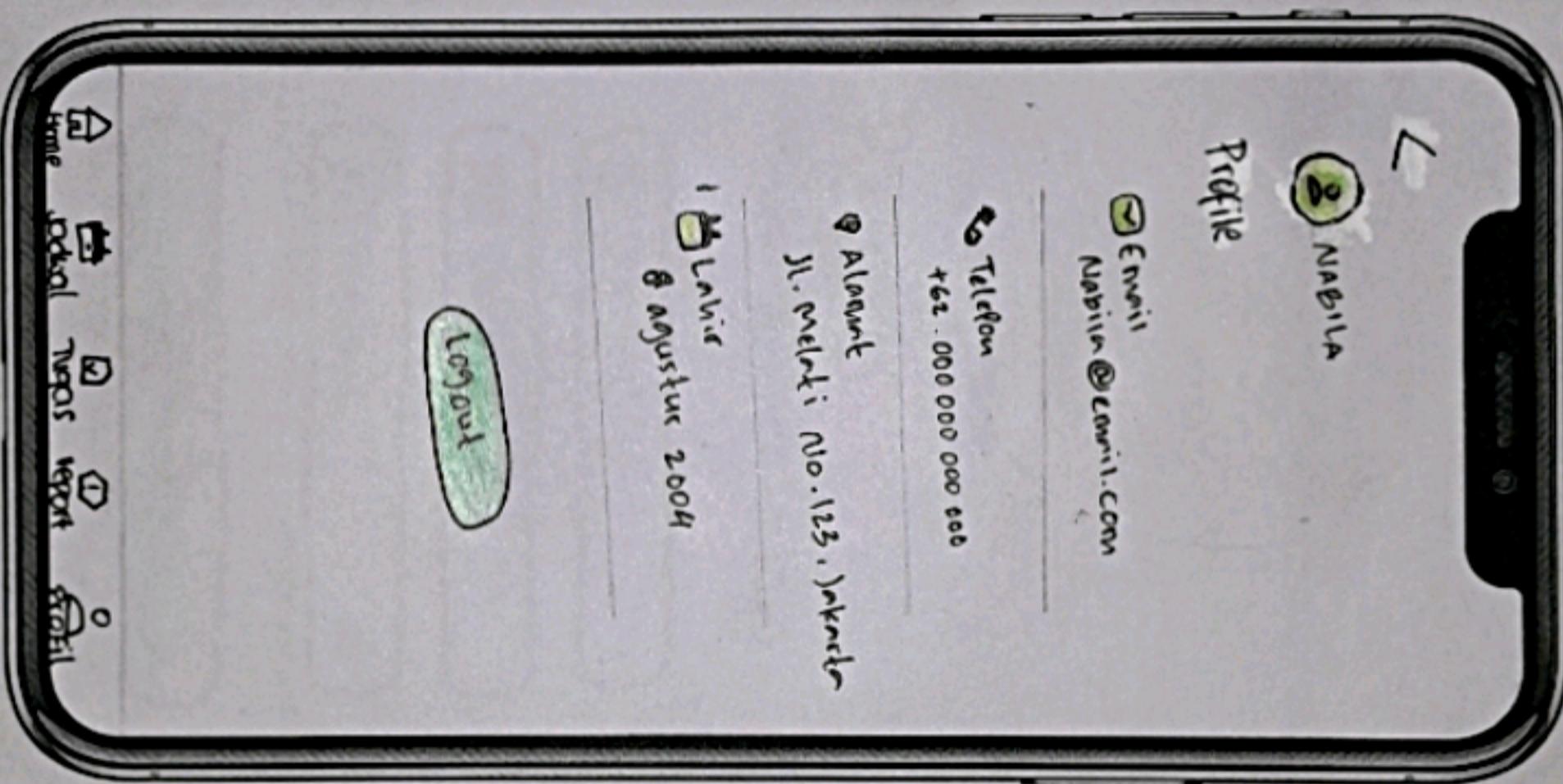
HMW: 3

HMW: 3

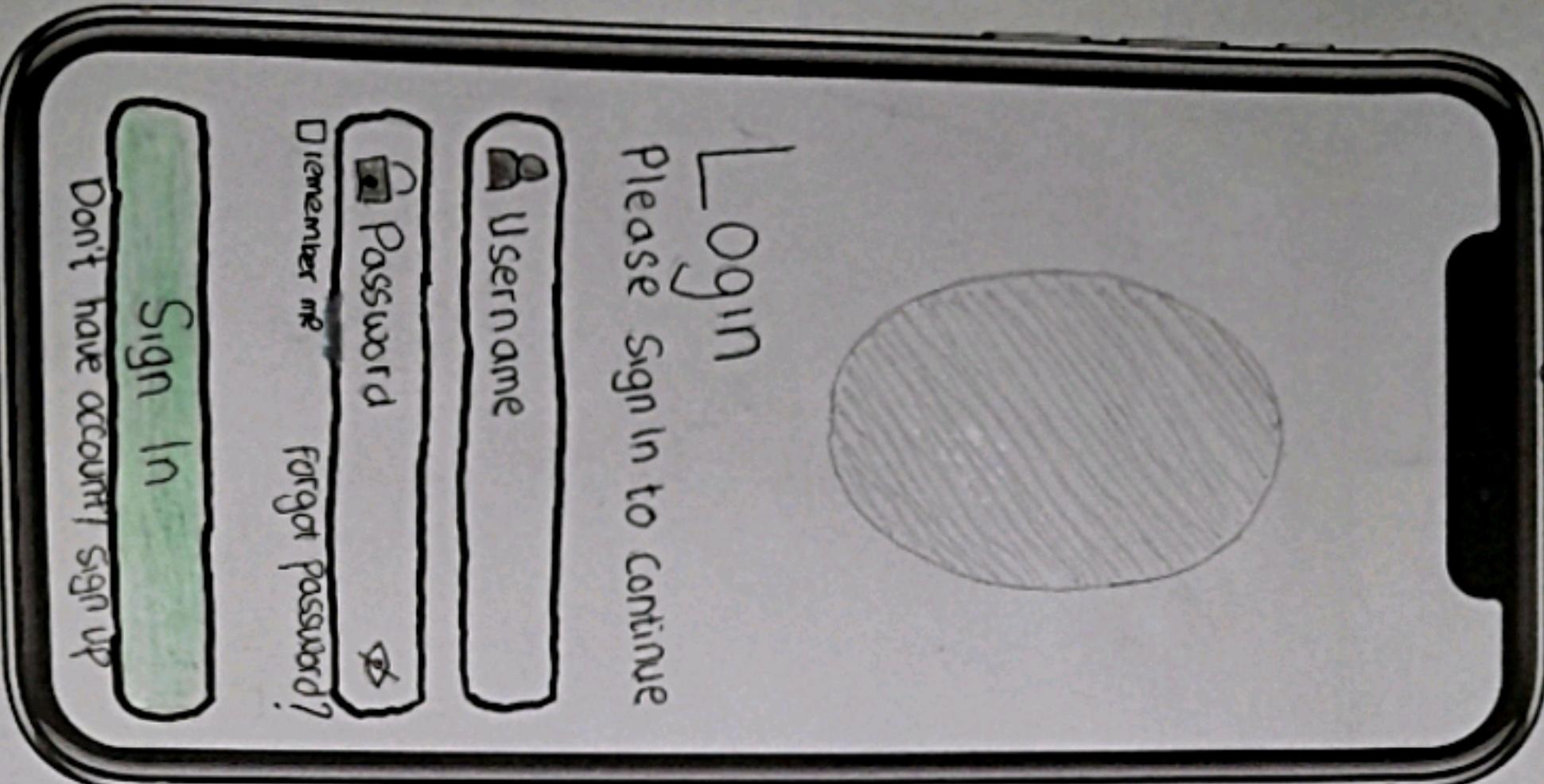
HMW: 3



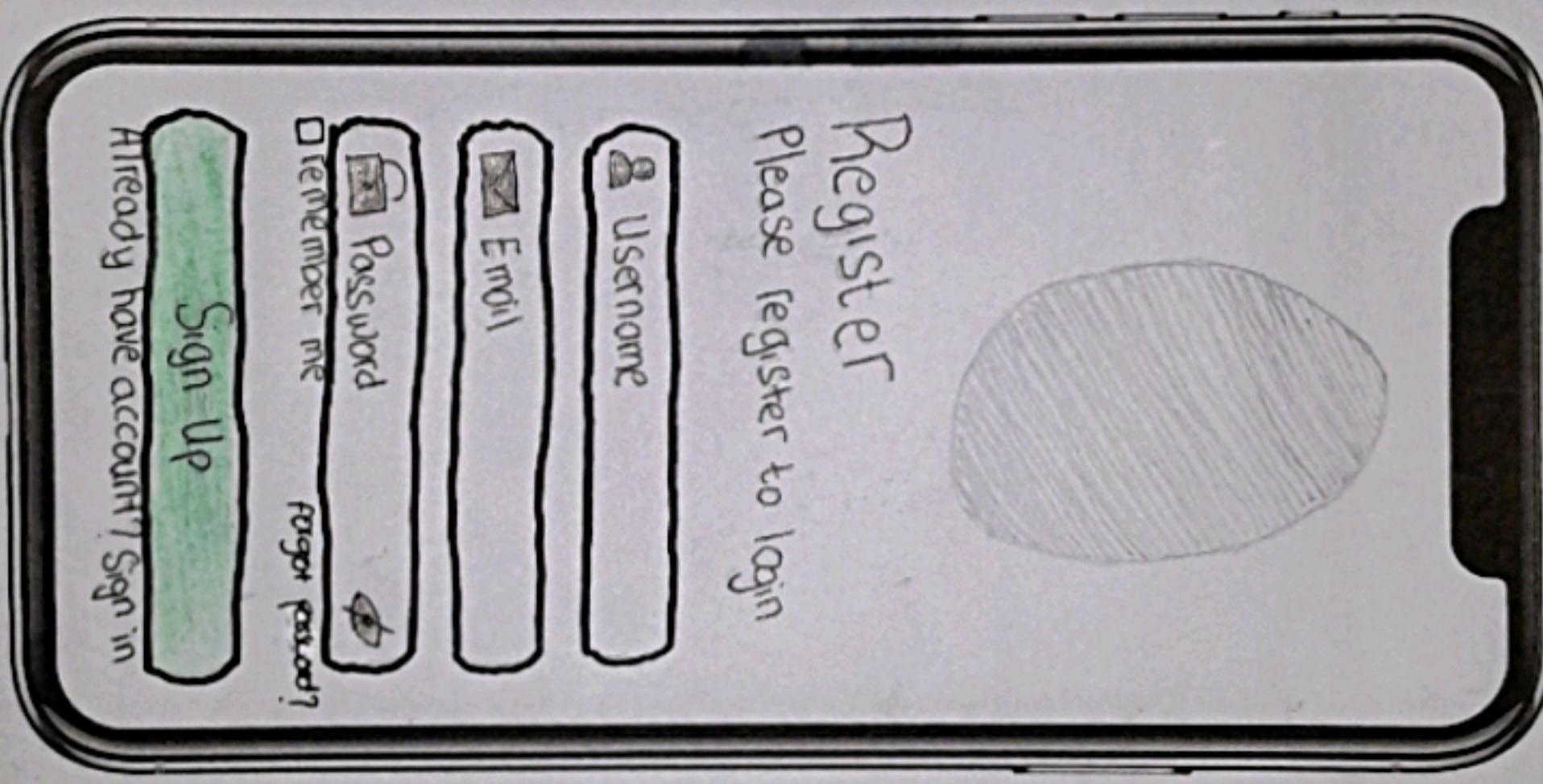
HMW: 1 Januari



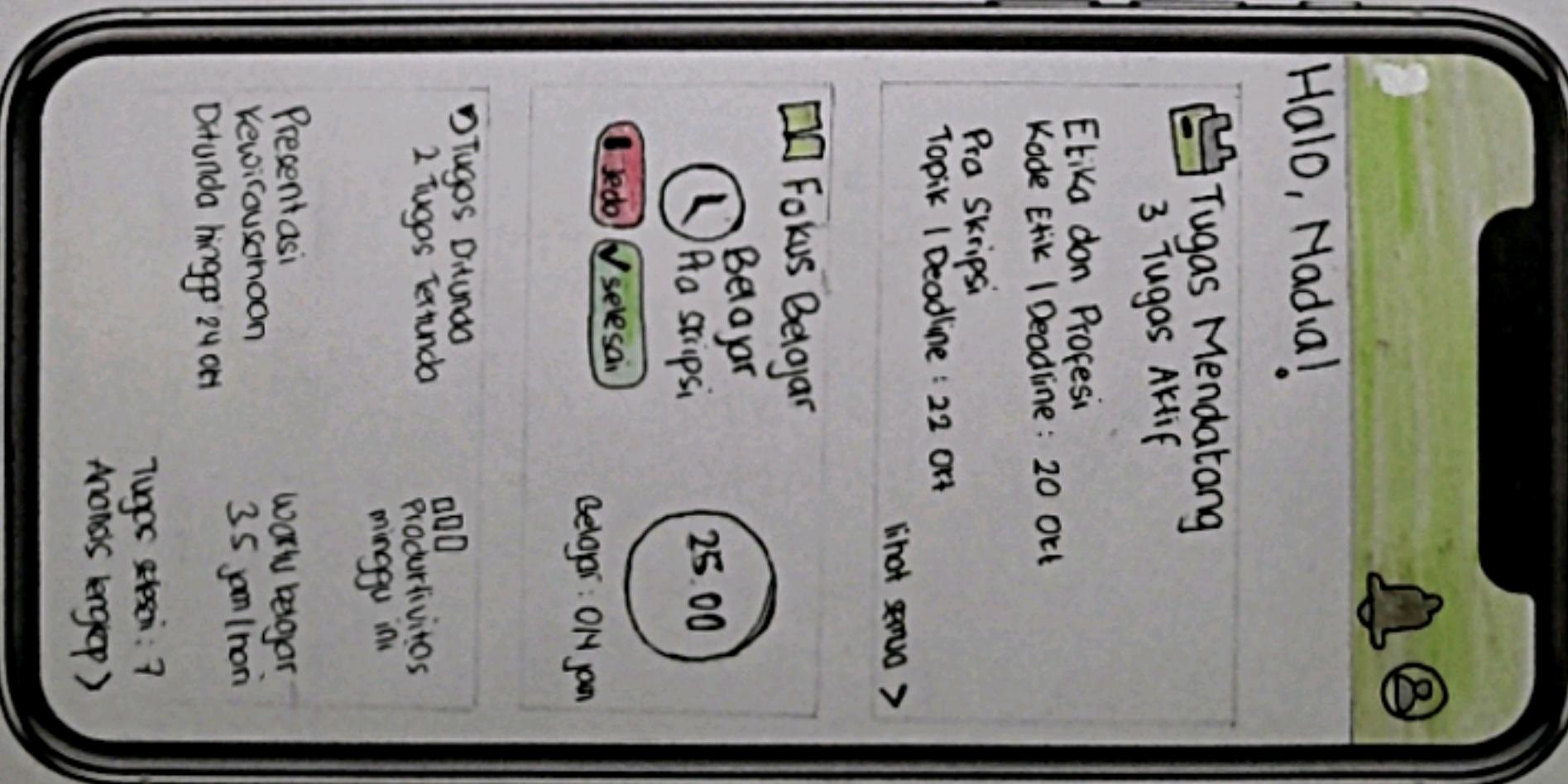
HMW:



HWW: 1



HWW: 1



HWW: 3