



# Mengejar Design Sprint



*Ga' banyak teori, straight to the point  
& siap praktik.*

Rizki Mardita  
Product Design Senior Lead at Tokopedia

Illustration by  
Tubagus Salamudin

Mengejar  
**Design  
Sprint**



Bagian 1

# **Kenalan dulu sama design sprint**

# Apa tu Design Sprint

Design Sprint itu metodologi yang udah terbukti buat nyolesain masalah lewat desain, bikin prototipe, & nge-test ide ke pengguna kita. Desain Sprint itu juga bisa nyelarasin visi tim kita supaya tujuan & hasilnya jelas & cepat.

Ujung-ujungnya, Design Sprint ini dipakai buat ngembangin hipotesis, bikin prototipe dari ide-ide, trus kita bakal ngelakuin uji coba secara cepat dengan nilai investasi yang seminim mungkin.

Metodologi Desain Sprint ini dikembangin di Google dari visi buat numbuhin budaya UX dan praktek kepemimpinan desain di seluruh organisasi.

Buku Sprint yang diterbitin sama Jake Knapp dan John Zeratsky ngajarin cara yang keren & bagus buat kita mulai Design Sprint yang dioptimalkan buat startup. Mereka juga ngasih checklist yang mudah buat ngejalanin Sprint 5 hari.

# Fase Design Sprint

## Understand

Fase ini tu pertama buat mengenal satu sama lain di team sekalian ngebantu buat ngembangin empati. Yang paling penting juga, fase ini tu buat ngumpulin semua informasi/pengetahuan soal bisnis, user kita, trus masalah-masalah dari user kita. Disini kita harus ngebawa team kita supaya pada paham masalah-masalah dan menentukan tantangan yang mau diselesaikan.

## Diverge

Abis kita pada tau masalah yang pengen diselesain di fase Understanding tadi, sekarang di fase ini kita bakal nyari ide sebanyak mungkin. Masing-masing orang nanti akan bikin sketch ide-ide mereka sambil mengeksplorasi banyak kemungkinan. Abis itu mereka presentasi trus kita vote mana ide-ide yang terbaik.

## Converge

Nah udah masuk ditengah Design Sprint ni kita. Abis kita vote & ngasilin banyak ide-ide di fase Diverge tadi, Sekarang waktunya buat mempersempit pilihan trus ngebuat jadi storyboard yang lengkap. Tujuannya supaya kita dapet ide akhir atau ide besarnya trus storyboard inilah yang nanti kepilih buat dibikinin prototype nya trus diujicoba ke pengguna kita.

## Prototype

Hampir mau kelar ni. Udah ketemu ide akhir/ide besar di fase Converge tadi trus udah jadi storyboardnya, saatnya kita bikin prototype nya. Prototype disini ga perlu sempurna, tapi harus cukup detail supaya bisa diuji ke pengguna trus pengguna bisa berinteraksi sama prototype kita.

## Test

Pengguna kita udah lama nungguin ternyata. Di fase ini kita akan test prototype yang udah kita bikin tadi ke pengguna.

Disinilah fase dimana kita meng-observasi sekaligus bisa liat gimana pengguna kita berinteraksi dengan prototype kita. Trus kita akan kumpulin feedback dan insight dari mereka soal apa yang harus dan ga harus kita tawarin ke pengguna.

Mengejar  
**Design  
Sprint**



Bagian 2  
**Understand,  
Diverge, & Converge**

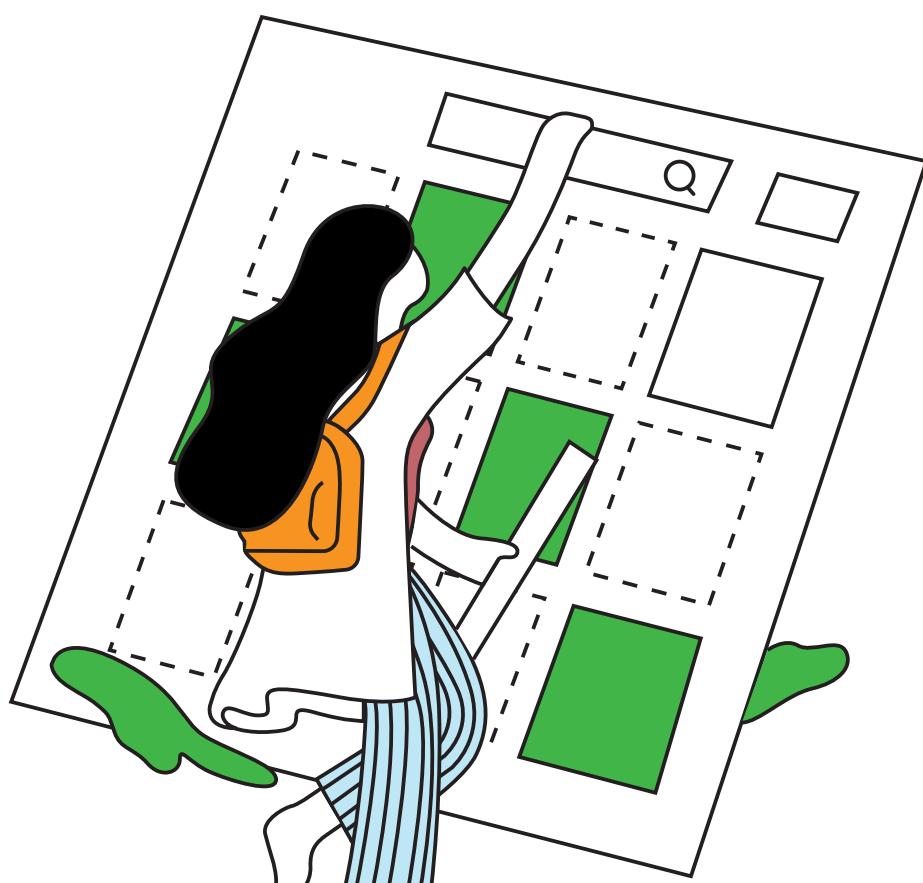
# Hari 1: Understand

## 1. Introduction

Perkiraan waktu: 5 Menit

Kalau kata pepatah, tak kenal maka tak sayang. Jadi sebelum mulai menyelami samudera, kita punya kesempatan buat :

- Ngenalin diri, trus jelasin tugas & peran masing-masing yang bisa dimulai dari Facilitator
- Abis semua kebagian ngenalin diri, saatnya fasilitator jelasin secara singkat proses design sprint berikut aktifitas & agendanya.

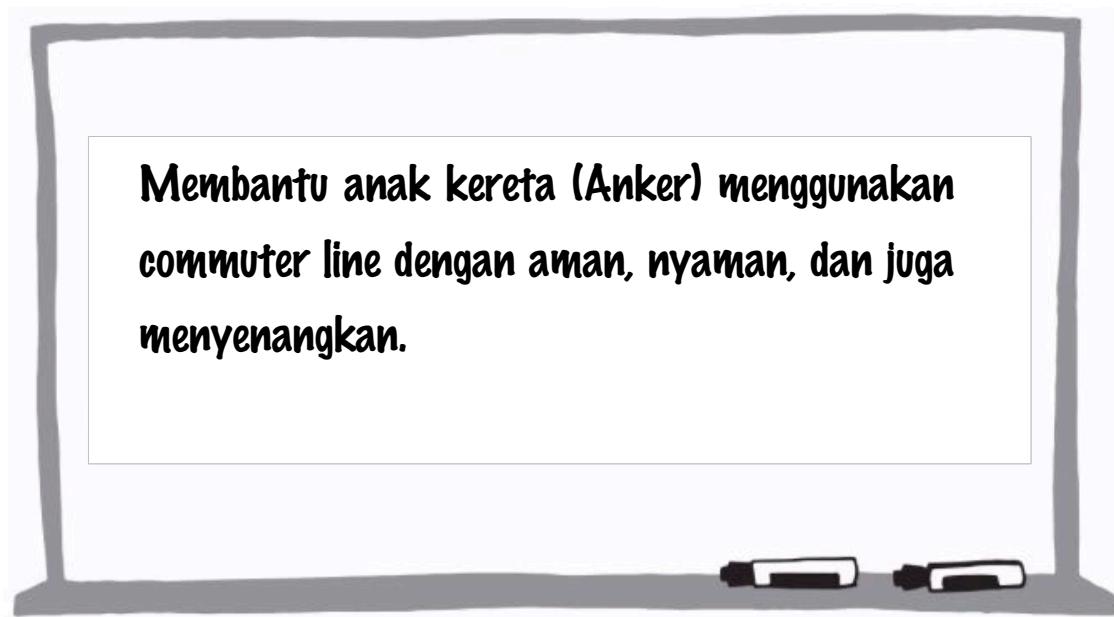


## 2. Long-term goal

Perkiraan waktu: 15 Menit

Abis introduction, yuks Kita mulai buat nentuin **goal** dari design sprint kita dengan cara bertanya:

- Mengapa kita melakukan proyek ini (tujuan)?
- Dimana kita berada atau pencapaian produk kita dalam enam bulan, satu tahun, atau bahkan 5 tahun kedepan?
- Setelah dapet, tulis tujuan jangka panjang tadi di papan tulis.

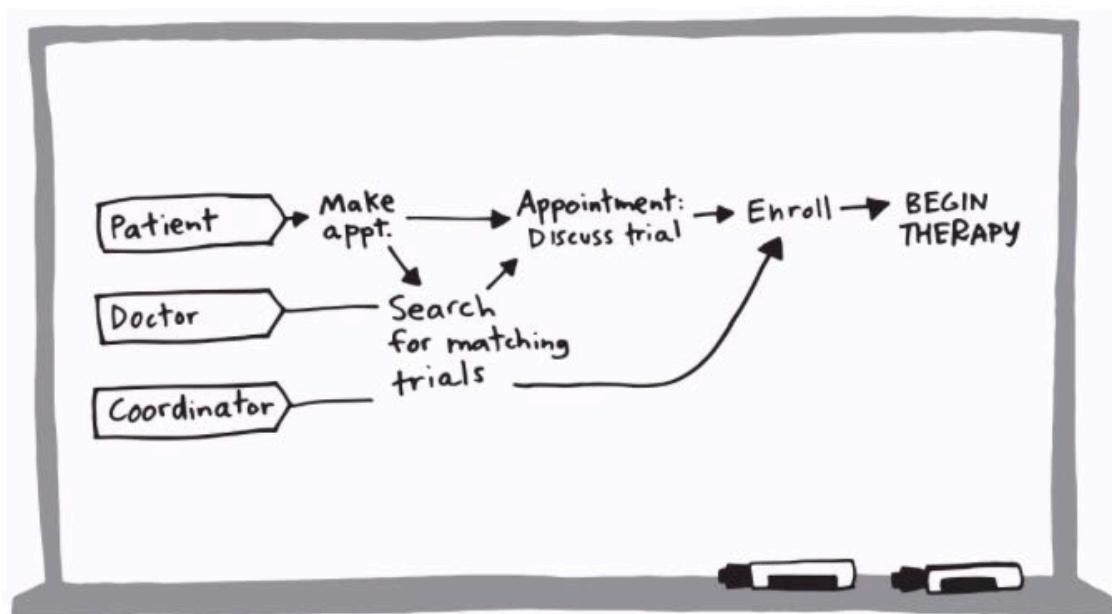


### 3. User Journey Map

Perkiraan waktu: 30 Menit

Udah dapet Goal nya, disini lanjut bikin User Journey Map nya. Ini isinya alur yang dilakuin pengguna/user selama menggunakan product kita untuk mencapai goal nya. Gini cara bikinnya:

- Tulis aktor/pengguna kita disisi sebelah kiri
- Tulis tujuan akhir disisi sebelah kanan
- Diantara aktor & tujuan akhir, buat alur sederhana (5 s/d 10) dengan cara nulisin moment saat pengguna berinteraksi sama produk kita
- Hubungkan semuanya dengan anak panah
- Tinjau lagi ni apakah map yang kita bikin udah tepat apa belum.



## 4. Expert Interview

Perkiraan waktu: 30 Menit

Sekarang saat wawancara & menggali informasi sebanyak-banyaknya dari para ahli, pemangku kepentingan, dan pengguna tentang apa yang sudah dan belum kita ketahui, masalah yang dihadapi, dan beberapa peluang yang bisa kita gali.

- Wawancara tiap-tiap ahli selama 15 s/d 20 menit
- Tanyakan kepada ahli tentang tantangan dan masalah yang diketahui dari sudut pandang keahliannya
- Perbaiki tujuan jangka panjang dan peta berdasarkan wawancara tadi jika diperlukan
- Masing-masing pewawancara mencatat di memo atau kertas atau sticky notes poin penting dari wawancara.



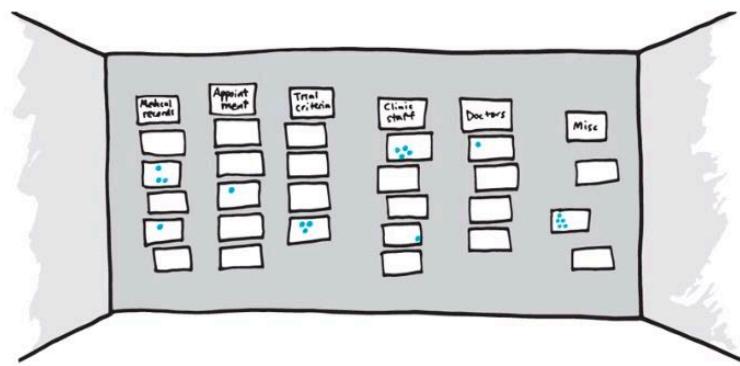
## 5. How Might We (HMW)

Perkiraan waktu: 30 Menit

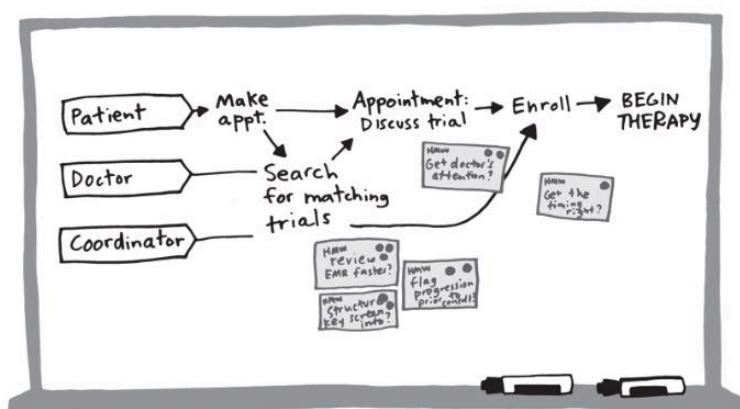
- Setelah selesai Expert Interview, konstruksikan kembali catatan kita tadi kedalam bentuk pertanyaan “**HMW (How Might We)**” ke sticky note
- Tulis “**HMW**” dibagian sudut kiri atas sticky note
- Ubah hal menarik yang kita dapat dari interview sebelumnya menjadi sebuah pertanyaan dan tulis di sticky note
- Tempelkan semua catatan “**HMW**” di dinding atau di papan tulis secara acak



- Kelompokkan berdasarkan tema yang terlihat sama dan berikan label
- Voting. Mengambil suara terkait “HMW” mana yang paling penting
- Tiap orang memiliki 2 hak suara (2 dot stickers) dan bisa memilih HMW sendiri atau sebaliknya
- Ketika Voting selesai, beberapa HMW akan terlihat menonjol/penting diukur dari banyaknya jumlah dot sticker yang menempel



- Pindahkan HMW terpilih/terpenting ke peta dan tempel kembali di moment yang berkaitan dengan HMW tersebut.

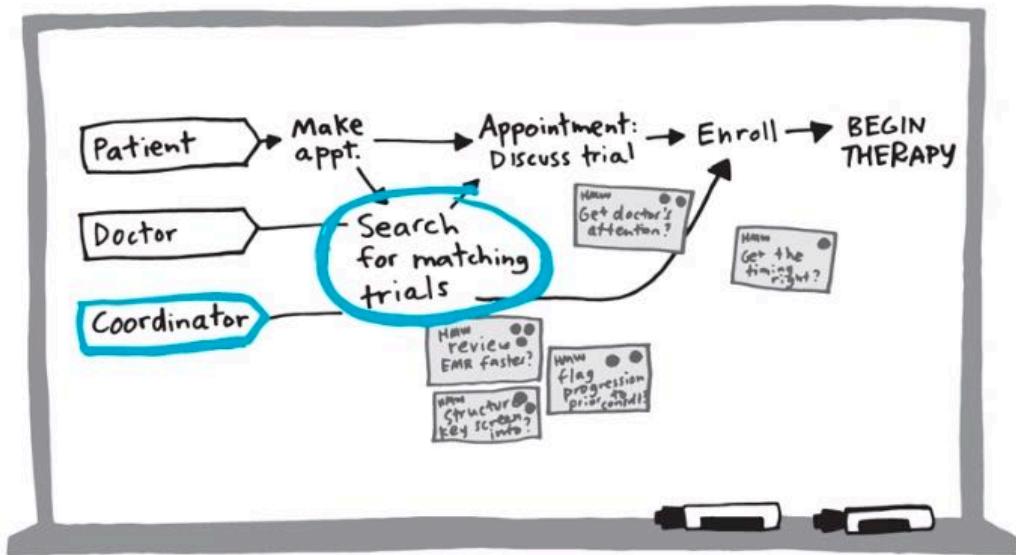


## 6. Target Sprint

Perkiraan waktu: 30 Menit

Langkah berikutnya menentukan target/focus sprint berdasarkan HMW yang kita dapat. Ini sangat penting untuk memastikan sprint kita berjalan sesuai dengan rencana.

- Diskusi bersama dan menentukan (Melingkari) target user/customer yang ada pada Map/Peta
- Menentukan moment (berikut HMW nya) yang akan kita pilih (melingkari) sebagai target yang ada di Map/Peta.



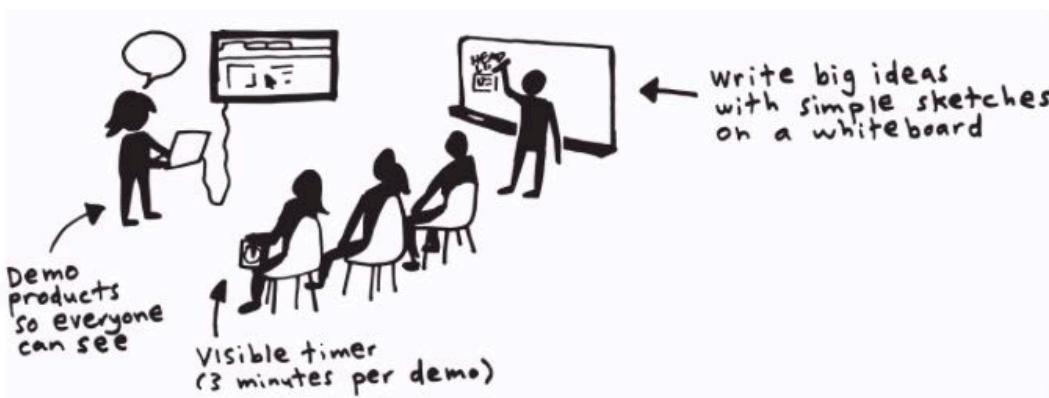
# Hari 1: Diverge

## 1. Mengumpulkan Inspirasi Ide

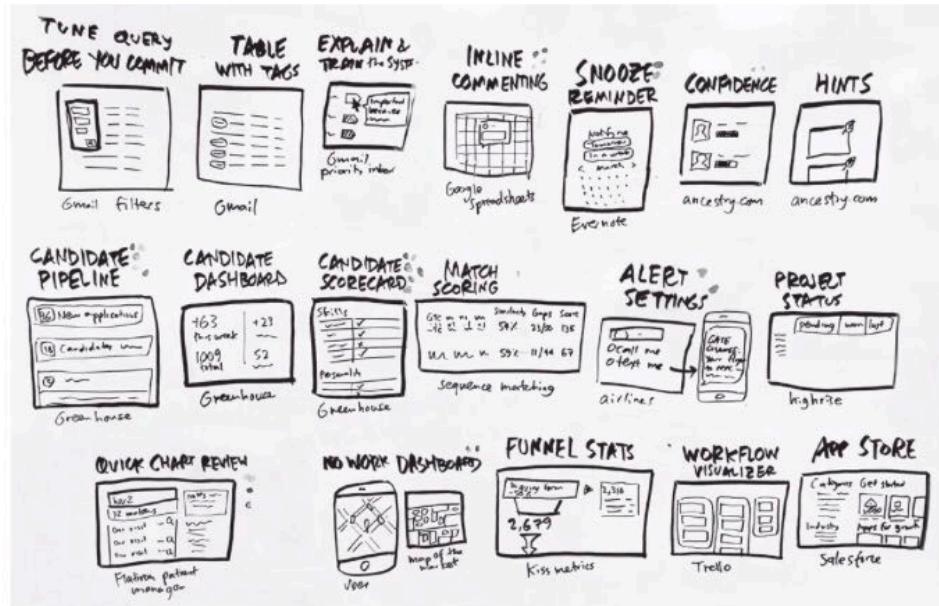
Perkiraan waktu: 20 Menit

Saatnya kita masuk ke fase dimana ide dan kreatifitas kita dibutuhkan. Fase ini adalah fase dimana kita akan mencari solusi atas target/fokus yang ingin kita selesaikan.

- Minta semua peserta untuk mencari dan mengumpulkan inspirasi ide, boleh dari internet atau aplikasi/web sejenis dan bukan sejenis
- Minta semua peserta menyimpan dan mencatat temuan yang berguna
- Tiap-tiap peserta mempresentasikan temuan mereka



- Facilitator menangkap dan mendokumentasikan (menggambar) temuan tersebut di whiteboard sebagai sumber inspirasi proses selanjutnya
- Facilitator akan menyisipkan keterangan atau notes penting untuk masing-masing temuan.



## 2. Sketching Warming Up

Perkiraan waktu: 5 Menit

- Sebelum masuk ke proses “Crazy 8’s”, peserta akan dilatih untuk melemaskan jari jemari 😊
- Masing-masing peserta diberikan 1 lembar (boleh minta lebih) kertas untuk menggambar pola seperti garis, kotak, lingkaran, oval, segitiga, dan pola lainnya menggunakan spidol/marker
- Setelah peserta dirasa siap, kita akan maju ke tahap selanjutnya “Crazy 8s”.

### 3. Crazy 8's

Perkiraan waktu: 15 Menit

- Peserta akan diberikan kertas A4/A3
- Kertas tersebut akan dilipat/dibagi menjadi 8 bagian
- Peserta diberikan kurang lebih 15 menit untuk menggambarkan 8 variasi ide/solusi yang berbeda
- Setelah ide atau solusi dibuat, tempel di dinding atau whiteboard kemudian masing-masing peserta mempresentasikan ide nya.



## 4. Zen Voting

Perkiraan waktu: 5 Menit

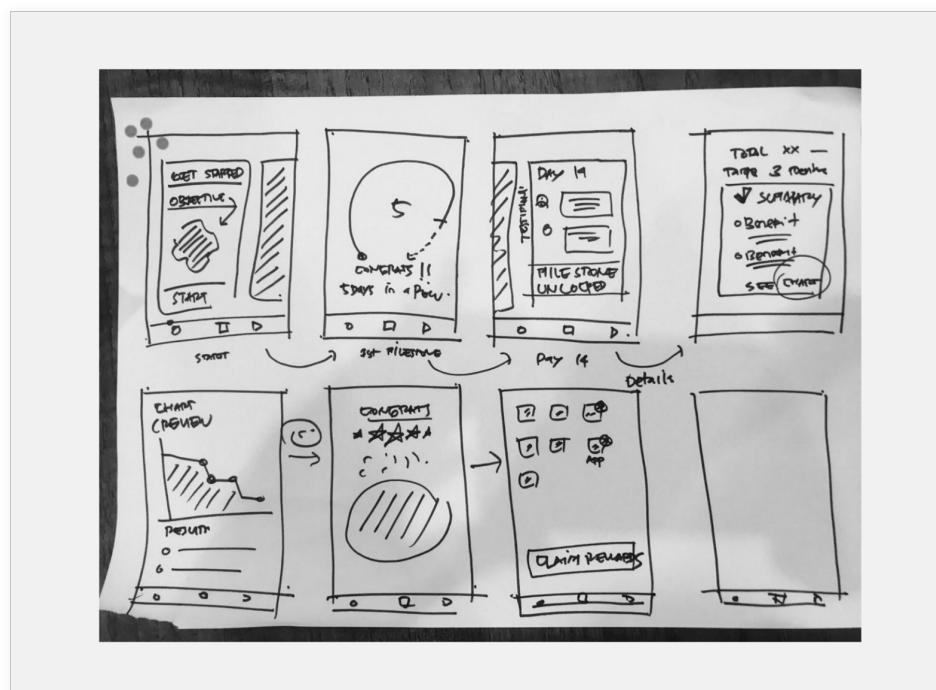
- Tiap peserta memiliki 3 hak suara (3 dot stickers)
- Peserta menentukan pilihan mereka dengan menempelkan dot sticker ke spesifik ide/solusi
- Peserta boleh memilih ide sendiri atau ide dari peserta lainnya
- Peserta boleh memberikan 3 dot stickers (semua suaranya) kepada 1 ide.

# Hari 1: Converge

## 5. Menentukan Final Ide

Perkiraan waktu: 30 Menit

- Setelah melakukan voting terhadap ide pada crazy 8s, team akan bekerja sama membuat kembali final ide yang isinya dapat diambil dari kumpulan ide-ide yang ada pada sesi Crazy 8s menjadi 1 alur yang ideal
- Setelah final ide dibuat, tempel di dinding atau whiteboard kemudian perwakilan team akan mempresentasikan final ide nya kembali.



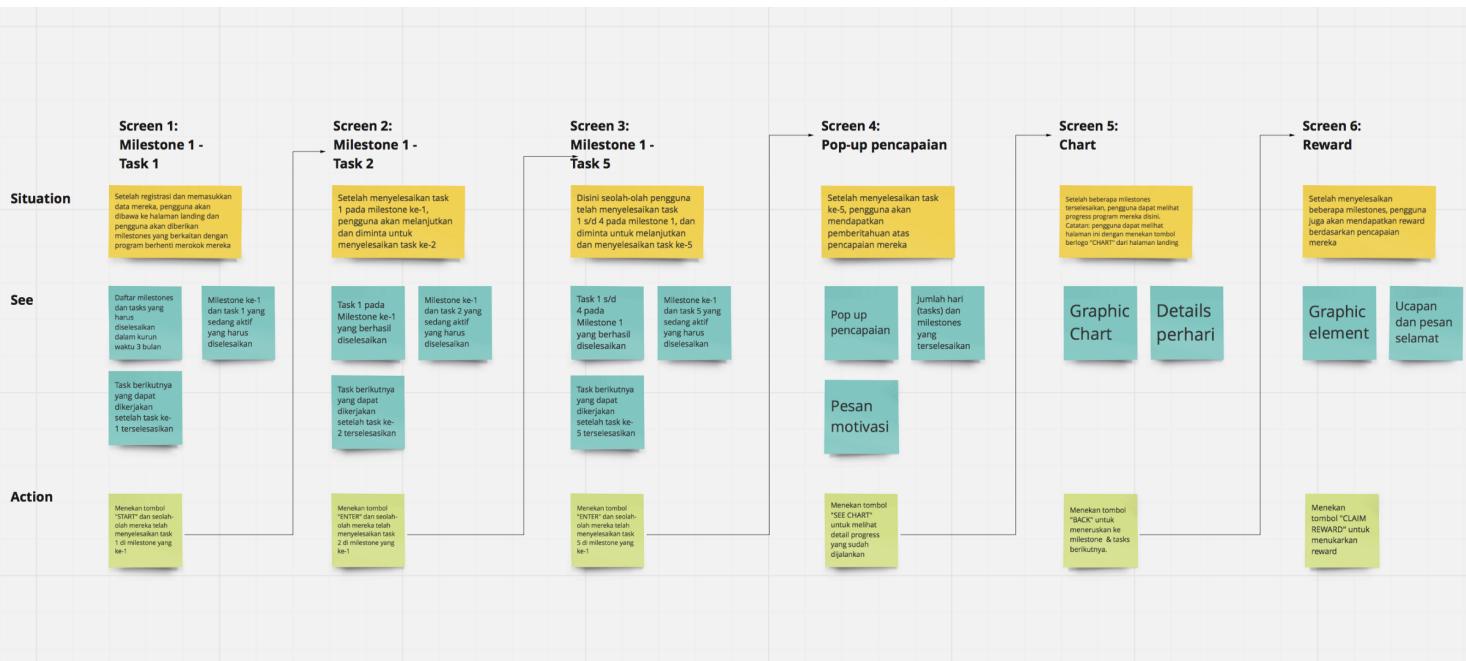
## 6. Storyboard

Perkiraan waktu: 15 Menit

Mengadopsi ide-ide besar yang paling potensial ke dalam sebuah storyboard. Setelah kita melewati proses ideation dan mendapatkan ide akhir, kita akan mengadopsi ide akhir tersebut menjadi sebuah flow yang menjelaskan value dari solusi dan inovasinya secara detail berdasarkan konteks penggunaannya dan dengan pendekatan yang narrative yang disebut “Storyboard”.

- Tetap mengacu kepada momen/fokus dari ide akhir
- Buat kolom yang terdiri dari no halaman & nama halaman. Gunakan/sisipkan image(sketsa kasar dari ide besar) setiap halaman jika diperlukan
- Setiap kolom terdiri dari “Situation”, Ini menjelaskan konteks, situasi, atau kondisi di tiap-tiap halaman yang terkait dengan detail. Bagian ini akan menjelaskan narasi dari setiap halaman dan harus di artikulasikan dengan baik agar stakeholders dapat mengerti dengan baik pula

- Setiap kolom terdiri dari “See”, Ini adalah content atau isi yang akan dilihat pengguna didalam halaman terkait. Ini juga bisa dikategorikan sebagai fitur-fitur apa yang akan dilihat oleh pengguna pada saat berinteraksi dengan desain
- Setiap kolom terdiri dari “Action”. Ini adalah aksi yang dapat dilakukan pada halaman yang terkait sebagai penghubung untuk menuju ke kolom berikutnya.



Mengejar  
**Design  
Sprint**



Bagian 3

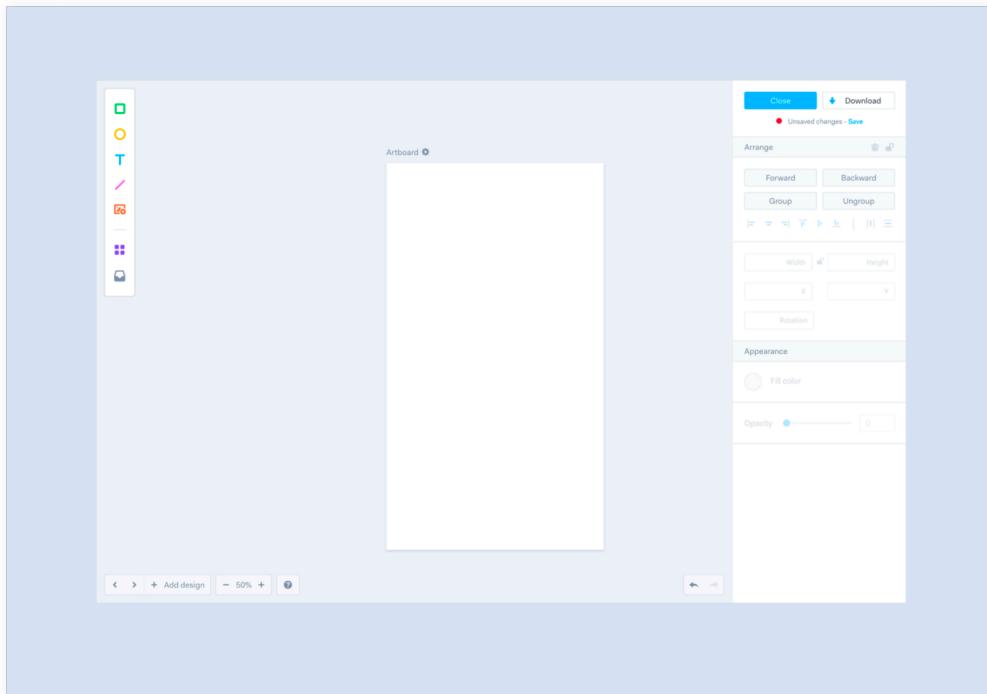
## Prototype & Test

# Hari 2: Prototype

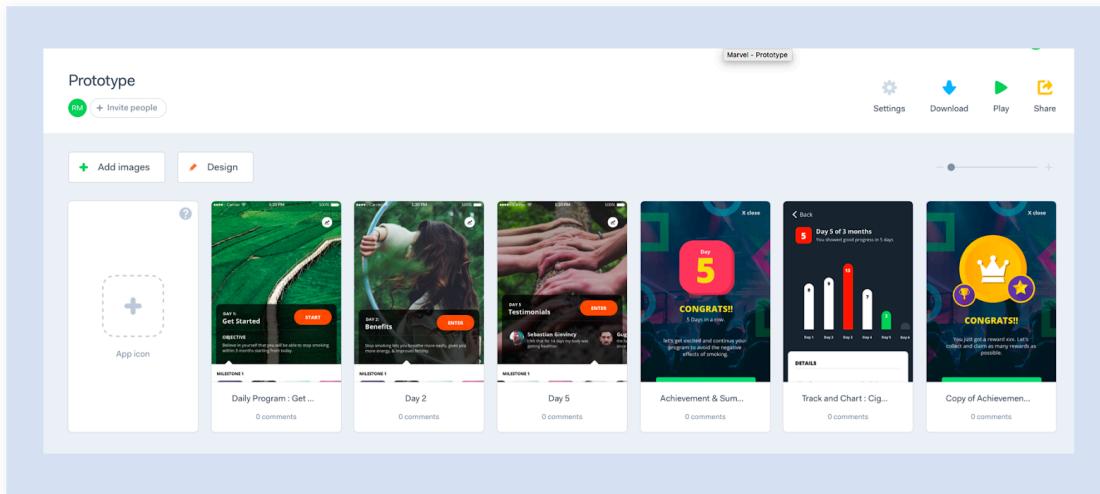
## 1. Hi-Fi Design & Interactive Prototype

Perkiraan waktu: 60 Menit

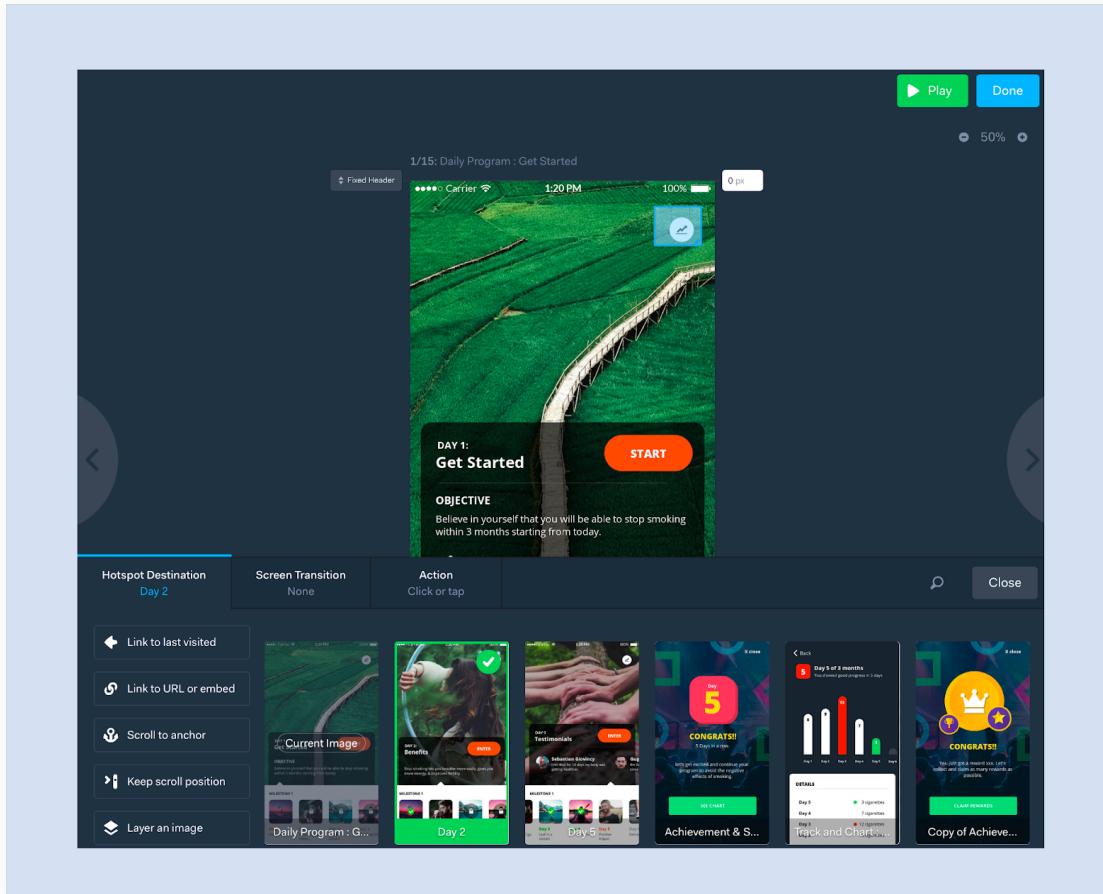
- Yuk kita mulai mendesain user interface nya terlebih dahulu menggunakan Marvelapp. Gunakan fitur “**Design**” dan buat satu persatu mockup berdasarkan flow yang sudah anda pahami sebelumnya



- Setelah keseluruhan user interface setiap halaman selesai dibuat, masuk ke halaman **project** dan cek kembali apakah tiap-tiap halaman sudah diurutkan dengan benar sesuai dengan flow untuk mempermudah pembuatan prototype



- Atur “**Hotspot destination**”, “**Screen transition**”, dan juga “**Action**” untuk prototype di halaman ini dengan mengarahkan kursor ke halaman yang dituju dan menekan tombol “**Prototype**” untuk memulainya.



- Perlu diingat, penggunaan transisi harus tergantung pada jenis tindakan yang akan dilakukan users. Transisi dasar yang dimiliki oleh Marvelapp adalah:
  - Fade
  - Push left/right
  - Slide left/right/up/down
  - Pop
  - Flip
  - Flow
  - Slide Fade

- Setelah semuanya selesai, waktunya kita memutar atau melakukan pengujian dengan prototype kita dengan menekan tombol “PLAY” yang berwarna hijau dan berada di pojok kanan atas.

# Hari 2: Validate/Test

## 1. User Testing

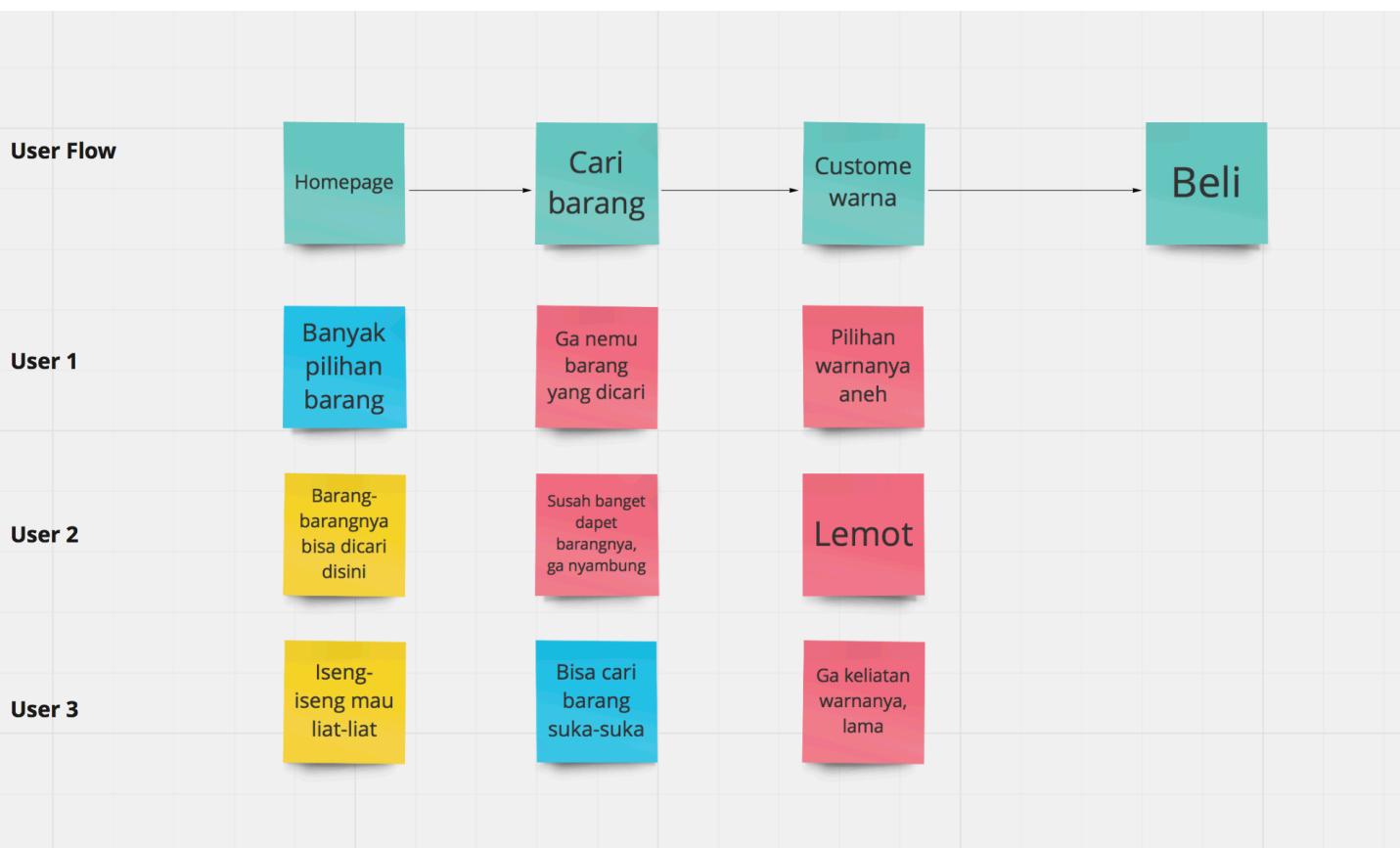
Perkiraan waktu: 120 Menit

- Pewawancara akan menyambut dan memperkenalkan Prototype ke pengguna
- Memberikan tugas ke pengguna untuk berinteraksi dengan prototype dan meminta pengguna untuk menyuarakan dengan lantang apa yang mereka pikirkan dan rasakan
- Catat reaksi pengguna terhadap prototype menggunakan Sticky Note berwarna (Merah untuk negative, Biru untuk positif, dan Kuning untuk netral)
- Setelah pengguna menyelesaikan tugas, saat pewawancara mempelajari dan menggali lebih banyak informasi dari pengguna
- Tanyakan apakah mereka mengerti maksud dari tugas yang diuji, dimana bagian yang membuat mereka bingung, bagaimana experience ketika mereka berinteraksi dengan prototype, dll yang bisa anda lakukan improvisasi.

## 2. Analisa dan Mempelajari Hasil

Perkiraan waktu: 30 Menit

- Setelah wawancara selesai, buat alur tugas di dinding atau whiteboard
- Pindahkan catatan (tiap-tiap pengguna) tadi ke dinding atau whiteboard dan diurutkan berdasarkan alur dari task/tugas
- Ajak semua team/peserta me-review hasil interview dan diskusikan dan pelajari polanya.



**Cihuiii....** 😊

Kita sudah ngelakuin semua fase Design Sprint dari awal sampai akhir. Semoga bermanfaat dan bisa diaplikasikan di produk yang lain dan kita semua bisa memulai dan melakukan Design Sprint lagi....

**"Design is not just  
what it looks like and  
feels like. Design is  
how it works."**

– Steve Jobs, co-founder of Apple, Inc.

## Referensi

- Sprint: How to Solve Big Problems and Test New Ideas in Just Five Days
- <https://designsprintkit.withgoogle.com>
- <https://www.gv.com/sprint/>
- Design Sprint: A Practical Guidebook for Building Great Digital Products

Mengejar  
**Design**  
**Sprint**