

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis	Judul	Tahun	Hasil Penelitian
1	Rosalin Theophilia Tayane, Firsta Angelia Islami, Susi Marianingsih	Perancangan UI/UX pada Prototipe Website Perusahaan Menggunakan Metode Design Sprint (Studi Kasus: PT. Real Media Lab)	2024	Penelitian ini menghasilkan prototipe website yang meningkatkan interaksi pengguna, mendukung tujuan bisnis, dan memenuhi kebutuhan pengguna dengan desain yang optimal melalui metode Design Sprint.
2	Zovanli Dwiansyah, Wahyu Rizaldinata, Abdan Fitra Mahesya, Junadhi	Implementasi Metode Design Sprint dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Pembelajaran Interaktif	2023	Metode Design Sprint digunakan untuk menghasilkan desain aplikasi pembelajaran yang fungsional, menarik, dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan serta pengalaman belajar pengguna.
3	Rizky Ditya A Rachman, Yogi Prasetyo,	Implementasi Metode Design Sprint pada	2023	Penelitian ini menghasilkan desain website PPID yang

	Rangga Gelar Guntara	Perancangan User Experience dan User Interface Website PPID untuk PT Pembangunan Perumahan Persero Tbk		lebih efektif dan user- friendly, memudahkan akses informasi publik melalui penerapan metode Design Sprint.
4	Nelianli Yan Jaya, M. Agustian Reyza Novris, Junadhi	Penerapan Metode Design Sprint dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Pengingat Sarapan	2022	Penelitian ini menghasilkan desain aplikasi pengingat sarapan yang fungsional dan intuitif, meningkatkan kepatuhan pengguna dalam melakukan sarapan rutin melalui metode Design Sprint.
5	Hirarki Ardi Pratama W, Joseph Dedy Irawan, Ahmad Faisol	Penerapan Location Based Service untuk Pencarian Lokasi Rapat Menggunakan Metode Design Sprint	2020	Metode Design Sprint diterapkan untuk menghasilkan aplikasi berbasis lokasi yang memudahkan pengguna menemukan lokasi rapat dengan cepat dan efektif.

Penelitian pertama "Perancangan UI/UX pada Prototipe Website Perusahaan Menggunakan Metode Design Sprint (Studi Kasus: PT. Real Media Lab)" oleh Rosalin Theophilia Tayane, Firsta Angelia Islami, dan Susi Marianingsih pada tahun 2024 bertujuan untuk menciptakan prototipe website yang meningkatkan interaksi pengguna dengan website perusahaan,

mendukung tujuan bisnis, dan memenuhi kebutuhan pengguna. Menggunakan metode Design Sprint yang terdiri dari tahapan pemahaman, sketsa, keputusan, prototipe, dan pengujian, penelitian ini berhasil mengembangkan prototipe yang sesuai dengan kebutuhan PT. Real Media Lab. Umpan balik dari pengguna selama pengujian digunakan untuk menyempurnakan desain, memastikan pengalaman pengguna yang optimal. Penelitian ini menekankan pentingnya iterasi dan pengujian dalam perancangan UI/UX untuk memastikan produk akhir benar-benar memenuhi kebutuhan pengguna dan tujuan bisnis, serta memberikan kontribusi praktis dalam penerapan metode Design Sprint untuk pengembangan platform digital yang efektif dan user-friendly[6].

Penelitian kedua "Implementasi Metode Design Sprint dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Pembelajaran Interaktif" oleh Zovanli Dwiansyah, Wahyu Rizaldinata, Abdan Fitra Mahesya, dan Junadhi pada tahun 2023 bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dari sebuah aplikasi pembelajaran interaktif. Penelitian ini menerapkan metode Design Sprint, yang melibatkan lima tahapan utama: pemahaman (understand), sketsa (sketch), keputusan (decide), pembuatan prototipe (prototype), dan pengujian (test). Melalui metode ini, para peneliti berhasil mengidentifikasi kebutuhan pengguna, menghasilkan solusi desain, dan menguji prototipe aplikasi untuk memastikan bahwa aplikasi tersebut intuitif, menarik, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode Design Sprint mampu menghasilkan desain aplikasi yang tidak hanya fungsional tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan pengalaman belajar pengguna, sehingga memaksimalkan efektivitas aplikasi sebagai alat pembelajaran interaktif[7].

Penelitian ketiga "Implementasi Metode Design Sprint pada Perancangan User Experience dan User Interface Website PPID untuk PT Pembangunan Perumahan Persero Tbk" oleh Rizky Ditya A Rachman, Yogi Prasetyo, dan Rangga Gelar Guntara pada tahun 2023 bertujuan untuk

merancang pengalaman pengguna (UX) dan antarmuka pengguna (UI) dari website PPID PT Pembangunan Perumahan Persero Tbk. Penelitian ini menggunakan metode Design Sprint yang mencakup tahapan pemahaman, sketsa, keputusan, pembuatan prototipe, dan pengujian. Hasilnya adalah desain website yang lebih efektif dan user-friendly, memudahkan pengguna dalam mengakses informasi publik yang disediakan oleh perusahaan[8].

Penelitian keempat "Penerapan Metode Design Sprint dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Pengingat Sarapan" oleh Nelianli Yan Jaya, M. Agustian Reyza Novris, dan Junadhi pada tahun 2022 bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dari sebuah aplikasi yang membantu pengguna mengingatkan waktu sarapan. Penelitian ini menggunakan metode Design Sprint yang terdiri dari lima tahapan utama: pemahaman (understand), sketsa (sketch), keputusan (decide), pembuatan prototipe (prototype), dan pengujian (test). Melalui pendekatan ini, peneliti dapat dengan cepat mengidentifikasi masalah, mengembangkan solusi desain, dan menguji prototipe aplikasi pada pengguna untuk mendapatkan umpan balik. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa metode Design Sprint efektif dalam menghasilkan desain aplikasi yang tidak hanya fungsional tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang menyenangkan dan intuitif, sehingga dapat meningkatkan kepatuhan pengguna dalam mengingat dan melaksanakan sarapan secara rutin[5].

Penelitian kelima "Penerapan Location Based Service untuk Pencarian Lokasi Rapat Menggunakan Metode Design Sprint" oleh Hirarki Ardi Pratama W, Joseph Dedy Irawan, dan Ahmad Faisol pada tahun 2020 bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dari sebuah aplikasi yang memanfaatkan layanan berbasis lokasi (Location Based Service) untuk membantu pengguna menemukan lokasi rapat dengan lebih efisien. Penelitian ini menerapkan metode Design Sprint, yang terdiri dari lima tahapan: pemahaman (understand), sketsa (sketch), keputusan (decide), pembuatan prototipe (prototype), dan

pengujian (test). Melalui metode ini, peneliti dapat dengan cepat mengidentifikasi kebutuhan pengguna, mengembangkan solusi desain, dan menguji prototipe aplikasi untuk memastikan bahwa aplikasi tersebut intuitif dan efektif dalam memandu pengguna ke lokasi rapat yang dituju. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Design Sprint dalam pengembangan aplikasi ini mampu menghasilkan desain yang fungsional dan user-friendly, serta meningkatkan kemudahan dan kecepatan pengguna dalam menemukan lokasi rapat yang diinginkan[9].

2.2 Inkubator Bisnis Dan Teknologi

Inkubator bisnis dan teknologi merupakan lembaga yang sangat penting dalam ekosistem startup, khususnya di sektor teknologi, yang berperan sebagai katalisator bagi pertumbuhan dan kemandirian perusahaan baru. Lembaga ini menyediakan berbagai layanan dan dukungan yang dirancang untuk membantu startup mengatasi tantangan awal dan mempercepat proses pengembangan produk[10]. Layanan yang ditawarkan meliputi pendampingan dan mentoring dari para ahli berpengalaman yang memberikan bimbingan strategis serta praktis dalam hal pengembangan produk, perencanaan bisnis, pemasaran, dan pengelolaan keuangan. Selain itu, inkubator menyediakan pelatihan yang mendalam mengenai manajemen, strategi bisnis, dan pemasaran digital, serta akses ke fasilitas fisik dan teknologi canggih yang mungkin sulit diakses oleh startup tanpa dukungan. Inkubator juga berperan penting dalam memfasilitasi koneksi ke jaringan profesional, investor, dan mitra industri yang dapat membuka peluang bisnis baru dan memperluas jangkauan pasar startup[11].

Sebagai lingkungan yang mendukung inovasi, inkubator berfungsi untuk mengurangi risiko kegagalan dan mempercepat proses pengembangan produk dengan menciptakan ekosistem yang kondusif untuk eksperimen dan kreativitas. Mereka menyediakan dukungan awal yang krusial, mengurangi hambatan yang dihadapi startup pada tahap awal pengembangan, dan mendorong kolaborasi antara berbagai startup untuk

menciptakan sinergi yang dapat menghasilkan solusi inovatif. Di Indonesia, inkubator bisnis dan teknologi memainkan peran yang semakin penting dalam mendukung pengembangan startup, terutama di sektor teknologi yang berkembang pesat. Inkubator membantu startup menghadapi tantangan pasar lokal, mempercepat pertumbuhan mereka, dan menyediakan dukungan yang diperlukan untuk berhasil dalam pasar yang kompetitif[12].

Studi kasus dalam penelitian ini akan fokus pada salah satu inkubator bisnis dan teknologi di Indonesia, memberikan analisis mendalam tentang bagaimana lembaga tersebut memfasilitasi pengembangan startup teknologi. Penelitian ini akan mengeksplorasi peran inkubator dalam mendukung inovasi, bagaimana mereka mengatasi tantangan yang dihadapi startup, dan bagaimana metode yang diterapkan dapat menjadi model bagi inkubator lain di region yang sama. Selain itu, penelitian ini juga akan mengidentifikasi tantangan yang dihadapi oleh inkubator dalam memberikan dukungan berkualitas dan menjaga kelangsungan operasional mereka, serta mengevaluasi keberhasilan mereka dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan startup di Indonesia.

2.3 Perancangan

Perancangan, menurut Paul R. Anderson dan Don Norman, adalah proses kreatif dan sistematis yang melibatkan identifikasi masalah, pengembangan solusi, dan evaluasi efektivitas untuk menghasilkan desain yang memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal[13]. Anderson menggambarkan perancangan sebagai proses iteratif yang melibatkan eksplorasi berbagai kemungkinan solusi, sementara Norman menekankan pentingnya desain yang berfokus pada pengguna dan intuitif[13]. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), perancangan didefinisikan sebagai proses dan cara membuat rencana atau desain yang melibatkan penyusunan ide dan pengembangan untuk mencapai tujuan tertentu, mencakup aktivitas perencanaan dan desain untuk menghasilkan solusi atau produk akhir yang efektif[14].

2.3.1 Tahapan Perancangan

1. **Pemahaman Masalah:** Tahap awal dari perancangan melibatkan pemahaman yang mendalam tentang masalah atau kebutuhan yang harus dipecahkan. Ini termasuk pengumpulan data dari pengguna, analisis kebutuhan, dan identifikasi tantangan yang ada. Metode seperti wawancara, survei, dan observasi sering digunakan untuk mendapatkan wawasan yang jelas tentang konteks dan masalah yang dihadapi[13].
2. **Pengembangan Ide:** Setelah masalah dipahami, tahap berikutnya adalah menghasilkan ide-ide potensial untuk solusi. Proses ini melibatkan brainstorming, pengembangan konsep, dan eksplorasi berbagai kemungkinan solusi. Teknik kreatif seperti mind mapping atau sketsa ide dapat membantu dalam tahap ini untuk mengembangkan berbagai alternatif[13].
3. **Desain Konseptual:** Pada tahap ini, ide-ide yang telah dihasilkan dikembangkan menjadi konsep desain yang lebih konkret. Ini melibatkan pembuatan model awal, sketsa desain, atau prototipe konseptual yang menggambarkan bagaimana solusi akan terlihat dan berfungsi. Desain konseptual membantu dalam visualisasi ide dan memungkinkan evaluasi awal terhadap feasibility dan potensi keberhasilan[15].
4. **Pengembangan Prototipe:** Setelah konsep desain disetujui, tahap selanjutnya adalah pengembangan prototipe. Prototipe adalah model awal dari produk yang digunakan untuk menguji desain, fungsi, dan interaksi dengan pengguna. Prototipe dapat bervariasi dalam tingkat fidelitas, mulai dari model sederhana hingga versi yang mendekati produk akhir. Pengujian prototipe dengan pengguna nyata memberikan umpan balik yang berharga untuk refinemen lebih lanjut[16].
5. **Evaluasi dan Revisi:** Evaluasi melibatkan pengujian prototipe untuk memastikan bahwa desain memenuhi kebutuhan dan standar yang

diinginkan. Umpan balik dari pengujian digunakan untuk melakukan revisi dan perbaikan pada desain. Proses ini sering kali bersifat iteratif, dengan beberapa siklus evaluasi dan revisi untuk menyempurnakan produk sebelum peluncuran akhir[16],

6. Implementasi dan Peluncuran: Setelah desain final disetujui, tahap akhir adalah implementasi dan peluncuran produk ke pasar. Ini mencakup produksi massal, pengembangan strategi pemasaran, dan distribusi. Selama fase ini, penting untuk memantau kinerja produk di pasar dan mengumpulkan umpan balik untuk perbaikan lebih lanjut[16].

2.3.2 Pendekatan dalam Perancangan

1. Desain Thinking: Merupakan pendekatan yang berfokus pada pemahaman mendalam tentang pengguna dan mengembangkan solusi berdasarkan empati terhadap kebutuhan mereka. Desain Thinking melibatkan langkah-langkah seperti memahami pengguna, mendefinisikan masalah, menghasilkan ide, membuat prototipe, dan menguji solusi[17].
2. Agile Design: Dalam metodologi Agile, perancangan dilakukan dalam iterasi pendek yang memungkinkan adaptasi cepat terhadap perubahan dan umpan balik pengguna. Pendekatan ini menekankan kolaborasi tim, fleksibilitas, dan peningkatan berkelanjutan[18].
3. Design Sprint: Metode ini adalah pendekatan intensif lima hari untuk menyelesaikan masalah desain dan mengembangkan solusi yang dapat diuji dengan cepat. Design Sprint menggabungkan elemen dari desain thinking dan agile, memungkinkan tim untuk berkolaborasi dalam memecahkan masalah, membuat prototipe, dan menguji ide dalam waktu singkat[19].

2.3.3 Perancangan dalam Konteks Inkubator

Dalam konteks inkubator bisnis dan teknologi, perancangan tidak hanya mencakup pengembangan produk tetapi juga pembuatan model bisnis

yang efektif dan berkelanjutan. Inkubator sering bekerja sama dengan startup untuk mengembangkan dan menguji ide-ide baru, menciptakan prototipe, dan memvalidasi solusi dengan pengguna akhir. Perancangan dalam inkubator juga melibatkan[17]:

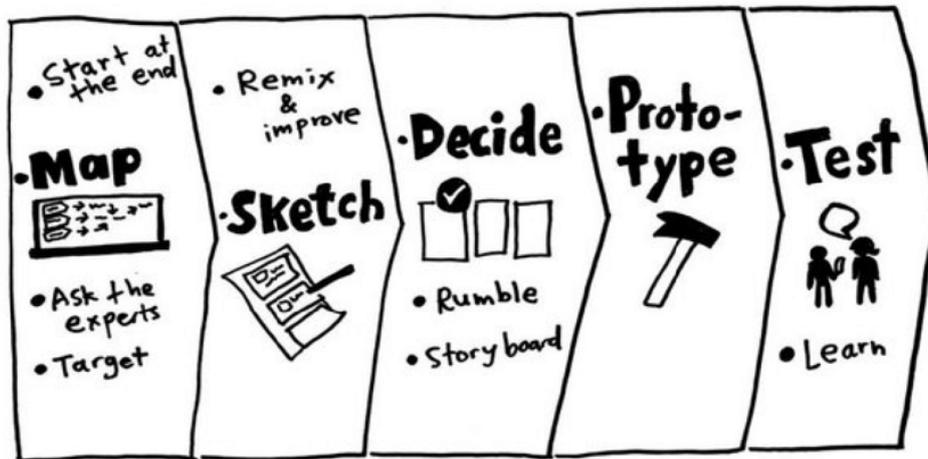
1. Pemetaan Kebutuhan Pasar: Memastikan bahwa produk atau solusi yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pasar dan memiliki potensi untuk berhasil di pasar.
2. Kolaborasi Tim: Melibatkan berbagai disiplin ilmu dalam proses perancangan untuk mendapatkan perspektif yang beragam dan menghasilkan solusi yang lebih komprehensif.
3. Validasi Awal: Menggunakan prototipe untuk mengumpulkan umpan balik awal dari pengguna dan melakukan penyesuaian sebelum meluncurkan produk secara luas.
4. Strategi Go-to-Market: Mengembangkan rencana peluncuran produk yang mencakup strategi pemasaran, distribusi, dan dukungan pelanggan.

2.4 Prototype

Menurut Herbert Simon, prototipe adalah representasi awal dari ide atau desain yang digunakan untuk menguji dan menyempurnakan solusi melalui proses iteratif. Simon mengartikan prototipe sebagai alat penting dalam "design science," yang memungkinkan desainer untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan dan mengatasi masalah secara sistematis sebelum mencapai produk akhir[20].

James W. Ullman juga berkontribusi pada pemahaman prototipe dengan mendefinisikannya sebagai model eksperimen yang memungkinkan pengujian dan evaluasi desain dalam konteks nyata[21]. Ullman menekankan bahwa prototipe membantu dalam mengidentifikasi kesalahan, mengevaluasi fungsi, dan memperoleh umpan balik dari pengguna untuk memastikan bahwa desain memenuhi kebutuhan yang diharapkan[22].

2.5 Design Sprint



Gambar 2. 1 Design Sprint

Design Sprint adalah sebuah metode inovatif yang dikembangkan oleh Google Ventures untuk mempercepat proses desain dan pengembangan produk dalam waktu singkat, biasanya lima hari[8]. Metode ini bertujuan untuk memberikan solusi yang efektif dengan memadukan prinsip desain thinking dan agile development.[9] Design Sprint mencakup lima tahapan yang sistematis untuk menjawab masalah kompleks, menciptakan prototipe, dan mengujinya dengan pengguna[6]. Tujuan utamanya adalah untuk mempercepat proses inovasi dan mengurangi risiko pengembangan produk yang tidak sesuai dengan kebutuhan pasar[23].

2.5.1 Tahapan Design Sprint

1. Tahap 1: Understanding (Pemahaman) Pada tahap ini, fokus utama adalah untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang masalah yang dihadapi dan tujuan yang ingin dicapai. Aktivitas yang dilakukan meliputi[5]:

- User Interview: Wawancara dengan pengguna akhir yang menjadi target utama. Ini membantu tim memahami kebutuhan, harapan, dan tantangan yang dihadapi oleh pengguna[23].
- Focus Customers: Mengidentifikasi dan fokus pada kebutuhan spesifik serta masalah yang dihadapi oleh pelanggan. Ini

melibatkan diskusi mendalam untuk memahami konteks dan perspektif pengguna[5].

- c. Survey: Mengumpulkan data melalui survei untuk mendapatkan gambaran yang lebih luas tentang masalah dan kebutuhan pengguna. Survei ini dapat mencakup pertanyaan kuantitatif dan kualitatif[5].
- d. Benchmark: Menganalisis solusi yang ada di pasar atau studi kasus yang relevan yang telah menyelesaikan masalah serupa. Ini memberikan wawasan tentang praktik terbaik dan solusi yang telah terbukti efektif[2].
- e. Analysis: Menganalisis data dan informasi yang dikumpulkan untuk memahami masalah secara menyeluruh. Ini termasuk memeriksa metrik kinerja dan data terkait untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang situasi yang ada[7].

2. **Tahap 2: Diverging with Ideas (Menciptakan Ide)** Di tahap ini, tim berfokus pada eksplorasi ide-ide kreatif melalui brainstorming. Tujuannya adalah untuk menghasilkan sebanyak mungkin ide tanpa membatasi kreativitas. Teknik yang digunakan meliputi[24]:

- a. Brainstorming: Sesi brainstorming di mana semua anggota tim diundang untuk mengemukakan ide-ide tanpa batasan, memungkinkan kreativitas berkembang[24].
- b. Mind Mapping: Menggunakan peta pikiran untuk menghubungkan ide-ide yang berkaitan dan mengeksplorasi hubungan antar gagasan[19].
- c. Sketching: Menggambar sketsa untuk menggambarkan ide-ide yang muncul, memberikan visualisasi awal dari solusi potensial[19].

3. Tahap 3: Decide (Menentukan Ide) Pada tahap ini, tim mengevaluasi dan memilih ide-ide terbaik yang akan dikembangkan lebih lanjut. Proses ini mencakup:

- a. Zen Voting: Metode pemungutan suara yang memungkinkan anggota tim memberikan suara pada ide-ide yang dianggap paling efektif. Ini membantu memusatkan perhatian pada ide yang paling menjanjikan[25].
- b. Dot Voting: Teknik di mana setiap anggota tim diberikan sejumlah titik untuk memilih ide yang dianggap terbaik, membantu dalam mengidentifikasi solusi utama[25].
- c. Impact/Effort Matrix: Menganalisis ide berdasarkan dampak potensial dan upaya yang diperlukan, membantu dalam memilih solusi yang menawarkan keseimbangan terbaik[25].

4. Tahap 4: Prototype (Pembuatan Prototipe) Di tahap ini, tim membuat prototipe dari ide yang telah dipilih. Prototipe ini adalah model awal yang memungkinkan tim untuk memvisualisasikan dan menguji ide secara praktis. Aktivitas yang dilakukan termasuk:

- a. Low-Fidelity Prototyping: Membuat prototipe dengan detail yang minimal menggunakan bahan sederhana atau alat digital untuk memberikan gambaran dasar tentang solusi[26].
- b. Interactive Prototypes: Mengembangkan prototipe yang dapat diinteraksikan untuk menguji fungsionalitas dan alur pengguna.
- c. Scenario Testing: Menggunakan skenario tertentu untuk menguji prototipe dan memastikan bahwa ia dapat menyelesaikan masalah yang diidentifikasi.

5. Tahap 5: Validate (Validasi) Tahap terakhir adalah validasi prototipe dengan pengguna akhir. Tujuannya adalah untuk mendapatkan umpan balik yang berharga tentang solusi yang dikembangkan. Aktivitas di tahap ini meliputi:

- a. Usability Testing: Mengamati bagaimana pengguna berinteraksi dengan prototipe untuk mengidentifikasi masalah usability dan area yang perlu perbaikan[26].
- b. Feedback Sessions: Mengumpulkan umpan balik langsung dari pengguna tentang kenyamanan, kebutuhan, dan kepuasan mereka terhadap prototipe[26].
- c. Iteration: Berdasarkan umpan balik, melakukan iterasi dan perbaikan pada prototipe untuk memastikan bahwa solusi memenuhi ekspektasi pengguna[26].

2.5.2 Kelebihan Design Sprint

Menurut John Farmer, Founder & Product Consultant di Sandbox Labs, Design Sprint memiliki beberapa kelebihan, antara lain[27]:

- a. Peluang ROI yang Besar: Metode ini memungkinkan tim untuk membangun solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan menghindari investasi pada ide yang tidak layak. Ini dapat menghemat waktu dan biaya pengembangan yang seharusnya dihabiskan untuk ide-ide yang gagal.
- b. Pengungkapan Kelemahan: Design Sprint membantu mengidentifikasi kelemahan dalam kegunaan dan desain produk baru sebelum diluncurkan secara penuh, mengurangi risiko produk yang tidak diterima oleh pasar.
- c. Realitas Masalah: Melalui wawancara dan pengujian pengguna, tim dapat melihat masalah secara lebih nyata, mendapatkan inspirasi, dan membuat keputusan yang lebih tepat tentang pengembangan produk.
- d. Artifak Panduan: Prototipe yang dihasilkan dari Design Sprint berfungsi sebagai panduan berharga untuk pengembangan lebih lanjut, menghemat waktu dalam penulisan spesifikasi dan mengurangi risiko dalam pembangunan produk.

- e. Keputusan Cepat: Metode ini memungkinkan pengambilan keputusan yang cepat dan penyelesaian konflik internal tim secara efisien, memastikan bahwa proyek tetap pada jalurnya dan mengurangi penundaan.

Dengan menerapkan Design Sprint, tim dapat menyelesaikan proses desain dan pengembangan dengan cepat dan efektif, memastikan bahwa produk akhir benar-benar memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna serta siap untuk menghadapi tantangan pasar.

2.6 Crazy 8

Crazy 8 adalah teknik ideasi yang esensial dalam metode Design Sprint, dirancang untuk merangsang kreativitas dan menghasilkan berbagai ide dalam waktu yang sangat singkat[28]. Teknik ini mengharuskan peserta untuk memproduksi delapan ide berbeda dalam waktu delapan menit, yang mendorong pemikiran cepat dan beragam[23]. Proses ini dimulai dengan membagi kertas menjadi delapan bagian dan meminta setiap peserta untuk menggambar ide-ide mereka secara individual tanpa terlalu memikirkan detail atau kesempurnaan. Dengan memberikan batasan waktu yang ketat, Crazy 8 memaksa peserta untuk berpikir di luar batasan konvensional dan menghindari keterjebakan pada satu ide atau solusi[29].

Dalam praktiknya, Crazy 8 berfungsi untuk mempercepat proses brainstorming dengan mendorong setiap peserta untuk menghasilkan sebanyak mungkin ide yang berbeda dalam waktu yang terbatas. Pendekatan ini membantu mengatasi hambatan kreatif yang sering terjadi dalam sesi brainstorming tradisional, di mana peserta mungkin terjebak dalam pola pikir yang sama atau merasa tertekan untuk menghasilkan ide yang "benar"[23]. Dengan berfokus pada kuantitas daripada kualitas awal, Crazy 8 memungkinkan tim untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan dan menyingkirkan ide-ide yang kurang relevan atau tidak praktis di tahap selanjutnya[30].

Keuntungan utama dari Crazy 8 adalah kemampuannya untuk memperluas cakupan ide yang dihasilkan dan meningkatkan peluang

menemukan solusi inovatif. Teknik ini membantu memastikan bahwa ide yang dihasilkan sangat bervariasi, yang memungkinkan tim untuk memilih dan mengembangkan ide-ide terbaik dalam proses Design Sprint. Setelah fase ideasi selesai, tim dapat mendiskusikan dan mengevaluasi ide-ide yang telah dihasilkan, memilih yang paling menjanjikan untuk dikembangkan lebih lanjut, dan menciptakan prototipe yang akan diuji pada pengguna. Dengan demikian, Crazy 8 memainkan peran krusial dalam memastikan proses inovasi tetap dinamis dan produktif[23].

