

**PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN  
ULANG UI/UX SIMAK (SISTEM INFORMASI AKADEMIK)  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA BERBASIS MOBILE**

**(Studi Kasus Pada Sistem Infomasi Akademik Universitas Sriwijaya)**

**SKRIPSI**

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Strata-1



Oleh

**Frans Juansyah Riolando**

**09031281924056**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**MEI 2023**

## **LEMBAR PENGESAHAN**

### **SKRIPSI**

#### **PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN ULANG UI/UX SIMAK (SISTEM INFORMASI AKADEMIK) UNIVERSITAS SRIWIJAYA BERBASIS MOBILE**

**(Studi Kasus Pada Sistem Infromasi Akadmeik Universitas Sriwijaya)**

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian  
Studi di program studi Sistem Informasi SI

Oleh :

**Frans Juansyah Riolando                    09031281924056**

Mengetahui,  
Ketua Jurusan,



Endang Lestari Ruskan, M.T.  
NIP. 197811172006042001

Palembang,      Mei 2023  
Pembimbing ,

  
Dwi Rosa Indah, M.T.  
NIP. 198201132015042001

## HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Frans Juansyah Riolando

NIM : 09031281924056

Program Studi : Sistem Informasi Reguler (S1)

Judul Jurnal : Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Ulang

UI/UX Sistem Informasi Akademik Universitas Sriwijaya Berbasis Mobile

Hasil Pengecekan *iThenticate/Turnitin* : 18 %

Menyatakan bahwa laporan skripsi dengan versi susunan artikel ilmiah yang sudah dipublikasikan didalam laporan saya merupakan hasil karya sendiri dan bukan hasil penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam laporan skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikianlah, pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun.



Palembang, Mei 2023

Frans Juansyah Riolando  
NIM. 09031281924056

## **HALAMAN PERSETUJUAN**

Telah diterima/*accepted* di Jurnal Teknologi Infromasi Universitas Lambung Mangkurat (JTIULM) / Sinta 4 pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 20 April 2023

Nama : Frans Juansyah Riolando

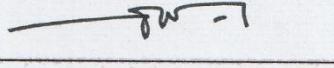
NIM : 09031281924056

Program Studi : Sistem Informasi Reguler (S1)

Judul Skripsi : Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Ulang

UI/UX SIMAK (Sistem Informasi Akademik) Universitas  
Sriwijaya Berbasis Mobile.

Tim Pembimbing :

1. Pembimbing : Dwi Rosa Indah, M.T. 

**Mengetahui**

**Ketua Jurusan Sistem Informasi**



Endang Lestari Ruskan, M.T.

NIP. 197811172006042001

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

### ***MOTTO***

“ Jangan pernah menilai seseorang dari masa lalunya,  
sebab orang yang pernah berperang melawan agama الله,  
pada akhirnya ia dijuluki sebagai Pedang الله ”

- khalid bin Walid -

**Skripsi ini dipersembahkan untuk :**

- ❖ **Diri Sendiri**
- ❖ **Ayah, Ibu, Kakak dan Ayuk Yenni Tercinta**
- ❖ **Sahabat dan Teman Teman Seperjuangan**
- ❖ **Dosen Pembimbing Saya**
- ❖ **Para Dosen, Pegawai, dan Staff Fasilkom Unsri**
- ❖ **Almamaterku, Universitas Sriwijaya**

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirobbil' alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan pada Allah SWT atas limpahan ridho, rahmat, rezeki, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "**Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Ulang UI/UX Sistem Informasi Akademik Universitas Sriwijaya Berbasis Mobile**". Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Selama penulisan skripsi, penulis menemukan berbagai hambatan, rintangan serta kesulitan. Namun berkat pertolongan Allah SWT, do'a, serta dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini dapat diselesaikan penulis dengan baik. Maka dari itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat dan karunia-Nya berupa kesehatan, kesempatan dan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
2. Kedua orang tua, kakak dan ayuk tercinta yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan dalam segala hal kepada penulis baik moril maupun materil selama menjalani pendidikan.
3. Bapak Jaidan Jauhari, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi

Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

5. Bapak Iman Saladin B. Azhar S.Kom., M.Msi. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan arahan serta bimbingan kepada penulis selama masa perkuliahan.
6. Ibu Dwi Rosa Indah, M.T. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu memberikan arahan serta bimbingan kepada penulis selama melakukan penyusunan skripsi.
7. Seluruh dosen dan pegawai Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
8. Kak Angga selaku Admin Program Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah membantu proses pengurusan berkas dan informasi terkait perkuliahan dan yang selalu saya tanya setiap saat dan waktu.
9. Bapak Muhammad Rusli, S.Kom, M.Kom yang telah memberikan izin bagi penulis untuk melakukan penelitian tugas akhir.
10. Nyayu Anastasia Ananditha Fatimah selaku *Support system* terbaik dari zaman SMA yang sangat membantu sekali dalam segala hal.
11. Para *Women* Kabinet SIREG B Karimah, Fika, Mumut, Noya, Dian, Cici, Vanni, Manda, Ajeng, Taja, Rizki, Nazla, Djulita. dan Oliv yang sudah banyak membantu dalam kuesioner yang disediakan penulis.
12. Para anggota grup sering makrab : salman, Ifan, Faris, Fandy, Dhani, serta bang Rey yang menyediakan tempat serta sarana dalam menginap.

13. Kak Mey, Kak Agung , Rifqi dan Ifan yang sering memberikan arahan dan Motivasi agar penulis dapat Mencapai Rank GOLD saat ini.
14. My Adiks Egga yang telah mengoreksi jurnal serta skripsi sampai serapi ini.
15. Rekan-Rekan satu bimbingan aul, aurel, rryan, ifan terutama Salman yang sering penulis jadikan tempat mencari berkas terkait pengerjaan skripsi.
16. Dan seluruh teman-teman seperjuangan Jurusan Sistem Informasi Angkatan 2019 yang sama-sama berjuang meraih gelar sarjana.

Penulis menyadari skripsi ini masih belum sempurna dan masih perlu pengembangan. Maka dari itu penulis sangat terbuka untuk diberi kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan penulisan skripsi pada masa yang akan datang. Penulis juga berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan para pembaca untuk menambah ilmu pengetahuan serta melakukan penelitian selanjutnya yang sejenis.

Palembang, Mei 2023

Frans Juansyah Rioalndo  
NIM. 09031281924056

**PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN  
ULANG UI/UX SIMAK (SISTEM INFORMASI AKADEMIK)  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA BERBASIS MOBILE  
(STUDI KASUS PADA SISTEMINFORMASI AKADEMIK  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA)**

**Oleh**

**Frans Juansyah Riolando**

**09031281924056**

**ABSTRAK**

Mahasiswa di Universitas Sriwijaya mengalami kesulitan mengakses informasi akademik melalui SIMAK menggunakan perangkat seluler mereka karena antarmuka pengguna yang tidak dioptimalkan untuk *smartphone*. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode *Design Thinking* karena memiliki tahapan yang sangat membantu dalam membuat prototipe, seperti tahap Empati di mana penulis dapat berinteraksi langsung dengan pendapat pribadi pengguna, hingga tahap pengujian, yang membantu penulis menganalisis hasil pembuatan prototipe sehingga pengembangan selanjutnya dapat lebih responsif dan lebih baik. Prototipe diuji melalui *Maze*, *platform* yang membantu pengguna menguji prototipe produk atau layanan dengan cepat dan efisien. Platform ini terintegrasi dengan berbagai aplikasi pembuat prototipe dan memungkinkan pengguna mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif dalam satu tempat dan kuesioner Pengalaman Pengguna (*UEQ*) untuk menganalisis data dari pengujian prototipe. Berdasarkan hasil pengujian kegunaan, skor *UEQ* dari 26 pengguna SIMAK di atas 1,6, dengan hampir semua kategori penilaian seperti "Daya Tarik", "Efisiensi", "Akurasi", "Penggugah", "Kebaruan", dan 1,3 dalam "Keterangannya". Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa desain prototipe SIMAK memiliki pengalaman pengguna yang baik, dan desain tersebut dapat digunakan sebagai referensi untuk tampilan SIMAK berbasis seluler di masa depan.

**Kata Kunci :** Pembangunan Prototipe, *Interface* Responsif, dan Kuesioner Pengalaman Pengguna.

**APPLICATION OF DESIGN THINKING METHOD IN  
REDESIGNING THE UI/UX OF SIMAK (ACADEMIC  
INFORMATION SYSTEM) OF SRIWIJAYA UNIVERSITY BASED ON A  
MOBILE PLATFORM**  
**(CASE STUDY : ACADEMIC INFORMATION System SRIWIJAYA  
UNIVERSITY)**

By

**Frans Juansyah Riolando**

**09031281924056**

**ABSTRACT**

*Students at Sriwijaya University are having difficulty accessing academic information through SIMAK using their mobile devices due to a user interface that is not optimized for smartphones. In this study, the author used the Design Thinking method because it has stages that are very helpful in creating prototypes, such as the Empathize stage where the author can directly interact with users' personal opinions, up to the testing stage, which helps the author analyze the results of prototype creation so that further development can be more responsive and better. The prototype was tested through Maze, a platform that helps users test product or service prototypes quickly and efficiently. This platform is integrated with various prototype-making applications and allows users to collect qualitative and quantitative data in one place and the User Experience Questionnaire (UEQ) to analyze data from prototype testing. Based on the results of usability testing, the UEQ scores from 26 SIMAK users were above 1.6, with almost all assessment categories such as "Appeal", "Efficiency", "Accuracy", "Stimulation", "Novelty", and 1.3 in "Perspicuity". Therefore, it can be concluded that the SIMAK prototype design has a good user experience, and the design can be used as a reference for SIMAK mobile-based displays in the future.*

**Keyword:** *Prototype Development, Responsive Interface, and User Experience Questionnaire.*

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMPAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB 1 .....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah .....	4
1.3    Tujuan Penelitian.....	4
1.4    Manfaat.....	4
1.5    Batasan Masalah.....	4
<b>BAB II .....</b>	<b>5</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
2.1    Pengertian Analisis.....	5
2.2    Pengertian Sistem.....	5
2.3    Pengertian Sistem Informasi. ....	5
2.4 <i>User Interface</i> . .....	6
2.4.1    Aturan Perancangan <i>User Interface</i> . .....	6
2.5 <i>User Experience</i> . .....	8
2.5.1    Pengertian <i>User Experience</i> . .....	8
2.5.2    Faktor-Faktor dalam <i>User Experience</i> . .....	8
2.6    Pengertian <i>Human Computer Interaction</i> . .....	9
2.7 <i>Design Thinking</i> . .....	10
2.7.1    Pengertian <i>Design Thinking</i> . .....	10
2.7.2    Tahapan Design Thinking.....	12
2.8 <i>UEQ (User Experience Questionnaire)</i> . .....	15

<b>BAB III.....</b>	<b>17</b>
<b>METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>17</b>
3.1    Objek Penelitian. ....	17
3.2    Metode Analisis Data. ....	17
3.3 <i>Design Thinking.</i> .....	18
3.3.1 <i>Empathize.</i> .....	19
3.3.2 <i>Define.</i> .....	20
3.3.3 <i>Ideate.</i> .....	20
3.3.4 <i>Prototype.</i> .....	21
3.3.5 <i>Test.</i> .....	21
<b>BAB IV .....</b>	<b>23</b>
<b>PEMBAHASAN HASIL RISET .....</b>	<b>23</b>
4.1 <i>Empitaze</i> .....	23
4.2 <i>Define</i> .....	24
4.3 <i>Ideate</i> .....	25
4.4 <i>Prototype</i> .....	26
4.4.1 <i>Login page</i> .....	28
4.4.2    Halaman Utama Prototype .....	29
4.4.3    Halaman untuk data pribadi siswa .....	29
4.4.4    Halaman untuk data akademik .....	31
4.5 <i>Testing</i> .....	35
<b>BAB V.....</b>	<b>38</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>38</b>
5.1    Kesimpulan.....	38
5.2    Saran.....	39
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>40</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>43</b>

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
<b>Gambar 2.1</b> Konsep <i>Design Thinking</i> .....	10
<b>Gambar 2.2</b> Proses <i>Design Thinking</i> .....	12
<b>Gambar 2.3</b> Tahapan Metode <i>Design Thinking</i> .....	13
<b>Gambar 2.4</b> Contoh Kuesioner <i>UEQ</i> .....	16
<b>Gambar 3.1</b> Alur Kerja <i>Design thinking</i> .....	18
<b>Gambar 4.1</b> Peta Empitaze pengguna SIMAK .....	32
<b>Gambar 4.2</b> <i>Low-fidelity Splash-Screen</i> dan <i>Login Page</i> .....	27
<b>Gambar 4.3</b> <i>Low-fidelity Home</i> dan <i>Ellipsis</i> .....	27
<b>Gambar 4.4</b> <i>High-fidelity Splash-Screen</i> dan <i>Login Page</i> .....	28
<b>Gambar 4.5</b> <i>High-fidelity Home</i> dan <i>Ellipsis</i> .....	29
<b>Gambar 4.6</b> Halaman untuk informasi pribadi, informasi keluarga, dan informasi pendidikan seorang mahasiswa .....	30
<b>Gambar 4.7</b> Data Akademik, KRS, KHS, dan Transkrip Nilai Akademik .....	31
<b>Gambar 4.8</b> Tampilan lengkap informasi mahasiswa, data yang komprehensif dosen, ruang kelas, dan jadwal kelas, dan nilai mahasiswa .....	32
<b>Gambar 4.9</b> Halaman untuk meminta tanda tangan pada transkrip nilai.....	33
<b>Gambar 4.10</b> Halaman SULIET, KKN, dan Reset kata sandi akun mahasiswa .	34
<b>Gambar 4.11</b> <i>UEQ</i> Kuesioner.....	35
<b>Gambar 4.12</b> Grafik Hasil Evaluasi Mahasiswa dari Pengujian Prototipe.....	36

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
<b>Tabel 2.1</b> <i>Shneiderman's Golden Rules</i> .....	6
<b>Tabel 3.1</b> Daftar pertanyaan yang akan diajukan saat wawancara pertama .....	19
<b>Tabel 3.2</b> Contoh pertanyaan kuesioner menggunakan <i>UEQ</i> .....	22
<b>Tabel 4.1</b> <i>Point of View (POV)</i> .....	24
<b>Tabel 4.2</b> Hasil dari perhitungan data evaluasi dari kuesioner <i>UEQ</i> .....	36

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
<b>Lampiran 1</b> Surat Izin Pengumpulan Data Penelitian .....	A-1
<b>Lampiran 2</b> <i>Testing Prototype via Maze</i> .....	B-1
<b>Lampiran 3</b> <i>Form Kuesioner</i> .....	C-1
<b>Lampiran 4</b> <i>Respons</i> dan Masukan dari <i>Responden</i> .....	D-1
<b>Lampiran 5</b> Hasil Pengecekan Turnitin.....	E-1
<b>Lampiran 6</b> Hasil Alur Persyaratan Jurnal .....	F-1
<b>Lampiran 7</b> Letter Of Acceptence (LoA) .....	G-1
<b>Lampiran 8</b> Publish Jurnal.....	H-1

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi dalam era globalisasi saat ini melaju dengan sangat pesat dan informasi yang beredar semakin banyak dan kompleks sehingga dunia pendidikan harus dapat mengikuti perkembangan teknologi terutama dalam bidang akademik, seiring dengan perkembangan teknologi saat ini. Kebutuhan manusia akan informasi pada saat ini menjadi begitu mudah dipenuhi dengan hadirnya internet, yang memungkinkan melakukan transfer informasi hanya dengan hitungan detik (Anam, 2018).

Universitas Sriwijaya sebagai salah satu perguruan tinggi negeri sudah selayaknya dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam menunjang berbagai kegiatan, salah satunya dalam kegiatan proses pembelajaran. Salah satu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di Universitas Sriwijaya adalah dengan menggunakan sistem informasi akademik bernama Sistem Informasi Manajemen Akademik (SIMAK). SIMAK merupakan sistem wajib yang dikembangkan pada tahun 2008 untuk mendukung kegiatan akademik di Unsr (Ulfa et al., 2019)

Universitas Sriwijaya sebagai lembaga pendidikan terkemuka telah memiliki sistem informasi akademik yang dapat menangani permasalahan pada bidang akademik dan kemahasiswaan. Sistem informasi akademik ini dapat diakses melalui *browser* pada pengguna komputer *desktop*, namun belum mendukung secara optimal untuk tampilan *smartphone*, sehingga *user* seringkali kesulitan untuk mengakses informasi yang ada pada sistem informasi akademik tersebut,

dengan latar belakang tersebut penulis merancang sebuah *Design Tampilan mobile* untuk sistem informasi akademik berbasis android yang dapat digunakan guna mengakses menu pada *role* mahasiswa dan dosen sehingga dapat menampilkan informasi yang ada pada sistem informasi akademik dengan antar muka yang lebih optimal pada *smartphone* android (Rolly & Hakiem, 2015)

Dari hasil survei awal yang telah dilakukan penulis kepada pengguna khususnya tingkat atau level mahasiswa didapatkan bahwa; perlunya perbaikan terhadap tampilan login mahasiswa yang mana select button pilihan jurusan di halaman login mahasiswa yang terlalu kecil sehingga dirasakan menyulitkan mahasiswa dalam pemilihan jurusan pada saat akan melakukan login, selain itu juga tidak adanya halaman untuk memulihkan kata sandi apabila mahasiswa terkait lupa akan kata sandi akunnya, selanjutnya tidak adanya validasi pada menu login mahasiswa apabila terdapat kesalahan username ataupun password yang digunakan serta validasi keabsahan data yang dimasukkan di halaman data pribadi mahasiswa terkait data-data pribadi mahasiswa, serta perlunya konsistensi penggunaan bahasa pada Sistem Informasi Akademik (SIMAK).

Tentunya hal-hal tersebut mengakibatkan ketidaknyamanan pengguna dalam menggunakan Sistem Informasi Akademik (SIMAK) Universitas Sriwijaya. Selain itu beberapa mahasiswa berpendapat bahwa user interface dari Sistem Informasi Akademik (SIMAK) Universitas Sriwijaya memerlukan pembaharuan tampilan baik dalam hal komposisi isi halaman maupun icon-icon pada website Sistem Informasi Akademik (SIMAK) agar menghasilkan user experience yang baik. Disini penulis menggunakan metode design thinking untuk pendekatan yang sesuai pada penelitian ini karena dapat melihat sudut pandang subjektif dan objektif dalam

menentukan keputusan. Proses pengembangan inovasi dapat dilakukan dengan efektif melalui pemahaman yang menyeluruh tentang kebutuhan dan keinginan user yang didukung oleh pengamatan langsung dan penerapan langkah-langkah yang tepat untuk menentukan solusi (Widodo & Wahyuni, 2022).

*Design Thinking* sendiri merupakan suatu pendekatan yang berpusat pada pengguna, artinya dalam semua fase aktor utama adalah pengguna, sehingga diperlukan pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan dan motivasi mereka. Karakteristik utama *Design Thinking* adalah berpusat pada manusia, optimis, kolaboratif, dan eksperimental (de Paula et al., 2014)

*Design Thinking* dianggap sebagai cara terbaik untuk menjadi inovatif dan kreatif. *Design Thinking* didefinisikan sebagai metode untuk memahami masalah dan menghasilkan solusi yang inovatif dan menarik. *Design Thinking* menggunakan pendekatan yang berpusat pada manusia yang sistematis untuk mengeksplorasi definisi masalah dan mensintesis solusi dalam proses yang meliputi inspirasi, ide, dan implementasi. Beberapa hasil yang dirasakan dari *Design Thinking* adalah memahami dan memenuhi kebutuhan pengguna, dan memiliki cara berpikir dan inovasi yang berbeda (Costa Valentim et al., 2017).

Berdasarkan pada penjelasan latar belakang diatas, maka penulis bermaksud akan melakukan penelitian dengan judul : “**Penerapan Metode *Design Thinking* pada Perancangan Ulang UI/UX SIMAK (Sistem Informasi Akademik) Universitas Sriwijaya Berbasis *Mobile***”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penulis merumuskan rumusan masalah yaitu “Tampilan *user interface* pada sistem informasi akademik tidak responsif untuk *devices* dengan ukuran layar yang cenderung kecil sehingga meningkatkan kesulitan pengguna saat mengakses sistem informasi akademik melalui *smartphone*.”

## 1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis *User Interface* dan *User Experience* pada sistem informasi akademik Universitas Sriwijaya menggunakan metode Design Thinking. Hal ini dilakukan sebagai tahap awal pada pembaharuan sistem informasi akademik Universitas Sriwijaya, agar pengguna dapat lebih mudah dalam mengakses sistem informasi akademik melalui *smartphone*.

## 1.4 Manfaat

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk pengembangan sistem informasi akademik agar pengguna dapat mengakses sistem informasi akademik melalui smartphone dengan lebih mudah.

## 1.5 Batasan Masalah

1. Penelitian ini hanya fokus pada pengguna *smartphone*.
2. Hasil penelitian ini bukan berupa aplikasi yang siap digunakan, Melainkan hanya berupa desain *prototype* untuk tampilan *front end* yang hanya dapat diakses oleh mahasiswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, L. A. (2019). Analisis Aplikasi Mobile Transportasi Online Menggunakan User Experience Questionnaire pada Era Milenial dan Z. *JURNAL SISTEM INFORMASI BISNIS*, 9(2), 204. <https://doi.org/10.21456/vol9iss2pp204-211>
- Anam, K. (2018). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada Mi Al-Mursyidiyyah Al-'Asyirrotussyafi'iyyah. *Jurnal Teknik Informatika*, 11(2), 207–217. <https://doi.org/10.15408/jti.v11i2.8867>
- Brown, T. (2009). *Change by Design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation*. HarperCollins e-books.
- Costa Valentim, N. M., Silva, W., & Conte, T. (2017). The Students' Perspectives on Applying Design Thinking for the Design of Mobile Applications. *2017 IEEE/ACM 39th International Conference on Software Engineering: Software Engineering Education and Training Track (ICSE-SEET)*, 77–86. <https://doi.org/10.1109/ICSE-SEET.2017.10>
- de Paula, D. F. O., Menezes, B. H. X. M., & Araújo, C. C. (2014). Building a Quality Mobile Application: A User-Centered Study Focusing on Design Thinking, User Experience and Usability. In A. Marcus (Ed.), *Design, User Experience, and Usability. User Experience Design for Diverse Interaction Platforms and Environments* (Vol. 8518, pp. 313–322). Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-07626-3\\_29](https://doi.org/10.1007/978-3-319-07626-3_29)
- Ergonomics of human-system interaction—Part 210: Human-centred design for interactive systems* 2010. (n.d.). Retrieved January 12, 2023, from <https://www.iso.org/standard/52075.html>
- Garret, J. James. (2011). *The elements of user experience* Berkeley. New Riders.
- Haque, M., & Indah, D. R. (2022). Design of Digital Library Prototype Using The Design Thinking Method. *Jurnal Riset Informatika*, 5(1), 451–458. <https://doi.org/10.34288/jri.v5i1.442>
- Hartono, B. (2013). *Sistem Informasi Manajemen Berbasi Komputer*. Rineka Cipta.
- Hasso, P. (2010). *An Introduction to Design Thinking: Process Guide*. <https://dschool.stanford.edu>
- Hidayat, R. (2015). *Analisa User Experience Menggunakan Metode User Experience Heuristics*. UIN Suska Riau.
- Huang, K.-Y. (2009). *Challenges in Human-Computer Interaction Design for Mobile Devices*. USA.
- Indah, D. R., Firdaus, M. A., Pratama, M. F. E., & Saputra, D. M. (2022). *PERANCANGAN UI/UX PADA PROTOTYPE KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM PEMBELAJARAN SMA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING*. 14(2).
- Jogiyanto, H. M. (2003). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Andi Offset.

- Karlina, D., & Indah, D. R. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Sistem Informasi E-learning Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 8(3). <https://doi.org/10.28932/jutisi.v8i3.5412>
- Kristanto, A. (2011). *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Gava Media.
- Ladjamudin, A.-B. Bin. (2013). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Graha Ilmu.
- Maith, H. Andres. (2013). *Analisis Laporan Keuangan Dalam Mengukur Kinerja Keuangan Pada PT. Hanjaya Mandala Sampoerna TBK*. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi Manajemen Bisnis dan Akuntansi*. 619-628.
- Putra, I. R. D., & Indah, D. R. (2023). *Perancangan UI/UX Pada E-Rapor Sekolah Berbasis Prototype Dengan Menggunakan Metode Design Thingking*. 15.
- Reynaldi, V. K., & Setiyawati, N. (2022). PERANCANGAN UI/UX FITUR MENTOR ON DEMAND MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA PLATFORM PENDIDIKAN TEKNOLOGI. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 7(3), 835–849. <https://doi.org/10.29100/jipi.v7i3.3109>
- Rolly, N., & Hakiem, N. (2015). PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE ACADEMIC INFORMATION SYSTEM (AIS) BERBASIS ANDROID UNTUK PENGGUNA DOSEN DAN MAHASISWA (Studi Kasus: Pusat Teknologi Informasi dan Pangkalan Data (Pustipanda) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta). *JURNAL TEKNIK INFORMATIKA*, 8(1). <https://doi.org/10.15408/jti.v8i1.1932>
- Santosa, P. I. (2019). *EVALUASI USABILITY PADA SISTEM INFORMASI PASAR KERJA MENGGUNAKAN SYSTEM USABLITY SCALE (SUS)*.
- Satzinger, J., W. Jackson, R, B. .,, & Burd, S., D. (2010). *System Analyst and Design in A Changing World*. Course Technology.
- Shneiderman, B., & Plaisant, C. (2010). *Designing the user interface: Strategies for effective human-computer interaction*. Pearson Education.
- Soegaard, M. (2018). *The Basics of User Experience Design*. In *The Basics of User Experience Design* (p. 73). Retrieved from interaction-design.org
- Sudarmawan, Dony, A., & A., A. (2007). *Interaksi Manusia & Komputer*. Andi Offset.
- Sugiyono, D. R. (2015). *Statistika Untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Sujatmiko, E. (2012). *Kamus Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Aksara Sinergi Media.
- Syahrul, Y. (2019). PENERAPAN DESIGN THINKING PADA MEDIA KOMUNIKASI VISUAL PENGENALAN KEHIDUPAN KAMPUS BAGI MAHASISWA BARU STMIK PALCOMTECH DAN POLITEKNIK PALCOMTECH. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(2), 109–117. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v2i2.342>
- Tantra, R. (2012). *Manajemen Proyek Sistem Informasi*. CV. Andi Offse.

- Ulfah, N. F., Sensuse, D. I., & Ruldeviyani, Y. (2019). Analysis of Factors Affecting The Success of The Use of Academic Information Systems On Lecturer Users: A Case Study of Sriwijaya University. *2019 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACSI),* 301–306.  
<https://doi.org/10.1109/ICACSI47736.2019.8979861>
- Widodo, A. C., & Wahyuni, E. G. (2022). *Penerapan Metode Pendekatan Design Thinking dalam Rancangan Ide Bisnis Kalografi.*