

**PENERAPAN *ZEIGARNIK EFFECT* SEBAGAI MOTIVASI
Pengerjaan Tugas Akhir pada Sistem Informasi Tugas
Akhir Mahasiswa (Studi Kasus : Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Sriwijaya)**

SKRIPSI

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian studi
di Program Studi Sistem Informasi S1



Oleh

CLARINA JULIATUTY PRATIWI

09031181823023

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

JULI 2022

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN *ZEIGARNIK EFFECT* SEBAGAI MOTIVASI
Pengerjaan Tugas Akhir pada Sistem Informasi Tugas
Akhir Mahasiswa (Studi Kasus : Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Sriwijaya)**

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian studi
di Program Studi Sistem Informasi S1

Oleh

Clarina Juliatuty Pratiwi

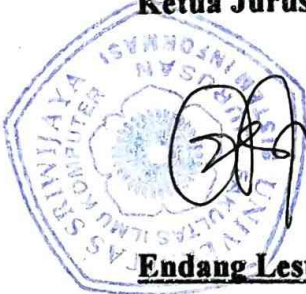
09031181823023

Menyetujui,

Palembang, 26 Juli 2022

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi**

Pembimbing I



Endang Lestari Ruskan, S.Kom., M.T.

Rahmat Azwan Heroza, S.T., M.T.

NIP 197811172006042001

NIP 198706302015041001

APPROVAL PAGE
UNDERGRADUATE THESIS

**APPLICATION OF ZEIGARNIK EFFECT AS MOTIVATION FOR FINAL
PROJECT WORK IN STUDENT FINAL PROJECT INFORMATION
SYSTEM (CASE STUDY: FACULTY OF COMPUTER SCIENCE,
SRIWIJAYA UNIVERSITY)**

*As one the requirements of completing studies
In Information System Department Undergraduate Program*

By

Clarina Juliatuty Pratiwi

09031181823023

Approve by,

Palembang, 26 July 2022

Certified By,
Head of Information System Department, Advisor I,



Endang Lestari Ruskan, S.Kom., M.T.

NIP 197811172006042001



Rahmat Izwan Heroza, S.T., M.T.

NIP 198706302015041001

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Clarina Juliatuty Pratiwi

NIM : 09031181823023

Program Studi : Sistem Informasi Reguler

Judul Skripsi : Penerapan *Zeigarnik Effect* Sebagai Motivasi Pengerjaan
Tugas Akhir Pada Sistem Informasi Tugas Akhir
Mahasiswa (Studi Kasus : Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Sriwijaya)

Hasil Pengecekan *Software iThenticate/Turnitin* : 7%

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada unsur paksaan oleh siapapun.



Palembang, Juni 2022



Clarina Juliatuty Pratiwi

NIM. 09031181823023

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Jumat

Tanggal : 22 Juli 2022

Nama : Clarina Juliatuty Pratiwi

NIM : 0903181823023

Judul : Penerapan *Zeigarnik Effect* Sebagai Motivasi Pengerjaan
Tugas Akhir Pada Sistem Informasi Tugas Akhir Mahasiswa
(Studi Kasus Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya)

Tim Penguji :

1. Pembimbing : Rahmat Izwan Heroza, M. T.
2. Ketua Penguji : Ken Ditha Tania, M.Kom
3. Penguji I : Endang Lestari, M. T
4. Penguji II : Allsela Meiriza, M. T



Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Endang Lestari Ruskan, M. T.

NIP 197811172006042001

**PENERAPAN *ZEIGARNIK EFFECT* SEBAGAI MOTIVASI
PENGERJAAN TUGAS AKHIR PADA SISTEM INFORMASI TUGAS
AKHIR MAHASISWA (STUDI KASUS : FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA)**

ABSTRAK

Clarina Juliatuty Pratiwi 09031181823023

Tugas akhir merupakan suatu karya ilmiah berdasarkan penelitian mandiri oleh mahasiswa untuk mengukur kemampuan mahasiswa dengan menerapkan pembelajaran mata kuliah yang telah dipelajari. Dalam prosesnya kadang terdapat hambatan dalam proses administrasi dan bimbingan yang membuat mahasiswa tidak nyaman dan tidak termotivasi dan menunda untuk mengerjakan tugas akhir apalagi dimasa pandemi saat ini yang sulit untuk berada dilingkungan luar. Dengan memanfaatkan teknologi yang ada dibuatlah rancangan sistem informasi yang menerapkan *user experience design* yaitu *Zeigarnik Effect* sebagai stimulasi kepada mahasiswa agar lebih termotivasi dalam pengerjaan tugas akhir. Untuk mengetahui pengaruh penerapan *Zeigarnik Effect* pada rancangan Sistem Informasi Tugas Akhir Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya dilakukan metode pendekatan *Design Thinking* dalam pencarian solusi untuk masalah yang dihadapi dan pengukuran *System Usability Scale* (SUS) dan *User Experience Questionnaire* (EUQ) untuk mengetahui tingkat *usability* dan nilai evaluasi faktor *UX* dalam rancangan sistem informasi tersebut salah satunya variabel motivasi dalam faktor stimulasi. Sehingga menghasilkan rancangan sistem informasi yang memiliki nilai *usability* yang mudah digunakan dan memenuhi kepuasan pengguna serta memotivasi pengguna dalam pengerjaan tugas akhir.

Kata kunci : Sistem Informasi Tugas Akhir Mahasiswa; *Design Thinking*, *User Experience Design*, *Zeigarnik Effect*, *System Usability Scale*, *User Experience Questionnaire*

Palembang, 26 Juli 2022

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Infromasi

Pembimbing I



Endang Lestari Ruskan, S.Kom., M.T.

NIP 197811172006042001



Rahmat Izwan Heroza, S.T., M.T.

NIP198706302015041001

**APPLICATION OF ZEIGARNIK EFFECT AS MOTIVATION FOR FINAL
PROJECT WORK IN STUDENT FINAL PROJECT INFORMATION
SYSTEM (CASE STUDY: FACULTY OF COMPUTER SCIENCE,
SRIWIJAYA UNIVERSITY)**

ABSTRAC

Clarina Juliatuty Pratiwi 09031181823023

The final project is a scientific work based on independent research by students to measure students' abilities by applying the lessons they have learned. In the process, sometimes there are obstacles in the administrative and guidance processes that make students uncomfortable and unmotivated and delay doing their final assignments, especially during the current pandemic which is difficult to be in the outside environment. By utilizing existing technology, an information system design was made that implements a user experience design, namely the Zeigarnik Effect as a stimulation for students to be more motivated in working on the final project. To determine the effect of the application of the Zeigarnik Effect on the design of the Final Project Information System for Students of the Faculty of Computer Science, Sriwijaya University, a Design Thinking approach was used in finding solutions to problems encountered and measuring the System Usability Scale (SUS) and User Experience Questionnaire (EUQ) to determine the level of usability and the evaluation value of the UX factor in the design of the information system is one of the motivational variables in the stimulation factor. So as to produce an information system design that has usability values that are easy to use and meet user satisfaction and motivate users in working on the final project.

Keywords : Student Final Project Information System; Design Thinking; User Experience Design; Zeigarnik Effect; System Usability Scale; User Experience Questionnaire

Palembang, 26 July 2022

Certified By,
Head of Information System Department, Advisor I,



Endang Lestari Ruskan, S.Kom., M.T.

NIP 197811172006042001



Rahmat Izwan Heroza, S.T., M.T.

NIP 198706302015041001

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Allah SWT, karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penerapan *Zeigarnik Effect* Sebagai Motivasi Pengerjaan Tugas Akhir Pada Sistem Informasi Tugas Akhir Mahasiswa (Studi Kasus : Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya) “** dapat diselesaikan dengan baik.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi tingkat Strata Satu (S1) di Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya. Selama proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, nasihat, do'a dan bantuan dari berbagai pihak serta pengalaman yang berharga. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

- Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta segala nikmat.
- Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T., selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
- Bapak Rahmat Izwan Heroza, M.T, selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah sabar dan meluangkan waktu untuk memberikan dukungan serta masukan dalam penyusunan skripsi ini.
- Ibu Ken Ditha Tania, M.Kom, Ibu Endang Lestari, M. T, dan Ibu Allsela Meiriza, M. T, selaku Dosen Ketua dan Penguji Sidang.
- Ibu Ken Ditha Tania, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan saran terkait dunia perkuliahan di kampus ini.
- Bapak/Ibu Dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama masa perkuliahan.

- Admin Jurusan Sistem Informasi Indralaya yang telah membantu penulis semasa perkuliahan dan penyusunan skripsi.
- Mama, Papa, dan Adik tercinta yang telah memberikan kehangatan, mendo'akan, dan membantu penulis menyelesaikan skripsi.
- Jojo, Leon, Mochi, Kimchi, dan Browni kucing tercinta yang selalu menjadi motivasi untuk terus bertahan sampai saat ini
- Kabinet Gelora Juang, Surya Laksana, dan Lentera Karya yang telah menambahkan cerita tidak terduga di organisasi selama kuliah.
- Teman-teman yang banyak membantu penulis selama pengerjaan skripsi Febriansyah, Arafah, Sevi, Tatial, Yunie dan Eyin.
- Para narasumber dan partisipan pengumpulan data sampai uji coba prototype yang membantu penulis menyelesaikan penelitian.
- Teman-teman Visual A Studi Independen Kampus Merdeka Batch 1 di My Edu Solve yang telah menjadi teman berbagi cerita dari luar kampus.

Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh dari sempurna, Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak untuk menjadikan Skripsi ini lebih baik. Dengan kekurangan yang ada semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Palembang, Juli 2022



Clarina Juliatuty Pratiwi

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRAC	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Batasan Masalah.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Penelitian Terdahulu	6
2.2 Profil Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.....	8
2.2.1 Sejarah	8
2.2.2 Visi dan Misi.....	9
2.2.3 Struktur Organisasi	10
2.3 Tugas Akhir.....	10
2.4 Motivasi.....	11
2.5 Sistem Informasi	11
2.6 <i>User Experience (UX) Design</i>	11
2.7 <i>Design Thinking</i>	12
2.6.1 <i>Empathy Map</i>	14
2.6.2 <i>Point of View “How Might We”</i>	15
2.6.3 <i>Now How Wow Matrix</i>	16
2.8 <i>High-Fidelity Prototype</i>	17
2.9 <i>Usability Testing</i>	17
2.10 <i>UX Testing</i>	18
2.11 <i>Zeigarnik Effect</i>	19

2.12	<i>Use Case Diagram</i>	20
2.13	<i>Activity Diagram</i>	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		22
3.1	Material	22
3.1.1	Jenis dan Sumber Data	22
3.1.2	Objek Penelitian	22
3.1.3	Figma	22
3.1.4	Maze.design	23
3.1.5	Kerangka Penelitian	23
3.2	Metode Penelitian	24
3.2.1	Teknik Pengumpulan Data	24
3.2.2	<i>Design Thinking</i>	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		29
4.1	<i>Empathize</i>	29
4.1.1	<i>User Persona</i>	29
4.1.2	<i>Empathy Map</i>	31
4.2	<i>Define</i>	32
4.2.1	<i>POV how might we</i>	32
4.3	<i>Ideate</i>	34
4.3.1	<i>Now How Wow Matrix</i>	34
4.4	<i>Prototype</i>	35
4.4.1	<i>Use Case Diagram</i>	35
4.4.2	<i>Activity Diagram</i>	37
4.4.3	<i>High-Fidelity Prototype</i>	39
4.5	<i>Testing</i>	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		61
5.1	Kesimpulan	61
5.2	Saran	62
DAFTAR PUSTAKA		63
LAMPIRAN		67

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Pernyataan <i>System Usability Scale</i> (SUS)	18
Tabel 2.2 <i>Use case diagram symbol</i>	21
Tabel 2.3 <i>Activity diagram symbol</i>	21
Tabel 4.1 <i>Problem statemen calon user</i>	33
Tabel 4.2 <i>How might we question</i>	33
Tabel 4.3 Spesifikasi <i>Use case Sign Up</i> Mahasiswa.....	36
Tabel 4.4 Spesifikasi <i>Use case Sign In</i> Mahasiswa	36
Tabel 4.5 Spesifikasi <i>Use case</i> Melakukan bimbingan TA	36
Tabel 4.6 Spesifikasi <i>Use case</i> Melakukan administrasi TA.....	36
Tabel 4.7 Spesifikasi <i>Use case</i> Melihat pedoman TA (<i>guidelines</i>)	37
Tabel 4.8 Spesifikasi <i>Use case</i> Melihat jadwal penting fakultas	37
Tabel 4.9 Task Skenario <i>Testing Prototype</i>	55
Tabel 4.10 Perhitungan dengan <i>System Usability Scale</i> (SUS)	56
Tabel 4.11 Penilaian <i>Cronbachs Alpha</i> terhadap Faktor UX.....	57
Tabel 4.12 Hasil Nilai Skala UEQ	57
Tabel 4.13 Hasil Nilai Skala UEQ variable Stimulasi	58
Tabel 4.14 Nilai <i>Benchmark</i>	59
Tabel 4.15 Penilaian Tambahan.....	60

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Struktur Organisasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya..	10
Gambar 2.2 Design Thinking Process.....	13
Gambar 2.3 <i>Empathy map</i>	15
Gambar 2.4 Point of you template	16
Gambar 2.5 <i>Now how wow matrix</i>	16
Gambar 2.6 <i>System Usability Scale Score</i>	18
Gambar 2.7 <i>User Experience Questionnaire</i>	19
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian	24
Gambar 4.1 <i>User persona</i> Febriansyah.....	29
Gambar 4.2 <i>User persona</i> Indra.....	30
Gambar 4.3 <i>User persona</i> Syerpri	30
Gambar 4.4 <i>User persona</i> Sevi	30
Gambar 4.5 <i>Empathy map</i> Febriansyah	31
Gambar 4.6 <i>Empathy map</i> Indra	31
Gambar 4.7 <i>Empathy map</i> Syerpri	32
Gambar 4.8 <i>Empathy map</i> Sevi.....	32
Gambar 4.9 <i>Now how wow matrix</i>	35
Gambar 4.10 <i>Use case diagram</i> SI TA Mahasiswa (Mahasiswa)	35
Gambar 4.11 <i>Activity diagram</i> <i>Sign In</i> Mahasiswa.....	37
Gambar 4.12 <i>Activity diagram</i> <i>Sign Up</i> Mahasiswa	38
Gambar 4.13 <i>Activity diagram</i> Melakukan administrasi TA	38
Gambar 4.14 <i>Activity diagram</i> Melakukan bimbingan TA.....	39
Gambar 4.15 Halaman <i>Sign In</i> SI TA Mahasiswa Fasilkom Unsri	39
Gambar 4.16 Halaman <i>Sign Up</i> SI TA Mahasiswa Fasilkom Unsri.....	40
Gambar 4.17 Halaman <i>dashboard</i>	40
Gambar 4.18 <i>Pop Up</i> Penentuan <i>Deadline</i> Tugas Akhir	41
Gambar 4.19 <i>Random quotes motivation</i>	42
Gambar 4.20 Halaman administrasi TA Step 1	43
Gambar 4.21 Halaman administrasi TA Step 2	44
Gambar 4.22 Halaman administrasi TA Step 3	44
Gambar 4.23 Halaman administrasi TA Step 4	44
Gambar 4.24 Halaman administrasi TA Step 5	45
Gambar 4.25 Halaman administrasi TA Step 6	45
Gambar 4.26 Halaman administrasi TA Step 7	45
Gambar 4.27 Halaman administrasi TA Step 8	46
Gambar 4.28 Halaman administrasi TA Step 9	46
Gambar 4.29 Halaman administrasi TA Step 10	47
Gambar 4.30 Halaman administrasi TA Step 11	47
Gambar 4.31 Halaman administrasi TA.....	48
Gambar 4.32 Notifikasi untuk ketahapan selanjutnya	48
Gambar 4.33 Halaman bimbingan TA Step 1	50

Gambar 4.34 Halaman bimbingan TA Step 2.....	50
Gambar 4.35 Halaman bimbingan TA Step 3.....	51
Gambar 4.36 Halaman bimbingan TA Step 4.....	51
Gambar 4.37 Halaman bimbingan TA Step 5.....	52
Gambar 4.38 Halaman bimbingan TA Step 6.....	52
Gambar 4.39 Halaman bimbingan TA Step 7.....	52
Gambar 4.40 Halaman bimbingan TA Step 8.....	52
Gambar 4.41 Notifikasi peringatan.....	53
Gambar 4.42 Halaman bimbingan TA.....	53
Gambar 4.43 Notifikasi penyelesaian <i>unfinished progress</i>	54
Gambar 4.44 Halaman <i>dashboard</i> dengan tampilan <i>progress</i>	54
Gambar 4.45 Hasil <i>System Usability Scale Score</i>	57
Gambar 4.46 Hasil Grafik <i>Benchmark</i>	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Draf Wawancara	A-I
Lampiran 2 Kuisisioner Google Form Pengumpulan Data	B-I
Lampiran 3 Kuisisioner Google Form Testing	C-I
Lampiran 4 Konversi Poin Penilaian SUS	D-I
Lampiran 5 Konversi Poin Penilaian UEQ	E-I
Lampiran 6 Kartu Konsultasi	F-I
Lampiran 7 Form Perbaikan.....	G-I

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai mahasiswa tingkat akhir, penyusunan tugas akhir merupakan suatu kewajiban yang harus diselesaikan secara tepat waktu sebagai syarat kelulusan. Tugas akhir merupakan suatu karya ilmiah berdasarkan penelitian mandiri oleh mahasiswa yang bersangkutan yang penyusunannya dilakukan dalam jangka waktu satu semester di bawah bimbingan seorang dosen pembimbing dan bisa dibantu oleh dosen pembimbing dua (Wening, 2022). Tugas akhir dilakukan untuk mengukur kemampuan mahasiswa dengan menerapkan pembelajaran mata kuliah dasar atau pilihan yang telah dipelajari dengan harapan dapat membangun kreativitas dan meningkatkan kemampuan penyelesaian masalah oleh mahasiswa tersebut.

Dalam proses penyusunan tugas akhir sebagian mahasiswa pasti tidak luput dari kesulitan yang mereka akan hadapi apalagi di masa pandemi *Covid-19* ini. Beberapa mahasiswa juga mengatakan banyak faktor yang mempengaruhi motivasi mereka selama pengerjaan tugas akhir yaitu banyaknya kegiatan yang membuat jadi tidak fokus, proses administrasi yang lambat, pelaksanaan bimbingan tugas akhir dengan dosen pembimbing yang tidak teratur, ketidaktahuan terhadap apa yang harus dilakukan selanjutnya dan lainnya, sehingga sering kali menunda penyusunan tugas akhir ini dalam jangka waktu yang cukup lama. Padahal kegiatan seperti administrasi dan bimbingan dengan dosen pembimbing merupakan hal yang penting selama proses pengerjaan tugas akhir. Jika proses tersebut mengalami kendala maka terhambat pula proses mahasiswa untuk melanjutkan ketahapan

selanjutnya, dan tahapan yang tertunda akan memunculkan rasa kehilangan motivasi karena tidak adanya ketegangan khusus dalam proses tersebut. Jika saja penyusunan tugas akhir diselesaikan tepat waktu, tentu banyak hal baik yang akan dirasakan oleh mahasiswa tersebut kedepannya seperti terbukanya peluang kesempatan untuk mendapatkan pekerjaan tepat waktu, dapat membentuk karir di usia dini, mudah mendapatkan beasiswa untuk melanjutkan studi, meminimalisir pengeluaran biaya berlebih seperti membayar Uang Kuliah Tunggal (UKT) yang dibayar tiap semesternya, dan juga secara tidak langsung meminimalisir tekanan sosial dari lingkungan sekitar seperti keluarga ataupun dari teman-teman yang telah lulus terlebih dahulu.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ardi mahasiswa Teknik Industri Universitas Katolik Parahyangan dalam skripsinya yang berjudul Perancangan Aplikasi Untuk Mengurangi Prokrastinasi Pada Mahasiswa menjelaskan untuk mengurangi kecenderungan mahasiswa dalam menunda pekerjaannya (prokrastinasi) diterapkan teknik Pomodoro dalam aplikasinya yang membuat mahasiswa menjadi lebih produktif. Teknik Pomodoro adalah teknik manajemen waktu yang dikembangkan oleh Francesco Cirillo pada tahun 1980-an akhir. Teknik ini menerapkan pembagian waktu pekerjaan dengan interval, yang biasanya berdurasi 25 menit dan diselingi istirahat berdurasi pendek. Interval inilah yang dinamakan Pomodoro yang artinya dalam bahasa Italia yaitu “Tomat” (Ardi, 2018). Selain itu penelitian lain yang dilakukan oleh mahasiswa disalah satu universitas di Jepang yaitu Yuko Hiramatsu , Atsushi Ito, Masahiro Fujii, dan Fumihiro Sato dengan judul penelitian mereka yaitu *Development of the Learning System for Outdoor Study Using Zeigarnik Effect* yang menyatakan bahwa model

pembelajaran yang mereka terapkan berhasil untuk pembelajaran di luar ruangan dengan mengkonfirmasi keefektivitasan *Zeigarnik Effect* dengan mengadakan kuis dihari selanjutnya setelah pembelajaran dihari pertama , dan hasilnya *subject* penelitian dapat mengingat berbagai hasil pembelajaran yang dilakukan pada hari pertama untuk menjawab kuis tersebut. Padahal pembahasan kuis yang diberikan tidak diberitahukan sebelumnya oleh guru mereka (Hiramatsu et al., 2014). Pada penelitian ini dapat membuktikan bahwa penerapan *Zeigarnik Effect* dalam proses pembelajaran tergolong efektif karena membantu *subject* mengingat kegiatan yang terputus untuk diselesaikan. Dalam penelitian ini penulis akan menerapkan ilmu *User Experience (UX) design* untuk memberikan suatu solusi atas permasalahan yang dihadapi pengguna dengan mengedepankan kebutuhan pengguna. Dengan berfokus pada pengalaman pengguna, penelitian ini akan memanfaatkan *human behaviour* dalam *psychology design* untuk memotivasi mahasiswa dalam mengatasi masalah penunda-nundaan yang dialami selama mengerjakan tugas akhir. Dari penjabaran diatas peneliti tertarik untuk memilih judul penelitian **“PENERAPAN *ZEIGARNIK EFFECT* SEBAGAI MOTIVASI Pengerjaan Tugas Akhir pada Sistem Informasi Tugas Akhir Mahasiswa (Studi Kasus : Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya)”** yang akan membuat rancangan Sistem Informasi Tugas Akhir Mahasiswa yang berfokus pada *User Experience UX design* dengan penerapan *Zeigarnik Effect* seperti penerapan *bar progress, reminder*, pemecahan konten menjadi beberapa bagian informasi yang efektif kepada mahasiswa terhadap proses yang akan dilakukan selama penyusunan tugas akhir tersebut. Dengan tujuan agar terciptanya ketegangan khusus untuk mahasiswa, agar lebih termotivasi mengerjakan tugas akhir dan meminimalisir penundaan pengerjaan yang cukup lama oleh mahasiswa dan lulus tepat waktu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, penulis menetapkan beberapa rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana membuat rancangan Sistem Informasi Tugas Akhir Mahasiswa yang membantu mahasiswa selama proses penyusunan tugas akhir?
2. Bagaimana pengaruh penerapan *Zeigarnik Effect* pada Sistem Informasi Tugas Akhir Mahasiswa terhadap motivasi mahasiswa selama penyusunan tugas akhir?
3. Permasalahan apa yang biasanya dihadapi mahasiswa selama penyusunan tugas akhir?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini ialah :

1. Mengetahui pengaruh *Zeigarnik Effect* yang diterapkan pada perancangan Sistem Informasi Tugas Akhir Mahasiswa untuk memotivasi mahasiswa selama proses kegiatan tugas akhir.
2. Membuktikan bahwa penerapan *Zeigarnik Effect* pada Sistem Informasi Tugas Akhir Mahasiswa dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini ialah :

1. Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai sumber informasi mengenai kebutuhan calon pengguna terhadap Sistem Informasi Tugas Akhir Mahasiswa dan menjadi tolak ukur fakultas untuk perancangan Sistem Informasi Tugas Akhir Mahasiswa kedepannya

2. Sebagai bahan bacaan untuk penelitian selanjutnya yang ingin mengangkat *human behaviour* dalam *psychology design* dengan menerapkan *user experience design*

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini ialah :

1. Penelitian ini hanya berfokus pada penerapan dari segi *User Experience* dalam bentuk *UX design* dengan metode perancangan *Design Thinking*.
2. Penerapan *Zeigarnik Effect* hanya diterapkan pada proses selama pengerjaan tugas akhir seperti administrasi dan bimbingan dengan dosen pembimbing Tugas Akhir.
3. Penerapan *Zeigarnik Effect* yang akan dilakukan nantinya yaitu dengan adanya *progress bar, reminder* atau instruksi untuk lanjut ke tahap selanjutnya, dan juga memecah konten menjadi beberapa bagian informasi yang efektif kepada mahasiswa terhadap proses yang akan dilakukan selama penyusunan tugas akhir tersebut.
4. Perancangan Sistem Informasi Tugas Akhir Mahasiswa ini hanya berfokus pada mahasiswa sehingga perancangannya hanya memuat mahasiswa sebagai *actor* utama

DAFTAR PUSTAKA

- 7 *Incredible User Experience, Behavioral Design [and the Zeigarnik effect] tips.* (n.d.). Retrieved December 13, 2021, from <https://vimi.co/user-experience-behavioral-design-zeigarnik-effect/>
- AJ&Smart. (2020). *What Is Design Thinking? An Overview.* www.youtube.com. <https://www.youtube.com/watch?v=gHGN6hs2gZY&list=FLa9KvkGBR4D14zbnIo0IfUQ&index=3>
- Anggraeni, E. Y., & Irviani, R. (2017). *Pengantar Sistem Informasi.* Penerbit ANDI.
- Ardi. (2018, July). *Perancangan Aplikasi Untuk Mengurangi Prokrastinasi Pada Mahasiswa.* Repository.Unpar.Ac.Id. <http://repository.unpar.ac.id/bitstream/handle/123456789/7784/Cover - Bab1 - 6114138sc-p.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- BAB I TINJAUAN PUSTAKA.* (n.d.).
- Bugg, J. M., & Scullin, M. K. (2013). Controlling Intentions: The Surprising Ease of Stopping After Going Relative to Stopping After Never Having Gone. *Psychological Science, 24*(12). <https://doi.org/10.1177/0956797613494850>
- Cahyanti, F. E. (2020). *Laws of UX : Zeigarnik Effect.* Medium.Com. <https://fitriekac.medium.com/laws-of-ux-zeigarnik-effect-8b4ca62883fd>
- Cherry Kendra. (2021, July 4). *The Zeigarnik Effect and Thoughts About Unfinished Work.* Veriwell Mind. <https://www.verywellmind.com/zeigarnik-effect-memory-overview-4175150>
- Choudhary Sonal. (2020, May 15). *How to use Zeigarnik Effect in Design? | by Sonal Choudhary | UsabilityGeek | Medium.* Medium. <https://medium.com/usabilitygeek/how-to-use-zeigarnik-effect-in-design-ec09f4cb67b8>
- Dam, R. ., & Siang, T. Y. (2019). *Stage 3 in the Design Thinking Process: Ideate.* Interaction-Design.Org. <https://www.interaction-design.org/literature/article/stage-3-in-the-design-thinking-process-ideate>
- Dam, R. ., & Siang, T. Y. (2021). *How to Select the Best Idea by the end of an Ideation Session.* Interaction-Design.Org. <https://www.interaction-design.org/literature/article/how-to-select-the-best-idea-by-the-end-of-an-ideation-session>
- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2020). *Define and Frame Your Design Challenge by Creating Your Point Of View and Ask "How Might We."* Interaction-Design.Org. <https://www.interaction-design.org/literature/article/define-and-frame-your-design-challenge-by-creating-your-point-of-view-and-ask-how-might-we>
- Dasgupta, A. (n.d.). *How can the 'Zeigarnik effect' be combined with analogical*

reasoning in order to enhance understanding of complex knowledge related to computer science?

- Dean Jeremy. (2021, June 1). *Zeigarnik Effect: Unfinished Tasks Are Hard To Forget - PsyBlog*. PsyBlog. <https://www.spring.org.uk/2021/06/zeigarnik-effect.php>
- Denmark, F. L. (2010). Zeigarnik Effect. *The Corsini Encyclopedia of Psychology*.
- Duha, T. (2020). *Motivasi Untuk Kinerja*. Deepublish.
- Elisurya, S., Az-Zahra, H. M., & Wardani, N. H. (2019). Evaluasi Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada E-Commerce Fashion). *Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi, Dan Edukasi Sistem Informasi*, 3(5), 4327–4332.
- Ferdianto. (2019, June 19). *Pengenalan Desain Pengalaman Pengguna – Sekolah Sistem Informasi*. Sekolah Sistem Informasi - Binus University. <https://sis.binus.ac.id/2019/06/19/pengenalan-user-experience-design/>
- Haines, J. (2020, April 18). *10 Rules for Better UX Design. There's a quote attributed to Albert... | by Jonathan Haines | UX Planet*. Uxplanet.Org. <https://uxplanet.org/10-rules-for-better-ux-design-a9ab98d49f>
- Harys. (2020, June 28). *Kerangka Penelitian: Pengertian dan Susunannya*. JOPglass. <https://www.jopglass.com/kerangka-penelitian/>
- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). User Experience Evaluation of Student Academic Information System of Higher Education Using User Experience Questionnaire. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(Vol. 6 No. 1 (2020)), 69–78. <https://doi.org/10.35143/jkt.v6i1.3582>
- Hiramatsu, Y., Ito, A., Fujii, M., & Sato, F. (2014). Development of the Learning System for Outdoor Study Using Zeigarnik Effect. In: Zaphiris P., Ioannou A. (eds) *Learning and Collaboration Technologies. Technology-Rich Environments for Learning and Collaboration. LCT 2014. Lecture Notes in Computer Science, Vol 8524*. Springer, Cham. https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-3-319-07485-6_13
- How Now Wow, How Now Wow Matrix - GroupMap*. (n.d.). Retrieved July 17, 2022, from <https://www.groupmap.com/portfolio/how-now-wow-matrix>
- Hutahaean, J. (2015). *Konsep Sistem Informasi*. Deepublish.
- Ismi, T. (20121). *Ketahui Cara Memanfaatkan Zeigarnik Effect untuk Tingkatkan Produktivitas*. <https://glints.com/id/lowongan/zeigarnik-effect/#.YaSRP9DP3b1>
- Kerangka Penelitian: Pengertian dan Susunannya*. (n.d.). Retrieved December 17, 2021, from <https://www.jopglass.com/kerangka-penelitian/>
- Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). *Design Thinking David Kelley & Tim*

- Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 2(1), 1–11.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.51>
- McGraw, K. O., & Fiala, J. (1982). Undermining the Zeigarnik effect: Another hidden cost of reward. *Journal of Personality*, 50(1), 58–66.
<https://doi.org/10.1111/J.1467-6494.1982.TB00745.X>
- Mustianti, M., Ketut Widiartha, I. B., & Albar, M. A. (2020). Sistem Informasi Tugas Akhir Program Studi Informatika. *Jurnal Teknologi Informasi, Komputer, Dan Aplikasinya (JTika)*, 2(1), 19–29.
<https://doi.org/10.29303/jtika.v2i1.43>
- Naviaux, A. F., Janne, P., & Gourdin, M. (2020). Do physicians suffer or benefit from the Zeigarnik effect? *Encephale*.
<https://doi.org/10.1016/j.encep.2020.08.012>
- Nugroho, A., Wakhidah, N., & Christioko, B. V. (2015). SISTEM INFORMASI SECARA ONLINE TUGAS AKHIR MAHASISWA JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI. *Jurnal Transformatika*, 13(1), 13–19.
<https://journals.usm.ac.id/index.php/transformatika/article/view/104>
- Panduan Menggunakan Design Thinking Untuk Inovasi (Edisi Lengkap) - Teras Academy*. (n.d.). Retrieved July 17, 2022, from
<http://www.terasacademy.com/2020/08/panduan-menggunakan-design-thinking.html>
- PlaybookUX. (2019). *What is an Empathy Map?* www.youtube.com.
<https://www.youtube.com/watch?v=QwF9a56WFWA>
- Putro, S., Kusriani, K., & Kurniawan, M. P. (2020). Penerapan Metode UEQ dan Cooperative Evaluation untuk Mengevaluasi User Experience Laporan Bantul. *Creative Information Technology Journal*, 6(1), 27.
<https://doi.org/10.24076/citec.2019v6i1.242>
- Ravindra Devi. (2019, June 12). *Zeigarnik Effect – UXShots*. UXShort.
<https://uxshots.in/2019/06/12/zeigarnik-effect/>
- Red and Yellow School. (2020). *Creative Thinking - How Now Wow Framework*. www.youtube.com.
<https://www.youtube.com/watch?v=Wwz1ucHafqA&list=FLa9KvkGBR4D14zbkIo0IfUQ>
- Schrager, S., & Sadowski, E. (2016). Getting More Done: Strategies to Increase Scholarly Productivity. *Journal of Graduate Medical Education*, 8(1), 10–13.
<https://doi.org/10.4300/JGME-D-15-00165.1>
- Sheikh, A. A., & Koch, R. J. (1977). Recall of Group Tasks as a Function of Group Cohesiveness and Interruption of Tasks. *Psychological Reports*, 40(1), 275–278. <https://doi.org/10.2466/pr0.1977.40.1.275>
- Sianturi, R. (2021). *Design Thinking Stage 2: Define*. Rianthisianturi.Com.

<https://riyanthisianturi.com/design-thinking-stage-2-define/>

Stevens, E. (2021). *Stage 2 in the Design Thinking Process: Define the Problem*. Careerfoundry.Com. <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/stage-two-design-thinking-define-the-problem/>

Sudarminto, P. (2020). *Panduan Menggunakan Design Thinking Untuk Inovasi (Edisi Lengkap)*. Terasacademy.Com. <http://www.terasacademy.com/2020/08/panduan-menggunakan-design-thinking.html>

Sutabri, T. (2012). *Konsep Sistem Informasi*. Penerbit ANDI.

Usability Testing 101. (n.d.). Retrieved June 17, 2022, from <https://www.nngroup.com/articles/usability-testing-101/>

User persona: Pengertian, tujuan, cara membuat, dan 3 contohnya. (n.d.). Retrieved June 21, 2022, from <https://www.ekrut.com/media/user-persona-adalah>

Wening, T. (2022). *Pengertian dan Panduan Membuat Tugas Akhir - Buku Deepublish*. Deepublish. <https://penerbitbukudeepublish.com/tugas-akhir/>

Young Sarah. (2018, March 9). *How to stop procrastinating using the Zeigarnik Effect | The Independent | The Independent*. The Independence. <https://www.independent.co.uk/life-style/procrastinating-how-to-stop-zeigarnik-effect-phenomenon-at-work-now-a8247076.html>

Zeigarnik Effect design pattern. (n.d.). Retrieved June 25, 2022, from <https://ui-patterns.com/patterns/zeigarnik-effect>