

**IMPLEMENTASI METODE *DESIGN THINKING* DALAM
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBIMBINGAN AKADEMIK
PADA JURUSAN SISTEM INFORMASI FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

SKRIPSI

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



Oleh

Nurullah Marina Kelana

09031281823029

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
JULI 2022**

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI METODE *DESIGN THINKING* DALAM PERANCANGAN
SISTEM INFORMASI PEMBIMBINGAN AKADEMIK PADA JURUSAN SISTEM
INFORMASI FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian

Studi di Program Studi Sistem Informasi SI

Oleh :

Nurullah Marina Kelana 09031281823029

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi**



**Endang Lestari Ruskan, M.T
NIP 197811172006042001**

Palembang, 28 Juli 2022

Pembimbing,


**Rahmat Izwan Heroza, M.T
NIP 198706302015041001**

HALAMAN BERKAS PERSETUJUAN

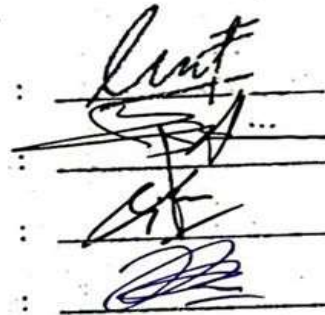
Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 19 Juli 2022

Nama : Nurullah Marina Kelana
NIM : 09031281823029
Judul : Implementasi Metode *Design Thinking* dalam Perancangan Sistem Informasi Pembimbingan Akademik pada Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya

Tim Penguji :

1. Pembimbing : Rahmat Izwan Heroza, M.T.
2. Ketua Penguji : Yadi Utama, M. Kom.
3. Penguji 1 : Ari Wedhasmara, M.TI.
4. Penguji 2 : Pacu Putra, M.CS.



Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi

Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP. 197811172006042001



HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nurullah Marina Kelana
NIM : 09031281823029
Program Studi : Sistem Informasi Reguler
Judul Skripsi : Implementasi Metode *Design Thinking* dalam Perancangan Sistem Informasi Pembimbingan Akademik pada Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya

Hasil Pengecekan *Software iThenticate/Turnitin* : 7%

Menyatakan bahwa laporan skripsi 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.



Nurullah Marina Kelana

NIM. 09031281823029

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Walk your talk.”

Kupersembakan kepada :

- *Kedua Orangtuaku*
- *Saudaraku*
- *Almamaterku*

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

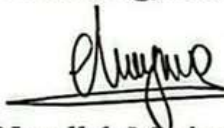
Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas hidayah dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul **“IMPLEMENTASI METODE *DESIGN THINKING* DALAM PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBIMBINGAN AKADEMIK PADA JURUSAN SISTEM INFORMASI FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS SRIWIJAYA”** dengan baik dan tepat waktu, dan dapat memenuhi salah satu syarat yang harus dipenuhi mahasiswa Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membimbing, membantu, dan mendukung penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini diantaranya :

1. Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya
2. Bapak Rahmat Izwan Heroza, M.T selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang banyak meluangkan waktu untuk memberikan petunjuk dan bimbingan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Bapak Yadi Utama, M. Kom., Bapak Ari Wedhasmara, M.TI., dan Bapak Pacu Putra, M.CS. selaku dosen penguji yang telah memberikan arahan dan petunjuk dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Seluruh dosen di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya khususnya Jurusan Sistem Informasi yang telah memberikan ilmu dan membimbing penulis selama proses menyelesaikan studi dan tugas akhir.
5. Keluarga penulis, yaitu Papi, Mami, Mama, Bapak, dan Mbak Yaya, yang selalu memberikan doa, semangat, serta dukungan yang tiada hentinya kepada penulis.
6. Pihak Amin Jurusan Kak Angga, Kemahasiswaan, Akademik, dan Perpustakaan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang sudah membantu dalam penelitian ini.
7. Teman-teman seperjuangan, Opi, Anisa, Piak, Melati, Titis, Dina, Devara, dan semua anggota IPMR yang penulis tidak bisa sebutkan satu persatu.

8. Jajaran Badan Pengurus Harian (BPH) BEM FASILKOM UNSR Periode 2018/2019, I-SPORT 2019/2020, HIMSI 2019/2020, IPMR Sumsel 2019/2020 dan 2020/201, serta INTEL Fasilkom Unsri.
9. *Moonbeam* (Sasa, Tiwi, Tata, Meli, dan Nenny), yang selalu memberikan dukungan kepada Penulis
10. Teman-teman kelas SIREG A yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang selalu bertukar informasi seputar perkuliahan.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar lebih baik lagi dikemudian hari. Akhir kata, dengan segala keterbatasan, peneliti berharap semoga skripsi ini menghasilkan sesuatu yang bermanfaat khususnya bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya secara langsung ataupun tidak langsung sebagai sumbangan pikiran dalam peningkatan mutu pembelajaran.

Palembang, 28 Juli 2022



Nurullah Marina Kelana

IMPLEMENTASI METODE *DESIGN THINKING* DALAM PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBIMBINGAN AKADEMIK PADA JURUSAN SISTEM INFORMASI FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS SRIWIJAYA

oleh

Nurullah Marina Kelana
09031281823029


ABSTRAK

Salah satu program yang diberikan kepada mahasiswa selama masa studinya adalah kegiatan pembimbingan akademik. Pembimbingan akademik merupakan kegiatan dimana mahasiswa berkonsultasi kepada dosen pembimbing akademik yang bertujuan untuk membantu mahasiswa merencanakan studi dan menyelesaikan kendala ataupun masalah studi yang dialami oleh mahasiswa, salah satu contohnya adalah program pembimbingan akademik di Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya. Namun, dalam pelaksanaannya ada permasalahan yaitu masih adanya beberapa mahasiswa yang belum menyadari pentingnya kegiatan pembimbingan akademik. Sehingga dosen pembimbing akademik masih kesulitan untuk mengetahui kendala ataupun permasalahan yang dialami oleh mahasiswa bimbingannya. Jika masalah mahasiswa tidak diketahui sejak awal, maka hal tersebut dapat menyebabkan penundaan kelulusan mahasiswa. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah rancangan *prototype* Sistem Informasi Pembimbingan Akademik agar dapat digunakan sebagai *platform* untuk mengevaluasi ataupun melihat perkembangan akademik mahasiswa bimbingan. Metode yang digunakan adalah metode *design thinking* yang memiliki 5 tahapan yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*. Pada tahapan *ideate* dan *prototype* peneliti menghasilkan rancangan *prototype* yang menggunakan teori *Fogg Behavior Model* sebagai bahan acuan. Peneliti melakukan evaluasi pada hasil desain *prototype* dengan menggunakan *usability tool Maze Design*. Tahap *test* dilakukan menggunakan dua metode pengujian yaitu, pengujian *Mission Usability Score* (MIUS) dan *Maze Usability Score* (MAUS) dan pengujian menggunakan kuesioner *System Usability Score* (SUS). Pengujian MIUS dan MAUS mendapatkan skor 78 dan masuk kedalam karakteristik menengah/*marginal*. Hasil dari perhitungan SUS mendapatkan nilai sebesar 90,25 yang berarti mengarah pada nilai kategori *acceptable* atau dapat diterima dengan *grade scale* (A). Hasil pengujian dilakukan dengan 1 kali iterasi pengujian kepada 20 responden dan menunjukkan bahwa rancangan sudah memenuhi standar kelayakan.

Kata Kunci : *Prototype*, Pembimbingan Akademik, *Design Thinking*, *Fogg Behavior Model*, *Maze Design*.

Palembang, 28 Juli 2022

Pembimbing,


Rahmat Izwan Heroza, M.T
NIP. 198706302015041001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi

Endang Lestari Ruskan, M.T
NIP. 197811172006042001



**IMPLEMENTATION OF DESIGN THINKING METHOD IN
INFORMATION SYSTEM OF ACADEMIC GUIDANCE IN THE DEPARTMENT
INFORMATION SYSTEM DEPARTMENT FACULTY OF COMPUTER SCIENCE
UNIVERSITY SRIWIJAYA**

by

Nurullah Marina Kelana

09031281823029


ABSTRACT

During their study period, one of the programs provided to students is academic guidance. Academic guidance is an activity where students can consult with their academic supervisors, which aims to help them plan their studies and solve study problems that they are experienced by them, one example of which is the academic mentoring program at the Information Systems Department, Faculty of Computer Science, Sriwijaya. However, in its implementation there is a main problem. There are still some students who do not realize the importance of academic guidance activities. So that academic supervisors still find it difficult to find out the obstacles or problems experienced by their guidance students. If a student's problem is not identified from the start, it can cause a delay in the student's graduation. Therefore, this study aims to produce a prototype design of the Academic Guidance Information System that can be used as a platform for monitoring student guidance. The method used in this research is design thinking, which has five stages, empathize, define, ideate, prototype, and test. At the ideate and prototype stages, the researchers produced a prototype design that used the Fogg Behavior Model theory as reference material. Researcher evaluates the results of the prototype design using Maze Design. Tests were carried out by using two testing methods, namely, Mission Usability Score (MIUS) and Maze Usability Score (MAUS) testing and System Usability Score (SUS). The MIUS and MAUS tests get a score of 78 and fall into the medium/marginal characteristics. The result of the SUS calculation gets a value of 90.25, which means it leads to the value of the category of acceptable with a grade scale (A). The results were carried out with 1 test iteration to 20 respondents and showed that the design had met the feasibility standard.


Keywords : *Prototype, Academic Guidance, Design Thinking, Fogg Behavior Model, Maze Design.*

Palembang, 28th July 2022

Supervisor,


Rahmat Izwan Heroza, M.T
NIP. 198706302015041001

Acknowledge by,
The Head of Information System Department,


Endang Lestari Ruskan, M.T
NIP. 197811172006042001



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN BERKAS PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Manfaat Teoritis	3
1.4.2 Manfaat Praktis	3
1.5 Batasan Masalah.....	5
BAB II	6
TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Penelitian Terkait	6
2.2 Profil Jurusan Sistem Informasi Fasilkom Unsri	12
2.2.1 Sejarah Jurusan Sistem Informasi Fasilkom Unsri	12
2.2.2 Visi dan Misi Jurusan Sistem Informasi Fasilkom Unsri	13
2.2.2.1 Visi	13
2.2.2.2. Misi	13
2.3 Landasan Teori	14
2.3.1 Metode <i>Design Thinking</i>	14
2.3.2 Sistem.....	19
2.3.3 Perancangan Sistem	19

2.3.4 Pembimbing Akademik.....	20
BAB III.....	21
METODOLOGI PENELITIAN	21
3.1 Material Penelitian	21
3.1.1 Objek Penelitian.....	21
3.1.2 Tahapan Penelitian.....	21
3.1.3 Pengumpulan Data	22
3.1.3.1 Jenis Data	22
3.1.3.2 Sumber Data.....	22
3.1.3.3 Metode Pengumpulan Data	23
3.1.4 Kebutuhan <i>Software</i>	23
3.1.4.1 <i>Figma</i>	23
3.1.4.2 <i>Maze Design</i>	24
3.2 Metode Penelitian.....	24
3.2.1 Tahap <i>Emphatize</i>	24
3.2.2 Tahap <i>Define</i>	25
3.2.2.1 <i>How Might We</i>	25
3.2.3 Tahap <i>Ideate</i>	26
3.2.3.1 <i>Brainstroming</i>	26
3.2.3.2 <i>Now Wow How Matrix</i>	26
3.2.4 Tahap <i>Prototype</i>	27
3.2.5 Tahap <i>Test</i>	27
3.2.5.1 <i>Usability Testing</i>	27
BAB IV	28
HASIL DAN PEMBAHASAN	28
4.1 <i>Emphatize</i>	28
4.1.1 <i>User Persona</i>	31
4.1.2 <i>Empathy Map</i>	33
4.2 <i>Define</i>	36
4.3 <i>Ideate</i>	38
4.3.1 <i>Brainstorming</i>	39
4.3.2 <i>Now Wow How Matrix</i>	42
4.3.3 <i>Target Behaviors</i>	43
4.3.4 <i>Fitur Aplikasi</i>	43
4.4 <i>Prototyping</i>	48
4.4.1 <i>Prototype Aplikasi</i>	48

4.4.1.1 Fitur Berdasarkan Teori <i>Fogg Behavior Model</i>	49
4.4.1.2 Fitur Lainnya.....	62
4.5 <i>Testing</i>	64
4.5.1 Pengujian MIUS dan MAUS	64
4.5.1.1 Hasil Pengujian MIUS dan MAUS	65
4.5.2 Hasil Pengujian SUS	69
4.5.3 Rekomendasi Perbaikan	74
BAB V.....	76
KESIMPULAN DAN SARAN	76
5.1 Kesimpulan	76
5.2 Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN.....	81

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Metode <i>Design Thinking</i>	14
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian.....	21
Gambar 4.1 Hasil Kuesioner <i>Online</i> 1	28
Gambar 4.2 Hasil Kuesioner <i>Online</i> 2	29
Gambar 4.3 Hasil Kuesioner <i>Online</i> 3	29
Gambar 4.4 Hasil Kuesioner <i>Online</i> 4	30
Gambar 4.5 <i>User Persona</i> Ade	32
Gambar 4.6 <i>User Persona</i> Desti.....	32
Gambar 4.7 <i>User Persona</i> Pak Arsyad.....	33
Gambar 4.6 <i>User Persona</i> Bu Anisa	33
Gambar 4.9 <i>Empathy Map</i> Ade	34
Gambar 4.10 <i>Empathy Map</i> Desti	34
Gambar 4.11 <i>Empathy Map</i> Pak Arsyad	35
Gambar 4.12 <i>Empathy Map</i> Bu Anisa.....	35
Gambar 4.13 <i>Fogg Behavior Model</i>	39
Gambar 4.14 Hasil <i>Brainstorming</i> 1	39
Gambar 4.15 Hasil <i>Brainstorming</i> 2	40
Gambar 4.16 Hasil <i>Brainstorming</i> 3	40
Gambar 4.17 Hasil <i>Brainstorming</i> 4	41
Gambar 4.18 Hasil <i>Brainstorming</i> 5	41
Gambar 4.19 <i>Now Wow How Matrix</i>	42
Gambar 4.20 Tampilan Notifikasi <i>Banner</i>	50
Gambar 4.21 Tampilan Notifikasi <i>Lockscreen</i>	50
Gambar 4.22 Tampilan Notifikasi <i>Lockscreen</i> Dibuka	50
Gambar 4.23 Tampilan Notifikasi (Dosen PA dan Mahasiswa)	51
Gambar 4.24 Tampilan Kalender Jadwal Bimbingan	51
Gambar 4.25 Tampilan Tambah Jadwal Bimbingan (Dosen PA)	52
Gambar 4.26 Tampilan Fitur Pengingat (Dosen PA)	52

Gambar 4.27 Tampilan Fitur Pengingat (Mahasiswa).....	53
Gambar 4.28 Tampilan Fitur Laporan (Dosen PA)	54
Gambar 4.29 Tampilan Fitur Laporan (Pihak Jurusan)	54
Gambar 4.30 Tampilan Fitur Kotak Saran (Mahasiswa).....	55
Gambar 4.31 Tampilan Fitur Kotak Saran (Pihak Jurusan)	55
Gambar 4.32 Tampilan Fitur <i>Chat</i> (Mahasiswa).....	56
Gambar 4.33 Tampilan Fitur <i>Chat</i> (Dosen PA)	56
Gambar 4.34 Tampilan Fitur Daftar Mahasiswa Bimbingan (Dosen PA)	58
Gambar 4.35 Tampilan Fitur Dokumen Mahasiswa (Mahasiswa).....	58
Gambar 4.36 Tampilan Fitur Laporan Semester (Dosen PA)	59
Gambar 4.37 Tampilan Fitur Catatan Bimbingan Akademik (Dosen PA)	59
Gambar 4.38 Tampilan Fitur Mata Kuliah (Dosen PA)	60
Gambar 4.39 Tampilan Fitur Grafik Indeks Prestasi (Dosen PA)	61
Gambar 4.40 Tampilan <i>Profile</i> Mahasiswa (Dosen PA).....	61
Gambar 4.41 Tampilan <i>Profile</i> Mahasiswa (Mahasiswa)	62
Gambar 4.42 Tampilan Fitur <i>Splash Screen</i>	63
Gambar 4.43 Tampilan Fitur <i>Login</i>	66
Gambar 4.44 Skala Nilai SUS	73

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Sejenis	6
Tabel 4.1 Tabel <i>How Might We</i>	36
Tabel 4.2 Tabel FBM Fitur Penjadwalan dan Pengingat	44
Tabel 4.3 Tabel FBM Fitur Laporan	45
Tabel 4.4 Tabel FBM Fitur <i>Chat</i>	47
Tabel 4.5 Tabel FBM Fitur <i>Monitoring</i>	47
Tabel 4.6 Detail Hasil MIUS dan MAUS (Dosen PA)	65
Tabel 4.7 Skor MIUS dan MAUS (Dosen PA)	66
Tabel 4.8 Detail Hasil MIUS dan MAUS (Mahasiswa)	67
Tabel 4.9 Skor MIUS dan MAUS (Mahasiswa)	67
Tabel 4.10 Detail Hasil MIUS dan MAUS (Pihak Jurusan)	68
Tabel 4.11 Skor MIUS dan MAUS (Pihak Jurusan)	68
Tabel 4.12 Rata-Rata Skor MAUS	68
Tabel 4.13 Tingkatan Skor MAUS	69
Tabel 4.14 Hasil Kuesioner SUS	69
Tabel 4.15 Nilai Rata-Rata Pernyataan Kuesioner SUS	71
Tabel 4.16 Hasil Pernyataan Ganjil Genap	72
Tabel 4.17 Keterangan Nilai SUS	73
Tabel 4.18 Rekomendasi Perbaikan	74

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Kuesioner Menggunakan <i>Google Form</i>	A-1
Lampiran 2 Hasil Kuesioner	B-1
Lampiran 3 <i>Draft Wawancara</i>	C-1
Lampiran 4 Hasil Kuesioner SUS	D-1
Lampiran 5 Surat Keputusan Tugas Akhir.....	E-1
Lampiran 6 Kartu Konsultasi	F-1
Lampiran 7 Surat Kesiapan Membimbing.....	G-1
Lampiran 8 Hasil <i>Maze Design</i>	H-1
Lampiran 9 Form Perbaikan Ujian Komprehensif.....	I-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu program yang diberikan kepada mahasiswa oleh universitas adalah pembimbingan akademik. Pembimbingan akademik merupakan kegiatan dimana mahasiswa berkonsultasi kepada dosen pembimbing akademik yang telah ditetapkan oleh Fakultas berdasarkan usulan dari jurusan/bagian/program studi, salah satunya di Jurusan Sistem Informasi Fasilkom Unsri. Tujuannya adalah untuk membantu mahasiswa merencanakan studi dan menyelesaikan kendala ataupun masalah studi yang dialami oleh mahasiswa (Missi *et al*, 2019).

Dosen pembimbing akademik memiliki beberapa tugas seperti memberikan arahan, pertimbangan, serta persetujuan kepada mahasiswa bimbingannya terkait mata kuliah dan jumlah beban kredit sesuai dengan standar akademik, dan juga memantau kemajuan akademik mahasiswa (Sugiharto, 2017).

Dalam kegiatan wawancara dan penyebaran kuesioner *online* tersebut, peneliti menemukan beberapa permasalahan terkait pembimbingan akademik seperti masih adanya beberapa mahasiswa yang belum menyadari pentingnya kegiatan pembimbingan akademik. Sehingga dosen pembimbing akademik masih kesulitan untuk mengetahui kendala ataupun permasalahan yang dialami oleh mahasiswa bimbingannya. Jika masalah mahasiswa tidak diketahui sejak awal, maka hal tersebut dapat menyebabkan penundaan kelulusan mahasiswa. Maka diperlukan sistem yang dapat mengevaluasi ataupun melihat perkembangan akademik mahasiswa serta memiliki jadwal bimbingan khusus

dengan harapan dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya bimbingan akademik kepada mahasiswa maupun dosen pembimbing akademik.

Selain permasalahan tersebut, masalah lain yang dirasakan adalah butuh waktunya bagi dosen untuk memeriksa kurikulum mahasiswa dan mencocokkannya dengan pedoman akademik yang kerap berubah-ubah satu persatu pada setiap mahasiswa setiap kali melakukan bimbingan. Sehingga dengan adanya sistem informasi pembimbing akademik, dosen diharapkan dapat lebih mudah untuk memeriksa sekaligus memvalidasi data dan dokumen mahasiswa bimbingannya baik pedoman akademik, kurikulum, mata kuliah, dan hal-hal yang terkait akademik mahasiswa.

Proses pembimbingan yang baik dan terdokumentasi dengan rapi dapat membantu meningkatkan kualitas mahasiswa dan Jurusan Sistem Informasi. Masih belum adanya proses pelaporan kegiatan pembimbingan oleh dosen pembimbing pada setiap semesternya.

Dalam penelitian oleh (Vallendito, 2020) menyatakan bahwa, impelentasi metode *design thinking* dapat membantu menjadi solusi yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Untuk melengkapi kebutuhan sistem informasi pembimbingan akademik di Jurusan Sistem Informasi Fasilkom Unsri, peneliti akan melakukan perancangan *prototype* sistem informasi menggunakan metode pendekatan *design thinking*. Hal tersebut akan peneliti angkat menjadi laporan skripsi dengan judul “*Implementasi Metode Design Thinking dalam Perancangan Sistem Informasi Pembimbingan Akademik pada Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, peneliti menetapkan rumusan masalah yaitu bagaimana merancang *prototype* sistem informasi sebagai *platform* untuk mengevaluasi ataupun melihat perkembangan akademik mahasiswa bimbingan serta dapat menjadwalkan bimbingan akademik sehingga proses pembimbingan akademik lebih jelas dan terarah?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang *prototype* sistem informasi sebagai *platform* untuk mengevaluasi ataupun melihat perkembangan akademik mahasiswa bimbingan serta dapat menjadwalkan bimbingan akademik sehingga proses pembimbingan akademik lebih jelas dan terarah.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan pembelajaran lebih lanjut pada pengimpelentasian metode *Design Thinking* pada Sistem Informasi Pembimbing Akademik yang ada di Jurusan Sistem Informasi Fasilkom Unsri.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

1. Mampu membantu penyelesaian masalah yang dialami pada objek penelitian.
2. Mampu memahami proses penyelesaian masalah yang dihadapi dengan pemahaman *critical thinking* yang baik.

3. Meningkatkan pengetahuan mahasiswa mengenai *user experience* dengan penggunaan metode *design thinking*.

b. Bagi Universitas

1. Menambah wawasan baru bagi civitas akademika khususnya mahasiswa Sistem Informasi tentang implementasi metode *Design Thinking*.
2. Untuk mengetahui kemampuan mahasiswa dalam pengaplikasian ilmu yang didapatkan selama masa perkuliahan dan sebagai bahan evaluasi kepada universitas terkait dengan penerapan kurikulum perkuliahan.
3. Menjadi salah satu acuan yang dapat dikembangkan kembali pada penelitian selanjutnya.

c. Bagi Instansi

Melalui penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sarana untuk evaluasi ataupun rekomendasi kepada pihak Jurusan Sistem Informasi Fasilkom Unsri.

1.5 Batasan Masalah

Untuk memastikan bahwa masalah yang akan dibahas oleh peneliti tidak menyimpang dari ruang lingkup yang telah ditentukan, maka peneliti melakukan pembatasan masalah yaitu:

- a) Perancangan *prototype* sistem informasi menggunakan metode pendekatan *Design Thinking* yang berupa *high fidelity prototype*.
- b) Tahapan uji coba sistem yang digunakan menggunakan *usability testing*.
- c) Penelitian ini dilakukan pada Jurusan Sistem Informasi Fasilkom Unsri.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, S. D., (2017), "*Design Thinking*", <https://sis.binus.ac.id/2017/12/18/design-thinking-2/>, diakses tanggal 18 November 2021
- Afrina, M. and Ibrahim, A. (2013) 'Rancang Bangun Electronic Customer Relationship Management (E-Crm) Sebagai Sistem Informasi Dalam Peningkatan Layanan Perpustakaan Digital Fakultas Ilmu Komputer Unsri', *Jurnal Sistem Informasi*, 5(2), pp. 629–644.
- Ahmad, L. and Munawir (2018) *Sistem Informasi Manajemen*. Kita Publisher. Available at: <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-sistem-informasi-manajemen/>.
- Alfajri, M. F. (2020) 'Perencanaan strategi digital pada sribu.com menggunakan metode design thinking', Alfajri, M, pp. 1–225.
- Aulia, N., Andryana, S. and Gunaryati, A. (2020) 'User Experience Design Of Mobile Charity Application Using Design Thinking Method', *Sisfotenika*, 11(1), p. 26. doi: 10.30700/jst.v11i1.1066.
- Barnum, C. M. (2011) *Praise for Usability Testing Essentials, Usability Testing Essentials*. Edited by M. James and D. Bevans. Elsevi. doi: 10.1016/b978-0-12-375092-1.00023-4.
- Al Fatta, H. (2013) 'Analisis Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), pp. 1689–1699.
- Filippou, J., Cheong, C. and Cheong, F. (2015) 'Australasian Conference on Information Systems COMBINING THE FOGG BEHAVIOURAL MODEL AND HOOK MODEL TO DESIGN FEATURES IN A PERSUASIVE APP TO IMPROVE STUDY HABITS'. Available at: www.amazon.com.
- Fitra Arie Budiawan (2019) 'Desain Interaksi Aplikasi Platform Traveller Menggunakan Pendekatan Design Thinking', pp. 9–10. Available at: <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/13171>.
- Hikmatyar Missi and Sumaryana Yusuf (2019) 'Pengembangan Sistem Informasi Layanan Bimbingan Akademik Mahasiswa', 01, pp. 32–36.
- Madanih, R., Susandi, M. and Zhafira, A. (2019) 'Penerapan Design Thinking Pada Usaha Pengembangan Budi Daya Ikan Lele Di Desa Pabuaran, Kecamatan Gunung Sindur, Kabupaten Bogor', *Journal of Business and Entrepreneurship*, 2(1), pp. 55–64. doi: 10.24853/baskara.2.1.55-64.
- Muslimah, F. (2021) *Pengukuran Usability Website RSBUNDA.CO.ID pada Rumah Sakit Bunda Palembang Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS_*. Universitas Sriwijaya.
- Persada, A. G. (2017) *Interaksi Manusia dan Komputer*. Universitas Islam Indonesia.

Putriani, H. (2021) *Pendekatan Design Thinking Dalam Pengembangan Sistem Informasi Asesmen Karyawan di PT PLN UIW Riau dan Kepulauan Riau*. Universitas Sriwijaya.

Satzinger, J. W., Jackson, R. B. and Burd, S. D. (2012) *System Analysis and Design in Changing World*. Seventh Ed. Cengage Learning. doi: 10.1057/978-1-349-96042-2_5150.

Sriwijaya, U. and Sriwijaya, R. U. (2020) *Buku Pedoman Akademik Dan Kemahasiswaan Tahun Akademik 2020/2021*.

Stickdorn, M. *et al.* (2018) *Lso for Design Thinking, Cx Design, Service Marketing, Human- a Centred Design*,.

SUGIHARTO, T. (2017) ‘Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Bimbingan Mahasiswa Dengan Dosen Pembimbing Akademik Berbasis Web’, *Buffer Informatika*, 1(1). doi: 10.25134/buffer.v1i1.578.

Susanti, E., Fatkhiyah, E. and Efendi, E. (2019) ‘Pengembangan Ui / Ux pada aplikasi M-Voting’, *Simposium Nasional RAPI*, pp. 364–370.

Susanto, A. (2017) *Sistem Informasi Manajemen : Konsep dan Pengembangan Secara Terpadu*. Bandung: Lingga Jaya.

Vallendito, B. (2020) ‘Pemodelan User Interface Dan User Experience Menggunakan Design Thinking’, *Barly Vallendito*, p. 30.