

Implementasi Metode *Design Thinking* pada Perancangan UI/UX Aplikasi Logbook Magang dalam Perspektif Sosiologi

Rindi Wijayanti^{1*)}, Tata Sutabri²⁾, Irwansyah³⁾, Irman Effendy⁴⁾

¹⁾²⁾³⁾⁴⁾ Sistem Informasi, Fakultas Sains Teknologi, Universitas Bina Darma
^{*)}Correspondence Author: rindiwijayanti@gmail.com, Palembang, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.37012/jtik.v9i2.1735>

ABSTRAK

Perkembangan teknologi sekarang ini sudah banyak sekali mengalami perubahan dimana semuanya sekarang dapat dilakukan dengan cepat dan tentunya terkomputerisasi. Pada Universitas Bina Darma sendiri semua proses pengolahan data pegawai dan juga keperluan mahasiswa/mahasiswi sudah terkomputerisasi dengan cukup baik, dan tentu saja sudah sesuai dengan visi Universitas Bina Darma yang ingin unggul dalam bidang teknologi informasi. Pada saat melakukan penelitian di Universitas Bina Darma yang dilakukan selama kurang lebih 4 bulan para peserta yang melakukan penelitian dan juga magang diwajibkan untuk membuat logbook atau catatan kegiatan selama melakukan magang yang terkadang mahasiswa lalai untuk mencatat atau mengingat kegiatan yang dilakukan setiap hari. Berdasarkan persoalan tersebut akhirnya penelitian ini akan membuat *design* UI/UX untuk aplikasi logbook magang agar mempermudah pencatatan harian dalam kegiatan magang. Pembuatan desain ini menggunakan metode *design thinking*. Penerapan dari metode ini juga akan melibatkan pandangan sosiologi yang nantinya mahasiswa/mahasiswi akan diwawancarai mengenai desain seperti apa yang diinginkan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada desain *logbook* magang bahwa hasil dari *logbook* magang yang menggunakan metode *design thinking*, berjalan dengan baik karena para pengguna dapat dengan mudah mengerti aplikasi tersebut. Hal tersebut dibuktikan dengan *testing* aplikasi menggunakan *Maze* dan *system usability scale* dimana pada bagian tes menggunakan *system usability scale* ini mendapatkan poin 74,4. Pada skala *system usability scale* nilai tersebut adalah nilai yang baik.

Kata Kunci: *Design Thinking*, *User Interface* dan *User Experience*, Aplikasi Logbook, Perspektif Sosiologi

Abstract

Current technological developments have undergone many changes where everything can now be done quickly and of course computerized. At Bina Darma University itself, all employee data processing processes and also student needs are computerized quite well, and of course this is in accordance with the vision of Bina Darma University which wants to excel in the field of information technology. When conducting research at Bina Darma University which was carried out for approximately 4 months, participants who carried out research and also had internships were required to make a logbook or note down activities during their internship, which sometimes students neglected to record or remember the activities carried out every day. Based on these problems, this research will finally create a UI/UX design for the internship logbook application to make daily recording of internship activities easier. This design was made using the design thinking method. The application of this method will also involve a sociological perspective where students will then be interviewed about what kind of design they want. Based on research that has been carried out on internship logbook design, the results of the internship logbook using the design thinking method run well because users can easily understand the application. This was proven by testing the application using Maze and the usability scale system where the test section using the usability scale system got 74.4 points. On the system usability scale, this value is a good value.

Keywords: *Design Thinking*, *User Interface* and *User Experience*, Logbook Application, Sociological Perspective

PENDAHULUAN

Teknologi informasi selama ini sudah mengalami perkembangan yang sangat pesat dan telah mengubah banyak hal dalam kehidupan masyarakat. Dengan perkembangan teknologi informasi yang pesat, sangat membantu manusia untuk melakukan banyak hal. Adanya teknologi informasi ini membuat begitu banyak tugas manusia tergantikan oleh mesin dan semua itu membuat pekerjaan manusia menjadi lebih mudah dan tentunya pekerjaan menjadi lebih efektif dan efisien. Tentu saja seiring berkembangnya teknologi, sistem informasi juga menjadi bagian dari perkembangan itu. Sistem informasi memiliki unit-unit dan komponen yang saling berhubungan yang mengumpulkan, memproses, menyimpan dan berbagi informasi untuk memungkinkan pengambilan keputusan dan pengendalian dalam organisasi. Selain itu, sistem informasi juga sangat berguna untuk mengetahui kekurangan yang ada pada sistem (Satoto et al., n.d.).

Dalam perkembangan teknologi dan sistem informasi terdapat komputer yang merupakan perangkat keras yang digunakan sebagai alat dalam penyampaian informasi. Komputer mampu mengolah informasi secara cepat, akurat, efisien dan efektif untuk menyajikan informasi yang tepat. Namun, dalam perkembangan teknologi juga masih membutuhkan manusia untuk menjalankan computer dan sistem yang ada. (Santoso & Yulianto, 2017).

Sudut pandang sosiologi termasuk ke dalam salah satu bidang ilmu pada interaksi manusia dan komputer yang sangat dibutuhkan dalam pembuatan setiap sistem. Perspektif sosiologi ini lebih berfokus pada perilaku individu, kelompok orang atau masyarakat yang menggunakan sistem pada komputer dan akan selalu memberikan penilaian pada sesuatu yang mereka lihat dan gunakan. Semua itu di pengaruhi oleh beberapa faktor yaitu tingkah laku manusia, kebudayaan, dan dampak sosial yang nantinya akan timbul ketika mereka mulai menggunakan atau melihat desain dari logbook kegiatan peserta magang (Suprpto & Eng, n.d.).

Logbook berfungsi untuk mencatat kegiatan setiap hari yang dilakukan oleh para peserta magang, agar dari catatan tersebut pihak kampus juga dapat melihat pelajaran apa yang di dapatkan oleh peserta magang selama melakukan kegiatannya. Pada Universitas Bina Darma proses pengolahan data kepegawaian sudah terkomputerisasi, namun yang masih menjadi masalah adalah kegiatan magang. Kegiatan magang yang dilakukan di

Universitas Bina Darma memiliki masalah berupa kesulitan dalam menyusun dan mengelola data-data kegiatan yang dilakukan oleh para peserta magang. Perlu dilakukan desain pembuatan logbook magang untuk mempermudah mahasiswa magang. Metode yang digunakan dalam proses desain adalah metode *design thinking*. Metode *design thinking* merupakan pendekatan metodis untuk proses desain yang memberikan solusi dalam memecahkan masalah. Pendekatan ini berdampak besar pada cara pengambilan keputusan dan mengarah pada ide-ide baru dan inovatif (Amalina et al., 2017). Sebuah proses penelitian dan pengujian dilakukan untuk mengumpulkan umpan balik dan memecahkan masalah. Setelah berhasil menemukan dan memahami permasalahan, maka hasil desain web memiliki *user interface* dan *user experience* yang dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ada.

METODE

Pada penelitian ini digunakan metode *design thinking*. Metode *design thinking* adalah suatu pendekatan yang menawarkan ide dan solusi untuk mengatasi masalah. Metode ini memiliki pemikiran desain yang lebih efisien dan efektif dengan cara yang berorientasi pada manusia. Desain tersebut berjalan searah dengan perspektif sosiologi. Dalam pengumpulan data, peneliti melakukan wawancara secara langsung kepada para mahasiswa Universitas Bina Darma, melakukan studi literatur, serta melakukan survei secara langsung ke lokasi penelitian yaitu Universitas Bina Darma. Berikut ini adalah tahapan pada metode *design thinking*, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.



Gambar 1. Tahapan Metode *Design Thinking*

Sampel pada penelitian ini menggunakan salah satu dari jenis teknik *non-probability sampling* atau sampel jenuh. Menurut (Nielsen, 2012b) dalam jurnal yang berjudul “Perancangan dan Evaluasi UI/UX Rekam Medis Elektronik pada Sistem

Informasi Manajemen Klinik Dengan Metode *Task Centered System Design (TCSD)*

(Studi Kasus: Solusiklinik.id)”, bahwa dalam pengambilan sampel dapat juga dilakukan hanya pada lima orang saja sudah cukup dibandingkan melakukan studi pada sampel yang lumayan besar dan membuat biaya menjadi besar. Namun peneliti memutuskan untuk melakukan pengambilan sampel sebanyak 30 responden.

System Usability Scale (SUS) adalah salah satu alat pengujian Kegunaan yang paling umum. SUS adalah Skala Kegunaan handal, populer, efektif dan murah (Ilham Firman Ashari & Rahmat Rizky Muharram, 2022). Sistem Skala Kegunaan (SUS) berisi 10 alat pertanyaan seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Pertanyaan *System Usability Scale (SUS)*

No	Pertanyaan
1	Saya pikir saya ingin menggunakan aplikasi ini lagi
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan
3	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan aplikasi ini
5	Saya merasa fitur-fitur ini berjalan dengan semestinya
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat
8	Saya merasa aplikasi ini tidak praktis atau membingungkan
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini
10	Saya perlu membiasakan diri dan belajar terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini

Dari Alat Pertanyaan pada diatas, responden dapat memilih antara skala 1 sampai 5. Jawaban tersebut ditentukan oleh responden terhadap berapa jauh responden setuju dengan setiap pernyataan. Nilai 1 berarti sangat tidak setuju dan nilai 5 berarti sangat setuju.

Tabel 2. Nilai dari pertanyaan *System Usability Scale (SUS)*

Jawaban Skor	Skor
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Ragu-Ragu	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

1. Pernyataan yang ganjil, yaitu: Skor 1, 3, 5, 7 dan 9 adalah responden dikurangi 1.

$$\text{skor SUS ganjil} = \Sigma Px - 1$$

Dimana Px merupakan jumlah ganjil dari pertanyaan.

2. Kalimat genap, yaitu 2, 4, 6, 8 dan 10 poin yang diberikan oleh responden sudah terbiasa digunakan untuk mengurangi 5

$$\text{skor SUS genap} = \Sigma 5 - Pn$$

Dimana Pn adalah jumlah soal yang genap.

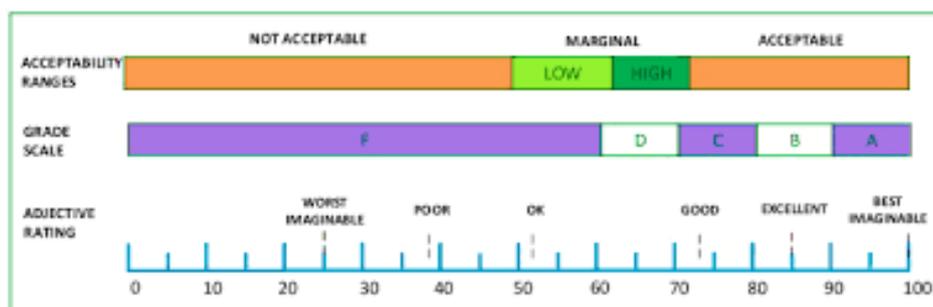
3. Hasil konversi berikutnya ringkasan untuk setiap responden berikutnya kalikan dengan 2,5 untuk mendapatkan jangkauan nilai dari 0 sampai 100.

$$(\Sigma \text{ skor ganjil} - \Sigma \text{ skor genap}) \times 2,5$$

4. Setelah skor masing-masing responden diperoleh, langkah selanjutnya adalah penemuan skor rata-rata dengan menambahkan semua skor hasil dan dibagi dengan jumlah responden yang ada. Perhitungan ini dapat dilihat dengan rumusnya adalah sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\Sigma x}{n}$$

Di mana \bar{x} adalah skor rata-rata, Σx adalah skor total skala kegunaan sistem dan n adalah jumlah responden. Dari hasil tersebut didapatkan rata-rata dari semua nilai skor responden. Berikut ini adalah gambar skala *system usability scale*:



Gambar 2. Skala *System Usability Scale*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mahasiswa yang melakukan kegiatan magang pada saat ini masih membuat logbook magang secara manual, dan hal tersebut sangat tidak efektif dan efisien, maka dari itu peneliti mulai memberikan rancangan atau gambaran untuk pembuatan logbook magang.

1) *Empathize*

Pada tahapan empati ini peneliti melakukan wawancara kepada para mahasiswa dan pada pihak MBKM, namun peneliti banyak sekali mendapatkan keluhan dari para mahasiswa dalam kasus penulisan kegiatan magang yang masih dilakukan secara manual. Peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur dan mahasiswa nantinya adalah calon pengguna dari aplikasi ini. Dalam wawancara tersebut peneliti mengikutsertakan sepuluh orang atau lebih mahasiswa yang didatangi langsung oleh peneliti. Wawancara ini tidak hanya mengukur kebutuhan pengguna saja, namun pada setiap pertanyaan menyelipkan makna mengenai perspektif sosiologi itu sendiri, yang mana menurut Talcott Parsons perubahan sosial dapat dianggap sebagai fungsi jika perubahan itu berdampak positif bagi rakyat. Konsep dari perubahan sosial Parsons adalah perlahan dan selalu mencoba beradaptasi dengan sekitar agar tetap seimbang (Prasetya et al., 2021). Berikut ini adalah tabel permasalahan dan pertanyaan Ketika wawancara yang telah dirangkum oleh peneliti.

Tabel 3. Pertanyaan pada Mahasiswa

NO	Pertanyaan
1	Bagaimana mahasiswa mencatat kegiatan magang selama ini?
2	Jika dibuatkan logbook magang fitur apa yang diharapkan mahasiswa ada dalam aplikasi tersebut ?
3	Apakah jika dalam aplikasi tersebut dibuatkan fitur tanya jawab langsung dengan pihak MBKM, apa itu dapat mempermudah mahasiswa dalam mencari atau menanyakan hal penting mengenai sistem kegiatan MBKM?
4	Dan apakah dengan adanya fitur tersebut dalam hubungan sosial antara dosen dan mahasiswa tidak akan terjadi kesalah pahaman lagi mengenai kegiatan MBKM?

Tabel 4. Pertanyaan pada MBKM

NO	Pertanyaan
1	Bagaimana pendapat ibu/bapak jika mahasiswa dibuatkan aplikasi logbook magang berbentuk mobile ?
2	Dan apa tanggapan ibu/pak jika aplikasi logbook magang tersebut juga bisa sebagai monitoring pihak MBKM pada mahasiswa yang mengikuti kegiatan MBKM?
3	Fitur apa dari pihak MBKM yang diharapkan ada pada aplikasi tersebut ?
4	Jika terdapat fitur tanya jawab apakah itu akan mempermudah pihak MBKM untuk memberikan penjelasan secara langsung kepada mahasiswa yang mengikuti kegiatan MBKM ?
5	Dalam kegiatan magang apakah pihak MBKM memberikan penilaian juga kepada mahasiswa atau penilaian tersebut hanya dilakukan oleh pihak intalasi dan dosen pembimbing saja ?
6	Dan jika penilaian hanya dilakukan untuk pihak intalasi dan juga dosen pembimbing, perlukah mahasiswa mengumpulkan nilai tersebut ke MBKM?
7	Dalam kehidupan Sosial antara pihak MBKM dan mahasiswa, apakah aplikasi ini dapat mempermudah kegiatan dan apakah dari adanya aplikasi ini mahasiswa tidak lagi ragu dalam menerima informasi kegiatan yang mereka lakukan karena mereka dapat bertanya secara langsung kepada pihak MBKM?

2) Define

Pada tahapan *define*, peneliti mulai mencari dan menentukan kebutuhan yang sesuai dengan apa yang dikeluhkan oleh para narasumber yang akan menjadi pengguna aplikasi ini. Solusi yang dimasukkan ke dalam tabel adalah hasil dari tahapan *empathy*. Berikut ini adalah tabel klasifikasi dan juga solusi dari permasalahan yang ada.

Tabel 5. Permasalahan, Klasifikasi dan Solusi

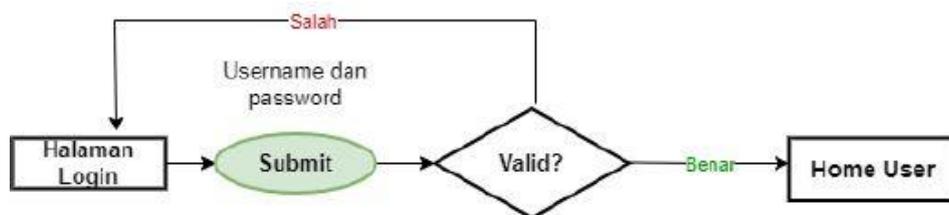
No	Permasalahan	Klasifikasi	Solusi
1	Pencatatan Logbook masih menggunakan word	Permasalahan	Membuatkan Aplikasi Logbook Magang
2	Pencatatan masih menggunakan buku tulis		
3	Mahasiswa sering lupa membuat catatan kegiatan magang		
4	Ketika ingin bertanya pada pihak MBKM sulit karena sibuk dengan kegiatan magang dan harus menemui secara langsung	Fitur untuk diskusi atau mengirim pesan ke admin MBKM	Menambah fitur chat pada aplikasi logbook
5	Calon pengguna ingin ada fitur pengingat untuk mengisi logbook magang	Fitur dan Userflow	Menambah pengaturan notifikasi
6	Calon pengguna berharap aplikasi yang nantinya di desain mudah digunakan (<i>user friendly</i>)		-
7	Calon Pengguna menginginkan adanya fitur pengumpulan hasil nilai magang secara online		Fitur upload nilai

3) Ideate,

Pada tahapan *ideate* ini, peneliti mulai memasukkan berbagai hal yang ingin dibahas dan peneliti mulai mengetahui solusi apa yang harus dilakukan pada tahapan *ideate*. Setelah mendapatkan beberapa informasi dari kedua tahapan sebelumnya. Peneliti mulai melakukan pembuatan *userflow*, yang gunanya untuk mengetahui jalan dari desain yang akan dibuat, dan kemudian mulai memberi sebuah rancangan yaitu *wireframe* gambaran sebuah desain aplikasi yang akan dibuat.

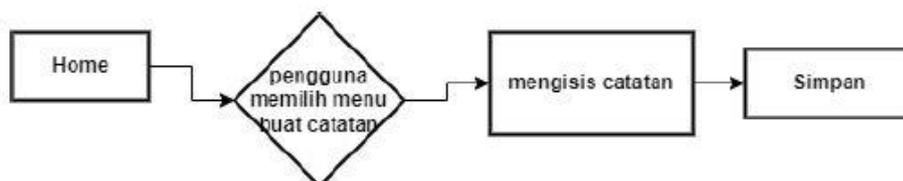
a) *Userflow*

Userflow ini dibuat dan disesuaikan untuk kebutuhan para calon anggota, yang mana alur-alur inilah yang akan membuat calon pengguna merasa mudah dimengerti, Berikut ini *userflow* pada *login* pengguna. Pada tahapan ini pengguna diminta untuk memasukkan *password* dan juga *username*. Untuk masuk ke dalam aplikasi logbook magang sendiri hanya membutuhkan *nim* dan juga *password* yang sudah terdaftar pada aplikasi tersebut.



Gambar 3. *Userflow* Login

Berikut ini *userflow* pada bagian membuat catatan logbook magang, dimana Ketika pengguna masuk menu catatan, mereka dapat mulai mencatat kegiatan yang dilakukan dan kemudian menyimpannya.

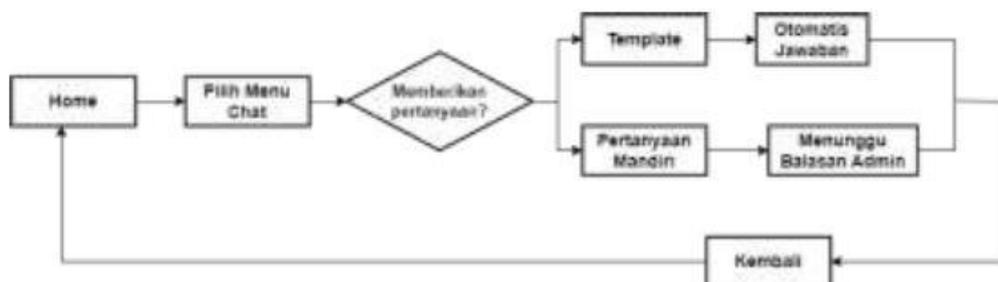


Gambar 4. *Userflow* Catatan

Userflow pada bagian komentar dan juga catatan magang ini mungkin lebih sulit dipahami oleh pengguna, namun pada bagian kali ini pengguna dapat memilih apakah ia ingin melihat komentar atau mereka ingin mendownload *logbook* magang mereka yang ada dalam bentuk pdf. Jika mereka memilih menu komentar dan kemudian setelah membalas komentar, mereka akan kembali lagi pada halaman awal dimana disana menampilkan *logbook* magang dan juga komentar yang mereka dapatkan.

Pada *userflow* menu chat para pengguna dapat memilih apakah mereka ingin melakukan chat otomatis atau mereka ingin menanyakan hal yang diluar dari template pertanyaan pada chat tersebut. Jika pengguna memilih chat otomatis,

maka mereka akan mendapatkan jawaban saat itu juga. Namun jika yang dipilih adalah chat diluar topik yang sudah ditentukan maka pengguna harus menunggu jawaban dari admin MBKM.



Gambar 5. *Userflow Pesan*

b) *Wireframe*

Berikut ini adalah gambaran dari bentuk aplikasi pada saat login kedalam akun *logbook* magang, dan seperti yang terlihat pada gambar di bawah jika nantinya pengguna diharuskan untuk mengisi *username* dan juga *password* yang sudah diberikan oleh pihak MBKM, dan tentunya akun tersebut sudah memiliki hak akses.



Gambar 6. *Wireframe*

c) *Desain Aplikasi*

Desain aplikasi terlihat seperti gambar 7 berikut ini.



Gambar 7. Desain Aplikasi

d) *Prototype*

Langkah selanjutnya adalah pembuatan prototipe. Dasar pembuatan prototipe adalah proses sebelumnya dalam mencari solusi dan kebutuhan pengguna, dalam hal ini pengguna dari desain UI/UX adalah mahasiswa Universitas Bina Darma. Melalui pembuatan prototipe untuk memudahkan pengguna mengeksplorasi desain antarmuka dan dapat dievaluasi pada tahap percobaan aplikasi yang disebut dengan *testing*.



Gambar 8. *Prototype* Logbook Magang

Langkah terakhir dari penelitian ini adalah melakukan pengujian, pengujian dilakukan untuk mengkonfirmasi solusi berdasarkan desain yang dihasilkan. Dalam penelitian ini, ada 30 mahasiswa yang melakukan uji coba. Dalam pengujian ini, terdapat tujuan dan scenario yang harus dicapai oleh pengguna dan menyiapkan pertanyaan. Hasil pengujian kegunaan kemudian ditinjau untuk mengidentifikasi masalah desain dan kemudian menemukan peluang baru yang dapat dikembangkan untuk gambaran berikutnya.

Setelah melakukan *test* menggunakan *maze*, kali ini peneliti akan melakukan tes dengan menggunakan *system usability scale*. Menurut hasil survei yang diperoleh dari responden yang berjumlah 30 responden, dalam perhitungan *System Usability Scale* (SUS) menggunakan Microsoft Excel. Di setiap pertanyaan pada nomor ganjil maka nilainya akan dikurangi dengan 1 dan pada pertanyaan nomor genap akan dikurangi nilainya dari 5 (5-x). Pada tabel dibawah ini merupakan data mentah dari 30 responden.

Tabel 6. Hasil Jawaban Responden

No	Responden	Skor Asli									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Responden1	5	1	5	4	5	1	5	1	5	5
2	Responden2	4	1	4	3	5	4	4	1	5	4
3	Responden3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3
4	Responden4	5	2	4	2	5	2	5	2	5	2
5	Responden5	4	3	4	3	4	2	5	2	4	4
6	Responden6	3	2	5	3	4	3	4	2	4	5
7	Responden7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
8	Responden8	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4
9	Responden9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
10	Responden10	4	2	4	3	4	3	4	3	4	2
11	Responden11	4	2	5	2	5	2	5	1	5	2
12	Responden12	5	3	4	4	5	2	5	1	5	4
13	Responden13	5	1	4	1	5	1	4	1	5	2
14	Responden14	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
15	Responden15	5	1	5	1	5	1	5	1	5	5
16	Responden16	5	2	5	3	5	1	5	1	5	5
17	Responden17	5	1	5	1	5	1	4	1	5	1
18	Responden18	5	1	5	1	5	2	5	2	5	5
19	Responden19	4	2	4	2	4	2	4	2	4	5
20	Responden20	5	1	4	2	4	2	3	2	5	4
21	Responden21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
22	Responden22	5	2	4	1	4	3	3	2	4	4
23	Responden23	5	2	5	1	5	2	3	2	5	4
24	Responden24	4	3	4	2	3	2	4	2	4	4
25	Responden25	3	2	5	2	3	3	3	2	4	5
26	Responden26	4	2	4	1	4	2	4	2	5	1
27	Responden27	5	1	5	1	4	1	3	3	5	1
28	Responden28	5	1	5	1	4	1	5	1	5	1
29	Responden29	2	3	3	2	2	2	2	5	4	4
30	Responden30	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1

Dan pada gambar dibawah ini adalah data dari 30 responden yang sudah diolah menggunakan *Microsoft excel*, dapat dilihat pada tabel di bawah ini memiliki nilai rata-rata sebesar 74,4. Jadi nilai dari tes *system usability scale*. termasuk dalam kategori cukup yang dapat kita lihat melalui skala *system usability scale*.

Tabel 7. Hasil Nilai Rata-Rata *System Usability Scale*

Skor Hasil Hitung SUS											Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10			
4	4	4	1	4	4	4	4	4	0	33	82.5	
3	4	3	2	4	1	3	4	4	1	29	72.5	
3	2	3	1	2	1	2	2	3	2	21	52.5	
4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	34	85	
3	2	3	2	3	3	4	3	3	1	27	67.5	
2	3	4	2	3	2	3	3	3	0	25	62.5	
4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	20	50	
3	1	3	1	4	0	4	1	4	1	22	55	
4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	20	50	
3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	27	67.5	
3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	35	87.5	
4	2	3	1	4	3	4	4	4	1	30	75	
4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	37	92.5	
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100	
4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	36	90	
4	3	4	2	4	4	4	4	4	0	33	82.5	
4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	97.5	
4	4	4	4	4	3	4	3	4	0	34	85	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	0	27	67.5	
4	4	3	3	3	3	2	3	4	1	30	75	
3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	20	50	
4	3	3	4	3	2	2	3	3	1	28	70	
4	3	4	4	4	3	2	3	4	1	32	80	
3	2	3	3	2	3	3	3	3	1	26	65	
2	3	4	3	2	2	2	3	3	0	24	60	
3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	33	82.5	
4	4	4	4	3	4	2	2	4	4	35	87.5	
4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	97.5	
1	2	2	3	1	3	1	0	3	1	17	42.5	
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100	
Rata-Rata												74.41666667

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada desain *logbook* magang bahwa hasil dari *logbook* magang yang menggunakan metode *design thinking*, berjalan dengan baik karena para pengguna dapat dengan mudah mengerti aplikasi tersebut. Hal tersebut dibuktikan dengan *testing* aplikasi menggunakan *Maze* dan *system usability scale* dimana pada bagian tes menggunakan *system usability scale* ini mendapatkan poin 74,4. Pada skala *system usability scale* nilai tersebut adalah nilai yang baik. Dengan adanya aplikasi *logbook* magang ini nantinya diharapkan dapat mengubah kebiasaan mahasiswa yang

selalu menunda untuk membuat catatan, berubah menjadi lebih baik dalam membuat catatan kegiatan. Penelitian menggunakan metode *design thinking* juga berjalan dengan baik. Penelitian ini masih memiliki beberapa hal yang kurang, pada beberapa bagian desain yang sepertinya masih membuat bingung para pengguna, dan butuh kebiasaan untuk menggunakannya dengan lancar. Desain dari aplikasi logbook magang ini dapat menjadi sebuah referensi apabila ingin dilanjutkan pada tahap pembuatan aplikasi. Pada bagian *login* aplikasi masih banyak pengguna yang kurang paham pada halaman *login* dimana pada saat melakukan tes, bagian tersebut yang memiliki *score* yang terbilang kecil.

REFERENSI

- Amalina, S., Wahid, F., Satriadi, V., Farhani, F. S., & Setiani, N. (2017). Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking.
- Damayanti, C., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2022). Analisis UI/UX Untuk Perancangan Website Apotek dengan Metode Human Centered Design dan System Usability Scale. *Jurnal media informatika budidarma*, 6(1), 551. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i1.3526>
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>
- Ilham Firman Ashari & Rahmat Rizky Muharram. (2022). Pengembangan antarmuka pengguna kolepa mobile app menggunakan metode design thinking dan system usability scale. *JSiI (Jurnal Sistem Informasi)*, 9(2), 168–176. <https://doi.org/10.30656/jsii.v9i2.4993>
- Julian, D., Sutabri, T., & Negara, E. S. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Forum Diskusi Mahasiswa Universitas Bina Darma Dengan Menerapkan Metode Design Thinking. 6.
- Karnawan, G. (2021). Implementasi user experience menggunakan metode design thinking pada prototype aplikasi cleanstic. *Jurnal Teknoinfo*, 15(1), 61. <https://doi.org/10.33365/jti.v15i1.540>

- Khasanah, S. Sutabri.,T. (2023). Faktor-Faktor Tampilan UI/UX Yang Mempengaruhi Psikologis Manusia. *Jurnal Sainteks*.
- Madawara, H. Y., & Tanaem, P. F. (n.d.). Perancangan ui/ux aplikasi ktm multifungsi menggunakan metode design thinking.
- Ngafifi, m. (2014). Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 2(1).
<https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>
- Prasetya, A., Nurdin, M. F., & Gunawan, W. (2021). Perubahan Sosial Masyarakat dalam Perspektif Sosiologi Talcott Parsons di Era New Normal. 1.
- Purba, S. I. (2022). Sistem informasi absensi anggota jalsenastri cabang 6 korcab iv dja i berbasis web pada kantor lanal tg.balai karimun. 3(2).
- Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, & Shilka Dina Anwariya. (2021). Penggunaan aplikasi figma dalam membangun ui/ux yang interaktif pada program studi teknik informatika stmik tasikmalaya. *Jurnal buana pengabdian*, 3(1), 149–154.
<https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>
- Santoso, H., & Yulianto, A. W. (2017). Analisa Dan Perancangan Sistem Absensi Siswa Berbasis Web Dan Sms Gateway. *Jurnal Matrik*, 16(2), 65.
<https://doi.org/10.30812/matrik.v16i2.11>
- Satoto, K. I., Isnanto, R. R., & Masykur, A. (n.d.). Analisis keamanan sistem informasi akademik berbasis web di fakultas teknik universitas diponegoro.
- Setiyanto, R., Nurmaesah, N., & Rahayu, N. S. A. (2019). Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Studi Kasus di Vahncollections. *Jurnal sisfotek global*, 9(1).
<https://doi.org/10.38101/sisfotek.v9i1.267>
- Suprpto, A., & Eng, M. (n.d.). Dasar-dasar interaksi manusia dan komputer.
- Sutabri, T. (2014). *Konsep Sistem Informasi*. Andi. Yogyakarta.