



**IMPLEMENTASI METODE *DESIGN THINKING* PADA PERANCANGAN UI/UX
APLIKASI LOGBOOK MAGANG DALAM PERSPEKTIF SOSIOLOGI**

LAPORAN PENELITIAN

RINDI WIJAYANTI

191410204

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BINA DARMA
PALEMBANG
2023**



**IMPLEMENTASI METODE *DESIGN THINKING* PADA PERANCANGAN UI/UX
APLIKASI LOGBOOK MAGANG DALAM PERSPEKTIF SOSIOLOGI**

RINDI WIJAYANTI

191410204

Laporan Penelitian diajukan sebagai syarat memperoleh gelar sarjana
komputer

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BINA DARMA
PALEMBANG
2023**

HALAMAN PENGESAHAN

Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Aplikasi Logbook Magang Dalam Perspektif Sosiologi

RINDI WIJAYANTI

191410204

**Telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi**

Pembimbing

**Palembang, 07 September 2023
Fakultas Sains Teknologi
Universitas Bina Darma
Dekan,**



Dr. Tata Sutabri, S.Kom., MMSI., MKM. Dr. Tata Sutabri, S.Kom., MMSI., MKM.

HALAMAN PERSETUJUAN

Penelitian berjudul "Implementasi Metode *Design Thinking* Pada Perancangan UI/UX Aplikasi Logbook Magang Dalam Perspektif Sosiologi." Oleh "Rindi Wijayanti" telah dipertahankan di depan komisi penguji pada hari kamis tanggal 7 September 2023.

Komisi Penguji

- | | | |
|------------|-------------------------------------|---|
| 1. Ketua | Dr.Tata Sutabri, S.kom., MMSI., MKM | () |
| 2. Anggota | Irwansyah, M.M., M.Kom | () |
| 3. Anggota | Irman Effendy, M.Kom | () |

Mengetahui,
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Sains Teknologi
Universitas Bina Darma
Ketua,


Universitas Bina Darma
Fakultas Sains Teknologi

Nita Rosa Damayanti., M.Kom., Ph.D

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rindi Wijayanti

Nim : 191410204

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Laporan penelitian saya adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana) di Universitas Bina Darma atau perguruan tinggi lainnya ;
2. Laporan penelitian ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya dari arahan tim pembimbing ;
3. Di dalam laporan penelitian ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dikutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukkan kedalam daftar rujukan ;
4. Saya bersedia laporan penelitian ini di cek keasliannya menggunakan plagiarism cheker serta diunggah ke internet, sehingga dapat diakses secara daring ;
5. Surat pernyataan ini saya tulis dengan sungguh-sungguh dan apabila terbukti melakukan penyimpangan atau ketidak benaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku ;

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, 7 September 2023

Yang membuat Pernyataan,



METRAI
TEMPEL
A09AIX620741701

Rindi Wijayanti

ABSTRACT

The development of technology has now 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 the needs of students / students have been computerized quite well, and of course it 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 the participants who conducted research and also internships were required to make a logbook or record activities during the internship which sometimes students neglected to record or remember the activities carried out every day. from the above problems, this research will finally make a logbook or record of activities carried out every day, from the above problems, this research will finally create a UI / UX design for the internship logbook application so that it is used to facilitate daily recording in internship activities, of course making this design using the design thinking method, the application of this method will also involve a sociological view which later students will be interviewed about what kind of design they want.

Keywords: sociology, design thinking, user interface and user experience.

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 catatat kegiatan selama melakukan magang yang terkadang mahasiswa lalai untuk mencatat atau mengingat kegiatan yang dilakukan setiap hari, dari persoalan diatas akhirnya penelitian ini akan membuatkan *design* UI/UX untuk aplikasi logbook magang (LOGMA) agar gunanya mempermudah pencatatan harian dalam kegiatan magang, tentunya 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.

Kata Kunci : sosiologi, *design thinking*, *user interface* dan *user experience*.

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu, lebarkan lagi rasa sabar itu. semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan berjalan dengan lancar. Tapi, gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan.”

(Boy Chandra)

“Meski tidak berjalan mulus setelah berusaha keras, itu diluar kendali kita. Kita adalah manusia, tidak semua hal akan berjalan sesuai harapan kita. Kita sendirilah yang menentukan kebahagiaan kita. Yang terpenting adalah masa kini dan ayo menatap ke depan dan melakukan yang terbaik.”

(Kimetsu No Yaiba : -Nezuko-)

“perkara hati tidak ada yang tahu, namun perkara rasa kini aku mulai sedikit tahu. Bahwa menjadi dewasa itu bukanlah hal yang mudah. Namun dengan menjadi dewasa kita banyak belajar untuk menghargai setiap kenangan dan menikmati sebuah perjalanan.”

(Rindi Wijayanti)

“lembar yang tertulis sangat indah, yaitu lembar persembahan. Dimana pada lembar ini saya ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada kedua orangtua tercinta yang selalu mencoba memberikan semua kebahagiaan di dunia ini kepada putrinya dan selalu memberikan dukungan untuk terus semangat dalam meraih mimpinya.”

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Ida Sang Hyang Widhi Wasa karena telah memberikan berkat dan rahmat kepada peneliti sehingga laporan penelitian ini dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat untuk diteruskan menjadi tugas akhir.

Tentu saja dalam penyusunan laporan ini dapat dikatakan belum sempurna, dikarenakan keterbatasan informasi. Dan untuk menyelesaikan laporan ini, saya berharap para pembaca dapat memberikan kritik dan saran yang membangun untuk kemajuan dari penulisan laporan ini. Penulis pun tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran dan pemikiran selama penulisan laporan penelitian ini, khususnya kepada:

1. Dr. Sunda Ariana, M.Pd., MM, selaku Rektor Universitas Bina Darma.
2. Dr. Tata Sutabri, S.Kom., MMSI., MKM. Selaku Dekan Fakultas Sains Teknologi Sekaligus sebagai pembimbing kegiatan riset ini.
3. Nita Rosa Damayanti, M.Kom., Ph.D. Selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Irwansyah, M.Kom dan Irman Effendy, M.Kom. selaku dosen penguji dalam penelitian ini.
5. Orang tua yang selalu memberikan dukungan serta do'a kepada penulis.
6. Dan teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan dukungan kepada penulis.

Saya harap laporan ini dapat menambah wawasan bagi para pembaca. Akhir kata saya ucapkan terima kasih.

Palembang, 27 Maret 2023



Rindi Wijayanti

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	3
1.3. Tujuan Penelitian	3
1.4. Ruang Lingkup	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Perancangan.....	5
2.2. Konsep Dasar Sistem Informasi	5
2.3. Penelitian Terdahulu	6
2.4. Pandangan Sosiologi	7
2.5. Perfektif Sosiologi Talcott Parsons	8
2.5.1. Adaptasi.....	9
2.5.2. Pencapaian Tujuan	9
2.5.3. Integrasi.....	9

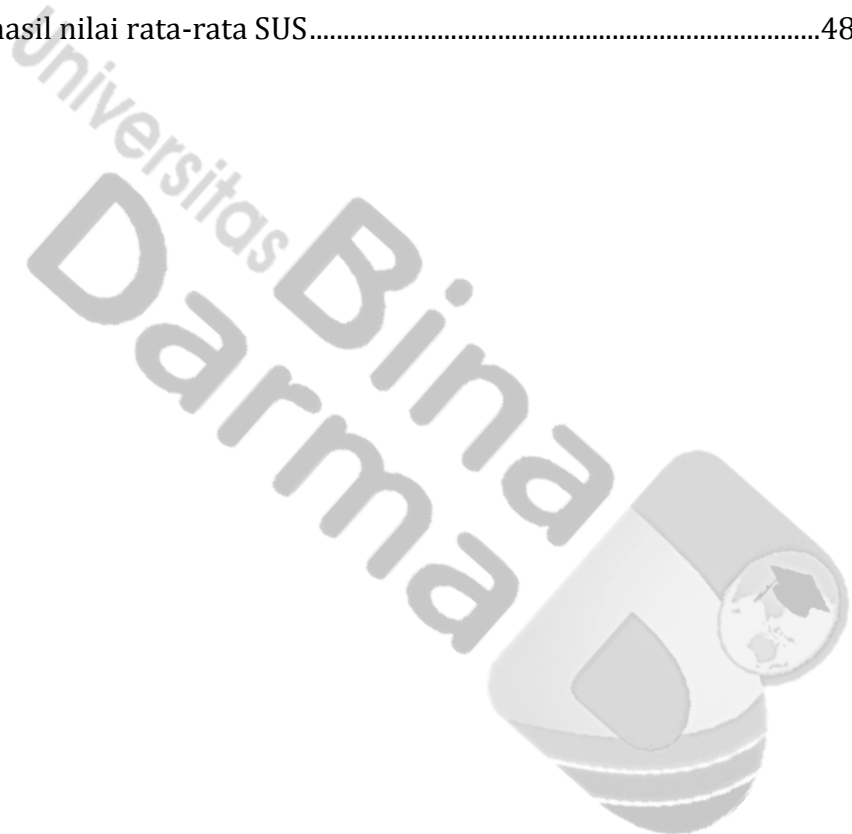
2.5.4. Latensi atau Pemeliharaan Pola.....	9
2.6. Design Thinking.....	10
2.6.1. <i>Empathize</i> (Empati)	10
2.6.2. <i>Define</i> (Penentuan).....	10
2.6.3. <i>Ideate</i> (Ide/Inovasi)	11
2.6.4. <i>Prototype</i> (Purwarupa).....	11
2.6.5. <i>Test</i> (testing/uji coba).....	11
2.7. <i>User Interface dan User Experience</i>	11
2.7.1. User interface	12
2.7.2. User experience.....	12
2.8. Figma.....	12
2.9. <i>Sistem usability Scale</i>	12
2.10. <i>Userflow</i>	13
2.11. <i>Usecase Diagram</i>	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	14
3.1. Metode Pengumpulan data.....	14
3.1.1. Wawancara.....	14
3.1.2. Survei.....	14
3.1.3. Studi Literatur	14
3.2. Teknik Pengambilan Sampel	15
3.3. <i>System Usability scale</i>	15
3.4. Tahapan penelitian.....	17
3.4.1. Studi Literatur	18
3.4.2. <i>Empathize</i> (Empati)	18
3.4.3. <i>Define</i> (Penentuan)	19
3.4.4. <i>Ideate</i> (Ide/Inovasi)	19

3.4.5. <i>Prototype</i>	19
3.4.6. <i>Test</i>	19
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	20
4.1. <i>Usecase</i>	20
4.2. <i>Empathize (Empati)</i>	21
4.3. <i>Define (Penentuan)</i>	23
4.4. <i>Ideate (Ide/Inovasi)</i>	24
4.4.1. <i>Userflow</i>	25
4.4.2. <i>Wireframe</i>	27
4.4.3. <i>Desain Aplikasi Logbook Mahasiswa</i>	30
4.4.4. <i>Desain Aplikasi Admin MBKM</i>	35
4.4.5. <i>Desain Aplikasi Pembimbing</i>	40
4.5. <i>Prototype</i>	43
4.6. <i>Test</i>	44
BAB V PENUTUP	49
5.1. <i>Kesimpulan</i>	49
5.2. <i>Saran</i>	49
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 metode <i>design thinking</i>	10
Gambar 3. 1 Skala system usability scale	17
Gambar 3. 2 Tahapan penelitian.....	18
Gambar 4. 1 <i>Usecase</i>	20
Gambar 4. 2 <i>userflow login</i>	25
Gambar 4. 3 <i>Userflow</i> Notifikasi.....	25
Gambar 4. 4 <i>Userflow</i> Catatan.....	26
Gambar 4. 5 <i>Userflow</i> Catatan dan Komentar	26
Gambar 4. 6 <i>Userflow</i> Chat	27
Gambar 4. 7 <i>Userflow</i> Profil.....	27
Gambar 4. 8 <i>wireframe login</i>	28
Gambar 4. 9 halaman utama dan logbook.....	28
Gambar 4. 10 Chat dan Profil	29
Gambar 4. 11 Catatan dan komentar	30
Gambar 4. 12 Halaman login	30
Gambar 4. 13 <i>Home</i> dan Pembuatan catatan.....	31
Gambar 4. 14 catatan kegiatan dan komentar	32
Gambar 4. 15 Pesan dan profil	33
Gambar 4. 16 Update status dan form pendaftaran.....	34
Gambar 4. 17 Login Admin MBKM.....	35
Gambar 4. 18 Beranda dan Notifikasi.....	36
Gambar 4. 19 Chat Pihak MBKM.....	37
Gambar 4. 20 Data Mahasiswa dan Dokumen Mahasiswa	38
Gambar 4. 21 Profil dan Nilai Mahasiswa	39
Gambar 4. 22 <i>Login</i> Pembimbing	40
Gambar 4. 23 Beranda dan Profil Pengguna	41
Gambar 4. 24 Data Mahasiswa dan Nilai Mahasiswa	42
Gambar 4. 25 Kegiatan dan Dokumen	43
Gambar 4. 26 <i>Prototype</i> Aplikasi	44
Gambar 4. 27 skenario login.....	45

Gambar 4. 28 sekenario notifikasi	45
Gambar 4. 29 kegiatan magang.....	45
Gambar 4. 30 sekenario Komentar kegiatan	46
Gambar 4. 31 sekenario pesan	46
Gambar 4. 32 sekenario profil	47
Gambar 4. 33 Hasil jawaban responden	48
Gambar 4. 34 hasil nilai rata-rata SUS.....	48



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	6
Tabel 3. 1 Pertanyaan System Usability Scale	15
Tabel 3. 2 Nilai Jawaban.....	16
Tabel 4. 1 Tabel Pertanyaan	22
Tabel 4. 2 Tabel Pertanyaan pihak MBKM.....	22
Tabel 4. 3 Permasalahan	23
Tabel 4. 4 Klasifikasi dan Solusi	23s

