

## **ABSTRAK**

Muhamad Rifky Ramadhan, 10121763

PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI ABSENSI MAHASISWA  
GUNADARMA "UG CENTER" MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Tulisan Ilmiah. Sistem Informasi. Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi.  
Universitas Gunadarma. 2024

Kata Kunci : *Design Thinking*, Absensi, UI, UX, Aplikasi *Mobile*

(xii + 60 + Lampiran)

Perkembangan teknologi digital telah mengubah sistem pembelajaran di perkuliahan menggunakan metode daring, sistem absensi mahasiswa pun berubah untuk menyesuaikan ketiadaan cara pembelajaran di kampus. Masalah pun timbul mengenai absensi yang masih melakukan kegiatan absensi manual, para mahasiswa juga harus melakukan kegiatan absensi dengan manual dibantu oleh dosen setiap mata kuliah di kelas. Kegiatan yang dilakukan secara manual ini lebih banyak menyita waktu untuk pembelajaran mata kuliah dari mahasiswa dan dosen. Penelitian ini bertujuan untuk membuat model perancangan *User Interface* dan *User Experience* untuk melakukan inovasi dalam bentuk aplikasi *mobile* dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* diterapkan melalui lima tahapan utama: *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tahap *emphatize* dilakukan dengan mengumpulkan data melalui survei kuesioner untuk memahami kebutuhan dan masalah pengguna. Pada tahap *define*, masalah-masalah utama pengguna diidentifikasi dan dijadikan dasar untuk merumuskan solusi. Tahap *ideate* melibatkan *brainstorming* berbagai ide kreatif untuk solusi yang mungkin. Pada tahap *prototype*, beberapa desain UI/UX dibuat dan diimplementasikan pada aplikasi UG Center. Terakhir, tahap *test* dilakukan dengan menguji *prototype* yang telah dibuat kepada 26 responden. Pengujian menggunakan aplikasi maze.co dan *Google Form* untuk mendapatkan *feedback* dari pengguna mengenai kemudahan penggunaan aplikasi. *Feedback* dari responden menunjukkan bahwa aplikasi ini mudah digunakan.

(Daftar Pustaka 2015-2023)