

Implementasi Metode *Design Thinking* Untuk Validasi Ide *Startup Find Dosen*

Fadilah Alfian Wachid¹⁾ Tri Sagirani²⁾ Sri Hariani Eko Wulandari³⁾

Program Studi/Jurusan Sistem Informasi

Universitas Dinamika

Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email : 1)16410100109@dinamika.ac.id, 2)tris@dinamika.ac.id, 3)yani@dinamika.ac.id

Abstract: Pandemi COVID-19 telah berdampak pada berbagai aspek kehidupan, juga berdampak pada pendidikan. Pemerintah telah mengganti sistem pembelajaran yang seharusnya tatap muka langsung menjadi online. Hal tersebut membuat mahasiswa sulit mencerna informasi yang disampaikan oleh dosen. Dengan pembelajaran online, mahasiswa kesulitan mengetahui jadwal padat dosen, dan kesulitan mencari waktu yang tepat untuk menghubungi dosen. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis mengajukan solusi berupa sebuah startup menemukan ide dosen, ide startup ini membutuhkan validasi dari user untuk mengetahui apakah startup ini layak atau tidak. Startup ini menemukan ide dosen dapat memberikan fasilitas yang dapat memudahkan mahasiswa untuk menghubungi dosen. Terdapat fitur untuk mahasiswa yang sedang menjalani tugas akhir, kerja praktek, komunikasi dengan dosen wali, jadwal dosen, papan pengumuman dan status, serta daftar dosen untuk keperluan lain seperti kepentingan organisasi kampus. Validasi ide startup mencari dosen dilakukan dengan metode design thinking dan pengujian menggunakan Usability Scale System. Tampilan prototipe yang dihadirkan sebagai hasil dari ide yang dibuat telah diujicobakan pada mahasiswa dinamis, sehingga menghasilkan skor rata-rata System Usability Scale (SUS) sebesar 79,9 yang berarti prototipe yang berisi ide startup dapat diterima dengan kisaran persentil 85-95.

Keywords: *Startup, Design Thinking, Prototype, System Usability Scale (SUS).*

Indonesia membutuhkan percepatan pertumbuhan *entrepreneur* untuk mengurangi dampak Pandemi *Covid-19* yaitu tingginya pengangguran dan melemahnya ekonomi nasional karena usaha banyak yang harus berhenti atau mengurangi operasionalnya. *Startup* menjadi solusi kebutuhan lapangan pekerjaan dan memecahkan permasalahan di masyarakat melalui kemunculan usaha baru. Selain itu, dunia telah memasuki masa kompetisi ketat antara produk lokal dan produk luar negeri. *Entrepreneur* dapat menjadi solusi dengan menguatkan produk local. Menurut Steve Blank and Bob Dorf (2012) Pertumbuhan *Startup* di Indonesia terus mengalami peningkatan. Indonesia menjadi negara kelima dunia dengan 2.193 *Startup* pada tahun 2019 setelah AS, India, Inggris dan Kanada. *Startup* milik Indonesia tidak hanya unggul dalam kuantitas namun juga dalam kualitasnya, terbukti dengan munculnya empat *unicorn* dan satu *decacorn*. Selain itu, valuasi *unicorn* dan *decacorn* juga mendominasi *Startup* di Asia Tenggara.

Startup ialah organisasi yang dirancang atau dibuat untuk menemukan model bisnis yang tepat supaya keuntungan yang dihasilkan

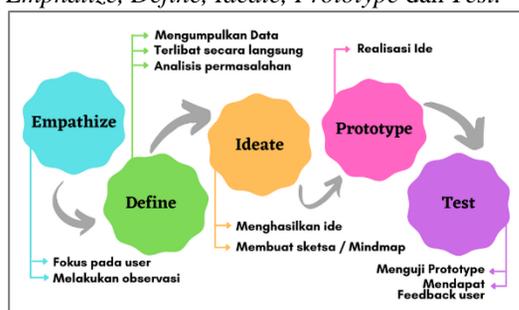
maksimal (Blank, 2013). *Startup* digeluti oleh kurang dari 20 orang pegawai, serta bisnisnya dijalankan secara digital serta memiliki pergerakan yang cepat atau pesat. Tujuan *Startup* sama dengan perusahaan lainnya yaitu mendapatkan profit atau keuntungan namun lebih menitik beratkan pada pertumbuhannya.

Find Dosen merupakan salah satu *Startup* baru yang memfasilitasi komunikasi antara mahasiswa dengan dosen. *Find Dosen* dapat membantu mahasiswa untuk mengetahui jadwal dosen, apakah dosen sedang mengajar, berada di ruangan, mengikuti kegiatan diluar kampus, maupun ketika dosen tidak hadir. *Find Dosen* juga memiliki fitur live chat, sehingga ketika dosen berada diruangan, mahasiswa bisa langsung melakukan *live chat* untuk menemui sang dosen. Pada masa pandemi seperti saat ini, fitur ini dapat mempermudah komunikasi antara mahasiswa dan dosen, karena mahasiswa dan dosen berada di tempat yang berbeda dan mahasiswa tidak tahu jadwal dosen, berbeda dengan saat kuliah tatap muka, dimana mahasiswa dapat mengetahui apakah dosen sedang berada di lingkungan kampus atau tidak.

Find Dosen dirancang untuk mempermudah mahasiswa ketika hendak menemui dosen baik secara langsung maupun daring, karena mahasiswa sering mengalami kesulitan untuk menemui dosen ketika hendak berkonsultasi, meminta tanda tangan atau bahkan mengumpulkan tugas. Banyak mahasiswa yang tidak mengetahui jadwal dosen, sehingga mahasiswa terkadang ragu untuk menghubungi dosen, karena takut mengganggu kegiatan dosen tersebut, kegiatan yang dimaksud ialah, saat dosen mengajar, rapat, atau sedang melakukan kegiatan diluar kampus. Tidak hanya itu saja, tidak jarang dosen juga *slowrespon*, sehingga janji bertemu antara mahasiswa dan dosen menjadi sulit.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode *Design Thinking*. *Design Thinking* ialah suatu pendekatan inovasi yang berorientasi pada pelanggan yang komprehensif yang bertujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan ide bisnis kreatif atau seluruh model bisnis Roterberg (2018). Pada akhirnya pendekatan ini diterapkan semua jenis ide bisnis, baik produk maupun layanan atau jasa. Menurut Kelley & Brown (2018) *Design Thinking* ialah suatu pendekatan yang berpusat pada manusia atau *user* terhadap inovasi yang diambil dari suatu rancangan untuk mengintegrasikan kebutuhan orang-orang, teknologi serta persyaratan kesuksesan bisnis. Dalam proses pengembangan *Design Thinking*, sering terjadi *iteration loops*. Mengulang atau kembali ke tahap sebelumnya bukanlah kesalahan tetapi menunjukkan keberhasilan proses pembelajaran. Semakin cepat kita gagal, semakin cepat kita sukses, karena kegagalan merupakan bagian dari proses pengembangan. Terdapat lima tahapan pada proses *Design Thinking*, antara lain *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test*.



Gambar 1. Metode Design Thinking
Sumber : Olah Sendiri

A. Empathize

Pada tahap ini berfokus pada manusia atau orang atau *user*, dengan mengamati apa yang user lakukan dan bagaimana cara mereka berinteraksi dengan lingkungannya, sehingga dapat memahami kebutuhan mereka. Selain observasi, dengan terlibat secara langsung dapat membantu user dalam mengungkapkan cara berpikir dan nilai-nilai mereka, dapat pula mengetahui pandangan user melalui cerita dan hal yang dilakukannya. Setelah mengamati dan terlibat secara langsung dengan user, penting untuk merasakan secara langsung pengalaman user, sehingga dapat mengetahui situasinya

B. Define

Setelah mengumpulkan data dari observasi, terlibat secara langsung serta merasakan apa yang dirasakan oleh pengguna atau *user*, pada tahap ini dilakukan analisis dan disintesa permasalahan yang dihadapi oleh user, dengan fokus pada *user* secara spesifik serta berdasarkan *insight* dan kebutuhan-kebutuhan *user*

C. Ideate

Proses ini ialah proses yang dilakukan untuk menghasilkan ide-ide untuk menghasilkan solusi, dimulai dengan mengidentifikasi ide atau solusi berdasarkan masalah yang dihasilkan dari tahap define yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sebelum membuat prototype, ide-ide yang dihasilkan dapat dibuat dengan menggunakan *mind mapping* atau *sketsa* terlebih dahulu.

D. Prototype

Tahap ini, merupakan tahap yang dilakukan untuk mewujudkan ide ke dalam bentuk model atau *prototype*, untuk kemudian dilakukan pengujian kepada pelanggan.

E. Test

Pada tahap test, dilakukan pengujian *prototype* kepada pengguna atau *user*. Jika hasil yang didapatkan belum sesuai atau belum maksimal, dapat dilakukan pengulangan baik kembali pada tahap *ideate* maupun pada tahap *prototype*, sehingga hasil akhirnya dapat lebih maksimal dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Testing yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *System Usability Scale*. Metode ini merupakan salah satu metode

yang menyediakan alat ukur “*Quick and Dirty*” untuk pengujian terhadap pengguna yang digunakan untuk mengevaluasi berbagai jenis produk ataupun layanan, yang diperkenalkan oleh John Brooke pada tahun 1986 (Thomas, 2015). Metode pengumpulan dat yang digunakan ialah kuisisioner yang dibuat sesuai dengan *System Usability Scale*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

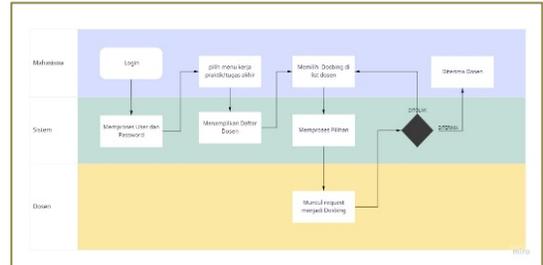
Ide Startup Find Dosen dikembangkan dengan mengimplementasikan metode *design thinking* untuk validasi ide tersebut. Penulis membagikan kuisisioner awal yang digunakan untuk mendapatkan data mengenai permasalahan atau kesulitan yang sedang dihadapi oleh mahasiswa. Selain hasil kuisisioner, penulis juga melakukan wawancara dengan dua orang mahasiswa dari Universitas Dinamika sebagai pelengkap hasil kuisisioner yang didapatkan. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui kebutuhan mahasiswa antara lain, jadwal kesibukan dosen, komunikasi secara realtime, mencari dosen pembimbing dengan mudah dengan mengetahui apakah kuota masih ada atau sudah penuh, menyediakan data dosen seluruh program studi yang ada pada suatu universitas.

Business Process

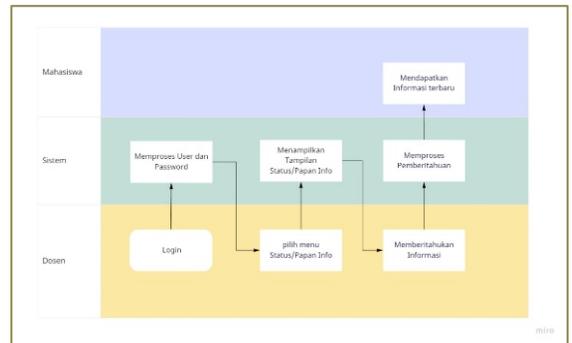
Model proses bisnis Startup Find Dosen yang ditampilkan menggunakan diagram Business Process dengan menggunakan tools miro.com. Pada gambar 2 dijelaskan proses request dosen pembimbing, baik kerja praktik maupun tugas akhir, mahasiswa melakukan request pada daftar dosen yang tersedia yang ditandai dengan gambar centang hijau, kemudian akan terkirim pada dosen dan muncul permintaan sebagai dosen pembimbing, dosen dapat menerima (accept) atau tolak (decline), jika dosen menerima maka secara otomatis, mahasiswa masuk pada room dosen, namun jika dosen menolak, mahasiswa akan mendapat informasi untuk melakukan permintaan kepada dosen yang lain.

Selain itu juga terdapat proses bisnis papan informasi dan status. Pada gambar 3 dijelaskan proses pemberian informasi dari dosen kepada mahasiswa, bisa melalui status maupun papan informasi yang tersedia pada masing-masing room dosen, baik room dosen wali, dosen pembimbing tugas akhir, maupun room dosen pembimbing kerja praktik. Dosen dapat menambahkan informasi penting yang berkaitan

dengan kerja praktik, tugas akhir, jadwal dadakan maupun sekedar menyemangati mahasiswanya dengan cara menekan tombol tambah pada papan informasi ataupun status, dan secara otomatis akan dibagikan kepada seluruh mahasiswa yang terkait dengan dosen yang bersangkutan.



Gambar 2. Proses Bisnis Pencarian Dosen Pembimbing
Sumber : Olahan sendiri



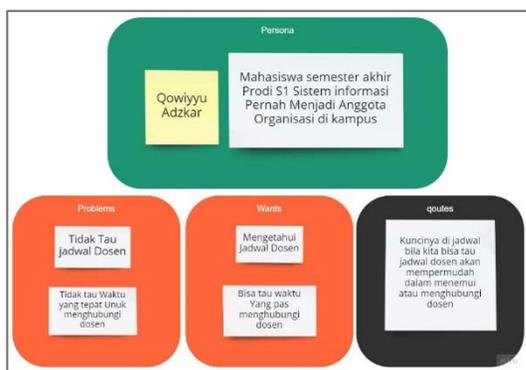
Gambar 3. Proses Bisnis Status dan Papan Informasi
Sumber : Olahan sendiri

User Persona

Wawancara dilakukan kepada dua mahasiswa aktif Universitas Dinamika, hal ini dilakukan untuk mengetahui serta menggali informasi mengenai permasalahan yang ada, tujuannya ialah untuk mengetahui dan memahami kebutuhan *user* dan menemukan permasalahan yang ada



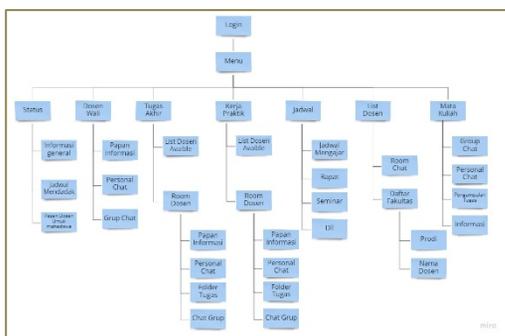
Gambar 4. User Persona I



Gambar 5. User Persona II

Sitemap

Dari gambaran permasalahan diatas penulis menawarkan ide-ide berupa solusi untuk permasalahan tersebut, yaitu dengan ditawarkannya Ide *Startup Find Dosen*, yang diharapkan dapat menjadi solusi untuk permasalahan mahasiswa dalam menemui dosen, serta dapat memfasilitasi hubungan komunikasi antara mahasiswa dengan dosen. Berikut hasil solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan atau kebutuhan mahasiswa, yang berupa side map fitur yang nantinya akan dibuat prototype.

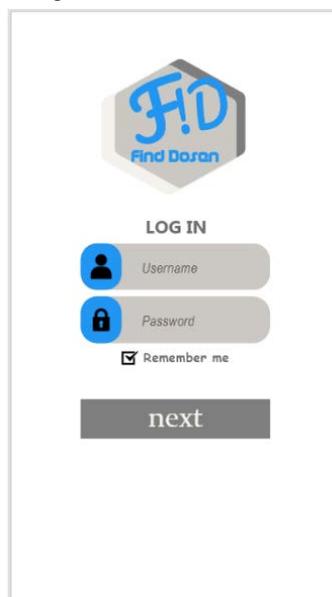


Gambar 6. Sitemap
Sumber : Olahan Sendiri

dengan dosen, tetapi juga untuk mengetahui informasi kesibukan dosen, seperti jadwal mengajar, sedang mengikuti kegiatan di luar kampus, sedang sakit atau ijin, sedang tidak dapat diganggu atau sedang berada di ruang dosen dan dapat ditemui oleh mahasiswa. Tidak hanya itu saja, mahasiswa tingkat akhir dan mahasiswa yang sedang kerja praktik juga dapat dengan mudah mengetahui dosen mana yang tersedia untuk menjadi dosen pembimbing

a. *Login*

Prototype *Login User* terdapat dua pilihan login yaitu untuk mahasiswa dan dosen. Ketika gambar mahasiswa atau dosen ditekan, maka akan masuk ke fitur login, dengan memasukkan *username* dan *password* supaya bisa masuk dan mengakses fitur yang ada dalam *find dosen*. Username berisikan NIM dan password didapatkan secara otomatis melalui kampus masing-masing



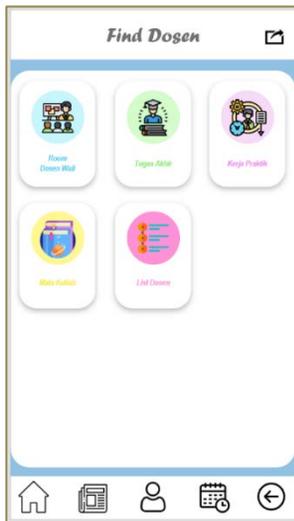
Gambar 7. Login
Sumber : Olahan Sendiri

Prototype

Hasil dari prototype berisi rancangan desain yang akan memfasilitasi user untuk mempermudah hubungannya dengan dosen. User disini ialah mahasiswa, sedangkan permasalahan yang dihadapi mahasiswa ialah kesulitan dalam menghubungi dan menemui dosen, baik di kampus maupun di luar kampus. Sehingga solusi yang ditawarkan ialah suatu media yang berfungsi sebagai fasilitator hubungan komunikasi antara mahasiswa dengan dosen, tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi secara realtime

b. *Home* atau Beranda

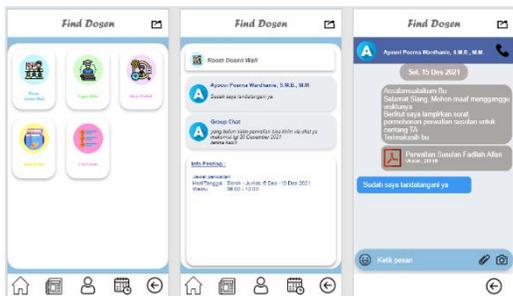
Ketika mahasiswa atau dosen telah berhasil *login*, maka yang akan keluar ialah prototype *Home* atau status atau bisa disebut dengan beranda. Pada fitur ini terdapat beberapa pilihan menu, antara lain *room* dosen wali, tugas akhir, kerja praktik, mata kuliah dan list dosen dari berbagai fakultas yang ada pada suatu kampus, sedangkan pada bagian bawah terdapat menu beranda itu sendiri, status, profil *user*, dan *schedule* atau jadwal.



Gambar 8. Home atau Beranda
Sumber : Olahan Sendiri

c. Room dosen wali

Pada fitur ini terdapat beberapa pilihan menu antara lain, group chat yang berisi seluruh anak bimbing dari dosen tersebut, personal chat untuk chat kepada dosen wali secara pribadi atau personal, serta papan informasi yang dapat dibagikan oleh dosen wali mengenai pengumuman atau informasi yang berkaitan antara mahasiswa dan kampus yang menyangkut



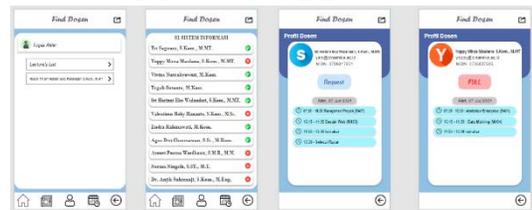
dengan dosen wali, seperti pengumuman KRS, centang TA dan lain sebagainya.

Gambar 9. Room Dosen Wali
Sumber : Olahan Sendiri

d. Tugas Akhir

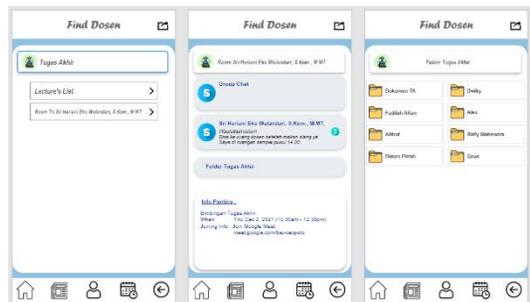
Prototype tugas akhir berisi daftar nama dosen, daftar nama tersebut menunjukkan apakah dosen tersebut masih tersedia atau menerima anak bimbing atau sudah penuh. Terdapat tanda centang hijau untuk menunjukkan bahwa dosen tersebut masih bersedia menerima anak bimbing dan warna silang merah jika anak bimbing sesuai dengan kuota yang telah ditentukan. Ketika nama

dosen yang bercentang hijau diklik, maka akan muncul tulisan request berwarna biru yang artinya dapat diajukan untuk menjadi anak bimbing beliau, sedangkan ketika nama dengan silang merah diklik maka akan muncul tulisan full atau penuh. Setelah dosen menyetujui untuk menerima mahasiswa sebagai anak bimbingnya, secara otomatis akan muncul room dosen tersebut, didalam room tersebut terdapat fitur group chat, personal chat, folder tugas akhir yang berisi file-file anak bimbing maupun file dari dosen untuk anak bimbingnya serta fitur papan informasi



Gambar 10. Tugas Akhir
Sumber : Olahan Sendiri

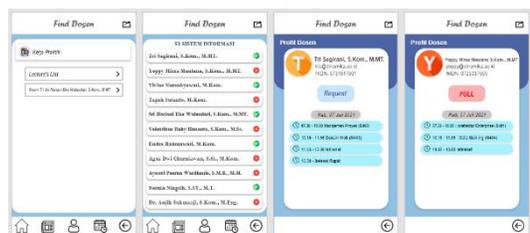
Berikut contoh tampilan room dosen tugas akhir ketika pengajuan mahasiswa diterima oleh dosen yang bersangkutan.



Gambar 11. Room Dosen Tugas akhir
Sumber : Olahan Sendiri

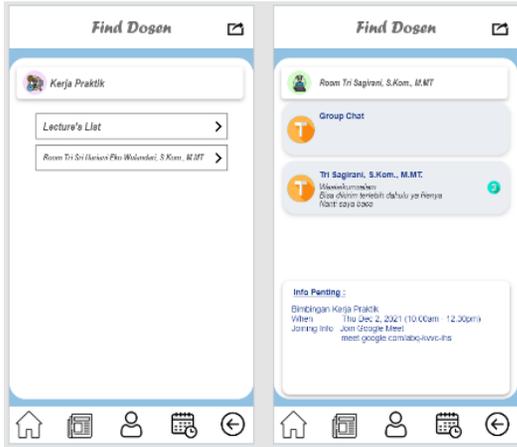
e. Kerja Praktik

Prototype pada fitur kerja praktik hampir sama dengan fitur yang ada pada tugas akhir, hanya saja pada fitur kerja praktik hanya satu dosen pembimbing. Pada fitur ini berisi daftar dosen dan ketika dosen menerima mahasiswa menjadi anak bimbingnya maka akan muncul fitur room dosen pembimbing kerja praktik.



Gambar 12. Kerja Praktik

Setelah diterima oleh dosen dan berhasil menjadi anak bimbing dosen, maka akan muncul tampilan yang berisi grup chat, personal chat dengan dosen dan papan informasi seperti dibawah ini



Gambar 13. Room Dosen Kerja Praktik
Sumber : Olahan Sendiri

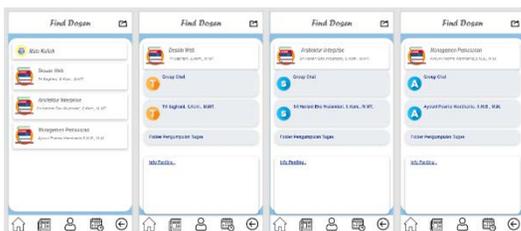
nama dosen yang ada pada fitur ini dapat di klik untuk kemudian dilakukan percakapan melalui chat. Fungsi dari fitur ini ialah untuk membantu mahasiswa yang hendak menghubungi dosen diluar dosen mata kuliah, dosen wali, dosen pembimbing tugas akhir maupun dosen pembimbing kerja praktik, bisa juga digunakan oleh mahasiswa yang mengikuti organisasi kampus dan membutuhkan komunikasi atau koordinasi dengan dosen baik dosen program studinya maupun dosen lain diluar program studi ataupun fakultasnya.



Gambar 15. Lecture's List
Sumber : Olahan Sendiri

f. Mata Kuliah

Prototype mata kuliah berisi ruangan mata kuliah yang diambil saat KRS, sehingga akan sesuai dengan setiap mata kuliah yang mahasiswa ambil pada semester tersebut. Dalam fitur ini terdapat ruangan tiap mata kuliah yang ditandai dengan nama mata kuliah dan dosen pengampu, sedangkan didalamnya terdapat fitur group chat untuk seluruh mahasiswa yang memilih mata kuliah tersebut, kemudian terdapat pula fitur personal chat dengan dosen pengampu mata kuliah, terdapat pula fitur folder perkuliahan yang dapat digunakan untuk membagikan bahan ajar, maupun mengumpulkan tugas, serta terdapat fitur papan informasi, yaitu dosen dapat memberikan berbagai informasi penting mengenai mata kuliah yang bersangkutan.



Gambar 14. Mata Kuliah
Sumber : Olahan Sendiri

h. Status

Prototype pada fitur ini digunakan untuk memberikan informasi dari dosen kepada mahasiswa terkait informasi yang bersifat umum, sehingga informasi ini tidak hanya disebar pada papan informasi tugas akhir, kerja praktik maupun dosen wali. Selain itu pada fitur ini juga dapat digunakan oleh dosen untuk memberikan informasi terkait jadwal dadakan maupun hanya sebatas memberikan semangat kepada mahasiswanya.



Gambar 16. Status
Sumber : Olahan Sendiri

g. Lecture's List

Prototype ini berisi daftar Fakultas dan daftar program studi pada suatu universitas yang didalamnya terdapat daftar nama dosen. Daftar

i. *Schedule*

Prototype fitur ini memuat jadwal dosen yang secara otomatis terinput pada sistem, berisi jadwal mengajar dosen, istirahat maupun jadwal rapat tetap dosen. Jika dosen berhalangan hadir atau memiliki jadwal mendadak diluar jadwal yang telah terinput oleh sistem, maka dosen bisa menambahkannya pada fitur status, dan jika dosen berhalangan hadir seperti izin tidak masuk karena kepentingan di luar kampus maupun karena sakit, maka jadwal akan secara otomatis off.



Gambar 17. *Schedule*
Sumber : Olahan Sendiri

j. *Profil User*

Prototype fitur profil user berisi data diri pengguna, mulai dari foto profil, nama, NIM, email, program studi, semester yang sedang ditempuh, hingga nomor telp. Pengguna dapat mengganti data dirinya seperti foto profil, dan nomor telp, sedangkan NIM, email, program studi dan semester yang sedang ditempuh akan secara otomatis dari sistem kampus



Gambar 18. *Profil User*
Sumber : Olahan Sendiri

Hasil Testing

Pada tahap ini penulis menggunakan metode SUS atau *System Usability Scale* terdiri dari 10 item kuisioner dengan lima pilihan jawaban, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Manfaat dari *System Usability Scale* beragam salah satunya dapat digunakan sebagai validasi, yang dapat secara efektif dapat membedakan sistem yang dapat digunakan dan yang tidak. Hasil dari kuisioner yang disebarkan kemudian didapatkan hasil skor SUS pada Tabel 1. Berdasarkan hasil pada tabel tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

(1)

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

Keterangan :

- \bar{x} : Skor rata-rata
- $\sum x$: Jumlah skor SUS
- n : Jumlah Responden

Jumlah skor SUS ialah 2477,5, seperti dapat dilihat pada tabel 1, hasil tersebut didapatkan dari 31 responden. Kemudian dimasukkan dalam rumus, jumlah skor SUS dibagi dengan jumlah responden yaitu sebagai berikut :

$$\bar{x} = \frac{2477,5}{31}$$

$$\bar{x} = 79,9$$

Berdasarkan hasil tersebut, rata-rata skor SUS didapatkan sebanyak 79,9. Setelah diketahui hasil rata-rata skor SUS, kemudian hasil tersebut kemudian dilihat menggunakan interpretasi skor SUS, seperti pada tabel interpretasi Tabel 2.

Tabel 1. Hasil Skor SUS

No	Responden	Skor SUS
1	Responden 1	97,5
2	Responden 2	75
3	Responden 3	85
4	Responden 4	82,5
5	Responden 5	77,5
6	Responden 6	97,5
7	Responden 7	65
8	Responden 8	82,5
9	Responden 9	80
10	Responden 10	65
11	Responden 11	60
12	Responden 12	82,5
13	Responden 13	72,5
14	Responden 14	75
15	Responden 15	70
16	Responden 16	97,5
17	Responden 17	67,5
18	Responden 18	65
19	Responden 19	50
20	Responden 20	77,5
21	Responden 21	57,5
22	Responden 22	82,5
23	Responden 23	92,5
24	Responden 24	85
25	Responden 25	90
26	Responden 26	85
27	Responden 27	85
28	Responden 28	92,5
29	Responden 29	95
30	Responden 30	92,5
31	Responden 31	95
Total		2477,5

Tabel 2. Interpretasi SUS

Grade	SUS	Percentile Range	Adjective	Acceptable	NPS
A+	84,1 - 100	96 - 100	Best Imaginable	Acceptable	Promoter
A	80,8 - 84,0	90 - 95	Excellent	Acceptable	Promoter
A-	78,9 - 80,7	85 - 89	Good	Acceptable	Promoter
B+	77,2 - 78,8	80 - 84	Good	Acceptable	Passive
B	74,1 - 77,1	70 - 79	Good	Acceptable	Passive
B-	72,6 - 74,0	65 - 69	Good	Acceptable	Passive
C+	71,1 - 72,5	60 - 64	Good	Acceptable	Passive
C	65,0 - 71,0	41 - 59	OK	Marginal	Passive
C-	62,7 - 64,9	35 - 40	OK	Marginal	Passive
D	51,7 - 62,6	15 - 34	OK	Marginal	Detractor
F	25,1 - 51,6	2 - 14	Poor	Not Acceptable	Detractor
F	0 - 25	0 - 1,9	Worst Imaginable	Not Acceptable	Detractor

Rata-rata skor SUS yaitu 79,9 sehingga masuk kedalam grade A dengan percentile range 85-95, *adjective good* dan *Acceptable*. Berdasarkan hasil SUS dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa prototype ide startup find dosen dianggap acceptable atau valid dan dapat dikembangkan lagi fiturnya untuk dapat lebih mempermudah atau memfasilitasi hubungan komunikasi antara mahasiswa dan dosen.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini yang berjudul “Implementasi Metode *Design Thinking* Untuk Validasi Ide Startup Find Dosen” ialah, berdasarkan hasil survei yang telah didapatkan melalui penyebaran kuisioner atau angket didapatkan hasil :

1. Pada tahap empetize dilakukan penyebaran kuisioner awal yang menunjukkan bahwa sebanyak 93,5% mahasiswa pernah mangalami kesulitan dalam menghubungi dosen

2. Ide Startup find dosen dituang ke dalam bentuk prototype kemudian diujikan kepada pengguna atau User dan didapatkan hasil testing yang dihitung dengan menggunakan SUS atau System Usability Scale, didapatkan hasil rata-rata skor SUS sebanyak 79,9 yang kemudian diinterpretasikan kedalam tabel SUS, dan masuk dalam kategori grade A percentile range 85-95, *adjective good* dan *Acceptable*, sehingga berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa ide startup find dosen yang dituang dalam bentuk prototype dapat diterima atau valid.

RUJUKAN

- Blank, S. & Dorf B. (2012). *The Startup Owner's Manual The Step-by-Step Guide for Building a Great Company*. K&S Ranch Inc. California
- Blank, S., 2013. *Why The Lean Start-Up Changes Everything*. *Harvard Business Review*
- [KOMINFO] *Kementrian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia*. (2020). *Di WEF 2020, Menkominfo Pamerkan Pesatnya perkembangan Startup Indonesia*. Nopember, 8, 2020. https://kominfo.go.id/content/detail/23975/di-wef-2020-menkominfo-pamerkan-pesatnya-perkembangan-Startup-indonesia/0/sorotan_media.
- Stanford Design School. (2012). *The Virtual Crash Course Playbook*. Institute of Design at Stanford
- Roterberg, C. M. (2018). *Handbook of Design Thinking: Tips & Tools for How to Design Thinking*. Kindle Direct Publishing.
- Thomas, N. (2015) *How To Use The System Usability Scale (SUS) To Evaluate The Usability Of Your Website*, July 13, 2015.
- Magno C., Santos I. M., & Canedo E.D. (2019). *Design Thinking versus Design Sprint: A Comparative Study*. *Computer Science Department – Professional Masters in Applied Computing*. Universtity of Brasilia. Brazil