

Perancangan Aplikasi Seminarku dengan Pendekatan *Design Thinking*

Amora Antonio Pangestu^{1*}, Nealsen², Shelvian³

^{1,2,3}Sistem Informasi, Universitas Universal

* Corresponding author E-mail: Amora250618@gmail.com

Article Info

Article history:

Received 30-11-2021

Revised 12-12-2021

Accepted 12-12-2021

Keyword:

Design Thinking, Innovation, Webinar.

ABSTRACT

During the COVID-19 pandemic, there have been many changes in activities that people usually do physically and have to adapt to technology. One of them is seminar activities that hold physical and mass meetings that must adapt to become webinars. Webinars have been attended by many students to seek the knowledge or information they need and can get e-certificates as a form of proof that they have participated in the webinar. However, many students who attend webinars just get an e-certificate, not the webinar topic they want to listen to. The Design Thinking approach is an approach that focuses on "Human-Centered Design" with 5 stages, namely empathize, define, ideate, prototype, test and implement. The results of this study produce a prototype application called *Seminarku* which will be used by students in facilitating the desired webinar activity.



Copyright © 2021. This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license

I. PENDAHULUAN

Akibat pandemi Covid-19 ini, para akademisi telah mengalami perubahan dalam berbagai aktivitas dan kebiasaan, perubahannya sangat cepat, sehingga aktivitas akademik perlu cepat beradaptasi [1]. Penyebaran COVID-19 memberikan dampak yang besar di berbagai aspek kehidupan, mulai dari aspek kesehatan, ekonomi, sosial, keagamaan, pendidikan, dan lain-lain [2], [3]. Dampak yang ditimbulkan dari adanya Pandemi Covid-19, menjadikan semua kegiatan yang seharusnya dilaksanakan secara offline terpaksa harus dilaksanakan secara online. Salah satunya seminar yang beralih menjadi webinar [4]. Aktifitas komunikasi yang biasa dilakukan juga mengalami perubahan karena pandemi Covid-19. Hal ini menyakinkan bahwa adanya perubahan dan perkembangan yang sangat dinamis dalam kehidupan manusia pada pandemi Covid-19 [5], [6].

Sebelum terjadi pandemi COVID-19 orang – orang biasanya melakukan kegiatan seminar secara langsung membawakan topik kepada masa di daerah tertentu. Dengan keterbatasan karena pandemi, banyak orang yang beralih dengan teknologi yang diadaptasikan seminar menjadi Webinar [7]. Webinar berasal dari dua kata yaitu web dan seminar. Jadi webinar didefinisikan sebagai sebuah seminar, presentasi, pengajaran, atau workshop yang dilakukan secara online, disampaikan melalui media internet, dan dihadiri oleh

banyak orang dari lokasi yang berbeda-beda. Selama sesi webinar berlangsung, peserta dapat berinteraksi langsung melalui gambar (video) atau teks (chat) [8].

Dengan adanya webinar banyak orang termasuk mahasiswa mudah mendapatkan informasi / ilmu yang mereka butuhkan dengan mudah. Tetapi kebanyakan mahasiswa mengikuti webinar karena tuntutan untuk mendapatkan sertifikat sehingga mereka hanya sekedar mengikuti untuk mendapatkan sertifikat sebanyak – banyaknya bukan berdasarkan keinginan mereka sendiri hingga mengundang pakar ternama sebagai narasumber pun rasanya sia-sia. Mereka yang hadir di webinar belum tentu juga memerhatikannya hingga selesai dan saksama.

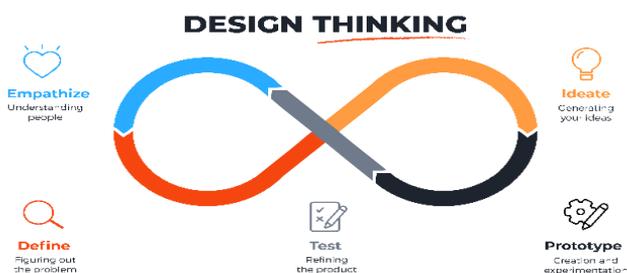
Pendekatan *Design Thinking* merupakan metode pendekatan dalam menciptakan sebuah inovasi yang berfokus pada *User Centered Design*. *Design Thinking* dapat kolaborasi teori dengan manusia sebagai pusat inovasi, yang artinya pendekatan ini memusatkan manusia sebagai pusat inovasi. *Design Thinking* adalah pendekatan dalam mencari solusi untuk memecahkan masalah sosial yang dihadapi. Metode yang mempengaruhi hasil dari pengambilan keputusan dapat menghasilkan ide – ide baru dan inovatif [9], [10].

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengatasi permasalahan kegiatan webinar yang dialami kebanyakan mahasiswa dengan menawarkan sebuah aplikasi untuk

aktivitas webinar dan sebagai bentuk solusi yang tidak sekedar mendapatkan sertifikat saja, namun sebagai kebutuhan dalam mencari informasi / ilmu yang diinginkan melalui webinar.

II. METODE

Metode penelitian *Design Thinking* ini dengan menggunakan metode kualitatif. Dalam menyelesaikan suatu permasalahan dengan pendekatan *Design Thinking* terdiri dari 5 tahap, yaitu:



Sumber: <https://www.maqa.com/insight/the-design-thinking-process-how-does-it-work/>

Gambar 1. Kerangka Design Thinking

A. Emphatize

Tahapan pertama ini adalah tahapan dimana kita menangkap permasalahan yang banyak dirasakan mahasiswa pada topik terkait. Dalam tahap ini kita mengumpulkan data dengan metode Observasi dan Wawancara.

Observasi dilakukan kelompok kita dengan terjun langsung permasalahannya dan ikut partisipasi pemanfaatan kegiatan teknologi informasi yang digunakan mahasiswa. Wawancara dilakukan menggali informasi dengan sembari proses Observasi tersebut berlangsung, dan proses Wawancara untuk memperkuat penemuan - penemuan yang kami teliti.

B. Define

Tahapan kedua ini dilakukan setelah tahapan pertama telah dilakukan. Pada tahapan ini kelompok kami melakukan proses *Brainstroming* untuk berdiskusi tentang permasalahan yang dialami dan mencari kebutuhan utama mahasiswa.

C. Ideate

Tahapan ketiga ini adalah tahap dalam mencari ide – ide terbaik dalam memenuhi kebutuhan mahasiswa untuk dapat diimplementasikan.

D. Prototype

Tahapan keempat ini adalah tahapan dalam merancang sistem aplikasi yang dibuat tahap beta yang akan dibuatkan untuk tahapan selanjutnya, yaitu tahapan *Test and Implement*

E. Test and Implement

Tahapan ini dilakukan setelah tahapan Prototype. Tahap ini melibatkan mahasiswa untuk menguji apakah aplikasi tersebut dapat terpuaskan mereka gunakan atau apa kekurangan dalam memenuhi permasalahan mereka dengan aplikasi tersebut.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian mengungkapkan temuan yang diperoleh dari tahapan metode penelitian sebagai berikut.

A. Emphatize

Hasil Emphatize dilakukan dengan proses Survey. Prosesnya dilakukan dengan media Google Form yang akan dibagikan ke Media Sosial, dan proses Survey dijalankan selama 3 hari.

Tabel 1. Hasil Survey

No	Menurut kalian kenapa beberapa Mahasiswa mengikuti webinar hanya untuk mendapatkan sertifikat?
1	Jaminan supaya seolah olah aktif
2	Kewajiban dari sebuah Universitas sebagai kunci kelulusan atau syarat
3	karna mahasiswa lebih mementingkan sertifikat
4	meurut saya hal itu karena di berbagai kampus mengharuskan sertifikat itu sebagai salah satu yang harus dikumpulkan agar mereka bisa menyelesaikan studi mereka di tugas akhir
5	agar terlihat keren
6	Supaya mendapatkan pengalaman dan ilmu baru
7	Karena penting, dan pengalaman dan pengetahuan nya itu lebih penting dari sertifikat nya. Belajar dari orang-orang yang sudah berpengalaman
8	Untuk menambah wawasan dan pengetahuan tambahan
9	Karena mahasiswa dapat meningkatkan kapasitas dirinya melalui webinar
10	Saya sebagai mahasiswa aktif tentunya perlu sertifikat saat mengikuti webinar
11	Untuk menambah wawasan
12	Untuk mengumpulkan sertifikat poin
13	Karena manusia butuh pengakuan dan pembuktian
14	Karena tidak mendalami dengan benar betapa penting nya ilmu yang di dapat kan Saat webinar, dan Malas mencerna apa yang di sampai kan pematiri/mentor
15	Karna sertifikat di perlukan Untuk mendampingi ijazah
16	Karena sertifikat tersebut biasanya adalah salah satu syarat yang dibutuhkan dalam pengajuan Tugas Akhir
17	Untung menambah koleksi keterampilan, pujian dan agar mudah lamar kerja
18	Ada yg karena sarat tertentu dari dosen jadi bukan karena mahasiswa tersebut suka dengan webinarnya atau mengerti tentang apa yg dia ikuti.
19	Mungkin tujuannya untuk menambah wawasan
20	Syarat untuk kepentingan selanjutnya.
21	Karna ada tuntutan dari kampus syarat pendamping skripsi adalah sertifikat
22	Mungkin mereka gabut, atau merasa jika punya sertifikat itu sebuah pencapaian sendiri, walaupun memang sertifikat tidak terlalu berguna tapi itu sejujurnya memang sebuah pencapaian/kebanggaan sendiri
23	Untuk mengumpulkan point yang tujuannya untuk skripsi
24	Buat mengisi waktu luang biar gak gabut, sekalian koleksi berbagai sertifikat
25	Menurut saya beberapa mahasiswa mengikuti webinar hanya untuk mendapatkan sertifikat karena adanya pihak sekolah yang mengharuskan mahasiswa mengumpulkan sertifikat sebanyak mungkin. dan ada juga mahasiswa yang merasa bahwa sertifikat

penting untuk melamar kerja di masa depan, berpikiran semakin banyak sertifikat maka semakin banyak pengetahuan dan semakin banyak pengetahuan semakin tinggi peluang mudahnya melamar pekerjaan.

Pada tabel I menunjukkan bahwa banyak responden memiliki jawaban mereka sendiri – sendiri, tetapi pada point yang paling banyak ialah karena tuntutan kampus sebagai salah satu syarat dalam kelulusan dan juga ada beberapa yang memiliki ambisi untuk mendapatkan informasi / ilmu yang ingin didapatkan, sebagai bentuk dokumen kerja, dan sebagainya.

B. Define

Dari berbagai jawaban responden yang didapatkan saat proses *Emphatize*, alasan dibalik pertanyaan kenapa mahasiswa mengikuti webinar untuk mendapatkan e-sertifikat saja karena mereka dituntut untuk memiliki sertifikat sebagai salah satu syarat kelulusan.

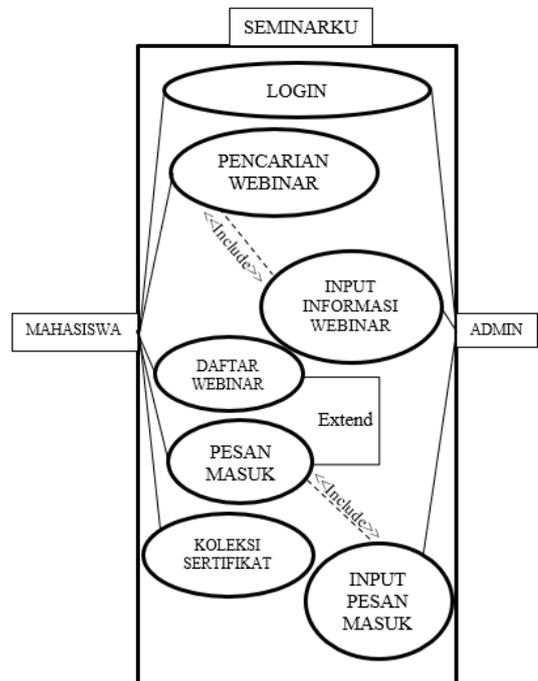
C. Ideate

Pada tahap ini proses mencari ide – ide terbaik untuk bisa diimplementasikan ide tersebut menjadi fitur aplikasi webinar yang dapat mudah digunakan semua mahasiswa melalui *smartphone*. Pemilihan aplikasi *smartphone* dikarenakan mahasiswa akan lebih mudah dan cepat mengakses dengan aplikasi ketimbang membuka webiste. Lalu tidak semua mahasiswa yang memiliki laptop / *notebook* / *personal computer* ketimbang *smartphone* yang dimana rata – rata mahasiswa sudah memilikinya.

D. Prototype

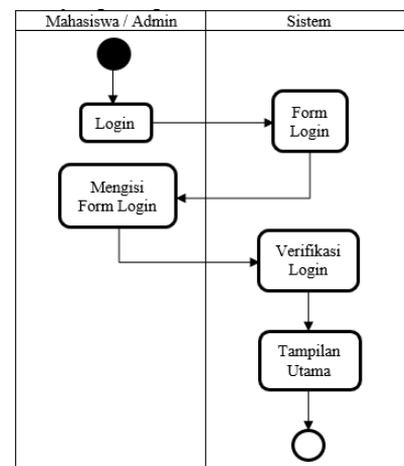
Tahap ini merupakan tahap perancangan gambar *use case diagram* yang mendefinisikan fungsi dengan *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *Class Diagram* dari sistem tersebut, dimana Mahasiswa dapat melakukan aktifitas *Login*, pencarian webinar, daftar webinar, koleksi sertifikat, dan pesan masuk. Sedangkan Admin dapat melakukan *Login*, input informasi pencarian webinar dan input pesan masuk.

Gambar 2. Class Diagram

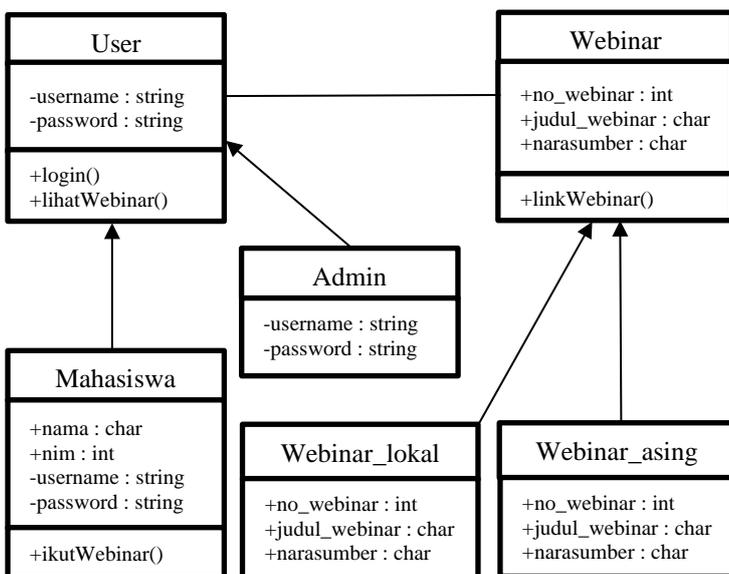


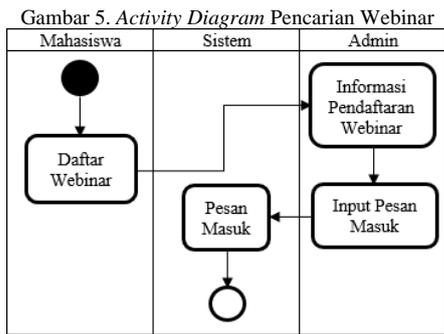
Gambar 3. Use Case Diagram

Activity Diagram

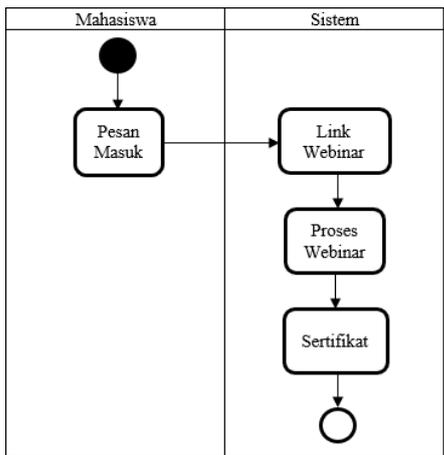


Gambar 4. Activity Diagram Login

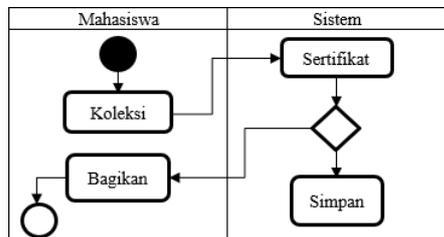




Gambar 5. Activity Diagram Pencarian Webinar

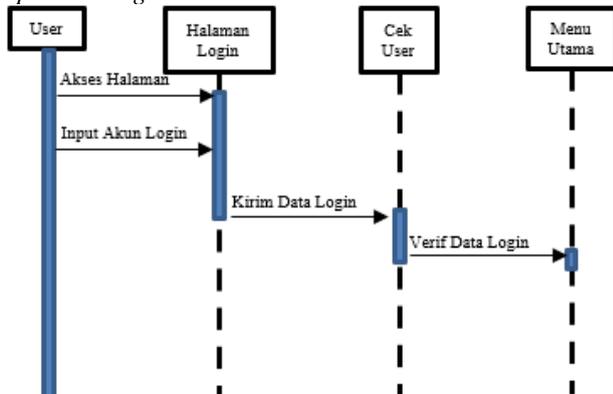


Gambar 6. Activity Diagram Pesan Masuk

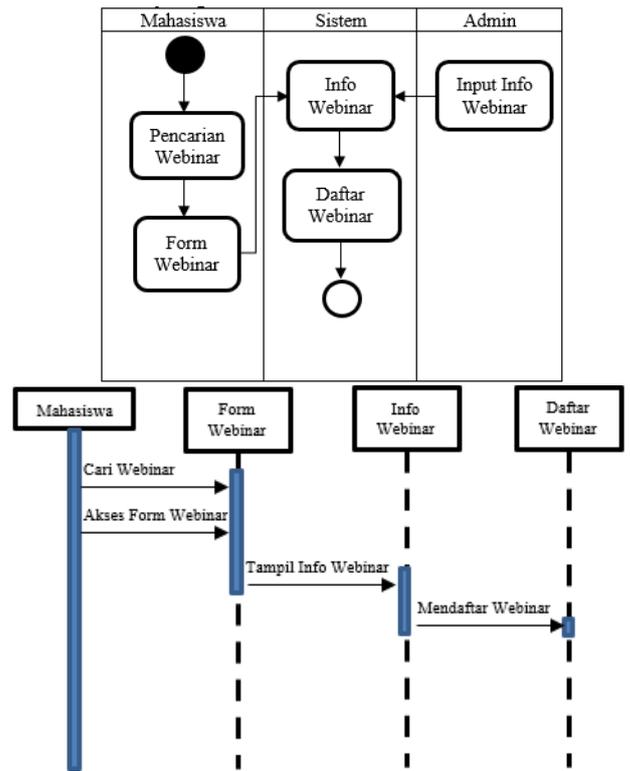


Gambar 7. Activity Diagram Koleksi Sertifikat

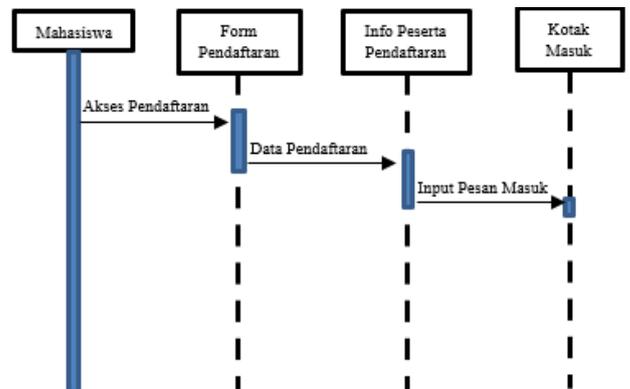
Sequence Diagram



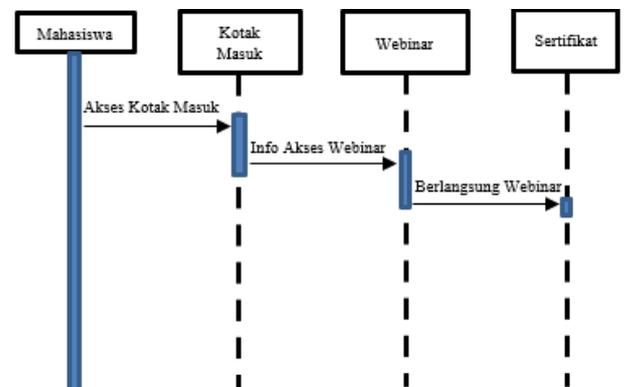
Gambar 8. Sequence Diagram Login



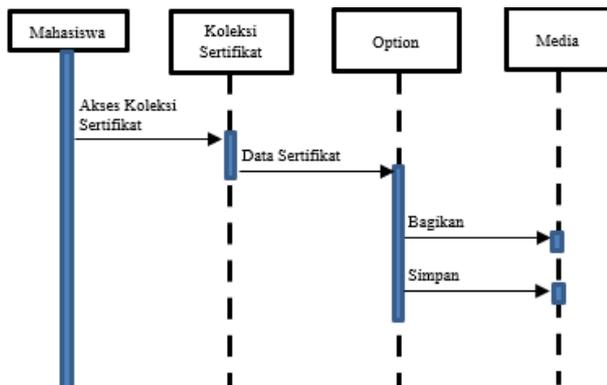
Gambar 9. Sequence Diagram Pencarian Webinar



Gambar 10. Sequence Diagram Daftar Webinar



Gambar 12. Sequence Diagram Kotak Masuk



Gambar 13. Sequence Diagram Koleksi Sertifikat



Gambar 14. Tampilan Login

Gambar 14 menunjukkan tampilan laman *Login* yang diperuntukan mahasiswa yang ingin mengakses fitur pencarian webinar dan koleksi sertifikat.



Gambar 15. Tampilan Awal Aplikasi Seminarku

Gambar 15 merupakan tampilan awal aplikasi yang terdiri dari 3 fitur: Pencarian Webinar, Koleksi Sertifikat, dan Kotak Masuk. Fungsi fitur ini disesuaikan hasil dari *emphatize* yang membutuhkan mempermudah pencarian webinar dan e-sertifikat. Tetapi proses ini dapat dilihat setelah melalui *Login*.



Gambar 16. Tampilan Pendaftaran Webinar

Gambar 16 menunjukkan tampilan pendaftaran webinar yang mahasiswa ingin ikuti. Tampilan tersebut memberi informasi sekilas tentang webinar yang akan diselenggarakan sebelum dilanjutkan proses pendaftaran. Jika sudah didaftarkan akan dikirim pesan berupa informasi link meeting di fitur kotak masuk.



Gambar 17. Tampilan Kotak Masuk

Gambar 17 menampilkan fitur Kotak Masuk berisi pesan informasi link webinar yang telah didaftarkan. Fitur tersebut diperuntukan Mahasiswa untuk menyimpan informasi webinar.



Gambar 18. Tampilan Koleksi Sertifikat

Gambar 18 menampilkan e-sertifikat webinar mahasiswa yang telah mereka ikuti. Fitur tersebut berfungsi menampilkan e-sertifikat dan dapat menyimpan dan membagikan e-sertifikat mereka berupa link yang dapat diakses orang yang tidak memiliki e-sertifikat tersebut sebagai menampilkan saja yang tidak dapat di *screenshot*.

5. Test and Implement

Tahapan terakhir ini dilakukan untuk uji coba fungsi aplikasi dapat diterapkan dan digunakan mahasiswa untuk

kebutuhan kegiatan webinar. Aplikasi ini dirancang dapat digunakan mahasiswa dengan mudah tanpa perlu fitur yang meribetkan baik dari proses login hingga dapat sertifikat. Dari survey testimoni yang telah kami dapatkan direspon dengan baik sama mahasiswa.

Tabel 2. Hasil Testimoni

No	Halo bro/sis, kemarin kami adain survey buat mahasiswa yang kebanyakan dari survey sebelumnya "kenapa mahasiswa ikut webinar hanya untuk e-sertifikat", sekarang kami ingin bro/sis menilai desain perancangan aplikasi webinar kami. menurut kalian apakah terbantu?
1	Lumayan membantu.
2	Menurut saya desain berikut membantu karena didalam aplikasi ini saya bisa mendapatkan informasi untuk mengikuti webinar.
3	Menurut pendapat saya desain perancangan aplikasi webinar sudah cukup baik dan mahasiswa yang ikut cukup terbantu sekali webinar.
4	Sangat membantu
5	Membantu, alangkah baiknya diberi form akun
6	Iya. Kelima desain tersebut sangat membantu sehingga Ketika orang melihatnya mereka langsung paham apa yang harus mereka lakukan dan persiapan
7	Membantu
8	Lumayan membantu
9	Menurut saya membantu karena dengan nada aplikasi ini kita jadi bisa mengikuti webinar
10	Berilah beberapa fitur lagi supaya lebih membantu
11	Lebih membantu
12	Saya rasa terbantu...desain ini kelihatan simple tapi bagus untuk dikerjakan.

IV. KESIMPULAN

Hasil Kesimpulan yang bisa ditarik berdasarkan penelitian ini adalah pendekatan *Design Thinking* bisa diterapkan dalam menyelesaikan permasalahan mahasiswa ini dengan hasil akhir berupa *prototype* aplikasi yang dapat membantu mempermudah kegiatan webinar mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. H. Adinugraha, Muhlisin, Karimaturrizza, D. Syafa'ah, and D. S. Arum, "PELATIHAN TATA KELOLA WEBINAR BAGI PENGURUS DAN ANGGOTA UKK KSR PMI UNIT IAIN PEKALONGAN," *J. Pengabd. Masy.*, vol. 1, pp. 30–46, 2021.
- [2] D. A. Inzani *et al.*, "Webinar Pelatihan Media Pembelajaran," *J. Lepa-Lepa Open*, vol. 1, no. 1, pp. 143–151, 2021.
- [3] S. Silaen, A. S. Maryatmi, A. Mucharam, T. Hamidah, and T. Susilarini, "LAPORAN KEGIATAN WEBINAR PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (PKM)," Jakarta, 2020.
- [4] V. A. Gogali, M. Tsabit, and F. Syarief, "Pemanfaatan Webinar Sebagai Media Komunikasi Pemasaran Di Masa Pandemi Covid-2019 (Studi Kasus Webinar BSI Digination " How To Be A Youtuber And An Entrepreneur)," *J. Hum. Bina Sarana Inform.*, vol. 20, no. 2, pp. 182–187, 2020.
- [5] D. Dwiyantri, "Analisis Faktor-Faktor yang Memengaruhi Efektivitas Webinar selama Masa Pandemi Covid-19," *J. IDEAS*, vol. 7, no. 2, pp. 67–80, 2021, doi: 10.32884/ideas.v7i2.339.
- [6] A. Falahi, M. H. Fikri, and R. Pulungan, "Kinerja Tutor Terhadap Kepuasan Mahasiswa Pada Tutorial Webinar (TUWEB) PGSD UPBJJ-UT Makassar Di Kabupaten Wajo," *J. Ekon. dan Pendidik.*, vol. 4, no. 1, pp. 80–88, 2020.
- [7] S. Silvianita and E. Yulianto, "WEBINAR SEBAGAI

- KEGIATAN PENINGKATAN KOMPETENSI,” *J. Kajian, Penelit. dan Pengemb. Pendidik.*, vol. 6356, pp. 113–119, 2020.
- [8] N. Durahman and Z. M. Noer, “APLIKASI SEMINAR ONLINE (WEBINAR) UNTUK PEMBINAAN WIRAUUSAHA BARU,” *J. Manaj. Inform.*, vol. 6, no. 2, pp. 111–120, 2019.
- [9] S. Adam and S. Widianoro, “Rancang Purwarupa Aplikasi Becapap Bagi Masyarakat Pesisir dengan Pendekatan Design Thinking,” *J. Appl. Informatics Comput.*, vol. 3, pp. 96–101, 2019.
- [10] Y. Syahrul, “PENERAPAN DESIGN THINKING PADA MEDIA KOMUNIKASI VISUAL PENGENALAN KEHIDUPAN KAMPUS BAGI MAHASISWA BARU,” *J. Bhs. Rupa*, vol. 2, no. 2, pp. 109–117, 2019.