

**PERANCANGAN APLIKASI BIMBINGAN SKRIPSI ONLINE “EDUVION”
DENGAN METODE DESIGN THINKING DAN SCRUM**

PRAKTEK KERJA LAPANGAN



Oleh :

MUHAMMAD REVANZA

NPM 21081010299

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR
2024**

**LEMBAR PENGESAHAN
PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

**LEMBAR PENGESAHAN
PRAKTEK KERJA
LAPANGAN**

Judul : PERANCANGAN APLIKASI BIMBINGAN
SKRIPSI ONLINE "EDUVION" DENGAN
METODE DESIGN THINKING DAN SCRUM
Oleh : MUHAMMAD REVANZA
NPM : 21081010299

Telah Disahkan dan Disetujui, pada : Hari Rabu, Tanggal 15 Januari 2024

Menyetujui
Dosen Pembimbing **Pembimbing Lapangan**



Afina Lina Nurlaili, S.Kom, M.Kom
NIP 19931213 202203 210



Siti Maharani Putri
NIP. IL01230124

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Koordinator Program Studi Informatika



Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, M.T.
NIP 19681126 199403 2 001



Fetty Tri Anggraeny, S.Kom., M.Kom
NIP 19820211 2021212 005

Surat Pernyataan

SURAT PERNYATAAN

Surat Pernyataan

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Revanza

NPM : 21081010299

Menyatakan bahwa kegiatan PKL yang saya lakukan memang benar-benar telah kami lakukan di Perusahaan/instansi :

Nama Perusahaan/Instansi : PT. Kinema Systrans Multimedia

Alamat : Jl. Hang Lekiu KM 2 Sambau, Nongsa, Kota Batam 29466

Valid, dan perusahaan/instansi tempat kami PKL benar adanya dan dapat dibuktikan kebenarannya. Jika saya menyalahi surat pernyataan yang saya buat maka saya siap menapatakan konsekuensi akademik maupun non-akademik. Berikut surat pernyataan saya buat sebagai syarat laporan PKL di prodi teknik informatika, FIK, UPN "Veteran" Jawa Timur.

Hormat Saya,



Muhammad Revanza

21081010299

Judul	: Perancangan Aplikasi Bimbingan Skripsi Online “Eduvion” Dengan Metode Design Thinking dan SCRUM
Studi Kasus	: Kampus
Penulis	: Muhammad Revanza
Pembimbing	: Afina Lina Nurlaili, S.Kom, M.Kom

ABSTRAK

Penyusunan skripsi merupakan tantangan besar bagi mahasiswa di Institut Pendidikan Tinggi, dengan kendala internal dan eksternal yang seringkali menghambat kelancaran proses tersebut. Penelitian Mujiyah dkk (2001) mengidentifikasi permasalahan utama termasuk kendala dengan Dosen Pembimbing, keterbatasan waktu, dan kejadian tidak terduga di luar perencanaan. Dalam menghadapi era digital yang semakin berkembang, strategi optimalisasi sistem bimbingan tugas akhir menjadi krusial. Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan pada pengembangan platform bimbingan online bernama Eduvion untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembimbingan skripsi.

Eduvion dirancang sebagai solusi interaktif dan kolaboratif untuk memfasilitasi komunikasi efektif antara mahasiswa dan dosen. Platform ini menyediakan berbagai fitur, termasuk ruang bimbingan online, pengunggahan file, review, konsultasi, kalender akademik, dan link materi digital pendukung. Implementasi Eduvion diharapkan membawa dampak positif dengan membantu mahasiswa dan dosen berkomunikasi secara efisien, meningkatkan transparansi proses bimbingan, serta meminimalkan hambatan yang sering terjadi.

Platform ini hadir dalam bentuk aplikasi mobile dan website, memungkinkan mahasiswa melakukan bimbingan online dengan mudah dan efisien. Seiring itu, Eduvion membantu dosen mengoptimalkan bimbingan tanpa mengganggu jadwal lainnya. Fitur-fitur seperti accept/reject file, komentar, coretan, saran, dan notifikasi alert memperkaya pengalaman pengguna dan meningkatkan produktivitas dalam proses bimbingan skripsi.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kendala internal dan eksternal memengaruhi proses penyusunan skripsi. Dalam konteks ini, Eduvion memberikan solusi berupa platform bimbingan online yang memecahkan beberapa permasalahan utama, yaitu komunikasi yang efektif, aksesibilitas

terhadap materi, dan manajemen waktu. Solusi ini terdiri dari tiga aspek utama: platform interaktif untuk komunikasi efektif antara mahasiswa dan dosen, platform bimbingan online dengan berbagai fitur pendukung, dan dukungan bagi dosen dalam mengoptimalkan bimbingan.

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi yang mencakup kebutuhan mahasiswa dan dosen dalam proses bimbingan skripsi. Dengan Eduvion, diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas penyusunan skripsi, menciptakan transparansi, dan mengoptimalkan waktu bagi mahasiswa dan dosen. Sebagai solusi yang berbasis teknologi, Eduvion memberikan alternatif yang inovatif untuk menanggulangi kendala dalam proses bimbingan skripsi di era digital ini.

Kata Kunci: Pembimbingan Skripsi, Optimalisasi Sistem Bimbingan, Eduvion, Efisiensi, Transparansi.

Title	: Build the "Eduvion" Online Thesis Guidance Application with Design Thinking and Scrum Methodology
Study Case	: Campus
Writers	: Muhammad Revanza
Supervisor	: Afina Lina Nurlaili, S.Kom, M.Kom

ABSTRACT

The process of composing a thesis poses a significant challenge for students at Higher Education Institutions, with internal and external constraints often hindering the smooth progression of this process. Mujiyah et al.'s research in 2001 identified major issues, including challenges with Thesis Supervisors, time limitations, and unforeseen events beyond planning. In response to the evolving digital era, the optimization of the final project supervision system becomes crucial. Therefore, this study focuses on the development of an online guidance platform named Eduvion to enhance the efficiency and effectiveness of the thesis supervision process.

Eduvion is designed as an interactive and collaborative solution to facilitate effective communication between students and faculty. The platform offers various features, including online guidance spaces, file uploads, reviews, consultations, academic calendars, and links to supporting digital materials. The implementation of Eduvion is expected to have a positive impact by assisting students and faculty in efficient communication, improving the transparency of the guidance process, and minimizing common obstacles.

This platform is available in the form of a mobile application and website, enabling students to engage in online guidance effortlessly. Additionally, Eduvion aids faculty in optimizing guidance without disrupting their schedules. Features such as file acceptance/rejection, comments, annotations, suggestions, and notification alerts enhance the user experience and boost productivity in the thesis supervision process.

Previous research indicates that internal and external constraints affect the thesis composition process. In this context, Eduvion offers a solution in the form of an online guidance platform addressing key issues, including effective communication, accessibility to materials, and time management. This solution comprises three main aspects: an interactive platform for effective

communication between students and faculty, an online guidance platform with various supporting features, and support for faculty to optimize guidance.

The outcome of this research is an application that meets the needs of both students and faculty in the thesis supervision process. Eduvion is expected to enhance the efficiency and effectiveness of thesis composition, creating transparency, and optimizing time for both students and faculty. As a technology-based solution, Eduvion provides an innovative alternative to address challenges in the thesis supervision process in this digital era.

Keywords: Thesis Supervision, Guidance System Optimization, Eduvion, Efficiency, Transparency.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan kegiatan PKL atau Praktek Kerja Lapangan serta dapat menyelesaikan laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) yang berjudul “Perancangan Aplikasi Bimbingan Skripsi Online Eduvion Dengan Metode Design Thinking Dan Scrum” dengan waktu yang sudah ditentukan.

Sebagai penyusun, saya menyadari bahwa masih terdapat kekurangan baik dari penyusunan hingga tata bahasa penyampaian dalam laporan ini. Oleh karena itu, saya dengan rendah hati menerima saran dan kritik dari pembaca agar saya dapat memperbaiki laporan ini. saya berharap semoga Laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) yang saya susun ini memberikan manfaat dan juga inspirasi untuk pembaca.

Surabaya, 12 Januari 2024



Muhammad Revanza

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas segala berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kegiatan Praktek Kerja Lapangan di PT Kinema Systrans Multimedia. Penyusunan laporan ini tentunya tidak terlepas dari bantuan, motivasi, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis selama menyusun laporan ini hinggaselesai.

1. Terima kasih yang setinggi-tingginya saya sampaikan kepada Bapak Nadiem Anwar Makarim, B.A., M.B.A sebagai Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, serta koordinator Kampus Merdeka. Keberhasilan Praktek Kerja Lapangan ini tidak terlepas dari dukungan dan arahan yang diberikan.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Akhmad Fauzi, M.MT., selaku Rektor Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur.
3. Saya mengucapkan terima kasih kepada Bapak Mike Wiluan sebagai CEO PT Kinema Systrans Multimedia, selaku koordinator dari Infinite Learning. Terima kasih juga kepada tim Infinite Learning yang telah memberikan panduan dan bimbingan selama pelaksanaan PKL.
4. Orang tua penulis yang selalu memberikan doa serta dukungan baik secara moril maupun materil kepada penulis.
5. Ibu Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur.
6. Bapak Muhammad Muharrom Al Haromainy, S.Kom., M.Kom., selaku Koordinator Praktek Kerja Lapangan Program Studi Informatika Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur.
7. Bapak Eka Prakarsa Mandyartha, S.T., M.Kom, selaku PIC MBKM Program Studi Informatika Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur.
8. Ibu Afina Lina Nurlaili, S.Kom, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, petunjuk, dan bimbingan untuk pelaksanaan PKL.
9. Kepada kakak-kakak mentor dari Infinite Learning, penulis mengucapkan terima kasih atas kerjasama dan pengetahuan yang telah dibagikan selama kegiatan ini. Kontribusi kakak-kakak mentor sangat berarti dalam memperkaya pengalaman saya.
10. Seluruh perangkat dan staf yang sudah memberikan dukungan dan ilmu-ilmu kepada

penulis selama Praktek Kerja Lapangan berlangsung, serta teman - teman Praktek Kerja yang berasal dari berbagai Universitas dan Sekolah.

Akhir kata, semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa membalas semua kebaikan yang telah diberikan. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca serta memberikan pemikiran baru yang bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan.

DAFTAR ISI

Perancangan Aplikasi Bimbingan Skripsi Online “Eduvion” Dengan Metode Design Thinking dan SCRUM

LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	1
DAFTAR TABEL	2
BAB I PENDAHULUAN	3
1.1 Latar Belakang	3
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan Praktek Kerja Lapangan	5
1.4.1 Tujuan Umum	5
1.4.2 Tujuan Khusus	5
1.5 Manfaat	5
1.5.1 Bagi Penulis	5
1.5.2 Bagi Instansi	6
BAB II	7
GAMBARAN UMUM TEMPAT PKL	7
2.1 Sejarah PT. Kinema Systrans Multimedia	7
2.2 Visi dan Misi	7
2.2.1 Visi	7
2.2.2 Misi	8
2.3 Struktur Organisasi	9
BAB III PELAKSANAAN	10
3.1 Waktu dan Tempat PKL	10

3.2.	<i>Pelaksanaan</i>	10
3.2.1.	<i>Tinjauan Pustaka</i>	10
B.	<i>Design Thinking</i>	11
	<i>Sistem Informasi</i>	12
C.	<i>Aplikasi mobile</i>	13
D.	<i>Flowchart</i>	13
E.	<i>Big Idea</i>	13
F.	<i>Research Objective</i>	14
G.	<i>Research Question</i>	14
H.	<i>Synthesis</i>	14
I.	<i>Teknik 4W</i>	15
J.	<i>Target User dan Target Market</i>	16
K.	<i>Final Solution Concept</i>	16
L.	<i>App Statement</i>	17
M.	<i>User Persona</i>	17
N.	<i>Bussines Model Canvas (BMC)</i>	17
O.	<i>Low Fidelity</i>	18
P.	<i>High Fidelity</i>	18
Q.	<i>Front-End</i>	19
R.	<i>Back-End</i>	19
3.2.2.	<i>Pelaksanaan PKL</i>	20
BAB IV		51
HASIL DAN PEMBAHASAN		51
4.1.	<i>Implementasi Program</i>	51
BAB V PENUTUP		63
5.1.	<i>Kesimpulan</i>	63
5.2.	<i>Saran</i>	64
DAFTAR PUSTAKA		65
LAMPIRAN		66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Infinite Learning	7
Gambar 2.2 Struktur organisasi PT Kinema Systrans Multimedia.....	9
Gambar 3.14 Research Question	20
Gambar 3.15 Research Question2	21
Gambar 3.16 Research Question3	21
Gambar 3.17 Research Question4	22
Gambar 3.3 teknik 4w	24
Gambar 3.4 target user dan market	25
Gambar 3.5 user persona 1	26
Gambar 3.6 user persona 2	27
Gambar 3.7 Business Model Canvas (BMC)	27
Gambar 3.8 flowchart 1.....	28
Gambar 3.9 flowchart 2.....	29
Gambar 3.10 Medium Fidelity Beserta Prototype.....	30
Gambar 3.11 High Fidelity Beserta Prototype	31
Gambar 3.12 front-end.....	31
Gambar 3.13 back-end	35
Gambar 8 Home Screen	55
Gambar 9 Konsultasi(mahasiswa).....	55
Gambar 10 Status(Mahasiswa).....	56
Gambar 11 Konsultasi1(dosen).....	57
Gambar 12 Konsultasi2(dosen).....	57
Gambar 13 Status(dosen)	58
Gambar 14 Ejurnal.....	59
Gambar 15 Kalender Akademik.....	59
Gambar 16 Landing Page	60
Gambar 17 Kalender Akademik.....	60
Gambar 18 Pengajuan bimbingan2.....	61

Gambar 19 Pengajuan Bimbingan	61
Gambar 20 Ejurnal.....	62

DAFTAR TABEL

Tabel 2.2 Periode Kegiatan Android Mobile Development	10
Table 5 Tim Mobile Beta+.....	53
Table 6 Tim Web Beta+.....	54