

ABSTRAK

E-Mentoring atau mentoring elektronik adalah sebuah program yang memungkinkan mahasiswa untuk mendapatkan bimbingan dari dosen Telkom University sebagai mentor dalam bentuk nasihat, pengembangan akademik, pemahaman materi, pemilihan karir, dan tantangan profesional. Program ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa yang ingin meningkatkan keterampilan serta mempersiapkan diri dimasa mendatang dan memberikan akses kepada dosen dalam mencari talent yang sesuai dengan kriteria. Penelitian ini melibatkan 2 partisipan yaitu dosen dan mahasiswa sebagai responden. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Design Thinking, yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu pemahaman masalah, eksplorasi, pembuatan ide, prototyping, dan pengujian. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah produk berupa platform mentoring pada lingkup Telkom University sebagai sarana interaksi antara dosen sebagai mentor dan mahasiswa sebagai mentee. Penelitian ini menciptakan sebuah produk berupa platform website yang bernama “Telkom Mentoring” sebagai solusi untuk memfasilitasi interaksi antara dosen dan mahasiswa dalam melakukan 1:1 mentoring. Setelah tahap perancangan prototype website Telkom Mentoring selesai dilakukan, peneliti melakukan pengujian yang melibatkan dosen dan mahasiswa sebagai partisipan. Hasil pengujian SEQ menunjukkan skor 6,2 dan untuk SUS mendapatkan skor 85,6 dengan grade B, ini menunjukkan tingkat kepuasan pengguna yang tinggi. Skor tersebut menjelaskan bahwa dosen dan mahasiswa merasa sistem pada website Telkom Mentoring sudah mudah untuk digunakan, efisien, dan telah memenuhi kebutuhan pengguna. Dengan hasil ini membuktikan bahwa penggunaan metode Design Thinking dalam perancangan website Telkom Mentoring telah berhasil memberikan pengalaman pengguna yang baik, mudah untuk digunakan serta efisien.

Kata kunci — *User Experience, User Interface, E-Mentoring, Design Thinking*