

## ABSTRAK

Selain kegiatan belajar mengajar, penelitian merupakan salah satu aktivitas utama dalam dunia akademik. Mulai dari jenjang strata S1 sampai S3 membutuhkan aktivitas penelitian sebagai syarat kelulusannya. Penelitian juga menjadi kegiatan utama untuk dosen perguruan tinggi dan para peneliti di luar lingkungan akademik. Namun, kegiatan ini tidak selalu berjalan mulus dan dapat mempengaruhi waktu kelulusan para mahasiswa. Kurangnya pemahaman peneliti terkait permasalahan yang diangkat, metodologi yang digunakan serta kurangnya data dari para ahli yang dapat menghambat proses penelitian. Penelitian ini akan difokuskan pada pengembangan media interaksi berupa platform digital untuk memfasilitasi proses pencarian data penelitian yang dilakukan peneliti kepada narasumber ahli terkait dengan topik spesifik yang dikaji. Pemahaman model bisnis akan dikaji untuk menghasilkan suatu konsep strategi yang tepat bagi perancangan platform riset ini. Berdasarkan masukan pengguna dan penerapan prinsip desain visual serta desain interaksi yang baik akan dibentuk prototipe platform riset. Media digital yang baik tidaklah cukup jika tidak mempertimbangkan pendekatan pengguna dan prinsip-prinsip desain visual. Pada penelitian ini digunakan metode kualitatif dengan pendekatan *design thinking* untuk mendefinisikan permasalahan dan kebutuhan yang ada dari sisi peneliti. Implementasi tahap *design thinking* dilakukan mulai dari proses pengumpulan data melalui observasi hingga wawancara, penguraian dan analisa data, perancangan dan pengembangan solusi hingga pengujian yang dilakukan pada calon user.

Kata Kunci: Platform Riset, Model Bisnis, Antarmuka Pengguna, Pengalaman Pengguna, *Design Thinking*.