

**Pengembangan *Website* *Konseling Self Regulation* Menggunakan *UX Design Thinking* dan  
Metode Psikologi Sosial**

**SKRIPSI**

Pembimbing 1 : Rosa Ariani Sukanto, M.T.

Pembimbing 2 : Ani Anisyah, S.Pd, M.T.



Disusun Oleh :

Amar Musaddad

NIM 1908207

**PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER**

**FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2023**

Pengembangan *Website* Konseling *Self Regulation* Menggunakan *UX Design Thinking* dan  
Metode Psikologi Sosial

Oleh  
Amar Musaddad  
NIM 1908027

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer  
pada Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

© Amar Musaddad  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2023

Hak cipta dilindungi Undang-Undang  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan  
dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

Pengembangan *Website* Konseling *Self Regulation* Menggunakan *UX Design Thinking* dan  
Metode Psikologi Sosial (Studi Kasus: SMAN 1 Jasinga Kabupaten Bogor)

Amar Musaddad

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

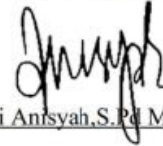
Pembimbing I



Rosa Arzani Sukarnito, M.T.

NIP: 198109182009122003

Pembimbing II



Ani Ansyah, S.Pd M.T.

NIP: 920200419930811201

Mengetahui

Ketua Program Studi Ilmu Komputer



Dr. Muhamad Nursalman, M.T.

NIP: 197909292006041002

## ABSTRAK

Dalam perkembangan teknologi yang pesat saat ini, teknologi telah menyebar hampir di semua kalangan dan bidang. Peran teknologi ini sangat membantu manusia dalam berbagai hal, termasuk dalam bidang pendidikan. Sekolah sebagai tempat pembelajaran memainkan peran penting dalam membangun dan meningkatkan kompetensi siswa. Salah satu permasalahan yang dihadapi adalah kontrol diri siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, *self-regulated* menjadi penting untuk meningkatkan kemampuan siswa dan menghindari perilaku prokrastinasi akademik yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor pendidikan dan sosial juga berpengaruh terhadap karakter dan perkembangan *self-regulated* pada siswa. Dalam menghadapi tantangan ini, bimbingan dan konseling online menjadi solusi dengan memanfaatkan teknologi informasi, komputer, dan internet. Penelitian ini menggunakan metode *UX Design Thinking* dengan tahapan *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Tujuannya adalah memberikan rekomendasi model UI/UX pada website konseling online dengan mengidentifikasi permasalahan karakteristik siswa. Hasil evaluasi dari 30 responden mendapatkan skala *Attractiveness, Dependability, Stimulation* berada pada kategori "Excellent" dan *Perspicuity, Efficiency, Novelty* berada pada kategori "Good". Pada pengujian SUS hasil yang didapatkan untuk *website* yang dikembangkan mendapatkan nilai sebesar 75, pada nilai tersebut berada pada kategori "Good" dengan rentang penerimaan pengguna berada di "acceptable". Artinya *website* yang telah dikembangkan sudah cukup mudah digunakan oleh pengguna dikarenakan tingkat *usability website* sudah baik.

**Kata Kunci** : Perkembangan Teknologi, *Self Regulated*, Faktor Pendidikan, Sosial Bimbingan dan Konseling *Online, Design Thinking*.

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iv
UCAPAN TERIMAKASIH .....	v
ABSTRAK .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II KAJIAN TEORI.....	8
2.1 Peta Literatur .....	8
2.2 Website Konseling.....	9
2.2.1 Konsep Website Konseling .....	9
2.2.2 Pengertian <i>Website</i> Konseling .....	10
2.3 <i>Self Regulated</i> .....	10
2.3.1 Pengertian <i>Self Regulated</i> .....	10

2.3.2	Komponen <i>Self Regulated</i> .....	12
2.3.3	Aspek-aspek <i>Self Regulated</i> .....	13
2.4	Design Thinking .....	13
2.4.1	Pengertian <i>Design Thinking</i> .....	13
2.4.2	Metode Design Thinking .....	14
2.5	Psikologi Sosial .....	17
2.5.1	Pengertian Psikologi Sosial .....	17
2.5.2	Metode Psikologi Sosial .....	17
2.6	Teori Evaluasi Heuristik .....	19
2.7	System Usability Scale (SUS).....	20
2.8	User Experience Questionnaire (UEQ).....	23
2.9	Penelitian Terdahulu .....	25
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>		<b>30</b>
3.1	Desain Penelitian .....	30
3.2	Alat Penelitian .....	38
3.3	Desain Sistem .....	38
3.4	Bahan Penelitian .....	41
3.5	Diagram Alir .....	41
3.6	Teknik Pengujian Sistem .....	43
3.7	Validasi Ahli .....	43
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>44</b>
4.1	Tahap <i>Design Thinking</i> .....	44
4.1.1	<i>Emphatize</i> .....	44

4.1.2 <i>Define</i> .....	48
4.1.3 <i>Ideate</i> .....	50
4.1.4 Prototype.....	52
4.1.5 <i>Deployment</i> .....	72
4.1.6 <i>Testing</i> .....	75
4.2 Pembahasan Hasil Pengujian .....	96
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	98
5.1 Kesimpulan .....	98
5.2 Saran .....	100
DAFTAR PUSTAKA .....	101
LAMPIRAN .....	104
Lampiran 1 : Lembar Wawancara Guru BK.....	104
Lampiran 2 : Lembar Wawancara Ahli Bimbingan Konseling .....	106
Lampiran 3 : Penilaian UEQ tahap 1.....	108
Lampiran 4 : Penilaian SUS tahap 1 .....	109
Lampiran 5 : Penilaian UEQ Tahap 2 .....	110
Lampiran 6 Penilaian SUS Tahap 2 .....	111
Lampiran 7 : Penilaian UEQ Tahap 3 .....	112
Lampiran 8 : Penilaian SUS Tahap 3 .....	113
Lampiran 9 : Surat Keterangan Penelitian.....	115

## DAFTAR PUSTAKA

- Abi Fa'izzarahman Prabawa., M. Ramli., Lutfi Fauzan, (2018), Pengembangan Website Cybercounseling Realita Untuk Meningkatkan Keterbukaan Diri Siswa Sekolah Menengah Kejuruan, Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling
- Aldisa, R. T., Alfarisi, S., & Abdullah, M. A. (2022). Penerapan Metode Naïve Bayes Dalam Mendiagnosa Penyakit Leptospirosis.
- Anandhi Tristiarati, 2017, Perbandingan User Interface Aplikasi Mobile Pemesanan Tiket Pesawat Online Dengan Design Thinking
- Casapisa, P. A., Raihan Zaki, M., Syah, H., Taufiqi, T., Syeh, E., & Maulana, S. (n.d.). Perancangan aplikasi real estate menggunakan metode Design Thinking. Oktober, 2(2), 45–50.
- Dwi Aprilitha Fauzi (2021), Cyber Counseling Dalam Mengatasi Kejenuhan Pembelajaran Daring Pada Siswa Di Mts Al-Falah Minhajul Karomah Kotabumi Lampung Utara.
- Eni Fariyatul Fahyuni, Dzulfikar Akbar, Nurul Hadi, Mochammad Imron Haris, Nur Kholifah, (2020), Model Aplikasi Cybercounseling Islami Berbasis Website Untuk Meningkatkan Self-Regulated Learning Siswa SMA,
- Fatmala Eva Saroh, 2019, Cyber Counseling Bagi Remaja Di Youth Center Griya Muda Perkumpulan Keluarga Berencana Indonesia (PKBI) Kota Semarang (Analisis Metode Bimbingan Dan Konseling Islam)
- Firdah Amelia Krisnanda., Iis Harianto., (2021),Pemodelan User Interface Dan User Experience Sistem Gaji Karyawan Berbasis Website Pada Sekolah Maitreyawira Palembang Dengan Menggunakan Metode Design Thinking
- Gusti Karnawan , Septi Andryana, Ratih Titi Komalasari, (2021), Implementasi User Experience Menggunakan Metode Design Thinking Pada Prototype Aplikasi Cleanstic Amar Musaddad, 2023
- PENGEMBANGAN WEBSITE KONSELING SELF REGULATION MENGGUNAKAN UX DESIGN THINKING DAN METODE PSIKOLOGI SOSIAL**
- Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



- Handy Susanto, (2006), Mengembangkan Kemampuan Self Regulation Untuk Meningkatkan Keberhasilan Akademik Siswa
- Indah Syafiyah Djoemharsjah, (2021), Cyber Counseling Dengan Pendekatan Cognitive Behavioral Therapy Untuk Mengatasi Ketidakpuasan Terhadap Tubuh (Body Image Dissatisfaction) Pada Remaja Putri Di Twitter
- Kusuma, W. A., Anom Buono, B., Praadita, F. N., & Hidayatulloh, A. R. (2021.). Seminar Nasional Teknologi dan Rekayasa
- Mutia Hartati, (2016), Korelasi Antara Kemampuan Self Regulated Learning Dengan Prestasi Belajar Siswa Viii Di Smpn 2 Tanjung Emas
- Pratama, S., Siraj, A., & Yusuf, M. (2019). Pengaruh Budaya Religius Dan Self Regulated Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa.
- Rapri, H. P., Rokhmawati, R. I., & Hanggara, B. T. (2022). Perancangan dan Pengembangan User Experience Sistem Penilaian Karyawan 360 Derajat PT. Kaltim Daya Mandiri
- Savitri, P., & Ispani, M. (2015). Review Desain Interface Aplikasi Soppoos Menggunakan Evaluasi Hheuristik.
- Sihaloho, L. H. (2016). Hubungan Iklim Sekolah dan Kematangan Emosional dengan Self Regulated Learning pada Siswa Sma N 1 Stabat. Universitas Medan Area.
- Siregar, H. M., & Siregar, S. N. (2021). Profil Self Regulation Mahasiswa Pendidikan Matematika Fkip Universitas Riau Di Masa Pandemi Covid-19. Anargya
- Winati, A., & Others. (2020). Implementasi Metode Design Thinking Untuk Membangun Ide Bisnis Startup “Seekerja.” Universitas Islam Indonesia.
- Yunita Prahesti, 2017, Pengembangan Website Konseling Online Untuk Siswa Di Sma Negeri 1 Gresik Jurnal Bk Unesa. Volume 07 Nomor 03, 144-154

Zimmerman, B. J. (1986). Becoming A Self-Regulated Learner: Which Are The Key Subprocesses? In CONTEMPORARY EDUCATIONAL PSYCHOLOGY

Zimmerman, B. J. (1990). Self-Regulated Learning and Academic Achievement: An Overview. Educational Psychologist, 25(1), 3–17.