

ABSTRAK

E-Mentoring, bentuk *mentoring* elektronik, yang memungkinkan mahasiswa mendapatkan bimbingan, nasihat, dan dukungan dari dosen atau mentor dalam pengembangan akademik, pemahaman materi, pemilihan karir hingga tantangan profesional. Di era arus informasi yang dinamis saat ini, mahasiswa dituntut untuk dapat beradaptasi dan menggali informasi secara lebih selektif yang dapat mengembangkan diri mereka. *E-mentoring* hadir sebagai medium alternatif untuk mengembangkan diri dengan menyediakan medium untuk saling berbagi pengalaman dengan dosen berpengalaman untuk meraih wawasan yang lebih komprehensif dalam lingkungan yang kompetitif. Penelitian ini melibatkan partisipasi mahasiswa dan dosen sebagai responden dalam konteks penelitian yang relevan. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan Design Thinking, yang melibatkan serangkaian tahap seperti pemahaman masalah, eksplorasi, ideasi, prototyping, dan pengujian. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah platform *mentoring* di Telkom University sebagai medium interaksi antara mahasiswa dan dosen, dengan tujuan menyediakan solusi yang efektif sesuai dengan fungsi dan tujuan *e-mentoring*. Peneliti menghasilkan sebuah produk berbentuk platform website yang dinamakan "Telkom *Mentoring*" sebagai solusi yang dapat digunakan oleh mahasiswa dan dosen untuk menjalankan proses 1:1 *mentoring*. Setelah perancangan desain *prototype website* selesai, dilakukan tahap pengujian dengan melibatkan sejumlah partisipan mahasiswa dan dosen. Hasil pengukuran yang didapat untuk skor SEQ sebesar 6,6 dan pada pengukuran SUS, memperoleh skor 85,6 dengan *grade B*, menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi dari *user*. Skor tersebut menandakan bahwa mahasiswa dan dosen merasa sistem tersebut mudah digunakan, efektif, dan memenuhi kebutuhan mereka dalam menjalankan proses *mentoring*. Temuan ini memberikan bukti bahwa pendekatan *Design Thinking* dalam perancangan *prototype website* Telkom *Mentoring* mampu memberikan pengalaman *user* yang baik.

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