

**Abstrak**– Bimbingan skripsi merupakan tahap akademik yang sangat krusial bagi mahasiswa tingkat akhir, namun proses bimbingan di banyak perguruan tinggi Indonesia hingga saat ini masih berjalan kurang optimal akibat komunikasi yang tidak berpusat, pengelolaan revisi yang tidak terstruktur, serta minimnya dukungan antarsesi yang memadai. Penelitian ini merancang dan mengevaluasi aplikasi mobile BimbOl sebagai sistem pendukung bimbingan skripsi secara sistematis menggunakan metodologi *Design Thinking* yang mencakup lima tahap berurutan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Survei awal yang melibatkan 57 responden (45 mahasiswa dan 12 dosen) berhasil mengidentifikasi empat permasalahan utama yang paling banyak dikeluhkan, seperti kesulitan dalam mengoordinasi jadwal bimbingan (73,1% mahasiswa), pengelolaan revisi yang tidak terstruktur (57,8% mahasiswa), tidak adanya notifikasi yang bersifat proaktif (57,9% mahasiswa), serta hilangnya konteks revisi di antara sesi bimbingan (53,3% mahasiswa). Sistem BimbOl yang dihasilkan mengintegrasikan enam fitur inti ke dalam 30 layar interaktif, meliputi penjadwalan kolaboratif, *markup* revisi digital, notifikasi otomatis, dasbor progres, riwayat revisi terstruktur, serta Konsultasi AI dengan empat mode adaptif mencakup sebuah fitur yang belum ditemukan pada sistem manajemen skripsi sejenis. Evaluasi ketergunaan menggunakan *System Usability Scale* melibatkan 15 responden (12 mahasiswa dan 3 dosen) dan menghasilkan skor gabungan sebesar 80,8, melampaui ambang batas Grade A (80,3) sehingga mengonfirmasi kualitas kegunaan BimbOl dalam kategori Sangat Baik/Dapat Diterima. Skor rata-rata mahasiswa mencapai 77,9 (Baik/Dapat Diterima), sementara skor rata-rata dosen mencapai 90,0 (Sangat Baik/Terbaik yang Dapat Dibayangkan), yang menunjukkan bahwa desain aplikasi ini berhasil memenuhi kebutuhan kedua kelompok pengguna secara efektif. Penelitian ini memberikan landasan empiris bagi pengembangan sistem bimbingan skripsi digital generasi berikutnya yang memanfaatkan kecerdasan buatan secara bertanggung jawab dan etis dalam konteks pendidikan tinggi di Indonesia.

**Kata Kunci:** Design Thinking; System Usability Scale; Aplikasi Mobile; Bimbingan Skripsi; Pengalaman Pengguna; Desain Berpusat pada Manusia; Konsultasi AI; Pembelajaran Kolaboratif

**Abstract**– Thesis supervision represents a critical academic stage for undergraduate students, yet conventional guidance processes at many Indonesian universities remain inefficient due to scattered communication channels, unstructured revision management, and lack of structured inter-session support. This research systematically designed and evaluated the BimbOl mobile application as a thesis supervision support system using the Design Thinking methodology across five sequential phases (*empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, and *test*). An initial survey of 57 respondents (45 students, 12 lecturers) identified four dominant pain points: difficult schedule coordination (73.1% of students), unstructured revision management (57.8% of students), absence of proactive notifications (57.9% of students), and loss of revision context between sessions (53.3% of students). The resulting BimbOl system integrates six core features into 30 interactive screens, including collaborative scheduling, digital revision markup, automatic notifications, progress dashboards, structured revision history, and AI Consultation with four adaptive modes a feature not found in comparable thesis management systems. Usability evaluation using the System Usability Scale involved 15 respondents (12 students, 3 lecturers) and yielded a combined score of 80.8, exceeding the Grade A threshold (80.3) and confirming BimbOl's usability quality as Excellent/Acceptable. Student scores averaged 77.9 (Good/Acceptable) while lecturer scores averaged 90.0 (Excellent/Best Imaginable), demonstrating effective design for both user groups. This research provides empirical foundation for next-generation digital thesis supervision systems leveraging artificial intelligence responsibly and ethically in Indonesian higher education.

**Keywords:** Design Thinking; System Usability Scale; Mobile Application; Thesis Supervision; User Experience; Human-Centered Design; AI Consultation; Collaborative Learning