

ABSTRAK

Kemajuan teknologi informasi telah mendorong digitalisasi dalam pendidikan, termasuk dalam kegiatan bimbingan tugas akhir. Namun, belum banyak tersedia *platform* digital yang secara khusus dirancang untuk mendukung komunikasi interaktif antara mahasiswa dan dosen pembimbing. Untuk menjawab permasalahan ini, penelitian ini mengembangkan *Boardify*, sebuah aplikasi *mobile* yang ditujukan untuk memfasilitasi proses konsultasi tugas akhir di Program Studi Teknik Informatika. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahap: *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Data dikumpulkan melalui observasi dan studi pustaka, kemudian dianalisis untuk menyusun persona pengguna, merancang ide solusi, dan membuat prototipe antarmuka aplikasi. Evaluasi dilakukan menggunakan *System Usability Scale (SUS)*. Dari hasil uji coba terhadap 55 responden, diperoleh skor rata-rata SUS sebesar 75,6 yang termasuk dalam kategori “layak digunakan.” Uji validitas dan reliabilitas terhadap instrumen kuisioner juga menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan valid dan reliabel. Temuan ini menunjukkan bahwa *Boardify* dapat memberikan pengalaman penggunaan yang baik dan meningkatkan efektivitas proses bimbingan tugas akhir secara digital. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan sistem konsultasi *mobile* yang berorientasi pada kebutuhan pengguna dalam lingkungan akademik. serta membuka peluang untuk penelitian lanjutan dalam integrasi fitur kecerdasan buatan atau analitik pembelajaran.

Kata Kunci: *Boardify*, tugas akhir, aplikasi *mobile*, *Design Thinking*, *System Usability Scale*