

ABSTRAK

PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA SISTEM PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN DIGITAL BERBASIS LMS UNTUK PENGEMBANGAN UMKM DI TANGERANG SELATAN

Yohanes.¹⁾, Tommi, S.Ds., M.Ds.²⁾

¹⁾ Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Jaya

²⁾ Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Jaya

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) memberikan kontribusi signifikan terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) Indonesia sebesar 61,9% pada tahun 2023. Program Kedaireka sebagai wadah kolaborasi antara perguruan tinggi dengan UMKM di Tangerang Selatan telah menjalankan program pengembangan melalui sesi pembelajaran tatap muka. Namun, keterbatasan waktu pembelajaran yang hanya 2 jam per sesi dan kebutuhan pengulangan materi menjadi tantangan dalam proses transfer pengetahuan. Sistem Manajemen Pembelajaran (Learning Management System/LMS) memiliki potensi besar untuk mendukung proses pembelajaran dengan menyediakan akses fleksibel terhadap materi pembelajaran. Perancangan ini bertujuan untuk mengembangkan antarmuka sistem pembelajaran digital yang mendukung program Kedaireka melalui integrasi pembelajaran hybrid. Metode yang digunakan adalah desain berpusat pada pengguna (user-centered design) dengan pendekatan kualitatif, meliputi observasi program, wawancara UMKM, dan pengujian kegunaan (usability testing). Data dikumpulkan melalui analisis kebutuhan pengguna, studi literatur, dan evaluasi sistem sejenis. Hasil perancangan ini akan menghasilkan prototype antarmuka LMS yang intuitif dan sesuai karakteristik UMKM, mendukung dokumentasi sistematis, dan memungkinkan pelacakan kemajuan pembelajaran. Sistem ini diharapkan dapat mengoptimalkan program pengembangan UMKM melalui akses pembelajaran yang lebih fleksibel dan terstruktur.

Kata kunci: UMKM, *Learning Management System*, Antarmuka, Sistem Pembelajaran Digital, *User-Centered Design*