

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) berkontribusi menyumbang Produk Domestik Bruto (PDB) Indonesia sebesar 61,9% pada tahun 2023. Berdasarkan data tersebut, UMKM memiliki peran penting dalam perputaran roda perekonomian di Indonesia, khususnya pada saat pemulihan ekonomi pasca pandemi Covid 2020. Namun, masih banyak pelaku UMKM yang belum memiliki akses terhadap pelatihan yang berkelanjutan, terutama dalam hal manajemen, digitalisasi, dan pemasaran. Untuk mendukung pertumbuhan, pemerintah Indonesia terus berupaya memberikan program bantuan kepada UMKM supaya dapat terus bertumbuh. Program yang diberikan cukup beragam, mulai dari pinjaman modal usaha dengan bunga murah, pelatihan kewirausahaan, hingga proses legalisasi usaha yang semakin dipermudah. Menteri Keuangan, Sri Mulyani mengatakan pengembangan dan pemberdayaan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) merupakan hal yang sangat penting bagi perekonomian global (Mulyani, 2022). Beliau juga mengatakan bahwa UMKM merupakan tulang punggung perekonomian dunia. Terbukti pada saat pandemi Covid 2020, UMKM berhasil menjadi *booster* bagi pemulihan ekonomi Indonesia.

Pada tahun 2022, pemerintah mempermudah proses legalisasi bagi UMKM melalui peluncuran Online Single Submission (OSS). Menurut Menteri Investasi Indonesia (Lahadalia, 2022), program OSS ini adalah bentuk kolaborasi antara Kementerian Investasi/Badan Koordinasi Penanaman Modal (BKPM), Kementerian Usaha Milik Negara (BUMN), dan Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil Menengah (Kemenkop UKM). Hasil dari kolaborasi ini memberikan kemudahan bagi UMKM untuk mendapatkan izin usaha secara gratis, halal gratis, dan SNI gratis yang dikeluarkan oleh Kementerian Investasi, serta fasilitas permodalan yang disediakan oleh BUMN melalui Kredit Usaha Rakyat (KUR). Berdasarkan peraturan Menteri Koordinator Bidang Perekonomian Nomor 1 Tahun 2023 tentang Pedoman Pelaksanaan Kredit Usaha Rakyat, pemerintah berkomitmen untuk terus berupaya mengoptimalkan program pinjaman modal KUR agar terserap dengan baik (Tim Ekon, 2022). Tidak hanya program peminjaman modal dan legalisasi yang dipermudah, pemerintah juga memberikan pelatihan kewirausahaan bagi UMKM di Indonesia.

Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan keterampilan bagi UMKM untuk bisa memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses berwirausaha. Hal ini dilakukan karena teknologi sudah berkembang begitu cepat dan masif. "Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh UMKM di Indonesia adalah adopsi digital yang tidak merata. Karena itu, Kementerian Kominfo meluncurkan program Adopsi Teknologi Digital UMKM 2024 (UMKM Level Up). Program ini bertujuan untuk mendorong UMKM supaya mengadopsi teknologi secara masif." Ungkap Menteri Komunikasi dan Informatika, Budi Arie Setiadi, saat Peluncuran Program Adopsi Teknologi Digital dan Akselerasi Bisnis UMKM 2024, di Jakarta, Kamis (01/08/2024). Digitalisasi UMKM sedang menjadi fokus utama pemerintah saat ini. Laporan e-Conomy SEA 2023 yang dirilis oleh Google, Temasek, dan Bain & Company menunjukkan bahwa ekonomi digital Indonesia diprediksi dapat mencapai pertumbuhan hingga USD 200 miliar pada tahun 2025. World Bank (2020) dalam laporan "*Beyond Unicorns, Harnessing Digital Technologies for Inclusion in Indonesia*" mengungkapkan bahwa UMKM yang telah mengadopsi teknologi digital mengalami peningkatan pendapatan rata-rata sebesar 23% dibandingkan yang belum. Tantangan digitalisasi UMKM tidak hanya terletak pada aspek infrastruktur saja, tetapi juga pada sumber daya manusia. Dalam studi tentang percepatan transformasi digital di Indonesia mengungkapkan bahwa 76% kegagalan digitalisasi UMKM disebabkan oleh kurangnya pemahaman dan kemampuan untuk mengoperasikan teknologi (Chen, 2023). Karena itu, penting adanya program pendampingan dan pelatihan yang berkelanjutan bagi pelaku UMKM. Untuk meningkatkan efektivitas pelatihan dan pendampingan UMKM, model pembelajaran *Flipped Learning* dapat menjadi solusi inovatif. *Flipped Learning* adalah pembelajaran terbalik di mana materi teoretis dipelajari secara mandiri oleh peserta melalui video atau modul digital sebelum sesi tatap muka yang pertama kali dipopulerkan oleh Bergmann dan Sams pada tahun 2012. Sehingga memungkinkan pembelajaran tatap muka dapat berfokus pada diskusi, praktik, dan pemecahan masalah, sehingga lebih sesuai dengan kebutuhan pelaku UMKM yang memiliki waktu terbatas. Studi yang dilakukan oleh Huang, Silitonga, dan Wu (2022) menunjukkan bahwa flipped learning tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta, tetapi juga meningkatkan pemahaman dan implementasi pengetahuan, dengan tingkat kehadiran dalam sesi tatap muka yang lebih tinggi dibandingkan metode konvensional. Dampak positif dari metode pembelajaran flipped learning bagi UMKM adalah sebagai berikut:

#### A) Fleksibilitas Waktu Belajar

Pelaku UMKM dapat mempelajari materi kapan saja dan di mana saja, sesuai dengan jadwal mereka.

#### B) Peningkatan Pemahaman

Pelaku UMKM memiliki waktu lebih banyak untuk memahami materi teoretis secara mandiri, sehingga sesi tatap muka dapat difokuskan pada praktik dan diskusi.

#### C) Implementasi Pengetahuan yang Lebih Baik

Tingkat implementasi pengetahuan meningkat karena peserta sudah memahami konsep dasar sebelum sesi praktik.

Pengembangan keterampilan UMKM memerlukan sistem pembelajaran yang lebih komprehensif dan berkelanjutan karena memerlukan pemahaman yang lebih mendalam. Selama ini, pelatihan bagi pelaku UMKM masih dilakukan secara konvensional melalui sesi tatap muka. Namun, pendekatan ini seringkali menemui berbagai kendala, seperti keterbatasan waktu, ketidakhadiran peserta, dan kurangnya dokumentasi materi yang membuat peserta kesulitan mengakses ulang pembelajaran setelah sesi pelatihan selesai. Pada program Kedaireka tahun 2024 di Tangerang Selatan dengan Universitas Pembangunan Jaya (UPJ) sebagai mitra pelaksana, UMKM mengikuti program dengan baik dan mendapatkan materi pembelajaran yang beragam. Mulai dari materi pembelajaran tentang menghitung potensi pasar, dasar pemasaran digital, akuntansi dasar, dan sebagainya. Dalam prosesnya, UMKM merasa bahwa materi yang diberikan sangat bagus, tapi perlu dipelajari lagi diluar waktu pelatihan karena perlu adanya repetisi untuk bisa benar-benar memahami materi pelatihan. Tapi sayangnya, pelatihan yang dibawakan oleh narasumber hanya pada saat itu juga. Akibatnya, UMKM merasa perlu untuk merekam sesi pelatihan. Dokumentasi sesi pelatihan juga belum memiliki sistem yang terstruktur dengan baik. Oleh karena itu, perlu adanya platform pembelajaran digital yang dapat membantu UMKM untuk mengulang materi pembelajaran dan juga membantu UMKM memahami materi pelatihan dengan memberikan materi pelatihan terlebih dahulu. Sehingga pada saat sesi tatap muka atau *live session*, narasumber dapat lebih banyak memberikan pelatihan praktikal karena UMKM sudah mempelajari materi pelatihan terlebih dahulu sebelumnya. Melihat tantangan tersebut, pemanfaatan teknologi digital menjadi salah satu solusi strategis. Sistem pembelajaran berbasis digital seperti *Learning Management System (LMS)* dapat menjadi alat yang mendukung pembelajaran mandiri, fleksibel, dan

terdokumentasi dengan baik, terutama bagi pelaku UMKM yang memiliki keterbatasan waktu. Materi pelatihan seperti perhitungan potensi pasar, pemasaran digital, dan akuntansi dasar adalah materi pelatihan yang cukup kompleks dan sulit untuk dapat dipahami secara menyeluruh dalam satu kali pertemuan. Peserta pelatihan memerlukan waktu lebih untuk mencerna dan memahami materi-materi tersebut. Peserta juga mengungkapkan bahwa materi yang dipelajari baru bagi mereka.

Kebutuhan untuk mengulang dan memperdalam pemahaman materi menjadi semakin mendesak ketika peserta UMKM mencoba mengimplementasikan pengetahuan dalam praktik bisnis mereka. Namun, hingga saat ini belum tersedia sarana yang terstruktur bagi UMKM untuk mengakses kembali materi pembelajaran. Meskipun beberapa peserta berinisiatif merekam sesi pelatihan, cara ini tidak efektif karena dokumentasi yang dihasilkan tidak terorganisir dengan baik dan menyebabkan UMKM tidak fokus pada saat sesi pelatihan tatap muka. Tantangan lain yang dihadapi adalah kendala waktu dan lokasi yang membatasi partisipasi UMKM dalam program pelatihan. Peserta UMKM harus membagi waktu mereka antara mengelola operasional bisnis dan mengikuti pelatihan. Karena mayoritas UMKM masih turut serta dalam proses produksi dan karyawan baru 3-5 orang saja. Akibatnya, tidak jarang peserta terpaksa melewatkan sesi-sesi pelatihan penting karena harus mengutamakan operasional usaha mereka.

Berdasarkan observasi tersebut, teridentifikasi adanya kesenjangan (*gap*) antara kebutuhan nyata UMKM dengan solusi pembelajaran yang tersedia. UMKM membutuhkan sistem yang memungkinkan akses materi secara fleksibel dan terstruktur. Namun platform pembelajaran yang ada belum mengakomodasi kebutuhan ini. Hal ini dapat menyebabkan tidak optimalnya proses pembelajaran dan transfer pengetahuan. *Flipped Learning* yang telah terbukti efektif dalam bidang pendidikan (Huang, Silitonga, dan Wu, 2022) menawarkan solusi potensial untuk masalah ini. Model pembelajaran ini sangat relevan dengan karakteristik UMKM yang memiliki keterbatasan waktu, karena memungkinkan peserta mempelajari materi secara mandiri sebelum sesi tatap muka. Dengan pendekatan ini, waktu pelatihan dapat lebih fokus pada diskusi dan implementasi praktis.

Learning Management System (LMS) hadir sebagai solusi potensial untuk menjembatani permasalahan tersebut. Menurut Huang, Silitonga, dan Wu, penerapan LMS dalam pembelajaran digital terbukti meningkatkan pemahaman materi hingga 40%

dan efisiensi waktu belajar hingga 50%. Hal ini terjadi karena LMS memungkinkan peserta untuk mengakses materi kapan saja dan di mana saja, sesuai dengan kebutuhan mereka, serta memberikan struktur pembelajaran yang sistematis dan terukur. Penerapan pembelajaran menggunakan LMS memberikan berbagai manfaat, termasuk akses pembelajaran yang fleksibel, materi pembelajaran yang sistematis, standarisasi materi pelatihan, serta dapat memantau kemajuan peserta. Namun, meskipun LMS menawarkan kemudahan akses materi seperti video modul, materi presentasi, dan kuis, salah satu tantangan utama adalah bagaimana memastikan peserta menyelesaikan materi secara mandiri sebelum mengikuti sesi tatap muka.

LMS berfungsi sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran yang tidak menggantikan peran mentor. Mentor tetap memiliki peran penting dalam memberikan bimbingan langsung, diskusi mendalam, serta implementasi praktikal di lapangan. Dengan demikian, LMS tidak hanya berfungsi sebagai tempat belajar mandiri, tetapi juga sebagai alat untuk mempersiapkan peserta agar lebih fokus pada implementasi di sesi tatap muka. Strategi ini dirancang untuk mengatasi keterbatasan waktu dalam pelatihan konvensional, sekaligus memberi ruang lebih luas untuk interaksi praktikal saat sesi tatap muka langsung. Dalam sesi tatap muka, peserta dapat lebih fokus pada implementasi pengetahuan ke dalam praktik usaha mereka secara langsung, bukan sekadar menyerap materi dasar yang sebenarnya bisa dilakukan secara mandiri. Selain itu, peserta yang masih mengalami kebingungan atau kesulitan saat belajar mandiri dapat menggunakan sesi tatap muka untuk bertanya langsung kepada mentor, menjadikan diskusi lebih tajam dan personal.

Meskipun LMS memberikan fleksibilitas, sistem ini tetap memiliki keterbatasan, khususnya dalam hal membangun keterikatan emosional dan motivasi belajar yang kuat. Oleh karena itu, sistem LMS ini akan dikombinasikan dengan pendekatan pembelajaran campuran (*blended learning*), di mana peserta hanya dapat mengikuti sesi tatap muka setelah menyelesaikan modul mandiri tertentu. Model ini diharapkan dapat membentuk budaya belajar yang bertahap, terukur, dan tetap humanis. Keterikatan antara materi yang dipelajari di LMS dan kewajiban untuk mengikuti sesi tatap muka merupakan hal yang perlu diatur dengan hati-hati. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan beberapa mahasiswa Universitas Pembangunan Jaya terkait dengan jika terdapat kewajiban menyelesaikan materi pembelajaran di *collabor* sebelum mengikuti kelas tatap muka,

mereka mengungkapkan bahwa kewajiban ini cenderung membuat mereka lebih disiplin untuk menyelesaikan materi, meskipun terkadang mereka baru melakukannya dalam waktu yang mepet. Hal ini menunjukkan adanya potensi tantangan bagi peserta yang memiliki keterbatasan waktu atau motivasi untuk menyelesaikan materi LMS tepat waktu.

Menurut Nielsen Norman Group (2023), keberhasilan adopsi platform pembelajaran digital sangat bergantung pada kualitas desain antarmuka. Menurut IEEE (2023), desain antarmuka yang efektif untuk UMKM perlu mempertimbangkan berbagai aspek, yaitu:

- a) Kesederhanaan fitur navigasi LMS dan struktur menu
- b) Visualisasi yang mendukung pemahaman materi
- c) Responsivitas pada berbagai perangkat
- d) Kemudahan akses dan waktu tunggu yang optimal
- e) Sistem notifikasi dan pengingat yang tidak mengganggu

Selain itu, model pembelajaran yang umum dilakukan dengan tatap muka langsung saja ternyata tidak cukup efektif. Oleh karena itu, perlu memperhatikan beberapa prinsip desain dalam merancang antarmuka untuk mendukung pembelajaran UMKM.

Menurut Nielsen Norman Group (2014) dan Shneiderman et al. (2018), prinsip-prinsip desain UI/UX yang penting meliputi:

- a) Menampilkan informasi secara bertahap (*Progressive Disclosure*).
- b) Memberikan umpan balik yang konsisten (*Consistent Feedback*).
- c) Mencegah kesalahan pengguna (*Error Prevention*).
- d) Memungkinkan navigasi yang fleksibel (*Flexible Navigation*).
- e) Menyesuaikan konten berdasarkan preferensi pengguna (*Adaptive Content*).

Studi lebih lanjut yang dikemukakan oleh IEEE (2023) dalam publikasinya tentang desain antarmuka platform pembelajaran digital bagi UMKM menekankan pentingnya melakukan tes uji lapangan dengan melibatkan pelaku UMKM secara langsung. Pendekatan ini dapat membantu untuk memahami masalah yang dihadapi dan kebutuhan spesifik pengguna, dalam hal ini UMKM. Sehingga dapat menghasilkan tampilan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan UMKM. Berdasarkan observasi lapangan, mayoritas UMKM mengakses internet melalui perangkat mobile. Oleh karena itu, pendekatan User Centered Design (UCD) dalam pengembangan LMS menjadi sangat relevan agar sistem

benar-benar sesuai dengan kebutuhan, kebiasaan, dan keterbatasan pengguna. Tanpa desain antarmuka yang intuitif, LMS berpotensi gagal digunakan secara optimal.

Dengan demikian, permasalahan utama yang diangkat dalam tugas akhir ini adalah bagaimana merancang antarmuka LMS berbasis mobile yang mampu mendukung model flipped learning, agar proses pelatihan UMKM menjadi lebih fleksibel, efektif, dan berkelanjutan. Desain yang dihasilkan diharapkan dapat menjembatani kesenjangan antara ketersediaan pelatihan dan kemampuan UMKM dalam mengakses, memahami, serta mengimplementasikan materi pembelajaran.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Penulis menemukan beberapa permasalahan yang perlu dipecahkan berdasarkan uraian latar belakang, yaitu :

### **A) Keterbatasan waktu dan intensitas pembelajaran**

Materi hanya disampaikan saat sesi tatap muka dengan durasi yang cukup padat, sehingga peserta kesulitan memahami dan mendalami konsep secara optimal.

### **B) Kurangnya dukungan pembelajaran mandiri yang terstruktur.**

Peserta belum memiliki akses yang memadai untuk mendukung pembelajaran mandiri setelah sesi pelatihan. Materi pendukung seperti dokumentasi atau rekaman belum tersedia secara konsisten, dan belum adanya sistem digital yang terintegrasi membuat proses belajar ulang menjadi kurang efisien.

### **C) Ketidakfleksibelan akses pelatihan bagi pemilik UMKM.**

Sebagian besar peserta memiliki kesibukan operasional bisnis, sehingga sulit untuk hadir dalam setiap sesi pelatihan secara langsung.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Penulis merumuskan dua rumusan masalah sebagai dasar penyelesaian masalah, yaitu :

A) Bagaimana merancang Learning Management System (LMS) yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran pelaku UMKM di Tangerang Selatan yang memiliki keterbatasan waktu dan akses pelatihan?

B) Bagaimana merancang struktur navigasi dan penyajian konten dalam LMS yang dapat mendukung dokumentasi materi serta monitoring perkembangan pembelajaran secara mandiri dan terstruktur?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang tampilan antarmuka sistem pembelajaran digital berbasis LMS yang mendukung pengembangan UMKM di Tangerang Selatan. Perancangan ini dapat membantu UMKM mengakses dan mengulang materi pembelajaran secara fleksibel melalui tampilan antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan. Sistem ini juga bertujuan untuk memudahkan dokumentasi dan monitoring progress pembelajaran, sehingga UMKM dapat mengikuti program pengembangan secara terstruktur dan terukur. Perancangan antarmuka ini dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan UMKM, sehingga dapat mendukung proses pembelajaran mandiri di luar sesi tatap muka. Melalui perancangan ini, diharapkan UMKM dapat mengoptimalkan program pembelajaran, meningkatkan efektivitas berbagi pengetahuan, mendukung pembelajaran berkelanjutan, serta turut berkontribusi dalam digitalisasi program pengembangan UMKM di Tangerang Selatan.

Dengan sistem pembelajaran digital yang terstruktur dan tampilan antarmuka yang ramah, UMKM dapat memaksimalkan manfaat dari program pengembangan yang diikuti. Hal ini sejalan dengan upaya peningkatan kapasitas UMKM melalui pemanfaatan teknologi digital.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat positif bagi :

A) Bagi UMKM, memberikan kemudahan akses pembelajaran yang fleksibel, sistem tracking progress yang terstruktur, dan tampilan antarmuka yang sesuai dengan tingkat literasi digital mereka. UMKM dapat mengulang materi kapanpun dibutuhkan dan mengikuti pembelajaran sesuai kecepatan masing- masing.

B) Bagi pemerintah, mendukung program digitalisasi UMKM dan menjadi model pengembangan pembelajaran digital yang bisa diadaptasi untuk program serupa di daerah lain. Sistem ini juga berkontribusi pada peningkatan kapasitas UMKM melalui pendekatan pembelajaran yang sistematis.

C) Bagi Universitas Pembangunan Jaya, menghasilkan platform pembelajaran digital yang terstandar untuk program Kedaireka. Sistem ini menjadi aset digital yang dapat digunakan untuk pengembangan program berkelanjutan dan optimalisasi pendampingan UMKM di masa mendatang.

D) Bagi masyarakat, menyediakan model pembelajaran yang dapat diadaptasi dan menjadi referensi pengembangan program pembelajaran digital. Sistem ini juga berkontribusi pada peningkatan standar edukasi UMKM yang pada akhirnya berdampak pada pengembangan ekonomi lokal.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

### **A. BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini membahas latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### **B. BAB 2 TINJAUAN UMUM**

Bab ini menguraikan tinjauan pustaka dan teori-teori yang menjadi dasar perancangan, meliputi desain tampilan antarmuka, learning management system, dan teori pendukung lainnya.

### **C. BAB 3 METODOLOGI DESAIN**

Bab ini menjelaskan metode penelitian yang digunakan, meliputi sistematika perancangan, metode pencarian data, analisis data, dan pemecahan masalah.

### **D. BAB 4 STRATEGI KREATIF**

Bab ini memaparkan proses perancangan tampilan antarmuka sistem pembelajaran digital, mulai dari konsep hingga implementasi desain.

### **BAB 5 PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan perancangan dan saran untuk pengembangan selanjutnya.