



# 3.58%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 21 JUL 2025, 8:07 PM

## Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

**IDENTICAL** 0.11%    **CHANGED TEXT** 3.47%    **QUOTES** 0.14%

## Report #27596597

**8** 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. **9** 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 Kementrian Investasi/Badan Koordinasi Penanaman Modal (BKPM), Kementrian

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). <sup>4</sup> 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. <sup>2</sup> <sup>11</sup> "Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh UMKM di Indonesia adalah adopsi digital yang tidak merata. <sup>2</sup> 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 Akselarasi Bisnis UMKM 2024, di Jakarta, Kamis (01/08/2024). Digitalisasi UMKM sedang menjadi fokus utama pemerintah saat ini. <sup>6</sup> 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. <sup>7</sup> World Bank (2020) dalam laporan <sup>1</sup> "Beyond Unicorns, Harnessing Digital Technologies for Inclusion in Indonesia <sup>7</sup> 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 2 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 3 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 4 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 5** 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. **1 10** BAB 5 PENUTUP Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan perancangan dan saran untuk pengembangan selanjutnya 6 .

7 BAB 2 TINJAUAN UMUM 2.1 Tinjauan Pustaka Penelitian ini merujuk pada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dalam konteks pengembangan antarmuka aplikasi edukasi bisnis dan platform e-learning untuk UMKM. Penelitian oleh Fauziah, M. H., et al. (2024) dan Aeni, A. C., & Setyo Utomo, F. (2024) mengenai perancangan aplikasi edukasi menggunakan metode Design Thinking menunjukkan efektivitas pendekatan yang berpusat pada pengguna dalam menciptakan pengalaman yang baik. Selain itu, penelitian oleh Prayogi, Y. A., & Setiyawati, N. (2023) yang secara spesifik merancang UI/UX untuk aplikasi e-learning UMKM di Salatiga juga menggunakan kerangka kerja iteratif untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Meskipun penelitian-penelitian tersebut memberikan wawasan berharga, perancangan ini memiliki perbedaan mendasar. Jika penelitian-penelitian sebelumnya menggunakan Design

Thinking, perancangan ini memilih pendekatan Human Centered Design (HCD) yang lebih menekankan pada pemahaman kontekstual pengguna UMKM secara menyeluruh. Selain itu, fokusnya tidak hanya pada desain antarmuka, tetapi juga mencakup perancangan sistem terintegrasi untuk manajemen konten, asesmen, dokumentasi pelatihan, dan pelacakan progres belajar yang komprehensif untuk mendukung ekosistem pembelajaran hybrid.

2.2 Tinjauan Teori Dalam merancang sistem pembelajaran digital yang fungsional dan intuitif, peneliti menggunakan beberapa teori utama sebagai fondasi dan teori pendukung untuk memperkuat keputusan desain yang lebih spesifik dan teknis.

2.3 Teori Utama

A) Human Centered Design HCD adalah sebuah filosofi dan proses perancangan yang menempatkan kebutuhan, kapabilitas, dan perilaku manusia sebagai pusat dari setiap keputusan desain. Menurut Don Norman (2013), HCD merupakan proses iteratif yang mengutamakan pemahaman mendalam terhadap pengguna melalui observasi dan empati, bukan asumsi. Dalam konteks proyek ini, pelaku UMKM menjadi fokus utama, memastikan sistem yang dibangun tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga benar-benar relevan dan menjawab tantangan nyata yang mereka hadapi dalam pembelajaran.

B) Prinsip Heuristik Desain Antarmuka Untuk mencapai tingkat kegunaan (usability) yang tinggi, perancangan ini mengacu pada 10 Prinsip Heuristik dari Nielsen. Prinsip-prinsip ini berfungsi sebagai panduan umum untuk desain interaksi yang baik. Beberapa prinsip yang sangat ditekankan antara lain Visibility of system status (umpan balik sistem yang jelas), Match between system and the real world (penggunaan bahasa yang familiar bagi pengguna), Consistency and standards (konsistensi di seluruh platform), dan Aesthetic and minimalist design (antarmuka yang bersih dan fokus).

C) Flipped Learning Secara pedagogis, pendekatan Flipped Learning menjadi dasar model pembelajaran yang diusulkan. Dipopulerkan oleh Bergmann dan Sams (2012), model ini membalik metode tradisional, di mana konten teoretis inti dipelajari secara mandiri di luar kelas (melalui LMS),

sehingga sesi tatap muka dapat difokuskan pada aktivitas bernilai tinggi seperti diskusi, praktik, dan pemecahan masalah. Model ini sangat relevan untuk mengatasi keterbatasan waktu yang dihadapi oleh UMKM.

#### 2.4 Teori Pendukung Dalam mendukung implementasi Human-Centered Design (HCD) pada sistem LMS untuk pelaku UMKM, beberapa teori pendukung digunakan untuk memperdalam pemahaman mengenai aspek- 8 aspek penting dalam desain komunikasi visual dan pengalaman pengguna. Berikut adalah teori- teori pendukung yang relevan dalam konteks pengembangan LMS.

**A) Teori Tata Letak**

1. Prinsip Gestalt Prinsip ini menjelaskan tentang bagaimana otak manusia mengorganisir stimulus visual. Prinsip kuncinya meliputi Hukum Kedekatan (Proximity), Kesamaan (Similarity), Area Umum (Common Region), dan Figur Latar (Figure Ground).
2. Hierarki Visual Prinsip pengaturan elemen untuk menunjukkan urutan kepentingannya melalui manipulasi ukuran, warna, kontras, posisi, dan whitespace.
3. Pola Pemindaian Halaman Merancang tata letak sesuai pola pemindaian mata alami pengguna, seperti Z Pattern untuk halaman visual dan F-Pattern untuk halaman padat konten.
4. Sistem Grid Penggunaan kerangka kerja grid (misalnya, grid 12 kolom) untuk menempatkan elemen secara teratur, menciptakan keseimbangan dan profesionalisme.
5. Ruang Kosong (whitespace) Penggunaan area kosong sebagai alat desain aktif untuk mengurangi kepadatan visual dan meningkatkan fokus.

**B) Tipografi**

1. Keterbacaan (Readability & Legibility) Kemudahan mengenali huruf dan memahami teks. Font Roboto dipilih karena mendukung kedua aspek ini di berbagai ukuran.
2. Skala Tipografi Modular dan Golden Ratio Penggunaan rasio matematis yang konsisten seperti Golden Ratio (1.618) untuk menentukan ukuran font yang proporsional dan harmonis antara tingkatan hierarki (H1, H2, H3, dll.).

**C) Psikologi Warna**

1. Asosiasi Warna Pemanfaatan asosiasi umum warna, seperti Biru untuk kepercayaan dan profesionalisme, Hijau untuk keberhasilan, dan Kuning untuk perhatian.
2. Aturan 30, 69, 90 Panduan komposisi warna untuk menciptakan

keseimbangan visual (60% warna dominan/netral, 30% sekunder, 10% aksen). D) Desain Interaksi 1. Hukum Fitts (Fitts's Law) Tombol dan target interaktif harus cukup besar dan mudah dijangkau untuk meminimalkan usaha pengguna. 2. Hukum Hick (Hick's Law) Antarmuka harus menyederhanakan pilihan untuk mempercepat pengambilan keputusan pengguna. 3. Pola Desain UI Menggunakan solusi desain yang familiar, seperti Modal Window untuk pop up untuk mempercepat kurva belajar pengguna. 4. Pendekatan Desain Mobile First Proses desain dimulai dari layar kecil (mobile) untuk memastikan fungsionalitas inti terprioritaskan dan pengalaman optimal di perangkat yang paling banyak digunakan target audiens. E) Teori Belajar dan Pendidikan 1. Andragogi (Metode Belajar Orang Dewasa) Pembelajaran dirancang agar mandiri, relevan dengan pemecahan masalah nyata, dan berbasis pengalaman. 2. Beban Kognitif (Cognitive Load) 9 Antarmuka dirancang untuk meminimalkan beban akibat penyajian informasi yang buruk dengan menyederhanakan navigasi dan memecah materi menjadi bagian-bagian kecil. 3. Belajar dan Motivasi Implementasi Testing Effect melalui kuis untuk meningkatkan retensi memori, dan Positive Reinforcement melalui pesan keberhasilan untuk meningkatkan motivasi. 2.5 Ringkasan Kesimpulan Teori Perancangan antarmuka LMS ini dibangun di atas kerangka kerja teoretis yang multifaset. Human Centered Design (HCD) berfungsi sebagai filosofi utama, memastikan setiap keputusan berakar pada kebutuhan nyata pengguna. Untuk mencapai kegunaan, peneliti menerapkan Prinsip Heuristik dari Nielsen. Dari sisi desain komunikasi visual, Teori Tata Letak termasuk Gestalt, Hierarki Visual, Pola Pemindaian, dan Grid memandu penyusunan antarmuka yang logis. Teori Tipografi berbasis skala modular memastikan harmoni, sementara Psikologi Warna membangun mood dan memandu aksi. Prinsip interaksi seperti Hukum Fitts dan Hukum Hick serta pendekatan strategis Desain Mobile First memastikan kemudahan penggunaan praktis di semua perangkat. Secara pedagogis, model Flipped Learning dan teori Andragogi menjawab tantangan

fleksibilitas bagi pembelajar dewasa. Proses belajar dioptimalkan dengan Cognitive Load Theory untuk menyajikan informasi agar tidak membebani, sementara Teori Belajar dan Motivasi (Testing Effect dan Positive Reinforcement) menjadi dasar ilmiah untuk fitur evaluatif dan sistem reward. Kombinasi dari seluruh teori ini membentuk fondasi yang kokoh untuk merancang solusi pembelajaran digital yang fungsional, efektif, dan manusiawi.

### 10 BAB 3 METODOLOGI DESAIN 3.1 Sistematika Perancangan Sistematika perancangan dalam penelitian ini mengacu pada pendekatan Human Centered Design (HCD). Proses HCD yang diterapkan dilakukan secara iteratif dan meliputi tahapan: 1. Memahami & Menentukan Kebutuhan Pengguna (Empathize & Define) 2. Analisis & Perumusan Strategi 3. Mengembangkan Solusi Desain (Ideate & Design) 4. Prototipe & Evaluasi (Prototype & Test)

#### 3.2 Metode Pencarian Data

##### 3.2.1 Observasi A) Pelaksanaan Observasi partisipatif dilakukan selama sesi pelatihan tatap muka program Kedaireka yang diadakan melalui Universitas Pembangunan Jaya di Tangerang Selatan pada bulan Oktober - Desember 2024. Observasi difokuskan pada interaksi peserta UMKM dengan materi pelatihan, fasilitator, penggunaan perangkat digital, serta dinamika diskusi dan kendala yang muncul selama sesi. B) Fokus Observasi Aspek yang diamati meliputi durasi perhatian peserta, metode pencatatan materi, kesulitan yang diungkapkan secara verbal maupun non-verbal, cara bertanya, dan pemanfaatan waktu yang terbatas (2 jam per sesi). C) Catatan Lapangan Peserta terlihat aktif merekam penjelasan narasumber menggunakan ponsel pribadi karena khawatir tidak bisa mengingat semua detail materi. Temuan lain berupa diskusi seringkali terpotong karena keterbatasan waktu. Padahal antusiasme untuk bertanya mengenai implementasi praktis cukup tinggi. Kemudian peserta juga mengeluh bahwa mereka membutuhkan lebih banyak waktu untuk praktek langsung, namun keterbatasan waktu menjadi kendala yang berarti. Mengingat sebagian besar peserta belum terlalu familiar dengan materi yang disampaikan. Sehingga mereka mengeluh sulit untuk langsung

memahami dengan durasi waktu yang sangat singkat, 1 sesi berdurasi 2 jam dengan jeda istirahat per sesi hanya 30 menit. Dalam satu hari terdiri dari 2 sesi.

### 3.2.2 Wawancara Mendalam A) Pelaksanaan

Wawancara semi terstruktur dilakukan secara individual dengan dua orang pelaku UMKM yang menjadi peserta program Kedaireka tahun 2024. Wawancara dilaksanakan secara daring pada bulan Maret-Mei 2025. Responden diberikan nama samaran untuk menjaga privasi, yaitu "Ayu" (pemilik usaha rajut) dan "Putri" (pemilik usaha jasa dan produk).

### B) Tujuan Wawancara

Mengeksplorasi secara mendalam pengalaman belajar mereka sebelumnya, kebutuhan spesifik terhadap materi pelatihan kewirausahaan, hambatan yang dirasakan (terkait waktu, pemahaman materi, aksesibilitas), preferensi format konten, kebiasaan penggunaan teknologi, serta ekspektasi mereka terhadap sebuah platform pembelajaran digital pendukung.

### C) Kutipan Kunci dari Wawancara Ayu:

"Kurang paham karna baru belajar kulitnya aja. Pengennya ada PR biar bisa dikerjain dan dipelajari ulang di rumah. Bisa berupa handout ataupun sejenisnya untuk dibawah pulang supaya bisa dipelajari ulang... . Hal ini mengindikasikan adanya kebutuhan akan materi yang bisa diakses berulang dan adanya evaluasi untuk pendalaman. Ayu (tentang rekaman): "Perlu bgt. Terus ada bbrp yg pake bahasa inggris jd ga paham. Rekaman tadi jadinya bisa dipelajari ulang kalau ada bagian tertentu yang masih kurang paham... . Ini menyoroti pentingnya rekaman dan kemudahan bahasa. Putri (mengenai waktu & praktik): "Kurang banyak praktek, terlalu banyak teori. Perlu lebih banyak pendampingan intensif... kalau dijejelin teori terus dalam satu waktu ya penuh, ga akan bisa paham... . Ini menunjukkan preferensi untuk pembelajaran praktis dan keterbatasan waktu untuk teori. Putri (mengenai format materi): "visual, perlu. lebih suka video. malah lebih bagus ada video dan script bacaan. . Ini mengkonfirmasi preferensi multi-format. Ayu dan Putri (mengenai bantuan): Keduanya menyatakan kebutuhan akan tombol bantuan langsung dan preferensi bantuan dari manusia via WhatsApp. (Catatan : Ringkasan transkrip wawancara disajikan pada halaman lampiran)

### 3.2.3

Studi Literatur Studi literatur dilakukan untuk membangun landasan teoritis dan kontekstual yang kuat. Fokus studi meliputi teori-teori terkait Human Centered Design (Norman, 2013), prinsip desain antarmuka (Nielsen, 2022; Shneiderman et al., 2018), konsep Flipped Learning (Bergmann & Sams, 2012), fungsionalitas Learning Management System (Ellis, 2023), serta teori pendukung seperti Cognitive Load Theory (Sweller, 2023), Prinsip Komunikasi Visual (Williams, 2023), Teori Warna (Brewster, 2023), dan Metode Belajar Orang Dewasa (Knowles, 2023). Selain itu, peneliti juga mengkaji penelitian penelitian terdahulu mengenai perancangan LMS untuk UMKM dan aplikasi edukasi bisnis, serta laporan industri mengenai digitalisasi UMKM di Indonesia. Alasannya secara User Experience adalah karena memberikan dasar ilmiah dan praktik yang baik dalam perancangan antarmuka dan sistem pembelajaran yang efektif.

### 3.2.4 Analisis Kompetitor (Studi Sistem Sejenis)

Analisis dilakukan terhadap tiga platform pembelajaran yang ada; Akademi Creator, Coursera, dan Pacmann. Analisis difokuskan pada pengalaman pengguna (UX) dan desain antarmuka (UI) dari beberapa alur kunci. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengidentifikasi kelebihan, kekurangan, pola desain yang umum digunakan (best practices), serta peluang diferensiasi untuk perancangan LMS UMKM. (Catatan : Analisis mendalam per platform disajikan pada halaman lampiran)

### 3.3 Analisis Data

Data kualitatif yang terkumpul dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola kebutuhan pengguna dan peluang desain seperti tema kunci, kebutuhan pengguna, serta tantangan yang harus dihadapi.

#### 3.3.1 Analisis Kebutuhan Pengguna

I. Preferensi Format Konten Video dengan subtitle adalah preferensi kuat. Nasya juga menghargai adanya transkrip/script. II. Bahasa & Istilah Penggunaan Bahasa Indonesia yang jelas dan penghindaran istilah teknis asing yang membingungkan ("login", "submit") adalah krusial. III. Evaluasi & Umpan Balik Kebutuhan akan kuis/tugas dan umpan balik atas jawaban. IV. Navigasi & Kemudahan Penggunaan Antarmuka harus

sederhana dan intuitif, mengingat Yanti baru dengan platform online dan Nasya tidak punya banyak waktu untuk mempelajari platform yang rumit. V. Akses Bantuan Kebutuhan akan bantuan yang mudah diakses dan preferensi interaksi dengan manusia (via WhatsApp) (Catatan : Analisis mendalam per platform disajikan pada halaman lampiran) 3.3.2 Kesimpulan & Implikasi Desain Kompetitor A) Ringkasan Kebutuhan Pengguna

- ☒ Akses materi fleksibel dan bisa diulang (video, unduhan , transkrip).
- ☒ Bahasa Indonesia yang mudah dipahami.
- 12 ☒ Navigasi sederhana dan intuitif.
- ☒ Evaluasi pemahaman berupa kuis dengan umpan balik.
- ☒ Bantuan langsung yang mudah diakses.
- ☒ Informasi kurikulum yang jelas.

B) Solusi Desain yang Diusulkan I. Platform LMS Berbasis Web Responsif. LMS dapat diakses dan menampilkan tampilan yang ramah tanpa mengurangi pengalaman ketika ditampilkan pada versi desktop dan mobile. II. Sitemap yang Terfokus Arsitektur informasi utama terdiri dari halaman yang dapat diakses secara eksternal yaitu; Landing Page, halaman pop up masuk, daftar dan lupa password. Dan halaman internal berupa dashboard utama yang terintegrasi dengan halaman sertifikat, dan halaman Pusat Bantuan. III. Desain Antarmuka yang Berpusat Pada Pengguna Wireframe dirancang sebagai halaman komprehensif dengan satu halaman penuh yang dapat digulir. Elemen terdiri dari hero section dengan video perkenalan, penjelasan manfaat, gambaran kurikulum (Materi apa saja yang akan dipelajari), model pembelajaran ("Cara Belajar"), testimoni, dan FAQ. Tombol Masuk/Daftar akan memunculkan pop-up untuk menjaga alur pengguna tetap di halaman utama. IV. Desain Sistem Dasar dan Key Visual Untuk memastikan konsistensi visual dan pengalaman pengguna yang kohesif, LMS menggunakan desain sistem dalam proses merancang tampilannya. Desain sistem mencakup tipografi beserta dengan ukurannya, sistem spasi, dan mendefinisikan ukuran standar untuk menjaga konsistensi. a) Tema : Cerah & Optimis

- ☒ Menggunakan warna-warna terang untuk menciptakan suasana positif dan semangat.
- ☒ Bersih & Teratur

. Mengutamakan kejelasan informasi dan kemudahan navigasi. b) Tujuan

- ☒ Sesuai Persona → Supaya mudah diterima dan menarik bagi Yanti (pembelajar mandiri, baru kenal teknologi) dan Nasya (praktisi sibuk, butuh yang efisien).
- ☒ Mendukung Tujuan LMS → Membantu UMKM tumbuh, profesional, dan terpercaya.
- ☒ Clean dan minimalis supaya tidak membingungkan.

### 3.4 Kesimpulan Hasil Analisis Berdasarkan keseluruhan data yang diperoleh dari observasi partisipatif, wawancara mendalam dengan pelaku UMKM peserta program Kedaireka, studi literatur, dan analisis sistem sejenis, dapat ditarik beberapa kesimpulan analisis yang menjadi landasan kuat untuk perancangan antarmuka Learning Management System (LMS).

A) Kebutuhan akan Fleksibilitas dan Aksesibilitas Materi

- ☒ Pelaku UMKM memiliki keterbatasan waktu akibat kesibukan operasional bisnis sehari-hari. Hal ini menyebabkan kesulitan untuk memahami materi secara mendalam dalam sesi tatap muka yang singkat (2 jam per sesi).
- ☒ Terdapat kebutuhan untuk dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, serta dapat mengulang materi yang dirasa kompleks atau baru bagi mereka. Kendala ini mengarah pada adanya kebutuhan fitur rekaman video pelatihan dan materi pendukung yang bisa diunduh.

B) Preferensi Format Konten Visual dan Bahasa yang Mudah Dipahami

- ☒ Kedua persona menunjukkan preferensi kuat terhadap format konten video sebagai media pembelajaran utama dengan durasi yang tidak terlalu panjang.
- ☒ Perlu adanya subtitle pada video dan penggunaan bahasa Indonesia yang lugas dan mudah dimengerti. Serta menghindari penggunaan istilah teknis yang membingungkan seperti login, submit, dll.

C) Memerlukan Evaluasi dan Umpan Balik Konstruktif Pengguna merasa perlu adanya evaluasi pemahaman seperti kuis atau tugas di akhir materi dan juga umpan balik langsung atas jawaban untuk mengetahui area yang perlu diperbaiki atau dipelajari ulang.

13 D) Peluang dari Analisis Kompetitor Platform seperti Coursera menunjukkan praktik baik dalam hal dasbor yang menampilkan progres belajar dan opsi login yang beragam.

Namun, ada peluang untuk membuat tombol aksi terkait sertifikat lebih menonjol. Akademi Creator memberikan inspirasi visual thumbnail yang menarik, namun perlu perbaikan pada indikator progresnya. Pacmann menunjukkan efektivitas integrasi kuis setelah materi. Semua ini menjadi masukan yang dapat diaplikasikan dalam mendesain antarmuka LMS yang ramah.

### 3.5 Pemecahan Masalah Berdasarkan kesimpulan hasil analisis di atas, dirumuskan pemecahan masalah berupa perancangan antarmuka Learning Management System (LMS) berbasis web yang responsif dengan fokus pada kebutuhan spesifik UMKM. Solusi desain ini akan diwujudkan melalui beberapa elemen sebagai berikut:

- A) Materi Pembelajaran Fleksibel Konten akan disajikan dalam format utama video (dengan subtitle dan durasi optimal 10- 15 menit), didukung oleh subtitle pada video yang dapat diunduh untuk dipelajari secara offline dan berulang.
- B) Antarmuka Intuitif dengan Bahasa Indonesia Antarmuka akan dirancang dengan navigasi yang sederhana, menggunakan bahasa Indonesia yang mudah dipahami termasuk pada label tombol dan instruksi. Istilah teknis asing akan dikurangi supaya memudahkan pengguna dari berbagai tingkat literasi digital.
- C) Kuis dengan Umpan Balik Pada akhir materi akan dilengkapi dengan kuis untuk membantu mengevaluasi pemahaman. Sistem akan memberikan skor dan umpan balik langsung yang menjelaskan jawaban benar dan salah, serta terdapat opsi untuk mengulang kuis.
- D) Dashboard Utama Terintegrasi dan Informatif Halaman dashboard utama akan menjadi pusat aktivitas pengguna, menampilkan ringkasan progres belajar, navigasi bertingkat untuk mengakses modul dan pelajaran secara langsung di area konten utama. Hal ini bertujuan untuk mempercepat akses ke materi dan mengurangi jumlah klik.
- E) Akses Bantuan Pengguna yang kebingungan dapat mengkses tombol bantuan yang kemudian nanti akan diarahkan ke pop up pilihan apakah ingin mencari jawaban sendiri ataupun langsung menghubungi tim support secara langsung melalui WhatsApp.

## 14 BAB 4 STRATEGI KREATIF

### 4.1 Strategi Komunikasi Strategi komunikasi yang diterapkan dalam

perancangan LMS ini bertujuan untuk menciptakan interaksi yang empatik, mendukung, dan sederhana dengan target pengguna, yaitu pelaku UMKM yang direpresentasikan oleh user persona sebelumnya, Ayu dan Putri. Mengingat temuan sebelumnya bahwa pengguna dapat merasa bingung dengan istilah teknis asing, maka pendekatan komunikasi adalah menggunakan bahasa yang mudah dipahami

A) Bahasa Indonesia Lugas Seluruh teks pada antarmuka, baik berupa instruksi dan konten pendukung akan menggunakan bahasa Indonesia yang lugas, jelas, dan mudah dipahami. Istilah teknis yang tidak umum akan diminimalisir.

B) Tone of Voice Komunikasi akan disampaikan dengan nada yang ramah, positif, memotivasi, dan tidak mengintimidasi. Contohnya termasuk pesan sambutan yang personal, kalimat ajakan yang memberdayakan, dan umpan balik yang konstruktif.

C) Visual Ikon Selain teks, elemen visual seperti ikonografi yang intuitif dan tata letak yang bersih juga merupakan bagian dari strategi komunikasi untuk mempermudah pemahaman dan navigasi pengguna.

D) Ketersediaan Bantuan Menyadari bahwa pengguna mungkin membutuhkan dukungan, akses bantuan yang mudah menjadi bagian integral dari strategi komunikasi. Tujuan utamanya adalah supaya pengguna merasa nyaman, terbantu, dan percaya diri ketika menggunakan LMS tanpa merasa terbebani oleh kerumitan teknis atau bahasa.

## 4.2 Analisis Segmentasi, Targeting, dan Positioning (STP)

### 4.2.1 Segmentasi

Pasar utama untuk LMS ini adalah para pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) di Indonesia, dengan fokus awal pada UMKM di wilayah Tangerang Selatan yang terlibat dalam program pengembangan kewirausahaan seperti Kedaireka. Segmen ini mencakup individu dengan berbagai latar belakang usia, jenis usaha (produk maupun jasa), dan tingkat pemahaman serta adopsi teknologi digital yang beragam. Kebutuhan utama segmen ini adalah peningkatan kapasitas dan keterampilan dalam aspek kewirausahaan digital untuk mendukung pertumbuhan bisnis pelaku UMKM.

### 4.2.2 Targeting

Target pengguna spesifik dipersempit menjadi dua profil utama yang direpresentasikan

pada user persona. A) Ayu Seorang pemilik usaha rajut skala mikro/ kecil dengan motivasi belajar yang tinggi namun baru dalam memahami konsep kewirausahaan digital secara mendalam. Ayu membutuhkan pembelajaran yang terstruktur, materi yang bisa diulang dan diunduh, antarmuka yang sangat mudah digunakan dengan Bahasa Indonesia, serta dukungan langsung setelah ia mencoba mencari solusi sendiri. B) Putri Seorang pemilik usaha jasa dan produk yang baru memulai dan sangat sibuk dengan operasional bisnis. Putri membutuhkan materi yang sangat aplikatif, praktis, dan dapat diakses secara fleksibel. Ia memprioritaskan video singkat (maks 15 menit) yang disertai bisa diunduh, serta membutuhkan bantuan langsung dari manusia jika mengalami kendala.

#### 4.2.3 Positioning Keunggulan kompetitif :

A) Materi dirancang berdasarkan kebutuhan nyata UMKM yang teridentifikasi melalui wawancara dan observasi. B) Antarmuka didesain secara khusus dengan mempertimbangkan pengguna yang mungkin baru mengenal platform LMS, dengan Bahasa Indonesia yang lugas dan navigasi intuitif. C) Akses mudah ke tim support melalui WhatsApp untuk pendampingan personal. D) Materi video, unduhan, dan kuis disajikan dalam alur yang mulus di dalam dashboard utama untuk meminimalkan perpindahan halaman.

#### 4.3 Analisis SWOT

A) Strength Desain berpusat pada pengguna (HCD) dengan riset mendalam terhadap target UMKM.

1. Konten video dengan subtitle, kuis dan dapat diunduh mengakomodasi preferensi belajar yang beragam.
2. Kuis terintegrasi dengan umpan balik langsung untuk evaluasi pemahaman dan penguatan materi.
3. Antarmuka pengguna dirancang untuk kemudahan penggunaan dengan Bahasa Indonesia yang lugas dan navigasi intuitif.
4. Dukungan langsung dan personal via WhatsApp, sesuai dengan kebutuhan kuat dari kedua persona untuk interaksi manusia saat membutuhkan bantuan.
5. Sitemap dan User Flow yang dirancang untuk alur pengalaman pengguna yang efisien dan minim gangguan.

B) Weakness

1. Ketergantungan pada koneksi internet yang stabil untuk pengalaman belajar optimal, terutama untuk streaming video.
2. Keberhasilan adopsi

oleh UMKM yang sangat awam teknologi mungkin memerlukan sosialisasi dan pendampingan teknis awal di luar platform. 3. Membutuhkan upaya berkelanjutan untuk pemeliharaan platform dan pembaruan konten agar tetap relevan. C) Opportunity 1. Besarnya populasi UMKM di Tangerang Selatan dan Indonesia yang belum sepenuhnya tersentuh oleh pelatihan digital yang efektif dan terjangkau. 2. Meningkatnya kesadaran akan pentingnya literasi dan keterampilan digital bagi UMKM untuk dapat bersaing dan berkembang di era ekonomi digital. 3. Dukungan dari program pemerintah dan institusi (seperti Kedaireka) untuk digitalisasi dan peningkatan kapasitas UMKM. 4. Potensi pengembangan fitur dan konten lebih lanjut berdasarkan umpan balik pengguna dan kebutuhan pasar yang terus berkembang. D) Threat 1. Perubahan cepat dalam tren teknologi, algoritma media sosial, dan strategi pemasaran digital yang menuntut platform untuk terus beradaptasi dan memperbarui kontennya. 2. Potensi rendahnya motivasi belajar mandiri dari sebagian pelaku UMKM jika tidak ada insentif atau kewajiban. 4.4 Analisa model 5W +1H A) Apa (What) Learning Management System (LMS) berbasis web yang dirancang dengan pendekatan HCD. Menyediakan antarmuka pengguna yang intuitif dan pengalaman belajar yang dipersonalisasi untuk materi kewirausahaan secara digital. B) Mengapa (Why) Untuk mengatasi tantangan keterbatasan waktu, aksesibilitas materi, dan kebutuhan pengulangan dalam program pelatihan UMKM konvensional. Tujuannya adalah memberdayakan UMKM di Tangerang Selatan agar dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan daya saing bisnis mereka melalui pembelajaran digital yang fleksibel, efektif, dan berkelanjutan. 16 C) Siapa (Who) Target pengguna utama adalah pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) di Tangerang Selatan, yang direpresentasikan melalui user persona. D) Di mana (Where) Platform digital ini akan diakses melalui web browser pada berbagai perangkat seperti komputer desktop, laptop, dan perangkat mobile karena dirancang secara responsif. E) Kapan (When) Pembelajaran dapat diakses kapan saja dan

di mana saja oleh pengguna sesuai dengan waktu mereka. Mendukung fleksibilitas model blended learning/Flipped Learning dengan sesi tatap muka program Kedaireka. F) Bagaimana (How) Dengan menyediakan antarmuka pengguna yang bersih dan mudah dinavigasi. Konten pembelajaran video dengan subtitle yang dapat diunduh, kuis terintegrasi dengan umpan balik, progress tracking di dashboard, serta dukungan pengguna yang mudah diakses.

**12** 4.5 Proses Tahapan Perancangan Media Interaktif/UI/UX 4.5 1 Moodboard Moodboard dikembangkan dengan merujuk pada preferensi persona pengguna yang menginginkan tampilan terang, bersih, minimalis dan profesional, namun tetap ramah. Referensi visual diambil dari platform pembelajaran modern seperti Coursera untuk aspek profesionalisme dan kejelasan tata letak. Serta elemen-elemen desain yang mencerminkan semangat pertumbuhan dan optimisme UMKM. Fokus utama moodboard adalah pada penggunaan warna-warna cerah tipografi sans-serif (Roboto) yang bersih dan mudah dibaca, serta contoh antarmuka pengguna yang menampilkan whitespace yang lega dan ikonografi yang jelas. 4.5.2 Konsep Perancangan A) Terpusat Dashboard utama dirancang sebagai pusat semua aktivitas belajar pengguna, mengintegrasikan tampilan progres program, navigasi modul, akses langsung ke daftar pelajaran, hingga pemuatan konten belajar dan kuis terintegrasi. Hal ini bertujuan untuk meminimalkan perpindahan halaman yang tidak perlu dan menjaga pengguna tetap fokus dalam alur belajar mereka. B) Intuitif Antarmuka dirancang dengan mengutamakan kemudahan penggunaan, terutama bagi pengguna seperti Yanti yang mungkin baru mengenal platform digital. Navigasi dibuat sederhana, istilah menggunakan Bahasa Indonesia yang lugas, dan alur interaksi dirancang agar semudah mungkin dipahami tanpa memerlukan panduan khusus. 4.5.3 Color Pallette Palet warna didominasi oleh biru langit modern (#0EA5E9) sebagai warna primer yang memberikan kesan profesional dan terpercaya. Warna ini didukung oleh aksen hijau (#10B981) untuk indikasi positif atau keberhasilan, dan kuning optimis (#FACC15) yang digunakan secara terbatas untuk elemen perhatian atau

notifikasi. Warna netral terdiri dari berbagai tingkatan abu-abu (#1F2937), untuk teks utama, #6B7280 untuk sub teks (#E5E7EB), untuk garis batas dan putih (#FFFFFF) untuk latar belakang utama untuk menciptakan tampilan yang bersih dan fokus pada konten. Warna hover dan aktif untuk elemen interaktif juga menggunakan variasi dari warna primer dan aksen untuk memberikan visual yang baik.

#### 4.5.4 Font

Font utama yang digunakan adalah Roboto. Skala tipografi telah didefinisikan secara spesifik untuk berbagai elemen teks dengan ukuran yang berbeda untuk versi mobile dan desktop. Pemilihan font didasari atas pendekatan mobile first, yang mana mayoritas font bawaan handphone saat ini adalah Roboto. Tujuannya agar pengguna dapat langsung dengan mudah membaca tulisan tanpa perlu merasa aneh karena sudah terbiasa dengan font tersebut.

#### 4.5.5 Persona

A) Persona 1 - Ayu  
Kebutuhan Utama: Memerlukan pembelajaran yang terstruktur dan mendalam "kurang paham karna baru belajar kulitnya aja , "pengen tau semuanya ), materi yang bisa diulang (rekaman video, handout), adanya tugas/kuis untuk evaluasi dan pendalaman, preferensi video dengan subtitle, durasi video ~10 menit, dan kemudahan penggunaan platform dengan Bahasa Indonesia. Butuh bantuan langsung via WhatsApp setelah mencoba mencari sendiri

B) Persona 2 - Putri  
Kebutuhan Utama: Memerlukan materi yang aplikatif dan tidak terlalu teoritis "kurang applicable ke usaha kecil karna materinya terlalu berat ), lebih banyak praktik, fleksibilitas waktu karena kesibukan operasional, rekaman video dan transkrip/script bacaan yang bisa diunduh, video maksimal 15 menit, kemudahan bahasa, dan bantuan langsung dari manusia.

#### 4.5.6 Sitemap

Sitemap terbagi menjadi Area Publik dan Area Internal. Area Internal adalah area yang dapat diakses jika sudah login atau daftar, sedangkan area eksternal adalah area umum yang dapat diakses siapa saja, seperti halaman landing page.

#### 4.5.7 Flowchart (Userflow)

#### 4.5.8 Wireframe

Berdasarkan data user flow dan sitemap, peneliti mengembangkan telah wireframe untuk menentukan tata letak dasar, hierarki informasi, dan

penempatan fungsionalitas utama sebelum masuk ke detail visual, baik versi desktop dan mobile. Untuk detailnya, dapat diakses melalui link berikut : Wireframe 4.5.9 Desain sistem Desain sistem berfungsi untuk memastikan konsistensi visual dan pengalaman pengguna yang kohesif di seluruh platform, serta efisiensi dalam proses desain dan pengembangan. Pada desain sistem di atas, terdapat 3 sistem utama yang dibuat ditambah dengan palet warna. Detail ada di link berikut : Desain sistem a) Komponen UI Terdiri dari beberapa varian tombol utama (Primer, Sekunder, Tag/Filter, Tab) dengan spesifikasi ukuran, padding, border-radius, dan styling yang konsisten untuk state default, hover, dan aktif. b) Sistem Spasi Berfungsi untuk mengatur margin antar elemen dan padding internal komponen secara konsisten. c) Ikonografi Ikon menggunakan gaya flat outline dan fill. 4.5.10 High Fidelity Berdasarkan wireframe dan panduan dari desain sistem, dikembangkan desain High Fidelity (Hi-Fi) yang menampilkan tampilan antarmuka akhir secara detail, termasuk penerapan warna, tipografi, ikon, gambar/ ilustrasi placeholder, dan semua elemen visual lainnya. 4.6 Prototype Dari desain Hi-Fi, dibuat sebuah prototipe interaktif menggunakan perangkat lunak Figma. Link prototipe dapat diakses melalui: A) Mobile : 1. File desain : file desain prototype mobile 2. Versi play : prototype mobile B) Desktop : 1. File desain : file desain prototype desktop 2. Versi play : prototype mobile 18 4.7 Media Pendukung Media pendukung untuk pameran dirancang sebagai satu kesatuan yang kohesif untuk mengkomunikasikan identitas, tujuan, dan fungsionalitas dari LMS. Media pendukung terdiri dari : A) Notebook B) Pena C) Sticker D) Totebag E) Gantungan Kunci 19 BAB 5 Penutup 5.1 Kesimpulan Perancangan antarmuka LMS ini menghasilkan sebuah solusi desain yang berpusat pada pengguna, didasarkan pada riset mendalam terhadap kebutuhan spesifik UMKM. Dengan menerapkan prinsip HCD dan landasan teori yang relevan, prototipe yang dikembangkan menawarkan pengalaman belajar yang fleksibel, intuitif, dan

REPORT #27596597

mendukung. Fitur-fitur kunci seperti materi multi format, kuis terintegrasi, dashboard terpusat, dan dukungan langsung dirancang untuk mengatasi tantangan keterbatasan waktu dan aksesibilitas yang dihadapi oleh UMKM. 5.2 Saran Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan untuk melakukan usability testing secara komprehensif terhadap prototipe ini dengan melibatkan lebih banyak responden UMKM untuk mendapatkan umpan balik kuantitatif dan kualitatif. Selain itu, pengembangan konten materi yang berkelanjutan dan penambahan fitur komunitas di dalam platform dapat menjadi langkah berikutnya untuk meningkatkan engagement dan menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih holistik.



REPORT #27596597

## Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

|                 |   |   |
|-----------------|---|---|
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 1.              | <b>0.6%</b> eprints.ums.ac.id<br><a href="https://eprints.ums.ac.id/27370/4/04.BAB_I.pdf">https://eprints.ums.ac.id/27370/4/04.BAB_I.pdf</a>  | ● |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 2.              | <b>0.55%</b> poskota.co<br><a href="https://poskota.co/nasional/kemenkominfo-dorong-pelaku-umkm-adopsi-tekn...">https://poskota.co/nasional/kemenkominfo-dorong-pelaku-umkm-adopsi-tekn...</a>                  | ● |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 3.              | <b>0.54%</b> eprints.upj.ac.id<br><a href="https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/9013/8/Bab%20I.pdf">https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/9013/8/Bab%20I.pdf</a>   | ● |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 4.              | <b>0.49%</b> journal.unwira.ac.id<br><a href="https://journal.unwira.ac.id/index.php/aksioma/article/download/3254/971/">https://journal.unwira.ac.id/index.php/aksioma/article/download/3254/971/</a>          | ● |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 5.              | <b>0.38%</b> repository.its.ac.id<br><a href="https://repository.its.ac.id/3071/7/9114205403-Master-Theses.pdf">https://repository.its.ac.id/3071/7/9114205403-Master-Theses.pdf</a>                            | ● |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 6.              | <b>0.38%</b> www.kompas.id<br><a href="https://www.kompas.id/artikel/masih-ada-peluang-menggarap-bisnis-ke-luar-k...">https://www.kompas.id/artikel/masih-ada-peluang-menggarap-bisnis-ke-luar-k...</a>         | ● |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 7.              | <b>0.34%</b> www.oecd.org<br><a href="https://www.oecd.org/content/dam/oecd/id/publications/reports/2024/11/oecd..">https://www.oecd.org/content/dam/oecd/id/publications/reports/2024/11/oecd..</a>            | ● |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 8.              | <b>0.32%</b> scholar.unand.ac.id<br><a href="http://scholar.unand.ac.id/476755/10/BAB%20I%20%28Pendahuluan%29.pdf">http://scholar.unand.ac.id/476755/10/BAB%20I%20%28Pendahuluan%29.pdf</a>                     | ● |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 9.              | <b>0.22%</b> anggaran.kemenkeu.go.id<br><a href="https://anggaran.kemenkeu.go.id/api/Medias/eeeeee47a-5bda-4447-bddb-951fb...">https://anggaran.kemenkeu.go.id/api/Medias/eeeeee47a-5bda-4447-bddb-951fb...</a> | ● |



REPORT #27596597

INTERNET SOURCE

10. **0.21%** eprints.walisongo.ac.id

[https://eprints.walisongo.ac.id/25915/1/2005036042\\_SASKI%20LILIANA\\_LENGKA..](https://eprints.walisongo.ac.id/25915/1/2005036042_SASKI%20LILIANA_LENGKA..)



INTERNET SOURCE

11. **0.19%** bogortraffic.com

<https://bogortraffic.com/umkm/kominfo-luncurkan-program-adopsi-teknologi-...>



INTERNET SOURCE

12. **0.11%** eprints.upj.ac.id

<https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/9036/11/BAB%20IV.pdf>



● QUOTES

INTERNET SOURCE

1. **0.14%** www.oecd.org

<https://www.oecd.org/content/dam/oecd/id/publications/reports/2024/11/oecd..>