

A. LATAR BELAKANG

Indonesia memiliki jumlah populasi 281.603,8 juta penduduk dan menempati peringkat keempat sebagai negara dengan jumlah populasi terbanyak di dunia. Dengan laju pertumbuhan 1,11 persen, Indonesia berpotensi memiliki ancaman bonus demografi di masa depan (BPS, 2023). Sinergi dengan visi Indonesia emas 2045, Indonesia memiliki kesempatan untuk mengoptimalkan pemanfaatan bonus demografi. Pemerintah Indonesia berupaya mengelola bonus demografi menjadi sebuah peluang melalui percepatan peningkatan keahlian masyarakat di tengah persaingan pasar kerja dengan meluncurkan program Prakerja. Prakerja adalah program pengembangan kompetensi kerja dan kewirausahaan yang ditujukan untuk pencari kerja, pekerja/buruh yang terkena pemutusan hubungan kerja, dan/ atau pekerja/buruh yang membutuhkan peningkatan kompetensi, termasuk pelaku usaha mikro dan kecil (Prakerja, 2024).

Sejak pertama kali diluncurkan tahun 2020 hingga 2024, persebaran penerima Prakerja sebanyak 19.867.589 dari seluruh wilayah provinsi, kabupaten/kota, dan kecamatan di Indonesia (Prakerja, 2024). Hal ini merupakan capaian yang baik sekaligus gambaran terhadap angka penduduk Indonesia yang masih harus dicapai dalam pemanfaatan bonus demografi. Pemerintah Indonesia mendorong peningkatan kerjasama dengan berbagai *stakeholder* swasta untuk berkontribusi dan berkomitmen dalam pemberdayaan keterampilan masyarakat dan mewujudkan visi Indonesia emas 2045 melalui program Prakerja.

Prakerja memiliki aspek penilaian dan efisiensi proses pembelajaran secara menyeluruh melalui *Learning Management System (LMS)* yang telah distandarisasi

oleh Manajemen Pelaksana Program Prakerja (PMO) sebagai syarat wajib Lembaga Pelatihan menjadi mitra resmi. PT Generasi Anak Muda Berkarya dengan *brand* HiColleagues merupakan *startup* yang bergerak dalam bidang *Education Technology* dan *IT Service* dalam transformasi digital berkelanjutan yang memiliki komitmen mewujudkan visi Indonesia emas 2045 melalui penyelenggaraan program Prakerja. *Learning Management System (LMS)* berfungsi menjalankan seluruh rangkaian mekanisme program pelatihan Prakerja terkait akses semua materi pelatihan dari Sesi Pembuka sampai dengan Sesi Unjuk Keterampilan Pelatihan, semua komponen evaluasi (*Pre-test*, *Post Test*, Kuis, Tugas Praktik Mandiri dan Unjuk Keterampilan) sesuai dengan ketentuan yang berlaku (Prakerja, 2024).

Untuk merancang *Learning Management System (LMS)* yang efektif dan berorientasi terhadap standarisasi Prakerja serta selaras dengan pengalaman baik peserta, maka dibutuhkan sebuah metode yang dapat memahami kebutuhan pengguna. Salah satu metode yang relevan adalah *Design Thinking*. *Design Thinking* merupakan suatu kerangka kerja melalui pendekatan yang berpusat pada manusia (*human-centric*) untuk melakukan inovasi yang strategis. Metode *Design Thinking* membantu mengidentifikasi kebutuhan dan pengalaman pengguna secara konkret melalui 5 fase, yakni *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* (Dam, 2024).

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti melaksanakan penelitian terhadap perancangan prototipe *Learning Management System* program Prakerja di HiColleagues menggunakan metode *Design Thinking*. Melalui penelitian ini

diharapkan mampu menjadi solusi dalam memenuhi kebutuhan standarisasi pelaksanaan program Prakerja di HiColleagues, memberikan pengalaman baik kepada peserta dalam menyelesaikan rangkaian mekanisme kelas pelatihan, mendukung rasio kelulusan peserta, dan peningkatan *brand positioning* HiColleagues sebagai mitra Prakerja.

B. RUMUSAN MASALAH

Merujuk pada penjelasan di atas, berikut adalah rumusan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini:

1. Bagaimana perancangan prototipe *Learning Management System* program Prakerja di HiColleagues menggunakan metode *Design Thinking*?
2. Bagaimana hasil evaluasi prototipe prototipe *Learning Management System* program Prakerja di HiColleagues menggunakan metode *Design Thinking*?

C. TUJUAN

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang prototipe *Learning Management System* program Prakerja di HiColleagues menggunakan metode *Design Thinking*.
2. Mengevaluasi prototipe prototipe *Learning Management System* program Prakerja di HiColleagues menggunakan metode *Design Thinking*.

D. MANFAAT

Penelitian ini memberikan manfaat yang mencakup manfaat praktis dan teoritis sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis

Perancangan *Learning Management System* program Prakerja di HiColleagues dengan metode *Design Thinking* mampu menyediakan solusi bagi perusahaan HiColleagues terhadap kebutuhan implementasi pelaksanaan rangkaian mekanisme kelas pelatihan Prakerja. Penelitian ini dapat memberikan evaluasi terhadap hasil perancangan untuk meningkatkan kepuasan pengguna, sehingga *Learning Management System (LMS)* ini dapat membantu peserta Prakerja melaksanakan dan menyelesaikan seluruh rangkaian mekanisme kelas pelatihan serta mendukung peningkatan rasio kelulusan peserta terhadap program Prakerja.

2. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan wawasan yang mendalam bagi penulis dan mahasiswa sebagai bahan referensi dan evaluasi pada penelitian serupa mengenai perancangan *Learning Management System* dengan menggunakan metode *Design Thinking*.

E. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian terkait yang menunjang penelitian ini dengan memiliki persamaan dan perbedaan sebagai berikut:

1. Jurnal Manajemen Teknologi dan Sistem Informasi (JMS) Volume 3, Nomor 1, Maret 2023 yang ditulis oleh Macharani Raschintasofi dan Herti Yani dengan judul “Perancangan UIUX Aplikasi *Learning Management System* Berbasis Mobile dan Website Menggunakan Metode *Design Thinking*”. Dalam jurnal ini membahas mengenai perancangan *Learning Management System (LMS)* dengan menciptakan produk *Learning Management System* berbasis aplikasi digital dengan mengedepankan pemanfaatan perkembangan teknologi dan merubah aktivitas tradisional dalam proses pembelajaran dengan menerapkan pendekatan metode kualitatif melalui *Design Thinking*. Pengujian kegunaan (*Usability Testing*) pada penelitian ini menggunakan *Single Ease Question* dengan menerapkan skala Likert. Perbedaan dengan penelitian ini adalah peneliti menerapkan pendekatan kualitatif melalui interview dan observasi kepada PIC atau pemangku utama kepentingan. Selain itu, penelitian ini juga menerapkan tahapan-tahapan yang lebih spesifik dalam proses perancangan yang terstruktur seperti *Customer Journey Maps*, analisa alur mekanisme program, *Screenflow*, *Interactive Prototype*, serta pengujian kegunaan (*Usability Testing*) menggunakan *Single Ease Question* melalui *metric indicator* pada platform Maze. Manfaat penelitian ini adalah peneliti dapat

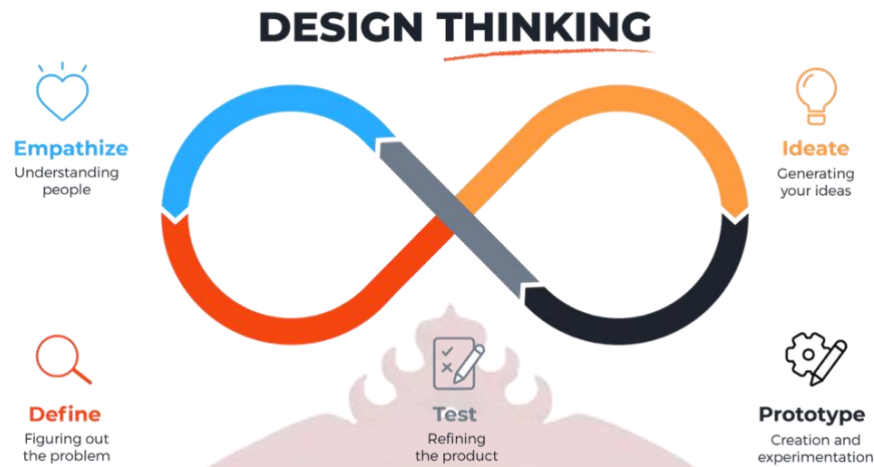
memahami secara aplikatif runtutan proses/tahapan dalam *Design Thinking* terhadap perancangan produk digital *Learning Management System (LMS)*.

2. Prosiding Vol 2 No 1 (2023): The 2nd MDP Student Conference 2023 yang ditulis oleh Tri Buana Ayu dan Novan Wijaya dengan judul “Penerapan Metode *Design Thinking* pada Perancangan *Prototype* Aplikasi Payoprint Berbasis Android”. Dalam jurnal ini membahas mengenai perancangan website <https://www.payoprint.id/> yang memiliki permasalahan dari segi pemesanan produk yang kurang kompleksitas dalam proses transaksi yang dilakukan oleh pelanggan. Maka dari itu, dalam rancangan aplikasi Payoprint dibuat sesuai dengan pengalaman dan kebutuhan pengguna menggunakan metode *Design Thinking*. Perbedaan dengan penelitian ini adalah peneliti mengimplementasikan pendekatan *Empathize* yang divisualisasikan melalui Empathy Map untuk memahami kebutuhan dan keinginan pengguna. Serta alur perancangan yang lebih terstruktur pada tiap fase *Design Thinking* dan terdapat tahap improvisasi desain pasca melakukan dan menganalisis laporan data pengujian kegunaan (*Usability Testing*). Manfaat penelitian ini adalah peneliti dapat memahami secara aplikatif runtutan proses/tahapan dalam *Design Thinking* terhadap perancangan produk digital selain *Learning Management System (LMS)*.
3. Jurnal Masyarakat Informatika Vol. 14, No. 2, 2023 yang ditulis oleh Aziiza Yvelliechia Priyono, Guruh Aryotejo, Satriyo Adhy dengan judul “Penerapan Metode *Design Thinking* untuk Perancangan *Prototype Lost and Found*”. Dalam jurnal ini membahas mengenai perancangan prototype

user interface dan *user experience* pencarian barang hilang (*lost and found*) menggunakan pendekatan metode *Design Thinking* untuk memberikan solusi terhadap permasalahan kehilangan barang. Perbedaan dengan penelitian ini adalah peneliti mengimplementasi *User Persona*, *Customer Journey Map*, dan mitigasi alur produk pada fase *Define* untuk mengkonkretisasi kebutuhan dan keinginan pengguna. Serta melakukan pengujian kegunaan (*Usability Testing*) menggunakan *Single Ease Question* melalui *metric indicator* pada platform Maze. Manfaat penelitian ini adalah peneliti dapat memahami secara aplikatif runtutan proses/tahapan dalam *Design Thinking* terhadap perancangan produk digital selain *Learning Management System (LMS)*.

F. METODE PERANCANGAN

Design Thinking adalah metodologi pendekatan berbasis solusi yang berpusat pada manusia (*human-centric*) dalam memahami kebutuhan untuk memecahkan masalah-masalah yang kompleks (Dam, 2024). Upaya pendekatan langsung dalam penyelesaian masalah berpotensi memunculkan inovasi sebagai diferensiasi dan keunggulan kompetitif (Gibbons, 2016). *Design Thinking* merupakan konsep solusi inovatif dalam memecahkan masalah dan memahami pengguna yang mampu diimplementasikan di dunia yang dinamis.



Gambar 1. The Design Thinking Process - How does it work? (www.maqe.com)

Design Thinking merupakan proses non-linier yang terdiri dari 5 fase sebagai berikut (Karl, 2020):

1. *Empathize*

Fase *Empathize* merupakan tahapan dalam mengidentifikasi pengguna secara mendalam melalui pendekatan emosional. *Empathize* memiliki kaitan pengetahuan tentang apa yang dilakukan, dikatakan, dipikirkan, dan dirasakan pengguna (Gibbons, 2016). Melalui *Empathize* memungkinkan desainer keluar dari bias mereka sendiri untuk mengetahui dengan tepat apa yang diinginkan pengguna (Karl, 2020).

2. *Define*

Fase *Define* merupakan tahapan dalam mengelola data yang dihasilkan dari fase *Empathize*. Fase *Define* adalah proses menentukan inti masalah hingga mendefinisikan dan merumuskan masalah yang memiliki kesejajaran atau pola yang berpusat pada manusia (Dam, 2024).

3. *Ideate*

Fase *Ideate* adalah proses menghasilkan solusi inovatif melalui imajinasi dan kreativitas berdasarkan sudut pandang yang berbeda terhadap permasalahan pengguna dan kebutuhannya. Teknik yang efektif dalam fase ini adalah *brainstorming* yang bertujuan menghasilkan ide sebanyak mungkin sehingga dapat memilih ide terbaik untuk dijadikan solusi atas permasalahan pengguna (Dam, 2024).

4. *Prototype*

Fase *Prototype* adalah tahap konkretisasi ide menjadi visualisasi nyata sebagai solusi inovatif. Perancangan *Prototype* secara menyeluruh dapat membantu mengatasi kebutuhan dan masalah pengguna yang teridentifikasi dengan lebih baik, serta dapat menguji seberapa baik ide dalam menyelesaikan masalah pengguna (Karl, 2020).

5. *Test*

Fase *Test* adalah tahap untuk mempelajari tentang solusi dan pengguna (Dam, 2024). Fase *Test* bertujuan untuk mempertimbangkan dampak dan kelayakan inovasi solusi terhadap umpan balik (*feedback*) dari pengguna. Fase *Test* berpotensi memunculkan kekurangan atau celah dari proses *Design Thinking* lainnya, selanjutnya dilakukan tahap pengembangan (*improving*) dan pengujian kembali (*retesting*). Sehingga inovasi solusi terbaik yang mampu menjawab permasalahan pengguna akan lahir dari siklus pengulangan (*iteration*).

G. IDENTIFIKASI DATA

1. Data Perusahaan

Data objek penelitian ini sebagai berikut:

Perusahaan : PT Generasi Anak Muda Berkarya

Nama *Brand* : HiColleagues

Alamat : Kantorku Coworking & Office Space Agro Plaza
Kuningan, Jl. H. R. Rasuna Said, RT 7/RW 4, Kuningan Timur, Setia
Budi, Jakarta 12950

Visi :
Menciptakan generasi baru unggul demi mewujudkan Indonesia Emas
2045.

Misi :

- a. Menyediakan pelatihan dan sertifikasi yang berkualitas, terjangkau, dan berdampak.
- b. Mengurangi kesenjangan (*gap*) keterampilan digital yang dibutuhkan dalam pasar kerja dan industri.
- c. Mendorong percepatan transformasi digital yang inklusif dan berkelanjutan.
- d. Mengembangkan talenta digital yang kompeten dan berkarakter.
- e. Menciptakan produk inovasi digital yang kompatibel dan bermanfaat.

HiColleagues merupakan startup bidang *IT Services* dan *Education Technology* terpercaya dan kredibel yang berdiri sejak tahun 2020 di Jakarta, Indonesia. Saat ini teknologi berkembang & berubah dengan sangat cepat, setiap sektor beralih dari sistem manual ke sistem digital yang sistematis. Oleh karena itu, HiColleagues menyediakan jasa *IT Services* serta konsultasi untuk perusahaan &/ perorangan agar dapat melakukan penyesuaian teknologi dengan cepat dan efektif. HiColleagues juga menawarkan berbagai pelatihan dan sertifikasi yang dapat diikuti oleh seluruh kalangan masyarakat untuk membantu peningkatan skill “*New Skilling, Reskilling, dan Upskilling*”. Dengan berbagai produk dan layanan yang ditawarkan, HiColleagues bertujuan untuk memberikan *IT Services* dan *Education Technology* yang terbaik, serta menghasilkan alumni pelatihan yang siap berkarir di dunia kerja.

2. Kompetitor

a. MySkill

MySkill adalah platform pengembangan *skill* professional dengan lebih dari 1 juta pengguna se-Indonesia. Dengan mengedepankan prinsip “Pendidikan dan pekerjaan yang layak adalah hak bagi setiap rakyat Indonesia” menjadikan MySkill salah satu platform Lembaga Pelatihan yang memiliki eksistensi yang baik di bidang *Education Tecjnology*. MySkill didukung oleh *leading venture capital* di Asia Tenggara yakni East Ventures. MySkill memiliki tiga

fitur utama. *e-Learning* untuk belajar mandiri melalui video pembelajaran, modul belajar dan webinar series bulanan. MySkill memiliki program unggulan Bootcamp untuk belajar intensif yang fokus pada praktik bersama *experts*. Dalam kontribusi program Prakerja, MySkill merupakan salah satu mitra resmi Prakerja sebagai Lembaga Pelatihan yang berorientasi pada kelas pelatihan berbasis teknologi maupun non teknologi untuk pemberdayaan keterampilan masyarakat Indonesia.

b. Vokraf

Vokraf adalah platform kolaborasi teknologi dan edukasi yang berfokus untuk meningkatkan kemampuan talenta muda Indonesia sesuai dengan kebutuhan industri agar bisa mulai melangkah menuju karir impian. Vokraf memiliki misi meningkatkan keterampilan dan kesiapan sumber daya manusia agar dapat beradaptasi dengan perkembangan industri yang pesat. Sejak 2019, Vokraf sudah membantu lebih dari 180.000 peserta yang tersebar di seluruh Indonesia agar siap menghadapi tantangan dan kebutuhan industri yang terus berkembang. Vokraf memiliki rancangan kurikulum dengan komprehensif dan mencakup lebih dari 25 topik pelatihan agar dapat mewujudkan talenta muda Indonesia yang berdaya saing tinggi. Vokraf merupakan salah satu mitra resmi Prakerja sebagai Lembaga Pelatihan yang berorientasi pada kelas pelatihan berbasis teknologi

maupun teknologi untuk pemberdayaan keterampilan masyarakat Indonesia.

c. Skilvul

Skilvul adalah platform Pendidikan teknologi yang menyediakan konten pelajaran *digital skill* dengan metode “*blended-learning*” dalam bentuk online maupun offline. Skilvul memiliki visi menghasilkan sejuta *digital talent* untuk Indonesia melalui Pendidikan vokasi digital. Serta misi “*To train, certify, and connect youth to jobs*” dengan proses pembelajaran yang menarik dan efektif, siapapun dapat belajar *digital skills*, mendapatkan sertifikasi, dan siap kerja. Skilvul merupakan salah satu mitra resmi Prakerja sebagai Lembaga Pelatihan yang berorientasi pada kelas pelatihan berbasis teknologi untuk pemberdayaan keterampilan masyarakat Indonesia.

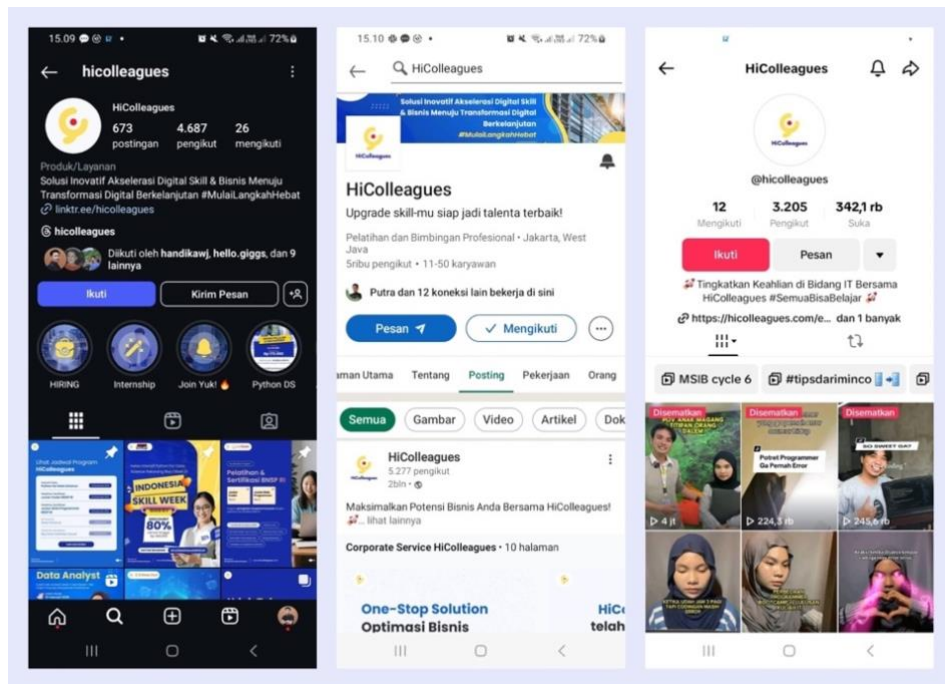
3. Media Promosi

Sebagai platform *IT Service & Education Technology*, HiColleagues memiliki instrumen media promosi untuk mendukung aktivitas bisnis. Website HiColleagues merupakan media promosi sekaligus kanal untuk pengguna atau pelanggan melakukan pembelian atau pendaftaran pada berbagai program pelatihan yang tersedia. Melalui domain www.hicolleagues.com pengguna atau pelanggan dapat mengeksplor berbagai program atau kelas pelatihan sesuai minat untuk *Upskilling, New Skilling, & Reskilling*. HiColleagues juga memiliki *social*

media channel di antaranya Instagram, LinkedIn, dan Tiktok untuk menciptakan hubungan dan menjaga komunikasi antara *brand* dengan segmentasi. Melalui *social media channel* tersebut HiColleagues memberikan informasi seputar perkembangan transformasi digital berkelanjutan, tips dalam penggunaan *tools* atau teknologi, informasi pekerjaan hingga konten-konten yang relevan dengan dunia, perilaku, maupun gaya hidup segmentasi.



Gambar 2. Website HiColleagues (www.hicolleagues.com)



Gambar 3. *Social Media Channels HiColleagues (Dokumentasi HiColleagues)*

4. Analisis SWOT

Analisis SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*) pada HiColleagues sebagai Lembaga Pelatihan dalam scope Prakerja sebagai berikut:

Tabel 1. Analisis SWOT (*User Experience Design Handika 2024*)

<i>Strengths</i>	Dalam mendukung Prakerja, HiColleagues berorientasi terhadap program pelatihan berbasis teknologi maupun non teknologi untuk pemberdayaan keterampilan masyarakat.
------------------	--

	• HiColleagues memiliki kekuatan untuk membangun <i>Learning Management System (LMS)</i> melalui talenta yang dimiliki untuk mendukung kelancaran program hingga memberikan pengalaman baik bagi pengguna.
<i>Weaknesses</i>	• Variasi program pelatihan Prakerja HiColleagues tidak cukup banyak. • Memiliki jumlah alumni Prakerja yang relatif belum cukup banyak.
<i>Opportunities</i>	• Dapat menjadi mitra Lembaga Pelatihan yang kompetitif dan berpeluang mendapatkan profitabilitas yang tinggi terhadap kelas pelatihan berbasis teknologi maupun non teknologi dengan berorientasi pada <i>succession rate</i> yang baik.
<i>Threats</i>	• Persaingan mitra Lembaga Pelatihan lama maupun baru yang sangat kompetitif dan menawarkan beragam program pelatihan serta didukung instrumen pelatihan yang kompetibel seperti <i>Learning Management System (LMS)</i> dapat mempengaruhi capaian profitabilitas terhadap program Prakerja.

	• Tidak dapat berkontribusi sebagai mitra resmi Prakerja apabila instrumen pelatihan <i>Learning Management System (LMS)</i> tidak atau belum dinyatakan lolos oleh Manajemen Pelaksana Program Prakerja (PMO).
--	---

