

TUGAS AKHIR-JURNAL

DESAIN *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Diajukan Untuk Menempuh Ujian Tugas Akhir / Kekayaan Dalam Rangka
Memenuhi Syarat Meraih Gelar Sarjana Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta



Disusun Oleh :
Handika Wahyu Jatmiko
NIM. 2022022005

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SOSIAL HUMANIORA DAN SENI
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

DESAIN *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Disusun oleh :
Handika Wahyu Jatmiko
NIM. 2022022005

Tugas Akhir / Kekaryaan ini telah disetujui
untuk dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Tugas Akhir
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta

Pada tanggal : Kamis, 23 Januari 2025

Mengetahui

Pembimbing I

Pembimbing II



Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn.
NIDN. 0622048001



Arif Yulianto, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0606077302

Kepala Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn.
NIDN. 0622048001

LEMBAR PENGESAHAN

DESAIN *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

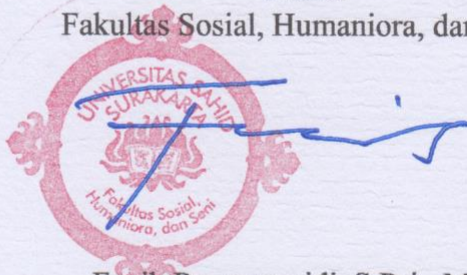
Disusun oleh :
Handika Wahyu Jatmiko
NIM. 2022022005

Tugas Akhir / Kekaryaannya telah diterima dan disahkan
oleh Dewan Penguji Tugas Akhir / Kekaryaannya
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta

Pada tanggal : Jumat, 31 Januari 2025

1. Penguji I
Nama : Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn. (.....)
NIDN : 0622048001
2. Penguji II
Nama : Arif Yulianto, S.Sn., M.Sn. (.....)
NIDN : 0606077302
3. Penguji III
Nama : Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn. (.....)
NIDN : 0630017802

Dekan
Fakultas Sosial, Humaniora, dan Seni



Faqih Purnomosidi, S.Psi., M.Si.
NIDN. 0602058801

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn.
NIDN. 0622048001

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Saya mahasiswa Program Desain Komunikasi Visual Fakultas Sosial, Humaniora, dan Seni Universitas Sahid Surakarta yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Handika Wahyu Jatmiko**

NIM : **2022022005**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir / Skripsi

Judul : ***Desain Learning Management System Menggunakan Metode Design Thinking***

Adalah benar-benar karya yang saya susun sendiri. Apabila kemudian terbukti bahwa saya ternyata melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan/karya orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas termasuk pencabutan gelar yang telah saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila di kemudian hari terbukti melakukan kebohongan maka saya sanggup menanggung segala konsekuensinya.

Surakarta, 31 Januari 2025
Yang Menyatakan



Handika Wahyu Jatmiko
NIM. 2022022005

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai Sivitas Akademik Universitas Sahid Surakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Handika Wahyu Jatmiko**

NIM : **2022022005**

Program Studi : **Desain Komunikasi Visual**

Fakultas : **Sosial, Humaniora, dan Seni**

Jenis Karya : **Tugas Akhir-Skripsi-Laporan Penelitian***

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Sahid Surakarta Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non Exclusive Royalty Free Right*) atas Laporan Penelitian saya yang berjudul : **Desain Learning Management System Menggunakan Metode Design Thinking**. Beserta instrument/desain/perangkat (jika ada). Berhak menyimpan, mengalihkan bentuk, mengalihmediakan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat serta mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis (*author*) dan pembimbing sebagai *co-author* atau pencipta dan juga sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya secara sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Surakarta
Pada Tanggal : 31 Januari 2025
Yang membuat pernyataan,



Handika Wahyu Jatmiko
NIM : 2022022005

*)Coret yang tidak perlu

MOTTO

Ini akan berlalu.



PERSEMBAHAN

Kepada mereka yang telah memberikan kepercayaan dan dukungan terbaik:

Istriku Retyannisa Shaliha Rhea Rahmawati, S.E.

Anakku Alrheka Hanenda Aksa Rafeyza

Anakku Arhenda Atharrazka Arzan Rafasya

Bapakku Alm. Sartono dan Ibuku Mahawati

Bapakku Muhammad Alaziz, S.E., M.M. dan Ibuku Kusparwati Tyasanti

Budhirahmani, S.E.

Adikku Handi Setyo Prakoso



RINGKASAN

Bonus demografi menjadi ancaman nyata Republik Indonesia apabila menelaah pada data populasi 281.603,8 juta penduduk dengan laju pertumbuhan 1,11% per 2024. Pemerintah berupaya mencegah ancaman tersebut dengan memanfaatkan jumlah populasi melalui program Prakerja. Prakerja dirilis gelombang I pada 2020 hingga 2024 dengan menghasilkan capaian angka 19.867.589 penerima dari seluruh wilayah Indonesia. Melalui data tersebut pemerintah Indonesia masih harus berupaya keras untuk menekan angka selisih jumlah populasi dan jumlah penerima program Prakerja. Sehingga pemerintah membutuhkan peran *stakeholder* swasta untuk berkontribusi dan bekerjasama untuk mencegah ancaman bonus demografi tersebut dengan mengelaborasi visi Indonesia Emas 2045. PT Generasi Anak Muda Berkarya (HiColleagues) merupakan platform Lembaga Pelatihan berbasis *Education Technology* dan mitra akselerasi digital *IT Service* yang memiliki komitmen dalam mendorong terwujudnya visi Indonesia Emas 2025 salah satunya melalui program Prakerja. Manajemen Pelaksana Program Prakerja (PMO) memiliki standarisasi *Learning Management System (LMS)* sebagai syarat wajib Lembaga Pelatihan menjadi mitra resmi Prakerja. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *prototype Learning Management System (LMS)* sesuai mekanisme Prakerja dengan *User Experience* yang baik dan berdampak pada *succession rate* kelulusan peserta serta peningkatan brand positioning HiColleagues sebagai mitra resmi Prakerja. *Design Thinking* digunakan sebagai metode dalam perancangan *prototype Learning Management System (LMS)* dengan mengimplementasikan fase *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*. Pengujian kegunaan mencapai *succession rate* 100% meski terdapat penyelerasan minor terhadap *User Interface*. Sehingga *prototype Learning Management System (LMS)* dapat dilanjutkan ke tahap pengembangan yang konkret.

Kata kunci: *Design Thinking, Learning Management System, UI/UX Design, User Experience, User Interface.*

ABSTRACT

The demographic bonus is a real threat to the Republic of Indonesia since the population data shows a growth rate of 1.11% by 2024 with 281,603.8 million people. The government is trying to prevent this threat by utilizing the population through the Prakerja program. Prakerja released batch I from 2020 to 2024 resulting in a figure of 19,867,589 recipients from all over Indonesia. Through this data, the Indonesian government still has effort to reduce the difference between the population and the number of recipients of the Prakerja program. The government also needs the support of private stakeholders to contribute and collaborate in preventing this threat by elaborating the vision of Indonesia Emas 2045. PT Generasi Anak Muda Berkarya (HiColleagues) is a Training Institution platform based on Education Technology and an IT Service digital acceleration partner that is committed to encouraging the realization of the vision of Indonesia Emas 2025 through the Prakerja program. The Prakerja Program Implementation Management (PMO) has a Learning Management System (LMS) standardization as a mandatory requirement for Training Institutions to become official Prakerja partners. This study aims to design a prototype Learning Management System (LMS) according to the Prakerja mechanism with a good User Experience and has an impact on the succession rate of participant graduation and increasing the brand positioning of HiColleagues as an official Prakerja partner. Design Thinking is used as a method in designing the prototype Learning Management System (LMS) by implementing the Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test phases. Usability testing achieved a 100% success rate even though there were minor adjustments to the User Interface. The prototype Learning Management System (LMS) can be continued to the concrete development stage.

Keywords: Design Thinking, Learning Management System, UI/UX Design, User Experience, User Interface.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas Kebesaran-Nya dapat menyelesaikan Tugas Akhir / Kekaryaannya ini dengan baik. Penyusunan kekaryaannya ini merupakan sebagian syarat atau tugas akhir penyelesaian studi S1 Program Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta.

Selama perancangan dan proses penyusunan Tugas Akhir / Kekaryaannya ini, tidak terlepas dari dukungan pihak yang terkait dalam perancangan ini. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih dan rasa hormat yang sebesar-besarnya kepada:

1. Sri Huning Anwariningsih, S.T., M.Kom., selaku Rektor Universitas Sahid Surakarta.
2. Destina Paningrum, S.E., M.M., selaku Wakil Rektor Bidang Sumber daya, Kepegawaian dan Pengembangan Universitas Sahid Surakarta.
3. Dr. Erwin Kartinawati, S.Sos., M.I.Kom., selaku wakil Rektor Bidang Akademik, Kemahasiswaan, Alumni dan Kerja Sama Universitas Sahid Surakarta.
4. Faqih Purnomosidi, S.Psi., M.Si., selaku Dekan Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta.
5. Yudi Wibowo, S.Pd, M.Sn, selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta sekaligus pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, kritik dan saran yang membangun dari awal proses hingga terselesaikannya pembuatan karya Tugas Akhir ini.

6. Arif Yulianto, S.Sn, M.Sn, selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, kritik dan saran yang membangun dari awal hingga akhir proses pembuatan karya Tugas Akhir ini.
7. Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn. selaku Penguji Tamu yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun selama pengujian.
8. Seluruh Dosen Pengajar Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta.
9. Istri, Anak Pertama, Anak Kedua, dan seluruh Keluarga atas segala kepercayaan dan dukungan yang sangat berarti.
10. Martha Sutopo selaku *Chief Executive Officer*, Gilang Yudha Prakoso selaku *Chief Commercial Officer* yang telah mengizinkan HiColleagues sebagai objek penelitian dalam Karya Ilmiah ini.
11. Segenap Staff Pengajar dan Karyawan Universitas Sahid Surakarta.
12. Semua pihak yang membantu dan mendukung penulis yang tidak dapat dicantumkan di sini.

Atas segala kekurangan dan ketidaksempurnaan dalam penyusunan proposal karya tugas akhir ini, penulis memohon maaf sebesar-besarnya dan mengharap kritik dan saran yang membangun dari para pembaca. Semoga proposal ini dapat memberi manfaat bagi yang memerlukan. Terima kasih.

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
RINGKASAN	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	3
C. TUJUAN.....	3
D. MANFAAT.....	4
E. TINJAUAN PUSTAKA	5
F. METODE PERANCANGAN.....	7
G. IDENTIFIKASI DATA	10
1. DATA PERUSAHAAN	10

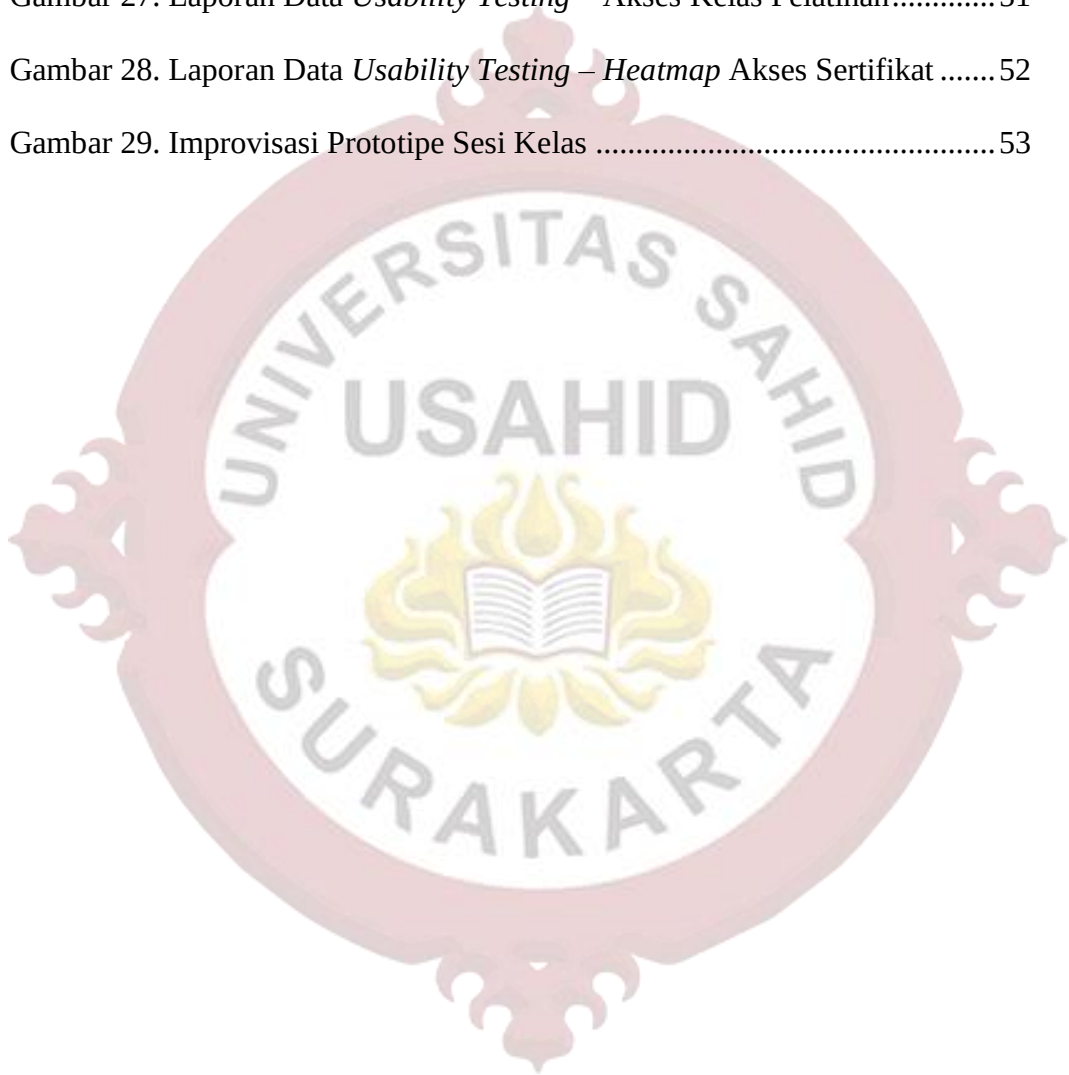
2. KOMPETITOR	11
3. MEDIA PROMOSI	13
4. ANALISIS SWOT	15
H. PEMBAHASAN	17
1. SEGMENTASI.....	17
2. <i>UNIQUE SELLING PROPOSITION (USP)</i>	18
3. <i>EMOTIONAL SELLING PROPOSITION (ESP)</i>	19
4. <i>POSITIONING</i>	19
5. STRATEGI KREATIF	20
a. <i>EMPATHIZE</i>	20
b. <i>DEFINE</i>	24
c. <i>IDEATE</i>	30
I. PERWUJUDAN KARYA	35
1. <i>PROTOTYPE</i>	36
a. <i>LOGIN</i>	36
b. <i>BERANDA</i>	37
c. <i>AKTIVITAS</i>	37
d. <i>KELASKU</i>	38
e. <i>VERIFIKASI REDEEM CODE</i>	39
f. <i>RIWAYAT KELAS</i>	40
g. <i>PENILAIAN</i>	41
h. <i>SERTIFIKAT</i>	42
i. <i>AKUN</i>	43

j. INFORMASI AKUN	44
k. UBAH KATA SANDI	45
l. BANTUAN	46
2. <i>SCREENFLOW</i>	47
3. <i>INTERACTIVE PROTOTYPE</i>	48
4. <i>TEST</i>	49
5. <i>IMPROVISASI PROTOTYPE</i>	52
J. PENUTUP	53
1. SIMPULAN	53
2. SARAN	54
DAFTAR PUSTAKA	55
DAFTAR ISTILAH	59
LAMPIRAN	65

DAFTAR GAMBAR

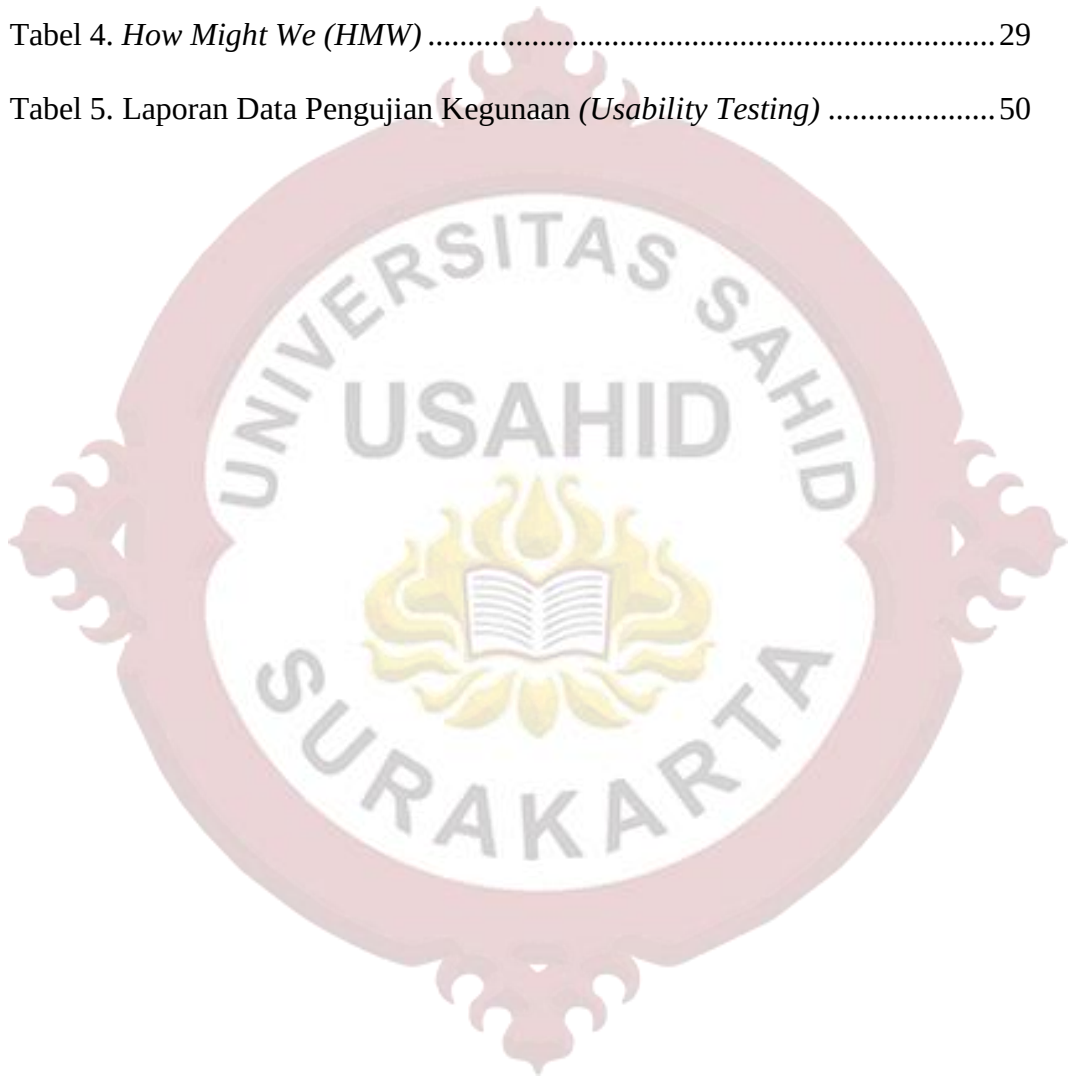
Gambar 1. <i>The Design Thinking Process – How does it work?</i>	8
Gambar 2. Website HiColleagues	14
Gambar 3. <i>Social Media Channels</i> HiColleagues.....	15
Gambar 4. <i>Empathy Map Canvas</i>	21
Gambar 5. Persona	25
Gambar 6. <i>Customer Journey Maps</i>	26
Gambar 7. <i>Use Case</i>	31
Gambar 8. <i>User Flow</i>	32
Gambar 9. <i>Sitemap</i>	33
Gambar 10. <i>Information Architecture</i>	33
Gambar 11. <i>Wireframe</i>	34
Gambar 12. <i>Design System</i>	35
Gambar 13. Karya Prototipe <i>Login</i>	36
Gambar 14. Karya Prototipe Beranda	37
Gambar 15. Karya Prototipe Aktivitas.....	38
Gambar 16. Karya Prototipe Kelasku	39
Gambar 17. Karya Prototipe Verifikasi <i>Redeem Code</i>	40
Gambar 18. Karya Prototipe Riwayat Kelas	41
Gambar 19. Karya Prototipe Penilaian.....	42
Gambar 20. Karya Prototipe Sertifikat.....	43
Gambar 21. Karya Prototipe Akun	44
Gambar 22. Karya Prototipe Informasi Akun	45

Gambar 23. Karya Prototipe Ubah Kata Sandi	46
Gambar 24. Karya Prototipe Bantuan	47
Gambar 25. <i>Screenflow</i>	48
Gambar 26. <i>Interactive Prototype</i>	49
Gambar 27. Laporan Data <i>Usability Testing</i> – Akses Kelas Pelatihan.....	51
Gambar 28. Laporan Data <i>Usability Testing</i> – <i>Heatmap</i> Akses Sertifikat	52
Gambar 29. Improvisasi Prototipe Sesi Kelas	53



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Analisis SWOT	15
Tabel 2. <i>Empathy Map</i>	21
Tabel 3. Alur Mekanisme Pelatihan Prakerja	26
Tabel 4. <i>How Might We (HMW)</i>	29
Tabel 5. Laporan Data Pengujian Kegunaan (<i>Usability Testing</i>)	50



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Objek Penelitian.....	65
Lampiran 2. Lembar Persetujuan Proposal Tugas Akhir	66
Lampiran 3. <i>Letter of Acceptance (LoA)</i> Jurnal	67



