

ABSTRAK

Aditya Ramadhan. 2024. Perancangan E-Learning Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus : SDN Sidorejo 01 Madiun). Skripsi. Program Studi Sistem Informasi, FT, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Dimas Setiawan, S.Kom., M.Kom., (II) Noordin Asnawi, S.Kom., M.Kom.

SDN Sidorejo 01 merupakan salah satu sekolah negeri yang ada di desa sidorejo. Di SDN Sidorejo 01 saat ini metode pembelajarannya masih seperti kebanyakan sekolah lainnya, yakni dengan melakukan pembelajaran dan pengajaran antara siswa dan guru di kelas seperti pemberian materi ajar, latihan soal, diskusi dan memberikan tugas pelajaran dengan menggunakan buku cetak. Saat ini para guru di SDN Sidorejo 01 masih menggunakan aplikasi *whatsapp* sebagai media informasi dan pemberian tugas kepada siswa. Proses ini seringkali tidak terstruktur dan kurang efisien karena keterbatasan dalam menyajikan materi pembelajaran secara lengkap. Maka dari itu dibuatkanlah perancangan *e-learning* berbasis *mobile* dengan menggunakan *design thinking*. Penelitian ini menggunakan *design thinking* sebagai metode yang memiliki 5 tahapan, dimulai dengan *Empathize* sampai pengujian *Prototype* desain solusi (*test*). Pengujian *Prototype* dilakukan dengan metode *usability Testing* yaitu menggunakan skenario tugas serta kuesioner. Hasil akhir *usability Testing* di dapatkanlah skor total 1056 dari hasil skor keseluruhan 1250 dan persentase skor sebesar 84,48% dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian *e - learning* berada pada kategori “Sangat Baik”. Hal ini dapat disimpulkan bahwa sistem *e - learning* dapat diterima oleh pengguna.

Kata Kunci : *Design Thinking*, E-Learning, Perancangan

ABSTRACT

Aditya Ramadhan. 2024. *Designing Mobile-Based E-Learning Using Design Thinking Method (Case Study: SDN Sidorejo 01 Madiun)*. Thesis. Information Systems Study Program, Faculty of Engineering, Universitas PGRI Madiun. Supervisor (I) Dimas Setiawan, S.Kom., M.Kom., (II) Noordin Asnawi, S.Kom., M.Kom.

SDN Sidorejo 01 is one of the public schools in Sidorejo Village. At SDN Sidorejo 01, the *learning* method is still the same as most other schools, namely by conducting learning and teaching between students and teachers in the classroom such as providing teaching materials, practicing questions, discussing and giving assignments using printed books. Currently, teachers at SDN Sidorejo 01 are still using the *WhatsApp* application as a medium of *information* and assignments to students. This process is often unstructured and inefficient due to limitations in presenting *complete-learning* materials. Therefore, a *mobile-based e-learning design* was made using *design thinking*. This study uses *design thinking* as a method that has 5 stages, starting with *Empathize* to *Testing solution design Prototypes (tests)*. *Prototype Testing* is carried out using the *usability Testing* method, namely using task scenarios and questionnaires. The final result of the *usability test* obtained a total score of 1056 from the overall score of 1250 and a score percentage of 84.48%, it can be concluded that the results of the *e-learning test* are in the "Very Good" category. It can be concluded that the *e-learning system* is acceptable to *users*.

Keywords : *Design Thinking, E-Learning, Design*