

## Perancangan LMS (Learning Management System) In Corporate Internal Berbasis UI/UX PT. Sreeya Sewu Indonesia, Tbk.

Celvin Prananta<sup>1</sup>, Noordin Asnawi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Fakultas Teknik, Universitas PGRI Madiun

Email [kelvin.p2504@gmail.com](mailto:kelvin.p2504@gmail.com)<sup>1</sup>, [noordin\\_asnawi@unipma.ac.id](mailto:noordin_asnawi@unipma.ac.id)<sup>2</sup>

**Abstract:** PT. Sreeya Sewu Indonesia, Tbk. Founded on September 6, 1985. Is a company that stands in the field of Chicken Farming Industry from upstream to downstream. Starting from the manufacture of animal feed which includes broiler feed, laying hen feed, seed chicken feed, feed concentrates, quail feed and other types of feed, day old chicks, live chickens ready for slaughter and broiler chickens as well as processed food products. (Nuggets, sausages and chicken karage). Entering a new chapter in the Pandemic, PT. Sreeya Sewu Indonesia, Tbk. Want to put forward an update for the sake of progress in the company. Progress within the company's internal and external. Therefore, PT. Sreeya Sewu Indonesia, Tbk. Making updates by collaborating with the Merdeka Campus Program Batch 2. The updates to be achieved include making new programs for external and internal companies. One of them is by having E-Learning/LMS (Learning Management System) at PT. Sreeya Sewu Indonesia, Tbk. It is expected to improve the quality of internal employees so that internal employees of PT. Sreeya Sewu Indonesia, Tbk. More prepared to face updates in the world of digitalization now. Due to PT. Sreeya Sewu Indonesia, Tbk. Want to make a lot of updates in the company's external and internal, it takes quite a lot of energy. From the technician division there are Cloud Engineers, Network Engineers, IT Service Management and e-Learning Developers (Programmers). From the design division there are Instructional Designers, Interaction Designers, UI/UX Designers and Visual Communication Designers Foods. Also from other divisions such as Digital Marketing, Marketing Digital Foods, Belfoods RnD Trial Project, Continuous Improvement, Belfoods Routing Costing Improvement and HR. Organization Development Foods.

**Keywords:** Update, LMS (Learning Management System), Interaction Designer

**Abstrak:** PT. Sreeya Sewu Indonesia, Tbk. Didirikan pada tanggal 6 September 1985. Merupakan perusahaan yang berdiri dalam bidang Industri Perternakan Ayam dari Hulu ke Hilirnya. Mulai dari pembuatan Pakan Ternak yang mencakup pakan ayam pedaging, pakan ayam petelur, pakan ayam bibit, konsentrat pakan, pakan puyuh dan jenis pakan lainnya, bibit ayam umur sehari (Day Old Chicks), ayam hidup siap potong dan ayam potong serta produk makanan olahan (Nugget, sosis dan chicken karage). Memasuki babak baru dalam Pandemi, PT. Sreeya Sewu Indonesia, Tbk. Ingin mengedepankan sebuah pembaruan demi adanya kemajuan dalam perusahaan. Kemajuan dalam internal maupun eksternal perusahaan. Oleh karena itu, PT. Sreeya Sewu Indonesia, Tbk. Membuat pembaruan dengan berkolaborasi dengan Program Kampus Merdeka Batch 2. pembaruan yang ingin dicapai meliputi Pembuatan Program baru untuk eksternal dan internal perusahaan. Salah satunya Dengan adanya E-Learning/LMS (Learning Management System) di PT. Sreeya Sewu Indonesia, Tbk. Diharapkan dapat meningkatkan kualitas karyawan internal sehingga karyawan internal PT. Sreeya Sewu Indonesia, Tbk. Lebih siap menghadapi pembaruan dalam dunia Digitalisasi sekarang. Dikarenakan PT. Sreeya Sewu Indonesia, Tbk. Ingin membuat banyak pembaruan dalam eksternal dan internal perusahaan, dibutuhkan tenaga yang cukup banyak. Dari divisi teknisi terdapat Cloud Engineer, Network Engineer, IT Service Management dan e-Learning Developer (Programmer). Dari divisi desain terdapat Instructional Designer, Interaction Designer, UI/UX Designer dan Visual Communication Designer Foods. Juga dari divisi lainya seperti Digital Marketing, Marketing Digital Foods, RnD Project Trial Belfoods, Continuous Improvement, Routing Costing Improvement Belfoods dan HR. Organization Development Foods.

**Kata kunci:** Pembaruan, Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS), Desainer Interaksi

### Pendahuluan

Masuknya era industri 4.0 memberikan banyak dampak, khususnya terhadap perkembangan dalam Dunia Industri di Indonesia. Industri 4.0 dapat menggantikan manajemen, sistem bahkan bisnis proses suatu Industri. Perusahaan akan lebih memilih mengedepankan teknologi secara maksimal untuk mengikuti era baru ini. Kombinasi dunia digitalisasi dan fisik menuntut perusahaan mampu membuat pembaruan-pembaruan yang terintegrasi dengan era Digitalisasi ini. Pembaruan-pembaruan tersebut sangat membutuhkan kontribusi para kompeten dalam bidangnya. Salah satunya dalam bidang visual desain, diperlukan Interaction Designer sebagai pemvisualisasi suatu ide atau gagasan. Dengan memvisualisasi sebuah ide atau gagasan ke dalam bentuk modul, visual poster, video hingga animasi. PT. Sreeya Sewu Indonesia, Tbk. Mempunyai berbagai transformasi untuk mewujudkan pembaruan-pembaruan tersebut. Salah satunya yaitu pembuatan LMS (Learning Management System) dan launching aplikasi unggulan dalam PT. Sreeya Sewu Indonesia, Tbk.

Sesuai dengan misi dari PT. Sreeya Sewu Indonesia, Tbk., perusahaan akan mengembangkan dan memberikan penghargaan kepada para pekerja profesional yang berprestasi dalam bidangnya. Hal itu diterapkan dengan diberikannya softskill dan hardskill kepada para pekerja juga para pekerja magangnya. PT. Sreeya Sewu Indonesia, Tbk. Akan selalu memberikan inovasi baru guna terwujudnya perubahan-perubahan dalam Dunia Industri di Indonesia.

Dalam program transformasi di PT. Sreeya Sewu Indonesia, Tbk. Perlu adanya banyak pembaruan. Salah satunya dalam bidang visual desain, diperlukan Interaction Designer sebagai pemvisualisasi suatu ide atau gagasan. Dengan memvisualisasi sebuah ide atau gagasan ke dalam bentuk modul, visual poster, video hingga animasi. Interaction designer bergerak dalam bidang internal corporate atau corporate secretary. Memiliki banyak cabang tugas yang tujuan utamanya adalah pemvisualan sebuah ide atau gagasan.

Yang pertama, dalam LMS (Learning Management System), interaction designer berperan sebagai pembuat visual akhir dari Modul. Membutuhkan ilustrasi asset, ilustrasi karakter, cover, e-flyer, banner website, UI Website, buku modul dan animasi. Modul terbagi dalam banyak bidang, onboarding (corporate profile, feedmill sidoarjo, feedmill balaraja, hatchery, breeding, CoFa, belfoods dan RPA (Rumah Potong Ayam)). Yang kedua, dalam Corporate Secretary. Sebagai interaction designer di corporate secretary berperan sebagai pembuat konten untuk hari setiap hari besar berupa feeds Instagram dan animasi stiker whatsapp, branding event perusahaan, visualisasi konten di sosial media PT. Sreeya Sewu Indonesia, Tbk., template meeting, corporate profile dan website. Yang ketiga, dalam tugas internal mentor. Sebagai interaction designer berperan dalam pemvisualan poster live Instagram, kode etik perusahaan, edugames, template meeting dan video dokumentasi. Yang keempat, dalam youtube podcast sreeya. Interaction designer berperan dalam pemvisualan logo, thumbnail, animasi bumper, UI Website dan editing video. Yang kelima, dalam spotify podcast sreeya. Interaction designer berperan dalam pemvisualan logo, thumbnail, UI Website dan editing audio. Yang terakhir, dalam Launching Aplikasi ESS (Employee Self Service). Interaction designer berperan dalam branding, mulai dari konten, isi, poster hingga hasil akhir berupa animasi.

## **Metode**

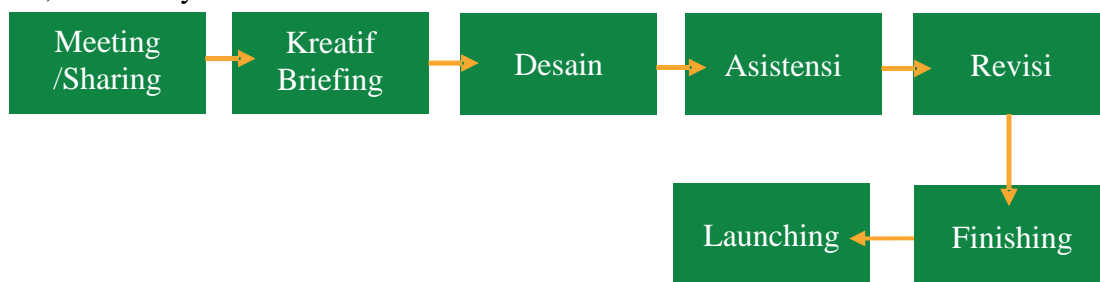
Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan survei dan wawancara analisis kebutuhan kepada internal human resources dari PT. Sreeya Sewu Indonesia, Tbk. Untuk lokasi penelitian dilaksanakan di PT. Sreeya Sewu Indonesia, Tbk. Jl. Raya Parung No.KM. 19, Jabon Mekar, Kec. Parung, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16330. Waktu pelaksanaan ini dimulai dari Tanggal 14 Februari 2022 hingga 29 Juli 2022. Untuk

pengembangan LMS (*Learning Management System*) yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode Desain Thinking.

### Hasil & Pembahasan

Desain Thinking LMS (*Learning Management System*) telah diimplementasikan untuk corporate internal maupun karyawan yang bekerja di PT. Sreeya Sewu Indonesia, Tbk. Diharapkan LMS (*Learning Management System*) berbasis UI/UX ini memberikan kontribusi yang positif untuk kelangsungan perusahaan serta dapat meningkatkan kualitas karyawan internal sehingga karyawan internal PT. Sreeya Sewu Indonesia, Tbk. Lebih siap menghadapi pembaruan dalam dunia Digitalisasi sekarang. Berikut adalah gambaran singkat terkait dengan LMS (*Learning Management System*) berbasis UI/UX.

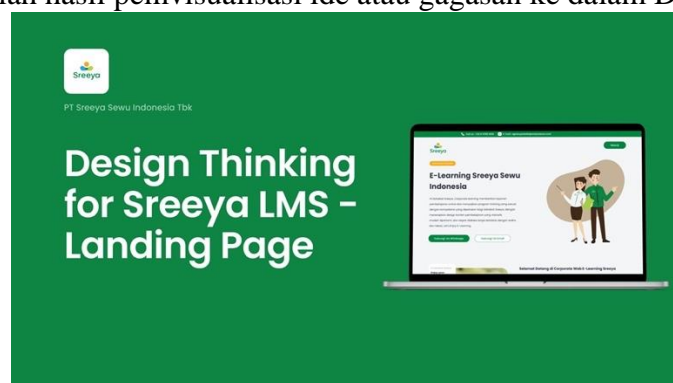
Sebagai Interaction Designer, dalam menjalankan setiap projectnya. Terdapat tahapan atau alur, diantaranya :

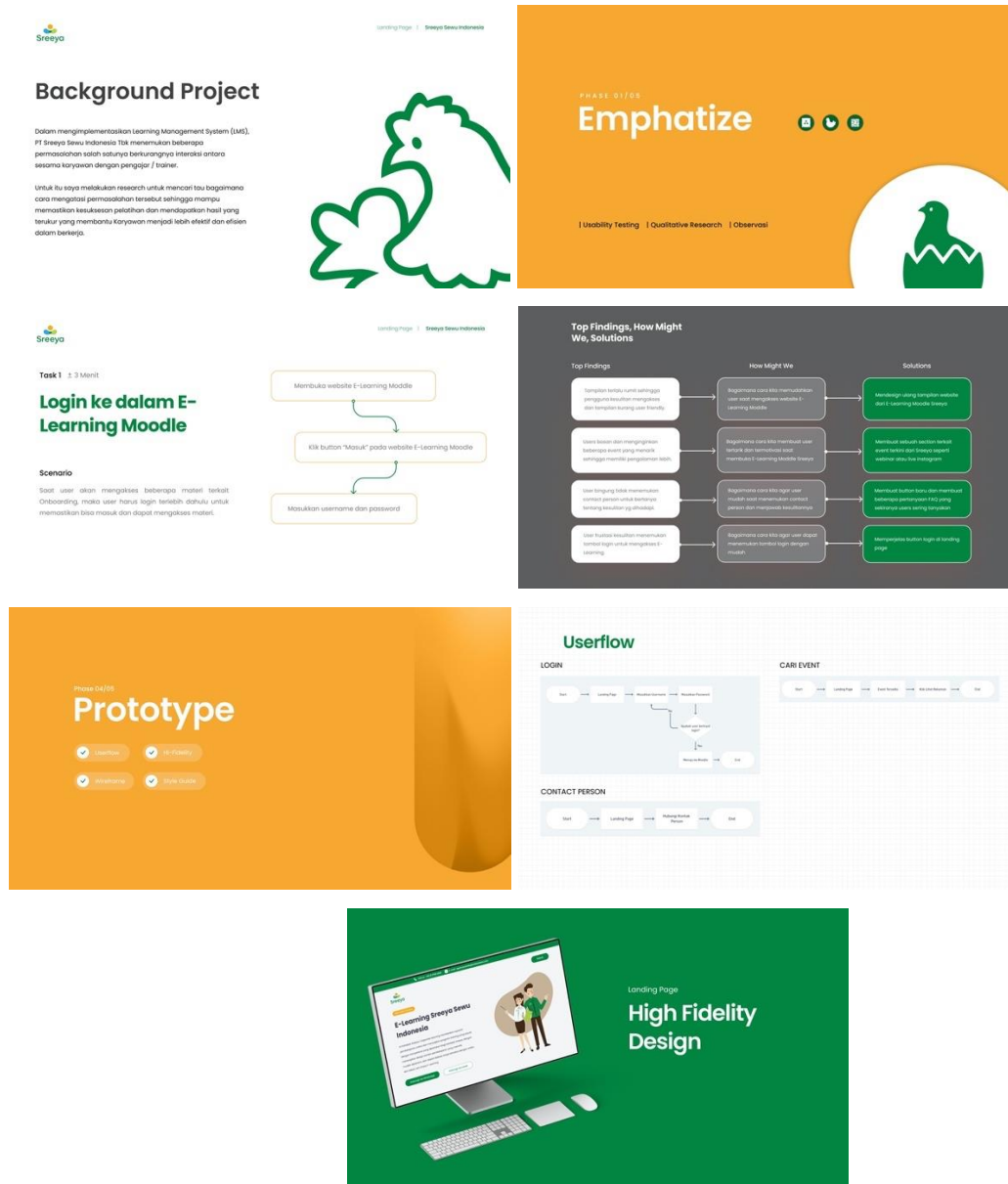


Gambar 1 Alur Proses Project

Alur kerja diawali dengan meeting/sharing, mentor akan membuat ruang diskusi untuk perorangan ataupun tim. Mentor akan menanyakan kesanggupan dan gambaran besar dari project yang nantinya akan dikerjakan. Setelah tim interaction designer menyanggupi, maka mentor akan segera memberikan kreatif brief berupa word lengkap. Word berisikan apa saja request yang diberikan. Tahap 1 dan 2 tersebut tidak hanya berlaku untuk project dari mentor namun, juga saat melaksanakan diskusi kelompok dan project cabang lainnya. Setelah mendapatkan kreatif brief, tim interaction designer segera membuat visualisasinya. Biasanya akan diberikan waktu sekitar setengah sampai 1 hari untuk project kecil. Jika project besar dan kelompok, akan diberikan waktu kurang lebih 1 bulan. Apabila proses desain telah selesai, tim interaction designer memberikan hasil kepada mentor atau klien. Jika terdapat perubahan, akan masuk ketahap revisi dan harus diselesaikan segera mungkin. Setelah visual desain sudah di terima, lanjut ke bagian finishing dan segera mengirimkan hasil ke tempat. Diantaranya tempat mentor atau klien dan ditaruh dalam google drive progress. Setelah itu visual desain siap untuk di sebarakan kepada audience.

Berikut adalah hasil pemvisualisasi ide atau gagasan ke dalam Desain Thingking :





Gambar 2 Cover Desain Thinking LMS  
 Berikut adalah hasil pemvisualisasi ide atau gagasan ke dalam Modul :





**Selamat datang di Hatchery!**

**BENAR atau SALAH**

Hatchery adalah tempat di mana ayam akan ditempatkan untuk menghasilkan Hatching Egg

Lalu apa saja yang perlu dilakukan ketika HE yang diangkat mobil box sudah sampai hatchery?

Selanjutnya HE akan dibawa ke grading room untuk disortir berdasarkan beratnya supaya dapat dibedakan gradenya

**1**

Sebelum memasuki area hatchery, mobil akan disterilkan dengan cara disemprot menggunakan spray disinfektan

**2**

Tidak hanya mobil yang disterilkan, ruang penerimaan HE juga harus dibersihkan terlebih dahulu dan disemprot disinfektan. Adapun suhu ruangnya yaitu 24-26°C dengan kelembaban (RH) 80-85%

**Seleksi /Grading Pada Hatching Egg**

Tahukah kamu? Meski terlihat sama semua, tapi sebenarnya HE memiliki bobot yang beragam

Mengapa telur HE perlu dikelompokkan?

- Supaya timbangan lebih besar dan keuntungan yang didapatkan bisa lebih maksimal
- Supaya telur yang akan manas lebih dahulu dapat diketahui
- Karena dapat membedakan antara telur yang memiliki grade tinggi dengan yang grade rendah

**Penyimpanan Telur Tetes (HE)**

Tray setter digunakan untuk menampung telur HE yang sudah melalui tahapan seleksi dan grading. Bagian telur yang tumpul diletakkan di atas

Suhu pada cooling room berkisar antara 18-20°C dan kelembabannya 75%



Gambar 3 Cover Modul Hatchery

## Simpulan

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa LMS (*Learning Management System*) berbasis UI/UX yang diimplementasikan di PT. Sreeya Sewu Indonesia, Tbk. masih membutuhkan Interaction Designer sebagai pemvisualisasi suatu ide atau gagasan. Dengan memvisualisasi sebuah ide atau gagasan ke dalam bentuk modul, visual poster, video hingga animasi. PT. Sreeya Sewu Indonesia, Tbk. Mempunyai berbagai tranformasi untuk mewujudkan pembaruan-pembaruan tersebut. Salah satunya yaitu pembuatan LMS (*Learning Management System*) dan launching aplikasi unggulan dalam PT. Sreeya Sewu Indonesia, Tbk.

## Daftar Pustaka

- Aziza, R. F. A., & Hidayat, Y. T. (2019). Analisis Usability Desain User Interface pada Website Tokopedia Menggunakan Metode Heuristics Evaluation. *Jurnal Teknokompak*, 13(1), 7–11.
- Chan, A., Maharani, M., & Tresna, P. W. (2017). Comparison Of User Experience On Go-Jek and Grab Mobile Apps (Study On PT. Go-Jek and Pt.Grab Indonesia Consumer in DKI Jakarta). *Jurnal AdBispreneur*, 2(2).
- Hartawan, M. S. (2019). Analisa User Interface untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Pemesanan Test Drive Mobil, *Jurnal Teknik Informatika*, 14(2), 46–52.
- Khakim, M. L., & Sharif, O. O. (2018). Analisis User Experience Aplikasi Go-Jek Menggunakan Heart Metrics. *Jurnal E-Proceeding of Management*, 5(1), 189–194.
- Pawirosumarto, S. (2016). Pengaruh Kuliatas Sistem, dan Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Pengguna Sistem E-Learning. *Jurnal Ilmiah Manajemen*, 4(3), 416–433.
- Wongso, K., & Sari, W. P. (2020). Analisa UX Writing terhadap User Experience pada Pengguna

- Aplikasi Grab. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 1–9.
- Napitupulu, Andrew Aloysius Putra (2018). *Pembangunan Front-End Website Pendaftaran Rencana Studi Universitas Atma Jaya Yogyakarta Dengan Memperhatikan UI/UX*.
- Friis Dam, Rikke & Teo Yu Siang. (2022). *What is Design Thinking and Why Is It So Popular?*
- Friis Dam, Rikke. (2022). *The 5 Stages in the Design Thinking Process*
- Bluestone, Danny. (2018). *Design Thinking : The Secret to a Successful Digital Transformation*