

Implementasi Analisis Tingkat Kepuasan Belajar melalui *Design Thinking* (Studi pada Mahasiswa Program MOOC 2025 di Universitas Bina Darma)

Chaterine Imelga Destriyanti ^{1*}, Rizki Amaliah ²

^{1*,2} Program Studi Psikologis, Fakultas Psikologi, Universitas Bina Darma, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan, Indonesia.

Corresponding Email: chaterineimelgaa@gmail.com ^{1*}

Histori Artikel:

Dikirim 20 November 2025; *Diterima dalam bentuk revisi* 10 Desember 2025; *Diterima* 1 Januari 2025; *Diterbitkan* 10 Januari 2026. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STMIK Indonesia Banda Aceh.

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya melalui pemanfaatan pembelajaran daring yang bersifat terbuka dan fleksibel. Salah satu inovasi yang berkembang pesat adalah Massive Open Online Course (MOOC), yaitu model pembelajaran berbasis digital yang memungkinkan masyarakat luas untuk mengakses pendidikan berkualitas tanpa batasan ruang dan waktu. Metode yang digunakan dalam Pengabdian Masyarakat ini yaitu Metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan kusioner, wawancara, dan dokumentasi. Hasil Pengabdian masyarakat didapatkan hasil bahwa kepuasan belajar mahasiswa dalam kegiatan MOOC UGM 2025 terbentuk melalui keterkaitan antara persepsi subjektif mahasiswa dan capaian belajar yang bersifat objektif. Mahasiswa secara umum merasa puas terhadap fleksibilitas pembelajaran, kemudahan akses materi, serta manfaat pembelajaran yang mendukung kemandirian dan perluasan wawasan.

Kata Kunci: Massive Open Online Course; Kepuasan Belajar; Design Thinking.

Abstract

The development of digital technology has brought significant changes to the world of education, particularly through the use of open and flexible online learning. One rapidly growing innovation is the Massive Open Online Course (MOOC), a digital-based learning model that allows the wider community to access quality education without space and time limitations. The method used in this Community Service is a qualitative method with data collection techniques using questionnaires, interviews, and documentation. The results of this Community Service show that student learning satisfaction in the 2025 UGM MOOC activity is formed through the relationship between students' subjective perceptions and objective learning achievements. In general, students are satisfied with the flexibility of learning, ease of access to materials, and the benefits of learning that support independence and broadening of knowledge.

Keyword: Massive Open Online Course; Learning Satisfaction; Design Thinking.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan mendasar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Khususnya, pemanfaatan pembelajaran daring yang bersifat terbuka dan fleksibel telah mengubah cara akses dan proses belajar mengajar secara signifikan (Siemens, 2013). Salah satu inovasi yang berkembang pesat dan mendapat perhatian luas adalah *Massive Open Online Course (MOOC)*. Model pembelajaran ini memungkinkan masyarakat dari berbagai latar belakang untuk mengakses pendidikan berkualitas tanpa terikat oleh batasan ruang dan waktu (Yuan & Powell, 2013). Dengan demikian, *MOOC* menjadi solusi strategis dalam memperluas akses pendidikan sekaligus meningkatkan kapasitas sumber daya manusia di era digital yang serba cepat ini. Universitas Gadjah Mada (*UGM*), sebagai salah satu perguruan tinggi terkemuka di Indonesia, mengembangkan program *MOOC* sebagai bagian dari komitmen institusional dalam mendukung pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*). Program *MOOC UGM* dirancang secara terstruktur dengan menggabungkan berbagai media pembelajaran, seperti video pembelajaran, bahan bacaan pendukung, kuis interaktif, serta evaluasi akhir yang memungkinkan peserta untuk melakukan pembelajaran mandiri secara terarah dan sistematis (Kurniawan, 2020). Selain berfokus pada peningkatan pengetahuan, program ini juga diarahkan untuk mengembangkan keterampilan akademik dan profesional yang relevan, seperti kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan literasi digital, yang sangat diperlukan dalam menghadapi tantangan global yang terus berkembang (Brown, 2019). Di sisi lain, Universitas Bina Darma Palembang, sebagai institusi pendidikan tinggi swasta dengan visi berstandar internasional dan berbasis teknologi informasi, memberikan dukungan penuh terhadap pemanfaatan program *MOOC UGM* sebagai bagian dari strategi peningkatan kualitas pembelajaran dan pengembangan kompetensi mahasiswa. Melalui partisipasi aktif mahasiswa dalam program ini, Universitas Bina Darma berupaya mendorong mahasiswa untuk mengembangkan kemandirian, adaptabilitas, serta inisiatif dalam mengelola proses pembelajaran di luar lingkungan kelas konvensional (Sari & Putra, 2021). Pendekatan ini sejalan dengan misi institusi yang menempatkan pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat sebagai pilar utama yang didukung oleh pemanfaatan teknologi informasi secara optimal.

Meskipun *MOOC* menawarkan berbagai keunggulan, implementasinya tidak terlepas dari sejumlah kendala yang perlu diperhatikan. Pembelajaran daring yang bersifat mandiri menuntut tingkat disiplin dan manajemen waktu yang tinggi, namun sering kali peserta mengalami kesulitan menjaga fokus belajar, menghadapi keterbatasan interaksi dengan pengajar, serta menemukan instruksi pembelajaran yang kurang jelas (Henderson *et al.*, 2015). Kondisi tersebut berpotensi menurunkan tingkat kepuasan belajar peserta, yang pada akhirnya dapat memengaruhi efektivitas dan hasil pembelajaran secara keseluruhan. Kepuasan belajar sendiri merupakan indikator utama dalam menilai mutu layanan pembelajaran, karena mencerminkan kesesuaian antara harapan peserta dengan pengalaman yang mereka alami selama proses belajar (Oliver, 2010). Untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan pendekatan yang menempatkan pengalaman peserta didik sebagai pusat perhatian dalam perancangan pembelajaran. Salah satu pendekatan yang relevan dan banyak digunakan adalah *Design Thinking*, yaitu metode pemecahan masalah yang berorientasi pada manusia (*human-centered*) melalui tahapan empati, definisi masalah, pencarian ide, pengembangan prototipe, dan pengujian solusi (Brown, 2009). Pendekatan ini memungkinkan perancang pembelajaran untuk memahami secara mendalam kebutuhan, kendala, dan harapan peserta, sehingga strategi pembelajaran dapat disusun agar lebih responsif, interaktif, dan bermakna bagi peserta. Dalam pengabdian kepada masyarakat akademik, penerapan *Design Thinking* pada program *MOOC* menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kepuasan belajar mahasiswa. Berdasarkan hasil kuesioner dan wawancara yang dilakukan kepada mahasiswa peserta *MOOC*, ditemukan berbagai kendala yang mengindikasikan perlunya perbaikan dalam desain pembelajaran, terutama terkait dengan struktur kegiatan, kejelasan arahan, dan dukungan terhadap berbagai gaya belajar peserta (Destriyanti & Amaliah, 2026).

Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini diarahkan untuk melakukan analisis tingkat kepuasan belajar mahasiswa terhadap program *MOOC UGM 2025* dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking* sebagai upaya memperkuat kualitas pembelajaran daring serta kapasitas mahasiswa dalam menghadapi dinamika perkembangan teknologi dan informasi. Melalui kegiatan ini, diharapkan dapat dirumuskan rekomendasi yang tidak hanya bermanfaat bagi pengembangan program *MOOC*, tetapi juga mendukung peningkatan kualitas sumber daya manusia yang adaptif, mandiri, dan siap berkontribusi dalam menghadapi tantangan global yang semakin kompleks.

2. Metode

2.1 Jenis dan Desain Kegiatan

Metode yang digunakan dalam Pengabdian Masyarakat ini yaitu metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan kusioner, wawancara, dan dokumentasi.



Gambar 1. Map Universitas Bina Darma

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Pelaksanaan *Massive Open Online Course (MOOC) 2025* yang diikuti oleh mahasiswa Universitas Bina Darma berlangsung selama kurang lebih 16 minggu atau empat bulan, dimulai pada 6 Oktober hingga 26 Desember 2025. Selama periode tersebut, peserta aktif mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran yang mencakup pemahaman materi, pengerjaan tugas, kuis, serta evaluasi akhir. Model pembelajaran ini menawarkan pengalaman yang berbeda dibandingkan metode tatap muka konvensional, karena menuntut tingkat kemandirian, disiplin, serta kemampuan manajemen waktu yang lebih tinggi. Proses pembelajaran dimulai dengan akses ke modul yang disusun secara sistematis pada platform *MOOC*. Peserta mempelajari materi melalui video pembelajaran yang disampaikan oleh pengajar, kemudian melanjutkan dengan pengerjaan kuis dan evaluasi sebagai alat ukur pemahaman. Pada beberapa modul, ditemukan kesulitan dalam memahami istilah dan konsep tertentu sehingga peserta perlu mengulang materi tersebut. Pengulangan ini justru memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan ketelitian dan pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Data dari wawancara dan kuesioner yang dilakukan terhadap enam mahasiswa dari berbagai program studi di Universitas Bina Darma mengindikasikan bahwa program *MOOC UGM 2025* memberikan pengalaman belajar yang positif serta memperkaya pengetahuan peserta. Kegiatan kuis dan evaluasi dinilai efektif dalam membantu mahasiswa mengukur tingkat pemahaman mereka terhadap materi. Namun, sebagian besar peserta juga melaporkan kendala selama mengikuti pembelajaran daring, antara lain kesulitan mempertahankan fokus belajar, keterbatasan interaksi

dengan pengajar, serta tantangan dalam mengatur waktu belajar akibat fleksibilitas pembelajaran yang tinggi, yang berpotensi mendorong kecenderungan menunda penyelesaian modul.



Gambar 2. Wawancara Kepada Mahasiswa MOOC UGM 2025

Wawancara mendalam dilakukan terhadap empat mahasiswa, yaitu DN, RH, RI, dan SZ, untuk menggali pengalaman serta tingkat kepuasan belajar secara lebih rinci. Responden DN menyampaikan bahwa pembelajaran *MOOC UGM 2025* secara umum memberikan pengalaman positif. Materi mudah diakses, tersusun secara terstruktur, dan didukung oleh fleksibilitas waktu yang memudahkan penyesuaian dengan aktivitas akademik lainnya. Kendala utama yang dialami adalah keterbatasan jaringan internet yang sesekali menghambat akses video pembelajaran. Meskipun demikian, DN menyatakan tingkat kepuasan belajar yang tinggi karena materi dinilai relevan dan mudah dipahami. Responden RH menyatakan bahwa program *MOOC* memberikan pengalaman belajar yang bermanfaat dan memperluas wawasan. Setelah melewati tahap adaptasi pada awal pembelajaran daring, RH mampu mengikuti alur pembelajaran dengan baik hingga akhir program. Media pembelajaran yang variatif, berupa kombinasi video, teks, dan kuis, dinilai tidak membosankan serta mudah diakses. Kendala utama yang dihadapi adalah pengelolaan waktu belajar secara mandiri. Secara keseluruhan, RH menyatakan kepuasan terhadap program ini karena kemudahan akses materi yang ditawarkan. Responden RI mengungkapkan bahwa program *MOOC* merupakan pengalaman belajar yang menantang namun menyenangkan. Pembelajaran mandiri melatih kedisiplinan dan tanggung jawab dalam mengatur waktu belajar. Video pembelajaran dinilai efektif karena dapat diputar ulang sesuai kebutuhan, terutama untuk memahami materi yang dianggap sulit. Kendala yang dirasakan adalah tingkat kesulitan materi pada beberapa modul yang memerlukan waktu lebih lama untuk dipahami. Meskipun demikian, RI menyatakan kepuasan karena memperoleh pengalaman belajar baru yang bermanfaat.

Responden SZ menyampaikan bahwa pengalaman mengikuti *MOOC UGM 2025* tergolong memuaskan. Materi pembelajaran disajikan secara jelas, sistematis, dan mendukung pembelajaran mandiri. Kendala yang dirasakan relatif ringan, terutama terkait minimnya interaksi langsung dengan pengajar. Namun, SZ tetap dapat mengikuti pembelajaran dengan baik melalui materi yang tersedia dan forum diskusi. Secara umum, SZ menyatakan puas dan merasakan manfaat berupa peningkatan pengetahuan dan wawasan. Analisis capaian belajar berdasarkan data progres mingguan menunjukkan adanya fluktuasi perkembangan peserta pada setiap modul. Pada modul pertama, variasi capaian terlihat cukup signifikan. Peserta DN dan RI mencapai progres 100% dengan nilai rata-rata sedang (grade 2,68), sementara SZ mencapai progres 100% dengan nilai tertinggi (grade 4,00). Peserta RH menunjukkan progres 50% dengan grade 3,56, yang mengindikasikan kualitas pemahaman materi yang cukup baik meskipun progres belum maksimal. Pada modul kedua, seluruh peserta menunjukkan peningkatan progres di atas 90%, disertai peningkatan grade pada semua peserta. Hal ini mengindikasikan peningkatan konsistensi dan adaptasi terhadap sistem pembelajaran *MOOC*. Pada modul ketiga, terjadi penurunan progres dan grade pada seluruh peserta, yang diduga disebabkan oleh tingkat kesulitan materi yang lebih tinggi dan menuntut pemahaman

lebih mendalam. Namun, pada modul keempat, seluruh peserta kembali menunjukkan peningkatan signifikan, dengan progres di atas 93% dan grade sempurna (4,00) pada semua responden. Secara keseluruhan, meskipun terdapat fluktuasi capaian belajar pada modul tertentu, hasil akhir menunjukkan bahwa pembelajaran melalui program MOOC mampu meningkatkan progres dan hasil belajar peserta secara positif hingga akhir program. Temuan ini menegaskan bahwa MOOC UGM 2025 efektif dalam mendukung pembelajaran mandiri mahasiswa Universitas Bina Darma, meskipun tetap diperlukan strategi pendampingan dan desain pembelajaran yang lebih interaktif untuk meminimalkan kendala yang dihadapi peserta.

3.2 Pembahasan

Pelaksanaan *Design Thinking* menurut David Kelley dan Tim Brown (2009) merupakan pendekatan pemecahan masalah yang menekankan proses berpikir komprehensif dan berorientasi pada manusia (*human-centered*). Pendekatan ini diawali dengan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna melalui empati, serta diarahkan untuk menghasilkan solusi inovatif yang berkelanjutan. Dalam pembelajaran daring, *Design Thinking* relevan digunakan karena menempatkan pengalaman peserta didik sebagai pusat perancangan dan evaluasi pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, kuesioner, serta dokumentasi capaian modul pembelajaran, tingkat kepuasan belajar mahasiswa peserta MOOC dianalisis menggunakan pendekatan *Design Thinking* sebagai kerangka utama. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan pemahaman menyeluruh terhadap kebutuhan, kendala, dan pengalaman belajar mahasiswa selama mengikuti kegiatan MOOC, sekaligus memberikan dasar konseptual untuk merancang solusi peningkatan kualitas pembelajaran daring. Mengacu pada *Stanford d.school Design Thinking Framework*, tahapan *Design Thinking* meliputi *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Pada tahap *Empathize*, penulis berupaya memahami pengalaman subjektif mahasiswa selama mengikuti pembelajaran MOOC. Hasil wawancara menunjukkan bahwa mahasiswa secara umum merasakan manfaat dari fleksibilitas waktu belajar, kemudahan akses materi, serta peluang memperoleh pengetahuan dan wawasan baru. Temuan ini mengindikasikan bahwa aspek otonomi belajar telah terpenuhi dan berkontribusi positif terhadap kepuasan belajar mahasiswa.

Namun demikian, pada tahap *Empathize* juga teridentifikasi sejumlah kendala yang memengaruhi pengalaman belajar, antara lain kesulitan menjaga fokus belajar, keterbatasan interaksi dengan pengajar, kurangnya umpan balik yang jelas, serta tantangan dalam manajemen waktu belajar mandiri. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun MOOC memberikan kebebasan belajar, sebagian mahasiswa masih memerlukan struktur, arahan, dan dukungan pembelajaran yang lebih eksplisit agar pengalaman belajar menjadi lebih optimal dan memuaskan. Pada tahap *Define* atau perumusan masalah, berdasarkan hasil empati tersebut, dapat dirumuskan beberapa permasalahan utama yang memengaruhi kepuasan belajar mahasiswa dalam kegiatan MOOC, yaitu: (1) keterbatasan interaksi dan kehadiran pengajar yang dirasakan mahasiswa, (2) tingkat kesulitan materi pada beberapa modul yang memerlukan penjelasan lebih rinci, (3) keterbatasan umpan balik terhadap hasil kuis dan evaluasi, serta (4) kesulitan mahasiswa dalam mengatur waktu belajar secara mandiri. Permasalahan ini diperkuat oleh data progres dan nilai mingguan yang menunjukkan fluktuasi capaian belajar, khususnya penurunan pada modul ketiga, yang mengindikasikan meningkatnya kompleksitas materi dan kurang optimalnya dukungan pembelajaran pada tahap tersebut. Tahap *Ideate* atau pengembangan ide solusi diarahkan pada perumusan berbagai alternatif strategi untuk meningkatkan kepuasan belajar mahasiswa dalam kegiatan MOOC. Berdasarkan analisis data, solusi yang relevan meliputi penyediaan panduan pembelajaran yang lebih terstruktur, pemberian pengingat atau jadwal belajar mingguan, penyajian materi dalam format yang lebih ringkas dan bertahap, serta penyediaan umpan balik yang lebih informatif dan konstruktif pada kuis dan evaluasi. Selain itu, penguatan aspek interaksi melalui forum diskusi, sesi tanya jawab, atau refleksi pembelajaran juga dipandang penting untuk meningkatkan rasa keterhubungan (*relatedness*) mahasiswa dengan pengajar maupun sesama peserta. Pada tahap *Prototype* atau perancangan solusi awal, solusi tidak diwujudkan dalam bentuk implementasi langsung, tetapi diformulasikan dalam bentuk rekomendasi strategis berbasis analisis.

Rekomendasi tersebut mencakup perancangan pembelajaran *MOOC* yang lebih berpusat pada kebutuhan mahasiswa, penyesuaian tingkat kesulitan materi, peningkatan kualitas media pembelajaran, serta pengembangan sistem evaluasi yang memberikan umpan balik yang jelas, spesifik, dan membangun. Tahap *Test* atau evaluasi dan refleksi tercermin dari hasil wawancara lanjutan serta capaian progres dan nilai mahasiswa pada akhir kegiatan *MOOC*. Hasil menunjukkan bahwa meskipun terdapat kendala dan fluktuasi capaian belajar pada pertengahan pembelajaran, secara keseluruhan mahasiswa merasa puas mengikuti kegiatan *MOOC*. Hal ini diperkuat oleh peningkatan signifikan progres dan nilai pada modul keempat, serta kesediaan mahasiswa untuk merekomendasikan program *MOOC* kepada mahasiswa lain. Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran *MOOC* memiliki potensi besar dalam meningkatkan kepuasan dan capaian belajar mahasiswa apabila dirancang dengan pendekatan *Design Thinking* yang berfokus pada pengalaman pengguna. Berdasarkan analisis progres dan nilai mingguan, terlihat adanya pola fluktuatif capaian belajar, namun dengan kecenderungan meningkat pada akhir program. Peningkatan dari modul pertama ke modul kedua mencerminkan proses adaptasi mahasiswa terhadap pembelajaran daring, sementara penurunan pada modul ketiga mengindikasikan tantangan dalam memahami materi yang lebih kompleks. Peningkatan signifikan pada modul terakhir menunjukkan keberhasilan mahasiswa dalam menyesuaikan diri dan memahami materi secara menyeluruh. Kegiatan *MOOC* terbukti memberikan dampak positif terhadap perkembangan capaian belajar mahasiswa. Meskipun terdapat penurunan sementara pada pertengahan pembelajaran, hasil akhir menunjukkan bahwa mahasiswa mampu mencapai progres dan nilai yang optimal. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran *MOOC* efektif dalam mendukung proses belajar mandiri mahasiswa, khususnya apabila didukung oleh desain pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan dan pengalaman peserta didik.

4. Kesimpulan dan Rekomendasi

Berdasarkan hasil program, dapat disimpulkan bahwa kepuasan belajar mahasiswa dalam kegiatan *MOOC UGM 2025* terbentuk melalui keterkaitan antara persepsi subjektif mahasiswa dan capaian belajar yang bersifat objektif. Secara umum, mahasiswa merasa puas terhadap fleksibilitas pembelajaran, kemudahan akses materi, serta manfaat pembelajaran yang mendukung kemandirian dan perluasan wawasan. Data progres dan nilai (*grade*) menunjukkan dinamika capaian belajar yang meliputi peningkatan pada awal pembelajaran, penurunan pada modul ketiga, dan peningkatan signifikan pada modul keempat. Pola ini mengonfirmasi bahwa tingkat kesulitan materi, keterbatasan interaksi, dan kurangnya umpan balik memiliki pengaruh signifikan terhadap kepuasan belajar dan performa akademik mahasiswa. Melalui pendekatan *Design Thinking*, kebutuhan dan hambatan mahasiswa dapat diidentifikasi dengan baik sehingga solusi peningkatan kualitas pembelajaran daring dapat dirumuskan secara sistematis dan berorientasi pada pengalaman pengguna. Untuk meningkatkan efektivitas program *MOOC*, disarankan agar pengelola menyediakan panduan belajar yang lebih terstruktur, memperkuat interaksi antara pengajar dan peserta melalui forum diskusi atau sesi tanya jawab, serta memberikan umpan balik yang lebih cepat dan konstruktif. Selain itu, pengembangan fitur pengingat jadwal belajar dapat membantu mahasiswa dalam mengelola waktu secara lebih efektif.

5. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada Universitas Bina Darma.

6. Daftar Pustaka

- Aprianto, M. T. P., Kuswandi, D., & Soepriyanto, Y. (2023). Memperkuat Keterampilan Berpikir Kreatif Melalui Model Pembelajaran Proyek Berlandaskan Metode Design Thinking. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(3), 132-142.
- Aziz, F., Saputri, D. U. E., Khasanah, N., & Hidayat, T. (2023). Penerapan UI/UX dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Warung Makan). *Jurnal Infortech*, 5(1), 1-8.
- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). Perancangan aplikasi "nugas" menggunakan metode design thinking dan agile development. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 35-44. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.714>.
- Hakim, M., & Mulyapradana, A. (2020). Pengaruh penggunaan media daring dan motivasi belajar terhadap kepuasan mahasiswa pada saat pandemik covid-19. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 4(2), 154-160.
- Kumalasari, D. (2020). Resiliensi akademik dan kepuasan belajar daring di masa pandemi COVID-19: Peran mediasi kesiapan belajar daring. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*.
- Luthfi, M. I., & Septiyanti, N. D. (2023). Design Thinking untuk Analisis Masalah Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 di Indonesia. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(2), 193-204.
- Malkan, F., & Pramadjaya, A. (2025). Perancangan Ulang UI/UX Learning Management System (LMS) di Alhazen Academy Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 6(2), 334-347. <https://doi.org/10.35957/jtsi.v6i2.13486>.
- Pratama, R. A., & Pramono, A. (2025). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN UI/UX APLIKASI LEARNING MANAGEMENT SYSTEM. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(5), 7821-7826. <https://doi.org/10.36040/jati.v9i5.14889>.
- Purwiantoro, M. H., Agustin, T., Abdullah, R. W., & Rahmadi, M. L. (2024). Strategi MOOC untuk Meningkatkan Potensi Bakat Masyarakat dalam Pendidikan Ilmu Komputer dengan ADDIE dan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, 15(3), 87-94. <https://doi.org/10.36982/jiig.v15i3.4742>.
- Putra, I. D. G. R. D. (2019). Peran kepuasan belajar dalam mengukur mutu pembelajaran dan hasil belajar. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 5(01), 22-31.
- Putri, H. A., Nurpuspita, D., Lestari, F. D., Ramdani, F. E., & Anam, H. (2024). Implementasi Design Thinking dalam Inovasi Teknologi Pembelajaran Online di Kampus USB YPKP. *Jurnal Digital Bisnis, Modal Manusia, Marketing, Entrepreneurship, Finance, & Strategi Bisnis (DImmensi)*, 4(2), 54-59. <https://doi.org/10.32897/dimmensi.v4i2.3739>.
- Restyasari, N., Fuada, S., & Setyowati, E. (2023). Redesign UI/UX Aplikasi SH-UPI Menggunakan Kerangka Kerja Design Thinking. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 152-166.
- Rifa'i, M. N., Sani, R. R., Suharnawi, S., & Caturkusuma, R. M. (2025). Implementasi metode design thinking dan system usability scale pada user experience aplikasi belajar bahasa Inggris

TalkTales melalui cerita rakyat. *Jurnal Sistem Informasi dan Informatika (Simika)*, 8(1), 200-211.
<https://doi.org/10.47080/simika.v8i1.3742>.

Salam, K. N., Hardy, H., Maslim, M., Marsela, I., & Megawaty, M. (2025). Implementasi Design Thinking dalam Pengembangan Aplikasi DIGITS di Telkom Schools: Studi Kasus Transformasi Digital Pendidikan. *Advances in Management & Financial Reporting*, 3(3), 966-989.
<https://doi.org/10.60079/amfr.v3i3.627>.

Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi metode pendekatan design thinking dalam pembuatan aplikasi happy class di kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45-55.

Savira, R. P., & Persada, A. G. (2023). IMPLEMENTASI METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA. *INFORMATIKA*, 15(1), 32-43.
<http://dx.doi.org/10.36723/juri.v15i1.526>.