

ABSTRAK

Lembaga Pelatihan Kerja (LPK) PT Suka Bagja Indonesia masih menghadapi kendala dalam proses pembelajaran karena penyampaian materi masih dilakukan secara konvensional melalui tatap muka dan modul cetak. Kondisi tersebut menyebabkan peserta pelatihan mengalami kesulitan dalam mengakses materi secara fleksibel dan melakukan pembelajaran mandiri di luar jam pelatihan. Penelitian ini bertujuan untuk membangun aplikasi modul pembelajaran berbasis Android dengan pendekatan Design Thinking sebagai sarana pembelajaran mandiri bagi peserta pelatihan di Lembaga Pelatihan Kerja PT Suka Bagja Indonesia. Metode Design Thinking diterapkan melalui lima tahapan, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test untuk menghasilkan solusi yang berorientasi pada kebutuhan pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan berhasil menyediakan fitur materi pembelajaran digital, pengelolaan modul, evaluasi pembelajaran, notifikasi, serta pemantauan progres belajar peserta. Implementasi aplikasi ini memungkinkan peserta pelatihan mengakses materi kapan saja dan di mana saja, meningkatkan kemandirian belajar, serta membantu pengajar dalam mengelola proses pembelajaran secara lebih efektif dan terstruktur. Dengan demikian, aplikasi modul pembelajaran berbasis Android ini dapat menjadi solusi inovatif dalam mendukung transformasi digital dan meningkatkan kualitas pembelajaran pada Lembaga Pelatihan Kerja PT Suka Bagja Indonesia.

Kata Kunci: Aplikasi Android, Modul Pembelajaran, Design Thinking, Pembelajaran Mandiri, Lembaga Pelatihan Kerja.

ABSTRACT

PT Suka Bagja Indonesia's Vocational Training Center (LPK) faces challenges in its learning process because material delivery remains conventional, relying on face-to-face instruction and printed modules. This situation makes it difficult for trainees to access materials flexibly or engage in independent study outside of scheduled training hours. This study aims to develop an Android-based learning module application using the Design Thinking approach to facilitate independent learning for trainees at the center. The Design Thinking method was applied through five stages—Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test—to create a solution centered on user needs. Research results indicate that the developed application successfully provides features for digital learning materials, module management, learning evaluations, notifications, and trainee progress monitoring. Implementing this application enables trainees to access materials anytime and anywhere, fosters independent learning, and assists instructors in managing the learning process more effectively and systematically. Thus, this Android-based learning module application serves as an innovative solution to support digital transformation and enhance the quality of learning at PT Suka Bagja Indonesia's Vocational Training Center.

Keywords: Android Application, Learning Module, Design Thinking, Independent Learning, Vocational Training Center.