



**PENGEMBANGAN KONSEP PEMBELAJARAN  
DIGITAL PADA SMP NEGERI DI KOTA PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**ANDITA PUSPITA RINI**

**2021.21.00.78P**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI**

**2023**

**PENGEMBANGAN KONSEP PEMBELAJARAN  
DIGITAL PADA SMP NEGERI DI KOTA PALEMBANG**

**SKRIPSI**



**Diajukan Sebagai Syarat untuk Menyelesaikan  
Pendidikan Program Strata-1 Pada  
Program Studi Sistem Informasi**

**Oleh:**

**ANDITA PUSPITA RINI**

**2021.21.0078P**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI  
PALEMBANG**

**2023**

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN KONSEP PEMBELAJARAN DIGITAL PADA SMP  
NEGERI DI KOTA PALEMBANG**

Oleh :

Andita Puspita Rini  
NPM : 2021.21.0078P

Palembang, 21 September 2023

Pembimbing I



**Darius Antoni, S.Kom.,M.M.,Ph.D**  
**NIK. 20220103**

Pembimbing II



**Dhamayanti, S.Kom., M.T.I**  
**NIK. 2002020060**

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komputer



**Rudi Heriansyah, S.T., M.Eng. Ph.D**  
**NIK. 2022.01.0315**

**LEMBAR PERSETUJUAN DEWAN PENGUJI**

**Pada hari Selasa, tanggal 24 bulan Agustus tahun 2023 telah dilaksanakan ujian sidang skripsi oleh Prodi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indo Global Mandiri Palembang.**

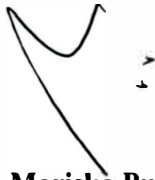
**Palembang, 21 September 2023**

**Ketua Penguji,**



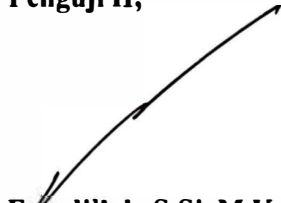
**Dhamayanti, S.Kom.,M.T.I  
NIK. 2011010082**

**Penguji I,**



**Mariska Putri Pratiwi, S.Si., M.IT  
NIK. 2019.02.0278**

**Penguji II,**



**Faradillah, S.Si, M.Kom  
NIK. 2013010018**

**Mengetahui,  
Ka.Prodi Sistem Informasi**



**Nining Ariati, M.Kom  
NIK. 1999010011**



**SURAT KETERANGAN REVISI SKRIPSI  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI (S1)  
FASILKOM UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI**

---


**Kami yang bertanda tangan dibawah ini, menerangkan bahwa:**

**Nama : Andita Puspita Rini**  
**NPM : 2021210078P**  
**Judul Skripsi : Pengembangan Konsep Pembelajaran Digital Pada SMP  
Negeri di Kota Palembang**

**Mahasiswa yang namanya tercantum di atas, telah selesai merevisi penulisan  
SKRIPSI.**

**Palembang, 21September 2023**

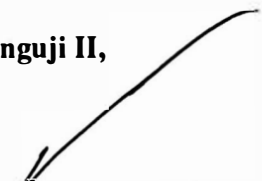
**Ketua Penguji,**

  
**Dhanyanti, S.Kom.,M.T.I**  
**NIK. 2011010082**

**Penguji I,**

  
**Mariska Putri Pratiwi, S.Si., M.IT**  
**NIK. 2019.02.0278**

**Penguji II,**

  
**Faridillah, S.Si, M.Kom**  
**NIK. 2013010018**

**Menyetujui,  
Ka. Prodi Sistem Informasi**

  
**Nining Ariati, M.Kom**  
**NIK. 1999010011**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kualitas Pembelajaran Digital di SMP negeri Kota Palembang agar guru dapat mengetahui sejauh mana kualitas atau kinerja dari Pembelajaran bisa memenuhi keinginan dari seluruh penggunanya. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh Kepala Sekolah, Guru dan Pegawai dengan total jumlah 3.094 jiwa, sedangkan sampel yang digunakan sesuai rumus slovin dengan perkiraan tingkat kesalahan 10% adalah 97 responden. Pengumpulan data dengan penyebaran kuesioner dalam bentuk google form. Metode yang akan digunakan yaitu metode Agility yang terdiri dari 3 variabel yaitu 1. Ketangkasan Organisasi (Organizational Agility), Kemampuan Sensing yang Diaktifkan Sistem (Learning System Enabled Sensing Ability) dan Learning System Enabled Response Capabilities. Membangun konsep agility dalam mengembangkan kosep pembelajaran digital pada SMP Negeri di Kota Palembang yang belum adanya konsep proses pembelajaran Untuk mengukur besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat menggunakan regresi linear berganda, sedangkan untuk mengukur pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat menggunakan uji hipotesis yaitu uji R atau uji koefisien determinasi. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa variabel usability memiliki berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna dengan nilai rhitung  $0,656 > r_{tabel} 0,195$  dan signifikansi  $0,000 < 0,01$ . Hasil juga moderat dengan uji R atau nilai koefisien determinasi sebesar 54,3%.

Kata Kunci : Agility, Konsep Pembelajaran, Pembelajaran Digital

## ABSTRACT

This study aims to analyze the quality of Digital Learning in public junior high schools in Palembang City so that teachers can find out to what extent the quality or performance of learning can meet the wishes of all users. The population in this study were all school principals, teachers and staff with a total of 3,094 people, while the sample used according to the slovin formula with an estimated error rate of 10% was 97 respondents. Data collection by distributing questionnaires in the form of google form. The method to be used is the Agility method which consists of 3 variables, namely 1. Organizational Agility, Learning System Enabled Sensing ability and Learning System Enabled Response Capabilities. Building the concept of dexterity in developing digital learning concepts at Public Middle Schools in Palembang City where there is no concept of a learning process. To measure the influence of the independent variable on the dependent variable using multiple linear regression, while to measure the effect of the independent variable on the dependent variable using a test, namely the R hypothesis test or test the coefficient of determination. The results of this study concluded that the usability variable has a positive and significant influence on user satisfaction with an rcount of  $0.656 >$  rtable of 0.195 and a significance of  $0.000 < 0.01$ . The results are also moderate with the R test or a coefficient of determination of 54.3%.

*Keywords: Agility, Learning Concepts, Digital Learning*

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur Penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena akhirnya Skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik, tepat pada waktunya. Skripsi yang Penulis buat dengan judul “Sistem Informasi Inventaris Barang Pada Kantor Kelurahan Sei-Selayur”. Dibuat sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di program studi Sistem Informasi.

Tidak lupa Penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan yang diberikan selama penyusunan Skripsi ini kepada :

1. Bapak Dr.H. Marzuki Alie, SE, MM Selaku Rektor Universitas Indo GlobalMandiri (UIGM) Palembang
2. Bapak Rudi Heriansyah, S. T., M.Eng. Ph.D Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
3. Ibu Nining Ariati, S.Kom.,M.Kom Selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
4. Bapak Darius Antoni, S.Kom.,MM.,Ph.D Selaku Dosen Pembimbing Pertama, yang telah membantu dan meluangkan waktu dalam proses Tugas Akhir saya.
5. Ibu Dhamayanti, S.Kom., M.T.I Selaku Dosen Pembimbing Kedua, yang telah membantu dalam proses Tugas Akhir saya.
6. Bapak Abdul Kholik, S.Kom., M.Cs Selaku Dosen Pembimbing Akademik Universitas Indo Global Mandiri.
7. Bapak Abdul Haris, S.Pd., MM Selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 40 Palembang.
8. Dosen-dosen yang ada di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indo Global Mandiri.
9. Terimakasih Kepada Orang yang memberikan semangat, dan berpartidipasi banyak yaitu kekasih saya Bagas Berliandu
10. Terimakasih kepada sahabat dan keluarga saya yang telah mendukung saya
11. Semua Pegawai yang ada di SMP Negeri 40 Palembang.



12. Kepada orang tua serta seluruh keluarga yang telah memebrikan support serta doa dan dukungan baik material maupun spiritual.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan, karenanya Penulis mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun agar dapat digunakan demi perbaikan Skripsi ini nantinya. Penulisan juga berharap agar Skripsi ini akan memberikan banyak manfaat bagi yang membacanya.

Palembang, Agustus 2023

Penulis,

**Andita Puspita Rini**

**NIM. 2021210080P**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	
HALAMAN JUDUL DALAM.....	
LEMBAR PENGESAHAN .....	I
LEMBAR PERSETUJUAN DEWAN PENGUJI .....	II
LEMBAR REVISI SKRIPSI .....	III
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.1 Batasan Masalah .....	4
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	5
1.4 Ruang Lingkup Masalah .....	5
1.5 Sistematis Penulisan .....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Pengembangan Konsep Pembelajaran Digital.....	7
2.1.1 Pengertian Pengembangan .....	7
2.2 Pengertian Konsep Pembelajaran Digital.....	8

2.2.1	Jenis Media Pembelajaran.....	8
2.2.2	Fungsi Media Pembelajaran.....	9
2.3	Pembelajaran Digital .....	11
2.4	Agility.....	15
2.4.1	Organsational Agility .....	16
2.4.2	<i>Learning System Enabled Sensing Ability</i> (Kemampuan Sensing yang Diaktifkan Sistem) .....	19
2.4.3	<i>Learning System Enabled Response Capabilities</i> .....	20
2.4.4	<i>Learning System Competence</i> .....	21
2.4.5	Fasilitas Sistem Informasi <i>Agility</i> Organisasi .....	22
2.5	Pembelajaran Di Indonesia.....	23
2.6	Model Konseptual dan Hipotesis .....	25
2.7	Validalitas dan Reliabilitas.....	26
2.8	Uji Hipotesis.....	28
2.9	Penelitian Terdahulu.....	29
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>		<b>32</b>
3.1	Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	32
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian .....	33
3.3	Instrumen Penelitian.....	33
3.3.1	Observasi.....	33
3.3.2	Wawancara.....	34
3.3.3	Angket atau Kuesioner.....	35
3.4	Teknik dan Alat Pengumpulan Data .....	35
3.5	Populasi dan Sampel .....	36
3.6	Skala Likert .....	42

3.7	Teknik Analisis Data Penelitian .....	43
3.9	Sumber Data .....	47
3.10	Parameter dalam Menyusun Kuisisioner .....	49
3.11	Menentukan Nilai Bobot .....	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		58
4.1	Pengolahan Data .....	58
4.2	Profil Responden .....	59
4.3.1.	Asal Sekolah .....	59
4.3.2.	Usia .....	60
4.3.3.	Jabatan .....	61
4.3	Analisis Deskriptif Responsif .....	61
4.4	Analisis Uji Validasi dan Uji Reliabilitas .....	63
4.4.1	Uji Validitas .....	64
4.4.2	Uji Reliabilitas .....	69
4.5	Pengujian Model <i>Structural Equation Modelling</i> dengan SMARTPLS4 .....	72
4.6	Kesimpulan Uji Instrument .....	78
BAB V PENUTUP .....		79
5.1.	Kesimpulan .....	79
5.2.	Saran .....	79
DAFTAR PUSTAKA .....		80

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1	Data Nama Sekolah SMP Negeri Kota Palembang .....	36
Tabel 3. 2	Data Populasi SMPN di Kota Palembang .....	38
Tabel 3. 3	Jumlah Populasi dan Sampel Penelitian .....	42
Tabel 3. 4	Keterangan Skala Likert .....	42
Tabel 3. 5	Keterangan Skala Likert .....	47
Tabel 3. 6	Pernyataan Kriteria Responden .....	50
Tabel 3. 7	Kuesioner Penelitian .....	50
Tabel 3. 8	Nilai Bobot <i>Agility Model</i> .....	52
Tabel 3. 9	Nilai Bobot Ketangkasan Organisasi.....	53
Tabel 3. 10	Nilai Bobot <i>Learning System Enabled</i> .....	54
Tabel 3. 11	Nilai Bobot <i>Learning System Enabled Response Capabilities</i> .....	55
Tabel 4. 1	Distributor Kuesioner .....	59
Tabel 4. 2	Sampel Penelitian.....	62
Tabel 4. 3	Hasil Validitas Variabel <i>Organisational Agility</i> .....	64
Tabel 4. 4	Hasil Validitas Variabel <i>Learning System Enabled Sensing Ability</i> .....	65
Tabel 4. 5	Hasil Validitas Variabel <i>Learning System Enabled Response Capabilities</i> .....	67
Tabel 4. 6	Rekapitulasi Hasil Uji Validitas.....	68
Tabel 4. 7	Hasil Reliabilitas Variabel <i>Organisational Agility</i> .....	70
Tabel 4. 8	Hasil Reliabilitas Variabel <i>Learning System Enabled Sensing Ability</i> .....	70
<b>Tabel 4. 9</b>	<b>Hasil Reliabilitas Variabel <i>Learning System Enabled Response Capabilities</i> .....</b>	<b>71</b>
Tabel 4. 10	Hasil Rekapitulasi Uji Reliabilitas.....	71
Tabel 4. 11	<i>Output Outer Loadings</i> .....	75
Tabel 4. 12	<i>Output AVE</i> .....	76
Tabel 4. 13	<i>Output Latent Variable Correlation</i> .....	76

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Diagram Skematik Kerangka Kerja Konseptual .....	25
<b>Gambar 3. 1 Konsep <i>Agility</i> .....</b>	<b>43</b>
Gambar 3. 2 Desain Penelitian.....	45
Gambar 4. 1 Diagram Pie Jumlah Asal Sekolah .....	60
Gambar 4. 2 Diagram Pie Jumlah Responden Berdasarkan Usia .....	60
Gambar 4. 3 Diagram Pie Jumlah Responden Berdasarkan Jabatan.....	61
Gambar 4. 4 Perancangan <i>inner model</i> .....	73
Gambar 4. 5 Perancangan <i>outer model</i> .....	74
Gambar 4. 6 <i>Loading Factor</i> Eksekusi Model.....	77

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 Riwayat Hidup
- Lampiran 2 Jadwal Kegiatan Penelitian
- Lampiran 3 Surat Pengajuan Survey Penelitian
- Lampiran 4 Surat Balasan Survey Penelitian
- Lampiran 5 Kartu Bimbingan/Konsultasi
- Lampiran 6 Surat Pernyataan Tidak Plagiat