

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dalam bidang pendidikan mendorong pemanfaatan Learning Management System (LMS) sebagai media pembelajaran digital di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Namun, pengembangan LMS yang efektif perlu didasarkan pada analisis kebutuhan pengguna agar fitur yang dikembangkan sesuai dengan harapan siswa dan guru. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengguna Aplikasi LMS SMP menggunakan metode Fuzzy Kano guna mengidentifikasi kategori dan prioritas fitur berdasarkan tingkat kepuasan dan ketidakpuasan pengguna. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan penyebaran kuesioner Fuzzy Kano kepada responden siswa SMP. Data yang diperoleh kemudian dinormalisasi dan dihitung menggunakan metode Fuzzy Kano untuk menentukan kategori fitur ke dalam Must Be, One-Dimensional, dan Attractive quality attribute. Selanjutnya dilakukan perhitungan Customer Satisfaction (CS), Customer Dissatisfaction (DS), serta Range Score untuk menentukan prioritas pengembangan fitur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fitur dasar seperti login, akses materi, dan pengumpulan tugas termasuk dalam kategori Must Be. Fitur dengan prioritas tertinggi pada kategori One-Dimensional adalah performa sistem yang cepat dan stabil dengan nilai range sebesar 1,37, yang menunjukkan pengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna. Pada kategori Attractive, fitur gamifikasi menjadi fitur dengan nilai range tertinggi sebesar 0,80 yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis, pengembangan LMS SMP sebaiknya memprioritaskan pemenuhan fitur Must Be, peningkatan kualitas fitur One-Dimensional, serta penambahan fitur Attractive sebagai inovasi tambahan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar pertimbangan dalam pengembangan sistem LMS yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna di jenjang SMP.

Kata Kunci: LMS, Fuzzy Kano, Kepuasan Pengguna, Analisis Kebutuhan, SMP.