

ABSTRAK

Rembang merupakan tempat lahirnya Batik Lasem yang menjadi komoditas utama sejak awal abad ke-19. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik, sektor industri mengalami penurunan dari yang awalnya sektor industri menyerap tenaga kerja sebesar 12,07 persen pada Agustus 2019, turun menjadi 11,11 persen pada Agustus 2020. Tujuan penulisan ini adalah merancang konten *e-learning* guna mendukung regenerasi perajin Batik Lasem di Kabupaten Rembang menggunakan Metode SECI dan ADDIE. Diharapkan proses produksi Batik Lasem terdokumentasi dan mendorong regenerasi perajin Batik Lasem di Kabupaten Rembang.

Tahap pertama dari tahapan perancangan konten *e-learning* adalah *analyze*. Pada tahap ini dilakukan identifikasi proses pembuatan Batik Lasem. Lalu selanjutnya masuk ke tahapan *design* menggunakan Metode SECI yang terdiri dari empat tahapan konversi *knowledge*. Metode SECI tersebut bertujuan untuk mengonversi *knowledge* yang didapat dari perajin batik berupa proses pembuatan Batik Lasem. *Knowledge* tersebut nantinya akan dikonversi menjadi *best practice* dari tahapan pembuatan Batik Lasem yang akan digunakan sebagai *course* dari aplikasi *e-learning* yang dirancang. Selanjutnya masuk ke tahapan *development*, pada tahapan tersebut dilakukan perancangan aplikasi *e-learning*. Lalu dilanjut dengan tahap *implementation*, pada tahap ini dilakukan uji coba aplikasi *e-learning*. Lalu diakhiri dengan tahap *evaluation*. Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap aplikasi yang sudah dirancang.

Output pada Tugas Akhir ini adalah *best practice* terkait kegiatan proses pembuatan Batik Lasem. *Best practice* tersebut dikemas dalam bentuk materi yang tersedia pada aplikasi *e-learning* yang dirancang yang terdiri dari 11 *course*.

Hasil *E-learning* tersebut nantinya akan digunakan oleh para calon perajin batik baru dengan tujuan untuk memberi *knowledge* yang diharap dapat membantu Kabupaten Rembang dalam meregenerasi perajin Batik Lasem.

Kata Kunci: *E-Learning*, SECI, ADDIE, Regenerasi