

ABSTRAK

SMA Santa Maria 3 Cimahi merupakan salah satu sekolah swasta yang berada di bawah Yayasan Salib Suci Bandung. SMA Santa Maria 3 Cimahi berdiri sejak tahun 1992. Sekolah ini berlokasi di kota Cimahi Jawa Barat. Pada tahun 2013 SMA Santa Maria 3 telah mendapatkan Akreditasi A dan memiliki 492 siswa/i serta 30 guru. Penggunaan teknologi saat ini menjadi kebutuhan untuk suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis web. Berbagai macam cara dan metode dalam pembelajaran telah diupayakan. Dalam era global seperti sekarang harus berhubungan dengan teknologi informasi contohnya dalam bidang pendidikan terutama pada SMA Santa Maria 3 Cimahi. Selama ini semua proses pembelajaran di SMA Santa Maria 3 Cimahi masih bersifat konvensional. Jika pertemuan antara siswa dengan guru tidak terjadi atau guru yang bersangkutan tidak hadir dan waktu pembelajaran yang dibatasi pihak sekolah, maka secara otomatis proses pembelajaran pun akan terhambat. Berbagai konsep dan teknik baru dalam pengajaran telah banyak dikembangkan untuk menggantikan metode tradisional yang hanya mengandalkan pada metode pengajaran satu arah di kelas.

E-Learning muncul sebagai solusi atas banyaknya masalah yang timbul akibat keterbatasan waktu, tempat dan jumlah pertemuan antara guru dengan murid. *E-Learning* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran menawarkan beberapa keunggulan sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang kerap muncul dalam proses pembelajaran. *E-Learning* dapat membantu para pengajar dalam mendistribusikan bahan ajar mereka tanpa harus berada di kelas dengan menggunakan internet, hal ini dapat memaksimalkan waktu pembelajaran di kelas yang terbatas. *e-learning* ini dapat memfasilitasi media penyebaran materi pelajaran, media penyebaran tugas, serta sebagai media forum diskusi murid. Dalam aplikasi *E-Learning* ini memiliki 3 aktor yaitu admin, guru, siswa.

Pada penelitian ini perancangan UI/UX yang dilakukan dalam pembuatan aplikasi *E-Learning* menggunakan metode UCD (*User Centered Design*) karena berdasarkan permasalahan kebutuhan pengguna tidak terpenuhi dan metode UCD ini mampu untuk mengetahui kebutuhan yang berpusat pada pengguna sehingga dapat memudahkan pengguna dalam mencapai kebutuhannya. Pada penelitian ini metode UCD dipakai sebagai perancangan userinterface sesuai dengan pengalaman dan kebutuhan pengguna dalam menggunakan aplikasi *e-learning* dalam media pembelajaran. Hasil akhir dari penelitian ini adalah solusi desain pada aplikasi *bebright e-learning* SMA Santa Maria 3 Cimahi yang telah diuji. Hasil pengujian pada solusi desain mendapatkan skor SUS sebesar 71,6 yang artinya dapat diterima oleh pengguna.

Kata Kunci : SMA Santa Maria 3 Cimahi, *E-Learning*, UCD