

ABSTRAK

Belajar adalah proses mengubah tingkah laku yang berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan ini bersifat permanen dalam perilaku yang terjadi sebagai hasil dari pelatihan atau pengalaman. Teknologi informasi telah mendorong perkembangan metode pembelajaran ke tingkat yang lebih baik. Salah satunya metode pembelajaran daring yang biasa disebut *e-learning*. *E-learning* merupakan sebuah teknologi informasi yang digunakan untuk membantu pembelajaran secara digital dan *online*. *E-learning* telah memainkan peran penting dalam berbagai bidang tak terkecuali bagi kader kesehatan. Pada saat pandemi dan pasca pandemi COVID-19, peran kader Kesehatan semakin dibutuhkan. Akan tetapi pelatihan atau pembekalan kepada para kader tentunya tidak lagi semudah seperti pada saat sebelum pandemi COVID-19. Oleh karena itu, *e-learning* juga diperlukan untuk pelatihan dan pembekalan bagi para kader kesehatan. Dalam rangka mengembangkan aplikasi *e-learning* berbasis web yang dapat digunakan dengan mudah, sesuai kebutuhan, dan efektif untuk pengguna, maka perlu dikembangkan rancangan sistem dan *user interface* yang tepat. Penelitian ini menggunakan metode *User-Centered Design* karena menempatkan pengguna dalam setiap tahap dan ada pengulangan untuk memperbaiki sistem. Penelitian telah berhasil mengembangkan *user interface* yang sesuai. Hal ini dapat dilihat dari nilai *System Usability Scale* (SUS) yang berada di level diterima (*acceptability acceptable*) dengan skor 83. Dapat ditarik kesimpulan bahwa rancangan *user interface* aplikasi web *e-learning* telah memenuhi kebutuhan pengguna, dan memberikan umpan balik bahwa dapat digunakan oleh pengguna. Ketika rancangan *user interface* sudah sesuai, maka dapat dilanjutkan untuk mengembangkan system atau aplikasi e-learning sesuai design yang sudah dibuat.

Kata Kunci: *User Interface, User Experience, E-learning, User-Centered Design, Usability Testing*