

ABSTRAK

Aplikasi *Mobile LMS Telkom University* (Mobile LMS Tel-U) adalah platform *e-learning* yang dikembangkan oleh Telkom University untuk mendukung proses pembelajaran di Telkom University. Namun, Aplikasi *mobile LMS Tel-U* masih perlu lebih diminati oleh para mahasiswa Telkom University itu sendiri. Menurut hasil evaluasi kegunaan yang dilakukan terhadap dua belas responden mahasiswa menggunakan *System Usability Scale* (SUS), diperoleh skor SUS sebesar 43,5. Selain itu, selama wawancara dan observasi ditemukan masalah antarmuka pada menu *dashboard*, materi, nilai, dan kuis. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendesain ulang antarmuka *mobile LMS Tel-U* dengan menggunakan metode *Learner-Centered Design* (LCD). Penelitian ini juga menggabungkan pendekatan kepribadian dalam proses desain antarmuka dengan mengkategorikan mahasiswa menjadi dua kelompok, yaitu introvert dan ekstrovert. Desain berdasarkan kelompok kepribadian juga bertujuan untuk membuktikan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan adanya perbedaan preferensi gaya desain antarmuka dan hubungan antara kepribadian dan desain antarmuka dalam *e-learning*. Desain berdasarkan kelompok kepribadian akan menghasilkan dua desain antarmuka yang berbeda: satu untuk mahasiswa introvert dan satu untuk mahasiswa ekstrovert. LCD menentukan kebutuhan mahasiswa dalam mendukung proses pembelajaran. Kemudian dilakukan evaluasi *usability* ulang terhadap hasil desain antarmuka menggunakan SUS. Evaluasi *usability* dilakukan untuk menentukan apakah hasil desain ulang sesuai atau tidak dengan kebutuhan pembelajaran mahasiswa. Penelitian ini memperoleh peningkatan rata-rata skor *usability* sebesar 80,4, dengan rincian bahwa kelompok mahasiswa introvert memperoleh skor kegunaan sebesar 81, dan kelompok mahasiswa ekstrovert memperoleh skor kegunaan sebesar 80. Dengan demikian, metode *Learner-Centered Design* (LCD) dan pendekatan kepribadian dapat meningkatkan *usability* aplikasi pembelajaran jarak jauh (*e-learning*) secara signifikan.

Kata kunci : LMS, *e-learning*, aplikasi *mobile*. Antarmuka, *Learner Centered Design*, *personality*