

ABSTRAK

Banyaknya materi pelajaran dengan tingkat kesulitan yang beragam menyebabkan beberapa siswa menjadi cukup kesulitan untuk memahami materi tersebut. Beberapa siswa yang merasa kesulitan pun mulai mengikuti bimbingan belajar yang diberikan oleh guru atau beberapa tempat les, dan membeli buku latihan soal dengan harapan siswa tersebut menjadi lebih paham dengan materi yang kurang dikuasai olehnya. Salah satunya adalah Wangsit. Wangsit merupakan salah satu buku latihan soal yang sangat terkenal dikalangan pelajar SMA kelas 12 di Indonesia. Wangsit menyediakan alat bantu pembelajaran berupa aplikasi *tryout* Wangsit yang berfungsi sebagai aplikasi untuk melakukan *tryout* dan memberikan materi video pembelajaran. Namun, terdapat masalah *user interface* terkait aplikasi tersebut, seperti pada halaman *tryout* terdapat beberapa button dengan posisi kurang tepat sehingga menyebabkan *learner* perlu lebih membiasakan diri dan pada halaman *score tryout* yang kurang memberikan informasi yang jelas mengenai hasil pengerjaan *tryout*. Dilakukan pengukuran *usability* menggunakan *System usability scale* kepada 8 responden yang berasal dari pelajar kelas 12 yang memiliki buku wangsit om jero. Didapatkan hasil skor *system usability scale* sebesar 43,75. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang tampilan antarmuka pada aplikasi *Tryout Wangsit mobile* yang sesuai dengan kebutuhan *learner* dengan menggunakan metode *learner centered design* yang berfokus kepada pengalaman pembelajaran *learner* dengan harapan dapat meningkatkan *usability* dari aplikasi *tryout* wangsit *mobile* dan membuat aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan *learner*. Penelitian ini menghasilkan desain baru tampilan antarmuka pada aplikasi *Tryout Wangsit Mobile* dengan menggunakan metode *learner centered design* dan mengalami peningkatan pada SUS skor menjadi 83,12.

Kata Kunci: *Learner centered design; System usability scale; Tryout Mobile Application; User Interface; Wangsit*