

Abstrak

E-Learning atau *electronic learning* merupakan salah satu sarana yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran saat ini. Dengan demikian, pengembangan E-Learning menjadi salah satu hal yang penting untuk dilakukan, salah satunya bagaimana agar E-Learning tetap diminati dan menjadi sarana utama yang selalu dikunjungi oleh pengguna dalam proses pembelajaran. *Interface* atau antarmuka merupakan hal yang penting dalam menciptakan suatu kualitas pembelajaran berbasis virtual. Hal yang harus dilakukan untuk membangun suatu E-Learning yaitu interaksi antara pengguna dan komputer, dengan memperhatikan aspek grafik, layout dari informasi dan logika dalam bernavigasi. Oleh karena itu, pada penelitian ini dirancang interaksi antarmuka berdasarkan *Personality Trait* pada aplikasi pembelajaran. Penulis menggunakan pendekatan Big Five personality yang digunakan sebagai instrumen untuk mengukur personality pengguna. Metode perancangan interaksi yang digunakan yaitu UCD atau *User Centered Design*. Metode ini melibatkan user atau pengguna dari awal hingga akhir proses. Terdapat 5 tahapan pada UCD yaitu, *plan the human centered process, specify the context of use, specify user and organizational, product design solution, evaluate*. Prototype aplikasi kemudian diujicobakan dan dievaluasi menggunakan *E-Learning Usability Scale* (EUS) untuk mengukur kebergunaan antarmuka E-Learning yang dibuat.

Kata kunci: Antarmuka, *E-learning*, *personality*, UCD, EUS, *big five personality*