

## ABSTRAK

Dalam pelaksanaan *e-learning* dengan menggunakan *Learning Management System* (LMS) atau sistem yang mendukung pembelajaran, mahasiswa dapat mengatur segala cara untuk mengontrol segala aktivitas pembelajaran. Salah satu aplikasi yang dapat membantu mengatur waktu belajar adalah aplikasi *task* reminder Colega. Penelitian ini berfokus pada rancangan desain ulang antarmuka aplikasi Colega sesuai kebutuhan pemelajar. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat rancangan ulang antarmuka aplikasi Colega yang sesuai dan mudah digunakan berdasarkan kebutuhan pemelajar (mahasiswa) serta meningkatkan tingkat *usability*, dimana pada aplikasi masih terdapat permasalahan yang tidak sesuai kebutuhan pemelajar (mahasiswa). Penelitian ini menggunakan metode *Learner Centered Design* (LCD) karena prinsip metode tersebut adalah kolaborasi yang memungkinkan pemelajar untuk mengembangkan, menguji, dan menganalisis ide-ide mereka pada produk yang akan dibuat. Hasil rancangan ulang antarmuka dan interaksi akan diukur aspek *usability* menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Dari hasil pengujian *usability* pada antarmuka didapatkan 60,62 menjadi 78,12, ditemukan peningkatan nilai dalam aspek *usability*. Dengan peningkatan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil rancangan ulang antarmuka dan interaksi aplikasi Colega dapat diterima oleh pemelajar (mahasiswa). Hal ini didukung dengan hasil pengujian yang menunjukkan pemelajar (mahasiswa) merasa sangat terbantu menggunakan desain solusi yang ditawarkan karena dianggap dapat mengatasi permasalahan yang mereka alami.

**Kata kunci :** *E-learning, Learner, Learning Management System, Learner Centered Design, System Usability Scale, Usability*