

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan merancang ulang *antarmuka Learning Management System* (LMS) berdasarkan karakteristik kepribadian *Influence* guna meningkatkan kenyamanan visual, interaktivitas, dan efisiensi navigasi. Metode yang digunakan adalah *Design Thinking* melalui lima tahapan: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Tahap *Empathize* dilakukan melalui wawancara dan identifikasi Pain Points, sedangkan tahap *Define* dan *Ideate* mengacu pada teori desain antarmuka serta preferensi visual pengguna *Influence*. Prototipe dikembangkan dengan menambahkan elemen visual interaktif, *sidebar* kiri yang terstruktur, dan navigasi intuitif untuk mengatasi keluhan terkait kebingungan menu, tampilan yang kurang menarik, dan keterlambatan akses informasi. Evaluasi dilakukan menggunakan *Eye-Tracking* dan kuesioner *System Usability Scale* (SUS). Hasil *Eye-Tracking* menunjukkan penurunan durasi dan jumlah fiksasi, yang menandakan fokus pengguna lebih terarah dan proses navigasi lebih efisien. Pengujian SUS memperoleh skor 79,5 (kategori *Good to Excellent*), dengan peningkatan signifikan pada aspek *learnability*, *memorability*, dan *satisfaction*, serta penurunan tingkat *errors*.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa perancangan ulang LMS berbasis karakteristik kepribadian *Influence* berhasil memenuhi tujuan penelitian dengan meningkatkan kenyamanan, kemudahan penggunaan, dan keterlibatan pengguna. Hasil ini memberikan kontribusi pada pengembangan LMS yang lebih personal, menarik, dan efektif dalam mendukung pembelajaran daring.

Kata kunci: LMS, Design Thinking, Kepribadian Influence, Eye-Tracking, System Usability Scale.