

ABSTRAK

Di era modern saat ini, teknologi dapat dimanfaatkan untuk melestarikan penggunaan bahasa Makassar yang kini berada pada kondisi *Potentially Endangered Languages*, atau bahasa yang dianggap berpotensi terancam punah. Salah satu pemanfaatannya adalah dengan membangun aplikasi pembelajaran bahasa Makassar yang dapat digunakan oleh warga kota Makassar khususnya anak sekolah dasar yang diwajibkan mempelajari penggunaan bahasa Makassar berdasarkan kurikulum pembelajaran di sekolah. Dalam membangun aplikasi pembelajaran, dibutuhkan pemahaman terhadap kebutuhan pengguna khususnya pada rancangan *user interface* aplikasi. Pada penelitian ini perancangan *user interface* aplikasi pembelajaran bahasa Makassar dilakukan dengan menggunakan metode *User Centered Design* dengan menjadikan pengguna sebagai pusat dari proses pengembangan aplikasi yang ikut berperan dalam tahap perancangan, implementasi, serta evaluasi. Berdasarkan hasil pengujian dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation*, diperoleh tingkat pemahaman pengguna terhadap rancangan *user interface* aplikasi berdasarkan kelas *user persona* yakni *high user persona* 93-100%, *medium user persona* 83-92% dan *low user persona* 78-88%. Dari perolehan tersebut diketahui bahwa rancangan *user interface* aplikasi pembelajaran bahasa Makassar berada pada kategori yang baik, yang menandakan bahwa rancangan *user interface* aplikasi telah memberikan pemahaman yang baik kepada pengguna dan telah memenuhi kebutuhan pengguna, sehingga dapat dijadikan sebagai rekomendasi *user interface* aplikasi pembelajaran bahasa Makassar.

Kata kunci: bahasa Makassar, sekolah dasar, *user interface*, *user centered design*, *heuristic evaluation*, *prototype* aplikasi.