

ABSTRAK

Anak dengan usia 10-12 tahun sudah dianggap dapat mengetahui dan melakukan pertolongan pertama. Upaya pembelajaran anak usia 10-12 tahun sudah ada, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *game*. Berdasarkan observasi awal, dengan melakukan pengujian *usability* terhadap aplikasi *game* yang sudah ada, masih memiliki *User Interface* yang kurang baik sehingga pengguna tidak dapat menggunakan aplikasi dengan baik. *User Interface* yang kurang baik diakibatkan oleh beberapa faktor, yaitu *effectiveness*, *productivity*, *accessibility* dan *universality*. Aplikasi yang memiliki kekurangan pada *User Interface* ini dapat disebabkan oleh ketidaksempurnaan atau kurang sesuainya dengan kebutuhan *user*.

Agar *User Interface* sebuah aplikasi dapat sesuai dengan kebutuhan *user* diperlukan untuk melakukan pemodelan *user interface* aplikasi *game* pertolongan pertama dengan metode *User Centered Design* (UCD) berbasis *android*. Dengan menggunakan UCD akan menghasilkan sebuah model *User Interface* yang sesuai dengan kebutuhan *user*. Pemodelan aplikasi *game* akan dibentuk dalam sebuah *prototype*, setelah itu akan dilakukan pengujian kepada pengguna untuk mengukur *usability game* tersebut dengan menggunakan *Quality in Use Integrated Measurement* (QUIM). Hasil pengujian *usability* yang telah dilakukan menghasilkan nilai 81,05%.

Kata Kunci: *User Centered Design (UCD)*, *User Interface*, pertolongan pertama, *Quality in Used Integrated Measurement (QUIM)*