

Abstrak

Penelitian ini menyajikan sebuah pendekatan dalam menumbuhkan dan membentuk karakter anak dengan media aplikasi pada *smartphone*. Aplikasi pembentukan karakter dibuat untuk menanamkan nilai karakter yang harus ada pada anak-anak Sekolah Dasar(SD) agar dapat membangun bangsa yang berkarakter Indonesia. Selama ini banyak aplikasi yang bertujuan untuk pendidikan karakter kepada anak misalkan aplikasi cerita anak dan game edukasi anak. Namun tidak banyak aplikasi yang memberikan ilustrasi beserta kuis untuk menguji pemahaman anak tersebut. Diusia anak tersebut lebih menginginkan sebuah tantangan yang menarik agar pengguna tertarik untuk mencoba dan melakukan eksplorasi serta saling berinteraksi antar sesama teman sebaya. Selain itu, tampilan aplikasi cenderung dapat menarik perhatian anak-anak maka metode yang digunakan adalah *User Centered Design*(UCD) agar anak-anak pun ikut berkontribusi tentang tampilan yang mereka inginkan. UCD merupakan salah satu metode *design* dalam merancang UI dengan fokus pada apa yang *user* perlukan. Metode ini akan membantu penelitian dalam memberikan data *user* yaitu anak-anak secara langsung, sehingga proses pencarian data lebih akurat. Selain itu pada UCD terdapat *life cycle design*, sehingga *design* yang dibuat akan lebih baik. Untuk membangun aplikasi yang dapat diterima oleh semua tingkatan anak-anak SD diimplementasikan sebuah fitur yang dapat diterima yaitu fitur Tantangan yang ditujukan agar setiap anak bisa melakukan interaksi dengan teman sebayanya. Hasil akhir dari penelitian ini adalah prototype aplikasi yang dapat digunakan dalam membantu pembentukan karakter anak dengan tingkat user interface dan user experience yang baik serta memiliki konten interaktif yang membuat anak-anak terajak untuk mempelajari dan mengimplementasikan setiap nilai karakter yang dipelajarinya. Hal ini mengacu pada pengujian *Quality in Use Integrated Measurement* (QUIM), dikatakan *user interface* aplikasi *character building* memenuhi unsur *usability* yang sangat baik jika mendapatkan persentase rata rata diatas 85% dan hasil uji 4 nilai karakter lebih bagus dari sebelumnya.

Kata Kunci : nilai karakter, pembentukan karakter, user centered design, user interface, user experience, prototype, anak-anak SD, usability, QUIM.