

Abstrak

Salah satu penyebab kecelakaan lalu lintas di Indonesia dikarenakan masih minimnya pengetahuan masyarakat dalam berlalu lintas, untuk itu mengenalkan rambu-rambu lalu lintas dari usia dini sangat penting. Pengenalan rambu lalu lintas itu sendiri sudah diterapkan pada pendidikan taman kanak-anak namun dengan waktu yang cukup terbatas. Terdapat berbagai aplikasi yang membantu dalam pembelajaran pengenalan rambu lalu lintas terutama aplikasi interaktif yang menggunakan *augmented reality* akan tetapi, masih kurang mendukung *user experience* dalam penggunaan aplikasi tersebut seperti pada *user interface* atau desain yang menarik dan interaktif, serta penyesuaian penggunaan fitur *augmented reality* untuk anak usia dini.

Hal tersebut menjadi pertimbangan dalam membuat *user interface* aplikasi pengenalan rambu lalu lintas berdasarkan *user experience* untuk anak usia dini. Metode desain yang digunakan adalah *Child Centered Design* (CCD). Metode CCD digunakan dalam studi ini untuk menentukan kebutuhan pada anak usia dini. Model *user experience* yang telah dibuat dijadikan acuan untuk pembuatan model *user interface*. Model *user interface* tersebut diimplementasi menjadi *prototype* untuk platform Android yang kemudian dilakukan pengujian *usability* menggunakan metode *Quality in Use Integrated Measurement* (QUIM). Penelitian ini menghasilkan sebuah model *user interface* aplikasi pengenalan rambu lalu lintas yang sesuai karakteristik anak usia dini dengan teknologi *augmented reality*.

Kata kunci : anak usia dini, Rambu lalu lintas, *user interface*, *augmented reality*, *Child Centered Design*, QUIM
