

## ABSTRAK

Dalam suatu proses pembelajaran dibutuhkan media sebagai upaya untuk mencapai tujuan pendidikan. Salah satu media pembelajaran yang diperlukan adalah buku. Buku sebagai alat pendidikan menyediakan berbagai materi pembelajaran tertulis yang berkaitan dengan mata pelajaran tertentu. Namun, Buku pembelajaran yang terkesan monoton dan hanya berisi tulisan menjadi penyebab utama pembelajaran menggunakan buku berbasis teks kurang diminati oleh banyak orang terutama murid. Dewasa ini, banyak murid cenderung membaca bacaan komik dibandingkan buku. Hal ini disebabkan komik dapat menghanyutkan emosi pembaca dalam alur cerita tersebut. Maka dari itu, diperlukan suatu aplikasi yang dapat membantu guru untuk memvisualisasikan poin-poin penting pada buku ke dalam komik. Sehingga dengan memodelkan *user interface* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menjadi lebih menarik melalui suatu rancangan berupa *prototype*. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan *Goal Directed Design* untuk mendapatkan perspektif pengguna dalam mengembangkan aplikasi ini. Pengujian terhadap *prototype* dilakukan dua kali dan setiap pengujian melibatkan 15 orang responden untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Pengukuran usability terhadap *prototype* yang dibuat menggunakan metode evaluasi USE *Questionnaire* dengan nilai rata-rata 83,27% (Sangat Layak) pada iterasi pertama dan 85,37% (Sangat Layak) pada iterasi kedua. Dengan demikian, perancangan *user interface* sebagai media pendukung guru dalam menyampaikan materi pembelajaran telah sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Kata Kunci: *Goal Directed Design*, *Komik Strip*, Materi Pembelajaran, USE *Questionnaire*, *User Interface*, Visualisasi.