

## Abstrak

*Smartphone* merupakan sebuah kemajuan teknologi yang dapat diakses oleh siapapun termasuk kaum disabilitas, salah satunya adalah penyandang tunanetra. Dalam mengakses *smartphone* dibutuhkan media pendukung yang dapat membantu tuna netra untuk menyelesaikan *task* yang ingin diselesaikan dengan menggunakan aplikasi pembaca layar. Pada penyandang tunanetra, aplikasi pembaca layar yang dipakai saat ini ternyata masih menimbulkan masalah, seperti perintah interaksi layar yang tidak dipahami oleh pengguna serta desain interaksi yang menyulitkan pengguna. Dari permasalahan tersebut akan dibangun model *user interface* aplikasi untuk penyandang tunanetra melakukan aktivitas pada *smartphone* bernama BantuBaca menggunakan metode *Goal-Directed Design*. Fitur dari aplikasi BantuBaca berupa pembaca layar, perintah suara, dan pembaca gambar. Dilakukan research dengan 7 partisipan penyandang tunanetra. Nilai *usability* yang didapatkan pada desain iterasi ketiga menghasilkan rata-rata nilai sebesar 93% dengan faktor *ease of use* dengan nilai 94% dengan kategori baik, sehingga pemodelan *user interface* aplikasi BantuBaca telah sesuai dengan tujuan dan kebutuhan pengguna dalam membantu pengaksesan *smartphone*.

**Kata kunci : Goal-directed Design, Interaksi, Pembaca layar, Tuna netra, User interface.**