

ABSTRAK

Tuna rungu mengacu kepada gangguan pendengaran dimana penyandanginya sangat sedikit atau tidak dapat mendengar suara sama sekali, sehingga mereka menggunakan bahasa isyarat untuk berkomunikasi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SLB-B Sukapura Bandung, masih banyak anak tuna rungu yang belum menguasai bahasa isyarat, padahal saat pembelajaran di sekolah guru menyampaikan pelajaran dengan bahasa isyarat sehingga terjadi kesenjangan dimana anak tidak dapat mengikuti pelajaran dengan baik. Kesulitan yang dialami dalam menguasai bahasa isyarat adalah tidak adanya mata pelajaran bahasa isyarat di sekolah dan kurangnya media pembelajaran yang ada sehingga dibutuhkan media pembelajaran bahasa isyarat yang dapat diakses di dalam maupun di luar sekolah. Oleh sebab itu penelitian ini berusaha untuk mencari solusi terhadap permasalahan yang ada dengan merancang media pembelajaran bahasa isyarat untuk anak tuna rungu. Agar sistem yang dibangun sesuai dengan kebutuhan anak tuna rungu, maka penelitian ini berfokus pada perancangan *User Interface* (UI) dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) agar perancangan UI berfokus kepada pengguna. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *user interface* aplikasi pembelajaran bahasa isyarat berbasis Android yang dikembangkan memiliki nilai rata-rata 95% dari 11 kriteria *usability* QUIM. Hasil yang disajikan pada penelitian ini dapat memfasilitasi peningkatan persona pengguna aplikasi pembelajaran bahasa isyarat yang dihasilkan dari implementasi metode UCD.

Kata Kunci : tuna rungu, bahasa isyarat, media pembelajaran, android, *usability*.