

ABSTRAK

Permasalahan desain antarmuka kerap terjadi pada pengembangan rekayasa perangkat lunak. Tanpa disadari, permasalahan ini sering ditemukan pada saat perangkat lunak sudah selesai dikembangkan baik oleh penulis atau penguji. Desain antarmuka atau UI plan (UI) merupakan suatu hal penting dari sebuah perangkat lunak dikarenakan pengguna berinteraksi dengan perangkat lunak tersebut serta bagaimana informasi ditampilkan. Pada Pembuatan aplikasi Augmented Reality selain antarmuka hal yang paling penting adalah marker, Marker atau penanda adalah sebuah metode pelacakan yang banyak digunakan dalam pengaplikasian AR, karena marker dinilai memiliki mekanisme pengenalan yang sederhana. Keakuratan marker juga sangat berpengaruh dalam Augmented reality. Analisis Kebutuhan Mockup Implementation Testing membuat aplikasi augmented reality yang ditujukan kepada anak usia dini, dapat disimpulkan bahwa kami telah berhasil merealisasikannya. Proyek Tugas Akhir ini menghasilkan aplikasi Augmented Reality yang bernama "Trash AR", yang di dalamnya terdapat menu Permainan dan Scan Stiker yang jika digunakan diperlukan marker untuk memindainya. Dengan Metode *User Experience Questioner(UEQ)*, Kami mengajukan kuesioner kepada partisipan untuk menggali lebih dalam perihal informasi usability testing Trash AR. Hasil pengujian aplikasi mendapat daya Tarik (**attractiveness**) sebanyak 3,36 yang memiliki arti yaitu sangat bagus (**excellent**) dan hasil lain seperti **Efficiency** yang berarti efisiensi dari aplikasi ini mendapat 3,17, kejelasan (**Perspicuity**) 2,67, ketepatan (**Dependability**) 3,04, Stimulasi(**Stimulation**) 2,71 dan kebaruan(**Novelty**) mendapat 2,71 dengan total rata-rata yaitu 2,94 dengan arti yaitu sangat bagus .

Kata Kunci: Augmented Reality, Canva, Marker.