

## **Abstrak**

Penelitian ini membahas penerapan desain interaksi pembelajaran interaktif pada aplikasi BEAS (Belajar Aksara Sunda) dengan metodologi User-Centered Design (UCD). Masalah utama yang dihadapi adalah kurangnya kemudahan penggunaan fitur-fitur aplikasi aksara Sunda yang dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Input dari penelitian ini adalah hasil evaluasi terhadap empat fitur utama dalam aplikasi: Tebak Aksara, Pustaka, Profil, dan Lihat Skor, dengan output berupa peningkatan desain interaksi berdasarkan umpan balik pengguna. Topik ini penting karena kemudahan penggunaan aplikasi pembelajaran aksara tradisional dapat memengaruhi tingkat adopsi pengguna dan keberhasilan dalam mempelajari aksara tersebut. Saat ini, banyak aplikasi pendidikan yang masih belum optimal dalam hal usability, sehingga menyebabkan kesulitan bagi pengguna dalam memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan. Penerapan metode User-Centered Design berupaya menjembatani kesenjangan tersebut dengan mengutamakan kebutuhan dan pengalaman pengguna. Solusi yang ditawarkan adalah proses perancangan berbasis UCD yang terdiri dari tahap analisis kebutuhan pengguna, pembuatan prototipe, hingga evaluasi dengan metode Single Ease Question (SEQ). Evaluasi dilakukan terhadap empat fitur utama aplikasi dengan mengukur kemudahan penggunaannya. Data SEQ kemudian dianalisis untuk mengetahui fitur mana yang memerlukan perbaikan desain. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa fitur Pustaka dan Lihat Skor mendapat skor tinggi, menandakan kemudahan penggunaan yang baik. Namun, fitur Tebak Aksara dan Profil menunjukkan variasi skor yang lebih besar, mengindikasikan adanya kebutuhan peningkatan dalam aspek keterbacaan dan navigasi. Kontribusi utama penelitian ini adalah menyediakan rekomendasi berbasis data SEQ untuk meningkatkan desain interaksi aplikasi BEAS.

**Kata kunci :** User-Centered Design, Antarmuka Pengguna, Pembelajaran Interaktif, Aksara Sunda