

Abstrak

Perangkat keras yang bersifat *mobile* semakin banyak bermunculan seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat. Aplikasi *mobile* semakin banyak dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna perangkat *mobile* tersebut. Akan tetapi, masih banyak aplikasi *mobile* yang rancangan antarmukanya belum mendukung tingkat *usability* dari aplikasinya sendiri sehingga diperlukan metode tersendiri untuk merancang antarmuka dari sebuah aplikasi.

Tugas akhir ini bertujuan untuk mengevaluasi hasil implementasi sebuah *framework* yang secara khusus dibuat untuk membantu perancangan antarmuka sebuah aplikasi *mobile*. Studi kasus yang diambil adalah antarmuka aplikasi ensiklopedi buah-buahan. Aplikasi yang sudah jadi akan diuji tingkat *usability*-nya dengan menggunakan metode dari Carles Ferre.

Berdasarkan hasil pengumpulan data pengujian, penggunaan Adipat-Zhang Framework sebagai panduan untuk merancang antarmuka dapat menghasilkan aplikasi dengan *usability* yang tinggi.

Kata Kunci : *Mobile Application, Interface, Framework, Usability, Android*