

Abstrak

Aksara Batak Toba adalah warisan budaya Nusantara. Akses masyarakat terhadap aksara Batak Toba sangat kurang. Salah satu akses masyarakat ada di Sekolah Dasar (SD) yang mulai dikenalkan pada siswa kelas 4-6 SD. Media belajar sekolah terhadap aksara Batak seperti buku yang kurang memadai dan waktu belajar di sekolah hanya 2 jam dalam 1 minggu berakibat membuat kemampuan aksara mereka masih rendah. Dengan menggunakan media *Smartphone* untuk aplikasi Pengenalan aksara Batak Toba yang lebih menarik dan menyenangkan serta mudah diakses oleh siswa sehingga siswa dapat mengenal dan memahami aksara Batak Toba. Pemodelan *User Interface* aplikasi pengenalan aksara Batak Toba dengan menerapkan metode *User Centered Design* (UCD) dengan menjadikan pengguna sebagai pusat dari proses pengembangan aplikasi. Metode QUIM (*Quality in Use Integrated Measurement*) digunakan untuk menguji tingkat *Usability* Aplikasi Pengenalan aksara Batak Toba. Dengan menggunakan QUIM didapatkan hasil pengujian 1 dengan nilai persentase sebesar 80,34%. Lalu dilakukan perbaikan pada faktor yang masih rendah atau yang dapat diperbaiki. Pada hasil pengujian 2 faktor *usability* QUIM didapatkan hasil persentase 83,45%. Hal ini menunjukkan bahwa anak sangat puas menggunakan aplikasi. Sehingga dapat menghasilkan sebuah model yang lebih baik dan dapat dijadikan panduan dan landasan dalam merancang sebuah *user Interface*.

Kata kunci: *User Interface*, *User Centered Design*, Aksara Batak Toba, *Quality in Use Integrated Measurement*, *Smartphone*