

## ABSTRAK

*Attention deficit hyperactivity disorder* (ADHD) merupakan suatu kondisi anak yang mengalami kesulitan untuk memusatkan perhatiannya. Perhatiannya yang mudah teralihkan akan mempengaruhi sisi daya ingat mereka yang menyebabkan tidak bisa teliti dalam berbagai hal. Dalam penanganannya, perlakuan yang diberikan harus memuat aspek interaktif yang mampu membangkitkan sisi kognitif dan motorik anak. Saat pengenalan objek, anak ADHD ini lebih cenderung mudah mengenali objek secara visual sehingga dalam dunia terapi, media yang sering digunakan salah satunya adalah *flash card*. Kartu yang berisi gambar, teks, atau simbol tertentu yang mampu mengembangkan pemahaman dan bahasa anak. Media visual berbasis komputer ternyata mampu meningkatkan motivasi anak untuk mengerjakan tugas dalam waktu yang cukup lama karena memiliki daya tarik yang kuat. Penelitian ini menggabungkan media terapi berupa *flash card* dengan media visual berbasis komputer menggunakan MediaPipe dengan metode *face mesh* untuk membaca pola wajah anak. Tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan media yang dapat mengembangkan sisi kognitif dan motorik anak. Anak akan diajak untuk membedakan objek berupa makanan dan benda. Jika yang muncul adalah objek berupa makanan maka anak harus membuka mulutnya, jika objek yang muncul adalah benda maka anak harus menutup mulutnya. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, aplikasi Flashmo ini dapat dimainkan secara normal pada kondisi tempat dengan intensitas cahaya diatas 20 *lux* dan dilakukan pada jarak maksimal 2,5 meter. Berdasarkan pengujian dengan metode SUS (*System Usability Scale*), penelitian ini mendapatkan nilai 78,75, nilai *Acceptability* mendapatkan nilai *Acceptable*, nilai *Grade Scale* mendapatkan nilai C, dan nilai *Adjective Rating* mendapatkan nilai *Excellent*, sehingga aplikasi ini dapat digunakan saat sesi terapi anak berkebutuhan khusus dengan kondisi ADHD.

Kata kunci : *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD), *Face Mesh*, *Flash Card*, *MediaPipe*, *System Usability Scale* (SUS)