

Abstrak

Anak memasuki masa belajar yang tidak hanya di dalam sekolah tetapi juga di luar sekolah disaat mereka memasuki tahapan anak usia sekolah (6-12 tahun). Pengenalan profesi merupakan salah satu pembelajaran yang penting dilakukan agar dapat menghargai profesi serta mendorong anak untuk mengejar cita-cita yang mereka inginkan. Tetapi kurangnya waktu dan media yang ada menyebabkan pemahaman anak terhadap profesi menjadi kurang baik. Setelah penulis melakukan observasi dengan menggunakan *user experience questionnaire* pada salah satu aplikasi yang ada masih ditemukan kekurangan yang berpengaruh terhadap *user experience* (UX). Kekurangan-kekurangan tersebut timbul karena tidak terdapatnya UX yang tepat untuk pengenalan profesi bagi anak usia sekolah. Oleh karena itu metode yang dipilih penulis untuk menganalisis pada tugas akhir ini adalah *User-Centered Design* (UCD), karena UCD meletakkan *user* sebagai *center*. Penelitian ini menghasilkan prototipe *user experience* untuk aplikasi pembelajaran pengenalan profesi untuk anak usia sekolah yang memiliki kebutuhan *task* yang sesuai dengan *user experience* karakteristik anak usia sekolah yang ada. Hasil akhir dari penelitian ini adalah didapatkan *user interface* aplikasi Pengenalan Profesi untuk anak usia sekolah yang sesuai dengan *user experience* yang diuji menggunakan *User Experience Questionnaire* yang memiliki batasan nilai minimal *Above Average*.

Kata Kunci : anak usia sekolah, *user experience*, *user centered design*, *hierarchical task analysis*, *user experience questionnaire*