

## ABSTRAK

Setiap anak putus sekolah tentu punya impian. Salah satu caranya mewujudkan impian adalah dengan mengidentifikasi minat anak-anak tersebut. Untuk menangani masalah tersebut maka dibentuklah sebuah desain interaksi aplikasi untuk memetakan minat anak.

Dalam penelitian ini dilakukan beberapa tahapan sesuai yang terdapat dalam metode *Design Thinking*. Dimulai dari *empathy* dengan melakukan observasi dan wawancara. Kemudian dilanjutkan dengan merancang persona dari tahap *empathy*. Tahap selanjutnya melakukan perancangan *Hierarchical Task Analysis*. Selanjutnya melakukan perancangan *wireframe* sebagai tampilan yang masih memiliki tingkat presisi yang rendah. Setelah *wireframe* jadi maka tahap selanjutnya adalah dilakukan perancangan *prototype*. *Prototype* tersebut nantinya akan diujikan ke persona menggunakan *Usability Testing* dengan diberikan sebuah skenario. Dari pengujian tersebut dibentuk sebuah indikator yang berfungsi untuk mengecek seberapa mudah persona menggunakan *prototype*. Tahap selanjutnya adalah melakukan iterasi yang berfungsi untuk memperbaiki tampilan *prototype*.

Kesimpulan yang didapatkan dari penelitian ini adalah telah dirancang purwarupa atau *prototype* aplikasi temukan minatmu dengan menggunakan metode *Design Thinking* yang menghasilkan desain interaksi atau *User Experience* agar mempermudah anak putus sekolah di yayasan Rumah Impian menemukan minatnya. Hal tersebut terbukti dari semua partisipan dapat menyelesaikan skenario pada proses *Usability Testing*.

Kata kunci: *Hierarchical Task Analysis*, *prototype*, temukan minatmu, *Usability Testing*, *User Experience* dan *wireframe*.