

**PERANCANGAN *USER EXPERIENCE* DAN *USER INTERFACE* DARI  
PERMAINAN *ARCADE* *ANOTHER DAY IN THE ISLAND* DENGAN  
PENDEKATAN *USER-CENTERED DESIGN***

Nama Mahasiswa : Salman Ma'ruf Setiawan  
NIM : 11191066  
Dosen Pembimbing Utama : Nisa Rizqiya Fadhliana, S.Kom., M.T.  
Dosen Pembimbing Pendamping : Bowo Nugroho S.Kom., M.Eng.

**ABSTRAK**

Kemajuan teknologi telah memberikan dampak positif pada industri permainan, dengan desain permainan yang interaktif dan menarik. Permainan video berfungsi sebagai sarana hiburan, memberikan pelarian dari stres dan membantu menyegarkan pikiran. Permainan yang interaktif menjadi faktor penting dalam perancangan permainan terutama permainan *arcade*. Permainan *arcade* pada awalnya dioperasikan dengan koin tetapi telah berkembang melalui adanya *platform* seperti konsol dan komputer. *User experience* (UX) dan *user interface* (UI) memainkan peran penting dalam perancangan permainan karena permainan *arcade* saat ini memiliki pengalaman pengguna dan rancangan yang kurang memuaskan. *User-centered design* (UCD) menjadi pendekatan yang baik dalam penelitian ini, karena UCD menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam proses desain produk atau pengalaman. Metode UCD terdiri dari tahap identifikasi kebutuhan, penentuan konteks kegunaan, penentuan persyaratan, pembuatan solusi desain, dan evaluasi desain. Penelitian ini bertujuan untuk melihat rasa kepuasan pemain pada permainan, dan wawasan akan rancangan UI dan UX dari permainan dengan metode UCD. Hasil penelitian yang dilakukan dapat memberikan permainan yang menyenangkan untuk para pemainnya melalui pengujian *usability* yang mengangkat faktor *satisfaction*, *learnability*, *efficiency* dan *memorability*. Hasil pengujian *usability* permainan yang didapatkan sudah memiliki usability yang baik dengan rata-rata skor 4.26 dari skala 1 (sangat negatif) hingga 5 (sangat positif). Hasil penelitian ini juga dapat memberikan pemahaman yang baik tentang perancangan UI dan UX pada permainan *Another Day in the Island* menggunakan metode UCD untuk pengembang di masa yang akan datang.

**Kata Kunci :** *User Interface, User Experience, Human-Computer Interaction, Interaction Design, User-Centered Design, Arcade Game*