

PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* DARI PERMAINAN *REGREG CHRONICLES* DENGAN PENDEKATAN *USER-CENTERED DESIGN*

Nama Mahasiswa : Fatahillah Alif Arif
NIM : 11211039
Dosen Pembimbing Utama : Nur Fajri Azhar, S.Kom., M.Kom.
Pembimbing Pendamping : Nisa Rizqiya Fadhliana, S.Kom., M.T.

ABSTRAK

Perancangan antarmuka pengguna (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*) memiliki peran penting dalam menciptakan interaksi yang intuitif dan nyaman dalam permainan digital. Penelitian ini berfokus pada perancangan UI/UX permainan *Regreg Chronicles*, sebuah game bergenre *action beat 'em up* bertema sejarah, dengan menerapkan pendekatan *User-Centered Design* (UCD). Pendekatan UCD dilakukan melalui empat tahap, yaitu *Understand Users*, *Specify User Requirements*, *Design Solutions*, dan *Evaluate Design*. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada 60 responden untuk mengidentifikasi kebutuhan dan preferensi pengguna terhadap UI/UX dalam game mobile. Hasil analisis dijadikan dasar perancangan antarmuka menggunakan perangkat lunak Aseprite dengan gaya visual *pixel art*. Evaluasi desain dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) terhadap 20 responden. Hasil evaluasi menunjukkan skor rata-rata SUS sebesar 86,88 yang termasuk dalam kategori *acceptable*, mengindikasikan bahwa rancangan UI/UX telah memenuhi aspek kegunaan dan kepuasan pengguna. Umpan balik kualitatif dari pengguna juga digunakan untuk menyempurnakan desain, khususnya pada ukuran dan penempatan elemen UI. Penelitian ini menghasilkan rancangan UI/UX yang adaptif terhadap preferensi pemain dan dapat dijadikan referensi untuk pengembangan game serupa pada platform mobile.

Kata kunci: *User Interface, User Experience, User-Centered Design, System Usability Scale, Regreg Chronicles*

(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)

www.itk.ac.id



www.itk.ac.id