

PERANCANGAN UI/UX DAN ASET PERMAINAN MENGUNAKAN PENDEKATAN *DESIGN THINKING* (STUDI KASUS: *SLIMY DUNGEON*)

Nama Mahasiswa : Mandani Imaniar Ramadhani
NIM : 11191039
Dosen Pembimbing Utama : Nur Fajri Azhar, M.Kom., CIISA
Dosen Pembimbing Pendamping : Nisa Rizqiya Fadhliana, S.Kom., M.T.

ABSTRAK

Perancangan antarmuka pengguna (*User Interface/UI*), pengalaman pengguna (*User Experience/UX*), dan aset visual memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas interaksi serta pengalaman bermain pengguna pada permainan digital. *Slimy Dungeon* merupakan permainan bertema *stealth dungeon* yang masih memiliki beberapa keterbatasan pada aspek antarmuka pengguna, pengalaman pengguna, dan aset visual, seperti kurang jelasnya navigasi, minimnya umpan balik, serta atmosfer permainan yang belum konsisten. Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX dan mengembangkan aset visual permainan *Slimy Dungeon* menggunakan pendekatan *Design Thinking* agar lebih mudah dipahami dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Design Thinking* dengan tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan observasi untuk mengidentifikasi kebutuhan serta permasalahan pengguna. Tahap *Ideate* menghasilkan beberapa alternatif rancangan yang kemudian divalidasi melalui proses *voting* pengguna. Selanjutnya, prototipe dikembangkan menggunakan *Figma* dan *Unity*. Evaluasi dilakukan menggunakan *Task-Based Usability Testing* dan *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur tingkat *usability* dan kepuasan pengguna terhadap prototipe yang telah dirancang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perancangan UI/UX dan pengembangan aset visual berhasil meningkatkan konsistensi visual, keterbacaan antarmuka, serta atmosfer permainan bertema *stealth dungeon*. Berdasarkan hasil *usability testing* dan *System Usability Scale* (SUS), prototipe memperoleh nilai SUS sebesar 85 yang termasuk dalam kategori *Excellent*. Hasil *Task-Based Usability Testing* menunjukkan seluruh tugas utama dapat diselesaikan oleh responden dengan *Task Success Rate* sebesar 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa rancangan UI/UX dan aset visual yang dikembangkan dapat diterima dengan baik oleh pengguna.

Kata kunci: UI/UX, Aset Visual, *Design Thinking*, *Usability Testing*, *System Usability Scale*