

Perancangan Desain Ui/Ux Website Interaktif Bagi Pengguna Game Online

1st Muhammad Gilang Radhitya Permana
Fakultas Ilmu Terapan
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia
gilangradhitya@student.telkomuniversit
y.ac.id

2nd Aprianti Putri Sujana
Fakultas Ilmu Terapan
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia
putrisujana@telkomuniversity.ac.id

3rd Bambang Pudjoatmodjo
Fakultas Ilmu Terapan
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia
bambangpudjoatmodjo@telkomuniversity.ac
.id

Abstrak — User Interface (UI) dan User Experience (UX) memainkan peran penting dalam pengembangan website yang menarik, efektif, dan mudah digunakan. Dalam konteks game online, kebutuhan akan platform terpercaya untuk berbagi informasi dan berinteraksi menjadi semakin penting, mengingat tingginya potensi penyebaran informasi yang tidak valid. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX website yang menyediakan fitur-fitur utama seperti berita, pencarian, profil pengguna, dan forum komunitas. Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking, yang meliputi tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test, untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan responsif, interaktif, dan sesuai kebutuhan pengguna. Perancangan dilakukan menggunakan alat bantu desain seperti Figma dan Canva. Hasil dari penelitian ini adalah rancangan UI/UX website yang tidak hanya berfungsi sebagai wadah berbagi informasi terpercaya, tetapi juga mendukung komunikasi dan kolaborasi antar pengguna. Dengan pendekatan ini, diharapkan rancangan dapat menjadi acuan dalam pengembangan platform serupa di masa depan.

Kata Kunci - Game Online, User Interface, User Experience, Website

I. PENDAHULUAN

Pada era yang serba digital ini, peran desainer User Interface dan User experience atau bisa disebut UI/UX memiliki peran penting dalam mendukung perancangan dan pembuatan website yang menarik perhatian pengguna. Desainer UI berguna untuk merancang tampilan yang menarik, sedangkan desainer UX berperan untuk membangun kenyamanan pengguna. Dengan begitu, peran UI/UX adalah untuk memastikan pengguna untuk memiliki kemudahan dan kenyamanan dalam mengakses produk yang dirancang.

Game Online sekarang ini sangatlah digemari oleh para pengguna internet. Game online bisa dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan. Dengan begitu, pemain bisa saling berinteraksi dan bertukar informasi dengan satu sama lain. Di dalam mendapatkan informasi mengenai game online, media platform penyedia informasi mengenai game online di Indonesia yang berupa website atau aplikasi juga cenderung tidak dapat dipercaya sumbernya. Sehingga dapat menyebabkan menyebarnya informasi yang salah ke pada pengguna lainnya.

Oleh karena itu, perancangan UI/UX website ini dilakukan dengan bertujuan merancang wadah yang berfungsi agar para pengguna game online mempunyai

sarana fasilitas akan informasi yang terpercaya sumbernya, saling berinteraksi antara pengguna dan mempunyai komunitas yang berguna untuk membahas topik seperti guide, event, update terbaru, informasi game online dan sebagainya.

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam Proyek Akhir ini adalah kurangnya wadah bagi pengguna game online untuk bertukar informasi dan berinteraksi satu sama lain. Sehingga menyebabkan informasi yang salah dan berakibat fatal jika disebar luaskan.

B. Tujuan

1. Merancang UI/UX Website dengan fitur utama news, browse, profile dan forums
2. Merancang UI/UX Website Interaktif yang sederhana dan navigasi yang memudahkan sesuai kebutuhan pengguna

C. Batasan Masalah

1. Proyek Akhir ini hanyalah berupa rancangan dan tidak akan diimplementasikan
2. Lingkup Proyek Akhir ini terbatas pada desain wireframe dan prototype saja.

D. Definisi Operasional

1. Website adalah kumpulan laman atau halaman yang hanya bisa diakses jika tersedia atau terhubung dengan internet. Halaman ini biasanya berisikan text, gambar, video dan elemen visual lainnya. Website juga disusun dengan mengikuti struktur menu yang telah dirancang oleh pihak developer untuk memudahkan pengguna dalam mengakses website tersebut.
2. Figma adalah salah satu tools atau aplikasi desain yang dapat digunakan pada windows dan Mac OS untuk membuat aplikasi serta berbagai desain lainnya. Aplikasi ini berbasis vektor, sehingga memang sangat cocok digunakan untuk membuat user interface aplikasi atau website.
3. UI/UX merupakan istilah yang merujuk pada tampilan dan pengalaman berinteraksi dari sebuah produk desain antarmuka. User Interface merancang sebuah tampilan antarmuka (warna, tipografi, ilustrasi, tombol dan layout). Sedangkan User Experience mengacu pada bagaimana agar produk yang dirancang dapat dengan mudah dipahami dan nyaman untuk dilihat.

E. Metode Pengerjaan

Pada pengerjaan proyek ini menggunakan metodologi Design Thinking, Metode pada penelitian ini terdiri dari lima tahapan, yaitu Emphathize, Define, Ideate, Prototype dan Test.



GAMBAR 1
Design Thinking

II. KAJIAN TEORI

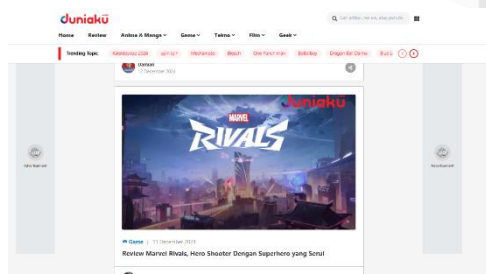
A. Solusi yang ada

JagatPlay adalah sarana atau wadah bagi para pengguna pemain online untuk mendapatkan informasi umum yang dikumpulkan pada website ini. Kelebihan dari JagatPlay ialah mudahnya akses dan update yang cukup sering. Kekurangan pada website ini ialah minimnya berita game PC jika dibandingkan dengan berita game console, serta respon waktu layanan yang lambat.



GAMBAR 2
Jagatplay

Duniaku adalah sarana atau wadah bagi para pengguna pemain online untuk mendapatkan berita game online. Di website ini, mereka tidak hanya menyediakan berita game online, namun juga film terbaru. Kelebihan dari Duniaku ialah banyaknya pilihan berita serta ruang lingkup berita game online lebih kompleks. Kekurangan pada website ini ialah ruang lingkup berita terlalu luas sehingga dapat membingungkan untuk para pemain game online yang sedang mencari informasi terbaru game online.



GAMBAR 2
Duniaku

TABEL 1
Perbandingan Jagatplay dan Duniaku

No	Nama	Kelebihan	Kekurangan
1	JagatPlay	Mudahnya akses untuk melihat berita yang disediakan Menyediakan pilihan berita yang bermacam-macam untuk semua platform	1. Website ini tidak memiliki <i>wireframe</i> yang sistematis 2. Berita yang diberikan kebanyakan <i>game offline</i> , untuk game online tidak terlalu banyak
2	Duniaku	1. Banyaknya informasi berita selain lingkup dunia <i>game</i> saja 2. Ruang lingkup berita yang lebih kompleks	1. Ruang lingkup informasi yang luas, tidak hanya berfokus pada game online saja 2. Tidak terdapat kritik dan saran bagi pengguna

B. Teori penunjang

1. UI (*user interface*)

User Interface adalah input dan output yang langsung melibatkan sistem pengguna akhir sedangkan user experience adalah persepsi seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa (Widyasari & Yustiawan, 2020). User interface merupakan cara bagaimana agar program dan pengguna saling berinteraksi, menggunakan media visual pada perangkat seperti komputer, smartphone, tablet dan perangkat lainnya, yang mampu dimengerti oleh pengguna aplikasi, dan diprogram agar dapat terbaca oleh sistem dan dapat menjalankan perintah yang tepat (Hasian & Segara, n.d.). [1]

2. Figma

Figma tersedia dalam bentuk Web dan Aplikasi yang dapat diakses secara gratis, figma merupakan tools yang digunakan dalam proses desain gratis beserta prototyping yang dapat dijalankan secara online atau offline melalui aplikasi yang dapat diakses pada MacOS maupun Windows. Interaksi antar muka pada Tools Figma sangat ditekankan sehingga menghasilkan interaktivitas dengan pengguna yang baik serta fitur kolaborasi yang memungkinkan user dapat melakukan pekerjaan bersama-sama secara real-time. [2]

3. Design Thinking

Design thinking juga dapat disebut sebagai metode pencarian solusi masalah untuk membantu permasalahan pada pengguna produk. Metode ini juga berguna untuk membantu desainer menentukan desain yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna.

4. Design Grafis

Desain grafis merupakan salah satu dari sebuah ilmu terapan yang memiliki tujuan untuk memberikan pesan, informasi, ide, konsep, dan ajakan dalam bentuk visual kepada masyarakat. Desain grafis juga memiliki banyak elemen seperti membuat tipografi, ilustrasi, dan layout.

Seorang desainer grafis juga membutuhkan aplikasi sebagai tempat atau wadah untuk membuat sebuah desain. [3]

5. Game Online

Pengertian game adalah sebuah kegiatan untuk mencari kesenangan yang terikat oleh peraturan sehingga harus ada yang menang dan ada yang kalah. Game diartikan juga sebagai kompetisi fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk kesenangan hati, rekreasi, atau untuk memenangkan sebuah hadiah. game online adalah permainan yang dimainkan secara bersamaan secara realtime walaupun dimainkan ditempat terpisah. Permainan ini harus dalam suatu jaringan internet atau Local Area Network (LAN). Game online merupakan teknologi masa kini yang sangat mudah diakses melalui berbagai macam gadget. Game ini juga memiliki berbagai genre seperti action, Role Playing Game (RPG), Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), Atau pun Sport. [4]

6. Wireframe

Wireframe adalah representasi grafis sederhana dari struktur dan element antarmuka. Biasanya berupa kerangka dengan tata letak dan placeholder untuk konten, tombol, dan elemen interaktif lainnya. Wireframe memungkinkan desainer untuk fokus pada pengaturan elemen dan alur antarmuka tanpa terlalu banyak memperhatikan detail visual. Alat prototyping wireframe populer termasuk Figma, Sketch, Adobe XD, dan Balsamiq. [5]

7. Mockup

Mockup adalah model statis yang lebih dekat dengan tampilan akhir desain antarmuka. Ini mencakup elemen visual seperti warna, tipografi, dan elemen desain lainnya. Mockup dapat digunakan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang tampilan visual dan estetika desain. Alat prototyping mockup yang umum digunakan adalah Adobe Photoshop, Figma, Sketch, dan InVision Studio. [6]

8. Prototype

Jika pabrikan otomotif ingin memproduksi sebuah mobil, maka mereka akan memulainya dengan sebuah prototype. Dalam bahasa Indonesia, prototype disebut dengan istilah purwarupa dan sering dipahami dengan istilah-istilah lain seperti model, contoh, dan sampel. [7]

9. User Experience

User Experience atau pengalaman pengguna adalah efek yang dirasakan oleh pengguna sebagai hasil dari interaksi dengan sistem atau produk yang termasuk pengaruh dari usability, usefulness, dan emotional impact selama interaksi. User Experience sederhananya adalah bagaimana perasaan setiap orang ketika mereka menggunakan sebuah produk atau layanan yang ditampilkan oleh visual pada aplikasi, user experience akan memberikan dampak yang signifikan pada pengembangan dan perbaikan problem pada sistem yang akan diimplementasikan karena pada tahapan ini akan menyangkut tingkat kenyamanan, efisiensi serta responsivitas dari user dalam pengguna sistem. [8]

III. METODE

A. Analisis

Pada tahap ini terdiri dari tahapan Empathize dan Define. Tahap ini digunakan untuk mencari kebutuhan yang dibutuhkan oleh para desainer. Pada tahap awal ini akan diawali dengan melakukan wawancara kepada beberapa

pengguna game online dengan tujuan mengetahui permasalahan apa yang serta menentukan kebutuhan yang harus terpenuhi dalam perancangan desain website Interaktif bagi pengguna game online.

B. Proses Pengerjaan

Pada proses perancangan desain UI/UX website dilakukan melalui tahapan empathize, define, ideate, prototype dan testing.

1. Empathize

Tahap Empathize ini bertujuan untuk mencari kebutuhan dan permasalahan yang sedang dialami oleh pengguna produk. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah wawancara. Pelaksanaan wawancara dilakukan secara online melalui aplikasi Discord. Dengan hasil wawancara bahwa wadah media sumber informasi terpercaya masih sedikit. Berikut adalah problem statement yang didapat setelah melakukan wawancara:

TABEL 2
Problem Statement

No	Problem Statement
1	Pengguna game online membutuhkan rancangan wadah untuk informasi seputar <i>game online</i> yang terpercaya sumbernya
2	Pengguna <i>game online</i> menginginkan agar rancangan UI/UX terdapat fitur berinteraksi atau bertukar informasi antara sesama pengguna
3	Pengguna <i>game online</i> menginginkan wadah untuk akses yang cepat untuk mengetahui berita terbaru mengenai <i>game online</i>
4	Pengguna <i>game online</i> menginginkan navigasi dan tampilan user interface yang nyaman dan mudah dimengerti

2. Define

Pada tahap Define ini bertujuan untuk menganalisis dan menentukan berbagai macam kemungkinan atas solusi dari informasi yang telah didapat pada tahap Empathize. Pada tahap ini akan diuraikan metode How Might We yang berguna untuk membantu dalam mendefinisikan masalah dengan mengubah pernyataan menjadi pertanyaan yang lebih luas dan memungkinkan menghasilkan Solusi yang ideal.

TABEL 3
How Might We

Pain Point	How Might We	Insight
Pengguna <i>game online</i> membutuhkan rancangan wadah untuk informasi seputar <i>game online</i> yang terpercaya sumbernya	Bagaimana cara agar pengguna bisa memenuhi keinginan para pengguna <i>game online</i> untuk mendapatkan wadah informasi yang terpercaya?	Membuat rancangan UI/UX website interaktif bagi pengguna <i>game online</i>
Pengguna <i>game online</i> menginginkan agar wadah yang dirancang bisa saling berinteraksi	Bagaimana cara agar pengguna <i>game online</i> dapat berinteraksi dan bertukar informasi	Menyediakan rancangan yang memiliki fitur pengguna yang dapat berinteraksi antara sesama,

atau bertukar informasi antara sesama pengguna	antar sesama pengguna?	seperti <i>Chat</i> dan <i>Forums</i> .
Pengguna <i>game online</i> menginginkan akses yang cepat untuk mengetahui berita terbaru mengenai <i>game online</i>	Bagaimana cara agar pengguna <i>game online</i> dapat dengan cepat mengakses berita terbaru?	Dengan memberikan bagian berita terbaru pada halaman utama
Pengguna <i>game online</i> menginginkan navigasi dan tampilan user interface yang sederhana namun mudah dipahami dan digunakan	Bagaimana kita bisa memenuhi kebutuhan akan navigasi dan user interface yang sederhana dan mudah digunakan serta dipahami	Dengan mendesain navigasi menu dan penempatan button yang terlihat jelas dan tidak kompleks

3. Ideate

Tahap Ideate ini bertujuan untuk menciptakan sebanyak mungkin ide konsep dari permasalahan yang telah dikonsepskan. Konsep visual, referensi visual, struktur menu, wireframe dan ui style guide dirancang untuk menentukan desain yang sesuai keinginan pengguna.

a. Konsep Visual

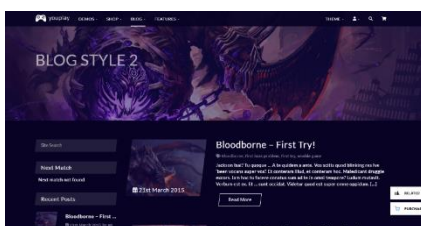
Pada konsep visual ini akan dijabarkan dengan metode 5W+1H, yaitu who (siapa), what (apa), why (mengapa), where (dimana), when (kapan) dan how (bagaimana).

TABEL 4
5W+1H

Who	Pengguna website WePlay adalah para pengguna <i>game online</i> yang berusia 16 tahun keatas dan dapat digunakan oleh pria maupun wanita.
What	UI/UX website interaktif untuk pengguna <i>game online</i>
Why	UI/UX website interaksi yang dibuat untuk mendukung dan memenuhi kebutuhan para pengguna <i>game online</i> .
Where	Website WePlay dapat diakses dimana dan kapan saja.
When	Web ini dapat digunakan saat mencari informasi atau ingin berinteraksi dengan komunitas dengan minat yang sama.
How	Website ini dapat dibuka dengan hanya computer.

b. Referensi Visual

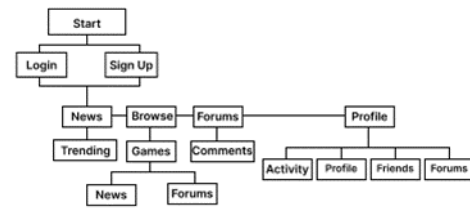
Referensi Visual digunakan sebagai referensi gambaran designer dalam merancang tampilan UI/UX. Salah satu website yang dijadikan referensi oleh designer adalah YouPlay. YouPlay adalah platform yang menjadi sumber inspirasi dengan tampilan tema yang gelap dan tampilan visual yang menarik perhatian pengguna. Berikut referensi visual yang dapat dilihat di gambar 4.



GAMBAR 3
YouPlay

c. Struktur Menu

Berikut adalah struktur menu dari website WePlay untuk para pengguna *game online*.



GAMBAR 4
Struktur Menu

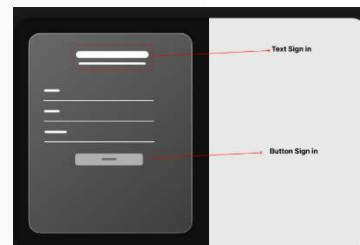
d. Wireframe

Wireframe untuk memberikan gambaran dari sebuah layout halaman desain. Tahapan *wireframe* biasa dibuat sebelum prototyping atau hasil produk akhir. Berikut tampilan *wireframe* dari rancangan UI/UX WePlay.



GAMBAR 5
Login

Gambar 6 merupakan tampilan wireframe login website WePlay. Ketika membuka website, akan terbuka halaman sign in, pada sign in tersedia email, password, button login dan button sign in.



GAMBAR 6
Sign In

Gambar 7 merupakan tampilan wireframe sign in, ini dapat diakses dengan cara menekan tombol sign in pada wireframe login.



GAMBAR 7
News

Gambar 8 merupakan tampilan wireframe news. wireframe news dapat diakses setelah menekan tombol login pada wireframe login. Halaman ini juga dapat diakses dengan

menekan news pada navigasi bar. Di halaman ini, terdapat fitur untuk memilih kategori news.



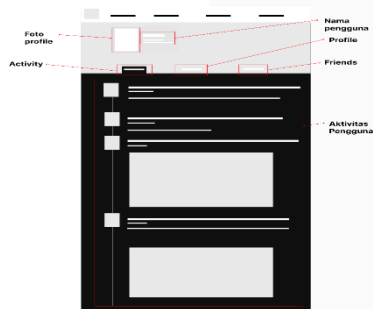
GAMBAR 8
Browse

Gambar 9 merupakan tampilan wireframe browse. wireframe browse dapat diakses setelah menekan browse pada navigasi bar. Di halaman ini, terdapat fitur untuk mencari dan menfilter game atau genre yang diinginkan



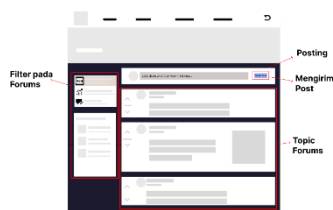
GAMBAR 9
Game News

Gambar 10 merupakan tampilan game yang telah dipilih pada wireframe Search browse, halaman ini memiliki fitur untuk mendeskripsikan game, gameplay permainan, memilih berita game dan forum game.



GAMBAR 10
Profile Activity

Gambar 11 merupakan tampilan wireframe profile. wireframe profile dapat diakses setelah menekan profile pada navigasi menu. Halaman ini terdapat fitur untuk activity, profile dan friends.



GAMBAR 11
Forums

Gambar 12 merupakan tampilan wireframe forum. wireframe forum dapat diakses setelah menekan forum pada navigasi menu. Halaman ini memiliki fitur untuk post, kategori post, membuat post dan berinteraksi dengan sesama pengguna.

e. Ui Style Guide

UI Style Guide merupakan komponen yang digunakan oleh desainer untuk keperluan perancangan dan pengembangan desain. UI Style Guide ini terdiri dari color palette, icon, button dan typography.



GAMBAR 13
Color Palette

Gambar 13 merupakan color palette yang digunakan oleh desainer. Color palette dimaksudkan untuk memudahkan desainer dalam perancangan desain. Pada rancangan ini terdapat dengan jumlah 9 warna yang digunakan. Hex atau kode warna sebagai berikut (#00000, #03021C, #174AF1, #333232, # 9BB0F5, #CFC7C7, #E5D8CE, #F51E1E, #FFFFFF).



GAMBAR 12
Button dan Icons

Gambar 14 merupakan beberapa desain button dan icon yang terdapat pada rancangan UI/UX aplikasi. Desain ini mencakup berbagai icon dan tombol penting. Seperti tombol Sign up untuk menkonfirmasi daftar akun, tombol back untuk Kembali ke halaman sebelumnya, serta button Create Post untuk mengunggah post yang diinginkan.

DROID SANS **WEPLAY**
POPPINS **WEPLAY**

GAMBAR 13
Fonts

Gambar 15 menunjukkan Typography atau font yang digunakan pada perancangan UI/UX ini adalah Droid Sans, Inter dan Poppins. Font Droid Sans dipilih untuk kalimat Panjang atau paragraph, font ini memudahkan pengguna untuk membaca dan tampil dengan visual yang profesionalis dan minimalis. Font Inter dirancang untuk antarmuka dengan focus keterbacaan yang ukuran text nya kecil. Hal ini menjadi pilihan utama untuk text pendek seperti label dan button. Sedangkan font Poppins digunakan untuk memberikan daya tarik visual seperti judul dan text utama sebagainya.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

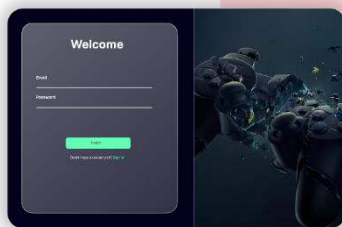
A. Implementasi

Setelah menentukan permasalahan dan menemukan solusi dari tahap sebelumnya, dimana setelah melewati tahap Emphatize, Define dan Ideate, Langkah berikutnya adalah tahapan Prototype. Pada tahapan ini semua ide dan Solusi akan di wujudkan. Tahapan ini akan mengubah wireframe menjadi tampilan visual dan membentuk UI yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

B. Prototype

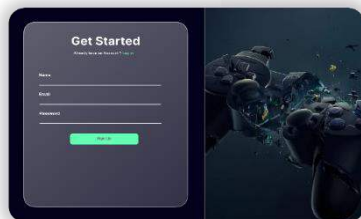
Pada tahap Prototype, penulis akan memulai mengimplementasikan ide-ide yang telah dirancang pada tahapan sebelumnya. Tahapan ini bertujuan untuk mewujudkan ide desain ke dalam bentuk visual yang nyata. Berikut adalah implementasi dari rancangan UI/UX untuk website WePlay. Rancangan ini dibuat menggunakan aplikasi desain Figma.

1. Hasil Prototype



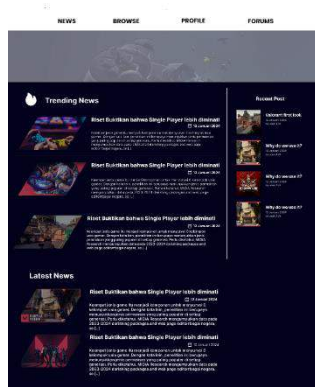
GAMBAR 14
Login

Pada gambar 16 menampilkan hasil akhir dari rancangan UI/UX untuk halaman login. Halaman ini berfungsi untuk pengguna login dan menuju halaman utama.



GAMBAR 15
Sign Up

Gambar 17 menampilkan hasil akhir dari rancangan UI/UX untuk halaman sign in. Halaman ini bertujuan untuk pengguna mendaftarkan diri dan dapat mengakses website. Setelah pengguna menuliskan data diri dan menekan tombol sign in, pengguna akan diarahkan menuju halaman login.



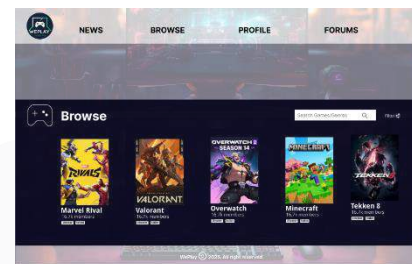
GAMBAR 16
News

Gambar 18 menampilkan desain halaman utama yaitu news. Halaman ini berisi berita-berita yang disesuaikan dengan masing-masing kategori. Kategori tersebut ialah Trending News, Latest News dan Recent Post



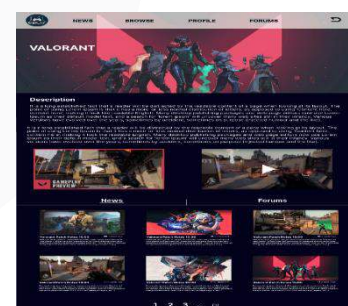
GAMBAR 17
Game News

Gambar 19 merupakan gambaran berita jika pengguna memilih berita. Disini akan ditampilkan lampiran gambar berita dan topic berita yang ingin disampaikan.



GAMBAR 18
Browse

Gambar 20 menampilkan desain halaman browse yang dapat diakses setelah memilih browse pada navigasi menu. Pada halaman ini, pengguna dapat mencari dan menfilter game atau genre yang diinginkan



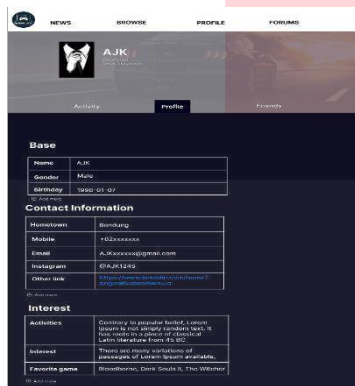
GAMBAR 19
Browse Game

Gambar 21 menampilkan desain dari game yang telah dipilih pada halaman browse. Halaman ini berisikan informasi mengenai deskripsi game dan gameplay permainan. Disini pengguna juga dapat memilih news dan forum. Fitur ini bertujuan agar pengguna mengetahui berita dan fokus topik forum yang sedang dibahas oleh komunitas



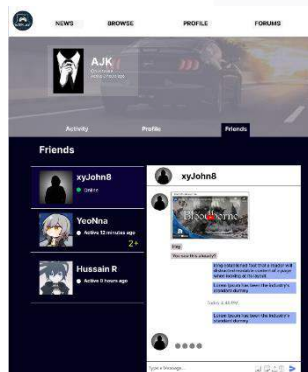
GAMBAR 22
Profile Activity

Gambar 22 menampilkan desain untuk halaman profile yang dapat diakses setelah memilih profile pada menu navigasi. Pada halaman, pengguna dapat melihat aktivitas, forum yang telah diikuti dan berinteraksi dengan teman. Halaman ini memiliki tiga navigasi yaitu activity, profile dan friends.



GAMBAR 20
Profile

Gambar 23 menampilkan desain dari halaman profile. Halaman ini merupakan halaman navigasi kedua dari profile. Di halaman ini, pengguna dapat melihat, menambah dan mengubah profil dari data diri.



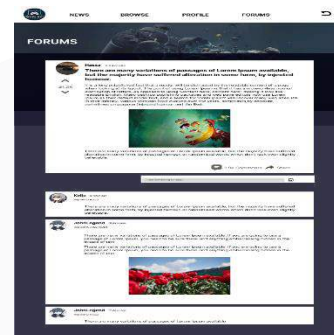
GAMBAR 21
Profile Friends

Gambar 24 menampilkan desain dari halaman *friends*. Halaman ini merupakan navigasi ketiga dari profile. Di halaman ini, pengguna dapat melihat, menambah dan berinteraksi dengan teman pengguna.



GAMBAR 22
Forums

Gambar 25 menampilkan desain dari halaman Forums yang dapat diakses setelah memilih forums pada menu navigasi. Halaman forums bertujuan agar pengguna dapat berinteraksi dengan sesama pengguna lainnya, layaknya komunitas. Seperti membahas berita, membuka topik baru dan bertukar informasi satu sama lain. Terdapat fitur, kategori untuk tampilan topik pada halaman ini sesuai pengguna inginkan yaitu Newest and Recent, Popular of the day, dan Following. Pengguna juga dapat membuat dan membalas thread pengguna lain.

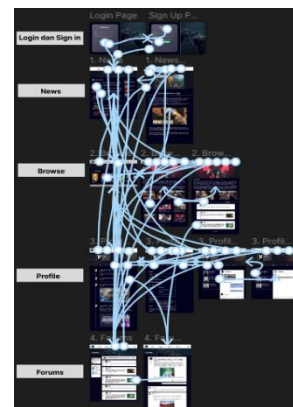


GAMBAR 23
Forums Topic

Gambar 26 menampilkan desain dari topik yang sudah dipilih pengguna. Fitur yang terdapat pada halaman ini adalah bisa saling berinteraksi antar sesama pengguna.

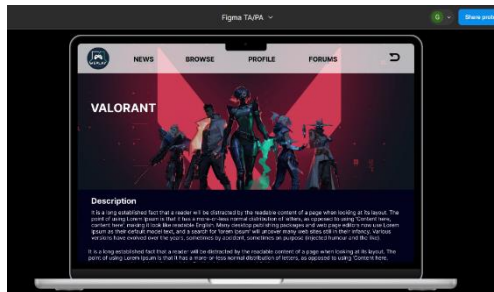
2. Prototyping

Tahapan ini menghasilkan prototype yang siap untuk diuji. Berikut adalah hasil dari prototyping desain UI/UX website WePlay.



GAMBAR 24
Prototyping

Setelah menghubungkan seluruh frame dan interaksi pada hasil prototyping, desainer dapat melihat dengan menekan button preview pada Figma. Berikut contoh hasil prototyping yang telah dibuat dapat dilihat pada Gambar 27.



GAMBAR 28
Hasil Prototyping

Adapun hasil pengerjaan *prototyping* website WePlay dapat dilihat pada link berikut ini <https://bit.ly/4jsPLkT>

C. Testing

Pengujian sistem menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Pengujian sistem dengan menyebarkan kuisioner kepada 10 pengguna sistem. Kuisioner terdiri dari 10 pertanyaan yaitu:

TABEL 5
Pertanyaan untuk SUS

Q1	Seberapa menarik desain ini menurut Anda?
Q2	Apakah tata letak dan navigasi terlihat jelas dan mudah dipahami?
Q3	Bagaimana kesesuaian warna dan elemen visual?
Q4	Seberapa profesional desain ini terlihat?
Q5	Saya merasa bahwa saya akan sering menggunakan desain ini.
Q6	Saya merasa desain ini terlalu rumit.
Q7	Saya merasa desain ini mudah digunakan.
Q8	Saya merasa butuh bantuan teknis untuk menggunakan desain ini.
Q9	Fitur-fitur dalam desain ini terasa konsisten.
Q10	Saya merasa desain ini terlalu rumit dan banyak yang tidak perlu.

1. Alat hitung SUS

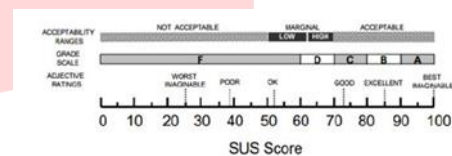
Menghitung rata-rata nilai SUS menggunakan perhitungan untuk setiap pertanyaan ganjil nilai hasil kuisioner responden dikurangi 1, sedangkan untuk setiap pertanyaan genap skor hasil responden dikurangi 5. Tabel berikut hasil penyebaran kuisioner SUS dan skor rata-rata untuk pengujian sistem.

Skor Hasil Hitung (Data Contoh)										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2,5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
4	0	4	0	2	2	2	4	4	4	26	65
3	1	3	1	2	2	2	2	2	2	20	50
3	1	3	2	3	1	3	2	3	3	24	60
3	2	3	1	3	3	1	3	2	3	24	60
4	1	4	0	3	0	3	0	4	0	19	48
4	2	4	0	1	0	3	0	4	1	19	48
4	0	2	0	3	4	3	0	4	1	21	53
3	0	4	2	2	1	4	4	4	4	28	70
4	0	4	1	2	2	4	1	3	4	25	63
4	1	4	0	4	4	4	1	4	0	26	65
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)											58.2

GAMBAR 29
Hasil SUS

Menghitung rata-rata nilai SUS menggunakan perhitungan untuk setiap pertanyaan ganjil nilai hasil kuisioner responden dikurangi 1, sedangkan untuk setiap pertanyaan genap skor hasil responden dikurangi 5. Tabel berikut hasil penyebaran kuisioner SUS dan skor rata-rata untuk pengujian sistem

2. Hasil skor SUS



GAMBAR 30
Skor SUS

Berdasarkan hasil pengujian SUS dengan menyebarkan kuisioner kepada 10 responden pengguna sistem maka didapatkan skor rata-rata yaitu 58,2. Dengan skor 58,2 diperoleh grade dari hasil System Usability Scale (SUS) adalah sebagai berikut:

1. Rentang Acceptability Rangers dari pengguna Website WePlay tergolong Marginal Low.
2. Rentang Grade Scale pengguna terhadap Website WePlay tergolong kategori F.
3. Rentang Adjective Ratings pengguna terhadap Website WePlay tergolong OK.

D. Iterasi Desain

Berdasarkan hasil pengujian SUS dengan menyebarkan kuisioner kepada 10 responden pengguna sistem maka didapatkan skor rata-rata yaitu 58,2. Dengan skor 58,2 diperoleh grade dari hasil System Usability Scale (SUS) adalah sebagai berikut:

1. Rentang Acceptability Rangers dari pengguna Website WePlay tergolong Marginal Low.
2. Rentang Grade Scale pengguna terhadap Website WePlay tergolong kategori F.
3. Rentang Adjective Ratings pengguna terhadap Website WePlay tergolong OK.

V. KESIMPULAN

Proyek Akhir ini berfokus pada perancangan UI/UX untuk sebuah website interaktif yang dirancang khusus untuk para pengguna game online. Dengan fitur utama seperti News, Browse, Profile dan Forums. Rancangan ini bertujuan untuk memberikan wadah kebutuhan pengguna dalam mendapatkan informasi yang valid serta berinteraksi dengan sesama pengguna dalam komunitas.

Sebagai desainer UI/UX, fokus utama dalam proyek akhir ini adalah kesederhanaan, dengan navigasi yang dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang nyaman dan efisien. Proses perancangan dilakukan berdasarkan riset kebutuhan pengguna untuk memastikan bahwa desainer yang telah dibuat mampu memenuhi kebutuhan pengguna. Melalui perancangan UI/UX ini, diharapkan dapat terciptanya platform yang tidak hanya memberikan visual yang menarik tetapi juga mendukung interaksi antara sesama dan meminimalkan potensi penyebaran informasi yang salah.

REFERENSI

- [1] N. dan F. Sihalohe, "Perancangan User Interface (UI) dan User Experince (UX) Aplikasi pendistribution alat-alat kesehatan pada," *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, vol. 9, no. 1, pp. 1-38, 2023.
- [2] A. I. S. Anang Pramono, "Eksplorasi Design Thinking Dalam Pengembangan UI Prototyping," dalam *Eksplorasi Design Thinking Dalam Pengembangan UI Prototyping*, Indramayu, Penerbit Adab, 2024, p. 13.
- [3] A. I. Widyana dan H. D. Waluyanto, "PENGEMBANGAN KREATIVITAS DESAINER MELALUI APLIKASI GRAFIS DALAM PERANCANGAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL," vol. 11, no. 1, pp. 1-11, 2022.
- [4] S. N. R. Y. T. H. Erida Fadila, "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU REMAJA INFLUENCE OF GAMES ONLINE ON CHANGES IN ADOLESCENT BEHAVIOR," *Indonesian Journal of Technology and Computer Science (IJTCS)*, vol. I, p. 18, 2022.
- [5] T. P. & A. F. Baenil Huda, "UI/UX Design Bagi Para perancang dan Pengembang Produk atau Layanan Digital," dalam *UI/UX Design Bagi Para perancang dan Pengembang Produk atau Layanan Digital*, Kotawaringin Timur, PT.Asadel Liamsindo Teknologi, 2023, p. 25.
- [6] T. P. & A. F. Baenil Huda, "UI/UX Design Bagi Para perancang dan Pengembang Produk atau Layanan Digital," dalam *UI/UX Design Bagi Para perancang dan Pengembang Produk atau Layanan Digital*, Kotawaringin Timur, PT.Asadel Liamsindo Teknologi, 2023, p. 55.
- [7] Jubilee Digital, "Desain UI/UX dengan Figma dari Nol," dalam *Desain UI/UX dengan Figma dari Nol*, Jubilee Digital, 2023, p. 7.
- [8] A. I. S. Anang Pramono, "Eksplorasi Design Thinking Dalam Pengembangan UI Prototyping," dalam *Eksplorasi Design Thinking Dalam Pengembangan UI Prototyping*, Indramayu, Penerbit Adab, 2024, p. 12.