

**PENERAPAN DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE
PADA GAME PUSS DREAM**

SKRIPSI



disusun oleh

Fadhil Syahputra

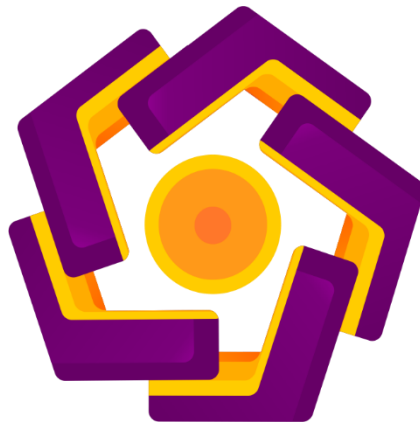
16.11.0441

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PENERAPAN DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE
PADA GAME PUSS DREAM**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Fadhil Syahputra

16.11.0441

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2019

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENERAPAN DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE
PADA GAME PUSS DREAM**

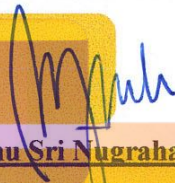
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fadhil Syahputra

16.11.0441

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 April 2019

Dosen Pembimbing,



Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

NIK. 190302164

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE
PADA GAME PUSS DREAM**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fadhil Syahputra

16.11.0441

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 September 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Yuli Astuti, M.Kom

NIK. 190302146

M. Rudyanto Arief, S.T, M.T

NIK. 190302098

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

NIK. 190302164

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 03 Oktober 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, MT

NIK. 190302038



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 29 Agustus 2019



Fadhil Syahputra

NIM. 16.11.0441

MOTTO


Giat menuntut ilmu, selalu berusaha, dan berserah diri kepada Allah.

“Jika kamu ingin hidup bahagia, terikatlah pada tujuan, bukan orang atau benda.”

– Albert Einstein

“Jangan menunggu. Takkan pernah ada waktu yang tepat.” – Napoleon Hill

Jika kau lapar, maka makanlah



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin

Puji Syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya, sehingga dengan segala kemudahan yang diberikanNya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Perjalanan selama kurang lebih 4 tahun telah mencapai pada tahap ini, di mana saya berhasil naik satu tingkat dalam jenjang akademik. Pencapaian ini tidak lepas dari doa dan dukungan dari orang-orang luar biasa yang berada di sekeliling saya. Dengan bangga dan tidak mengurangi rasa hormat serta terimakasih, karya ini saya persembahkan kepada :

1. Kepada kedua orang tua yang tercinta Ibu saya Mutiah Sari dan Papa saya Yuhelmi Herman yang selalu memberikan doa, semangat, motivasi, kasih sayang dan pengorbanan sebagai orang tua yang tidak akan terbalas dengan apapun, tanpa kalian saya bukanlah siapa – siapa.
2. Kepada adik saya Muhammad Hanif, saudara, kake dan nenek saya selalu mendoakan saya untuk menjadi orang yang berguna untuk sesama.
3. Kepada teman – teman yang telah membantu menyelesaikan skripsi saya : Lambang, Yusuf Alqowy, Ahsani.
4. Kepada teman – teman seperjuangan khususnya kelas 16 IF 07 sudah memberikan dukungan dan bekerja sama dengan baik selama perkuliahan.
5. Kepada Pak Bhanu Sri sebagai dosen pembimbing yang selalu membimbing dengan baik dan bagus selama saya masih mengerjakan skripsi ini.
6. Kepada Pak Ali Mustofa yang membantu memberikan saran tentang skripsi saya ini.
7. Siapa pun yang mengenal saya dan yang tidak mengenal saya.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas karunia dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “PENERAPAN DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA GAME PUSS DREAM” sebagai syarat kelulusan untuk mendapat gelar Sarjana Komputer di Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak hambatan serta rintangan yang penulis hadapi namun pada akhirnya dapat melaluinya berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:


1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, MT. selaku Ketua Program Studi S1 Informatika Universitas Amikom Yogyakarta dan dosen mata kuliah Metodologi Penelitian.
4. Bapak Bhanu Sri Nugraka, M.Kom. sebagai dosen pembimbing atas bantuan, bimbingan, dan nasehatnya yang sangat berharga bagi penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi.

5. Orang tua dan keluarga penulis yang selalu membantu dengan doa kepada penulis selama menempuh kuliah dan penyusunan skripsi.
6. Teman-teman Informatika 07 atas dukungan dan semangatnya yang selalu menginspirasi dan mendorong penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Mentor bimbingan yang selalu memberikan saran dan masukan untuk menyelesaikan tugas akhir ini

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan tentunya masyarakat.

Yogyakarta, 1 Oktober 2019

Penulis



Fadhil Syahputra

NIM. 16.11.0441

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvii
BAB I - PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Analisis.....	4
1.5.3 Metode Perancangan.....	5
1.5.4 Metode Pengembangan.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
1.6.1 Bab I - Pendahuluan.....	5
1.6.2 Bab II - Landasan Teori.....	6
1.6.3 Bab III - Metode Penelitian.....	6
1.6.4 Bab IV - Hasil dan Pembahasan.....	6
1.6.5 Bab V - Penutup.....	6
BAB II - LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 User Experience.....	8

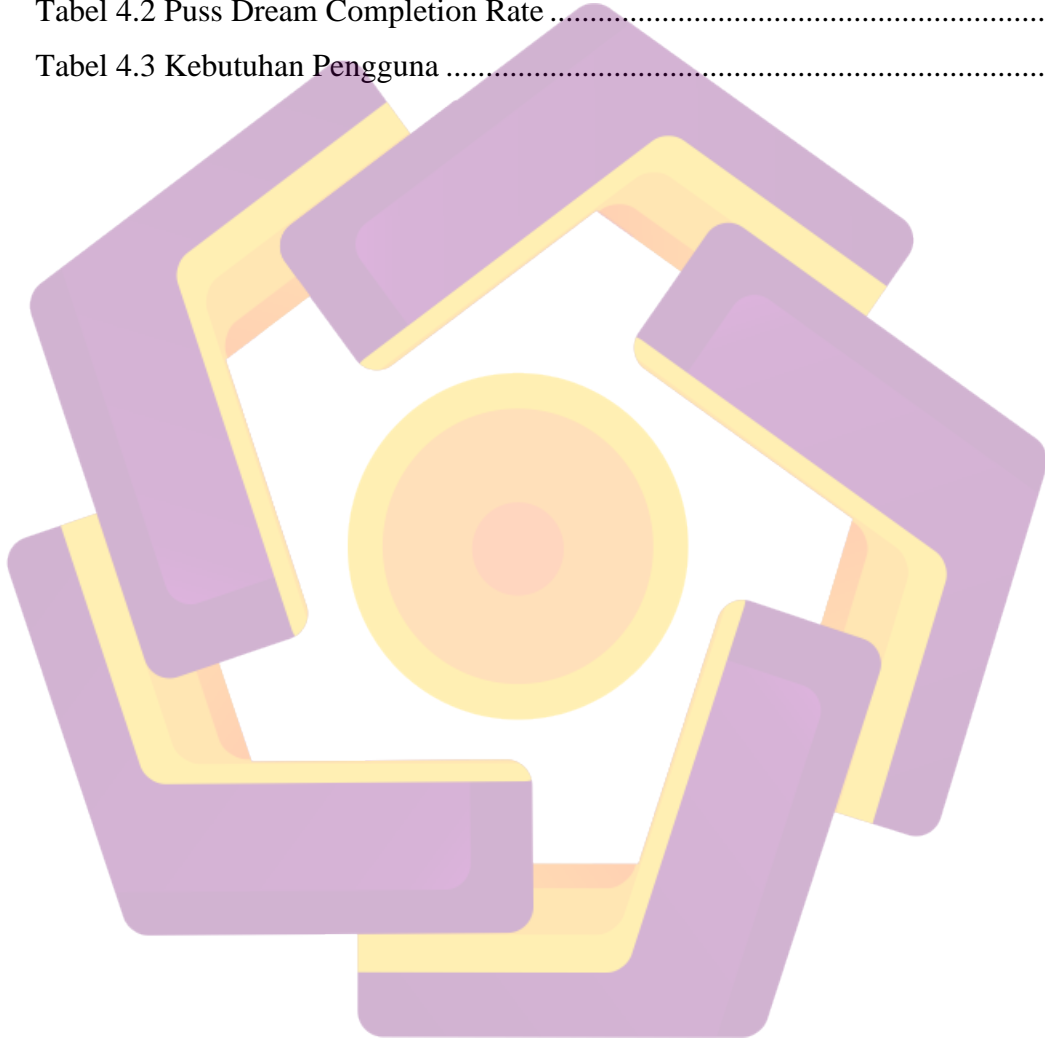
2.3	User Interface	9
2.4	Game	11
2.5	Android	11
BAB III - METODE PENELITIAN		12
3.1	Pengumpulan Data	12
3.1.1	Wawancara	12
3.1.2	Obeservasi	14
3.2	Analisis Data	16
3.2.1	Persona	16
3.3	Analisis Kebutuhan	19
3.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras (hardware)	19
3.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (software).....	19
3.3.3	Kebutuhan Pengguna	20
3.4	Perancangan User Interface	20
3.5	Wireframe.....	20
3.6	Low-Fidelity Prototype	19
BAB IV - HASIL DAN PEMBAHASAN		24
4.1	Implementasi	24
4.1.1	Layout Title.....	24
4.1.2	Layout Game.....	25
4.2	Tahap Produksi.....	28
4.2.1	Pembuatan Desain.....	29
4.2.1.1	Desain Logo	29
4.2.1.2	Desain Character	30
4.2.1.3	Desain Level.....	32
4.2.2	Pemilihan Ikon	34
4.2.3	Pewarnaan	35
4.3	Pembahasan	36
4.4	Hasil Akhir User Interface.....	36
4.5	Testing	38
4.5.1	Demografi Pengguna.....	39
4.5.2	Succes Metrics	40

BAB V - PENUTUP	46
5.1 Kesimpulan.....	46
5.2 Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA	48



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Data Hasil Wawancara Cahyudha.....	13
Tabel 3.2 Data Hasil Wawancara Adik.....	14
Tabel 4.1 User Interface Hasil Akhir	36
Tabel 4.2 Puss Dream Completion Rate	41
Tabel 4.3 Kebutuhan Pengguna	42



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Giant Maze Labyrinth for Cat Kittens.....	15
Gambar 3.2 Pac-Man : Ralph Breaks the Maze.....	16
Gambar 3.3 Persona Lambang Auliyaa Rochman	17
Gambar 3.4 Persona Cahyudha Andrew Widyanto	18
Gambar 3.5 Persona Adik Aprian Nugroho.....	18
Gambar 3.6 Tampilan Menu Utama.....	21
Gambar 3.7 Tampilan Level 1	21
Gambar 3.8 Tampilan Game Level 1	21
Gambar 3.9 Tampilan Level 1 Win.....	22
Gambar 3.10 Tampilan Level 2 Terbuka	22
Gambar 3.11 Menu Utama.....	23
Gambar 3.12 Pemilihan Level	23
Gambar 4.1 Layout Title Game Puss Dream	25
Gambar 4.2 Layout Game Puss Dream Level 1.....	25
Gambar 4.3 Layout Game Puss Dream Level 2.....	26
Gambar 4.4 Layout Game Puss Dream Level 3.....	26
Gambar 4.5 Layout Game Puss Dream Level 4.....	27
Gambar 4.6 Layout Game Puss Dream Level 5.....	27
Gambar 4.8 Proses Tahap Produksi	28
Gambar 4.9 Logo Puss Dream	29
Gambar 4.10 Character Tim.....	30
Gambar 4.11 Character Tam.....	31
Gambar 4.12 Level 1.....	32
Gambar 4.13 Level 2.....	32
Gambar 4.14 Level 3.....	33
Gambar 4.15 Level 4.....	33
Gambar 4.16 Level 5.....	34
Gambar 4.17 Tombol Play	34
Gambar 4.18 Tombol Home	34

Gambar 4.19 Pemilihan Level 35
Gambar 4.20 Tombol Retry 35
Gambar 4.21 Pemilihan Warna 35
Gambar 4.22 Suasana Saat Testing 39



INTISARI

Akhir-akhir ini, pengaruh teknologi dan informasi berkembang sangat pesat dalam kehidupan manusia, khususnya di sektor bisnis. Pengembangan dapat dimanfaatkan untuk menyederhanakan kegiatan sehari-hari di masyarakat, Salah satu teknologi yang diterapkan dalam game dan kewajiban ini adalah aplikasi smartphone. Namun, karena tingkat pemahaman teknologi di masyarakat tidak sepenuhnya sama, sebelum itu diperlukan suatu aplikasi yang dapat digunakan dengan nyaman dan maksimal.

User Experience merupakan pengalaman yang melibatkan persepsi pengguna berkaitan dengan manfaat yang dirasa dan kemudahan yang didapat ketika menggunakan suatu sistem. Dalam pengembangannya, User Interface pada sistem dirancang dengan User Experience Research untuk menciptakan kenyamanan dan kepercayaan pengguna. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberadaan suatu sistem adalah kenyamanan pengguna (*user experience*). Studi ini membahas desain antarmuka pengguna (*user interface*) untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

Pengguna dapat memberikan saran secara langsung untuk meningkatkan antarmuka sehingga desain sistem menjadi lebih mudah dan siap untuk diimplementasikan. Dalam penelitian ini, peneliti merancang antarmuka, dan juga merancang pengalaman pengguna aplikasi PussDream berdasarkan kebutuhan pengguna agar dapat dimanfaatkan secara maksimal.

Kata Kunci: User Experience, User Interface, *Game*, Puss Dream.

ABSTRACT

Lately, the influence of technology and information is developing very rapidly in human life, especially in the business sector. Development can be used to simplify daily activities in society. One of the technologies applied in games and obligations is a smartphone application. However, because the level of understanding of technology in society is not entirely the same, before that we need an application that can be used comfortably and optimally.

User Experience is an experience that involves user perceptions regarding the perceived benefits and the ease of using a system. In its development, the User Interface on the system was designed with User Experience Research to create user comfort and trust. One of the factors that influences the existence of a system is user comfort. This study discusses the user interface design to improve user experience.

Users can provide suggestions directly to improve the interface so that system design is easier and ready to be implemented. In this study, researchers designed the interface, and also designed the user experience of the Puss Dream application based on user needs so that it can be utilized to the fullest.

Keywords: *User Experience, User Interface, Game, Puss Dream.*