

**PENERAPAN METODE *USER CENTERED DESIGN* UNTUK
PERANCANGAN UI/UX PADA *GAME* “BRAVEHEART”**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi *Teknologi Informasi*



disusun oleh

KRISTIYAN HARI MURTI

22.82.1542

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2026

**PENERAPAN METODE *USER CENTERED DESIGN* UNTUK
PERANCANGAN UI/UX PADA *GAME* “BRAVEHEART”**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi *Teknologi Informasi*



disusun oleh

KRISTIYAN HARI MURTI

22.82.1542

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2026

HALAMAN PERSETUJUAN


**SKRIPSI
PENERAPAN METODE USER CENTERED DESIGN UNTUK
PERANCANGAN UI/UX PADA GAME “BRAVEHEART”**

yang disusun dan diajukan oleh
KRISTIYAN HARI MURTI

22.82.1542

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Februari 2026

Dosen Pembimbing,



Haryoko, S.Kom., M.Cs.
NIK. 190302286

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN METODE *USER CENTERED DESIGN* UNTUK
PERANCANGAN UI/UX PADA GAME “BRAVEHEART”**

yang disusun dan diajukan oleh
KRISTIYAN HARI MURTI

22.82.1542

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Februari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ibnu Hadi Purwanto, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302390

Afifah Nur Aini, M.Kom
NIK. 190302631

Haryoko, S.Kom., M.Cs.
NIK. 190302286

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Februari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Kristiyan Hari Murti
NIM : 22.82.1542

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Penerapan Metode *User Centered Design* Untuk Perancangan UI/UX Game
"Braveheart"**

Dosen Pembimbing : Haryoko, S.Kom., M.Cs.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 26 Februari 2026

Yang Menyatakan,



Kristiyan Hari Murti

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT karena telah memberi rahmat dan hidayah sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir. Tugas akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT yang memberikan rahmat, kesehatan, dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi.
2. Ibu yang selalu memberikan doa serta semangat selama penulis menempuh pendidikan.
3. Bapak Haryoko, S.Kom., M.Cs. selaku dosen pembimbing tugas akhir saya, saya ucapkan terimakasih atas segala kemudahan yang diberikan sehingga tugas akhir saya dapat berjalan dengan lancar.
4. Teman-teman saya yang membantu serta memberikan semangat selama proses penyusunan skripsi.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, kesehatan, dan kelancaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Tugas akhir ini merupakan syarat wajib untuk memperoleh gelar sarjana pada program studi S1 Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta. Tugas akhir yang saya tulis berjudul Penerapan Metode *User Centered Design* Untuk Perancangan UI/UX Pada Game “Braveheart”

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Orang tua dan keluarga yang selalu mendoakan dan memberikan semangat kepada saya.
2. Bapak Haryoko, S.Kom., M.Cs. selaku dosen yang membimbing saya selama penulisan.
3. Teman-Teman TI 03 yang selalu berjuang bersama selama perkuliahan.

Berkat bantuan mereka serta ridho Allah SWT saya dapat mengatasi segala kesulitan yang saya hadapi selama pembuatan tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun sehingga laporan ini bisa lebih baik lagi. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 24 Februari 2026

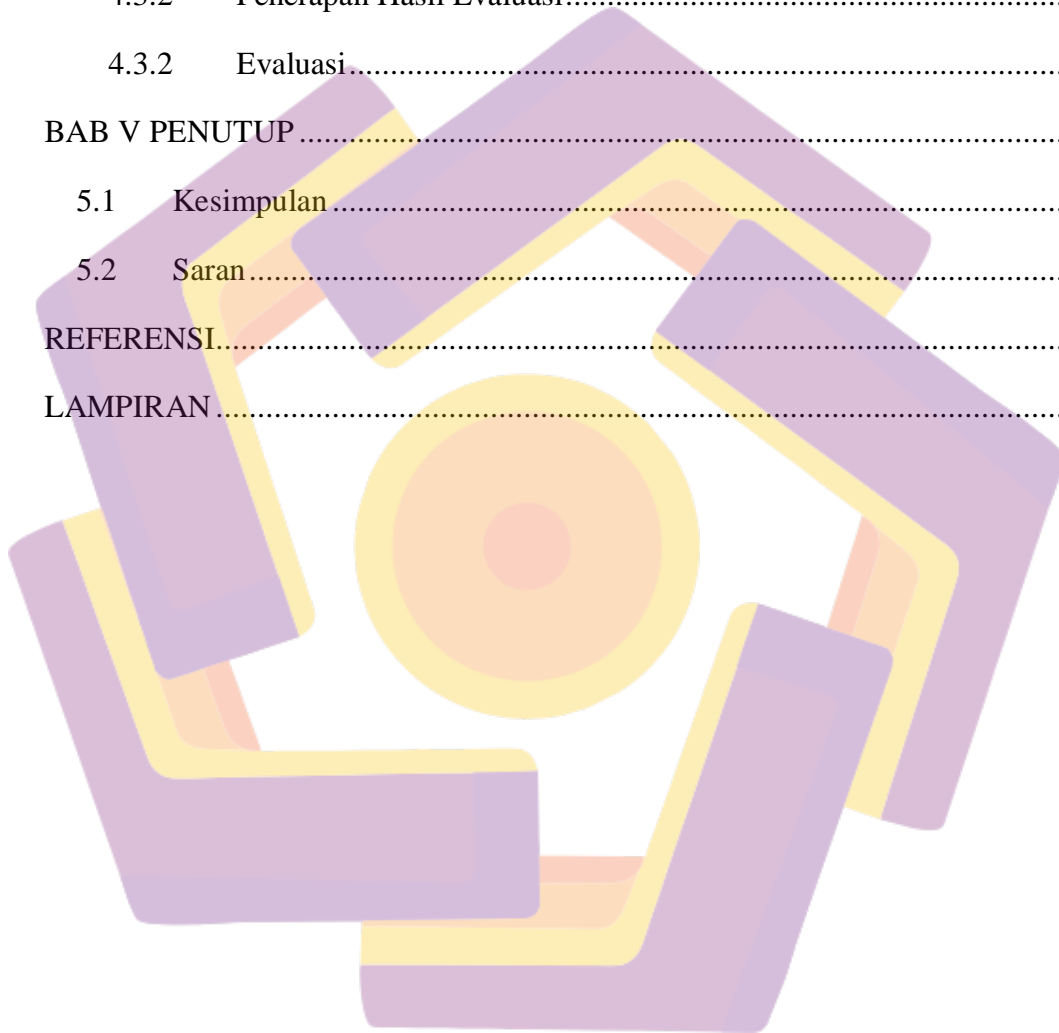
Kristiyan Hari Murti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
INTISARI	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Studi Literatur	4
2.2 Dasar Teori	14
2.2.1 Pengertian Game	14

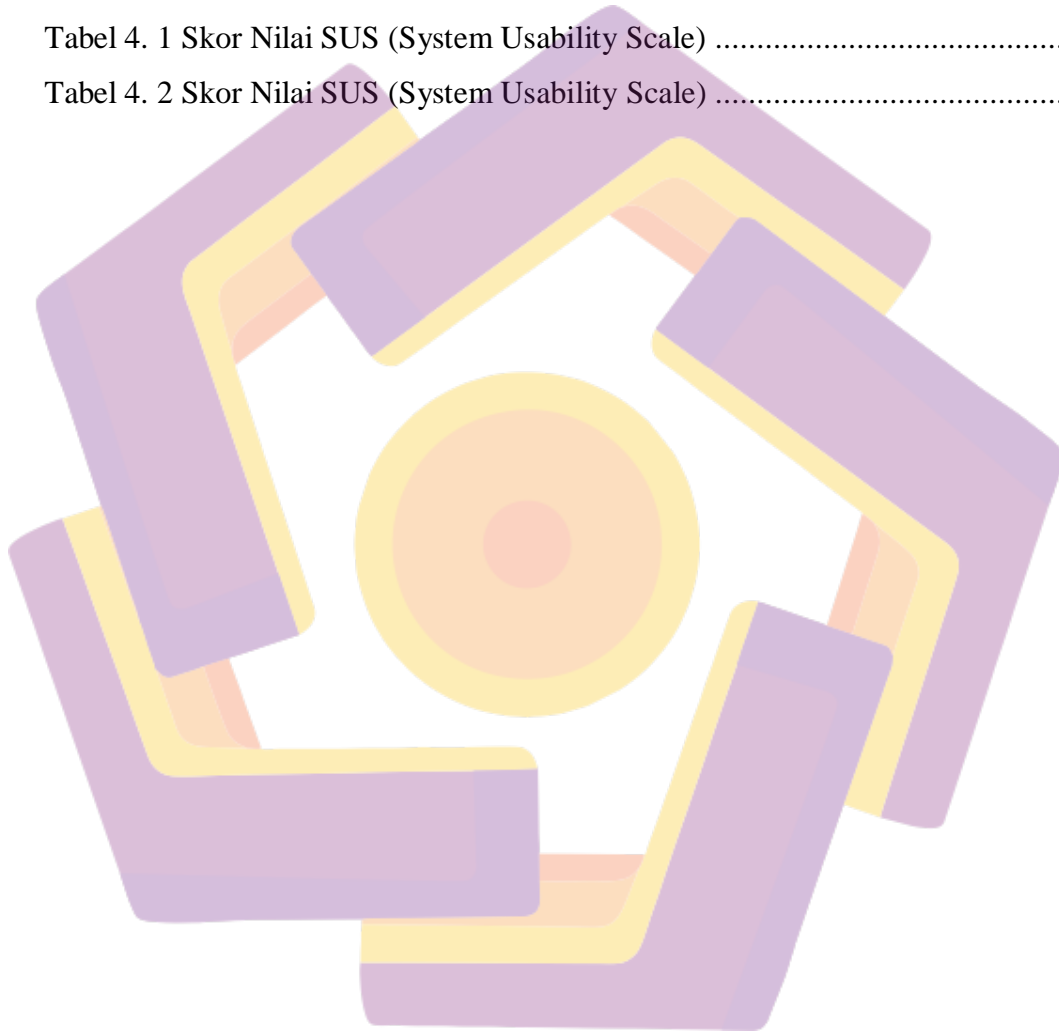
2.2.2	Klasifikasi <i>Game</i>	14
2.2.3	Pengertian UI	19
2.2.4	Pengertian UX.....	19
2.2.5	User Centered Design.....	20
2.2.6	<i>Prototype</i>	20
BAB III METODE PENELITIAN.....		21
3.1	Objek Penelitian.....	21
3.2	Alur Penelitian	22
3.2.1	Understand of Context Use	22
3.2.2	Specify User Requirements.....	25
3.2.3	<i>Design Solutions</i>	26
3.2.4	<i>Evaluate Against Requirments</i>	30
3.3	Analisis Kebutuhan	31
3.3.1	Kebutuhan Fungsional	31
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		33
4.1	Hasil Perancangan.....	33
4.1.1	Tampilan <i>Main Menu</i> (Menu Utama).....	33
4.1.2	Tampilan <i>Option</i>	33
4.1.3	Tampilan Dalam <i>Game</i>	35
4.1.4	Tampilan <i>Weapon Option</i>	35
4.1.5	Tampilan Menu <i>Teleport</i>	36
4.1.6	Tampilan <i>Inventory</i>	36
4.1.7	Tampilan <i>Shop</i>	37
4.1.8	Tampilan Lokasi.....	37

4.1.9	Tampilan Kalah	38
4.2	Evaluasi	38
4.3	Evaluasi dan Iterasi Desain.....	39
4.3.1	Identifikasi Keluhan	40
4.3.2	Penerapan Hasil Evaluasi.....	40
4.3.2	Evaluasi.....	42
BAB V PENUTUP		43
5.1	Kesimpulan.....	43
5.2	Saran.....	43
REFERENSI.....		44
LAMPIRAN		46



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Hasil Kuisisioner	24
Tabel 3. 2 Kriteria Skor Penilaian	30
Tabel 3. 3 Tabel Pertanyaan SUS (System Usability Scale).....	30
Tabel 4. 1 Skor Nilai SUS (System Usability Scale)	38
Tabel 4. 2 Skor Nilai SUS (System Usability Scale)	42



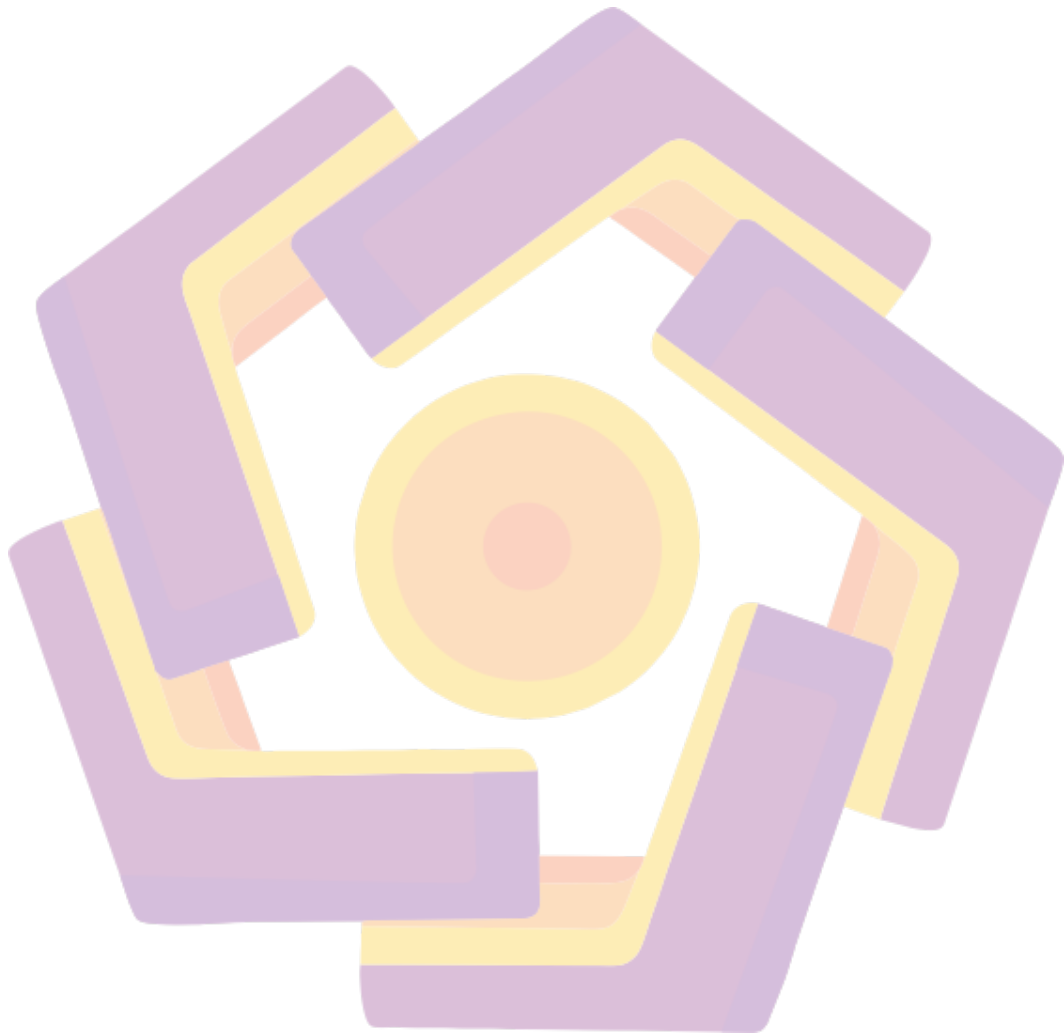
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Sekiro: Shadow Die Twice	14
Gambar 2. 2 <i>Tomb Raider</i>	15
Gambar 2. 3 <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i>	15
Gambar 2. 4 <i>EA Sport FC 25</i>	16
Gambar 2. 5 <i>City Skyline</i>	17
Gambar 2. 6 <i>Clash of Clans</i>	17
Gambar 2. 7 <i>Mortal Kombat 1</i>	18
Gambar 2. 8 <i>Resident Evil: Requiem</i>	18
Gambar 2. 9 Valorant.....	19
Gambar 3. 1 Tahapan Metode UCD.....	22
Gambar 3. 2 Tampilan <i>Main Menu</i>	26
Gambar 3. 3 Tampilan <i>Option/Setting</i>	26
Gambar 3. 4 Tampilan HUD	27
Gambar 3. 5 Tampilan <i>Weapon Option</i>	27
Gambar 3. 6 Tampilan <i>Menu Teleport</i>	28
Gambar 3. 7 Tampilan <i>Inventory</i>	28
Gambar 3. 8 Tampilan <i>Shop</i>	29
Gambar 3. 9 Tampilan Lokasi.....	29
Gambar 3. 10 Tampilan Kalah	30
Gambar 3. 11 Skor nilai SUS (System Usability Scale).....	31
Gambar 4. 1 Tampilan <i>Main Menu</i>	33
Gambar 4. 2 Tampilan <i>Option</i>	34
Gambar 4. 3 Tampilan Menu <i>Keybind</i>	34
Gambar 4. 4 Tampilan Menu <i>Pop Up</i>	34
Gambar 4. 5 HUD Pemain	35
Gambar 4. 6 HUD <i>Enemy Bos</i>	35
Gambar 4. 7 Tampilan <i>Weapon Option</i>	36
Gambar 4. 8 Tampilan Menu <i>Teleport</i>	36
Gambar 4. 9 Tampilan <i>Inventory</i>	37

Gambar 4. 10 Tampilan <i>Shop</i>	37
Gambar 4. 11 Tampilan Lokasi.....	38
Gambar 4. 12 Tampilan Kalah	38
Gambar 4. 13 Skor nilai SUS (System Usability Scale).....	39
Gambar 4. 1 Tampilan <i>Main Menu</i>	33
Gambar 4. 2 Tampilan <i>Option</i>	34
Gambar 4. 3 Tampilan Menu <i>Keybind</i>	34
Gambar 4. 4 Tampilan Menu <i>Pop Up</i>	34
Gambar 4. 5 HUD Pemain	35
Gambar 4. 6 HUD <i>Enemy Bos</i>	35
Gambar 4. 7 Tampilan <i>Weapon Option</i>	36
Gambar 4. 8 Tampilan Menu <i>Teleport</i>	36
Gambar 4. 9 Tampilan <i>Inventory</i>	37
Gambar 4. 10 Tampilan <i>Shop</i>	37
Gambar 4. 11 Tampilan Lokasi.....	38
Gambar 4. 12 Tampilan Kalah	38
Gambar 4. 13 Skor nilai SUS (System Usability Scale).....	39
Gambar 4. 14 Tampilan Shop Awal	40
Gambar 4. 15 Tampilan Perbaikan Shop	41
Gambar 4. 16 Tampilan HUD Awal.....	41
Gambar 4. 17 Tampilan Perbaikan HUD.....	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Data Awal Hasil Kuesioner Uji Usability	46
Lampiran 1. 2 Data Revisi Hasil Kuesioner Uji Usability.....	48



DAFTAR ISTILAH

Single Player	Dimainkan oleh satu orang
Multiplayer	Dimainkan oleh dua atau lebih pemain
Checkpoint	Titik penyimpanan sementara
Subgenre	Pembagian dari suatu genre/jenis utama



INTISARI

Perkembangan teknologi yang pesat telah mendorong kemajuan industri game sebagai salah satu media hiburan berbasis teknologi yang diminati oleh berbagai kalangan. Kesuksesan sebuah game tidak hanya ditentukan oleh gameplay, tetapi juga oleh kualitas User Interface (UI) dan User Experience (UX) yang mampu memberikan kenyamanan serta kemudahan bagi pemain.

Penelitian ini dilakukan pada *game* Braveheart, sebuah *game* 3D berjenis *action* berbasis platform *Windows*, dengan menerapkan metode *User Centered Design* (UCD). Metode UCD digunakan karena menempatkan pengguna sebagai pusat dalam proses perancangan UI/UX. Tahapan penelitian meliputi identifikasi kebutuhan pengguna, merumuskan kebutuhan pengguna, perancangan user interface (UI) berdasarkan kebutuhan tersebut, implementasi desain ke dalam *game*, serta evaluasi melalui pengujian yang melibatkan pengguna.

Pengujian dilakukan dengan melibatkan 10 responden menggunakan kuisioner SUS (System Usability Scale), hasil menunjukkan bahwa Braveheart mendapatkan skor rata-rata SUS sebesar 82.5 dengan tingkat kepuasan “Excellent”. Skor ini menunjukkan tingkat kepuasan yang cukup baik. Penelitian ini memberikan bahan landasan dalam pengembangan *user interface* (UI), sehingga perbaikannya dapat dilakukan secara berkelanjutan.

Kata kunci: Permainan, UI, User Centered Design, 3D, Unity

ABSTRACT

The rapid development of technology has a significant impact on the game industry as part of digital entertainment. Games are not only required to have good graphical quality, but must also be supported by User Interface (UI) and User Experience (UX) designs that are capable of conveying information clearly and comfortably to players. A common problem is UI/UX design that does not adequately meet user needs, causing confusion in understanding game information and reducing comfort and playing experience. This can impact decreased player interest and the effectiveness of interaction between players and the game system.

This research was conducted on the game Braveheart, a 3D action game based on the Windows platform, by applying the User Centred Design (UCD) method. The UCD method was used because it places users at the center of the UI/UX design process. The research stages include identifying user needs, formulating user requirements, designing the user interface (UI) based on those needs, implementing the design into the game, and evaluation through testing involving users.

The usability testing involved 10 respondents using the System Usability Scale (SUS) questionnaire. The results show that Braveheart achieved an average SUS score of 82.5, which falls into the “Excellent” satisfaction level. This score indicates a high level of user satisfaction. This research provides a foundational reference for UI development, enabling continuous and iterative improvements.

Keyword: Game, UI, User Centered Design, 3D, Unity