

**Pengembangan UI/UX *Game* “*SWEET CITY*” Menggunakan Metode
UCD (*User Centered Design*) dan *Unity Game Engine***

Artikel Ilmiah

Repositori Institusi | Universitas Kristen Satya Wacana
repository.uksw.edu



Peneliti :

Oliver Vincent Tuah (672019034)

Magdalena A. Ineke Pakereang, M.Kom.

Program Studi Teknik Informatika

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Kristen Satya Wacana

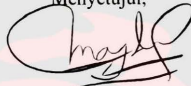
Salatiga

2023

Lembar Pengesahan

Judul Artikel : Pengembangan UI/UX GAME 'SWEET CITY'
Menggunakan Metode UCD dan *Unity Game Engine*
Nama Mahasiswa : OLIVER VINCENT TUAH
NIM : 672019034
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknologi Informasi

Menyetujui,



Magdalena A. Ineke Pakereng, M.Kom.
Pembimbing

Mengesahkan,



Prof. Ir. Daniel H. F. Manongga, M.Sc., Ph.D.
Dekan



Budhi Kristianto, S.Kom., M.Sc., Ph.D.
Ketua Program Studi

1956

Dinyatakan Lulus Proses Review Tanggal : 09 Juni 2023

Reviewer :

- Alz Danny Wowor, S.Si., M.Cs.



**Pengembangan UI/UX *GAME 'SWEET CITY'* Menggunakan Metode UCD
dan *Unity Game Engine***

Oleh,

**OLIVER VINCENT TUAH
672019034**

ARTIKEL ILMIAH

Diajukan Kepada Program Studi Teknik Informatika
Guna Memenuhi Sebagian Dari Persyaratan Untuk Mencapai Gelar Sarjana Komputer

Disetujui oleh,



Magdalena A. Ineke Pakereng, M.Kom.
Pembimbing

Diketahui oleh,



Prof. Ir. Daniel H. F. Manongga, M.Sc., Ph.D.
Dekan



Budi Kristianto, S.Kom., M.Sc., Ph.D.
Ketua Program Studi

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA
SALATIGA**

2023

**Pengembangan UI/UX GAME 'SWEET CITY' Menggunakan Metode UCD
dan Unity Game Engine**

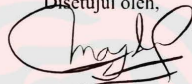
Oleh,

OLIVER VINCENT TUAH
672019034

LAPORAN PENELITIAN

Diajukan Kepada Program Studi Teknik Informatika
Guna Memenuhi Sebagian Dari Persyaratan Untuk Mencapai Gelar Sarjana Komputer

Disetujui oleh,



Magdalena A. Ineke Pakereng, M.Kom.
Pembimbing

Diketahui oleh,



Prof. Ir. Daniel H. F. Manongga, M.Sc., Ph.D.
Dekan



Budhi Kristianto, S.Kom., M.Sc., Ph.D.
Ketua Program Studi

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA
SALATIGA
2023**

Pernyataan

Artikel Ilmiah berikut ini :

Judul : Pengembangan UI/UX GAME 'SWEET CITY' Menggunakan Metode UCD (*User Centered Design*) dan *Unity Game Engine*

Pembimbing : Magdalena A. Ineke Pakereng, M.Kom.

adalah benar hasil karya saya :

Nama : Oliver Vincent Tuah

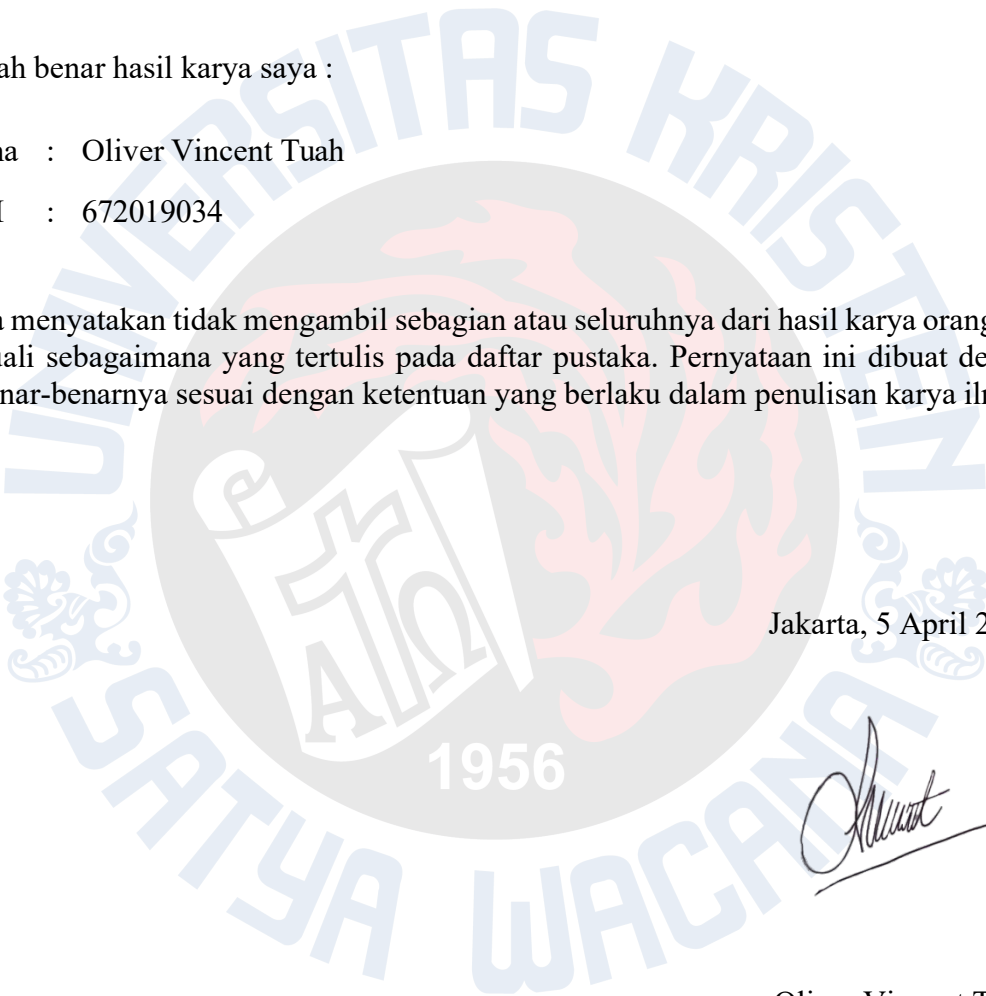
NIM : 672019034

Saya menyatakan tidak mengambil sebagian atau seluruhnya dari hasil karya orang lain kecuali sebagaimana yang tertulis pada daftar pustaka. Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya sesuai dengan ketentuan yang berlaku dalam penulisan karya ilmiah

Jakarta, 5 April 2023



Oliver Vincent Tuah



Pengembangan UI/UX Game “SWEET CITY” Menggunakan Metode UCD (*User Centered Design*) dan *Unity Game Engine*

Oliver Vincent Tuah^{*1}, Magdalena A. Ineke Pakereng^{2 1,2}Jl.
Diponegoro 52-60, Salatiga 50711, Indonesia ³Jurusan Teknik
Informatika, FTI UKSW, Salatiga
e-mail : ¹672019034@student.uksw.edu, ²ineke.pakereng@uksw.edu

Abstrak

Penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah untuk mengembangkan game dari sisi UI/UX pada game edukasi “Sweet City” yang bergenre *action-platformer* dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). Tujuan dalam pengembangan UI/UX pada game tersebut adalah untuk membantu user memahami bahaya konsumsi manisan berlebih dan diiringi dengan *gameplay* yang mudah. Maka untuk menghasilkan desain UI yang baik dan mampu memberikan user *experience* dari materi pembelajaran yang dikemas dengan menarik maka peneliti memutuskan menggunakan *User Centered Design* sebagai metode penelitian dalam perancangan UI/UX nantinya. Setelah proses desain selesai, komponen game dimasukkan ke dalam *Unity Game Engine* untuk merealisasikan desain menjadi game sepenuhnya. Berdasarkan penelitian tersebut, ditemukan 66.7% dari 12 responden dapat memahami bahaya memakan manisan dengan baik dan 58.3% menyatakan game edukasi tersebut layak digunakan sebagai media edukasi.

Kata Kunci : *UCD, Game, Unity*

Abstract

The study by the author is to develop UI/UX for the education game "Sweet City". The game use genre *action-platformer* and the method to design this game is *user centered design* (UCD). The purpose in UI/UX development on the game is to help the user understand the dangers of overindulgence and accompanied by easy *gameplay*. Accordingly to create a good UI design and to deliver the user experience of the attractively packed learning materials, researchers decided to use the centered design user as the research method in UI/UX design later. After the design process is completed, game components are incorporated into the *unity game engine* to realize the design into the game completely. Based on the study, it has been found 66.7% of 12 respondents can understand the dangers of eating sweets properly and 58.3% stating the educational games are worthy of being used as education media.

Keywords : *UCD, Game, Unity*

¹ Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga.

² Staf pengajar Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga.