Abstrak

Game edukasi merupakan alternatif sarana belajar yang menyenangkan dan edukatif. Dalam melakukan desain suatu game edukasi, pedoman user experience dapat dipakai. User experience (disingkat UX) adalah kualitas pengalaman (*experience*) seseorang ketika berinteraksi dengan desain tertentu^[14]. Dengan menggunakan UX pada tahap desain antarmuka dan mekanik game, desainer dapat lebih efektif menetapkan tujuan-tujuan yang akan menghasilkan suatu *experience*^[3].

Tugas akhir ini bertujuan menghasilkan antarmuka game edukasi yang sesuai dengan user experience pengguna untuk meningkatkan *usability* serta menganalisa pengaruh UX terhadap antarmuka dan mekanik yang dibangun didalamnya.

Kata kunci : user experience, game edukasi