

PERANCANGAN UI/UX PADA GAME EDUKASI ETIKA NISA DAN NASA UNTUK ANAK BERBASIS MOBILE

UI / UX DESIGN IN NISA AND NASA ETHICS EDUCATION GAME FOR MOBILE-BASED CHILDREN

Annisa Rana Wijaya¹, Entik Insanudin², Fitri Susanti³

^{1,2,3}Prodi S1 Terapan Teknologi Rekayasa Multimedia, Fakultas Ilmu Terapan Universitas Telkom

¹annisa.rana01@gmail.com, ²insanudin@telkomuniversity.ac.id, ³fitrisusanti@telkomuniversity.ac.id

Abstrak— Game edukasi etika Nisa&Nasa adalah permainan yang melibatkan user didalam proses gamenya. Game ini bertujuan untuk belajar etika dengan interaktif dalam bentuk video animasi untuk aktivitas anak-anak sehari-hari. Pada penelitian ini bertujuan untuk membantu para guru dan orang tua dalam memberikan contoh edukasi etika di kehidupan sehari-hari baik di dalam rumah maupun di sekolah, game edukasi etika ini dalam bentuk video animasi seperti video Nusa&Rara yang sudah ada dan dilengkapi dengan tampilan desain grafis yang sudah memenuhi konsep desain UI/UX. Sehingga dengan dibuatnya tampilan untuk UI/UX anak-anak dapat senang dan nyaman karena melihat kombinasi warna yang terdapat di environment game tersebut dan memudahkan anak-anak ketika bermain game tersebut dengan memberikan fitur yang simple dan mudah dimengerti.

Kata Kunci: Game, Desain UI dan UX, Video Animasi.

Abstract— Ethics education game is a game that involves the user in the game process. This game aims to learn ethics interactively in the form of animated videos for children's daily activities. In this study aims to help teachers and parents in providing examples of ethical education in everyday life both at home and at school, this ethics education game in the form of animated videos such as Nusa & Rara videos that already exist and are equipped with graphic design displays that meets the UI / UX design concept. So that with the appearance of the UI / UX display, children can be happy and comfortable because they see the color combinations found in the game environment and make it easier for children when playing the game by providing features that are simple and easy to understand.

Keyword : Game, UI/UX Design, Animation Video.

Keywords: Game, UI/UX Design, Animation Video.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman ini, perkembangan *game* sangat pesat. *Game* dapat disebut dengan permainan, dimana pengguna memiliki tujuan untuk menghibur dan mengasah pemikiran. *Game* mempunyai berbagai jenis, yang populer dimainkan ialah *game* mobile. *Game* mobile merupakan game yang dapat dimainkan melalui mobile phone dan smartphone. Karena dapat memberikan kemudahan kepada pengguna ketika ingin bermain game dimana saja dan kapan saja. *Game* mobile memiliki berbagai variasi, contohnya *game* tentang edukasi pada anak-anak. Dari sekian banyak yang sudah tersedia, tetapi kami belum menemukan *game* edukasi etika, yang telah kami temukan hanya *game* edukasi tentang Ilmu Pengetahuan.

Berdasarkan pengamatan yang telah penulis lakukan, karena belum tersedianya *game* edukasi etika pada anak-anak, penulis ingin merancang *game* edukasi yang belum tersedia pada *play store* ataupun *app store* dengan memperluas variasi tentang game edukasi.

Game edukasi merupakan suatu jenis media yang dirancang atau dibuat untuk memberikan pengajaran dan menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media. Tujuan ingin membuat *game* edukasi etika untuk anak-anak dengan menggunakan animasi 2D dan visualisasi secara nyata dalam *game* tersebut, hal itu dapat membuat anak menjadi lebih menarik untuk bermain namun ada edukasi yang ada di dalamnya tetap tersampaikan dengan baik. Salah satu keunggulan yang signifikan adalah adanya animasi 2D yang menarik dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional.

Game edukasi interaktif ini didesain learning by doing. Berdasarkan pola yang dimiliki *game* tersebut, pemain mengikuti proses jalan cerita yang telah dibuat namun akan ada opsi jawaban yang berpengaruh terhadap jalan cerita pada *game* tersebut sehingga dapat memberi pengetahuan serta menemukan *experience* saat bermain *game* tersebut.

Dari permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa masih perlu ada inovasi baru dalam bidang *game* edukasi yang perlu ditinjau lebih karena *game* edukasi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran tentang etika. Etika yang sangat penting untuk menjadikan anak-anak memiliki kepribadian yang baik pula.

Game edukasi etika ini merupakan proyek yang bertujuan untuk memenuhi proyek akhir dari program studi S1 Teknologi Rekayasa Multimedia. Penulis merancang UI/UX designer pada *game* edukasi etika Nisa&Nasa untuk anak berbasis *mobile*.

UI/UX designer merupakan pekerjaan yang berkaitan dengan melakukan analisis dan merancang sebuah *User Interface / User Experience* dari suatu aplikasi. Tampilan yang menarik akan memberikan rasa senang serta nyaman bagi pengguna aplikasi. Begitu pula pada *game* ini akan dibuat menjadi sebuah aplikasi yang dapat diunduh / *diinstall* pada *smartphone* sehingga diperlukan suatu *UI/UX* yang menarik. Selain itu *UI/UX* yang mudah digunakan dan dimengerti akan memberikan kenyamanan bagi para pemain.

Sehingga komponen analisis dan rancangan *UI/UX* berperan pada kesuksesan *game* ini yang diharapkan akan memberikan dampak yang selaras dengan tujuan dibuatnya *game* ini yaitu menarik perhatian pemain.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dapat disusun berdasarkan uraian yang terdapat pada latar belakang diatas, yaitu bagaimana membuat UI/UX untuk membuat daya tarik pemain pada *game* edukasi etika Nisa&Nasa yang telah dirancang?

1.3 Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, berikut tujuan dari penelitian proyek akhir ini, yaitu merancang UI/UX yang menarik seperti pemilihan warna dan font tulisan, serta button dan tata letak yang mudah dipahami pada *game* edukasi etika Nisa&Nasa yang telah dirancang.

1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir

Agar penelitian ini lebih terfokus dan menghindari pembahasan yang terlalu luas, maka perlu dibatasi. Berikut Batasan ruang lingkup pengerjaan proyek akhir ini, yaitu:

- a. *Game* desain UI/UX dirancang dan dibuat untuk memberikan daya tarik terhadap user sehingga user dapat menambah pengalaman bermain terhadap UI yang dirancang.

- b. Tampilan dan fungsionalitas aplikasi dibuat sesuai dengan referensi yang sudah ada seperti video animasi Nisa&Rara.
- c. Sistem operasi yang digunakan untuk menjalankan *game* Nisa&Nasa adalah OS Android minimal versi Nougat.
- d. *Game* ini menggunakan bahasa Indonesia.
- e. Pada *game* ini lebih di prioritaskan untuk anak SD dari kelas 1-3.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan menjelaskan tentang teori penunjang yang digunakan untuk mengerjakan laporan proyek akhir ini.

2.1.1 User Interfaces

User Interface memiliki arti yaitu sebagai tampilan antar muka pengguna. Berdasarkan dari arti tersebut user interface merupakan tampilan yang berbentuk untuk menghubungkan pengguna dengan sistem operasi secara langsung sehingga komputer, *smartphone* maupun perangkat elektronik lain yang dapat digunakan User Interface membantu interaksi untuk memudahkan pada setiap orang yang tidak terbiasa menggunakan dalam sebuah program tersebut.

User Interface memiliki dua jenis ialah *Graphical User Interface* (GUI) dan *Command Line Interface* (CLI). GUI merupakan User interface yang mudah dimengerti dan dipelajari bagi mereka yang minim dalam menggunakan komputer karena memiliki unsur-unsur multimedia seperti menggunakan elemen grafis yang berupa gambar, suara, video untuk melakukan interaksi dengan pengguna. Sedangkan CLI merupakan interface yang sulit digunakan oleh user karena menggunakan rumus yang sudah ditetapkan untuk memberikan suatu perintah. Dalam berkembangnya teknologi, jenis GUI lebih banyak digunakan daripada jenis CLI.

2.1.2 User Experience

User Experience atau yang disingkat (UX) merupakan respon dari seseorang pada sebuah produk, sistem atau jasa yang telah digunakan sehingga pengguna dapat merasa mudah menggunakan produk tersebut atau sulit ketika menggunakan produk tersebut. User Experience merupakan menilai sebuah kepuasan dan kenyamanan pada pengguna terhadap produk, jasa,

dan sistem. Walaupun fitur yang digunakan dalam sebuah produk, sistem, atau jasa bagus tanpa memastikan pengguna merasakan kenyamanan dan kepuasan dalam berinteraksi maka tingkat UX menjadi turun. Dengan demikian konsep pada UX perlu diperhatikan lebih baik agar komunikasi pada brand tetap berkembang.

2.1.3 Video Animasi 3D Nussa & Rara

Nussa & Rara merupakan video kartun animasi edukasi yang mengusung tema islam dan menceritakan dua saudara kandung yang bernama Nussa dan Rara. Konten yang disajikan pun mengajarkan nilai-nilai kebaikan. Tujuan dari video animasi edukasi ini adalah mereka akan mengajak anak, memberikan contoh yang baik untuk anak belajar banyak hal mengenai puasa dan ibadah.



Gambar 2. 1 Animasi 3D Nussa & Nasa

2.1.4 Model The 5 Element

Model The 5 Element merupakan suatu proses untuk mengembangkan sebuah game yang menerapkan pendekatan iteratif yang terdiri dari 5 fase pengembangan yaitu :

1. Strategic Plane

Strategic Plan merupakan suatu elemen yang berada pada level awal. Pada elemen ini kita akan mencari tahu apa kebutuhan dari user dan tujuan dari dibuatnya produk tersebut. Maka dari itu pada tahap ini akan dilakukan *research* terlebih dahulu untuk menyelaraskan user goals dan business goals.

2. Scope Plane

Scope plan merupakan elemen yang berada pada level kedua. Elemen ini terdiri dari *Functional specification and Content requirements*. *Functional specification* merupakan deskripsi dari sekumpulan fitur apa saja yang akan ada di dalam game/aplikasi yang telah kita buat. *Content requirements* merupakan penjelasan dari sekumpulan elemen konten apa saja yang akan ada di dalam game/aplikasi misalkan maps, video, gambar, ilustrasi, icon, button, dan sebagainya.

3. Structure Plane

Structure Plane merupakan elemen yang berada pada level ketiga. Elemen ini berupa *interaction design* dan *information architecture*. *Interaction design* merupakan bagaimana system merespon terhadap apa yang user lakukan dari awal menggunakan aplikasi/game sampai akhir. Sedangkan *Information architecture* merupakan pengaturan dalam konten elemen untuk membantu user memahami informasi yang ditampilkan pada game/aplikasi tersebut.

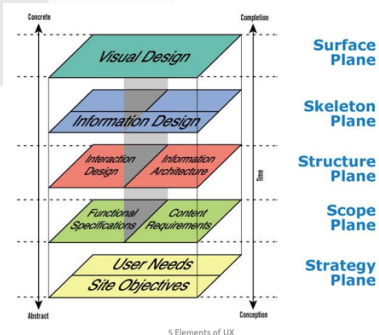
4. Skeleton Plane

Skeleton Plane merupakan elemen yang berada pada level keempat. Elemen ini terdiri dari *information design*, *interface design*, dan *navigation design*. *Information design* merupakan penyajian informasi untuk memudahkan pemahaman. *Information design* merupakan pengaturan elemen *interface* sehingga memungkinkan user untuk mulai berinteraksi dengan fungsi atau fitur dari produk. *Interface design* ini berbentuk *wireframe*. Sedangkan, *Navigation Design* merupakan sekumpulan elemen *screen* yang memungkinkan user berpindah melalui *information architecture*.

5. Surface Plane

Surface Plane merupakan elemen berada pada level kelima tahap yang dimana proses final dari aplikasi/game yang telah resmi di publikasikan. Elemen ini terdiri dari *sensory experience* yang diwujudkan dalam bentuk *high fidelity design*. *High-fidelity design* adalah design yang sudah detail dari segi aspek warna, font, resolusi, dan sebagainya.

Langkah-langkah di atas dilakukan berdasarkan model The 5 Element menurut Jesse James Garret yang alurnya dapat dilihat pada gambar 2.1.7



Gambar 2. 2 Model The 5 Elements of UX

3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan edukasi etika dalam bentuk animasi 2D lebih menarik dan efisien dengan menggunakan *User Interface / User Experience* dengan memanfaatkan fitur dan warna yang kombinasi sehingga pemain akan merasa nyaman. Penelitian ini menggunakan metode *The 5 Elemen* menurut Jesse James Garret. Metode ini memiliki 5 tahapan yaitu *strategy*, *scope*, *structure*, *skeleton*, dan *surface*.

Berikut metodologi pengerjaan yang menggunakan metode *The 5 Elemen* menurut James Garret menjadikan hasil penelitian dengan langkah sebagai berikut :

3.1.1 Strategy Plane

Pada tahap ini telah dilakukan observasi dengan melakukan wawancara dengan dua narasumber sebagai Ibu Guru dan dua narasumber anak-anak kelas 1 di SDS Telkom Bandung terkait tujuan bisnis (*product objective*) dan *user needs*. Berikut penjelasan *Product Objective* dan *User Needs*.

3.1.1.1 Product Objective

Pada langkah ini untuk mengetahui tujuan belajar edukasi interaktif yang berbentuk dalam game dengan melakukan wawancara secara langsung. Narasumber dalam wawancara tersebut adalah pihak kepala sekolah dari SDS Telkom Bandung. Tujuan dibuatnya game berbentuk edukasi interaktif ini untuk membantu guru dalam memberikan contoh etika yang baik untuk anak-anak baik ketika sedang melakukan aktivitas di rumah maupun di sekolah. Berikut gambar dibawah iniketika sedang wawancara kepada perwakilan guru disekolah pada halaman berikut:

3.1.1.2 User Needs

Kebutuhan pengguna didapatkan melalui wawancara kepada dua anak guru tersebut. Pemilihan narasumber berdasarkan demografi (usia 6 hingga 7 tahun, yang berjenis laki-laki dan perempuan) dan aktivitas (pernah nonton video animasi nusa dan rara). Pelaksanaan wawancara dilakukan pada tanggal 18 July 2019. Pertanyaan yang diajukan terkait dengan tipe game apa yang disenangi dan mengapa tertarik dengan video animasi nusa & rara. Sehingga dengan hasil wawancara tersebut yang adalah narasumber meminta warna-warna yang menarik perhatian anak-anak, button yang menggunakan flat design, serta tata letaknya. Warna-warna yang digunakan harus berwarna cerah yang membuat anak-anak menjadi semangat dan senang ketika mulai bermain game Nisa&Nasa. Contoh warna cerah yang digunakan adalah Merah, Kuning, Hijau, Biru, Oren. Referensi yang penulis ambil dalam pembuatan

UI/UX ini terdapat pada serial video animasi yang bernama Nisa dan Rara ,yang dimana pada video animasi tersebut adalah mengangkat sebuah cerita tentang etika dalam agama islam yang dimana game Nisa dan Nasa juga membuat sebuah cerita tentang video animasi 2D interaktif dalam pembelajaran etika pada kehidupan.

3.1.2 Scope Plane

Pada tahapan ini ditentukan spesifikasi fungsional dan konten yang dikembangkan pada game Nisa & Nasa dan skenario dalam pengguna.

3.1.2.1 Fungsionalitas dan Konten

Spesifikasi fungsionalitas merupakan deskripsi dari setiap fitur yang dikembangkan pada game nisa&nasa. Penjelasan tersebut merupakan penjelasan singkat tentang cara kerja disetiap button dari sisi pengguna.

3.1.2.1 Skenario Penggunaan

Game Nisa&Nasa ini merupakan game yang menceritakan tentang kaka yang selalu memberi tahu adiknya ketika adiknya berbuat salah dalam kehidupan sehari-hari Sehingga dibentuk dalam video animasi 2D. Game Nisa&Nasa ini merupakan game video animasi 2D yang bergenre atau berjenis edukasi interaktif dimana game tersebut menampilkan beberapa macam perbuatan sehari-hari dalam bentuk video animasi 2D lalu user akan memilih apakah perilaku tersebut benar atau salah. Edukasi interaktif merupakan jenis game pembelajaran dengan adanya interaksi oleh user.

Dalam Game Nisa&Nasa ini terdapat 6 scene contoh kegiatan anak-anak yang mereka lakukan sehari-hari kemudian akan muncul pilihan benar atau salah perilaku tersebut. Ketika user klik tombol play akan keluar berbagai macam level dari level 1-6, user tidak dapat memilih level lain sebelum memilih level 1, kemudian ketika klik level 1 maka user akan melihat video animasi tersebut kemudian akan keluar opsi pilihan benar atau salah. Ketika tidak memilih sesuai dengan video animasi tersebut maka akan keluar karakter di video animasi game Nisa&Nasa untuk menasihati yang benar kepada user dan mendapat score bintang tidak full dan ketika user memilih yang benar maka user akan mendapatkan reward dan score bintang secara full, kemudian lanjut sampai dengan level 6 untuk mengetahui score akhir sesuai pertanyaan yang telah dibuat. Kemudian pada scene terakhir akan keluar karakter Nisa&Nasa untuk mengingatkan

kembali kepada user lakukanlah segala kebaikan.

3.1.3 Structure Plane

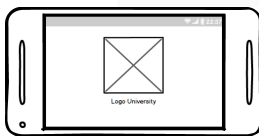
Pada Tahap ini dilakukan perancangan desain interaksi dan arsitektur informasi dengan menggunakan diagram flow. Berikut merupakan perancangan structure plane pada game Nisa&Nasa dengan salah satu contoh scene 1 dalam video animasi 2D.

3.1.4 Skeleton Plane

Pada tahap ini perancangan layout dan penempatan elemen-elemen interaksi yang telah dibuat dengan teknik *low fidelity prototype*. Pembuatan *low fidelity prototype* dilakukan dengan mendesain antarmuka game Nisa&Nasa berupa *shape*, *button*, dan teks dengan menggunakan aplikasi Balsamiq, Adobe Photoshop, dan Adobe Illustrator.

3.1.4.1 Balsamiq

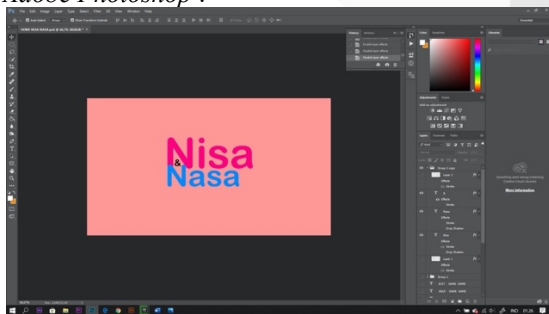
Pada gambar dibawah ini berikut contoh prototype pada game edukasi Nisa & Nasa yang telah dibuat dengan menggunakan aplikasi *Balsamiq* :



Gambar 3.1 Tampilan Logo University

3.1.4.2 Adobe Photoshop

Pada gambar dibawah ini berikut menjelaskan tentang prototype desain tombol game pada game edukasi etika Nisa & Nasa yang telah dibuat. Proses desain berikut menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* :



Gambar 3.29. Typo Graphy.

3.1.5 Surface Plane

Pada tahap surface plane dihasilkan dalam sebuah *design guidelines* untuk game Nisa&Nasa. *design guidelines* terdiri dari perancangan elemen

visual yang meliputi warna, tipografi, dan icon. *design guidelines* tersebut digunakan sebagai acuan dalam perancangan *medium fidelity*. Perancangan *medium fidelity* merupakan lanjutan dari perancangan *low fidelity prototype*. Pemilihan warna utama pada game Nisa&Nasa adalah RGB, hal ini berdasarkan referensi dari video animasi Nisa&Rara. Font yang digunakan dalam pembuatan *medium fidelity prototype* adalah Arial Rounded MT Bold dan icon menggunakan *material icon*. Untuk melihat surface plane yang telah dirancang, selengkapnya pada bagian BAB 4.

4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

1.1 Implementasi

Berikut merupakan Hasil implementasi pada tahap design yang telah dirancang oleh penulis :

4.1.1 Tampilan Splash Screen Logo Telkom



Gambar 4. 1 Tampilan Splash Screen Logo

Pada Gambar 4.1 merupakan tampilan implementasi logo university ketika awal membuka game Nisa&Nasa, proses *desainnya* menggunakan Adobe Photoshop dan di gerakan seperti *pop up* menggunakan powtoon.

4.1.2 Tampilan Splash Screen Logo Development



Gambar 4. 2 Tampilan Splash Screen Logo Developer

Pada Gambar 4.2. merupakan tampilan implementasi splash screen logo developer setelah tampilan logo university pada game Nisa&Nasa, proses *desainnya* menggunakan Adobe Photoshop dan di gerakan seperti *pop up* menggunakan powtoon.

4.1.3 Tampilan Game Menu



Gambar 4. 3 Tampilan Game Menu

Pada Gambar 4.4. merupakan tampilan implementasi Game menu setelah tampilan splash screen logo game Nisa&Nasa. Game menu ini merupakan tahap awal ketika ingin memulai game Nisa&Nasa, proses desainnya menggunakan Adobe Photoshop dan di gerakan seperti *pop up* menggunakan powtoon.

4.1.4 Tampilan Scene Closing Video Animasi 2D



Gambar 4.4 Tampilan Scene Closing Video Animasi 2D Game NISA&NASA

Pada Gambar 4.27. merupakan tampilan score implementasi scene closing ketika sudah bermain game edukasi etika Nisa&Nasa, kemudian user dapat bermain kembali sesuai option etika yang ingin dilihat kembali oleh user setelah ke game menu. Pada button diatas kanan tersebut, dibuat dengan aplikasi *Adobe Photoshop* dan akan di simpan dalam *format file pdf* karena *file* tersebut sudah siap cetak dan *format file jpg* untuk di *import* ke unity. *Button* tersebut akan *pop up*.

4.2. Testing

Pengujian dilakukan dengan metode UAT (*User Acceptance Testing*). UAT merupakan salah satu metode pengujian yang bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi yang telah dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna dan untuk mengetahui tentang tanggapan pengguna terhadap aplikasi.

Data kuesioner didapatkan dengan kuesioner menggunakan *google form* yang disebar secara *online*. Pertanyaan kuesioner diberikan kepada pengguna yang telah bermain *game* Nisa&Nasa Pertanyaan yang diberikan mengacu pada kriteria evaluasi *game design* (Song and Lee 2007) dengan beberapa pertanyaan disesuaikan dengan *game* Nisa&Nasa. Berikut merupakan table daftar

pertanyaan kuesioner pengujian *game* Nisa&Nasa, yaitu: (perhitungan AHP).

Presentase akhir didapatkan melalui perhitungan Kuisisioner wawancara dengan perhitungan UAT rata-rata terhadap ketiga ketegori evaluasi *UI/UX*, didapatkan hasil sebesar 84,18% / (4,2) . Kemudian hasil survei tersebut akan diolah dengan dikalikan dengan bobot tiap kriteria yang didapat dari perhitungan *eigenvector* yang kedua pada perhitungan AHP.

Table 4-1 hasil rata-rata pengujian kuesioner

No	Kriteria	Rata-Rata
1.	Button	86,74
2.	Warna	84
3.	Tata Letak	81,8
Presentase		84,18
Akhir		

4.2.2. Penentuan Kriteria Pilihan Menggunakan Metode AHP

Pada perancangan kali ini terdapat tiga kriteria untuk mengambil keputusan menggunakan AHP, yaitu Warna, *Button*, dan Tata Letak. Untuk menentukan tingkat kepentingan relatif dari kriteria yang ada dapat dilakukan dengan *judgement*. Berikut merupakan *judgement* yang telah ditentukan untuk perancangan:

	Bobot (%)	Hasil Survei	Bobot x Hasil Survey
Warna	15%	84%	12,6%
Tata Letak	53%	86,74%	45,9%
Button	32%	81,8%	26,17%
Nilai Akhir (%)			84,67%
Nilai Akhir (Skala 5)			4,23

Hasil dari penentuan nilai akhir, menunjukkan bahwa tujuan dari dibentuknya Proyek Akhir ini sudah melebihi ekspektasi dalam membuat *button*, tata letaknya serta warna yang digunakan, membantu user untuk mempermudah bermain game edukasi etika Nisa&Nasa dengan menggunakan flat design, berdasarkan hasil survey kepada 32 responden, hasilnya telah dinyatakan **Sangat Baik** (4,23) atau sebesar 84,67% yang terdiri dari Guru SD, Orang Tua Murid serta Pelajar/Mahasiswa yang telah melihat hasil tampilan *UI/UX* game edukasi etika Nisa&Nasa.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Tujuan dari penelitian proyek akhir ini, yaitu merancang *UI/UX* yang menarik seperti

pemilihan warna dan font tulisan, serta button dan tata letak yang mudah dipahami pada game edukasi etika Nisa&Nasa yang telah dirancang. Dari hasil perancangan UI/UX yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa proyek akhir ini telah memenuhi ekspektasi. Kesimpulan ini diambil berdasarkan hasil survey menggunakan kuesioner kepada 32 responden. Nilai akhir dari hasil survei menggunakan UAT (*User Acceptance Testing*) tersebut menunjukkan angka (4,2) atau sebesar 84,18%. Sedangkan, Nilai akhir dari hasil survei menggunakan AHP (*Analitycal Hierarchy Process*) menunjukkan angka (4,23) atau sebesar 84,67% bahwa hasil Proyek Akhir ini telah dinyatakan Baik dari yang telah ditentukan yaitu sebesar 80%.

1.1 Saran

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dilakukan oleh penulis tentang perancangan UI/UX pada game edukasi etika untuk anak, penulis mencoba memberikan saran atas beberapa hal yang dianggap perlu dalam beberapa Batasan penulis yaitu :

- a. Variasi *button* ditambahkan dari bentuk, jenis dan ukuran. Seperti *button next, back, checklist, cross*, dan skor bintang
- b. Variasi warna yang digunakan lebih ditingkatkan

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. L. Adzani, "Analisis dan perancangan UI/UX pada prototype aplikasi mobile E-Commerce Gramedia.com," 2007.
- [2] D. Sepiyanto, "Rekomendasi Desain UX (User Experience) pada Aplikasi Drum Virtual Berbasis Teknologi Intel Realsense," 2017.
- [3] Y. Adhipratama, T. Sagirani, and P. Kartikasari, "Perancangan Antarmuka Pengguna Dengan Metode Lean Ux Pada Website Hello Work Dinas Tenaga Kerja Kabupaten Pasuruan.," *Stikom-Surabaya*, vol. 7, no. 5, pp. 1–8, 2018.
- [4] Minhas. Saadia, "User Experience Design Process", *UX Planet*, 24 April 2018, [Online]. Tersedia: <https://uxplanet.org/user-experience-design-process-d91df1a45916> [Diakses: 16 November 2019].
- [5] Alda Destiyani, "[erancangan dan Implementasi Simulasi UNBK Berbasis Moodle Menggunakan Adobe Captive untuk MTs Husnul Khotimah," 2020.
- [6] Sulistyoning Wahyu T., "Perancangan

UI/UX pada Tapping Game Multiplayer Gatca, "2020.

- [7] Ricki Septian., "Pembuatan Asset 2 Dimensi untuk Judul Proyek Tapping Game Multiplayer Gatca," 2020.
- [8] Hamzah Alghifari., "Pembangunan Desain UI/UX Pada Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Perumahan Podomoro Park," 2020.
- [9] Mochammad Yusuf Fachroni., "Perancangan Game Physical Puzzle Rolling Kingdom," 2018.
- [10] Imam Agus Fasisal., "Media Pembelajaran Interaktif Mewarnai Hewan Berbasis Teknologi Realitas Tertambah Untuk Anak", 2018.