

ABSTRAK

Sajuta Janjang adalah tempat wisata yang terletak di kaki Gunung Singgalang, Kabupaten Agam, Sumatera Barat. Pembangunan Sajuta Janjang awalnya bertujuan untuk mempermudah warga masyarakat dalam mencapai puncak Gunung Singgalang. Keindahan alam di sekitar Sajuta Janjang menarik banyak wisatawan, mencapai puncaknya pada tahun 2019. Namun, sejak tahun 2020, kunjungan wisatawan mengalami penurunan, yang semakin drastis pada tahun 2022, disebabkan oleh wabah pandemi, erupsi Gunung Marapi, dan kurangnya upaya pemerintah dalam pengelolaan. Perancangan ini berfokus dalam memperkenalkan wisata Sajuta Janjang dengan menawarkan salah satu solusi berupa perancangan *user interface (UI)* dan *user experience (UX) game puzzle* yang baik agar tepat sasaran. Data berbentuk campuran dengan metodologi studi pustaka, observasi, wawancara, survei, dan karya sejenis. Analisis data yang digunakan meliputi analisis SWOT, analisis grafik, analisis konten, dan analisis perbandingan. Dengan demikian, perancangan *UI* dan *UX* pada *game puzzle* ini diharapkan dapat menjadi media informasi yang efektif bagi orang tua dan anak, sehingga mampu meningkatkan kembali kunjungan wisata ke Sajuta Janjang.

Kata kunci : *User Interface, User Experience, UI, UX, Game, Puzzle, Sajuta Janjang, Wisata*