

ABSTRAK

Mohammad Raihan Naufal Athallah, 10120654

PERANCANGAN PROTOTYPE UI/UX PADA GAME EDUKASI PENGENALAN KEBIASAAN BAIK DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Tulisan Ilmiah. Sistem Informasi. Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi. Universitas Gunadarma. 2023.

Kata Kunci : *Design Thinking* , Kebiasaan Baik, *Prototype*, UI/UX

(xii + 40 + Lampiran)

Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan terus berkembang dengan pesat. Salah satu pendekatan yang menarik adalah penggunaan game edukasi sebagai sarana untuk pembelajaran yang interaktif. Game edukasi memberikan kesempatan bagi pengguna untuk belajar sambil bermain. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *prototype* antarmuka pengguna (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) pada game edukasi sebagai pengenalan kebiasaan baik. *Game* edukasi ini dirancang khusus untuk membantu pengguna dalam mengembangkan kebiasaan baik dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design Thinking*. *Design Thinking* merupakan pendekatan yang digunakan untuk merancang solusi kreatif dan inovatif. Metode ini melibatkan langkah-langkah seperti *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*.

Hasil dari penelitian ini berupa prototype *UI/UX* pada game edukasi pengenalan kebiasaan baik dalam kehidupan sehari-hari. *Prototype* ini dirancang untuk merepresentasikan pengalaman pengguna sebelum aplikasi atau game sebenarnya dikembangkan secara penuh, sehingga dapat digunakan sebagai alat evaluasi, perbaikan, dan pengujian sebelum implementasi final dilakukan.

Daftar Pustaka 2015 – 2023