

PROJECT AKHIR MATA KULIAH UI/UX



Tugas ini dibuat untuk memenuhi Nilai Project Matakuliah UI/UX

Tim Penyusun:

Muhamad Zulfikar Ramadhan	(19231288)
Muhammad Faa'iz	(19231580)
Muhammad Rafli Al Hafizh	(19231127)
Akdam Madin Taufiq	(19231135)
Muhammad Ferdiansyah	(19230770)

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI KAMPUS CENGKARENG
UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA 2024**

Abstrak

Dalam era digital saat ini, interaksi pengguna dengan aplikasi game store menjadi krusial dalam menentukan keberhasilan sebuah platform. Kami berfokus pada desain antarmuka pengguna UI dan pengalaman pengguna UX untuk fitur top up di game store. Kami mengembangkan sebuah prototipe UI yang intuitif dan mudah digunakan, yang memungkinkan pengguna untuk melakukan top up dengan cepat dan aman. Dengan menerapkan prinsip desain terkini, kami menciptakan alur kerja yang efisien yang meningkatkan kepuasan pengguna dan mempercepat proses pembelian. Penelitian ini juga mengeksplorasi penggunaan elemen visual yang menarik dan interaksi yang responsif untuk menciptakan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna. Hasil dari studi ini menunjukkan bahwa desain UI/UX yang baik dapat meningkatkan engagement pengguna dan memperkuat loyalitas mereka terhadap game store tersebut.

Daftar Isi

BAB I

Pendahuluan

A. Latar Belakang

Dalam dunia gaming yang terus berkembang, kemudahan akses untuk melakukan top up di game store menjadi salah satu faktor penting yang mempengaruhi kepuasan pengguna. Top up game store memungkinkan pemain untuk membeli item virtual, mata uang dalam game, atau layanan premium yang dapat meningkatkan pengalaman bermain game mereka. Namun, proses top up yang rumit atau tidak intuitif dapat menghambat pengalaman pengguna dan berpotensi mengurangi transaksi.

Melihat pentingnya aspek ini, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah sistem UI/UX yang dapat mempermudah proses top up, sekaligus menjamin keamanan dan kenyamanan pengguna. Kami akan menganalisis berbagai aspek desain antarmuka dan pengalaman pengguna, termasuk kejelasan instruksi, kecepatan transaksi, dan responsivitas sistem. Penelitian ini juga akan mempertimbangkan feedback dari pengguna untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan benar-benar memenuhi kebutuhan dan ekspektasi mereka.

Dengan latar belakang ini, kami berharap dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kualitas layanan top up di game store, yang pada akhirnya akan mendukung pertumbuhan industri gaming secara keseluruhan.

B. Rumusan Masalah

Dalam pengembangan fitur top up untuk game store, terdapat beberapa masalah yang sering kali menjadi hambatan dalam menciptakan pengalaman pengguna yang optimal. Berikut adalah rumusan masalah yang akan dijadikan fokus dalam penelitian ini:

1. Bagaimana cara merancang antarmuka pengguna (UI) yang intuitif untuk memudahkan pengguna dalam melakukan top up di game store?
2. Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan pengguna dalam proses top up, dan bagaimana desain UX dapat memenuhi faktor-faktor tersebut?
3. Bagaimana sistem keamanan dapat diintegrasikan dalam proses top up untuk menjamin transaksi yang aman bagi pengguna?
4. Apa tantangan yang dihadapi pengguna saat melakukan top up, dan bagaimana UI/UX dapat mengatasi tantangan tersebut?
5. Bagaimana feedback dari pengguna dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas UI/UX dalam fitur top up game store?.

Penelitian ini akan mengkaji secara mendalam masalah-masalah tersebut dengan tujuan untuk menghasilkan desain UI/UX yang tidak hanya memudahkan proses top up, tetapi juga meningkatkan keamanan, kepuasan, dan kesetiaan pengguna terhadap game store.

C. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan Kemudahan Navigasi:

Mengembangkan antarmuka pengguna (UI) yang intuitif dan mudah digunakan sehingga pengguna dapat melakukan top up dengan cepat dan tanpa kebingungan.

2. Meningkatkan Kepuasan Pengguna:

Merancang pengalaman pengguna (UX) yang menyenangkan dan nyaman, yang akan meningkatkan tingkat kepuasan dan loyalitas pengguna terhadap layanan top up game store.

3. Memastikan Keamanan Transaksi:

Mengintegrasikan fitur keamanan dalam desain UI/UX untuk melindungi data dan transaksi pengguna, meningkatkan kepercayaan pengguna terhadap sistem.

4. Optimasi Desain Visual:

Menciptakan desain visual yang menarik dan fungsional, dengan penggunaan warna, tata letak, dan ikon yang tepat, untuk meningkatkan estetika dan efektivitas antarmuka.

5. Mempercepat Proses Transaksi:

Mengoptimalkan responsivitas dan kecepatan antarmuka untuk memastikan pengguna dapat menyelesaikan transaksi top up dengan efisien dan tanpa gangguan.

6. Mengurangi Hambatan Pengguna:

Mengidentifikasi dan mengatasi hambatan yang dihadapi pengguna dalam proses top up, melalui pengujian dan iterasi desain yang berkelanjutan.

7. Menawarkan Beragam Metode Pembayaran:

Menyediakan berbagai metode pembayaran yang mudah diakses dan digunakan, sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna yang beragam.

BAB II

Pembahasan

A. Metode (Tahap Design Thinking)

Metode Design Thinking adalah pendekatan yang berpusat pada manusia untuk inovasi yang mengintegrasikan kebutuhan orang-orang, kemungkinan teknologi, dan persyaratan untuk keberhasilan bisnis. Berikut adalah tahapan dalam metode Design Thinking:

A. Empathize:

Tahap ini melibatkan pengamatan, keterlibatan, dan empati dengan pengguna untuk memahami pengalaman dan motivasi mereka, serta mengumpulkan wawasan mendalam tentang masalah yang mereka hadapi

B. Define:

Selama tahap Define, kita mengumpulkan informasi yang telah kita buat dan kumpulkan selama tahap Empathise. Disinilah kita akan menganalisis pengamatan dan mensistesisnya untuk menentukan masalah inti yang telah diidentifikasi. Kita harus berusaha

menidentifikasi masalah sebagai pernyataan masalah dengan cara yang berpusat pada manusia.

C. Ideate:

Setelah masalah didefinisikan, tahap Ideasi mendorong generasi ide-ide kreatif dalam bentuk brainstorming untuk menemukan solusi potensial.

D. Prototype:

Ide-ide yang dipilih kemudian diubah menjadi prototipe yang dapat diuji. Prototipe ini adalah versi awal dari produk atau solusi yang memungkinkan tim untuk mengeksplorasi ide-ide mereka secara konkrit.

E. Test:

Tahap terakhir ini melibatkan pengujian prototipe dengan pengguna untuk mendapatkan umpan balik dan memahami bagaimana solusi bekerja dalam konteks kehidupan nyata pengguna.

BAB III

Penutup

A. Kesimpulan Dan Saran

Pemahaman pengguna design thinking mengutamakan pemahaman mendalam tentang pengguna dan kebutuhan mereka. Pastikan untuk melakukan empati dan mengidentifikasi masalah yang dihadapi pengguna.

Proses iteratif UI/UX harus melalui proses yang berulang atau iteratif, termasuk pengujian prototipe dan evaluasi untuk memastikan solusi yang efektif dan memenuhi kebutuhan pengguna.

Kreativitas dalam menciptakan UI/UX, penting untuk berpikir kreatif dan menawarkan solusi yang inovatif dan bernilai tambah bagi pengguna.

Fokus pada solusi UI/UX harus berorientasi pada solusi yang mengatasi masalah pengguna secara efektif dan meningkatkan loyalitas pengguna terhadap produk.

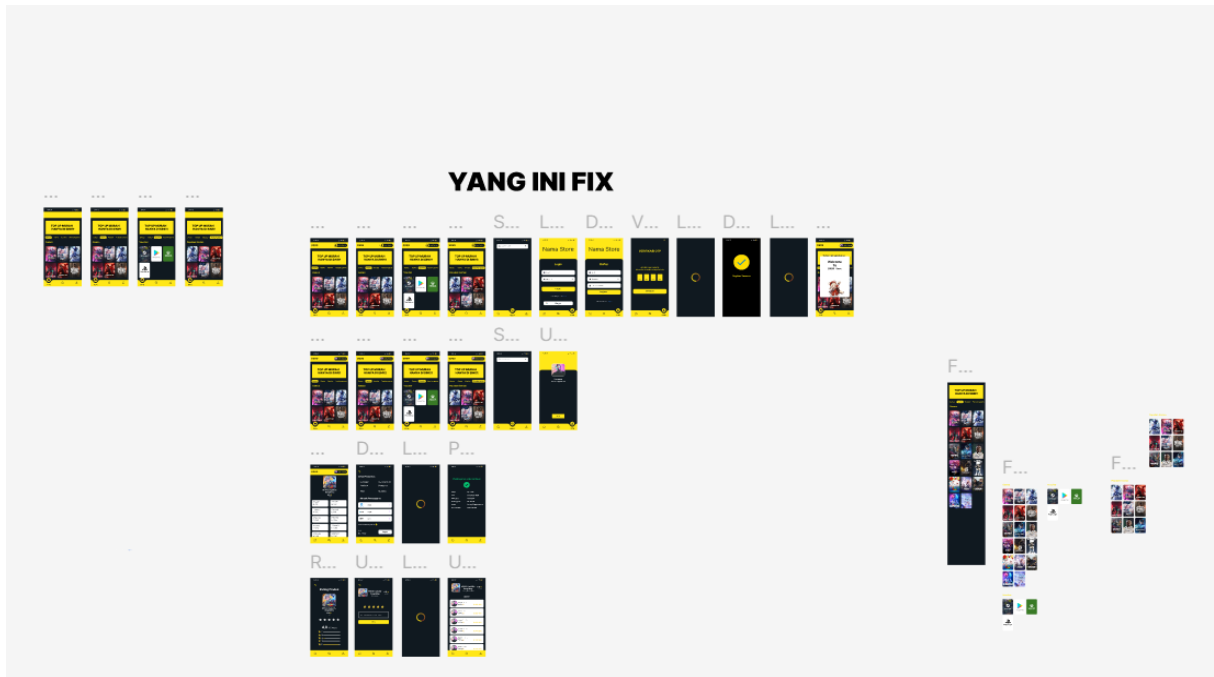
Saran untuk praktik UI/UX adalah terus mengembangkan kemampuan empati, berpikir kreatif, dan menguji solusi secara komprehensif untuk menciptakan pengalaman pengguna yang optimal.

Daftar Pusaka

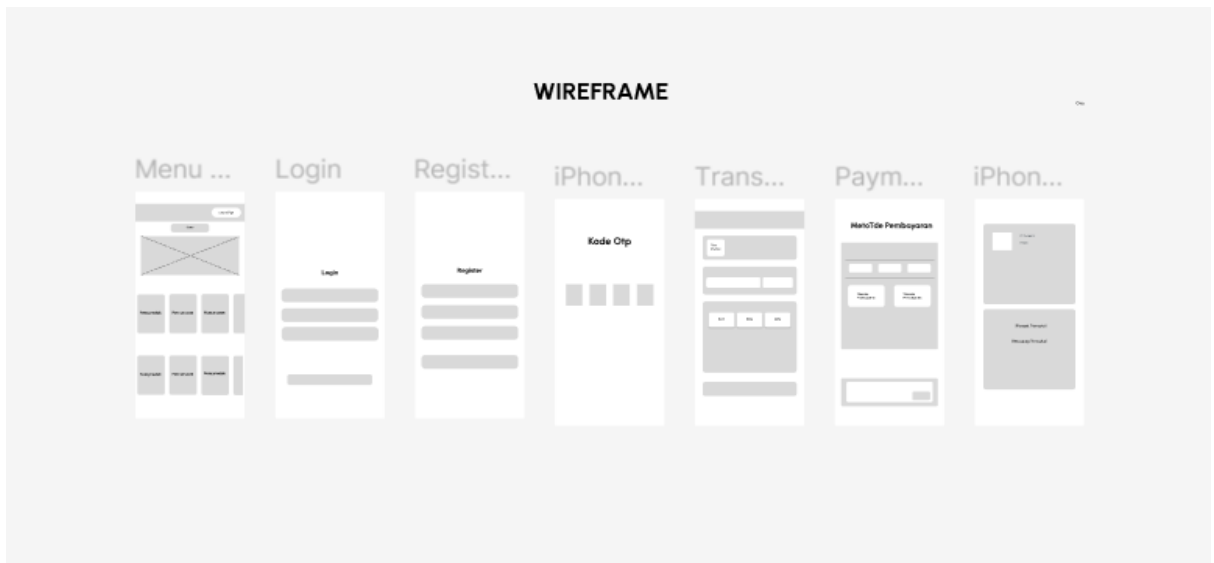
- Arli, D., & Tjiptono, F. (2014). Consumer ethics, religiosity, and consumer behavior: Insights from an Indonesian sample. *Journal of Business Ethics*, 123(3), 385-400.
- Baker, R., & White, K. M. (2010). Predicting adolescents' use of social networking sites from an extended theory of planned behaviour perspective. *Computers in Human Behavior*, 26(6), 1591-1597.
- Boudreau, K. J., & Lakhani, K. R. (2013). Using the crowd as an innovation partner. *Harvard Business Review*, 91(4), 60-69.
- Hamari, J., & Lehdonvirta, V. (2010). Game design as marketing: How game mechanics create demand for virtual goods. *International Journal of Business Science and Applied Management*, 5(1), 14-29.
- Kim, P. H., & Viswanathan, S. (2014). The experts in the crowd: The role of recognized expertise in online crowdfunding. *Management Science*, 60(7), 1562-1580.

LAMPIRAN

1. prototype



2. ideatea



Link figma ;

<https://www.figma.com/design/Yx9l95IytoolIOSTZSX11Ht/Top-Up-Store?node-id=0-1&t=y9pCww01pFjjInB0-1>