

INTISARI

Industri *game* di Indonesia akan terus tumbuh setelah pandemi, didorong oleh infrastruktur digital yang mencakup lebih dari 200 juta pengguna internet pada 2021. Sekitar 53,4 juta orang bermain *game* PC, dan 133,8 juta terdaftar sebagai pemain *game mobile* (Fitriyanto & Ramadhan, 2023). Video *Game Edukasi* bertujuan memberikan pengetahuan sambil menghibur. Genre *Puzzle Jigsaw* populer di Android, IOS, Windows, dan Web, dikenal karena kesenangan tanpa unsur kompetisi, cocok dimainkan santai. UI (Desain Antarmuka Pengguna) adalah komunikasi visual produk dengan pengguna, sementara UX (Pengalaman Pengguna) adalah kesan saat berinteraksi dengan UI. Dalam *game* edukasi, desain UI/UX yang baik memastikan pengalaman yang lancar, intuitif, dan mendapat umpan balik positif. Banyak remaja menghabiskan waktu bermain video *game* tanpa manfaat sebanding. Oleh itu, pengembangan video *game* edukasi penting, terutama untuk memperkenalkan Peninggalan Sejarah Lampung sebagai media pembelajaran yang bermanfaat. UI dan UX krusial dalam merancang prototipe *game* untuk memastikan kenyamanan pengguna. Proses desain mengikuti *Design Thinking*: empati, definisi, ideasi, pembuatan prototipe, dan pengujian menggunakan UEQ. Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan desain antarmuka yang ramah pengguna, alur *game* edukasi yang mudah dipahami dan pemain yang mendapatkan kesenangan serta edukasi dalam memainkan *game* Peninggalan Sejarah Lampung

Kata Kunci: *Design Thinking*, UEQ, UI, UX, Video *game* Edukasi

ABSTRACT

The gaming industry in Indonesia will continue to grow after the pandemic, driven by digital infrastructure that will include more than 200 million internet users in 2021. Around 53.4 million people play PC games, and 133.8 million are registered mobile game players (Fitriyanto & Ramadhan , 2023). Educational Video Games aim to provide knowledge while entertaining. The Jigsaw Puzzle genre is popular on Android, IOS, Windows and the Web, known for its fun without competition, suitable for casual play. UI (User interface design) is the visual product communication with the user, while UX (User Experience) is the impression when interacting with the UI. In educational games, UI/UX design ensures a good, smooth experience and positive feedback. Many teenagers spend time playing video games without comparable benefits. Therefore, the development of educational video games is important, especially to introduce Lampung's historical heritage as a useful learning medium. UI and UX are crucial in designing game prototypes to ensure user comfort. The design process follows Design Thinking: empathy, definition, ideation, prototyping, and testing using UEQ. The results of this research are to produce a user-friendly interface design, an educational video game flow that is easy to understand and players who get fun and education in playing the Lampung History video game.

Keywords: Design Thinking, UEQ, UI, UX, Educational Video games