

INTISARI

Salah satu indikator utama dari sebuah *game* yang menarik adalah tingginya tingkat retensi pemain. Untuk menjaga agar tingkat retensi tersebut tetap stabil dan tidak mengalami penurunan seiring berjalannya waktu, pengembang *game* perlu memperkuat aspek-aspek yang berpengaruh terhadap retensi pemain, salah satunya adalah aspek *User Experience* (UX). UX yang baik dapat dicapai melalui perancangan *User Interface* (UI) yang efektif, efisien, dan mudah dipahami oleh pemain. Oleh karena itu, penelitian ini membahas proses perancangan serta implementasi *User Interface* pada *game* berjudul "Ganyang Setan Alas!: The Game" versi demo yang dikembangkan menggunakan *Widget Blueprint* yang merupakan salah satu fitur Unreal Engine 5 untuk mengimplementasikan sebuah UI ke dalam *game engine*.

Perancangan elemen-elemen UI dilakukan dengan menerapkan metode *Design Thinking*, yang menekankan kreativitas serta proses iteratif untuk menghasilkan rancangan yang optimal. Pengujian hasil rancangan dilakukan menggunakan metode pengukuran *System Usability Scale* (SUS) untuk mengetahui tingkat penerimaan dan kepuasan pengguna terhadap UI yang dikembangkan. Berdasarkan hasil pengujian, nilai SUS yang diperoleh sebesar 83,96%, menunjukkan bahwa UI yang dirancang mampu memberikan pengalaman pengguna yang sangat baik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan acuan bagi penelitian selanjutnya dalam bidang pengembangan UI/UX pada *game*.

Kata kunci: Unreal Engine 5, *Widget Blueprint*, UI/UX, *Visual Scripting*, *Game Development*, *Design Thinking*

ABSTRACT

One of the main indicators of an engaging game is a high player retention rate. To ensure that this retention rate remains stable and does not decline over time, game developers need to strengthen aspects that influence player retention, one of which is the User Experience (UX) aspect. A good UX can be achieved through the design of an effective, efficient, and easily understandable User Interface (UI). Therefore, this study discusses the design process and implementation of the UI in the demo version of the game titled "Ganyang Setan Alas!: The Game" which was developed using Widget Blueprint, one of the features of Unreal Engine 5 used to implement a UI within the game engine.

The design of UI elements was carried out using the Design Thinking method, which emphasizes creativity and an iterative process to produce an optimal design. The resulting design was tested using the System Usability Scale (SUS) measurement to determine the level of user acceptance and satisfaction toward the developed UI. Based on the test results, the obtained SUS score was 83,96%, indicating that the designed interface successfully provides an excellent user experience. The findings of this study are expected to serve as a reference and foundation for future research in the field of UI/UX development in games.

Key words: Unreal Engine 5, Widget Blueprint, UI/UX, Visual Scripting, Game Development, Design Thinking