PERANCANGAN UI/UX GAME PENGENALAN PERMAINAN KHAS KALIMANTAN TENGAH MENGGUNAKAN MODEL LEAN UX

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Diploma III
Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya



OLEH

AYU SARI RAHMADANI
E2057401004
MANAJEMEN INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKA RAYA
2023

PERSETUJUAN

PERANCANGAN UI/UX GAME PENGENALAN PERMAINAN KHAS KALIMANTAN TENGAH MENGGUNAKAN MODEL LEAN UX

Tugas Akhir ini Telah Disetujui dan Disahkan

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Arliyana, M.Kom	Drs. Heri Purwanto, M. Pd
NIK. 198510082010002	NIK. 196702041995103

Mengetahui
Ketua STMIK Palangkaraya,

Suparno, M.Kom
NIK. 196901041995105

PENGESAHAN

Tugas Akhir ini Telah Diperiksa, Dinilai dan Disahkan oleh Tim Penguji pada

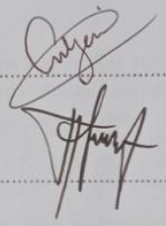
Hari/Tanggal : Kamis, 22 Juni 2023

Tim Penguji :

1. Sherly Jayanti, ST., M.Cs. ..... 
   Ketua

2. Arliyana, M.Kom .....
   Sekretaris

3. Drs. Heri Purwanto, M. Pd .....
   Anggota



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Ayu Sari Rahmadani
NIM : E2057401004

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul :

"PERANCANGAN UI/UX GAME PENGENALAN PERMAINAN KHAS KALIMANTAN TENGAH MENGGUNAKAN MODEL LEAN UX"

Adalah hasil karya saya dan bukan merupakan duplikasi sebagian atau seluruhnya dari karya orang lain, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan. Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya secara sadar dan bertanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi pembatalan Tugas Akhir apabila terbukti duplikasi terhadap Tugas Akhir atau Karya Ilmiah lain yang sudah ada.

Palangka Raya, 30 Juni 2023
Yang membuat pernyataan,



Ayu Sari Rahmadani
E2057401004

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

"Jangan biarkan kesulitas membuat dirimu gelisah, karena bagaimanapun juga hanya dimalam yang paling gelap bintang-bintang tampak bersinar lebih terang".

(Ali Bin Abi Thalib)

KU PERSEMBAHKAN :

1. Untuk kedua orang tuaku dan adik-adikku, tanpa isnpirasi, dukungan, dan semangat yang telah kalian berikan kepadaku, mungkin aku bukan apa-apa saat ini.
2. Terimakasih kepada kekasihku yang selalu memberi arahan dan dukungan kepadaku

ABSTRAK

Ayu Sari Rahmadani, E2057401004, 2023. "Perancangan UI/UX Game Pengenalan Permainan Khas Kalimantan Tengah Menggunakan Model Lean UX". Pembimbing I, Arliyana, M.Kom. dan Pembimbing II, Drs. Heri Purwanto, M.Pd.

Kalimantan Tengah (Kalteng) adalah provinsi di Indonesia dengan permainan khas yang unik, terkait dengan suku Dayak. Namun, permainan tradisional tersebut mulai terlupakan dalam beberapa tahun terakhir. Penulisan ini bertujuan merancang UI/UX *game* pengenalan permainan khas Kalteng menggunakan *Lean User Experience*. Fokusnya adalah desain *interface* dan *user experience.*

Tujuan penulisan Tugas Akhir ini dapat menghasilkan perancangan UI/UX *game* pengenalan permainan khas Kalimantan Tengah menggunakan model *Lean User Experience*, menghasilkan desain *interface game* pengenalan permainan khas Kalimantan Tengah, menghasilkan *user experience* yang dapat memberikan daya tarik terhadap permainan khas Kalimantan Tengah, dan menghasilkan rekomendasi desain *game* pengenalan permainan khas Kalimantan Tengah yang nantinya dapat digunakan sebagai gambaran pembuatan aplikasi lebih lanjut.

Kepustakaan digunakan untuk memahami perancangan UI/UX yang baik dengan model Lean UX dan pengukurannya menggunakan *feedback*. Selain itu, observasi dilakukan untuk mengidentifikasi fitur-fitur yang sesuai dengan proses permainan untuk desain UI/UX.

Penelitian ini merancang UI/UX game pengenalan permainan tradisional Kalteng menggunakan pendekatan *Lean User Experience*. Tujuannya adalah mengingatkan anak-anak terhadap permainan yang terlupakan dan mempertahankan warisan budaya suku Dayak. Metode kepustakaan dan observasi digunakan untuk memahami perancangan UI/UX yang baik. Hasilnya berkontribusi dalam memperkenalkan dan mempopulerkan kembali permainan tradisional Kalimantan Tengah.

Kata kunci: *UI/UX, game, permainan khas, Kalimantan Tengah, Lean UX.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya yang melimpah. Sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **"Perancangan UI/UX Game Pengenalan Permainan Khas Kalimantan Tengah Menggunakan Model Lean UX"** Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat kelulusan program Diploma III pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.

Dalam kesempatan yang berbahagia ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan dorongan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Suparno, M.Kom. selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangka Raya sekaligus sebagai dosen Pembimbing Akademik.
2. Ibu Arliyana, M.Kom. Sebagai Ketua Prodi Manajemen Informatika sekaligus dosen pembimbing I Tugas Akhir.
3. Bapak Drs. Heri Purwanto, M.Pd. Sebagai dosen pembimbing II Tugas Akhir.
4. Bapak dan ibu dosen STMIK Palangka Raya yang telah memberi ilmu serta pengetahuan kepada penulis.
5. Kedua orang tua dan adik-adik saya yang selalu memberi semangat dan dukungan.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan di masa yang akan datang. Semoga hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan UI/UX dalam game pengenalan permainan khas Kalimantan Tengah.

Penulis mengucapkan terima kasih sekali lagi kepada semua pihak yang telah terlibat dan mendukung penyelesaian Tugas Akhir ini. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dan memberikan keberkahan kepada kita semua.

Palangka Raya, Juni 2023

Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN .....**Error! Bookmark not defined.**
PENGESAHAN .....**Error! Bookmark not defined.**
LEMBAR PERNYATAAN..... ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN iv
ABSTRAK..... v
KATA PENGANTAR vi
DAFTAR ISI viii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR GAMBAR xi
DAFTAR LAMPIRAN..... xii

BAB I PENDAHULUAN..... 1
1.1 Pendahuluan..... 1
1.2 Permasalahan..... 2
1.3 Batasan Masalah..... 2
1.4 Tujuan dan Manfaat 3
1.5 Metodologi Penulisan 4
1.6 Penjelasan Istilah Kunci..... 5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 8
2.1 Kajian Teori..... 8
2.1.1 Perancangan..... 8
2.1.2 User Interface 8
2.1.3 User Experience..... 9
2.1.4 Game 11
2.1.5 Permainan Khas..... 13
2.1.6 Model Lean UX..... 16
2.1.7 Figma..... 21
2.1.8 Warna 21
2.2 Penelitian Yang Relevan..... 22

BAB III PEMBAHASAN 25
3.1 Analisa Masalah 25
3.2 Penyelesaian Masalah 25
3.3 Membuat Minimun Viable Product (MVP) 25
3.3.1 Storyline 26
3.3.2 Storyboard 26
3.3.3 Desain Proses 29
3.3.4 Perancangan Wireframe 29
3.3.5 Desain Rancangan UI/UX 36
3.4 Run An Experiment 46
3.4.1 Pengujian MVP 46
3.5 *Feedback And Research* 46
3.5.1 Analisis Deskriptif 46

BAB IV PENUTUP 48
4.1 Kesimpulan 48
4.2 Saran 48

DAFTAR PUSTAKA 49

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Yang Relevan 22
Tabel 3. 1 Storyboard Permainan 26

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Konsep Lean UX 17
Gambar 2. 2 Figma 21
Gambar 3. 1 Use Case Diagram 29
Gambar 3. 2 Splash Screen 30
Gambar 3. 3 Menu Utama 30
Gambar 3. 4 Menu Mulai 31
Gambar 3. 5 Menu Pilih Puzzle 31
Gambar 3. 6 Puzzle 32
Gambar 3. 7 Menu Pilih Tebak Gambar 32
Gambar 3. 8 Tebak Gambar 33
Gambar 3. 9 Menu Pilih Melengkapi Kata 33
Gambar 3. 10 Melengkapi Kata 34
Gambar 3. 11 Menu Berhasil 34
Gambar 3. 12 Menu Gagal 35
Gambar 3. 13 Menu Tentang 35
Gambar 3. 14 Menu Pengaturan 36
Gambar 3. 15 Splash Screen Mockup 37
Gambar 3. 16 Menu Utama Mockup 37
Gambar 3. 17 Menu Mulai Mockup 38
Gambar 3. 18 Menu Pilih Puzzle Mockup 38
Gambar 3. 19 Menu Pilih Puzzle 1 Mockup 39
Gambar 3. 20 Menu Pilih Puzzle 2 Mockup 39
Gambar 3. 21 Menu Pilih Puzzle 3 Mockup 40
Gambar 3. 22 Menu Pilih Tebak Gambar Mockup 40
Gambar 3. 23 Menu Pilih Tebak Gambar 1 Mockup 41
Gambar 3. 24 Menu Pilih Tebak Gambar 2 Mockup 41
Gambar 3. 25 Menu Pilih Tebak Gambar 3 Mockup 42
Gambar 3. 26 Menu Pilih Melengkapi Kata Mockup 42
Gambar 3. 27 Menu Pilih Melengkapi Kata 1 Mockup 43
Gambar 3. 28 Menu Pilih Melengkapi Kata 2 Mockup 43
Gambar 3. 29 Menu Berhasil Mockup 44
Gambar 3. 30 Menu Gagal Mockup 44
Gambar 3. 31 Menu Tentang Mockup 45
Gambar 3. 32 Menu Pengaturan Mockup 45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas

Lampiran 2. Kartu Konsultasi

Lampiran 3. Berita Acara

Lampiran 4. Surat Tugas Penguji

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Pendahuluan

Kalimantan Tengah (Kalteng) adalah salah satu provinsi di Indonesia yang terletak di pulau Kalimantan. Ibu kotanya adalah Kota Palangka Raya. Di provinsi ini banyak terdapat permainan khas yang sangat unik, sebagian besar permainan yang ada sangat berkaitan dengan kebiasaan sehari-hari suku Dayak. Misalnya terkait perburuan, pengaruh animisme, dinamisme, dan hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan suku Dayak. Sebelum permainan elektronik atau yang biasa disebut permainan *online* berkembang dikalangan masyarakat, permainan tradisional sangat banyak diminati dan digemari oleh masyarakat.

Namun seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi yang sangat pesat. Hal ini mengakibatkan hilangnya identitas budaya lokal serta menurunnya minat dan apresiasi terhadap warisan budaya tersebut. Perkembangan teknologi dan munculnya permainan *online modern* menjadi salah satu faktor utama yang menyebabkan pergeseran minat masyarakat dari permainan tradisional ke permainan *modern*.

Pentingnya mengatasi masalah ini adalah untuk menjaga dan memperkaya warisan budaya lokal, serta meningkatkan kesadaran dan minat masyarakat terhadap permainan tradisional. Dengan mengembangkan permainan *online* yang mengenalkan permainan khas Kalimantan Tengah, dapat memberikan kesempatan bagi generasi muda untuk mempelajari dan

menghargai budaya mereka, sekaligus menghubungkan tradisi dengan teknologi *modern*. Dengan menggunakan pendekatan Lean UX dalam perancangan UI/UX permainan, diharapkan dapat menciptakan pengalaman bermain yang menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan bagi pengguna.

Dengan memperhatikan masalah ini dan menerapkan pendekatan Lean UX, diharapkan perancangan permainan dengan judul **"Perancangan UI/UX Game Pengenalan Permainan Khas Kalimantan Tengah Menggunakan Model Lean UX"** dapat menjadi acuan yang efektif untuk menghadapi masalah hilangnya permainan tradisional dan mengenalkan kembali kekayaan budaya Kalimantan Tengah kepada masyarakat secara luas.

1.2 Permasalahan

Berdasarkan latar bekalang permasalahan di atas, dapat dirumuskan sebuah masalah yaitu “Bagaimana Merancang UI/UX Game Pengenalan Permainan Khas Kalimantan Tengah Menggunakan Model Lean UX ?”

1.3 Batasan Masalah

Batasan permasalahan dalam perancangan UI/UX game pengenalan permainan khas Kalimantan Tengah menggunakan model lean UX yang diterapkan dalam penelitian ini adalah :

a. Hasil dari tugas akhir ini berupa perancangan UI/UX dan tidak membangun aplikasi.
b. Sistem meliputi proses melengkapi kata, menyusun puzzle, dan menebak gambar pada permainan khas Kalimantan Tengah.

c. Permainan meliputi bagasing/habayang, egrang, balian sakei uei/panjat pinang, manyipet, sepak sawut, tembak tutus, lawang sekepeng, dan balogo.
d. Game ini dapat memberikan informasi terkait permainan yang dimainkan.
e. Aplikasi desain yang digunakan adalah figma.
f. Rancangan berbasis Desktop.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan yang Ingin dicapai pada penulisan tugas akhir ini yaitu:

a. Dapat menghasilkan perancangan UI/UX game pengenalan permainan khas Kalimantan Tengah menggunakan model *Lean User Experience*.
b. Menghasilkan desain interface game pengenalanan permainan khas Kalimantan Tengah.
c. Menghasilkan user experience yang dapat memberikan daya tarik terhadap permainan khas Kalimantan Tengah.
d. Menghasilkan rekomendasi desain game pengenalan permainan khas Kalimantan Tengah yang nantinya dapat digunakan sebagai gambaran pembuatan aplikasi lebih lanjut.

1.4.2 Manfaat

a. Manfaat Bagi Penulis

Sebagai sarana untuk mengimplementasikan metode atau ilmu serta keterampilan yang didapat dibangku kuliah. Dapat belajar menyelesaikan masalah yang ada serta pemecahan masalah.

b. Manfaat Bagi Pengguna

Perancangan permainan tersebut diharapkan dapat diimplementasikan menjadi sebuah permainan yang dapat memberikan pengetahuan serta informasi yang bermanfaat bagi pengguna.

c. Manfaat Bagi STMIK Palangka Raya

Hasil dari perancangan permainan ini dapat digunakan sebagai referensi dalam pembuatan permainan dengan model yang sejenis.

1.5 Metodologi Penulisan

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk penulisan Laporan Tugas Akhir ini adalah :

1.5.1 Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan yaitu dilakukan dengan mencari informasi dari berbagai sumber yang berhubungan dengan proses perancangan desain UI/UX menggunakan model *Lean UX*. Tujuannya untuk mendapatkan pemahaman bagaimana melakukan perancangan desain UI/UX yang baik menggunakan model *Leax UX* dan bagaimana

mengukurnya menggunakan *feedback* yang nantinya akan diberikan ke pengguna.

1.6 Penjelasan Istilah Kunci

1.6.1 Perancangan

Perancangan adalah suatu proses yang bertujuan menganalisis dan memberikan gambaran yang jelas untuk kebutuhan pemakai sistem yang akan datang dengan memanfaatkan informasi yang ada. Maka penulis memiliki ide untuk membuat rancangan game pengenalan permainan khas Kalimantan Tengah.

1.6.2 UI/UX

UI (User Interface) merupakan bagian dari komputer dan perangkat lunak yang dapat dilihat, didengar, disentuh, dan yang dapat dimengerti secara langsung oleh manusia. Maka dapat dikatakan bahwa *User Interface* adalah bagian dari komputer dan perangkat lunak yang mengatur tampilan antarmuka untuk pengguna dan memfasilitasi interaksi yang menyenangkan antar pengguna dengan sistem.

Sedangkan *UX (User Experience)* merupakan persepsi atau pengalaman seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk, sistem atau jasa. *User experience* menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap sebuah produk, sistem, atau jasa.

1.6.3 Game

Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing. Suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi yang rasional.

1.6.4 Permainan Khas

Permainan khas merujuk kepada jenis permainan yang unik dan khusus untuk suatu daerah, budaya, atau komunitas tertentu. Biasanya, permainan khas ini berkaitan erat dengan tradisi, warisan budaya, dan identitas masyarakat tempat permainan tersebut berasal. Permainan khas bisa beragam dalam bentuknya, termasuk permainan tradisional, olahraga tradisional, atau permainan yang dimainkan dalam acara-acara khusus. Tujuan dari permainan khas ini bisa bervariasi, mulai dari hiburan, mengajarkan nilai-nilai budaya, membangun keterampilan tertentu, hingga mempererat ikatan sosial antara anggota komunitas.

1.6.5 Kalimantan Tengah

Provinsi Kalimantan Tengah terletak di tengah gugus kepulauan Indonesia. Sebagai provinsi terluas kedua di Indonesia, daerah ini menyimpan sejuta pesona. Mulai dari alam, orang utan,

hingga kehidupan penduduk asli suku Dayak yang lengkap dengan upacara adat hingga kisah kepahlawanan Tjilik Riwut.

1.6.6 Model Lean UX

Lean UX adalah sebuah model yang membawa sebuah sifat nyata dari sebuah produk agar memiliki keberhasilan dan kesuksesan yang lebih cepat secara kolaboratif dan lintas fungsional dengan meminimalisir penekanan pada dokumentasi namun berfokus pada peningkatan pemahaman dari produk *experience* yang sedang dirancang.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Perancangan

Menurut Satzinger dkk dalam Rizqi Umar dkk (2017:108) perancangan adalah sekumpulan aktivitas yang menggambarkan secara rinci bagaimana sistem akan berjalan.

Menurut Rizky dalam Erwin Saputra (2018:7) perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya.

Berdasarkan pengertian yang disampaikan oleh Satzinger dkk dan Rizky, dapat diambil kesimpulan bahwa perancangan adalah serangkaian aktivitas yang bertujuan untuk menggambarkan secara rinci bagaimana suatu sistem akan berjalan. Proses perancangan melibatkan penggunaan teknik yang beragam dan melibatkan deskripsi tentang arsitektur, detail komponen, serta keterbatasan yang akan dihadapi dalam proses pengerjaannya. Dengan demikian, perancangan merupakan langkah penting dalam merencanakan dan mengatur implementasi suatu sistem dengan tujuan menghasilkan hasil yang diinginkan.

2.1.2 User Interface

User Interface adalah interaksi antara pengguna dengan komputer. Istilat lain dari *User Interface* adalah *Human Computer Interaction* (HCI) yang merupakan semua aspek dari interaksi antara pengguna dan komputer.

Menurut Roth dalam Wibawanto dkk (2018:60) desain antar muka (*user interface*) adalah seperangkat alat/elemen yang digunakan untuk memanipulasi objek digital.

Menurut Rauschenberger dkk dalam Wibawanto dkk (2018:60) menyatakan bahwa sebuah desain antar muka (*user interface*) dianggap bagus apabila dapat berfungsi dengan baik, tidak hanya mempertimbangkan aspek estetik saja. Dengan kata lain, dalam menentukan bentuk desain antar muka (*user interface*), tidak hanya dibutuhkan aspek estetik visual, namun juga harus mempertimbangkan aspek fungsi.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa *user interface* atau desain antarmuka pengguna adalah cara interaksi antara pengguna dengan komputer yang melibatkan semua aspek dari interaksi tersebut. Desain antarmuka yang baik tidak hanya mempertimbangkan aspek estetika visual tetapi juga aspek fungsi untuk memastikan antarmuka dapat berfungsi dengan baik. Desain antarmuka yang efektif harus memiliki seperangkat alat dan elemen yang memungkinkan pengguna untuk memanipulasi objek digital dengan mudah dan efisien.

2.1.3 User Experience

Menurut Moule dalam Dian Prajarini (2018:251) mengatakan bahwa *user experience* (UX) adalah kesatuan rangkaian reaksi pengguna dengan sebuah produk, layanan atau organisasi.

Menurut Wikipedia dalam Janu Saptari dkk (2018:29) pengalaman pemustaka (UX) adalah sikap, tingkah laku dan emosi pemustaka saat menggunakan suatu produk, sistem atau jasa. Pengalaman ini melibatkan persepsi individu berkaitan dengan manfaat yang dirasa, kemudahan yang didapat. UX sangat dinamis, seiring perjalanan waktu persepsi yang dirasakan pengguna bisa berubah sejalanan berubahnya lingkungan, kebiasaan dan nilai-nilai.

Dari kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa *User Experience* (UX) adalah keseluruhan dari rangkaian reaksi, sikap, tingkah laku, dan emosi pengguna saat menggunakan suatu produk, layanan, atau organisasi. Pengalaman pengguna ini melibatkan persepsi individu tentang manfaat dan kemudahan yang dirasakan dalam menggunakan produk tersebut. UX sangat dinamis dan bisa berubah seiring waktu, tergantung pada perubahan lingkungan, kebiasaan, dan nilai-nilai pengguna. Oleh karena itu, penting bagi pengembang produk untuk memperhatikan pengalaman pengguna agar produk yang dikembangkan dapat memberikan manfaat dan kemudahan yang diinginkan oleh pengguna.

Dalam buku Garret yang berjudul *"The Elements of User Experience: User Centered Design For The Web and Beyond"* menciptakan sebuah model untuk menjelaskan elemen dari *User Experience*. Garret membaginya menjadi 5 elemen, yaitu *strategy plane, scope plane, structure plane, skeleton plane, dan surface plane*.

a. *Strategy plane* adalah elemen yang berada pada level pertama.

   Pada elemen ini untuk mengetahui apa kebutuhan dari user *(user needs)* dan tujuan dari dibuatnya produk *(product objectives).*

b. *Scope plane* adalah elemen yang berada pada level kedua.

   Elemen ini terdiri dari *functional specifications* merupakan sekumpulan fitur apa saja yang akan ada di dalam produk dan

content requirements merupakan sekumpulan elemen konten apa saja yang akan ada di dalam produk.

c. *Structure plane* adalah elemen yang berada pada level ketiga.

Elemen ini terdiri dari *interaction design* dan *information architecture*. Pada *structure plane* ini, elemen konten dan fitur yang sudah ditentukan pada *scope plane* akan diatur lebih lanjut. *Interaction design* adalah kita mendefinisikan bagaimana sistem merespon terhadap apa yang user lakukan.

d. *Skeleton plane* adalah elemen yang berada pada level keempat.

Elemen ini terdiri dari *information design* yang merupakan penyajian dari informasi untuk memudahkan pemahaman, *interface design* merupakan pengaturan elemen *interface* sehingga memungkinkan user untuk mulai bisa berinteraksi dengan fungsi atau fitur dari produk, dan *navigation design* merupakan sekumpulan elemen screen yang memungkinkan *user* berpindah melalui *information architecture*.

e. *Surface plane* adalah elemen yang berada pada level kelima.

Elemen ini terdiri dari *sensory experience* yang diwujudkan dalam bentuk *high-fidelity design*. *High-fidelity design* merupakan design yang sudah sangat detail dari aspek warna, *font*, resolusi, dan lain-lain.

2.1.4 Game

Game berasal dari bahasa inggris yang berarti permainan. Menurut Drajat Edy Kurniawan dalam Jurnal Konseling GUSJIGANG (2017:98)

game atau permainan merupakan bentuk kegiatan untuk menghibur diri sendiri serta menghilangkan rasa penat dalam melakukan aktivitas keseharian.

Menurut Noviya Ervina Widara Santy (2018:3) permainan itu sendiri merupakan suatu latihan yang mana pesertanya terlibat dalam sebuah konteks dengan peserta lain (sekelompok orang). Dengan dikenai sejumlah peraturan.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa *game* atau permainan adalah suatu bentuk kegiatan yang dilakukan untuk menghibur diri dan menghilangkan rasa penat dari aktivitas keseharian. Permainan ini melibatkan sekelompok orang dan diatur dengan sejumlah peraturan. Dengan demikian, *game* atau permainan dapat dianggap sebagai sebuah latihan yang melibatkan interaksi antara peserta dan memberikan kesenangan serta tantangan bagi para pemainnya.

a. Unsur-Unsur *Game*

Game terdiri dari berbagai unsur dasar yang dipadukan sehingga menciptakan suatu pengalaman yang menarik, adapun komponen-komponen game antara lain :

1. Fitur

   Fitur merupakan suatu hal yang menggambarkan *game* kedalam bentuk yang dapat dilihat maupun dirasakan.

2. Gameplay

   Gameplay merupakan cara kerja suatu *game*, dimana fitur-fitur yang ada akan membentuk suatu *gameplay*.

3. Interface

   Interface merupakan semua bentuk tampilan yang ada pada sebuah game. *Interface* yang baik akan membuat pemainnya betah dan tidak bosan dalam memainkan *game*.

4. Aturan (rules)

   Rules merupakan sekumpulan aturan yang ada dalam memainkan sebuah *game*.

5. Desain level

   Desain level merupakan tingkat kesulitan yang menggambarkan jalan cerita pada sebuah *game*.

2.1.5 Permainan Khas

Menurut Dharmamulja dalam Puput Widodo dan Ria Lumintuarso (2017:184) permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolahraga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan, serta ketangkasan.

Menurut K. Dewi, dkk dalam Puput Widodo dan Ria Lumintuarso (2017:185) permainan tradisional merupakan permainan yang mirip dengan olahraga yakni memiliki aturan main yang memberikan kesenangan, kegembiraan, dan tantangan.

Berdasarkan kutipan diatas maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki nilai budaya yang besar bagi anak-anak. Permainan tradisional tidak hanya memberikan kesenangan, kegembiraan, dan tantangan seperti halnya olahraga, tetapi juga memungkinkan anak-anak untuk berfantasi, berekreasi, berkreasi, dan berolahraga. Selain itu, permainan tradisional juga berfungsi sebagai sarana latihan untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan, dan ketangkasan. Oleh karena

itu, permainan tradisional dapat dianggap sebagai bagian penting dari warisan budaya yang perlu dijaga dan dilestarikan.

a. Macam-Macam Permainan Khas Kalimantan Tengah

1. Bagasing/Habayang

   Bagasing ini seperti gasing pada umumnya. Tetapi gasing disini terbuat dari batang atau pohon karet. Biasanya bermain dalam 2 mode yakni adu lama dan adu tikam. Dalam adu lama, gasing yang paling lama berputar itulah yang keluar sebagai pemenang. Sedang dalam adu tikam, satu gasing di mainkan terlebih dahulu baru kemudian lawan akan melemparkan gasingnya hingga mengenai gasing yang sedang berputar, dan yang bisa bertahan adakah pemenangnya.

2. Egrang

   Egrang adalah alat permainan tradisional yang terbuat dari dua batang bambu dengan ukuran selengan orang dewasa, sedangkan untuk tumpukan bawah bambunya agak besar. Egrang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi

3. Balian Sakei Uei/Panjat Pinang

   Permainan panjat pinang adalah salah satu lomba tradisional yang sangat populer pada saat perayaan hari kemerdekaan indonesia. Di Indonesia permainan panjat pinang sudah menjadi permainan tradisional yang sangat legendaris dan masih sangat populer sampai

saat ini. Permainan panjat pinang menjadi permainan yang ditunggu peserta saat perayaan kemerdekaan Indonesia.

4. Manyipet

Dahulu menyipet bukan jenis olahraga, namun menyipet sebagai salah satu jenis pekerjaan yang bertujuan untuk menambah variasi jenis lauk atau sekaligus untuk membasmi hama tanaman (berburu babi). Menyipet merupakan salah satu senjata bagi orang Dayak, disamping untuk melindungi diri dari serangan musuh juga sebagai senjata untuk berburu.

5. Sepak Sawut

Sepak sawut atau sepak bola api merupakan salah satu adat masyarakat suku Dayak yang dahulunya digunakan sebagai ritual adanya kematian. Tradisi ini dimaksudkan untuk mengusir roh-roh jahat dengan cara menjadikan bola api sebagai alat untuk menakut-nakuti roh jahat. Sepak sawut menggunakan kelapa kering yang terlebih dahulu dipukul-pukul agar empuk kemudian direndam di minyak tanah beberapa menit agar mampu menghasilkan api yang besar atau tinggi. Semakin tinggi api maka semakin bagus, agar roh jahat pun menjadi lebih takut.

6. Tembak Tutus

Tembak tutus adalah nama sebuah permainan masyarakat Kalteng, menurut informasi permainan ini berasal dari kawasan sungai Kahayan dan Kapuas. Tembak tutus berasal dari Bahasa

Dayak ngaju yang terdiri atas dua kata, yaitu tembak dan tutus. Tembak artinya bedil dan tutus berarti tusuk atau tekan. Jadi tembak tutus adalah nama permainan yang terbuat dari bambu yang dapat mengeluarkan bunyi letupan.

7. Lawang Sakepeng

   Lawang Sakepeng merupakan salah satu kegiatan yang ada pada upacara kawin adat. Kegiatan ini dilakukan ketika pengantin pria akan menuju atau masuk kerumah mempelai wanita. Dihalaman rumah mempelai wanita dibuat sejenis pintu gerbang yang terbuat dari dari kayu dengan kisaran lebarnya 1,5 meter dan tingginya 2 meter. Bagian atas gapura atau gerbang ini dihiasi dengan hiasan burung tingang dan diukir tanaman rambat. Kedua sisinya juga dihiasi dengan janur atau daun kelapa muda serta telawang (perisai suku Dayak).

8. Balogo

   Olahraga balogo merupakan jenis permainan anak-anak tempo dulu sebagai pengisi waktu sehabis panen padi atau pada acara-acara adat, namun sekarang permainan seperti itu anak-anak sudah tidak mau lagi melakukannya, mereka lebih asyik bermain permainan eletronik.

2.1.6 Model Lean UX

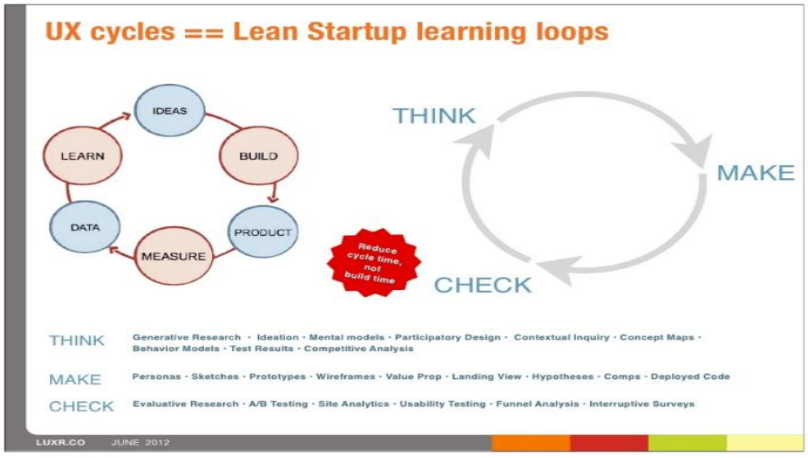
Menurut Gothelf dan Josh dalam Erwin Saputra (2018:12) Lean UX adalah suatu metode perancangan UI/UX yang mengurangi penekanan pada deliverable atau menyederhanakan teknik dokumentasi konvensional dalam perancangan menjadi komponen yang penting saja yang digunakan

untuk membuat pekerjaan lebih cepat dengan intensis tinggi dan lebih berfokus pada actual experience yang akan didesain.

Menurut Gothelf dalam Yoga Adhipratama (2018:27) lean ux adalah sebuah metode yang membawa sebuah sifat nyata dari sebuah produk agar memiliki keberhasilan dan kesuksesan yang lebih cepat secara kolaboratif dan lintas fungsional dengan meminimalisir penekanan pada dokumentasi namun berfokus pada peningkatan pemahaman dari product experience yang sedang dirancang.

Berdasarkan kutipan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa Lean UX adalah sebuah metode perancangan UI/UX yang mengurangi penekanan pada *deliverable* atau dokumentasi konvensional dalam perancangan. Metode ini bertujuan untuk mempercepat pekerjaan dengan intensitas tinggi dan fokus yang lebih besar pada pengalaman aktual yang akan dirancang. Lean UX juga mendorong kolaborasi dan kerja lintas fungsional dengan meminimalkan penekanan pada dokumentasi dan lebih berfokus pada pemahaman yang lebih baik tentang pengalaman produk yang sedang dirancang. Dengan pendekatan ini, produk dapat memiliki kesuksesan dan keberhasilan yang lebih cepat.

Berikut adalah gambaran sederhana proses Lean UX :



Gambar 2. 1 Konsep Lean UX

Ada tiga tahapan dalam Lean UX :

a. *Think*

Think adalah sebuah proses berpikir atau *brainstorming* yang dilakukan untuk memikirkan aspek apa saja yang harus dikembagkan berdasarkan *feedback* para pengguna, *customer research*, pembanding dengan kompetitor dan observasi terhadap produk.

b. *Make*

Setelah melalui *fase brainstorm*, Langkah selanjutnya adalah membuat fitur baru sebuah produk berdasarkan hasil brainstorming tadi. Pembuatan fitur baru ini harus mampu menyelesaikan permasalahan yang ada.

c. *Check*

Seteah melakukan pengerjaan lean UX maka akan dilakukan tes menggunakan berbagai macam *tool* seperti UX survey dan A/B testing. Tujuannya agar melihat apakah hipotesis yang dilakukan sudah terbukti benar. Selain itu, agar bisa tahu bagaimana respon pelanggan terhadap fitur baru yang sudah dibuat. Jika hasilnya kurang memuaskan, maka harus mengulang ke proses awal.

Model Lean UX memiliki 4 tahapan dalam merancang dan mengembangkan sebuah sistem berdasarkan keinginan pengguna. Tahapan dalam model Lean UX yaitu *Declare Assumption*, *Create*

An Minimum Viable Product (MVP), Run An Experiment, Feedback and Research sebagai berikut:

a. *Declare Assumption*

Declare Assumption merupakan membuat daftar-daftar asumsi permasalahan yang berdasarkan penjelasan dari user untuk memecahkan masalah. Daftar-daftar asumsi berisi pertanyaan mengenai pendapat dan masalah yang dialami user saat menggunakan sistem informasi Tugas Akhir.

Pada tahap declare assumption dilakukan enam tahapan yaitu:

1. *Problem Statement* merupakan mendefinisikan masalah apa yang akan dihadapi pengguna dan tujuan dibuat sistem.
2. *Assumptions Worksheet* merupakan pertanyaan-pertanyaan yang akan dibuat dan menghasil asumsi dari problem statement.
3. *Prioritizing Assumptions* merupakan pemeringkatan prioritas asumsi berdasarkan pemahaman tingkat resik.
4. *Hypotheses* merupakan pembuatan hipotesis yang berisi pertanyaan spekulasi yang diyakini benar dengan kemungkinan mendapatkan *feedback* dari pengguna.
5. *Proto-persona* merupakan model pengguna yang telah menggunakan sistem Tugas Akhir.

6. *Collaborative Design* merupakan membuat sketsa kasar *(low-fidelity sketch)* sistem yang akan dikembangkan berdasarkan kebutuhan pengguna. Setelah itu, dibuat *style guide* untuk sistem yang akan dibangun.

b. *Create An Minimum Viable Product (MVP)*

Create An MVP (Minimum Viable Product) merupakan tahapan dalam membuat prototipe yang dapat mensimulasikan pengguna untuk merasakan aplikasi yang dikembangkan sesuai dengan hipotesis yang dibuat benar, harus dibuang, atau diperbaiki.

c. *Run An Experiment*

Run an experiment merupakan tahapan proses pengujian *prototype* yang dibuat pada tahap MVP. Pengujian ini dilakukan dengan *demond and previews* dengan melakukan percobaan dan mendapatkan *feedback* terhadap aplikasi.

d. *Feedback and Research*

Feedback and Research merupakan tahap MVP yang akan diuji dan divalidasi oleh pengguna. Tujuan dilakukan pengujian agar pengguna mampu menggunakan sistem secara baik tanpa mengalami kesulitan dari tugas yang diberikan.

2.1.7 Figma

Figma adalah alat desain yang sering digunakan untuk membuat tampilan aplikasi mobile, desktop, dan website. Dapat digunakan di Windows, Linux, dan macOS dengan koneksi internet. Biasanya digunakan oleh para profesional UI/UX dan bidang serupa. Figma memiliki fitur yang lengkap seperti Adobe XD, namun keunggulannya terletak pada kemampuan kolaborasi secara bersama-sama meskipun dilokasi berbeda. Ini memungkinkan kerja kelompok yang efisien, membuatnya menjadi pilihan populer bagi para desainer UI/UX untuk membuat *prototipe* website atau aplikasi dengan cepat dan efektif..



Gambar 2. 2 Figma

2.1.8 Warna

Warna adalah fenomena visual yang terjadi ketika cahaya terlihat dalam spektrum yang berbeda. Warna memiliki beberapa arti dan makna, yang dapat berbeda-beda tergantung pada konteks budaya, psikologi, dan penggunaannya dalam berbagai bidang. Berikut adalah beberapa arti umum yang terkait dengan warna:

a. Merah : Semangat, Kuat, Penting, Agresif
b. Biru : Kalem, Santai, Aman, Terpercaya
c. Hijau : Alami, Segar, Stabil
d. Kuning : Bahagia, Bersahabat, Mengingatkan
e. Orange : Ceria, Segar, Murah
f. Ungu : Mewah, Romantis, Misterius
g. Pink : Feminim, Muda
h. Coklat : Alami, Tradisional
i. Hitam : Kuat, Tajam
j. Putih : Bersih, Sederhana, Suci
k. Abu-abu : Formal, Netral

2.2 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan digunakan sebagai bahan acuan untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Tabel penelitian yang relevan terdapat pada tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Penelitian Yang Relevan

No	Penulis dan Tahun	Topik Penelitian	Hasil	Perbedaan
1	2	3	4	5
1	Muchlisa (2016)	Rancang Bangun Aplikasi E-commerse Berbasis Web Service (Studi Kasus : Toko Cinderamata "Wisata" Makasar)	Hasil Penelitian ini adalah aplikasi e-commerce pada toko Cinderamata.	Dalam penelitian ini saya hanya sebatas perancangan UI/UX berbasis desktop.
2	Siti Yulianti &	Implementasi dan Evaluasi Sistem	Hasil dari penelitian ini	Dalam Penelitian ini,

No	Penulis dan Tahun	Topik Penelitian	Hasil	Perbedaan
	Dede Abdul Rasid (2017)	Informasi Akademik Sekolah Dasar Negeri 6 Dengan Pendekatan User Experience (UX)	adalah Sistem Informasi Akademik yang bersifat Multi user sehingga bisa digunakan beberapa user dengan hak akses yang berbeda.	dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif implementasi sistem informasi akademik tersebut maka dilakukan pengujian dengan menerapkan pendekatan User Experience (UX).
3	Ricky Fajar Maulana (2017)	Pengembangan Aplikasi IPB Connect Modul Alumni dan Mahasiswa Berbasis WEB Menggunakan Lean UX	Hasil dari penelitian ini adalah merancang antarmuka dengan teknik code-fidelity dengan konsep hand-coded prototype untuk mengetahui feedback dari user, sehingga mendapatkan hasil antarmuka yang sesuai dengan pengguna dan fungsi fitur yang ada	Pada penelitian ini, pembuatan antarmuka dilakukan dengan menggunakan metode Lean UX,dimana salah satu tahap metode ini dilakukan penelitian observasi untuk mendapatkan fitur apa saja yang diperlukan oleh pengguna.

Dari penelitian yang relevan dapat diambil kesimpulan perbedaan, penelitian ini fokus pada perancangan UI/UX berbasis desktop dan pengujian efektivitas sistem informasi akademik menggunakan pendekatan *User Experience* (UX). Metode Lean UX digunakan dalam pembuatan antarmuka, dengan tahap

observasi untuk mengidentifikasi fitur yang diperlukan oleh pengguna. Hasil tersebut memberikan wawasan yang berharga mengenai pengalaman pengguna, yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas sistem informasi akademik.

BAB III
PEMBAHASAN

3.1 Analisa Masalah

Sebelum permainan elektronik atau yang biasa disebut permainan *online* berkembang dikalangan masyarakat, permainan tradisional sangat banyak diminati dan digemari oleh masyarakat.

Tetapi seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi yang sangat pesat pada dunia yang global ini, maka tidak dapat dipungkiri lagi bahwa dalam beberapa tahun terakhir, permainan tradisional mulai terlupakan dikalangan masyarakat.

3.2 Penyelesaian Masalah

Dalam perancangan *game* pengenalan permainan tradisional khas Kalimantan Tengah model Lean UX hanya membutuhkan data informasi. Tujuannya adalah memberikan informasi kepada pengguna agar dapat mengingat kembali permainan tradisional yang telah terlupakan, terutama bagi remaja yang lebih tertarik pada budaya modern. Dengan desain UI/UX yang tepat, maka pengguna dapat dengan mudah mempelajari dan terlibat dalam permainan-permainan tradisional tersebut.

3.3 Membuat Minimun Viable Product (MVP)

Pada tahap pembuatan MVP diawali dengan perancangan *wireframe*. *Wireframe* dibuat dalam versi desktop. Langkah selanjutnya adalah desain MVP yang dirancang berdasarkan hasil dari asumsi sebelumnya.

3.3.1 *Storyline*

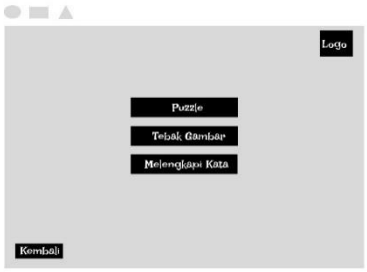
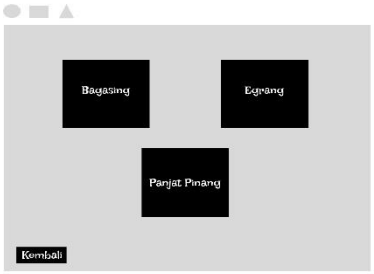
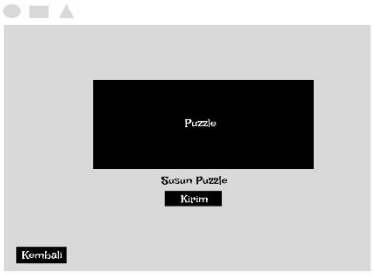
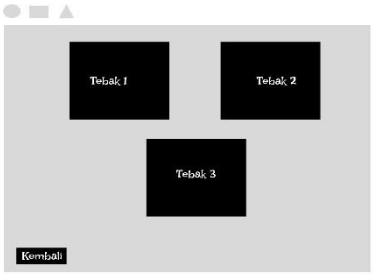
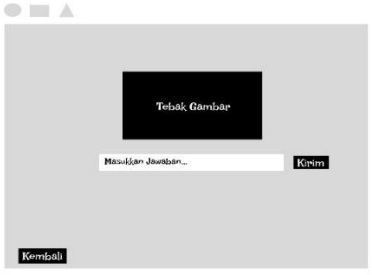
Bercerita tentang permainan tradisional Kalimantan Tengah yang perlahan menghilang dikalangan masyarakat jaman sekarang. Dimana pemain akan melewati rintangan seperti melengkapi kata, menyusun puzzle, dan menebak gambar pada permainan tersebut.

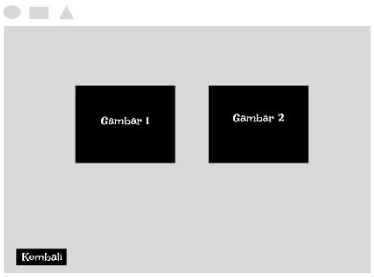
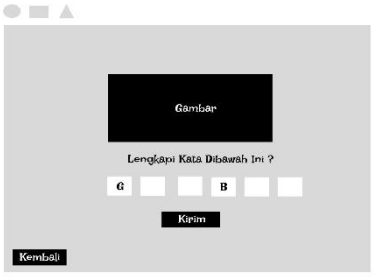
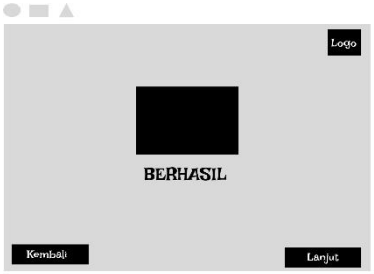
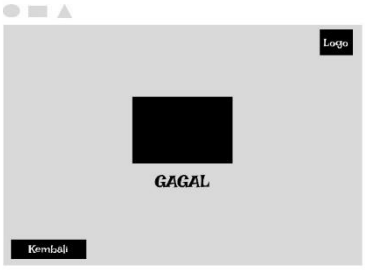
3.3.2 *Storyboard*

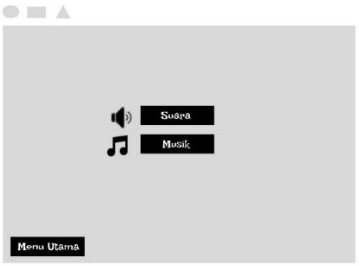
Storyboard terdiri dari *scane splash screen*, *scane* menu utama, *scane* menu mulai, *scane* menu permainan, *scane* menu tentang, *scane* menu pengaturan, *scane* menu berhasil, *scane* menu gagal, dan *scane* menu keluar.

Tabel 3. 1 *Storyboard* Permainan

No	Nama	Desain	Keterangan
1	*Scane splash screen*		1. Menampilan nama pembuat. 2. Logo 3. Lanjut ke menu utama.
2	Menu utama		1. Logo 2. Judul permainan 3. Tombol mulai 4. Tombol Tentang 5. Tombol pengaturan 6. Tombol keluar.

No	Nama	Desain	Keterangan
3	Menu Mulai		1. Logo 2. Menampilkan pilihan permainan yang ingin dimainkan 3. Tombol Kembali.
4	Pilih Puzzle		1. Menampilkan Pilihan Puzzle 2. Tombol Kembali.
5	Puzzle		1. Permainan Puzzle 2. Tombol Kirim 3. Tombol Kembali.
6	Pilih Tebak Gambar		1. Menampilkan Pilihan Tebak Gambar 2. Tombol Kembali.
7	Tebak Gambar		1. Menampilkan permainan yang dipilih 2. Memasukkan jawaban. 3. Tombol Kirim 4. Tombol Kembali.

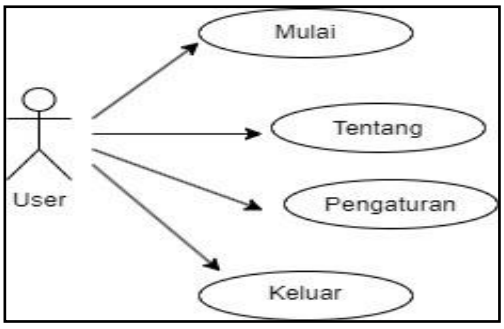
No	Nama	Desain	Keterangan
8	Pilih Melengkapi Kata		1. Menampilkan Pilihan Permainan 2. Tombol Kembali.
9	Melengkapi Kata		1. Menampilkan Permainan 2. Isian Untuk Jawaban 3. Tombol Kirim 4. Tombol Kembali.
10	Berhasil		1. Menampilkan *Icon* Berhasil 2. Tombol Lanjut Untuk Permainan Selanjutnya 3. Tombol Kembali.
11	Gagal		1. Menampilkan *Icon* Gagal 2. Tombol Kembali.
12	Tentang		1. Tentang Permainan 2. Tombol Menu Utama.

No	Nama	Desain	Keterangan
13	Pengaturan		1. Suara Permainan 2. Musik Permainan 3. Tombol Menu Utama.
14	Keluar		1. Keluar Permainan.

3.3.3 Desain Proses

l. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram merupakan gambaran dan perilaku *user* saat menggunakan sistem. *Use Case Diagram* berisi menu yang ada pada permainan tradisional Kalimantan Tengah.



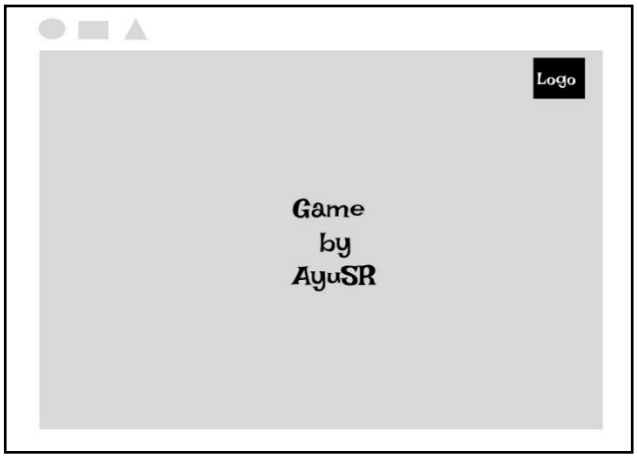
Gambar 3. 1 *Use Case* Diagram

3.3.4 Perancangan *Wireframe*

Tahapan ini merupakan proses perancangan desain *prototipe*. Tahap ini memiliki tujuan untuk menyusun kerangka tata letak dan memberikan gambaran mengenai konten serta fitur-fitur yang akan ada pada permainan. *Wireframe* dirancang menggunakan Figma.

a. Menu *Splash Screen*

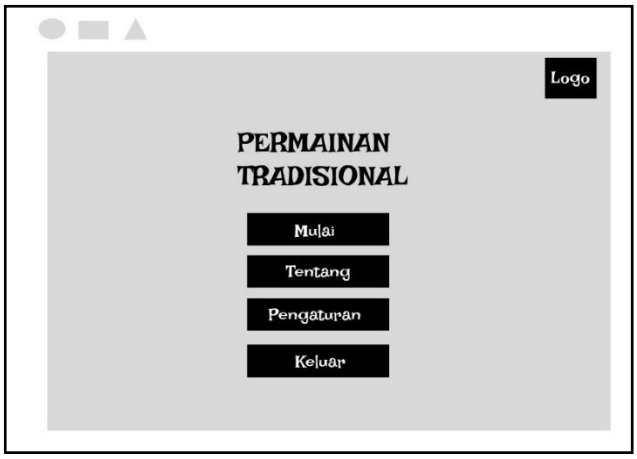
Tampilan awal permainan yaitu *splash screen* merupakan menu awal saat membuka aplikasi.



Gambar 3. 2 *Splash Screen*

b. Menu Utama

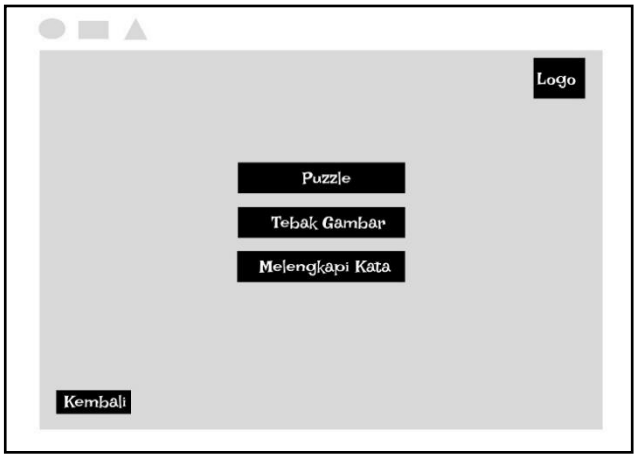
Tampilan awal menu utama terdapat logo permainan, judul permainan, tombol “Mulai” untuk melanjutkan permainan, tombol “Tentang” untuk meliat tentang permainan, tombol “Pengaturan” untuk mengatur suara dan musik permainan, tombol “Keluar” untuk keluar dari permainan.



Gambar 3. 3 Menu Utama

c. Tampilan Menu Mulai

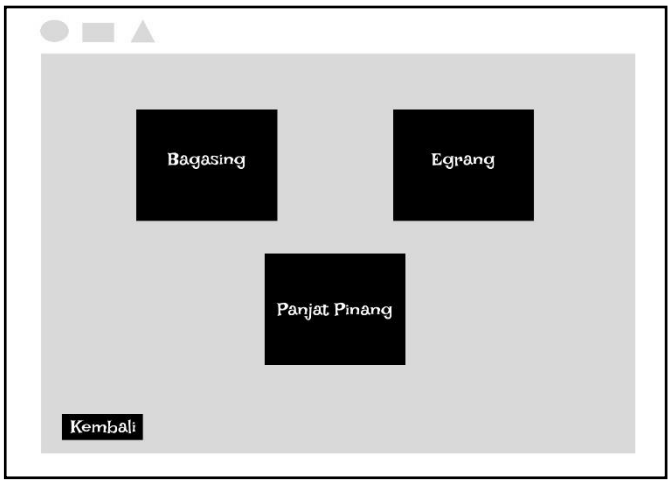
Menu mulai berisi pilihan permainan yang ingin dimainkan dan tombol “Kembali” untuk ke menu utama.



Gambar 3. 4 Menu Mulai

d. Menu Pilih Puzzle

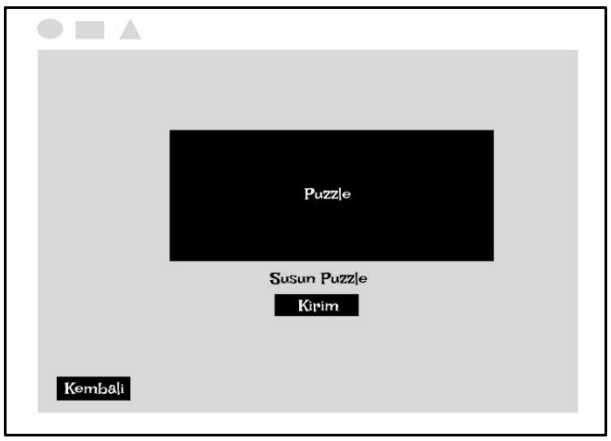
Menu puzzle berisi tiga pilihan permainan tradisional yang Ingin dimainkan dan tombol “Kembali” untuk Kembali ke menu awal.



Gambar 3. 5 Menu Pilih Puzzle

e. Menu Puzzle

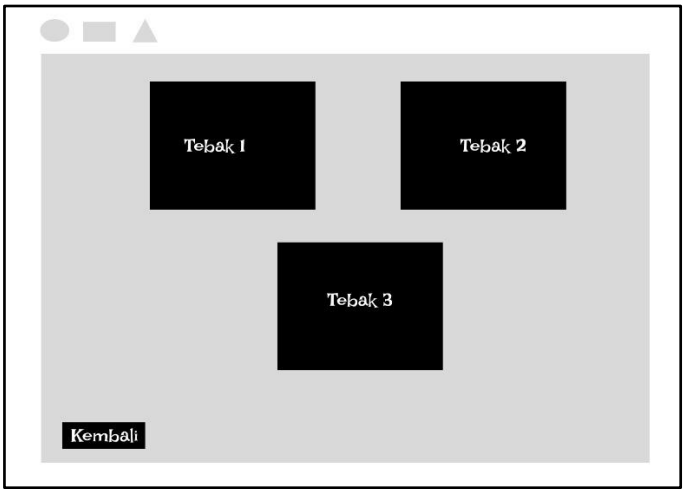
Menu Puzzle terdapat puzzle yang akan dimainkan dan tombol “kirim” untuk menyelesaikan permainan, serta tombol “Kembali” jika Ingin kembali ke menu pilih permainan.



Gambar 3. 6 Puzzle

f. Menu Pilih Tebak Gambar

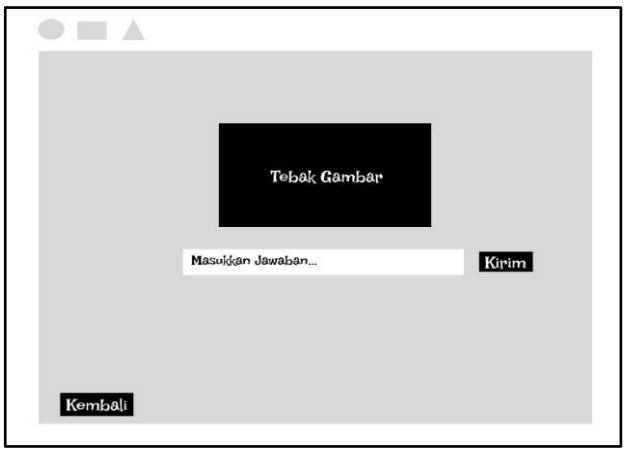
Menu ini berisi tiga permainan tebak gambar yang Ingin dimainkan dan tombol “Kembali” jika ingin ke menu awal.



Gambar 3. 7 Menu Pilih Tebak Gambar

g. Menu Tebak Gambar

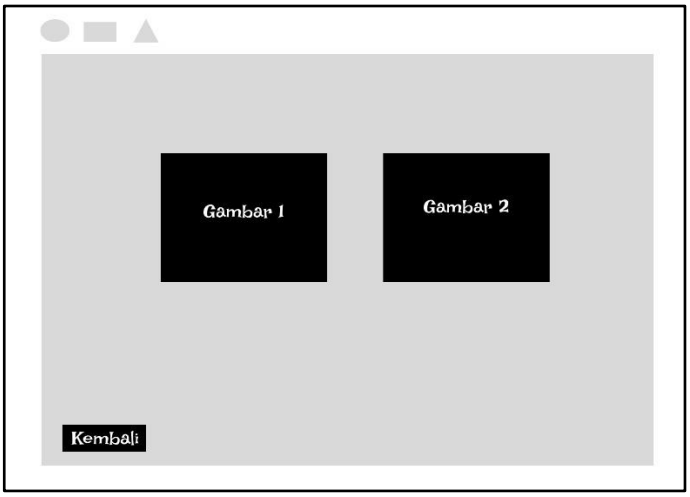
Pada menu tebak gambar terdapat gambar yang akan ditebak serta tombol “kirim” jika sudah menjawab dan tombol “kembali” jika ingin kembali ke pilih permainan.



Gambar 3. 8 Tebak Gambar

h. Menu Pilih Melengkapi Kata

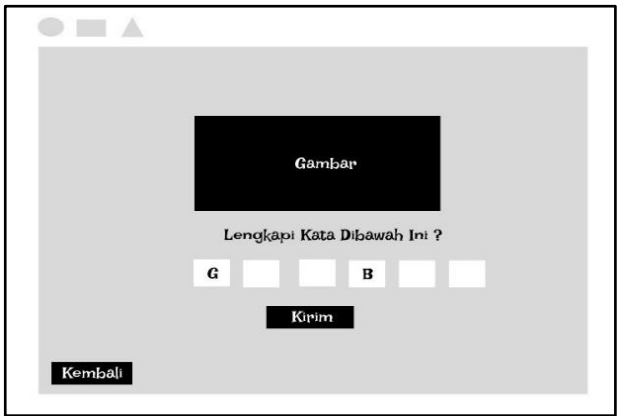
Menu ini terdapat tiga pilihan permainan melengkapi kata dan tombol “Kembali” untuk Kembali ke menu awal.



Gambar 3. 9 Menu Pilih Melengkapi Kata

i. Menu Melengkapi Kata

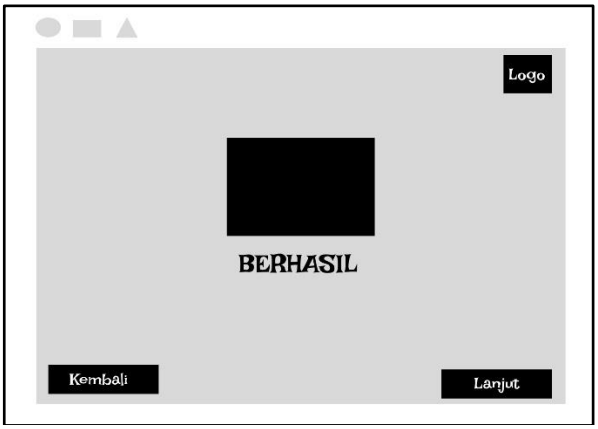
Pada menu melengkapi kata terdapat gambar untuk dilengkapi kata yang sudah tersedia, tombol “kirim” untuk mengirim jawaban, dan tombol “kembali” jika Ingin kembali ke menu pilih permainan.



Gambar 3. 10 Melengkapi Kata

j. Menu Berhasil

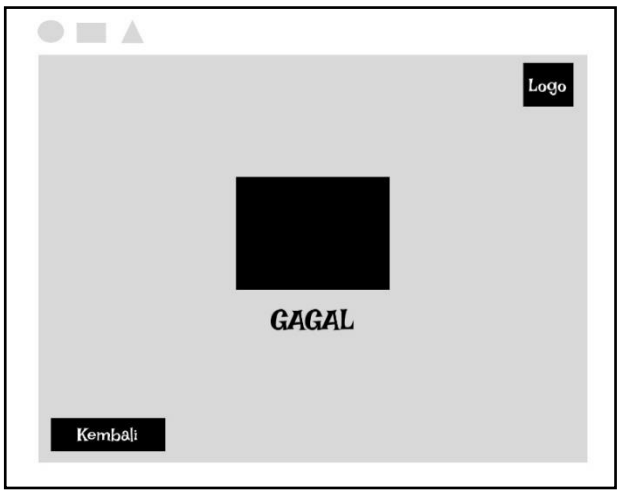
Apabila benar menjawab pertanyaan pada salah satu permainan maka akan muncul menu berhasil. Menu berhasil berisi tombol “Kembali” untuk ke menu awal dan tombol “Lanjut” untuk ke permainan selanjutnya.



Gambar 3. 11 Menu Berhasil

k. Menu Gagal

Sebaliknya jika salah menjawab pertanyaan maka akan muncul menu gagal. Menu gagal berisi logo dan tombol "Kembali" untuk ke menu awal.



Gambar 3. 12 Menu Gagal

l. Menu Tentang

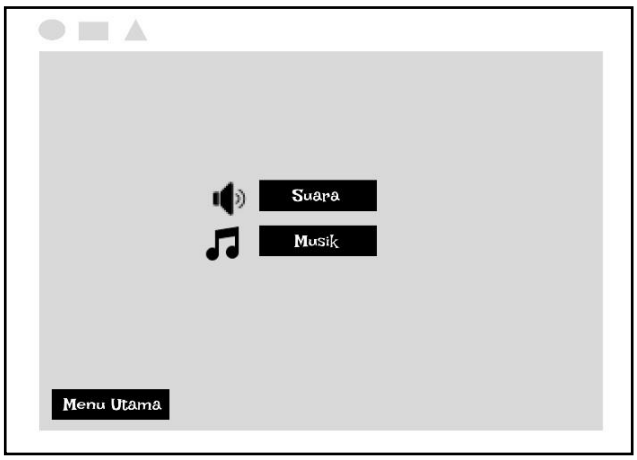
Menu "Tentang" berisi tentang permainan dan tombol "menu utama" untuk "kembali" ke menu awal.



Gambar 3. 13 Menu Tentang

m. Menu Pengaturan

Menu “Pengaturan” berisi icon musik untuk mengatur suara musik dan *icon* suara untuk mengatur suara permainan, tombol “Menu Utama” untuk kembali ke menu awal.



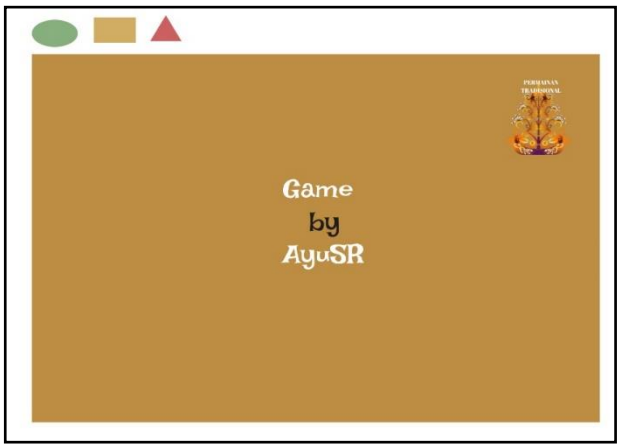
Gambar 3. 14 Menu Pengaturan

3.3.5 Desain Rancangan UI/UX

Wireframe yang sudah dibuat akan diubah menjadi UI/UX sebagai acuan untuk membuat perancangan permainan tradisional Kalimantan Tengah. UI/UX dibuat menggunakan Figma.

a. Menu *Splash Screen Mockup*

Tampilan awal permainan yaitu *splash screen* merupakan menu awal saat membuka aplikasi. Dengan logo, field dasar putih (FFFFFF) dan coklat (BD8D44), teks yang digunakan “Irish Grover” ukuran teks 64, warna putih dan hitam.



Gambar 3. 15 *Splash Screen Mockup*

b. Menu Utama *Mockup*

Tampilan awal menu utama terdapat logo, judul permainan dengan teks "Irish Grover" ukuran teks 64, warna teks putih. Terdapat tiga button hijau (Mulai, Pengaturan dan Keluar) teks warna putih dengan ukuran 40.



Gambar 3. 16 Menu Utama *Mockup*

c. Tampilan Menu Mulai *Mockup*

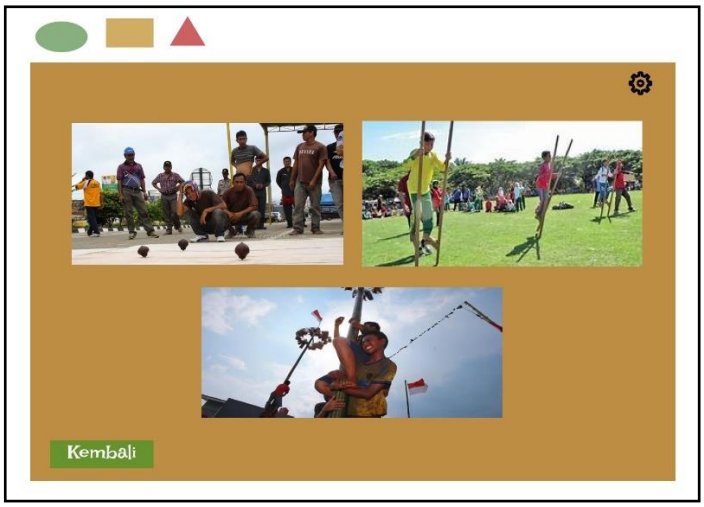
Menu mulai berisi logo, tiga pilihan permainan dengan button hijau (66932E) dan button hijau "kembali" untuk ke menu utama.



Gambar 3. 17 Menu Mulai *Mockup*

d. Menu Pilih Puzzle *Mockup*

Menu pilihan puzzle berisi tiga permainan yaitu bagasing/habayang, egrang, dan balian sakei uei/panjat pinang. Warna dasar yang digunakan yaitu coklat (BD8D44) dan tombol hijau “Kembali” (66932E).



Gambar 3. 18 Menu Pilih Puzzle *Mockup*

e. Puzzle Bagasing/Habayang

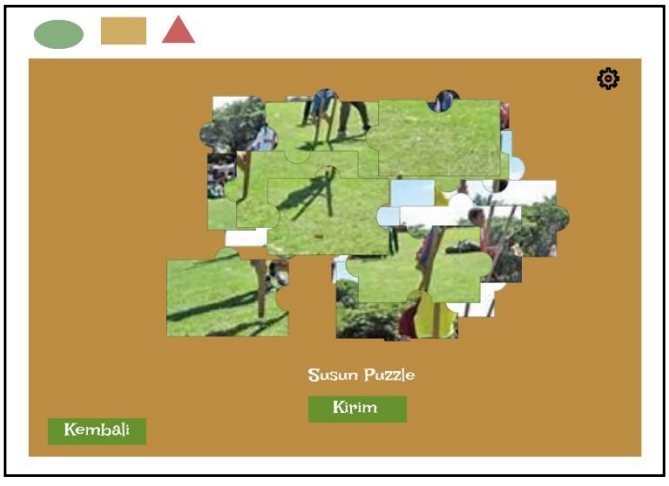
Pada Menu pilihan ini terdapat gambar permainan bagasing yang akan disusun menjadi gambar yang utuh. Tombol “Kembali” dan tombol “Kirim” untuk memeriksa apakah puzzle yang disusun benar atau salah.



Gambar 3. 19 Menu Pilih Puzzle 1 *Mockup*

f. Puzzle Egrang

Pada menu ini tampilannya masih sama hanya yang membedakan yaitu pilihan puzzle yang akan disusun.



Gambar 3. 20 Menu Pilih Puzzle 2 *Mockup*

g. Puzzle Balian Sakei Uei/Panjat Pinang

Tampilan yang terakhir yaitu permainan puzzle balian sakei uei/panjat pinang, tampilannya masih sama seperti yang sebelumnya dan yang membedakan yaitu permainan yang dimainkan.



Gambar 3. 21 Menu Pilih Puzzle 3 *Mockup*

h. Menu Pilih Tebak Gambar *Mockup*

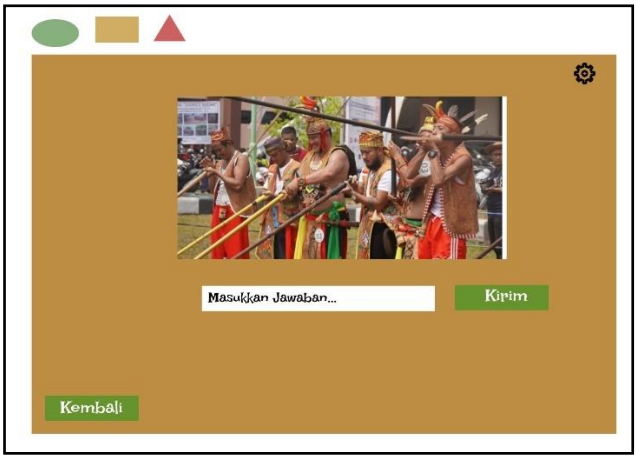
Pada menu tebak gambar ini terdapat tiga pilihan permainan yang akan ditebak. Tombol hijau “Kemali” (66932E) untuk Kembali ke menu awal dan *icon* pengaturan.



Gambar 3. 22 Menu Pilih Tebak Gambar *Mockup*

i. Tebak Gambar Manyipet

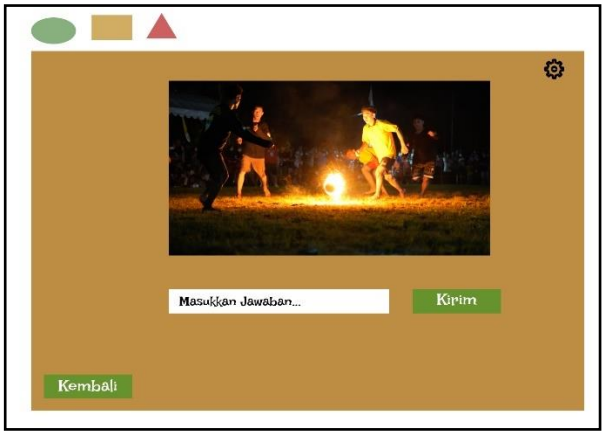
Pada tampilan tebak gambar terdapat salah satu permainan yang akan ditebak, *icon* pengaturan untuk mengatur suara dan musik dari permainan, tombol "Kirim" untuk mengkonfirmasikan jawaban yang telah ditebak, dan tombol hijau "Kembali" untuk ke menu awal.



Gambar 3. 23 Menu Pilih Tebak Gambar 1 *Mockup*

j. Tebak Gambar Sepak Sawut

Pada tampilan selanjutnya masih sama dengan tampilan awal, yang membedakan hanya permainan yang akan ditebak.



Gambar 3. 24 Menu Pilih Tebak Gambar 2 *Mockup*

k. Tebak Gambar Tembak Tutus

Pada tampilan terakhir yaitu tampilan permainan tembak tutus.



Gambar 3. 25 Menu Pilih Tebak Gambar 3 *Mockup*

l. Menu Pilih Melengkapi Kata *Mockup*

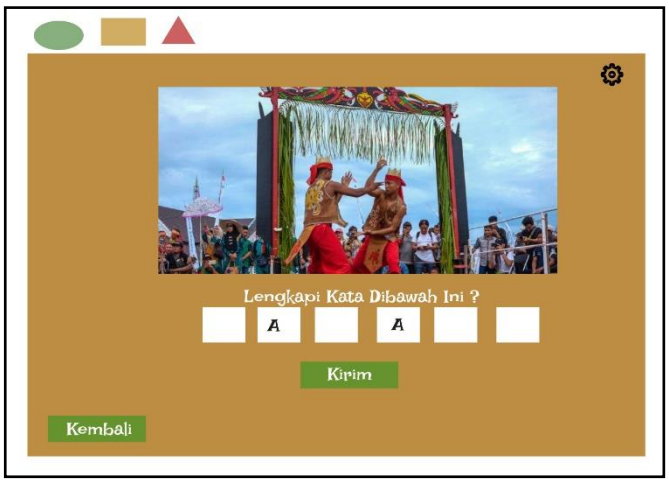
Pada pilihan permainan yang terakhir ini hanya terdapat dua tampilan pilihan permainan yaitu lawang sakepeng dan balogo. Tombol “kembali” untuk ke menu awal dan *icon* pengaturan untuk mengatur suara dan musik permainan.



Gambar 3. 26 Menu Pilih Melengkapi Kata *Mockup*

m. Melengkapi Kata Lawang Sakepeng

Pada menu melengkapi kata ini terdapat perbedaan pada kotak isian jawaban dan untuk tampilan masih sama seperti tampilan permainan sebelumnya,



Gambar 3. 27 Menu Pilih Melengkapi Kata 1 *Mockup*

n. Melengkapi Kata Balogo

Menu selanjutnya masih sama saja dan perbedaanya pada permainan yang akan ditebak.



Gambar 3. 28 Menu Pilih Melengkapi Kata 2 *Mockup*

o. Menu Berhasil *Mockup*

Tampilan berhasil muncul apabila bisa menjawab permainan yang dimainkan. Dengan logo, field dasar putih (FFFFFF) dan coklat (BD8D44), teks yang digunakan “Irish Grover” ukuran teks 64, tombol “Kembali” untuk ke menu awal, tombol “Lanjut”.



Gambar 3. 29 Menu Berhasil *Mockup*

p. Menu Gagal *Mockup*

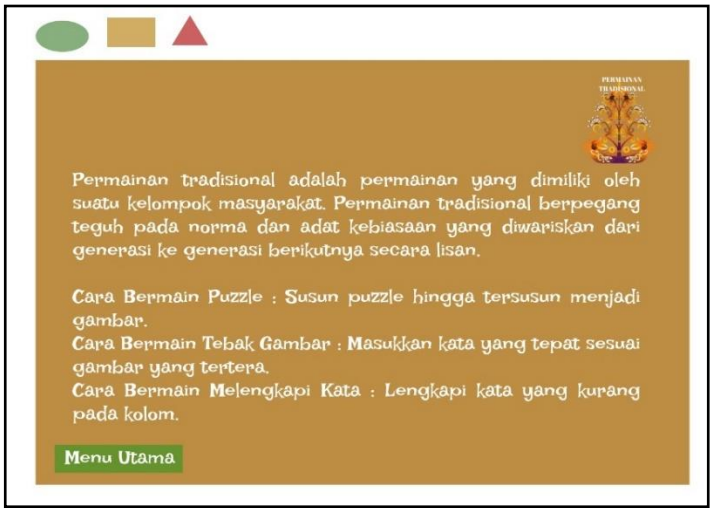
Tampilan gagal muncul apabila gagal menjawab permainan yang dimainkan. Untuk tampilan sama seperti tampilan berhasil, tombol “Kembali” untuk ke menu awal.



Gambar 3. 30 Menu Gagal *Mockup*

q. Menu Tentang *Mockup*

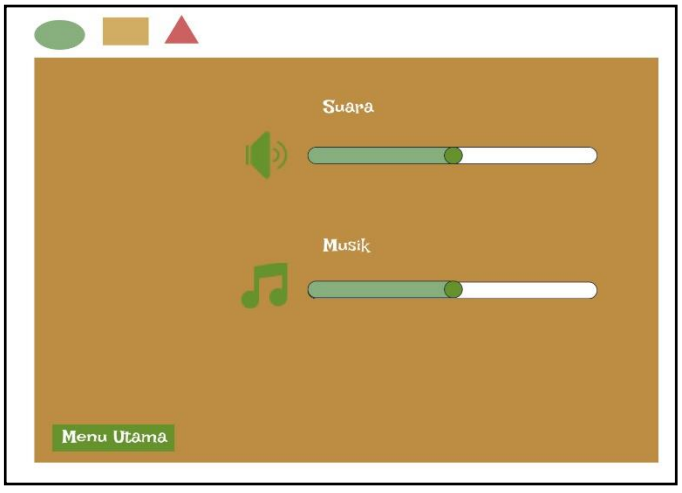
Menu “Tentang” berisi logo, tentang permainan dan button hijau “menu utama” untuk kembali ke menu awal.



Gambar 3. 31 Menu Tentang *Mockup*

r. Menu Pengaturan *Mockup*

Menu “Pengaturan” berisi icon suara untuk mengatur suara permainan dan icon musik untuk mengatur suara musik, button “Menu Utama” untuk kembali ke menu awal.



Gambar 3. 32 Menu Pengaturan *Mockup*

3.4 Run An Experiment

Tahap selanjutnya yaitu pengujian MVP.

3.4.1 *Pengujian MVP*

Pada tahap ini, akan dilakukan pengujian terhadap setiap menu yang ada dan dilakukan secara mandiri. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa *Minimum Viable Product* (MVP) yang telah dibuat sesuai dengan harapan dan dapat berjalan dengan baik. Pengujian ini akan memeriksa kinerja dan fungsionalitas setiap tampilan, tanpa ketergantungan satu sama lain. Dengan melakukan pengujian ini, diharapkan dapat mengidentifikasi dan memperbaiki potensi masalah atau bug yang mungkin muncul dalam setiap menu.

3.5 *Feedback And Research*

3.5.1 *Analisis Deskriptif*

Analisis *deskriptif* pada tahap pengujian mandiri menu *wireframe* dan *mockup* bertujuan untuk memberikan gambaran secara rinci tentang proses pengujian dan hasil yang diperoleh. Berikut ini adalah analisis *deskripti*f dari pengujian mandiri menu MVP:

a. Tampilan *Wireframe*

   Setelah melewati pengujian mandiri dengan baik dan berfungsi sebagaimana mestinya.

b. Tampilan *Mockup*

Tampilan *Mockup* menghasilkan output yang sesuai dan berfungsi dengan baik.

BAB IV
PENUTUP

4.1 Kesimpulan

a. Setelah dibuat aplikasi Perancangan Game Pengenalan Permainan Khas Kalimantan Tengah, maka masyarakat terutama anak-anak jaman sekarang akan mengingat kembali permainan yang telah lama hilang.
b. Pendekatan yang dilakukan yaitu menggunakan penelitian kualitatif karena data yang diambil merupakan data yang tidak terukur dengan angka, penelitian ini hanya membutuhkan data informasi.

4.2 Saran

Saran dari penulis :

a. Menambahkan level agar pemain lebih tertantang.
b. Diharapkan agar permainan tidak hanya berbasis desktop, tetapi juga berbasis mobile.
c. Dengan adanya Perancangan Game Pengenalan Permainan Khas Kalimantan Tengah, maka dapat menjadi acuan dalam pengembangan *game* selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Acuan Dari Jurnal

Azahari, Abdul Rahman (2018). "*Kondisi Olahraga Tradisional Manyipet dan Balogo Di Kota Palangka Raya".* Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Administrasi Negara, 2(1),27-34.

Diplan, Misnawati dkk (2019). "*Jurnal Ilmu Pendidikan".* Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Palangka Raya, 6(2), 1-152.

Harvianto, Yudo dan Andi Tenri Abeng (2021). "*Pelestarian Nilai Luhur Budaya Dayak Melalui Olahraga Di Kota Palangka Raya".* Jendela Olahraga, 6(1),130-138.

Kurniawan, Drajat Edy (2017). "*Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*". Jurnal Koseling Gusjigang,3(1),97–103. http://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/download/1120/1071

Maulana, Ricky Fajar, 2017, "*Pengembangan Aplikasi IPB Connect Modul Alumni dan Mahasiswa Berbasis WEB Menggunakan Lean UX*". *Bogor Agricultural University (IPB)*.

Muhyidin, M. Agus, Muhammad Afif Sukhan, dkk (2020). "*Perancangan UI/UX Aplikasi My CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma".* Jurnal Digit, Universitas Catur Insan Cendekia, 10(2),208-219.

Prajarini, Dian (2018). "*Perancangan Prototype Web Profile Desa Wisata Dan Kerajinan Gamplong Sleman Dengan Metode Desain User Experience".* Aksa Jurnal Komunikasi Visual, 2(1),249-259.

Retno. (2015). "*Pengertian Permainan Game*". *Prosiding SNATIF*, *2*(1), 5–17.

Saptari, Janu dan Rini Iswandari, dkk (2018). "*User Experience (UX) dalam pemanfaatan fasilitas Informal Learning Space (ILS) perpustakaan". Berkala IlmuPerpustakaanDanInformasi,14*(1),26. https://doi.org/10.22146/bip.27502

Suparyanto dan Rosad (2015). "*Manfaat Game edukasi*", 5(3), 248–253.

Syarif, Akhmad (2018). "*Penerapan Metode Permainan Tradisional Bagasing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Penjaskes Di SDN 3 Petuk Katimpun".* Jurnal Meretas, Universitas PGRI Palangka Raya, 5(1),10-21.

Widodo, Puput dan Ria Lumintuarso (2017). "*Pengembangan Model Permainan Tradisional Untuk Membangun Karakter Pada Siswa SD Kelas Atas*", 5(2), 183-193.

Yuliyanti, S. (2017). "*Implementasi Dan Evaluasi Sistem Informasi Akademik Sekolah Dasar Negeri 6 Dengan Pendekatan User Experience (Ux)*". Jurnal Bangkit Indonesia,6(2),12. https://doi.org/10.52771/bangkitindonesia.v6i2.24

Acuan Dari Tugas Akhir, Skripsi dan Tesis

Adhipratama, Yoga 2018, "*Perancangan Antar Muka Pengguna Dengan Metode Lean UX Pada Website Hello Work Dinas Tenaga Kerja Kabupaten Pasuruan, Fakultas Teknologi dan Informatika, Institut Bisnis Dan Informatika STIKOM Surabaya*".

Alva, Yufensius AG 2022, "*Eksistensi Olahraga Dan Permainan Tradisional Di Desa Harapan Makmur Kecamatan Meliau Kabupaten Saggau".* Tesis Diploma, IKIP PGRI Pontianak.

Pradita, Afina Erma, 2021, "*Evaluasi Usability Dan Perancangan User Interface Menggunakan Heuristic Evaluation Dan Metode Lean Ux Dengan Standar ISO 13407*". Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.

Santy, Noviya Ervina Widara, 2018, "*Perbandingan Permainan Tradisional Dengan Permainan Modern Terhadap Keterampilan Anak Usia Sekolah Dasar Di SDN 1 Rakam Tahun Ajaran 2017/2018*", Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Hamzanwadi.

Saputra, Erwin 2018, "Perancangan Desain *User Interface/User Experience* Layanan Informasi Kampus (LIK) Dengan Metode *Lean User Experience* (Lean UX) Pada Universitas DR. SOETOMO", Fakultas Teknologi dan Informatika, Institut Bisnis Dan Informatika STIKOM Surabaya.

Yuliyanti, Siti dan Dede Abdul Rasid, 2017, "*Implementasi Dan Evaluasi Sistem Informasi AkademikmSekolah Dasar Negeri 6 Dengan Pendekatan User Experience (UX)*", Sekolah Tinggi Manajemen dan Informatika STMIK Bandung.

Acuan Link

https://idseducation.com/anak-kuliah-design-wajib-tahu-tentang-lean-ux/, 2 Mei 2023, 21.10 WIB.

https://mmc.kalteng.go.id/berita/read/4472/olahraga-sebagai-proses-pembelajaran, 24 Juni 2023, 21:49 WIB.

https://kaltengdaily.com/daerah/sepak-sawut-olahraga-tradisional-unik-di-kalteng/, 26 Juni 2023, 13:13 WIB.

L

A

M

P

I

R

A

N

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. (0536) 3224593, 3225515 Fax. (0536) 3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS

No. 057/STMIK-4.E.1/AU/XI/2022

Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Palangkaraya menugaskan nama-nama tersebut di bawah:

Nama : Arliyana, M.Kom
NIK : 198510082010002
Sebagai Pembimbing I dalam Pembuatan Program

Nama : Drs. Heri Purwanto, M. Pd
NIK : 196702041995103
Sebagai Pembimbing II dalam Penulisan Tugas Akhir

Untuk membimbing Tugas Akhir mahasiswa :

Nama : Ayu Sari Rahmadani
Np Handphone : 085246365180
NIM : E2057401003
Judul TA : Perancangan UI/ UX Game Pengenalan Permainan Khas Kalimantan Tengah Menggunakan Model Lean UX
Berlaku s/d : 07 November 2023

Dimohon untuk membahas judul TA bersama mahasiswa dan Surat Tugas Pembimbing akan diberikan setelah judul dinyatakan disetujui oleh dosen pembimbing

Palangkaraya, 07 November 2022
Ketua Prodi Manajemen Informatika,

Arliyana, M.Kom
NIK. 198510082010002

Tembusan :
1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
2. Ketua Jurusan Manajemen Informatika
3. Arsip

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : stmikplk@gmail.com – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Ayu Sari Rahmadani
NIM : E2057401004
Tanggal Persetujuan Judul : 7 November 2022
Judul Tugas Akhir : Perancangan UI/UX Game Pengenalan Permainan Khas Kalimantan Tengah Menggunakan Model Lean UX

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1.		13/2 2023	Perbaiki bab I ~~Diketahui~~ Rumusan Masalah Perbaiki istilah kurang, tambahkan kata game / permainan khas kalteng Perbaiki bab II untuk tujuan sesuai dengan rumusan	
2		8/4 2022	Perbaiki latarbelakang masalah Metode pengumpulan data kurang lengkap Bab 3 masih kurang	
3.		4/4 2023	Perbaiki ~~Usia~~ belum sesuai rumusan Bab I penjelasan belum sesuai	
4.		5/5 2023	Cara masih salah Gk dalam harus rata kanan Bab II tujuan perbaiki masih kurang penjelasan dari para ahli tidak sesuai dan disimpulkan apa kamu	
5.		24/5 2023	- Mohon cek pedoman ~~ubah~~ untuk Penomoran sub judul. - Bab 3 masih belum ada Penjelasan	
6.		29/5 2023	- Gambar 3.1 tidak perlu ada - Bagian Delarasi Asumsi kurleb sama dgn bab1. metodologi Penelitian - Jelaskan serinci mungkin untuk tahapan penyelesaian masalah - Untuk penomoran anak sub judul sesuaikan dengan pedoman.	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : stmikplk@gmail.com – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Ayu Sari Rahmadani
NIM : E2057401004
Tanggal Persetujuan Judul : 7 November 2022
Judul Tugas Akhir : Perancangan UI/UX Game Pengenalan Permainan Khas Kalimantan Tengah Menggunakan Model Lean UX

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
07.		31/2023	- Penomoran anak judul masih tidak konsisten - Perhatikan penomoran di bab 4 kesimpulan dan saran. - Apakah user bisa mengatur jalannya game?	
08.	3/6 23	3/6 23	Lengkapi Daftar isi, tabel, gambar, lampiran, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar pustaka, & lampiran	
09.	5/6 23	6/6 23	Lengkapi lembar persetujuan pembimbing, pernyataan, daftar lampiran, dalam penulisan abstrak perbaiki penulisan (tidak ada kata) jarak penulisan diperbaiki, penulisan istilah asing perbaiki, kesimpulan, saran perbaiki kalimat, daftar pustaka	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : stmikplk@gmail.com – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Ayu Sari Rahmadani
NIM : E2057401009
Tanggal Persetujuan Judul : 7 November 2022
Judul Tugas Akhir : Perancangan UI/UX Game Pengenalan Permainan Khas ~~Kalteng~~ Kalimantan Tengah Menggunakan Model Lean UX

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
10.	8/6 23	9/6 23	perbaiki Abstrak dan kesimpulan, kesimpulan 2 saran, persiapkan	
11.	9/6 23	9/6 23	perbaiki kesimpulan, perbaiki Abstrak alinea 1 dan 3, perbaiki penulisan saran, lengkapi lampiran Daftar Usia	
12.	10/6 24		Buat PPT nya	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

.....

Dosen Pembimbing II,

.....

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3224593 Fax. 0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www. stmikplk.ac.id

BERITA ACARA
UJIAN TUGAS AKHIR

Periode (Bulan) : Juni Tahun 2023

1. Hari/Tanggal Ujian : Kamis / 22
2. Waktu (Jam) : 10 : 00 WIB sampai dengan 12 : 00 WIB
3. Nama Mahasiswa : Ayu Sari Rahmadani
4. Nomor Induk Mahasiswa : E2057401004
5. Program Studi : Manajemen Informatika
6. Tahun Angkatan : 2020
7. Judul Tugas Akhir (TA) : Perancangan UI/UX Game Pengenalan Permainan Khas Kalimantan-Tengah Menggunakan Model Lean UX

8. Dosen Penguji :

	Nama	Nilai	Tanda Tangan
1.	Sherly Jayanti	=	( )
2.	Arlyana	=	( )
3.	Heri Purnawan	=	( )

9. Hasil Ujian : LULUS / ~~TIDAK LULUS~~ *) NILAI = 75,6
   Dengan Perbaikan/ ~~Tanpa Perbaikan~~ *)

10. Catatan Penting :
    1. Lama Perbaikan 14 hari
    2. Jika lebih dari 1 (satu) bulan dikenakan sanksi berupa denda sebesar Rp. 400.000,- (Empat ratus ribu rupiah) per bulan dari tanggal ujian
    3. Jika lebih dari 3 (tiga) bulan dari tanggal ujian maka hasil ujian dibatalkan dan wajib mengajukan judul dan pembimbing baru

Palangkaraya, 22 Juni 2023

Mengetahui :
Ketua Program Studi Manajemen Informatika,

Arlyana, M.Kom.
NIK. 198510082010002

Ketua Penguji,

Sherly Jayanti, ST, M.Cs
NIK. 198501102012

Tembusan :
1. Ketua Prodi Manajemen Informatika
2. Kabag AKMA
3. Mahasiswa yang bersangkutan

Dibawa saat konsultasi perbaikan dengan dosen penguji
**) Coret yang tidak perlu*

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. (0536) 3224593, 3225515 Fax. (0536) 3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

PENGUJI TUGAS AKHIR

No. 042/STMIK-4.E.1/AU/VI/2023

Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Palangkaraya menugaskan kepada nama-nama berikut :

1. Nama : Sherly Jayanti, ST., M.Cs
   NIK : 198501102012004
   Sebagai Ketua
2. Nama : Arliyana, M. Kom
   NIK : 198510082010002
   Sebagai Sekretaris
3. Nama : Drs. Heri Purwanto, M. Pd
   NIK : 196702041995103
   Sebagai Anggota

Tim Penguji Tugas Akhir :

Nama	: Ayu Sari Rahmadani
NIM	: E2057401004
Hari / Tanggal	: Kamis, 22 Juni 2023
Waktu	: 10.00WIB - Selesai
Judul Tugas Akhir	: Perancangan UI/UX *Game* Pengenalan Permainan Khas Kalimantan Tengah Menggunakan Model Lean UX

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangkaraya, 13 Mei 2023
An. Ketua Prodi Manajemen Informatika,

Sherly Jayanti, ST., M.Cs
NIK. 198501102012004

Tembusan :
1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
2. Arsip