

Perancangan UI/UX Aplikasi *Top Up Game ChillnFun* Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode *Design Thinking*

M. Taufiq Sugianto, Herman, Sitti Rahmah Jabir

Universitas Muslim Indonesia, Makassar, Indonesia

13120210024@umi.ac.id; herman.herman@umi.ac.id; rahmahjabir@umi.ac.id

Received: 19-08-2025 | Revised: 30-08-2025 | Accepted: 15-09-2025 | Published: 29-09-2025

Abstrak

Perkembangan industri game di Indonesia yang semakin pesat telah meningkatkan kebutuhan akan layanan top-up game yang cepat, aman, dan mudah digunakan. Namun, sebagian besar layanan yang tersedia masih dijalankan secara non-formal melalui media sosial, sehingga berpotensi menimbulkan kendala pada kemudahan penggunaan, keamanan transaksi, dan personalisasi layanan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*) aplikasi *top-up game* berbasis *mobile* bernama *ChillnFun* dengan menggunakan metode *Design Thinking* yang meliputi lima tahapan: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Data diperoleh melalui kuesioner yang dibagikan kepada pemain game aktif sebagai target pengguna, kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi permasalahan utama. Hasilnya, ditemukan dua masalah utama, yaitu proses transaksi yang rumit dan tampilan antarmuka yang kurang menarik. Solusi yang dihasilkan mencakup penyederhanaan alur transaksi, navigasi yang intuitif, desain UI modern, dan penataan elemen visual yang rapi. Prototipe aplikasi dikembangkan menggunakan *Figma* dan diuji melalui *usability testing* menggunakan platform *Maze* serta evaluasi *System Usability Scale (SUS)*. Hasil pengujian menunjukkan skor rata-rata 93 pada *Maze* dan skor rata-rata 82 pada *SUS*, yang termasuk kategori *Excellent*. Temuan ini menunjukkan bahwa prototipe *ChillnFun* dapat diterima dengan baik oleh pengguna dan mampu meningkatkan efisiensi, kenyamanan, serta kepuasan dalam proses top-up game.

Kata kunci: *UI/UX*, *Design Thinking*, *Top-up Game*, *Usability Testing*, *System Usability Scale*

Pendahuluan

Perkembangan industri *game* di Indonesia semakin pesat dari tahun ke tahun [1], [2]. Seiring dengan meningkatnya jumlah pemain game online, kebutuhan akan layanan *top up* (pengisian saldo atau mata uang virtual dalam game) juga ikut mengalami peningkatan [3]. Layanan *top up game* telah menjadi bagian penting dalam menunjang pengalaman bermain, khususnya bagi pemain yang ingin mendapatkan item premium atau mempercepat progres permainan mereka [4], [5]. Dalam konteks perkembangan ekonomi digital, layanan top up game telah bertransformasi menjadi salah satu subsektor dalam ekosistem *e-commerce*, di mana aktivitas perdagangan elektronik tidak lagi terbatas pada distribusi barang fisik, tetapi juga mencakup penyediaan produk dan layanan digital, termasuk mata uang virtual, item premium, serta langganan konten yang berfungsi untuk meningkatkan pengalaman bermain dan keterlibatan pengguna dalam ekosistem permainan daring [6], [7], [8], [9], [10]. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2020, tercatat sebanyak 2.361.423 unit usaha *e-commerce* beroperasi di Indonesia. Mayoritas pelaku usaha tersebut merupakan sektor non-formal yang umumnya memanfaatkan media sosial sebagai sarana pemasaran, dengan pendapatan tahunan di bawah 300 juta rupiah. Pada tahun yang sama, kategori fesyen tercatat sebagai produk dan jasa yang paling diminati dalam transaksi daring, dengan persentase penjualan mencapai 20,71% [11].

Berdasarkan perkembangan pesat industri game di Indonesia dan meningkatnya kebutuhan layanan *top up game* yang sebagian besar masih dijalankan oleh pelaku usaha non-formal melalui media sosial, timbul permasalahan pada aspek kemudahan penggunaan, keamanan transaksi, dan personalisasi layanan yang kurang optimal [12], [13]. Oleh karena itu, diperlukan aplikasi berbasis *mobile* yang dirancang khusus sebagai sarana terpadu untuk memudahkan pemain game dalam melakukan *top up* secara cepat, aman, dan praktis, sekaligus menghadirkan pengalaman pengguna yang lebih personal melalui integrasi berbagai metode pembayaran populer, notifikasi *real-time*, serta riwayat transaksi yang jelas sehingga dapat meningkatkan kepercayaan dan kenyamanan dalam bertransaksi.

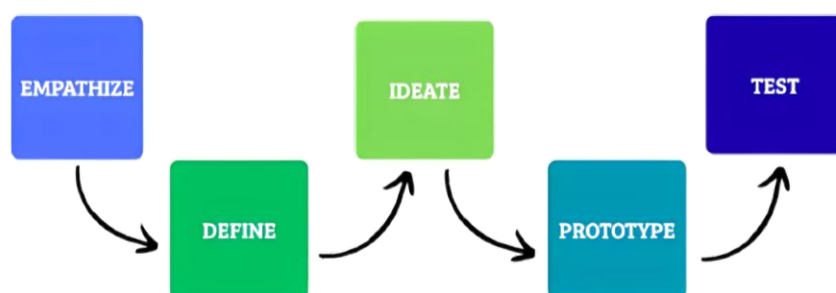
Sebagai langkah awal dalam mengembangkan aplikasi *mobile* perlu dirancang tampilan UI/UX agar memenuhi kebutuhan pengguna dengan mempertimbangkan aspek kemudahan navigasi, kejelasan informasi, serta responsivitas tampilan [14], [15], [16]. Sehingga pengguna dapat melakukan proses *top up* dengan cepat, aman, dan nyaman tanpa mengalami kebingungan atau hambatan selama berinteraksi dengan aplikasi. Pengembangan

aplikasi akan semakin efektif apabila didukung dengan penerapan *Design Thinking*, karena pendekatan ini menempatkan pengguna sebagai pusat perancangan melalui serangkaian tahapan terstruktur *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* yang nantinya pengembang memahami kebutuhan dan permasalahan secara mendalam, menghasilkan solusi kreatif, serta memastikan bahwa UI/UX yang dirancang tidak hanya fungsional, tetapi juga relevan, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan kepuasan serta keterlibatan pengguna [17], [18].

Penelitian ini bertujuan untuk merancang *User Interface* dan *User Experience* pada aplikasi *top up* game berbasis mobile bernama “ChillnFun” dengan menggunakan metode *Design Thinking* sebagai rancangan aplikasi yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan preferensi pengguna melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*; adapun penelitian ini dibatasi pada perancangan fitur utama yang menekankan kemudahan penggunaan (*usability*) dan penyediaan notifikasi secara *real-time* guna memastikan efisiensi, kenyamanan, serta keterlibatan pengguna dalam proses transaksi *top up*.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode *Design Thinking* sebagai kerangka utama perancangan UI/UX aplikasi *ChillnFun* berbasis mobile. Metode ini dipilih karena mampu memfasilitasi proses desain yang berfokus pada kebutuhan dan pengalaman pengguna secara menyeluruh. *Design Thinking* dalam penelitian ini mencakup lima tahapan utama. Adapun tahapan utamanya seperti yang tertera pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan *Design Thinking*

1. *Empathize*: Melakukan observasi dan wawancara dengan calon pengguna untuk mengidentifikasi kebutuhan, hambatan, dan ekspektasi mereka.
2. *Define*: Merumuskan masalah utama yang dihadapi pengguna, seperti navigasi membingungkan, informasi kurang jelas, dan kurangnya rasa aman dalam transaksi.
3. *Ideate*: Menghasilkan berbagai ide solusi, seperti tata letak sederhana, ikon yang jelas, warna yang membangun rasa aman, dan integrasi metode pembayaran terpercaya.
4. *Prototype*: Membuat rancangan awal UI/UX menggunakan Figma untuk aplikasi pelanggan dan admin.
5. *Test*: Menguji prototipe kepada pengguna terbatas untuk mendapatkan masukan dan melakukan perbaikan.

Perancangan

A. *Empathize*

Pada tahap *Empathize*, dilakukan penyebaran kuesioner kepada pemain game aktif yang menggunakan aplikasi *top-up* game yang pernah melakukan transaksi digital. Penelitian difokuskan pada pengguna yang berdomisili di wilayah target pasar aplikasi *ChillnFun*. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa pengguna sering mengalami kendala dalam melakukan *top-up*, seperti proses transaksi yang membingungkan, navigasi yang tidak intuitif, dan tampilan yang kurang menarik. Kuesioner diisi oleh 10 responden pemain game aktif, dan menghasilkan beberapa temuan, seperti yang tertera pada Tabel 1. (<https://forms.gle/PG8dwWFrkHsNydA8>)

Tabel 1. Hasil wawancara pada pengguna

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Seberapa sering Anda melakukan top-up game dalam satu bulan terakhir?	Biasanya melakukan top-up game sekitar 3–5 kali dalam sebulan.
2	Kendala apa yang paling sering Anda temui saat melakukan top-up game?	Proses pembayaran terkadang rumit dan transaksi pernah gagal sehingga harus mengulang.
3	Seberapa mudah menurut Anda memahami alur penggunaan aplikasi top-up game yang pernah Anda pakai sebelumnya?	Cukup mudah, tetapi beberapa menu kadang membingungkan untuk pengguna baru.
4	Metode pembayaran apa yang paling sering Anda gunakan saat top-up game?	Biasanya menggunakan e-wallet seperti Dana atau OVO karena prosesnya cepat.
5	Apa hal pertama yang Anda perhatikan saat membuka aplikasi top-up game?	Tampilan beranda dan kemudahan menemukan game yang ingin di-top-up.

B. Define

Tahap *define* bertujuan untuk merumuskan inti permasalahan berdasarkan temuan yang diperoleh pada tahap *empathize*. Dalam pengembangan aplikasi ChillnFun sebagai *platform top-up game* berbasis mobile, ditemukan bahwa pengguna sering mengalami kesulitan dalam melakukan proses transaksi secara cepat, navigasi aplikasi yang kurang intuitif, serta minimnya informasi harga yang jelas. Dari temuan tersebut, permasalahan utama dapat dirumuskan sebagai berikut: bagaimana merancang aplikasi *top-up game* berbasis Android yang mempermudah pengguna dalam melakukan transaksi, menghadirkan alur navigasi yang sederhana, serta menyajikan informasi secara jelas. Setelah melalui tahap *empathize*, diperoleh pemahaman mendalam mengenai kebutuhan dan kendala yang dialami oleh pengguna, yaitu pemain game aktif yang pernah menggunakan aplikasi *top-up game*. Pada tahap *define*, temuan-temuan tersebut diklasifikasikan dan dirumuskan menjadi *problem statement* yang spesifik untuk menjadi dasar dalam pencarian solusi pada tahap berikutnya (*Ideate*), seperti yang tertera pada Tabel 2.

Tabel 2. Permasalahan, kebutuhan dan harapan pengguna

No	Permasalahan	Kebutuhan	Harapan
1	Proses transaksi top-up terlalu rumit dan memakan waktu lama	Alur transaksi yang sederhana dan cepat	Dapat menyelesaikan top-up dalam beberapa langkah saja tanpa kebingungan
2	Tampilan antarmuka kurang menarik dan tidak sesuai tren desain modern	Desain UI yang estetik, responsif, dan mengikuti gaya visual terkini	Merasa nyaman dan puas saat menggunakan aplikasi sehingga meningkatkan loyalitas pengguna

C. Ideate

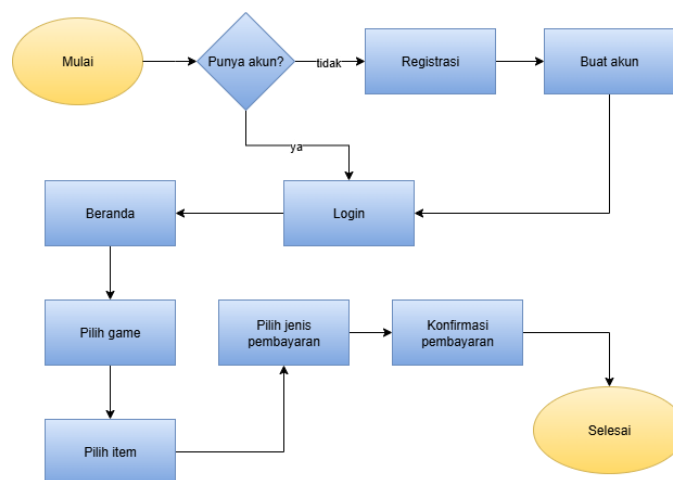
Setelah memahami secara mendalam kebutuhan pemain game aktif melalui tahap *empathize*, serta merumuskan inti permasalahan pada tahap *define*, maka pada tahap *ideate* ini fokus diarahkan pada eksplorasi ide-ide kreatif yang berpotensi menjadi solusi digital. Tujuannya adalah untuk menghasilkan berbagai ide fitur dan solusi inovatif yang dapat menjawab kebutuhan pengguna dalam melakukan *top-up game* secara cepat, mudah, dan dengan tampilan antarmuka yang menarik. Hasil dari proses ideasi ini mengarah pada beberapa konsep solusi yang dirancang untuk mengatasi dua permasalahan utama yang telah diidentifikasi, yaitu proses transaksi yang terlalu rumit dan tampilan antarmuka yang kurang menarik, seperti yang tertera pada Tabel 3.

Tabel 3. Ide solusi beserta deskripsi dan prioritas pada permasalahan utama

No	Permasalahan Utama	Ide Solusi	Deskripsi	Prioritas
1	Proses transaksi top-up terlalu rumit dan memakan waktu lama	Alur transaksi singkat	Menyederhanakan proses top-up menjadi mulai dari pemilihan game, pilih item, pilih pembayaran, dan konfirmasi.	Tinggi

2	Proses transaksi top-up terlalu rumit dan memakan waktu lama	Navigasi intuitif	Menambahkan <i>search bar</i> untuk mempercepat pencarian	Tinggi
3	Tampilan antarmuka kurang menarik dan tidak sesuai tren desain modern	Desain UI modern	Menggunakan palet warna yang segar, tipografi yang konsisten, dan ikon bergaya minimalis sesuai tren.	Tinggi
4	Tampilan antarmuka kurang menarik dan tidak sesuai tren desain modern	Penempatan elemen visual yang rapi	Mengatur tata letak konten agar lebih terstruktur dan mudah dipahami.	Sedang

Gambar 2. Memperlihatkan *user flow* yang memvisualisasikan setiap tindakan yang dapat dilakukan pengguna, dengan tujuan mempermudah navigasi dan interaksi pengguna saat menggunakan aplikasi.

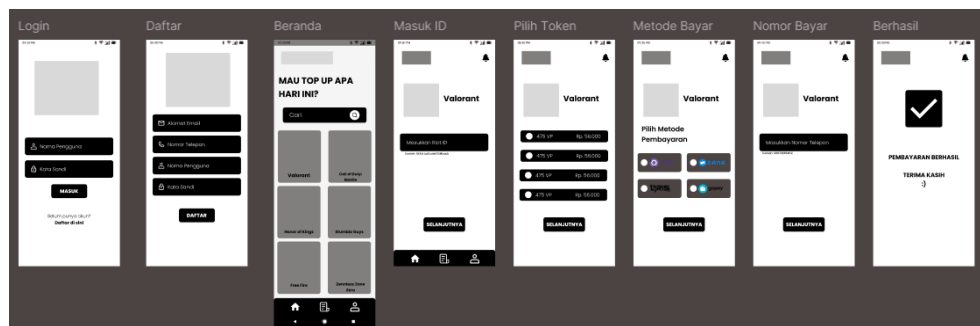


Gambar 2. *User Flow ChillnFun*

Pemodelan

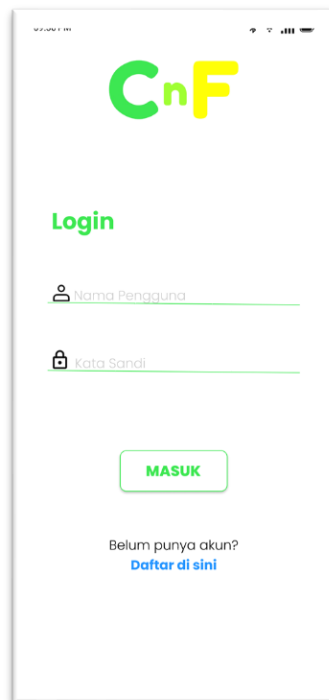
A. *Prototype*

Setelah melalui tahapan *empathize*, *define*, dan *ideate*, proses perancangan aplikasi *ChillnFun* memasuki tahap *prototype*. Pada tahap ini, ide-ide yang telah dikembangkan sebelumnya diwujudkan dalam bentuk desain visual antarmuka (UI) yang merepresentasikan alur interaksi pengguna secara nyata. Prototipe ini berfungsi sebagai gambaran awal aplikasi yang akan dikembangkan, sekaligus menjadi media untuk menguji pengalaman pengguna terhadap solusi yang ditawarkan. Perancangan prototipe difokuskan pada fitur-fitur utama yang menjawab kebutuhan pengguna, seperti alur transaksi *top-up* yang singkat, navigasi intuitif, tampilan promo dan harga yang jelas, serta desain UI modern yang menarik. Seluruh elemen visual dirancang agar mudah dipahami, responsif, dan sesuai dengan karakteristik pengguna game di era digital saat ini. Adapun tampilan *Wireframe* aplikasi dapat dilihat di Gambar 3.

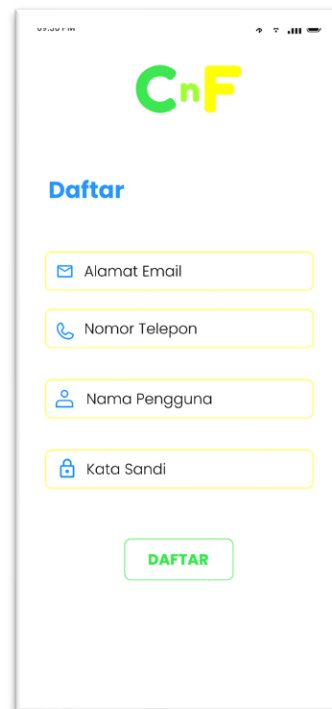


Gambar 3. *Wireframe ChillnFun*

Halaman masuk merupakan antarmuka awal aplikasi yang pertama kali ditampilkan kepada pengguna untuk mengakses *ChillnFun* dengan memasukkan informasi seperti nama pengguna dan kata sandi. Halaman ini berfungsi untuk memverifikasi identitas pengguna, yang dapat dilihat pada Gambar 4(a).



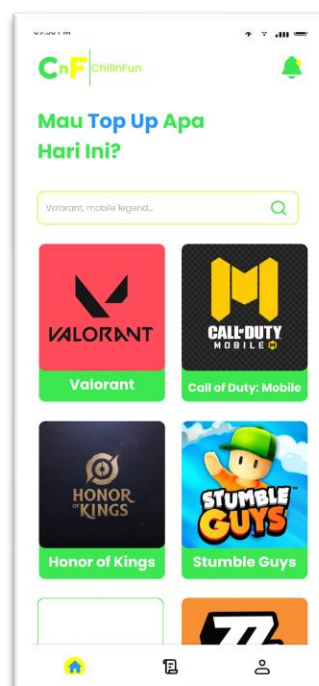
(a)



(b)

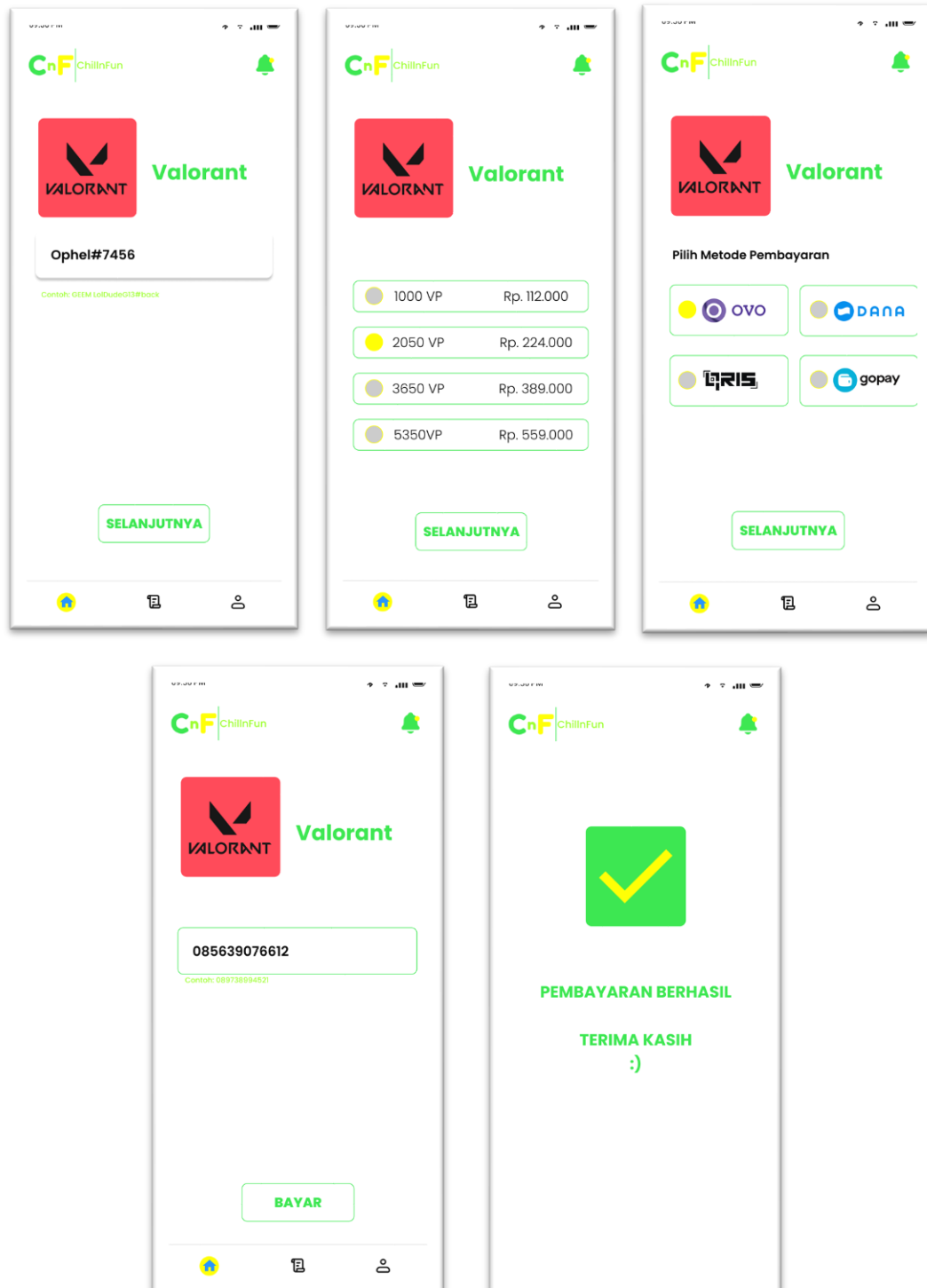
Gambar 4. (a) Halaman Masuk dan (b) Halaman Daftar

Halaman Daftar adalah antarmuka yang disediakan untuk proses pendaftaran pengguna baru ke dalam sistem aplikasi. Pada halaman ini, pengguna dapat membuat akun dengan mengisi informasi dan data pribadi yang diperlukan, yang dapat dilihat di Gambar 4(b).



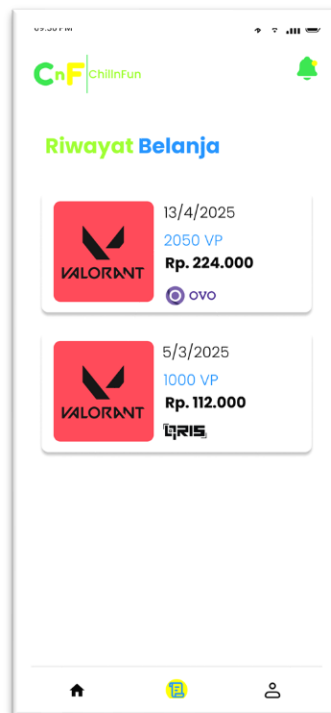
Gambar 5. Halaman Beranda

Setelah berhasil masuk, pengguna akan diarahkan ke halaman beranda yang menampilkan berbagai pilihan *game* yang tersedia, yang dapat dilihat pada Gambar 5. Setelah memilih *game* yang diinginkan, pengguna akan melakukan transaksi dengan melakukan langkah-langkah yang diminta hingga transaksi selesai, seperti pada Gambar 6.



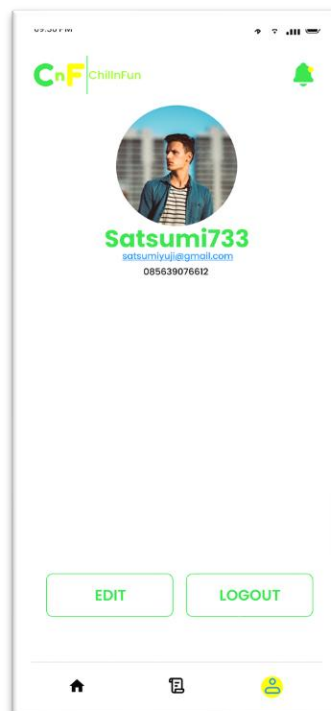
Gambar 6. Halaman Transaksi

Halaman riwayat menampilkan daftar transaksi top-up yang pernah dilakukan pengguna dan berhasil, termasuk detail *game*, *item*, harga, metode pembayaran, tanggal. Halaman ini memudahkan pengguna memantau riwayat pembelian, yang dapat dilihat di Gambar 7.



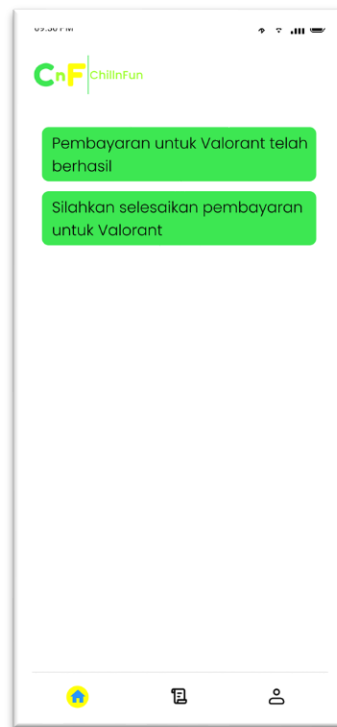
Gambar 7. Halaman Riwayat

Halaman pengguna menampilkan informasi akun pengguna, seperti nama pengguna, alamat *email*, nomor telepon dan foto profil, serta menyediakan opsi untuk mengubah data dan *logout*, yang dapat dilihat di Gambar 8.



Gambar 8. Halaman Pengguna

Halaman pemberitahuan menampilkan informasi terbaru terkait status transaksi, pembaruan aplikasi, dan lain-lain sehingga pengguna selalu mendapat notifikasi penting secara tepat waktu, yang dapat dilihat di Gambar 9.



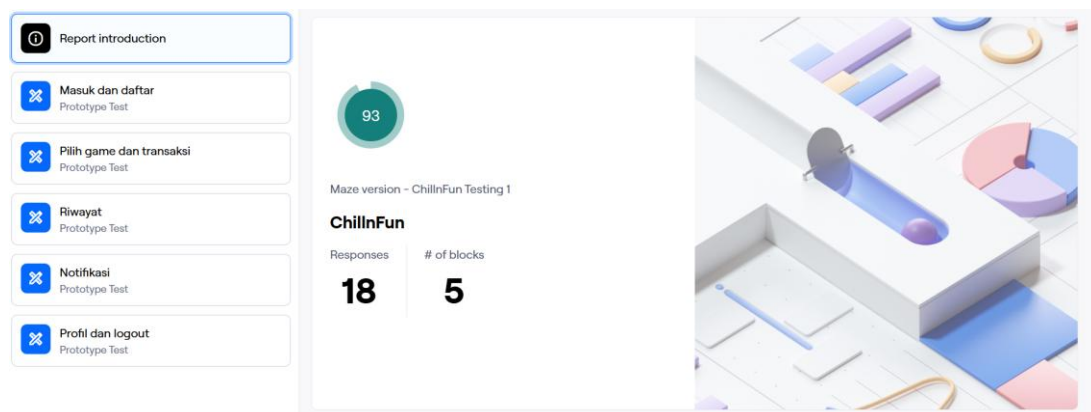
Gambar 9. Halaman Pemberitahuan

B. Testing

Tujuan pada tahap ini adalah melakukan *usability testing*, yaitu pengujian produk atau fitur untuk menilai kenyamanan penggunaan antarmuka sebelum desain UI dikembangkan lebih lanjut oleh *developer*[19]. Pengujian dilakukan menggunakan *platform Maze* guna memperoleh masukan dan informasi langsung dari pengguna.

Skenario Pengujian *Maze*:

1. Masuk dan daftar akun
2. Memilih *game* dan melakukan transaksi
3. Melihat riwayat pembelian
4. Mengakses fitur notifikasi
5. Membuka profil dan melakukan *logout*



Gambar 10. Pengujian Maze

Gambar 10. memperlihatkan hasil pengujian prototipe aplikasi *ChillnFun* bagi pengguna yang berperan sebagai pelanggan. Pengujian dilakukan melalui platform *Maze* dengan melibatkan 18 responden yang mengikuti 5 skenario penggunaan, yaitu masuk dan daftar akun, memilih game dan melakukan transaksi, melihat riwayat pembelian, mengakses fitur notifikasi, serta membuka profil dan melakukan *logout*. Hasil pengujian menunjukkan skor keseluruhan sebesar 93.

Setelah tahap pengujian, peneliti menerapkan metode SUS (*System Usability Scale*) untuk menghitung tingkat kegunaan prototipe yang telah diuji. Metode SUS ini terdiri dari 10 pertanyaan, seperti yang tercantum pada Tabel 4. Di mana responden diminta memberikan jawaban pada skala 1 hingga 5. Penilaian dilakukan berdasarkan pengalaman mereka saat menguji prototipe aplikasi yang sebelumnya telah diuji melalui skenario penggunaan (<https://forms.gle/7vAZLYb21Zbsqt8f9>).

Tabel 4. Daftar Pertanyaan SUS

Kode	Pertanyaan	Skala
Q1	Saya merasa proses top-up di aplikasi ChillnFun cepat dan efisien	1–5
Q2	Saya merasa navigasi di aplikasi ini membingungkan	1–5
Q3	Saya merasa tampilan antarmuka aplikasi ini menarik dan mudah dipahami	1–5
Q4	Saya merasa memerlukan bantuan orang lain untuk memahami cara melakukan top-up di aplikasi ini	1–5
Q5	Saya merasa semua fitur di aplikasi ini bekerja sesuai harapan	1–5
Q6	Saya merasa tampilan aplikasi ini kurang konsisten antara satu halaman dengan halaman lainnya	1–5
Q7	Saya merasa orang lain akan dengan cepat memahami cara menggunakan aplikasi ini	1–5
Q8	Saya merasa aplikasi ini sulit digunakan	1–5
Q9	Saya merasa tidak ada hambatan saat melakukan transaksi top-up di aplikasi ini.	1–5
Q10	Saya merasa perlu beradaptasi terlebih dahulu sebelum terbiasa menggunakan aplikasi ini	1–5

Adapun hasil yang diperoleh dari para responden yang mengikuti *usability testing* adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Skor asli yang didapatkan dari pengujian SUS

No.	Responden	Skor Asli									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Responden 1	5	2	5	1	5	1	5	1	5	1
2	Responden 2	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
3	Responden 3	4	2	4	1	3	1	5	2	5	2
4	Responden 4	4	3	3	3	5	1	3	3	4	2
5	Responden 5	4	3	3	1	5	1	5	2	4	2
6	Responden 6	4	3	5	1	4	2	5	3	4	1
7	Responden 7	5	2	4	3	5	2	4	3	3	3
8	Responden 8	5	2	4	3	5	1	5	1	3	1
9	Responden 9	3	2	4	1	5	3	4	2	5	1
10	Responden 10	4	3	4	1	5	1	3	2	4	3
11	Responden 11	4	1	5	2	3	3	5	1	4	1
12	Responden 12	5	1	4	2	3	1	5	2	5	3
13	Responden 13	5	2	5	2	4	1	5	3	4	2
14	Responden 14	5	2	4	3	5	2	5	2	4	3
15	Responden 15	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
16	Responden 16	3	3	5	2	5	3	4	3	5	2
17	Responden 17	4	2	5	3	5	3	5	2	5	1
18	Responden 18	5	2	5	3	5	2	4	3	5	1

Setelah memperoleh hasil awal dari *usability testing* seperti yang tertera pada Tabel 5. Skor pada setiap pertanyaan diolah dengan ketentuan berikut: untuk pertanyaan bernomor ganjil, skor yang diberikan responden dikurangi 1; sedangkan untuk pertanyaan bernomor genap, skor responden dikurangi dari angka 5, dengan memastikan hasilnya tidak bernilai negatif.

Tabel 6. Skor hasil hitung pengujian SUS

No.	Responden	Skor Hasil Hitung SUS										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	Responden 1	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	97.5
2	Responden 2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
3	Responden 3	3	3	3	4	2	4	4	3	4	3	33	82.5
4	Responden 4	3	2	2	2	4	4	2	2	3	3	27	67.5
5	Responden 5	3	2	2	4	4	4	4	3	3	3	32	80
6	Responden 6	3	2	4	4	3	3	4	2	3	4	32	80
7	Responden 7	4	3	3	2	4	3	3	2	2	2	28	70
8	Responden 8	4	3	3	2	4	4	4	4	2	4	34	85
9	Responden 9	2	3	3	4	4	2	3	3	4	4	32	80
10	Responden 10	3	2	3	4	4	4	2	3	3	2	30	75
11	Responden 11	3	4	4	3	2	2	4	4	3	4	33	82.5
12	Responden 12	4	4	3	3	2	4	4	3	4	2	33	82.5
13	Responden 13	4	3	4	3	3	4	4	2	3	3	33	82.5
14	Responden 14	4	3	3	2	4	3	4	3	3	2	31	77.5
15	Responden 15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
16	Responden 16	2	2	4	3	4	2	3	2	4	3	29	72.5
17	Responden 17	3	3	4	2	4	2	4	3	4	4	33	82.5
18	Responden 18	4	3	4	2	4	3	3	2	4	4	33	82.5
Rata-rata skor													82

Berdasarkan Tabel 6, skor rata-rata SUS yang diperoleh adalah 82, yang menempatkan prototipe aplikasi ChillnFun pada kategori *grade a* dengan *excellent*.

Pada interpretasi SUS, skor 80,3–100 termasuk *grade a* dengan *excellent*, skor 74–80,3 termasuk *grade b* dengan *good*, skor 68–74 termasuk *grade c* dengan *OK*, skor 51–68 termasuk *grade d* dengan *poor*, dan skor di bawah 51 termasuk *grade f* dengan *awful*. Dengan demikian, hasil ini menegaskan bahwa aplikasi ChillnFun memiliki tingkat kegunaan yang sangat baik, mudah dipahami oleh pengguna, dan dapat diterima secara luas.

Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan penelitian, perancangan aplikasi *ChillnFun* berbasis *mobile* dengan pendekatan *design thinking* terbukti mampu mengoptimalkan pengalaman pengguna dalam proses *top-up* game. Hasil *usability testing* menggunakan *platform* Maze menunjukkan skor rata-rata 93 dari 18 responden, sedangkan evaluasi menggunakan *System Usability Scale* (SUS) menghasilkan skor rata-rata 82 yang mengindikasikan bahwa rancangan antarmuka yang dikembangkan memiliki tingkat keterpahaman yang baik serta kemudahan navigasi yang tinggi. Meskipun demikian, masih terdapat aspek yang dapat ditingkatkan guna meningkatkan efisiensi interaksi pengguna secara keseluruhan.

Penelitian ini memberikan kontribusi positif terhadap industri *game digital*, serta secara teori memberikan contoh penerapan metode *Design Thinking* dalam pengembangan UI/UX aplikasi layanan *digital*. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh pengembang aplikasi *top-up game* untuk meningkatkan kualitas pelayanan, mempercepat proses transaksi, serta menciptakan daya saing di pasar. Pada penelitian selanjutnya, pengujian *usability* dapat dilakukan dengan jumlah responden yang lebih besar, serta eksplorasi

fitur tambahan yang mampu lebih meningkatkan efisiensi dan kenyamanan proses *top-up game* secara menyeluruh.

Daftar Pustaka

- [1] A. M. A. Rusdy, P. Purnawansyah, dan H. Herman, "Penerapan Metode Regresi Linear Pada Prediksi Penawaran dan Permintaan Obat Studi Kasus Aplikasi Point Of Sales," *Buletin Sistem Informasi dan Teknologi Islam (BUSITI)*, vol. 3, no. 2, hlm. 121–126, 2022.
- [2] S. R. Jabir, A. W. M. Gaffar, M. Ilham, dan E. N. Rumadaul, "Meningkatkan Literasi Pengelolaan Sistem Arsip berbasis Website di Desa Buki Kepulauan Selayar," *Abdiformatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, vol. 4, no. 2, hlm. 85–93, 2024.
- [3] N. I. P. Gahara dan M. Nurjihad, "Pengaruh Literasi Keuangan dan Literasi Digital terhadap Perilaku Impulsif Top up Game Online," *Jurnal Bisnis dan Komunikasi Digital*, vol. 2, no. 2, hlm. 10, 2025.
- [4] A. B. D. Putra, A. Herawati, I. Widayati, dan F. Augustinah, "Pengaruh Penetration Pricing dan Sales Promotion terhadap Keputusan Pembelian Diamond Mobile Legends Bang-Bang di Top Up Store," *Soetomo Administrasi Bisnis*, vol. 2, no. 2, hlm. 449–458, 2024.
- [5] M. F. S. Asbullah, I. Farida, dan F. Fitriani, "MODERATION OF ISLAMIC FINANCIAL PATTERNS ON EXPERIENCE AND DISCOUNTS ON ONLINE GAME TOP UP BEHAVIOR IN GENERATION Z KAB. BONE," *Islamic Economic and Business Journal*, vol. 7, no. 1, hlm. 43–68, 2025.
- [6] A. Maulana, "Analisis Perilaku Konsumen terhadap Top Up di Platfrom Digital: Studi Netnografi," *Ilmu Ekonomi Manajemen dan Akuntansi*, vol. 5, no. 2, hlm. 611–618, 2024.
- [7] A. Irwansyah, D. Juardi, dan R. Ardian, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI Dan UX Aplikasi Keuangan Berbasis Mobile," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, vol. 9, no. 10, hlm. 80–91, 2023.
- [8] A. Sifa, I. Masruroh, M. A. Zulfa, S. N. Fitriani, dan N. E. K. Aprianto, "Transformasi Digital E-Commerce Dalam Menguasai Kosentrasi Pasar di Indonesia," *Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Manajemen*, vol. 2, no. 12, hlm. 405–413, 2024.
- [9] M. T. Faisal dan M. I. Fasa, "Transformasi Digital: Peran E-Commerce dalam Pertumbuhan Ekonomi Digital di Indonesia," *Jurnal Media Akademik (JMA)*, vol. 3, no. 4, 2025.
- [10] H. Herman, L. Syafie, T. Tasmil, dan M. Resha, "Rabin-Carp implementation in measuring simalirity of research proposal of students," *Journal of Information Technology and Its Utilization*, vol. 3, no. 1, hlm. 9–13, 2020.
- [11] W. S. A. Pratama dan A. D. Indriyanti, "Perancangan Design UI/UX E-Commerce TRINITY Berbasis Website Dengan Pendekatan Design Thinking," *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, vol. 4, no. 1, hlm. 50–61, 2023.
- [12] G. A. Pratama dan A. S. Kusuma, "Kepercayaan di Internet: Studi Kasus pada Korban Layanan Top Up Game Online di Media Sosial," *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, vol. 5, no. 3, hlm. 2300–2312, 2024.
- [13] I. P. I. D. D. Putra dan W. C. Nugroho, "TANGGUNG JAWAB HOYOVERSE SELAKU PENGEMBANG GAME GENSHIN IMPACT ATAS KERUGIAN KONSUMEN AKIBAT KELALAIAN ATAU TINDAK PIDANA OLEH SITUS TOP UP," *Quantum Juris: Jurnal Hukum Modern*, vol. 7, no. 3, 2025.
- [14] F. Afada, "Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Debt Note Menggunakan Metode Double Diamond," *MULTINETICS*, vol. 11, no. 1, hlm. 52–61, 2025.
- [15] T. Sitanggang dan I. N. T. A. Putra, "ANALISIS TINGKAT KEPUASAN VISUAL SEBAGAI DAMPAK DARI UI/UX DALAM APLIKASI MANAJER PENGELUARAN," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 13, no. 2, 2025.
- [16] A. Rachman, Y. A. D. Saputra, M. Hafidz, Z. A. I. Sugiman, dan Y. Sahria, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi Integrasi Teknologi Finansial" Fihub" Menggunakan Metode User-Centered Design," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 1, 2024.

- [17] A. Aldi, A. H. Mufidah, dan C. B. Sanjaya, “Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Pemesanan Paket Wisata di Desa Wonokitri Menggunakan Metode Design Thinking,” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 3S1, 2024.
- [18] S. Ansori *dkk.*, “Penerapan metode design thinking dalam perancangan UI/UX aplikasi mobile SIPROPMAWA,” *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 4, hlm. 1072–1081, 2023.
- [19] S. A. Siwiantoko, H. Herman, dan H. Azis, “Aplikasi Helpdesk Dengan Pendekatan Knowledge Management System Menggunakan Framework Codeigniter Dan Notifikasi Telegram,” *Buletin Sistem Informasi dan Teknologi Islam (BUSITI)*, vol. 3, no. 2, hlm. 113–120, 2022.