

# ABSTRAK

## PERANCANGAN DESAIN APLIKASI (UI/UX) *MARKETPLACE* PRODUK *GAME*

Oleh :

ASBATH FADIL NURHIDAYAT

19102222

Di zaman teknologi seperti sekarang ini kebutuhan manusia tidak hanya sebatas sandang dan pangan. Kebutuhan akan permainan atau yang biasa disebut dengan *game* digemari oleh semua kalangan mulai dari anak-anak, remaja hingga kalangan dewasa. *Game* digunakan untuk menghilangkan jenuh dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga dibutuhkan adanya marketplace yang mendukung kebutuhan peralatan gaming seperti *mouse*, *keyboard*, *headphone*, *microphone* dan peralatan *game* yang lainnya. Untuk itu terciptalah sebuah ide untuk membuat rancangan desain *ui/ux marketplace* yang menjual khususnya peralatan penunjang kebutuhan gaming. Aplikasi tersebut bernama *xcom*. Pada aplikasi tersebut terdapat beberapa fitur seperti menampilkan brand produk gaming, menampilkan produk *mouse* gaming, dan masih banyak fitur yang lainnya. Proyek perancangan aplikasi *xcom* ini membutuhkan waktu selama 6 minggu bersama kelompok atau tim yang telah ditentukan oleh fasilitator yang terdiri dari tim dari *product management* dan tim *ui/ux designer*. Aplikasi *xcom* ini diujikan kepada beberapa user yang mempunyai hobi bermain *game* melalui *prototype* melalui tools *figma* dengan metode *usability testing*. Pengujian dilakukan selama 3x mulai dari sprint 1 yaitu pengujian *low fidelity design*, kemudian dilanjutkan di sprint 2 dengan pengujian *high fidelity design*, dan yang terakhir pada sprint 3 yaitu penambahan beberapa fitur di *high fidelity design*. Aplikasi *xcom* terdiri dari 2 versi *platform* yakni versi *mobile* dan *website*.

**Kata Kunci:** Aplikasi, *Game*, *Marketplace*, *UI/UX*, *Usability Testing*, *Prototype*