

DAFTAR PUSTAKA

- A., F. (2021). Apa Itu CLI? Pengertian CLI dan Fungsinya. Retrieved November 18, 2022, from <https://www.hostinger.co.id/tutorial/apa-itu-cli>
- Brath, R., & Peters, M. (2004). Dashboard Design: Why Design is Important By. *DM Review Online*, 16(3), 5–8. [https://doi.org/10.1016/s1359-6128\(97\)82935-7](https://doi.org/10.1016/s1359-6128(97)82935-7)
- Bruder, G., Steinicke, F., & Hinrichs, K. H. (n.d.). *A Natural User Interface for Immersive Architectural Walkthroughs*.
- Fernando, F. (2020). Perancangan User Interface (Ui) & User Experience (Ux) Aplikasi Pencari Indekost Di Kota Padangpanjang. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 7(2), 101. <https://doi.org/10.26858/tanra.v7i2.13670>
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is esport and why to people watch it? *TamPub*, 1–34.
- Hellweger, S., & Wang, X. (2015). *What is User Experience Really: towards a UX Conceptual Framework*. Retrieved from <http://arxiv.org/abs/1503.01850>
- HOUDE, S., & HILL, C. (1997). What do Prototypes Prototype? *Handbook of Human-Computer Interaction*, pp. 367–381. <https://doi.org/10.1016/b978-044481862-1/50082-0>
- Ivory, M. Y., & Hearst, M. A. (2001). The state of the art in automating usability evaluation of user interfaces. *ACM Computing Surveys*, 33(4), 470–516. <https://doi.org/10.1145/503112.503114>
- Kurniawan, F. (2020). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v15i2.29509>
- Nabila, G., Stephanie, & Wahyuni, S. (2022). Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas. *MDP Student Conference*, 231–238. Retrieved from <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/msc/article/view/1745>
- Nadhif, A. K., Jati, D. T. W., Hussein, M. F., & Widiati, I. S. (2021). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Dengan Pendekatan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah IT CIDA*, 7(1), 44–55. <https://doi.org/10.55635/jic.v7i1.146>
- Pelayananpublik.id. (2020). Apa itu GUI, Sejarah, Fungsi Hingga Contohnya. Retrieved November 18, 2022, from <https://pelayananpublik.id/2020/04/20/apa-itu-gui-sejarah-fungsi-hingga-contohnya/>
- Redaksi Jagoan Hosting. (2022). Apa itu User Experience (UX): Fungsi, Pengertian & Penerapan. Retrieved November 18, 2022, from <https://www.jagoanhosting.com/blog/user-experience-adalah/>
- Wang, M. B. A., & Erandaru. (n.d.). *Perbandingan Proses Perancangan UI / UX Secara Teori dan Praktik Saat Internship di Eyesimple Creative Studio Pendahuluan Pembahasan*. (121).
- Zhou, Y., Qi, H., & Ma, Y. (n.d.). *End-to-End Wireframe Parsing*.

DONE Proposal TA_Surya Abiyasa Akbar_183112700650051 (1)

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.usbypkp.ac.id Internet Source	1%
2	repositori.sith.itb.ac.id Internet Source	1%
3	rp.sith.itb.ac.id Internet Source	1%
4	repository.binadarma.ac.id Internet Source	1%
5	dspace.uui.ac.id Internet Source	1%
6	www.kompas.com Internet Source	1%
7	Eva Zuliana Dewi, May Fransisca, Rani Irma Handayani, F. Lia Dwi Cahyanti. "Analysis and Design of UI/UX Mobile Applications for Marketing of UMKM Products Using Design Thinking Method", Sinkron, 2022 Publication	1%

8	Submitted to Politeknik Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
9	www.slideshare.net Internet Source	<1 %
10	Submitted to Institut Teknologi Nasional Malang Student Paper	<1 %
11	journal.lembagakita.org Internet Source	<1 %
12	nanopdf.com Internet Source	<1 %
13	cmsbak.dailysocial.id Internet Source	<1 %
14	docplayer.info Internet Source	<1 %
15	Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Student Paper	<1 %
16	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
17	www.semanticscholar.org Internet Source	<1 %
18	repository.ukwms.ac.id Internet Source	<1 %

19	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
20	catatankecilratu.blogspot.com Internet Source	<1 %
21	elib.pnc.ac.id Internet Source	<1 %
22	es.scribd.com Internet Source	<1 %
23	journal.amikomsolo.ac.id Internet Source	<1 %
24	Submitted to Universitas Diponegoro Student Paper	<1 %
25	core.ac.uk Internet Source	<1 %
26	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %
27	eprints.ukmc.ac.id Internet Source	<1 %
28	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
29	www.theseus.fi Internet Source	<1 %
30	e-journal.uajy.ac.id Internet Source	<1 %



31 lib.ui.ac.id Internet Source <1 %

32 patents.google.com Internet Source <1 %

33 repository.uksw.edu Internet Source <1 %

34 repository.usd.ac.id Internet Source <1 %

35 www.scribd.com Internet Source <1 %

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches Off



User Interface Aplikasi “Gupistar” sebagai wadah berkembangnya Industri E-Sport

Surya Abiyasa Akbar ⁽¹⁾, Moh, Iwan Wahyuddin ⁽²⁾

Fakultas Teknologi Komunikasi Dan Informatika, Informatika, Universitas Nasional, Jakarta Selatan, Indonesia

Jl. Sawo Manila, Pejaten, Ps.Minggu, 12520, Jakarta Selatan, Indonesia

e-mail : suryaabiyasas16@gmail.com, iwan.wahyuddi@unas.ac.id

Abstract

The use of mobile applications has continued to increase over time and has even achieved extraordinary progress with so many users, one of which is in the world of smartphone games that it can be said to be one of the basic needs in this era, especially now that many smartphone users play games such as MOBA games, FPS games, rpg, and others. The game is one of the game activities, where the participants try to achieve and get at least some victory. Therefore, he wanted to create an application called Gupistar. The Gupistar application is a voice chat-based application intended for gamers, when gamers are playing solo players they can find other gamers playing solo players too, this application makes it easier for solo player gamers because they can find a team to play with, moreover now there are many complaints from gamers who play solo players when match making in the game application they play sometimes gamers find a team that is not suitable for them, this application makes solo player gamers find a team that plays the same game, when it is matched in the application this they can communicate with each other and then form a team that they can, then can make a strategy that will be used and can communicate while the game is running.

Keywords : gamers, social media, mobile applications

Abstrak

Penggunaan aplikasi mobile semakin lama terus meningkat bahkan telah mencapai kemajuan yang luar biasa dengan pengguna yang begitu banyak salah satunya pada dunia game smartphone dapat dikatakan menjadi salah satu kebutuhan pokok pada jaman sekarang ini, apalagi sekarang banyak pengguna smartphone untuk bermain game seperti game moba, fps, rpg, dan lainnya. Game adalah salah satu aktivitas permainan, dimana para peserta mencoba untuk mencapai dan mendapatkan setidaknya satu kemenangan. Maka dari itu ingin diciptakannya lah suatu aplikasi yang dinamai Gupistar. Aplikasi gupistar adalah suatu aplikasi berbasis voice chat yang di peruntukan untuk para gamer, ketika para gamer sedang bermain solo player mereka dapat menemukan gamer lainnya yang bermain solo player juga, aplikasi ini memudahkan gamer solo player karena dapat menemukan tim yang akan bermain bersama, terlebih lagi sekarang banyak keluhan kesah para gamer yang bermain solo player ketika match making dalam aplikasi game yang mereka mainkan terkadang gamer tersebut menemukan team yang tidak cocok untuk mereka, aplikasi ini membuat para gamer solo player menemukan team yang bermain game yang sama, ketika sudah match dalam aplikasi ini mereka dapat berkomunikasi satu sama lain lalu dapat membentuk tim yang mereka bisa, lalu dapat membuat strategi yang akan digunakan serta bisa berkomunikasi saat game sedang berjalan

Kata Kunci : pemain game, sosial media, aplikasi

1. PENDAHULUAN

UI (*User Interface*) adalah sebuah seni desain yang menampilkan sebuah tampilan visual dari sebuah produk yang nantinya digunakan untuk menjembatani sistem antar user dan pengguna yang nantinya dibuat dalam suatu produk aplikasi atau website. Dalam UI biasanya menampilkan beberapa aspek yaitu Gambar logo , *Layout* , *typography* , dan Pemilihan warna yang sesuai dengan produk (Hellweger & Wang, 2015).

UX (*User Experience*) adalah suatu metode analisa atau penelitian dimana melibatkan pengalaman pengguna dalam berinteraksi atau menggunakan suatu produk digital yang kita buat yang nantinya akan mempengaruhi dalam penggunaan suatu desain produk aplikasi maupun website. Yang mempengaruhi dalam UX antara lain : layout , *typography* , Penataan navigasi atau menu , Pemilihan warna , dan informasi yang di sertakan (Hellweger & Wang, 2015).

E-sports atau olahraga elektronik adalah bidang olahraga yang menggunakan game sebagai bidang kompetitif. Esports terdiri dari tim yang bermain game untuk Tim lain pada tingkat lokal , Provinsi , Nasional , dan Internasional yang dimana pemain tersebut terbagi menjadi Semi profesional dan

Profesional dengan tujuan untuk memenangkan sejumlah besar uang sebagai hadiah dan juga trofi. Esport terbagi menjadi 5 kategori, yaitu *MOBA* (Multiplayer Online Battle Arena), *FPS* (First person Shooter), *Battle Royale*, *Fighting*, dan *Card Battle*. *E-sport* saat ini sedang berkembang dari tahun ketahun karena minatnya masyarakat kepada olahraga elektronik ini membuat banyak tuntutan kompetisi yang aman dan terjamin serta dapat diikuti oleh masyarakat tanpa memandang status peminat esport (Hamari & Sjöblom, 2017).

Dengan adanya aplikasi Gupistar yang dibuat oleh PT.Bintang Karya Milenial sebagai wadah berkembangnya *E-sport*, terciptanya sebuah kompetisi yang terjamin akan sportifitas, kenyamanan, dan keamanan dari kompetisi - kompetisi yang diadakan aplikasi tersebut. sehingga terciptanya regenerasi atlet - atlet yang dapat bersaing di rana dunia.

2. STUDI LITERATUR

Dalam perancangan desain aplikasi ada beberapa teori yang dibutuhkan untuk menjadi tujuan dari pembuatan karya UI / UX yaitu *Layouting*, *Warna*, *Tombol*, *Typografi*, *Logo* dan *Navigasi*. Sedangkan UX yaitu *Undersatnd*, *Research*, *Sketch*, *Design*, *Implementasi* dan *Evaluate*.

2.1 User Interface

User Interface terdiri dari dua kaa Bahasa Inggris yaitu User yang artinya pengguna dan Interface adlah halaman antarmuka. UI atau User Interface adalah tampilan visual produk yang menghubungkan sistem dengan pengguna. Pada dasarnya, User Interface adalah bagaimana produk terlihat bagi pengguna. Menurut para ahli UI adalah cara program dan pengguna berinteraksi (Lastiansah 2012). User Interface terbagi menjadi 3 jenis yaitu *Command Line Interface (CLI)*, *Graphical User Interface (GUI)*, dan *Natural User Interface (NUI)* (Ivory & Hearst 2001). Dalam membuat User Interface Aplikasi terdapat tahapan – tahapan yang perlu kita lakukan yaitu.

2.1.1 Wireframe

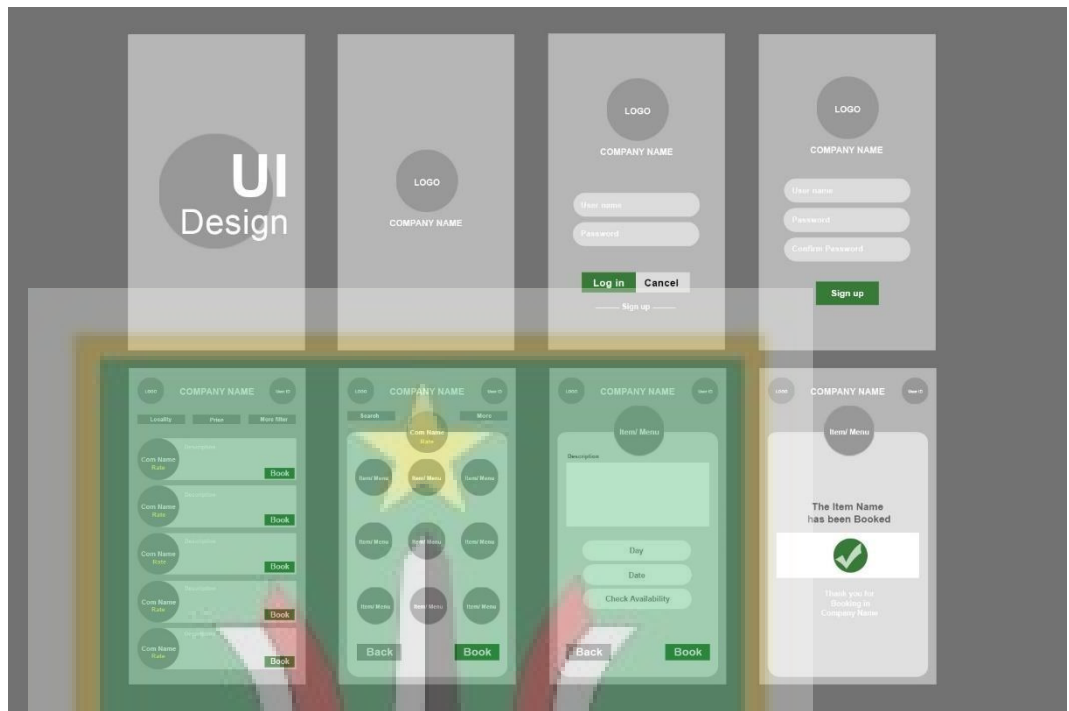
Wirframe adalah sketsa kasar yang akan menjadi ide utama seperti apa tampilan situs web atau aplikasi yang ingin kita buat. Wireframe juga dapat digunakan untuk menentukan tata letak desain UI / UX dan alur aplikasi.



Gambar 2. Wireframe

2.1.2 Mockup

Mockup adalah rancangan desain yang akan diimplemesitasikan pada produk dan terdiri dari beberapa element warna, tipografi, layout, spasi dan navigasi.



Gambar 3. Mockup

2.1.3 Prototype

Prototype merupakan tahapan terakhir dalam pembuatan aplikasi ini merupakan tahapan simulasi sebelum aplikasi ini terbuat. User dapat melakukan interaksi secara langsung melalui tahapan ini yang nantinya sang pengguna akan memberikan masukan atas kekurangan dari aplikasi tersebut.



Gambar 4. Prototype

2.2 User Experience

User Experience adalah bagaimana pengalaman pengguna dalam menggunakan produk digital yang kita buat. Pengalaman ini dilihat dari betapa mudahnya ketika pengguna mendapatkan apa yang mereka mau dari produk tersebut.

2.3 E - Sport

E – Sport merupakan singkatan dari Electronic Sport dimana jenis olahraga ini menggunakan perangkat elektronik seperti Handphone , Komputer , Laptop , dan Game Konsol. E – Sport menggambarkan Olahraga yang terorganisir serta kompetitif dan tidak lupa menjunjung sportivitas. E – Sport merupakan industry yang sifatnya Profesional. Di Indonesia sendiri, eSports diakui sebagai olahraga kompetitif di bawah KONI, dibayangi oleh PB ESI atau Badan Eksekutif Esports Indonesia. Hal ini memungkinkan esports untuk berpartisipasi dalam kompetisi resmi tingkat nasional seperti Pekan Olahraga Nasional (PON). Saat ini E-sport mempunyai beberapa kategori game yang sering dijadikan ajang kompetitif yaitu *MOBA, Battle Royale, FPS, Sport, dan Board Game* (Kurniawan, 2020).

2.4 PT. Bintang Karya milenial

PT. Bintang Karya Milenial adalah sebuah perusahaan startup yang bergerak dibidang jasa , e-sport dan industry kreatif. Perusahaan ini mempunyai tujuan besar yaitu membuat sebuah aplikasi bernama “Gupistar” yang nantinya aplikasi tersebut dapat memajukan industry E-sport di Indonesia dan dapat menghasilkan Pemain – pemain serta pelatih yang berkualitas.

3. METOLOGI PENELITIAN

Metodelogi penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah ditujukam untuk regenerasi atlit esport dan mefasilitasi para masyarakat khususnya di dunia game mendapatkan wadah yang layak sehingga dapat berkembang untuk memajukan industri E - Sport di Indonesia. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Melakukan Pengumpulan Data

Pengumpulan data dimulai dengan menganalisis berbagai desain website atau UI / UX yang bertemakan esport lalu mengumpulkan beberapa informasi penting seperti desain, font dan gaya desain yang digunakan sebagai landasan pembuatan UI / UX Gupistar.

b. Analisa Tahapan Penelitian

Tahapan analisis dalam penelitian ini dilakukan disalah satu perusahaan startup Jakarta yaitu PT Bintang Karya Milenial. Dengan melakukan observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk mencari acuan mengenai beberapa aplikasi atau website yang bertemakan esport untuk mencari kekurangan serta kelebihan pada aplikasi gupistar yang nantinya dapat diterapkan serta di perbaiki pada penelitian ini.

3.1 Metode Penelitian

3.1.1 Waktu Penelitian

Tabel 1

No	Kegiatan	Waktu											
		Oktober		November				Desember					
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Studi Literatur	■	■										
2	Pengumpulan Data		■	■	■								
3	Pembuatan Interface										■		
4	Pengujian Sistem												
5	Sidang Proposal												
6	Revisi												

Pada tabel diatas merupakan gambaran dari penelitian yang dilakukan selama proses kurang lebih dalam waktu 2 bulan dimana tertera pada tabel diatas dari tahap awal studi literatur hingga selesai.

3.1.2 Fokus Penelitian

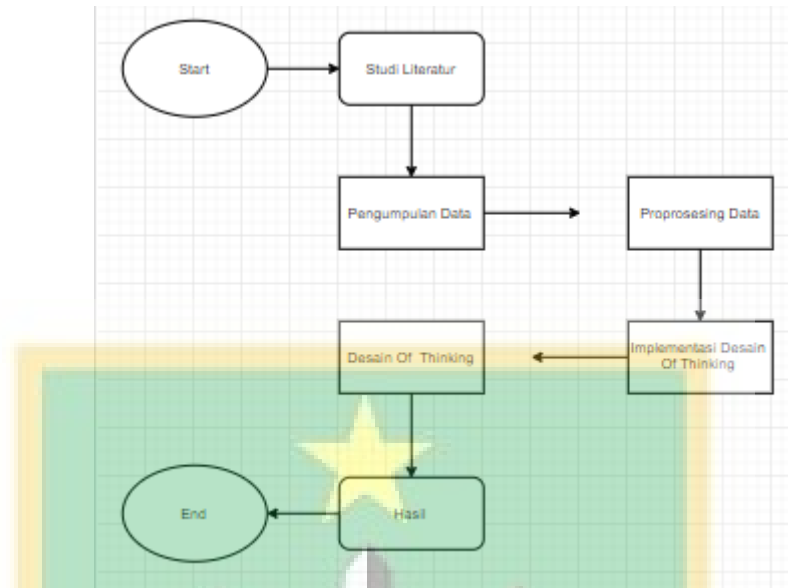
Pada penelitian kali ini menjelaskan penerapan Desain Of Thingking dan analisis swot dalam menciptakan design UI/UX Gupistar.

3.1.3 Sumber Data

Pada penelitian kali ini menggunakan data dari perusahaan PT. Bintang Karya Milenial

<https://gupistar.com>

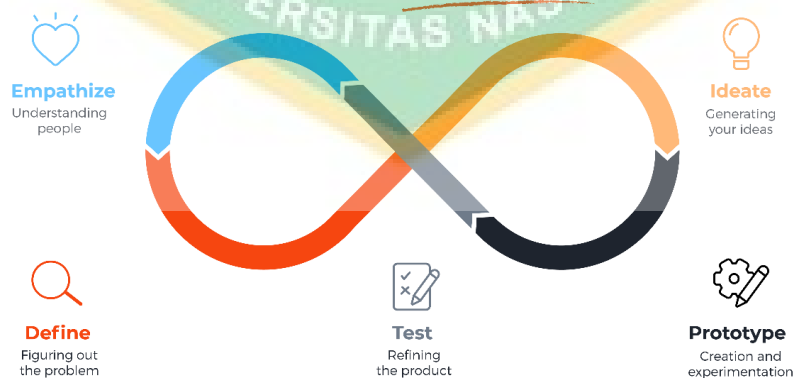
3.2 Desain Penelitian



Pada gambar diatas menjelaskan proses tahapan penelitian dimana tahapan pertama yaitu studi literatur selanjutnya pengumpulan data di lanjut prosesing data setelah itu implementasi pada Desain Of Thingking.

3.3 Desain Thinking

Dalam perancangannya, penulis menggunakan metode perancangan Desain Thinking. Desain Thinking adalah sebuah metode yang berfokus untuk menyelesaikan sebuah masalah yang ada kemudian memberikan solusi untuk memecahkan solusi tersebut. Pada metode yang digunakan terdapat lima tahapan yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype dan Test.



Gambar 1. Diagram Desain Thinking

1. Emphatize

Empati adalah bagaimana cara kita memahami emosi yang sama dengan emosi yang dirasakan orang lain. Melalui empati kita dapat merasakan perasaan mereka tentang masalah, situasi, dan keadaan.

2. Define

Define adalah suatu proses cara mendapatkan pandangan dari user serta memahami kebutuhan pengguna. Seperti halnya membuat user persona yang nantinya akan menjadi suatu landasandasar dari perancangan pembuatan produk ataupun aplikasi.

3. Ideate

Ideate merupakan proses suatu penggambaran suatu solusi dari berbagai ide kemudian digambarkan melalui brainstorming.

4. Prototype

Proses terjadinya pembuatan rancangan tampilan website yang ingin dibangun kemudian mengimplementasikan ide agar menghasilkan suatu prototype atau produk yang siap diuji.

5. Test

Test adalah suatu teknik yang digunakan untuk melakukan kegiatan evaluasi, yang didalamnya terdapat beberapa pertanyaan atau rangkaian tugas yang harus diselesaikan atau dijawab oleh peserta.

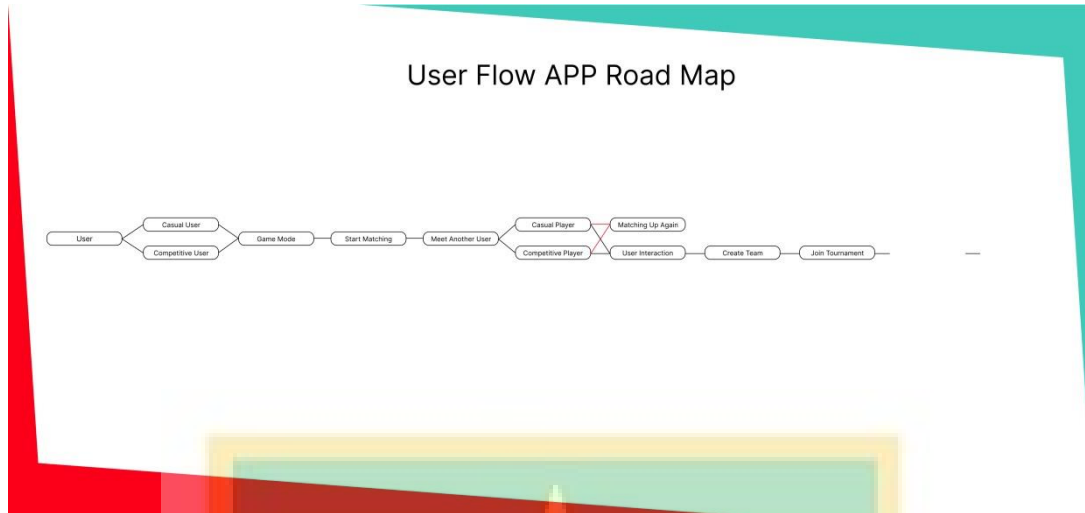
3.4 Analisis SWOT

Metode yang digunakan adalah Analisa SWOT. SWOT adalah singkatan dari *Strengths* (kekuatan), *Weaknesses* (kelemahan), *Opportunities* (peluang), dan *Threats* (ancaman). Dengan metode Analisa SWOT, peneliti dapat melakukan perencanaan pembuatan strategi desain UI / UX serta mempertimbangkan 4 komponen yaitu *Strengths* (kekuatan), *Weaknesses* (kelemahan), *Opportunities* (peluang), dan *Threats* (ancaman) yang nantinya bisa mengantisipasi beberapa kompetitor yang akan bermunculan setelah aplikasi GUPISTAR launching.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

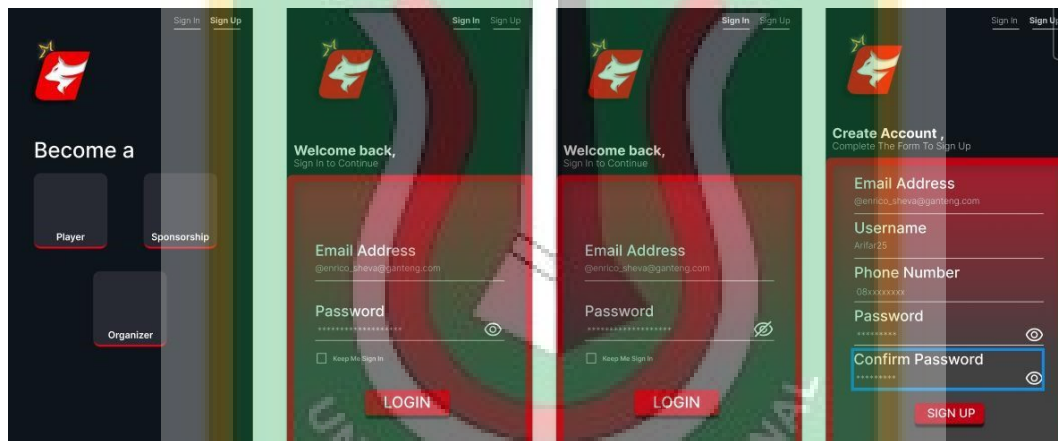
4.1 Implementasi

Bagian ini menjelaskan bagaimana tentang implementasi rancangan UI/UX yang telah di rancang oleh peneliti. Berikut hasil dari tampilan rancangan. UI/UX pada User Interface Aplikasi GUPISTAR berbasis APPS.

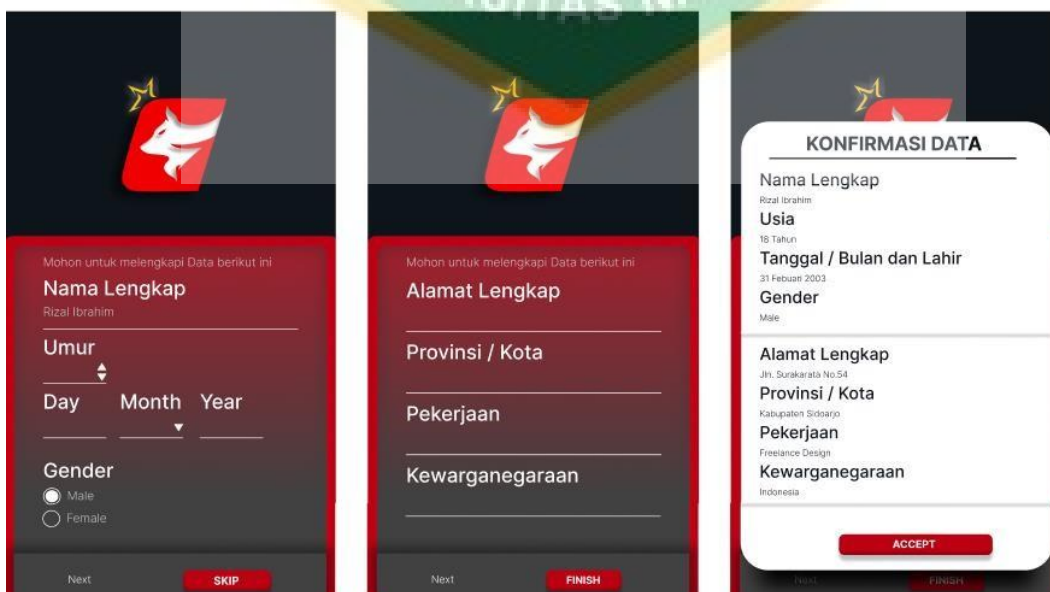


Gambar 1. User Flow

Pada User Flow diatas menjelaskan bahwa alur dari pengguna ketika menggunakan aplikasi. Dari fase ini peneliti akan mengetahui cara untuk membuat tahapan desain UI / UX.

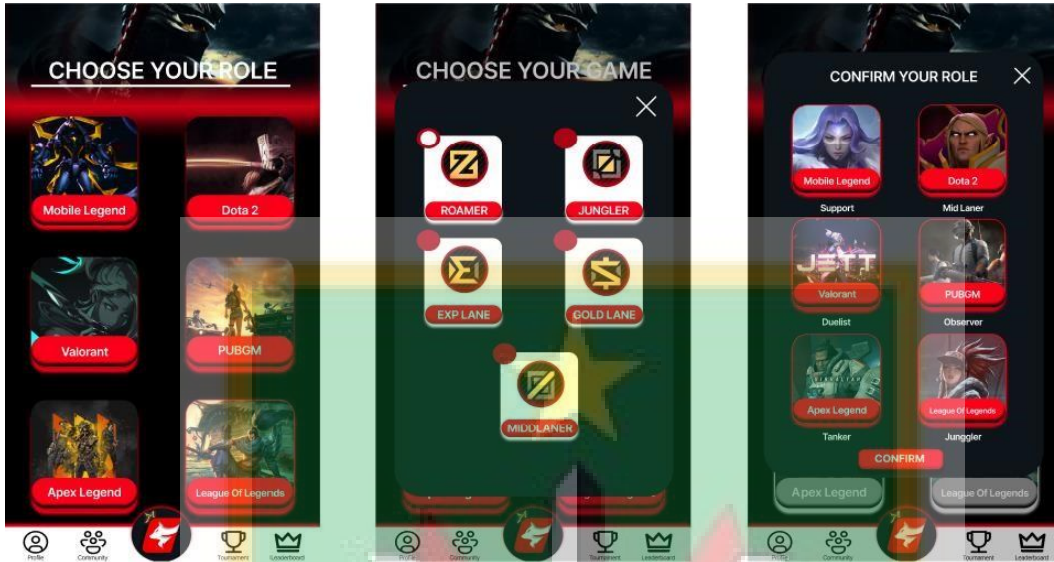


Gambar 2. Tampilan Login



Gambar 3. Tampilan Daftar Akun

Sebelum user melakukan pemesanan pada Apps makan harus melalui tahapan daftar akun terlebih dahulu.

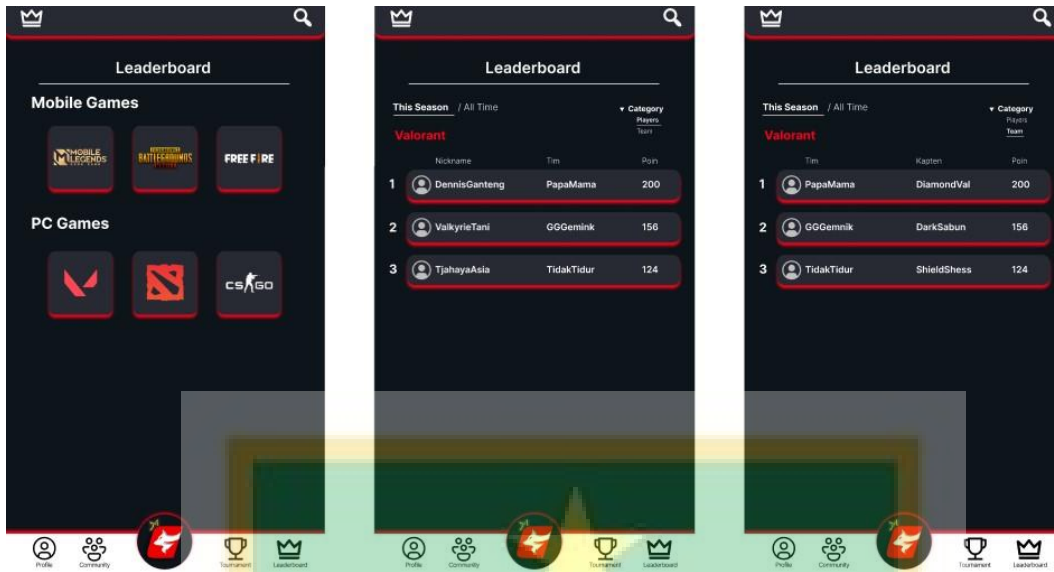


Gambar 4. User Interface



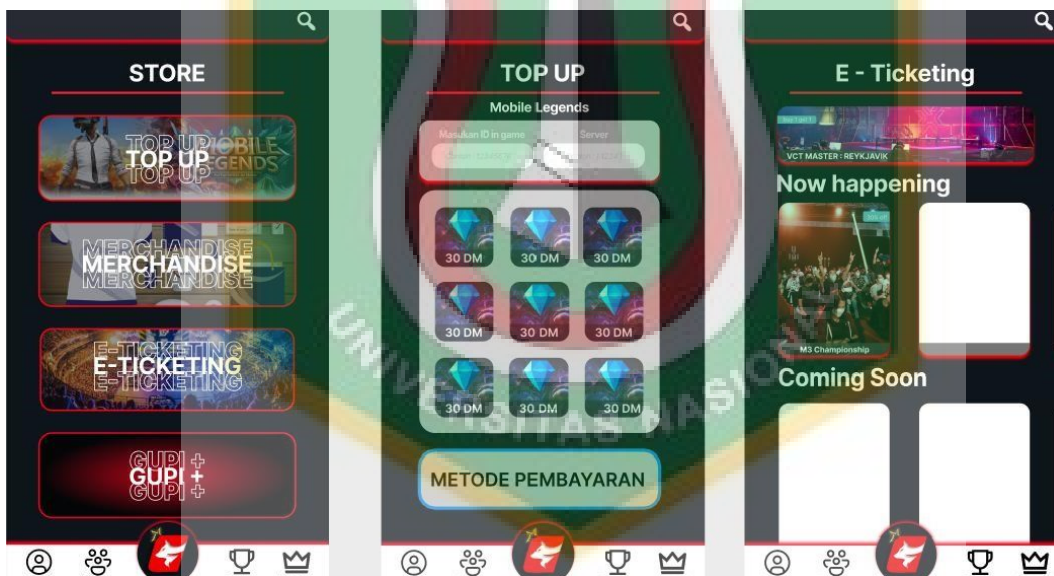
Gambar 5. Journey

Tampilan Fitur timeline dalam aplikasi GUPSTAR yang berfungsi untuk user dapat berinteraksi sesama user dan juga untuk mengetahui berita terkini tentang apa yang terjadi saat ini



Gambar 6. Leaderboard

Tampilan leaderboard pada aplikasi gupistar yang dimana setiap user yang telah berpartisipasi dalam kejuaraan pada aplikasi akan mendapat point dan point akan terakumulasi untuk di tampilkan kedalam aplikasi

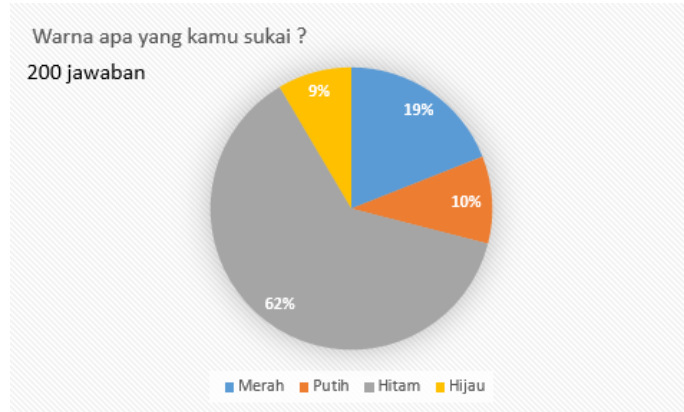


Gambar 7. Store

Store atau marketplace yang dimana berfungsi untuk melakukan transaksi yang berkaitan dengan kebutuhan user didalam aplikasi

4.2 Pengujian

Pengujian ini dilakukan menggunakan quisioner tentang pemanjaan mata, waktu, warna, dan kualitas dari desain



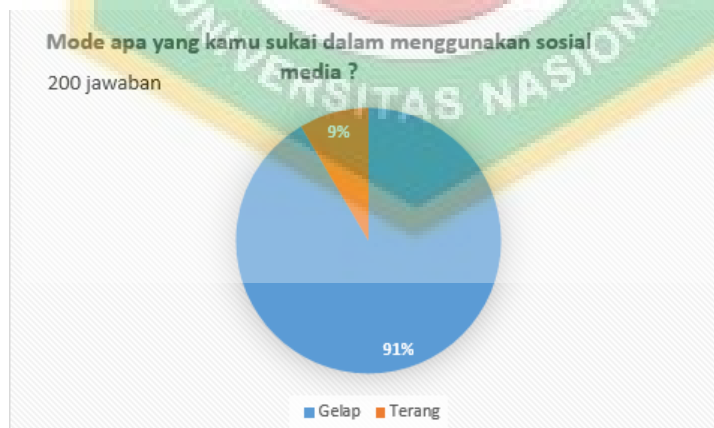
Gambar 1. Warna apa yang kamu sukai

Dari diagram diatas peneliti akan mengetahui warna apa yang cocok pada pembuatan desain UI / UX



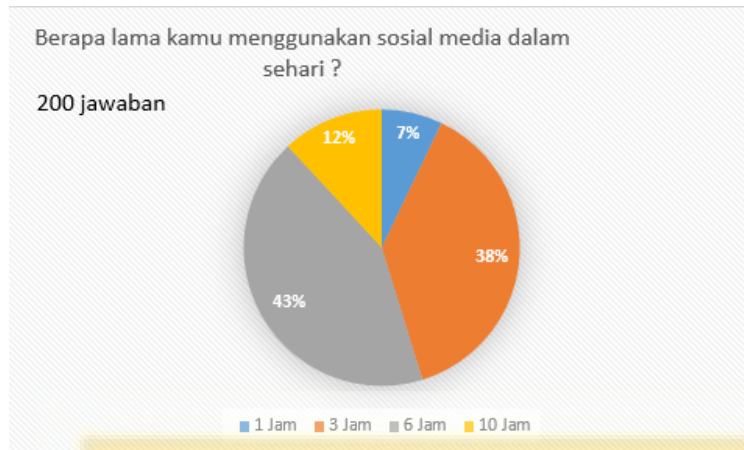
Gambar 2. Apakah kamu suka bermain sosial media

Dari diagram diatas menunjukan bahwa orang – orang sangat menyukai menggunakan sosial media



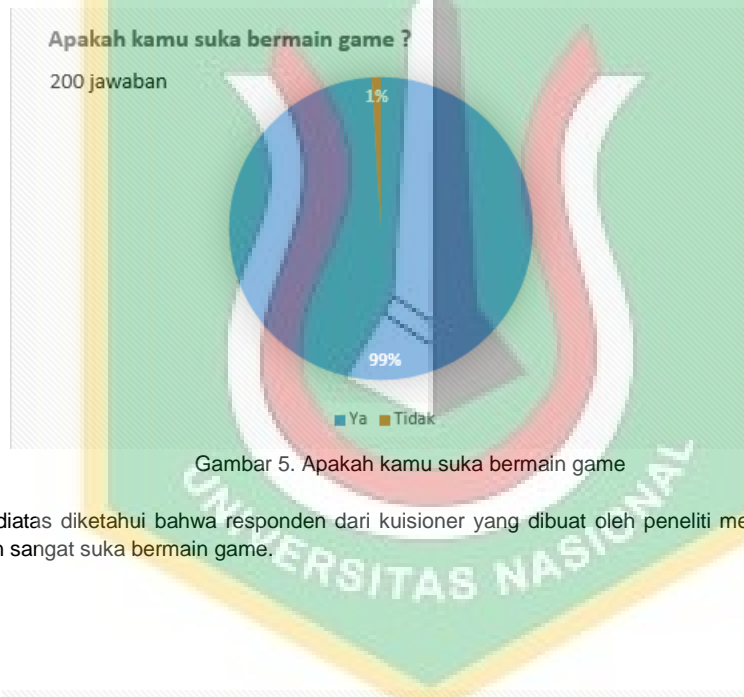
Gambar 3. Mode apa yang kamu sukai dalam menggunakan sosial media

Dari diagram diatas pengguna lebih menyukai menggunakan warna gelap untuk kenyamanan pada saat menggunakan sosial media.



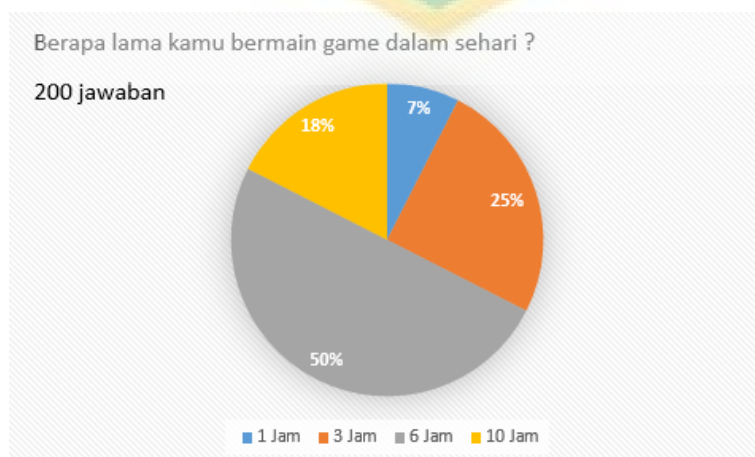
Gambar 4. Berapa lama kamu menggunakan sosial media dalam sehari

Dari diagram diatas peneliti mengetahui bahwa koresponden dari kuisisioner yang dibuat peneliti menemukan fakta bahwa orang – orang suka bermain sosial media lebih dari 2 jam dalam sehari.



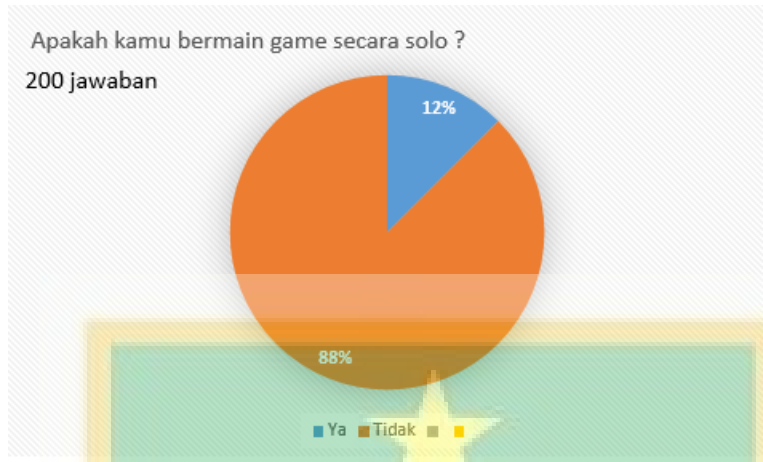
Gambar 5. Apakah kamu suka bermain game

Dari diagram diatas diketahui bahwa responden dari kuisisioner yang dibuat oleh peneliti menunjukkan bahwa 99% dari responden sangat suka bermain game.



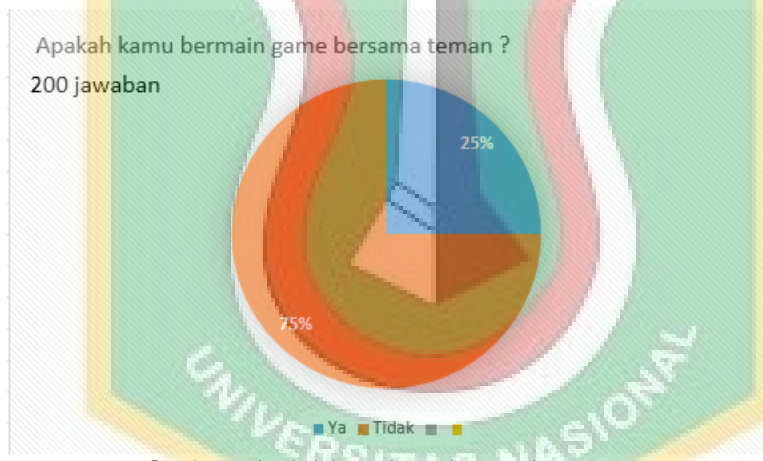
Gambar 6. Berapa lama kamu bermain game dalam sehari

Dari diagram diatas peneliti mengetahui para responden suka menghabiskan banyak waktu saat bermain game.



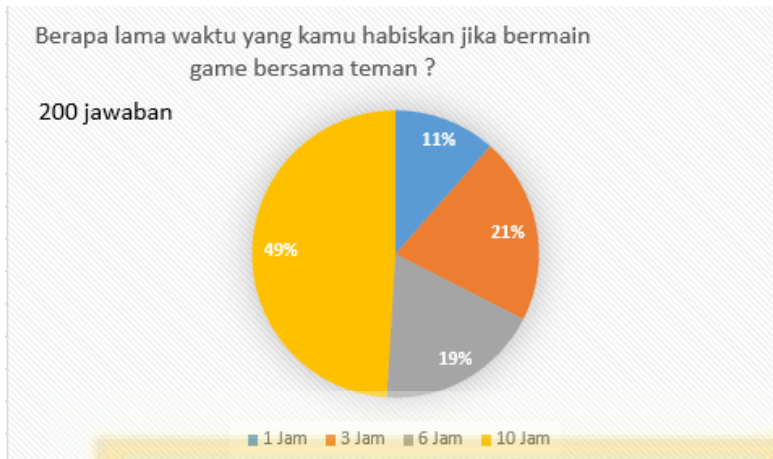
Gambar 7. Apakah kamu bermain game secara solo

Dari diagram diatas diketahui responden tidak menyukai bermain game sendiri.



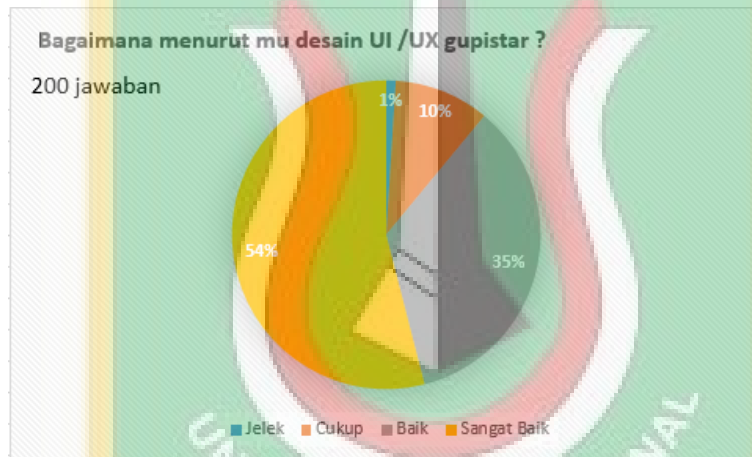
Gambar 8. Apakah kamu bermain game bersama teman

Pada diagram 8 peneliti mengetahui bahwa responden lebih menyukai bermain bersama dibandingkan dengan bermain sendiri.



Gambar 9. Berapa lama waktu yang kamu habiskan jika bermain game bersama teman

Di ketahui bahwa pada diagram ini responden akan lebih menghabiskan banyak waktu jika bermain bersama teman.



Gambar 10. Bagaimana menurut mu desain UI / UX gupistar

Responden menyukai desain buatan dari peneliti dengan nilai sangat baik, dengan mencapai tingkat kepuasan sangat baik 54%.

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kebutuhan desain aplikasi yang mendukung esport sangat dibutuhkan pada saat ini dikarenakan tingginya pertumbuhan pemain game di Indonesia maka dari itu. Desain UI / UX aplikasi GUPISTAR diharapkan menjawab salah satu kebutuhan para pemain games di Indonesia. Terutama pada industri esport. Dalam data yang sudah di kumpulkan oleh peneliti di dapat bahwa pengguna itu membutuhkan nilai lebih dalam sebuah aplikasi dari segi warna, waktu bermain, waktu menggunakan sebuah aplikasi social media dan sebagainya dan kita dapat mengetahui bahwa responden pada quisioner yang telah di buat oleh peneliti dapat memberitahu kan beberapa informasi soal kebutuhan para pengguna dimana pengembang aplikasi membutuhkan kenyamanan saat menggunakan dan kebutuhan yang akan mereka dapatkan ketika menggunakan aplikasi di lain sisi juga pengguna akan mendapat kan kesan lebih mendalam terhadap aplikasi yang di ciptakan oleh peneliti maka dari itu dibutuhkan desain yang dapat membuat user tidak hanya mudah menggunakannya dan juga nyaman ketika menggunakan aplikasi dilanjutkan dengan beberapa kesan dan pesan oleh para responden pada penilaian user experience gupistar.

Beberapa tanggapan para responden terkait desain UI /UX GUPISTAR

" Desain UI / UX gupistar itu nyaman digunakan karna mereka menggunakan basic warna gelap yang dimana itu dapat memanjakan mata pengguna "

- Farah Riski Deskia 23 Banten

" Penggunaan warna yang berani dari pencipta desain UI / UX memberi kesan menarik pada desain yang diciptakan "

- Refly Dwyanto 21 Jakarta

"Semoga aplikasi gupistar cepat launching karna sudah tidak sabar ada ide baru tentang pengembangan bisnis di E-Sport indonesia"

-Misbahul Munir.22, Semarang.

"Desain yang menarik serta fitur yang up to date ngebuat kami para pemain game ketika aplikasinya launching gk sabar ingin menggunakan "

- Khalid Wicaksono .22, Jogja

Apakah desain aplikasi UI / UX GUPISTAR dapat membantu masalah diatas?

Ya karna kebutuhan dan pertumbuhan populasi komunitas E - Sport di indonesia yang terus bertumbuh membutuhkan wadah yang dapat menyalurkan beberapa keinginan para pemain game di indonesia .

Apakah desain aplikasi UI / UX "GUPISTAR" nyaman digunakan?

Ya karna dapat dilihat dari responden peneliti dapat mengetahui kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi social media.

Apakah desain aplikasi UI / UX dapat membuat pemain game di indonesia betah menggunakan aplikasi "GUPISTAR"?

Jawabannya adalah iya karna peneliti telah memperhitungkan apa saja yang menjadi kebutuhan pengguna aplikasi nantinya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka peneliti ingin memberi masukan dan saran bagi peneliti yang ingin melanjutkan penelitian tentang esport dan Aplikasi “GUPISTAR” setelah adanya penelitian ini di harapkan memberikan pengembangan terhadap desain UI / UX.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Bruder, G., Steinicke, F., & Hinrichs, K. H. (n.d.). *A Natural User Interface for Immersive Architectural Walkthroughs*.
- [2] Fernando, F. (2020). Perancangan User Interface (Ui) & User Experience (Ux) Aplikasi Pencari Indekost Di Kota Padangpanjang. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 7(2), 101. <https://doi.org/10.26858/tanra.v7i2.13670>
- [3] Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is esport and why to people watch it? *TamPub*, 1–34.
- [4] Hellweger, S., & Wang, X. (2015). *What is User Experience Really: towards a UX Conceptual Framework*. Retrieved from <http://arxiv.org/abs/1503.01850>
- [5] HOUDE, S., & HILL, C. (1997). What do Prototypes Prototype? *Handbook of Human-Computer Interaction*, pp. 367–381. <https://doi.org/10.1016/b978-044481862-1/50082-0>
- [6] Ivory, M. Y., & Hearst, M. A. (2001). The state of the art in automating usability evaluation of user interfaces. *ACM Computing Surveys*, 33(4), 470–516. <https://doi.org/10.1145/503112.503114>.
- [7] Kurniawan, F. (2020). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v15i2.29509>
- [8] Nabila, G., Stephanie, & Wahyuni, S. (2022). Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas. *MDP Student Conference*, 231–238. Retrieved from <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/msc/article/view/1745>
- [9] Nadhif, A. K., Jati, D. T. W., Hussein, M. F., & Widiati, I. S. (2021). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Dengan Pendekatan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah IT CIDA*, 7(1), 44–55. <https://doi.org/10.55635/jic.v7i1.146>
- [10] P. M. Kusumantara, M. Kustyani, and T. Ayu, “Pendukung Keputusan Pemilihan Wedding Organizer Di,” *Tek. Eng. Sains J.*, vol. 3, no. 1, pp. 19–24, 2019.
- [11] Pelayananpublik.id. (2020). Apa itu GUI, Sejarah, Fungsi Hingga Contohnya. Retrieved November 18, 2022, from <https://pelayananpublik.id/2020/04/20/apa-itu-gui-sejarah-fungsi-hingga-contohnya/>
- [12] Redaksi Jagoan Hosting. (2022). Apa itu User Experience (UX): Fungsi, Pengertian & Penerapan. Retrieved November 18, 2022, from <https://www.jagoanhosting.com/blog/user-experience-adalah/>
- [13] Wang, M. B. A., & Erandaru. (n.d.). *Perbandingan Proses Perancangan UI / UX Secara Teori dan Praktik Saat Internship di Eyesimple Creative Studio Pendahuluan Pembahasan*. (121).
- [14] Zhou, Y., Qi, H., & Ma, Y. (n.d.). *End-to-End Wireframe Parsing*.

DONE Jurnal fix

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to UPN Veteran Yogyakarta Student Paper	5%
2	www.coursehero.com Internet Source	1%
3	slidetodoc.com Internet Source	1%
4	www.yccp-indonesia.org Internet Source	<1%
5	www.theseus.fi Internet Source	<1%
6	kkn.unnes.ac.id Internet Source	<1%
7	patents.google.com Internet Source	<1%
8	repository.itelkom-pwt.ac.id Internet Source	<1%

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

DONE Jurnal fix

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

