

# Perancangan *User Interface Game* Angklung dengan Metode *User Centered Design* (Studi Kasus Saung Angklung Udjo)

Wahyu Kurniawan Hartanto<sup>1</sup>, Danang Junaedi<sup>2</sup>, Emil Robert Kaburuan<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Fakultas Informatika, Universitas Telkom, Bandung <sup>3</sup>Universitas Bina Nusantara, Jakarta  
<sup>1</sup>Wahyukurniawanh@students.telkomuniversity.ac.id, <sup>2</sup>DanangJunedid@telkomuniversity.ac.id,  
<sup>3</sup>emil.kaburuan@binus.edu

---

## Abstrak

Angklung adalah kebudayaan khas Indonesia yang telah diakui UNESCO sejak tahun 2010. Salah satu bentuk pelestarian terhadap kebudayaan angklung, pemerintah kota Bandung menjadikan Saung Angklung Udjo sebagai tempat untuk melestarikan angklung. Seiring perkembangan teknologi, *game* angklung untuk *smartphone* sudah banyak dikembangkan. Pada suatu *game*, aspek *usability* merupakan salah satu aspek penting penghubung antara *user* dengan *game*. Berdasarkan evaluasi *usability* yang dilakukan menggunakan metode *Quality in Use Integrated Measurement* (QUIM) kepada beberapa aplikasi dan *game* angklung diperoleh rata-rata pengujian untuk semua faktor belum memenuhi aspek *usability* yang mengakibatkan pengguna mengalami kendala dalam menggunakan aplikasi *game* angklung. Oleh sebab itu perlu dilakukan perancangan *user interface* terhadap aplikasi *game* angklung supaya dapat digunakan dalam bermain angklung. Metode yang digunakan untuk perancangan *user interface* aplikasi *game* angklung adalah metode *user centered design* yang berfokus pada *characteristics, task, environments* dari pengguna. Berdasarkan Hasil evaluasi dengan menggunakan QUIM aplikasi *game* Belajar Bermain Angklung dinyatakan dapat memenuhi kebutuhan dan kemampuan pengguna, hal ini terlihat dari nilai *usability* terendah sebesar 86% yang artinya sudah memenuhi aspek *usability*.

Kata kunci: Angklung, *Game*, Kebudayaan, QUIM, *User Interface*, *User Centered Design*

---