

Abstraksi

Merancang prototyping user interface dan user experience untuk mempermudah mengelola akses informasi untuk penggemar game mobile legends esports. Prototyping aplikasi berisikan jadwal pertandingan, pemain/player dan tim esports, Highlight pertandingan, analisa pertandingan dan lain-lain. Hal ini dilakukan dikarenakan dimana saat ingin mendapatkan informasi tersebut harus memperoleh informasi dari berbagai media tanpa ada data yang langsung tersedia, hal ini tepat untuk pengembangan prototype aplikasi yang bernamakan mobile legends quick. Proses prototyping pada pembuatan aplikasi mobile menggunakan tahapan yang ada pada metode design thinking dengan tahapan *Emphatize, Define, Ideate, Prototype, dan Test* fokus dari tujuan tersebut diutamakan memiliki pendekatan terpusat pada pengguna dan kepuasan pengguna untuk dapat menyelesaikan masalah yang relevan dan membuat inovasi yang baru. Hasil pengujian yang di lakukan pada pembuatan prototyping aplikasi telah di uji menggunakan *System Usability Scale (SUS)* dan memperoleh hasil 85,35% telah berada kategori *acceptable* dengan *grade excellent* dari perolehan skor *SUS*.

Kata kunci: E-sport, Mobile Legends, User Interface, User Experience, Design Thinking