

ABSTRAK

Perkembangan industri *games* di Indonesia menunjukkan peningkatan yang signifikan sehingga menciptakan permintaan yang besar untuk melakukan pengisian ulang (*top up*) *games*. Industri *games* sebagai penyumbang domestik bruto masih tergolong rendah dibandingkan industri lain namun memiliki potensi untuk mengalami peningkatan. Salah satunya, dengan mengembangkan bisnis *top up games* melalui media *website*. PT *Maple Digital Creative* merupakan layanan *top up* dan *voucher games* yang belum memiliki *website* sebagai media *top up games*. Maka diperlukan *website* dan media pendukung untuk meningkatkan keberadaan *brand* sehingga lebih dikenal oleh pemain *games*. Metode pengumpulan data pada perancangan ini melalui wawancara, kuesioner, observasi, dan studi pustaka. Data observasi dianalisis menggunakan analisis matriks perbandingan. Proses perancangan dengan metode *design thinking*, *website*, dan desain komunikasi visual menghasilkan rancangan *website* yang responsif dan media pendukung untuk PT *Maple Digital Creative* dapat meningkatkan keberadaan *brand* dan jangkauan pelanggan.

Kata kunci : *Games Online*, Pengisian ulang, *Website*, *User Interface*