

INTISARI

Buku cerita Lithong ini adalah sebuah buku edukasi permainan tradisional Banyumas yang berisi tentang permainan tradisional Banyumas mulai dari klontang, benthik, ik-ol, dan masih banyak lagi. Dibuatnya buku lithong ini adalah untuk memperkenalkan kembali kebudayaan Banyumas kepada anak-anak usia dini di generasi milenial, akan tetapi hal tersebut kurang efektif dikarenakan menurut data UNESCO, Indonesia menempati posisi kedua terbawah dalam hal tingkat literasi global, yang menunjukkan minat membaca yang sangat rendah. Oleh karena itu buku lithong akan dibuatkan game edukasi dan diperlukan UI/UX game edukasi maka dari itu penulis fokus untuk merancang UI/UX menggunakan metode Design Thinking. Metode Design Thinking ini merupakan suatu proses berpikir komprehensif yang fokus mencari solusi apa saja yang diinginkan oleh anak-anak usia dini dengan proses empati terhadap suatu kebutuhan tertentu. Metode ini memiliki 5 tahapan, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing. Metode testing yang digunakan adalah metode SUS (System Usability Scale) untuk pengujian UX dan menggunakan metode skala likert untuk pengujian UI. Sistem yang dibangun dalam bentuk prototype menggunakan aplikasi Unity 3d dan Adobe Illustrator. Prototype yang dibangun berhasil diuji kepada 35 orang responden dengan prototype, Hasil pengujian usability untuk didapatkan bernilai 87,14 untuk pengujian skala likert didapatkan sebuah presentase dengan nilai sebesar 92,05%.

Kata kunci: Lithong, Budaya Banyumas, UI/UX, Design Thinking, SUS

ABSTRACT

This Lithong story book is an educational book on traditional Banyumas games which contains traditional Banyumas games ranging from klontang, benthik, ik-ol, and many more. The creation of this lithong book is to reintroduce Banyumas culture to early childhood in the millennial generation, but this is not effective because according to UNESCO data, Indonesia ranks second lowest in terms of global literacy levels, which shows very low interest in reading. Therefore, the lithong book will be made into educational games and educational game UI/UX is needed. Therefore, the authors focus on designing UI/UX using the Design Thinking method. This Design Thinking method is a comprehensive thinking process that focuses on finding any solutions that young children want with an empathetic process for a particular need. This method has 5 stages, namely Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Testing. The testing method used is the SUS (System Usability Scale) method for UX testing and uses the Likert scale method for UI testing. The system built in the form of a prototype uses the Unity 3d application and Adobe illustrator. The prototype that was built was successfully tested on 35 respondents with a prototype. The usability test results obtained were worth 87.14 for the Likert scale test, a percentage was obtained with a value of 92.05%.

Keywords: Lithong, Banyumas Culture, UI/UX, Design Thinking, SUS

