

ABSTRAK

Dalam era digital, teknologi informasi berkembang sangat pesat sehingga menciptakan transformasi yang sangat signifikan dibidang teknologi, seperti permainan *interaktif* yang semakin diminati. Penelitian ini mengimplementasikan dan menganalisis sistem *Leaderboard* pada permainan Whack-a-Mole berbasis *website* untuk meningkatkan keterlibatan pengguna dengan evaluasi tingkat kegunaan (*usability*) menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Permainan ini dikembangkan menggunakan *JavaScript(JS)* untuk antarmuka yang responsif dan interaktif, *PHP* untuk logika permainan dan pengelolaan data *leaderboard*. Dengan adanya sistem *leaderboard* pengguna bisa melihat peringkat berdasarkan skor, waktu, sehingga menciptakan pengalaman yang kompetitif. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat kegunaan yang tinggi dengan skor sus rata-rata 72 memenuhi standar kelayakan. peneliti berharap penelitian ini memberikan kontribusi praktis dalam mengembangkan aplikasi permainan berbasis web yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna melalui implementasi sistem *leaderboard* yang efektif.

Kata Kunci: *Leaderboard*, Whack-a-Mole, *JavaScript(JS)*, *PHP*, *System Usability Scale* (SUS), Pengalaman Pengguna.