

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan dan implementasi sistem *dashboard* pada aplikasi permainan Doodle Jump menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). *Dashboard* dirancang untuk menampilkan *leaderboard* yang terintegrasi secara *real-time*, memungkinkan pemain memantau skor dan peringkat mereka dengan mudah. Sistem *leaderboard* dikembangkan berbasis REST API, memastikan komunikasi data yang aman dan efisien antara *client* dan *server*. Pengujian menggunakan metode SUS menunjukkan bahwa *dashboard* memiliki tingkat kegunaan yang baik dengan skor SUS yang mencerminkan kepuasan pengguna. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan fitur *dashboard* pada aplikasi permainan serupa untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

Kata Kunci: *dashboard*, doodle jump, *leaderboard*, *system usability scale* (SUS), REST API.

