

PERANCANGAN PENGALAMAN PENGGUNA DALAM DESAIN APLIKASI OLAHRAGA FITLIFE DENGAN PENERAPAN METODE DESIGN THINKING

Nizar Murdijat¹, Ika Romadoni Yunita²

¹ Informatika, Universitas Amikom Purwokerto

² Sistem Informasi, Universitas Amikom Purwokerto

Jl. Letjend Pol. Soemarto No.126, Banyumas, Indonesia

21sa1054@mhs.amikompurwokerto.ac.id

ABSTRAK

Dalam era transformasi digital, FitLife merupakan sebuah aplikasi kesehatan mobile, hadir sebagai solusi untuk masalah terkait kurangnya aktivitas fisik, kurangnya kesadaran kesehatan, serta kurangnya motivasi dan konsistensi. Dengan fokus pada aktivitas fisik yang dipandu secara online, FitLife menawarkan layanan efisien dan terjangkau. Dalam perancangan ulangannya, FitLife menggunakan pendekatan Design Thinking untuk menciptakan antarmuka pengguna yang sesuai dengan kebutuhan. Prototipe FitLife berhasil memudahkan pengguna dengan fitur-fitur informatif, formulir yang disederhanakan, notifikasi efektif, dan kemudahan pendaftaran. Uji kegunaan yang dilakukan juga menunjukkan bahwa aplikasi ini memenuhi kebutuhan pengguna, menjadikan FitLife sebagai aplikasi yang sukses dalam meningkatkan kualitas hidup dan kepuasan pengguna.

Kata kunci : *FitLife, UIUX, Rancang , Prototype*

1. PENDAHULUAN

Dalam era digitalisasi yang terus berkembang, perkembangan teknologi telah menjadi sangat signifikan. Peran teknologi informasi dan komunikasi menjadi sangat penting dalam menyediakan layanan kesehatan yang efisien dan terjangkau. Kemudahan akses masyarakat terhadap informasi sesuai kebutuhan juga semakin meningkat berkat bantuan teknologi. Salah satu alat teknologi yang paling umum digunakan oleh masyarakat adalah smartphone, yang telah menjadi simbol untuk berinteraksi secara bebas tanpa terbatas oleh lokasi, jarak, atau waktu. Informasi dapat diakses melalui website atau aplikasi mobile dengan mudah [1].

Kemajuan teknologi informasi juga telah mempengaruhi sektor kesehatan, terutama dalam konteks olahraga. Teknologi informasi telah dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan di bidang kesehatan, khususnya terkait dengan pemeliharaan kesehatan dan aktivitas olahraga. Kontribusi teknologi di sektor kesehatan mendapat perhatian global, karena diyakini bahwa teknologi dapat meningkatkan kualitas hidup manusia melalui aplikasi kesehatan dan pemanfaatan media sosial [2]. Teknologi juga memfasilitasi akses masyarakat terhadap informasi kesehatan dan layanan konsultasi online melalui penggunaan aplikasi kesehatan atau media sosial. Contohnya, aplikasi FitLife, yang mirip dengan aplikasi latihan di rumah, menyediakan beragam jenis latihan fisik yang dapat dilakukan di lingkungan rumah [3]. Aplikasi FitLife dirancang untuk mengatasi hambatan aktivitas fisik yang dihadapi oleh sejumlah kelompok, seperti pekerja pabrik, mahasiswa, dan pegawai bank, yang berkeinginan menjaga gaya hidup sehat meskipun memiliki jadwal harian yang padat. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur, termasuk penetapan target pencapaian, jadwal rutin, dan

serangkaian aktivitas fisik yang dapat dengan mudah dilakukan di sekitar lingkungan mereka.

Untuk meningkatkan efisiensi sistem kesehatan, FitLife memerlukan proses rancang bangun. Rancang bangun mencakup penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa yang mengacu pada penggabungan beberapa elemen terpisah menjadi suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi [4], baik secara menyeluruh maupun sebagian, tanpa mengubah tujuan atau fungsi asalnya.

Diperlukan peningkatan signifikan dalam pengalaman pengguna dan antarmuka pengguna guna meningkatkan fungsionalitas aplikasi serta memastikan pengguna mendapatkan pengalaman yang lebih lancar. Oleh karena itu, perlu dilakukan rancang bangun desain untuk mencapai tujuan positif yang lebih maju dalam pengembangan antarmuka pengguna dan fungsionalitas aplikasi FitLife.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh M.Al Mahal Ramadano, et al (2023) yang berjudul "Rancang Bangun UI/UX Pre-Order Dekorasi Pernikahan Pada Wedding Organizer DSN", Dalam penelitian ini, telah dihasilkan produk akhir berupa prototipe website untuk pemesanan dekorasi pernikahan. Rancangan desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna yang telah dibangun diharapkan dapat digunakan untuk membantu dalam pembangunan website pemesanan dekorasi pernikahan bagi penyelenggara pernikahan DSN (Dekorasi dan Service Nuptials) [5].

Mengingat permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya mengenai aplikasi FitLife, diperlukan suatu strategi pendekatan untuk mengatasi permasalahan tersebut melalui perancangan antarmuka aplikasi dengan menerapkan metode Design Thinking.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Rancang Bangun

Rancang bangun adalah suatu proses di mana sistem dijelaskan dan diimplementasikan, entah itu untuk menciptakan sistem baru, menggantikan, atau memperbaiki sistem yang sudah ada, baik secara menyeluruh maupun hanya sebagian. [6].

2.2. User Interface

User Interface (UI) atau Antarmuka Pengguna merujuk pada kondisi di mana sistem dan pengguna dapat berinteraksi satu sama lain, bertukar perintah, seperti dalam penggunaan konten dan input data [7].

2.3. User Experience

User Experience (UX) atau Pengalaman Pengguna mengacu pada bagaimana seseorang melihat dan merespons saat menggunakan produk, sistem, atau layanan. Hal ini mencakup sejauh mana kepuasan dan kenyamanan individu terhadap hal tersebut [8].

2.4. Aplikasi Mobile

Aplikasi mobile adalah program yang dirancang khusus untuk dijalankan pada platform mobile seperti iOS, Android, atau Windows Mobile. Terminologi "aplikasi mobile" juga kerap disebut sebagai "aplikasi seluler," yang merujuk pada aplikasi internet yang berfungsi pada smartphone atau perangkat mobile lainnya [9].

2.5. FitLife

FitLife merupakan suatu platform kesehatan yang dirancang untuk mempermudah semua individu dalam melakukan aktivitas olahraga di berbagai lokasi [10].

2.6. Design Thinking

Design Thinking merupakan suatu metode kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai ide dari berbagai bidang ilmu untuk mencapai solusi [11].

2.7. Figma

Figma adalah alat desain yang sering digunakan untuk membuat antarmuka aplikasi mobile, desktop, situs web, dan berbagai platform lainnya [12].

2.8. Prototype

Prototipe ini adalah versi yang disederhanakan dari solusi yang dibuat untuk menguji dan mendapatkan umpan balik dari pengguna. Prototipe dapat berupa sketsa kasar, model tiga dimensi, atau bahkan produk minimum yang dapat berfungsi [13].

2.9. Testing

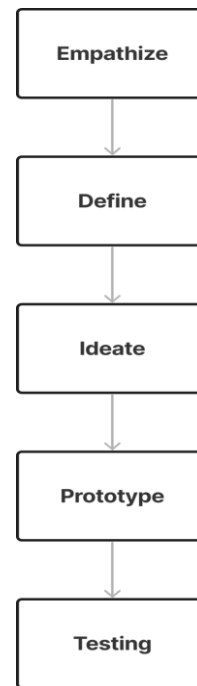
Proses pengujian ini merupakan tahap di mana solusi diuji, dan siklus umpan balik dari produk diuji untuk perbaikan yang akan membawa kembali langkah ke tahap ideate atau empathize, dan seterusnya, hingga tidak ada lagi perbaikan yang diperlukan [14].

2.10. Interview

Wawancara adalah kegiatan komunikasi di mana seorang pewawancara bertukar informasi dengan sumber berita [15].

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah Design Thinking. Terdapat beberapa langkah dalam penelitian ini yang membentuk siklus dari Design Thinking, sebagaimana tergambar pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

3.1. Empathize

Langkah "Empathize" merupakan bagian dari proses untuk memahami masalah yang dihadapi oleh pengguna [16]. Dalam metode ini, beberapa kegiatan dilakukan, seperti wawancara, observasi, dan studi kebergunaan (usability studies), untuk membentuk konsep atau ide dasar yang akan menjadi landasan dalam pembuatan prototipe desain.

3.2. Define

Proses "Define" merupakan langkah dalam memperoleh pandangan pengguna dan memahami kebutuhan mereka [17]. Langkah ini membantu penulis mengidentifikasi masalah secara jelas sebagai dasar untuk merancang solusi.

3.3. Ideate

Dalam tahap ini, penulis akan memanfaatkan informasi dari tahapan sebelumnya untuk menghasilkan ide-ide yang akan diimplementasikan [18]. Tujuannya adalah untuk menyaring masalah dan memperoleh ide yang memiliki potensi terbaik dan sesuai untuk pengembangan lebih lanjut.

3.4. Prototype

Prototype digunakan untuk menguji solusi dan mendapatkan umpan balik dari pengguna sehingga perbaikan yang diperlukan dapat dilakukan [19]. Langkah ini bermanfaat untuk mengevaluasi dan mengidentifikasi kelemahan yang perlu diperbaiki sebelum melanjutkan proses pengembangan desain.

3.5. Testing

Tahap "Testing" digunakan untuk melakukan evaluasi. Penulis akan mendapatkan umpan balik dari pengguna terkait berbagai desain pada tahap prototipe, memungkinkan penulis untuk mengulangi tahap perancangan jika ditemukan kesalahan [20].

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil penelitian dan perancangan menggunakan metode *Design Thinking*:

4.1. Empathize

Tahap Empathize adalah langkah penting dalam perancangan desain aplikasi FitLife. Dalam tahap ini, peneliti melakukan wawancara dengan pengguna untuk mengidentifikasi masalah yang mereka hadapi, sehingga memudahkan dalam merancang antarmuka yang lebih baik.

4.2. Define

Dalam tahap ini, masalah dirumuskan berdasarkan pemahaman dari tahap Empathize terhadap pengguna FitLife. Tujuan dari perumusan masalah ini adalah untuk mengidentifikasi masalah, sehingga pengguna dapat memberikan gambaran dasar yang membantu dalam perancangan prototipe aplikasi.

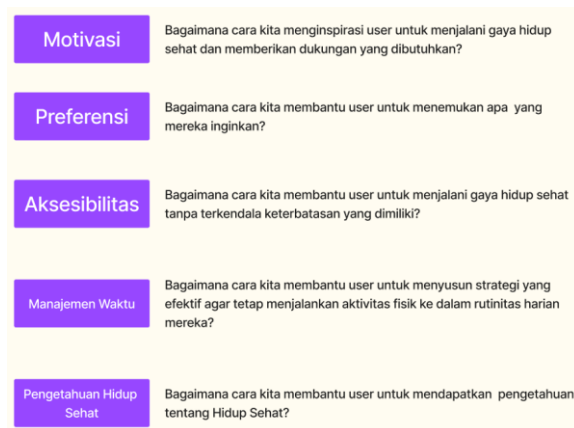


Gambar 2. Paint point

Tabel 1 Jawaban User Interview Responden

No	Permasalahan
1	<p>Pertanyaan : Kamu ingin mengatur reminder atau pengingat untuk mengingatkanmu berolahraga agar sesuai dengan waktu yang kamu inginkan. (Pengguna harus mengaktifkan fitur reminder sebagai pengingat dalam melakukan olahraga)</p> <p>Jawaban : Fitur Reminder sebaiknya diletakkan pada homepage agar pengguna mudah menemukannya.</p>
2	<p>Pertanyaan : Kamu ingin konsultasi kepada dokter gizi bernama "Zarmi Bachtiar" karena mengalami gangguan tidur atau disebut juga Insomnia. (Pengguna harus melakukan konsultasi kepada dokter yang dapat dilakukan di fitur konsultasi)</p> <p>Jawaban : Warna pada fitur profil dokter konsultasi perlu ditingkatkan agar tidak terlihat gelap.</p>
3	<p>Pertanyaan : Kamu ingin berolahraga dengan menggunakan fitur "tantangan" agar kamu dapat berolahraga secara rutin. (Pengguna harus menggunakan fitur tantangan yang berisi panduan aktifitas fisik)</p> <p>Jawaban : Fitur history sebaiknya langsung diletakkan di homescreen.</p>

Dengan merancang titik-titik kesulitan yang telah dikumpulkan oleh peneliti, penelitian ini menyimpulkan solusi dari permasalahan dalam bentuk how-might-we. Pernyataan How-might-we dibuat berdasarkan pemahaman terhadap permasalahan yang ada, kemudian dijabarkan dalam bentuk poin-poin. Berikut adalah daftar pernyataan how-might-we yang dirancang untuk menjadi dasar dalam mengembangkan ide solusi pada tahap Ideate.



Gambar 3. How Might We

User persona digunakan untuk memahami kebutuhan dan masalah yang dihadapi oleh pengguna dalam aplikasi FitLife. Langkah ini membantu dalam mengidentifikasi dengan lebih baik fitur-fitur yang diperlukan oleh pengguna.

Target User
Umur 18 - 60 Tahun
Mahasiswa yang bermain game 8 jam sehari
Pekerja Pabrik yang bekerja 12 jam sehari
Pegawai Bank yang bekerja di depan layar 6 jam sehari

Gambar 4. User Persona

4.3. Ideate

Dalam tahap ini, peneliti mengembangkan ide solusi berdasarkan permasalahan dan kebutuhan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Selanjutnya, dibuat Task Flow dan Wireframe. Ide-ide inti diatur berdasarkan kategori sesuai dengan hubungannya.

Bagaimana cara kita membantu user untuk mendapatkan pengetahuan tentang Hidup Sehat?

Solution 1

Menyediakan panduan praktis dan tips sehari-hari tentang bagaimana pengguna dapat memulai atau mempertahankan gaya hidup sehat.

Solution 2

Membuat konten informatif dan menarik tentang hidup sehat di platform media sosial.

Solution 3

Menyediakan berbagai kategori blog/informasi tentang gaya hidup sehat yang dapat dibaca sesuai kebutuhan user.

Bagaimana cara kita membantu user untuk menyusun strategi yang efektif agar tetap menjalankan aktivitas fisik ke dalam rutinitas harian mereka?

Solution 1

Menyediakan reward atau hadiah untuk mencapai tujuan olahraga agar memicu mereka menyempatkan waktu luangnya untuk olahraga.

Solution 2

Membantu pengguna dalam menetapkan tujuan jangka pendek dan jangka panjang yang jelas.

Solution 3

Menyediakan fitur reminder yang dapat disetting sesuai waktu yang diinginkan user.

Bagaimana cara kita membantu user untuk menemukan apa yang mereka inginkan?

Solution 1

Menyediakan fitur feedback pengguna sehingga kita dapat memberikan umpan balik dan ulasan serta rekomendasi yang sesuai dengan yang mereka inginkan.

Solution 2

Membangun sistem filtrasi dan kategorisasi yang kuat untuk membantu pengguna menyaring informasi yang relevan dengan preferensi mereka.

Solution 3

Menyediakan pilihan referensi sesuai minat user saat ingin memulai work out.

Bagaimana cara kita membantu user untuk menjalani gaya hidup sehat tanpa terkendala keterbatasan yang dimiliki?

Solution 1

Menyediakan konsultasi dengan profesional kesehatan untuk menentukan rencana kesehatan yang sesuai dengan keterbatasan mereka.

Solution 2

Menggunakan teknologi bantu yang dapat membantu memonitor detak jantung atau pernapasan, aplikasi yang mengingatkan pengguna untuk minum air secara teratur, atau perangkat lunak yang membantu dalam mengatur pola makan.

Solution 3

Menyediakan layanan online dan bahan latihan yang sederhana sehingga dapat dilakukan dimana saja.

Bagaimana cara kita menginspirasi user untuk menjalani gaya hidup sehat dan memberikan dukungan yang dibutuhkan?

Solution 1

Memberikan edukasi yang menarik dengan menggunakan konten visual seperti gambar, video dan penjelasan agar lebih menarik.

Solution 2

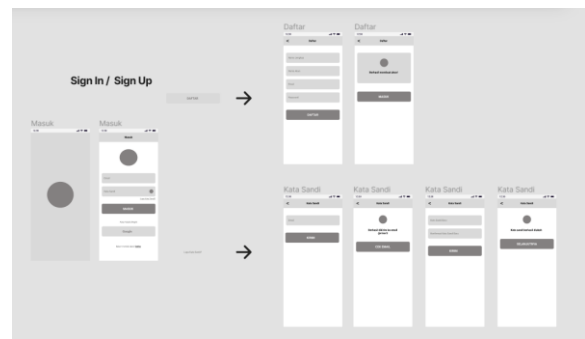
Membangun platform online yang memungkinkan pengguna untuk terhubung dengan orang-orang yang memiliki minat serupa dalam menjalani gaya hidup sehat.

Solution 3

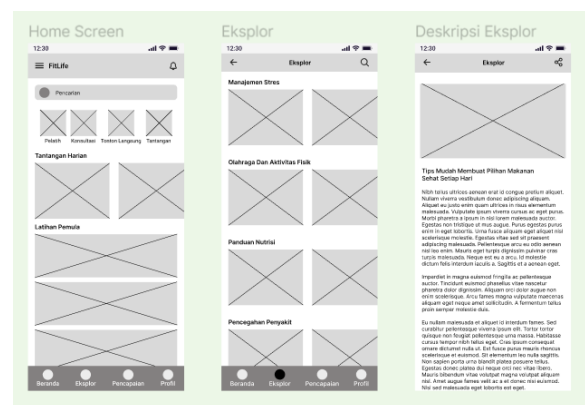
Membuat fitur rank antar akun yang didapat berdasarkan setiap pencapaian yang diraih.

Gambar 5. Ideation

Dalam tahap ini, peneliti mulai merancang wireframe. Wireframe merupakan representasi kerangka desain atau yang disebut sebagai low-fidelity, bertujuan untuk menggambarkan tata letak konten yang akan ditampilkan pada prototipe.



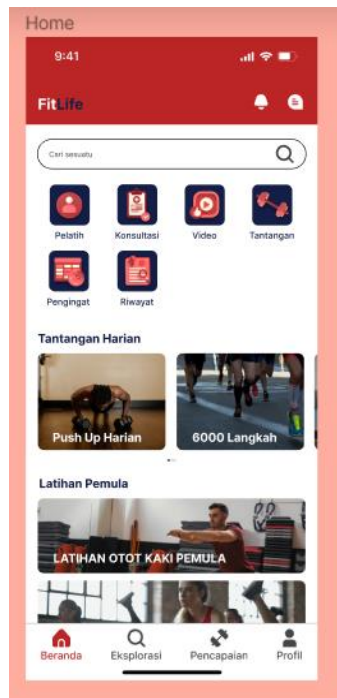
Gambar 6. Wireframe Login



Gambar 7. Wireframe Beranda

4.4. Prototype

Dalam tahap ini, peneliti menciptakan model dan prototipe yang mencerminkan ide solusi sesuai dengan kebutuhan dan masalah yang dihadapi oleh pengguna. Proses pembuatan model dan prototipe ini bertujuan untuk menghasilkan antarmuka yang menarik serta mengatasi hambatan yang dihadapi oleh para pengguna.



Gambar 8. Tampilan Beranda

Pada gambar 8 merupakan tampilan beranda pada desain aplikasi FitLife yang berisikan menu pilihan yang tersedia dan fitur tantangan serta rekomendasi latihan.



Gambar 9. Tampilan Login

Gambar 9 merupakan desain form login tampilan aplikasi FitLife yang berfungsi sebagai biodata akun untuk login pada aplikasi tersebut.

4.5. Testing

Tahap ini bertujuan untuk menguji prototipe yang telah dibuat sebelumnya dengan mengumpulkan penilaian dan umpan balik dari responden terkait aplikasi yang telah direncanakan ulang. Pengujian ini melibatkan partisipasi dari 3 orang untuk menguji desain baru. Sebelum pengujian dilakukan, skenario disusun untuk memandu responden dalam menjalankan desain baru tanpa kesulitan, memastikan hasil pengujian efektif dan valid. Penggunaan Figma Mirror digunakan dalam upaya mengamati pengalaman responden terhadap desain yang baru. Ada beberapa tahapan testing diantaranya sebagai berikut

4.5.1. Research Objective

Pada tahapan research objective ini bertujuan untuk menjelaskan apa tujuan dari melakukan penelitian ini, yang secara garis besar mencakup tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini, kemudian kami membuat juga beberapa sub-objectives untuk mendeskripsikan bagaimana mencapai general goals tersebut.

Tabel 2 Research Objective

General Research Objective
Untuk menguji efektivitas aplikasi Fitlife dalam meningkatkan kesehatan dan kebugaran penggunaannya.
Sub-Objectives
Mengetahui userflow atau alur pada fitur pengingat. Mengetahui userflow atau alur kerja untuk melihat dan membagikan fitur pencapaian. Mengetahui userflow atau alur untuk menggunakan fitur tantangan.

4.5.2. Respondent Criteria

Tahapan ini merupakan tahapan memilih responden yang sesuai dengan kriteria atau latar belakang yang sesuai dengan aplikasi FitLife ini. Pada tahapan ini kami telah melakukan beberapa filter responden berdasarkan minat terhadap olahraga diantaranya ada 3 responden dari berbagai daerah antara lain :

Responden 1

- Nama Lengkap : Diva Halimah Hasanah
- Usia : 20 Tahun
- Alamat : Jogja
- Jenis Kelamin: Perempuan
- Pendidikan Terakhir: SMA
- Pekerjaan Saat Ini: Mahasiswa

Responden 2

- Nama Lengkap : Susi Dwi Nur Putri
- Usia : 22 Tahun
- Alamat : Solo
- Jenis Kelamin : Perempuan
- Pendidikan Terakhir : SMA
- Pekerjaan Saat Ini : Mahasiswa

Responden 3

- Nama Lengkap : Daffa Kurnia Putra
- Usia : 21 Tahun
- Alamat : Purwokerto
- Jenis Kelamin : Laki Laki
- Pendidikan Terakhir : SMA
- Pekerjaan Saat Ini : Mahasiswa

4.5.3. Scenario, Task and Success Indicator

Bagian skenario ini kami menjelaskan kepada responden apa yang akan nanti di kerjakan untuk task yang diberikan. Kemudian hasil yang diperoleh akan kami gunakan sebagai bahan acuan hasil skenario penelitian ini. Berikut beberapa skenario yang diberikan :

Tabel 3 Skenario kepada Responden

Skenario
<p>Skenario 1: Kamu ingin konsultasi kepada dokter gizi bernama “Zarmi Bachtiar” karena mengalami gangguan tidur atau disebut juga <i>Insomnia</i>.</p>
<p>Skenario 2: Kamu ingin mengatur reminder atau pengingat untuk mengingatkanmu berolahraga agar sesuai dengan waktu yang kamu inginkan.</p>
<p>Skenario 3: Kamu ingin melihat pencapaianmu dan pencapaian 10 besar yang ada di Indonesia pada aplikasi, dan membagikan aktivitasmu dan orang dengan peringkat pertama yaitu “pencapaian harian dan bulanan” ke Instagram Story mu</p>
<p>Skenario 4: Kamu ingin berolahraga dengan menggunakan fitur “tantangan” agar kamu dapat berolahraga secara rutin.</p>
<p>Skenario 5: Kamu ingin berolahraga dengan mudah dimana saja, oleh karena itu kamu mengunduh aplikasi “FitLife” lalu melakukan pendaftaran pada aplikasi tersebut.</p>
<p>Skenario 6: Kamu ingin memulai berolahraga dengan menggunakan fitur “Latihan Pemula” untuk menjaga kekuatan otot perut kamu.</p>
<p>Skenario 7: Kamu ingin melihat panduan praktis untuk mendapatkan tips cara mengatasi gangguan tidur atau disebut juga <i>Insomnia</i>.</p>

Setelah responden diberikan arahan terkait skenario yang akan dikerjakan kemudian responden mengerjakan task yang diberikan dari skenario dan diperoleh hasil dari 3 responden dengan penilaian menggunakan angka 1=7 berdasarkan banyaknya skenario yang diberikan, diperoleh data berikut :

- Responden 1 Diva
 - Skenario 1 = 6**
(partisipan berhasil mengerjakan task dengan mudah namun bingung mengakhiri sesi dengan dokter)
 - Skenario 2 = 4**
(partisipan bingung mencari fitur pengingat)
 - Skenario 3 = 7**
(partisipan berhasil mengerjakan task dengan mudah)
 - Skenario 4 = 5**
(pada tahap awal partisipan bingung menemukan fitur tantangan, namun berhasil menemukan dan menyelesaikan)
 - Skenario 5 = 6**
(partisipan berhasil mengikuti step by step dengan baik dan menyelesaikan namun sedikit lebih lama)

Skenario 6 = 7

(partisipan berhasil mengerjakan task dari awal sampai akhir dan memahami alur dari task tersebut)

Skenario 7 =

- Responden 2 Susi
 - Skenario 1 = 7**
(partisipan dengan mudah mengerjakan task dari awal sampai akhir)
 - Skenario 2 = 5**
(partisipan kesulitan mencari fitur reminder yang terletak di dalam burger button)
 - Skenario 3 = 6**
(partisipan dengan baik mengerjakan skenario dari awal sampai akhir task)
 - Skenario 4 = 7**
(partisipan dengan mudah menyelesaikan task dengan baik dan memahami fitur tersebut)
 - Skenario 5 = 7**
(partisipan berhasil mengerjakan task dengan baik tanpa ada halangan)
 - Skenario 6 = 6**
(pada skenario awal partisipan dapat mengerjakan task dengan baik, tetapi pada akhir task partisipan tidak mengerjakan task tersebut karena belum mengerti)
 - Skenario 7 = 6**
(pada tahap awal partisipan terkendala mencari fitur eksplorasi namun dapat mengatasi dan mengerjakan task sampai akhir dengan baik)
- Responden 3 Daffa
 - Skenario 1 = 7**
(partisipan berhasil mengerjakan task dengan baik)
 - Skenario 2 = 6**
(partisipan kesulitan mencari fitur reminder)
 - Skenario 3 = 7**
(partisipan memahami fitur pada skenario 3 dan menyelesaikan tanpa kendala)
 - Skenario 4 = 6**
(ada 1 task pada skenario 4 yang dilewatkan partisipan, namun partisipan mengetahui bahwa task tersebut dapat dikerjakan)
 - Skenario 5 = 7**
(partisipan berhasil menyelesaikan dengan mudah)
 - Skenario 6 = 7**
(partisipan mengerjakan dengan mudah namun pada akhir task partisipan tidak mengerjakan task tersebut namun memahami fiturnya)
 - Skenario 7 = 7**
(partisipan mampu mengerjakan task dengan baik dan mudah)

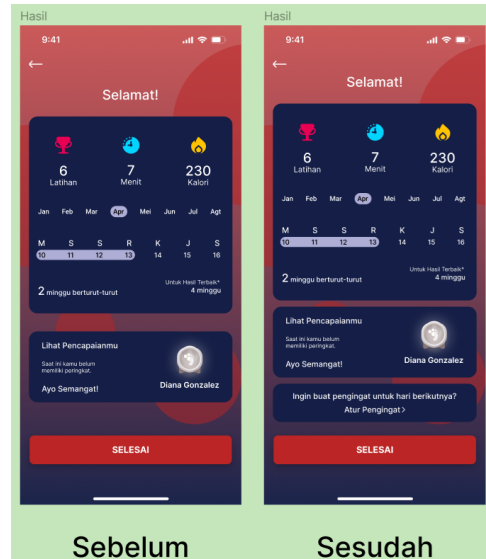
4.5.4. Record User Data

Pada tahapan record user data ini diperoleh rekap keseluruhan data partisipan dari skenario 1 – 7 sebagai berikut :

Partisipan	Fitur						
	Task 1 Konsultasi	Task 2 Pengingat	Task 3 Pencapaian	Task 4 Tantangan	Task 5 Filisasi	Task 6 Latihan Pemula	Task 7 Panduan Praktis
Diva Halimah Hasanah	6	4	7	5	6	7	7
Susi Dwi Nur Putri	7	5	6	7	7	6	6
Daffa Kurnia Putra	7	6	7	6	7	7	7
Average	0,666666667	5	6,666666667	6	6,666666667	6,666666667	6,666666667

Gambar 10. Hasil Record Data User

Dari hasil diatas dapat diperoleh rangkuman bahwa rata rata partisipan mendapatkan nilai 6, dan khusus untuk task 2 atau skenario 2 mendapat rata rata 5. Penyebab partisipan mendapatkan poin 5 karena banyak dari partisipan kesulitan mencari fitur reminder. Setelah mendapatkan data dari partisipan kami melakukan revisi dari desain aplikasi FitLife dan diperoleh hasil sebagai berikut :



Sebelum

Setelah

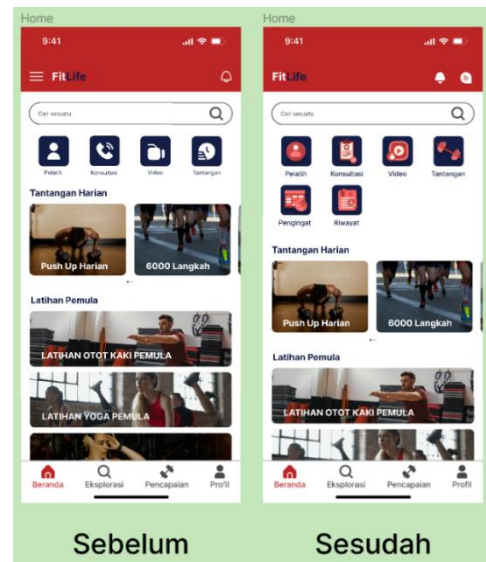
Gambar 13. Tampilan fitur pengingat setelah latihan



Sebelum

Setelah

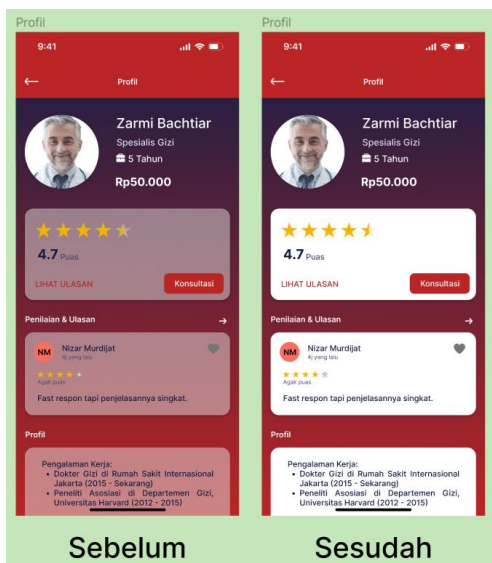
Gambar 11. Tampilan pada fitur tantangan



Sebelum

Setelah

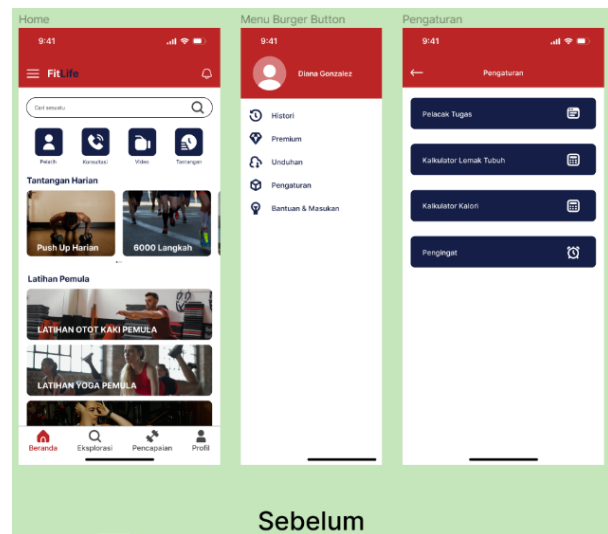
Gambar 14. Tampilan beranda



Sebelum

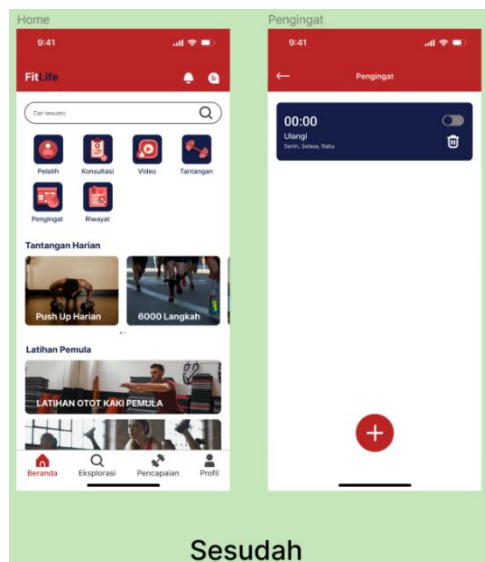
Setelah

Gambar 12. Tampilan fitur konsultasi



Sebelum

Gambar 15.1. Tampilan fitur pengingat sebelum revisi



Gambar 15.2. Tampilan fitur peningkat setelah revisi

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti bahas mengenai **“Perancangan pengalaman pengguna dalam desain aplikasi olahraga FitLife dengan penerapan metode Design Thinking”** maka dapat didapatkan kesimpulan bahwa dapat disimpulkan bahwa tujuan dari aplikasi FitLife adalah untuk memberikan solusi kepada pengguna yang ingin melakukan olahraga namun terkendala dengan waktu dan tempat. Dengan kehadiran FitLife, pengguna dapat melakukan aktivitas olahraga di mana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia. Aplikasi ini bertujuan untuk memberikan pesan kepada pengguna bahwa melakukan olahraga tidak selalu harus dilakukan di tempat olahraga atau gym konvensional, melainkan dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Saran untuk pengembangan desain aplikasi FitLife kedepannya adalah melakukan eksplorasi lebih lanjut terkait kebutuhan pengguna, mencari data dan informasi terkait tren dan inovasi dalam teknologi olahraga, melakukan uji pengguna secara berkala, melakukan iterasi desain berdasarkan umpan balik pengguna, dan mendorong kolaborasi tim untuk memastikan desain aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Z. Fattahaq, *Analisa Usability Pada User Interface Aplikasi Mobile Jkn (Jaminan Kesehatan Nasional) Menggunakan Heuristic Evaluation*. 2023. [Online]. Available: https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/72429%0Ahttps://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/72429/1/RAFIF_ZAKI_FATTAHAQ-FST.pdf
- [2] K. Pada Klinik Basmallah Jambi *et al.*, “Pemahaman Mengenai Pentingnya Media Sosial Dalam Pelayanan,” *Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat*), vol. 6, no. 1, p. 190, 2022.
- [3] I. R. Rahmansyah, R. K. Dewi, and F. Al Huda, “Pengembangan Aplikasi Latihan Fisik untuk Menjaga Kebugaran Tubuh di Masa Pandemi berbasis Android,” ... *Teknol. Inf. dan Ilmu ...*, vol. 6, no. 4, pp. 1539–1547, 2022, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/10863>
- [4] A. R. JH and A. T. Prastowo, “Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Web Sistem Informasi Repository Laporan Pkl Siswa (Studi Kasus Smk N 1 Terbanggi Besar),” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 3, pp. 26–31, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [5] M. A. M. Ramadano, N. Huda, and M. Megawaty, “Rancang Bangun UI/UX Pre-Order Dekorasi Pernikahan Pada Wedding Organizer DSN,” *J. Bina Komput.*, vol. 4, no. 1, pp. 9–16, 2022, doi: 10.33557/jbkom.v4i1.1775.
- [6] Parjito, P. J., Rahmawati, O., & Ulum, F. (2022). Rancang Bangun Aplikasi E-Agribisnis Untuk Meningkatkan Penjualan Hasil Tanaman Hortikultura. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 354-365.
- [7] M. S. Hartawan, “Penerapan User Centered Design (Ucd) Pada Wireframe Desain User Interface Dan User Experience Aplikasi Sinopsis Film,” *Jeis: Jurnal Elektro Dan Informatika Swadharma*, vol. 2, no. 1, pp. 43–47, 2022, doi: 10.56486/jeis.vol2no1.161.
- [8] F. Fernando, “Perancangan User Interface (Ui) & User Experience (Ux) Aplikasi Pencari Indekost Di Kota Padangpanjang,” *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar*, vol. 7, no. 2, p. 101, 2020, doi: 10.26858/tanra.v7i2.13670.
- [9] A. Novianti, “Literature Review: Analisis Metodologi Dan Bidang Penerapan Dalam Perancangan Aplikasi Mobile,” no. April, pp. 1–6, 2022.
- [10] I. I. Yunelfi, R. K. Dewi, and I. Arwani, “Pengembangan Aplikasi Android untuk Latihan Fisik dimasa Pandemi berdasarkan Cuaca,” ... *Inf. dan Ilmu Komput. e-ISSN*, vol. 5, no. 11, pp. 4892–4898, 2021, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [11] I. Ferdiansyah, M. Defriani, and I. Maruf Nugroho, “Redesign Aplikasi Kai Acces Menggunakan Metode Design Thinking,” *INFOKOM (Informatika & Komputer)*, vol. 11, no. 1, pp. 34–45, 2023, doi: 10.56689/infokom.v11i1.1045.
- [12] M. N. M. Al-Faruq, S. Nur'aini, and M. H. Aufan, “Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma,” *Walisongo Journal of Information Technology*, vol. 4, no. 1, pp. 43–52, 2022, doi: 10.21580/wjit.2022.4.1.12079.
- [13] K. A. Lestari, “Pembuatan Prototype Ui/Ux Aplikasi Penyewaan Sepeda Motor Untuk

- Masyarakat,” *Jurnal Media Infotama*, vol. 19, no. 2, pp. 479–486, 2023.
- [14] J. M. Dumalang, C. E. J. C. Montolalu, and D. Lapihu, “Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan berbasis Mobile pada UMKM di Kota Manado menggunakan metode Design Thinking,” *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, vol. 2, no. 2, pp. 41–52, 2023, doi: 10.58602/jima-ilkom.v2i2.19.
- [15] I Komang Setia Buana, “Implementasi Aplikasi Speech to Text untuk Memudahkan Wartawan Mencatat Wawancara dengan Python,” *Jurnal Sistem dan Informatika (JSI)*, vol. 14, no. 2, pp. 135–142, 2020, doi: 10.30864/jsi.v14i2.293.
- [16] S. P. Kristiani and D. P. Sari, “Redesain dan Evaluasi Website Bisa Design Menggunakan Pendekatan Design Thinking,” *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, vol. 3, no. 4, pp. 1564–1575, 2023, doi: 10.47467/dawatuna.v3i4.5414.
- [17] N. Sugiyarti and R. A. Hasani, “Re-Design UI/UX IBS Core dengan Metode Design Thinking Untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna,” *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, vol. 4, no. 1, pp. 93–102, 2023, doi: 10.30865/klik.v4i1.1028.
- [18] M. A. Mawarti, “IMPROVING USER EXPERIENCE THROUGH GREENPEACE WEBSITE UI / UX REDESIGN WITH THINKING DESIGN METHOD,” vol. 7, no. 2, pp. 419–435, 2023, doi: 10.52362/jisicom.v7i2.1315.
- [19] A. D. A. Kumala, “Redesign User Experience pada UMM Institutional Repository menggunakan metode Design Thinking,” 2023.
- [20] R. YULIA, “Perancangan Ulang Ui/Ux Aplikasi Dukcapil Inhil Menggunakan Metode Design Thinking,” ... *Using the Design Thinking Method*, vol. 8, no. 4, pp. 1154–1164, 2022, [Online]. Available: <http://repository.uin-suska.ac.id/65757/%0Ahttp://repository.uin-suska.ac.id/65757/1/RosiYulia-Repository.pdf>