

Perancangan UI/UX Aplikasi Pencari Tempat Gym Berbasis Mobile dengan Menggunakan Metode Design Thinking

Fauzan Salim^{1*}, Cuhenda²

Politeknik LP3I Bandung, Jl. Pahlawan No. 59, Bandung, Jawa Barat 40123

^{*1}email: fauzansalim.r21mi@plb.ac.id¹

²email : cuhenda@plb.ac.id²

(Naskah diterima: 6 Mei 2024; Naskah direvisi: 25 Juni 2024; Naskah diterbitkan: 1 Desember 2024)

ABSTRAK – Dalam era digital, permintaan akan aplikasi mobile yang mempermudah aksesibilitas informasi semakin meningkat. Khususnya dalam bidang kesehatan dan kebugaran, aplikasi pencari tempat gym berbasis mobile menjadi solusi yang diperlukan bagi individu yang ingin menjaga kebugaran mereka. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk aplikasi pencari tempat gym berbasis mobile dengan menggunakan metode Design Thinking. Metode ini menempatkan fokus pada kebutuhan dan preferensi pengguna dalam menciptakan solusi yang efektif dan intuitif. Tahapan Design Thinking, termasuk empathize, define, ideate, prototyping, dan testing, diterapkan secara sistematis dalam pengembangan aplikasi ini. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami secara mendalam kebutuhan dan masalah yang dihadapi pengguna, serta menghasilkan desain yang memperhatikan aspek psikologis dan emosional pengguna. Hasilnya adalah desain UI/UX yang diharapkan meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Dengan demikian, implementasi dari desain yang dihasilkan diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam memenuhi kebutuhan pengguna yang ingin mencari tempat gym yang sesuai dengan preferensi dan kebutuhan mereka.

Kata Kunci – Aplikasi Pencari Gym; Design Thinking; Mobile; UI/UX.

Designing UI/UX of a Mobile-Based Gym Locator Application Using Design Thinking Methodology

ABSTRACT – In the digital era, the demand for mobile applications facilitating information accessibility is on the rise. Particularly in the field of health and fitness, mobile-based gym locator applications become essential solutions for individuals seeking to maintain their fitness. This research aims to design the user interface (UI) and user experience (UX) for a mobile-based gym locator application using the Design Thinking method. This method prioritizes the needs and preferences of users in creating effective and intuitive solutions. The stages of Design Thinking, including empathize, define, ideate, prototype, and testing, are systematically applied in the development of this application. This approach enables researchers to deeply understand the needs and issues faced by users, resulting in designs that consider users' psychological and emotional aspects. The outcome is UI/UX designs expected to enhance the overall user experience. Thus, the implementation of the generated designs is anticipated to make a positive contribution to fulfilling the needs of users seeking gyms according to their preferences and requirements.

Keywords - Design Thinking; Gym Finder App; Mobile; UI/UX.

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital ini, pemanfaatan teknologi dalam berbagai sektor telah mengalami kemajuan pesat, terutama dalam bidang kebugaran dan gym[1], kesadaran akan pentingnya Kesehatan dan

kebugaran semakin meningkat di kalangan Masyarakat. Salah satu cara yang banyak digunakan untuk menjaga kebugaran adalah dengan mengunjungi tempat gym atau pusat kebugaran. Namun, seringkali para pengguna mengalami kesulitan dalam menemukan tempat gym yang

sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka, terutama saat berada di daerah yang tidak familiar. Dalam mengatasi tantangan tersebut, teknologi informasi dan komunikasi memiliki peran penting dalam menyediakan solusi yang efektif [2]. Pengembangan aplikasi mobile untuk pencari lokasi tempat gym menjadi salah satu solusi yang potensial untuk meningkatkan aksesibilitas informasi dan data serta dibutuhkan bagi masyarakat.

Penelitian ini dilakukan karena adanya kebutuhan yang mendesak untuk meningkatkan aksesibilitas informasi mengenai lokasi tempat gym bagi masyarakat. Dengan banyaknya variasi dan keberagaman dalam fasilitas dan layanan yang ditawarkan oleh tempat gym, pengguna memerlukan sebuah alat yang dapat membantu mereka dengan cepat dan mudah menemukan tempat gym yang sesuai dengan preferensi dan kebutuhan mereka. Faktor pertimbangan seperti harga, lokasi, dan review orang yang bisa diukur melalui rating menjadi hal yang penting dalam mencari tempat gym yang tepat [3]. Melalui perancangan prototipe UI/UX aplikasi pencari tempat gym, diharapkan dapat diciptakan sebuah solusi yang memudahkan pengguna dalam menemukan tempat gym yang sesuai dengan preferensi mereka, serta meningkatkan pengalaman dan pemahaman bagi para pengguna atau *user* secara keseluruhan [1] [2]. Dengan menggunakan pendekatan metode *Design Thinking*, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah desain aplikasi yang tidak hanya fungsional tetapi juga memperhatikan aspek-aspek psikologis dan emosional pengguna, sehingga mampu memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan dan efektif.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang prototipe UI/UX sebuah aplikasi pencari tempat gym yang dapat memudahkan pengguna dalam menemukan tempat gym yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka [3]. Dengan menggunakan pendekatan metode *Design Thinking*, diharapkan desain aplikasi yang dihasilkan mampu memberikan pengalaman serta pemahaman bagi pengguna yang memuaskan dan efisien.

Metode *Design Thinking* merupakan pendekatan yang sangat relevan dalam perancangan UI/UX aplikasi pencari tempat gym berbasis mobile [4]. Dengan melakukan pendekatan design thinking, diharapkan perancangan UI dan UX pada aplikasi akan lebih fokus pada kebutuhan dan keinginan serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan intuitif [4]. Pendekatan ini berpusat pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan preferensi pengguna, serta mengintegrasikan aspek teknologi dan kebutuhan bisnis [5]. Dalam konteks penelitian ini, pengguna aplikasi pencari tempat

gym menjadi fokus utama dalam proses perancangan. Metode *Design Thinking* pada penelitian ini akan digunakan untuk memahami secara mendalam kebutuhan serta masalah yang dihadapi oleh pengguna dalam mencari tempat gym. Tahapan-tahapan dalam metode ini, mulai dari *empathize*, *define*, *ideate*, *prototyping*, hingga *testing*, akan diterapkan secara sistematis untuk memastikan bahwa aplikasi yang dihasilkan tidak hanya efektif dalam memberikan informasi lokasi tempat gym, tetapi juga menyenangkan dan mudah digunakan oleh pengguna. Dengan demikian, penerapan metode *Design Thinking* menjadi kunci dalam menciptakan pengalaman pengguna yang memuaskan melalui aplikasi pencari tempat gym berbasis mobile ini [3].

Dalam konteks perancangan UI/UX aplikasi pencari tempat gym berbasis mobile dengan metode *Design Thinking*, telah terdapat sejumlah penelitian yang menginvestigasi pendekatan desain yang berfokus pada pengguna dalam konteks aplikasi mobile [5].

Penelitian oleh Muhamad Rafiqh, Ismail, 2023 yang berjudul "Perancangan UI & UX Aplikasi Pariwisata Kota Berbasis Android Di Kota DKI Jakarta", penelitian ini mengulas dan membahas tentang pengembangan aplikasi pariwisata Kota (PAKOTA) di DKI Jakarta, dengan fokus pada permasalahan kurangnya fitur yang menarik serta antarmuka pengguna yang kompleks. Dalam proses pengembangannya, metode *Design Thinking* yang telah diterapkan dengan melibatkan serangkaian tahapan, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Hasil dari penelitian ini meliputi proses pembuatan logo serta desain antarmuka pengguna (UI/UX) PAKOTA.

Penelitian oleh Andi Reynaldi, 2019 yang berjudul "Perancangan Desain *User Interface* (UI) Aplikasi Pencari Kost", penelitian ini menerapkan metode *Design Thinking* yang didalamnya terdiri dari proses pengembangan UI/UX aplikasi Bapakkost. Tujuannya adalah untuk menyediakan platform online yang menghubungkan antara pemilik kost dengan calon penghuni kost. Dalam penelitian ini, teridentifikasi beberapa masalah, seperti pemilik kost yang masih mengandalkan promosi konvensional secara manual. Oleh karena itu, aplikasi bernama Bapakkost dikembangkan untuk memberikan kemudahan bagi pemilik kost dalam melakukan promosi kost secara online serta memberikan opsi pemesanan kepada calon penghuni kost.

Penelitian oleh Aldi Almahfud, et al., 2020 yang berjudul "Perancangan Design UI/UX Aplikasi Pemesanan Cafe Berbasis Android Dengan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus: Café Egg dan Butter)". Pada riset atau penelitian ini, mengulas tentang

perancangan pengembangan aplikasi Android Pemesanan produk di Cafe Egg & Butter yang berlokasi di Surabaya ini memerlukan perhatian khusus terhadap desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk memastikan kepuasan pengguna. Metode *Design Thinking* merupakan pendekatan yang efektif dalam mengatasi masalah ini dengan mendorong kolaborasi tim dan inovasi solusi. Selain itu, penelitian ini menunjukkan pentingnya pembaruan terhadap fitur-fitur aplikasi untuk meningkatkan pengalaman pengguna di masa mendatang.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain UI/UX yang Berorientasi Pengguna

Desain *User Interface* (UI) atau yang biasanya dikenal dengan desain UI merupakan suatu cabang bidang untuk membuat tampilan yang user-friendly, dengan fokus pada kenyamanan dan kemudahan penggunaan sebagai faktor kunci dalam keberhasilan implementasi sebuah aplikasi[6]. Selain itu, *User Experience* (UX) adalah struktur desain yang mempengaruhi pengalaman atau kesan yang dirasakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan suatu website. Sebuah desain UX yang efektif dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan nyaman bagi pengguna saat menggunakan aplikasi atau website tersebut[7].

2.2 Gym

Gym merupakan suatu jenis usaha olahraga yang menyediakan jasa pelayanan dan fasilitas-fasilitas olahraga yang dikelola dengan baik dan bermanfaat secara komersial [8]. Olahraga dianggap sebagai kebutuhan yang penting bagi setiap individu untuk meningkatkan imunitas tubuh. Selain itu, olahraga juga memberikan manfaat yang signifikan bagi kesehatan manusia. Dengan melakukan olahraga secara rutin, seseorang dapat merasa lebih sehat dan terhindar dari berbagai penyakit [9]. Masyarakat lebih menyukai berolahraga di pusat kebugaran karena lebih nyaman serta dilengkapi fasilitas canggih dan didukung oleh program yang membuat para memernya bersemangat untuk berlatih kebugaran setiap waktu membuat berolahraga di pusat kebugaran menjadi lebih nyaman dan efektif [10].

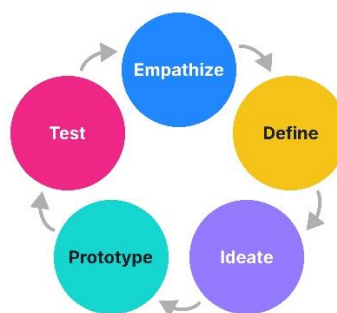
2.3 Design Thinking

Design Thinking adalah salah satu metode yang melibatkan manusia dalam melihat kebutuhan manusia yang terlibat dalam proses pencapaian kebutuhan tersebut untuk menjawab tuntutan sistem yang selalu mempertimbangkan manusia[11]. Metode ini mempertimbangkan aspek visual, perasaan, dan pengalaman pengguna. Sehingga

teknik ini dianggap dapat memberikan dampak yang bermanfaat.

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Design Thinking*. *Design Thinking* merupakan metode penyelesaian masalah yang berfokus pada pengguna. Metode ini digunakan sebagai pendekatan berbasis solusi untuk mengatasi tantangan atau masalah, serta mempromosikan berpikir kreatif dan partisipasi aktif untuk inovasi [12]. Tahapan-tahapan dalam metode ini, mulai dari *empathize*, *define*, *ideate*, *prototyping*, hingga *testing* yang di tunjukan pada gambar 1 beserta penjelasan setiap tahapannya.



Gambar 1. Tahapan Design Thinking

3.1 Empathize

Tahap pertama dalam *Design Thinking* adalah *empathize*, seperti yang ditunjukkan di lingkaran pertama berwarna biru dalam Gambar 1, dimana peneliti berusaha memahami dan merasakan kebutuhan, masalah, dan motivasi pengguna melalui wawancara, observasi, atau studi kasus. Pada tahap ini, data dan informasi yang telah dikumpulkan dari proses empati terhadap pengguna, termasuk kriteria user group yang telah dirancang, akan dianalisis dan dipahami dengan lebih mendalam [13].

3.2 Define

Selanjutnya tahap *define* seperti yang ditunjukkan pada lingkaran kedua berwarna kuning dalam Gambar 1, setelah memahami kebutuhan dan masalah pengguna, tahap *define* dilakukan untuk mendefinisikan masalah secara spesifik dan mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan atau diperbaiki. Pada tahapan ini, peneliti mengajukan berbagai pertanyaan dengan menggunakan pendekatan HMW (*How Might We*) untuk menciptakan solusi-solusi baru, "*How Might We*" adalah suatu pendekatan dalam perancangan dan pemecahan masalah yang digunakan untuk merumuskan pertanyaan yang membuka pikiran dan menginspirasi ide-ide kreatif. HMW digunakan untuk mengubah permasalahan yang kompleks

menjadi pertanyaan yang lebih terfokus, sehingga memudahkan peneliti untuk menemukan solusi yang lebih efektif [14].

3.3 Ideate

Tahap *ideate* merupakan proses penting dalam pengembangan solusi, di mana tim secara aktif terlibat dalam brainstorming dan generasi ide untuk menemukan solusi inovatif dalam mengatasi masalah yang telah didefinisikan sebelumnya, tahap *ideate* ditunjukkan pada lingkaran ketiga berwarna ungu dalam Gambar 1. Pada tahap ini, semua ide diterima tanpa kritik untuk mendorong kreativitas dan memungkinkan tim untuk menjelajahi berbagai gagasan yang mungkin belum terpikirkan sebelumnya. Ini adalah waktu di mana divergensi pikiran dihargai, dan tujuannya adalah untuk menghasilkan sebanyak mungkin ide yang dapat dieksplorasi lebih lanjut dalam tahap berikutnya.

3.4 Prototype

Tahapan *Prototype* ditunjukkan Pada lingkaran keempat berwarna cyan dalam Gambar 1, setelah mendapatkan ide-ide yang potensial, tahap *prototyping* dilakukan untuk menciptakan model atau mock-up dari solusi yang diusulkan. Prototipe ini dapat berupa sketsa, wireframe, atau model sederhana dari aplikasi. Pada tahap ini, perhatian utama Fase ini fokus pada pengembangan solusi untuk mengatasi kendala-kendala yang ada dalam produk dan menyelesaikan masalah yang diidentifikasi sebelumnya [15]. Pada tahapan ini memungkinkan tim untuk lebih memvisualisasikan serta dapat melakukan pengujian ide-ide yang telah dihasilkan sebelumnya, sehingga memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana solusi tersebut akan berfungsi dalam praktiknya.

3.5 Test

Tahap terakhir adalah testing, yang ditunjukkan pada lingkaran berwarna pink dalam Gambar 1. di mana prototipe yang telah dibuat akan diuji coba oleh pengguna untuk mendapatkan feedback dan evaluasi. Feedback dari pengguna sangat penting untuk memastikan bahwa solusi yang dihasilkan memenuhi kebutuhan dan ekspektasi mereka. Selain itu, tahap ini juga memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi potensi masalah atau area perbaikan yang mungkin tidak terlihat selama proses pengembangan sebelumnya. Dengan demikian, pengujian merupakan langkah krusial dalam memastikan keberhasilan dan kualitas produk akhir.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Empathize

Dalam merancang kriteria user group pada

tahap "*Empathize*", peneliti mengacu pada tinjauan literatur serta pengetahuan praktis yang relevan. Kriteria tersebut dibuat dengan mempertimbangkan karakteristik yang penting bagi pengguna aplikasi pencari tempat gym berbasis mobile. Selain itu, feedback dan masukan dari calon pengguna juga turut dipertimbangkan dalam pembentukan kriteria user group. Berikut adalah kriteria user group target yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 1. Kriteria user group target wawancara

No	User Group
1	18-35 tahun, aktif kegiatan olahraga/kebugaran
2	Familiar dengan aplikasi mobile.
3	Kunjungan minimal 2 kali/minggu ke tempat gym.
4	Domisili atau bekerja di area perkotaan
5	Memiliki kebutuhan spesifik seperti fasilitas, harga, atau jadwal.
6	Mencari tempat gym sesuai kebutuhan dan preferensi.

Dengan menggunakan kriteria user group yang telah disusun, peneliti dapat memastikan bahwa wawancara dilakukan kepada individu atau kelompok yang relevan dan representatif. Hal ini membantu dalam mengumpulkan data yang lebih spesifik dan relevan,

Tabel 2. Pertanyaan wawancara

No	Daftar Pertanyaan Wawancara
1	Dimana biasanya anda mencari informasi tempat gym terdekat di daerah anda?
2	Apa yang menjadi tantangan utama atau hambatan saat mencari tempat gym di daerah yang tidak familiar?
3	Apakah anda pernah mencari informasi tempat gym terdekat di daerah anda menggunakan internet/maps?
4	Apa yang membuat anda ragu Ketika mencari tempat gym terutama di internet?
5	Kesulitan apa yang menjadi kendala anda dalam mencari informasi gym terdekat di internet/maps/website?
6	Bagaimana pengalaman Anda dalam mencari tempat gym yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi Anda sebelumnya?
7	apa saja kriteria utama yang Anda pertimbangkan saat memilih tempat gym?
8	Apakah Anda pernah menggunakan atau memikirkan untuk menggunakan aplikasi pencari tempat gym sebelumnya?
9	Menurut anda, perlukah ada aplikasi pencari tempat gym?
10	Apa yang Anda anggap sebagai fitur penting yang harus ada dalam aplikasi pencari tempat gym?

Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memahami dengan lebih mendalam mengenai

kebutuhan, masalah, dan preferensi pengguna. Peneliti melakukan wawancara kepada 10 responden sesuai dengan kriteria user group melalui kuesioner pertanyaan di google form. Informasi yang diperoleh dari wawancara ini sangat penting untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan kunci, seperti apa kebutuhan yang diinginkan oleh pengguna, apa masalah yang sering dihadapi oleh pengguna, dan apa yang mereka harapkan dari solusi atau aplikasi yang akan dikembangkan.

4.2. Define

Setelah peneliti melakukan wawancara, informasi yang diperoleh berupa jawaban dari wawancara sebelumnya. Peneliti kemudian menyusun permasalahan yang dialami pengguna beserta solusi-solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Setelah menyusun definisi masalah, peneliti menggunakan Figma Jam untuk mengelompokkan permasalahan yang dihadapi pengguna dan mengidentifikasi hal-hal yang harus segera ditindaklanjuti. Selain itu, untuk merumuskan solusi-solusi yang ditawarkan guna menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh pengguna, peneliti menggunakan pendekatan *How-Might-We*.

Tabel 3. How-Might We permasalahan pengguna

No	How Might We
1	Bagaimana kita dapat menyajikan informasi tentang tempat gym dengan lebih terperinci dan relevan bagi pengguna?
2	Bagaimana kita dapat membangun fitur yang memungkinkan pengguna untuk menemukan tempat gym yang sesuai dengan preferensi mereka?
3	Bagaimana kita dapat menciptakan pengalaman pengguna yang lebih interaktif dan menarik saat menggunakan aplikasi pencari tempat gym?
4	Bagaimana kita dapat membuat pencarian tempat gym lebih mudah dan intuitif bagi pengguna?
5	Bagaimana kita dapat memperkuat kepercayaan pengguna terhadap aplikasi pencari tempat gym melalui desain yang intuitif?

4.3. Ideate

Dalam tahap Ideate ini, peneliti merangkum beragam masalah yang telah diidentifikasi dari tahap sebelumnya menjadi berbagai ide kreatif dan solusi yang berpotensi untuk diimplementasikan dalam desain aplikasi pencari tempat gym.

Tabel 4. Solution Idea

No	Solution Idea
1	Membuat fitur "Review & Rating" yang memungkinkan pengguna untuk memberikan ulasan dan rating tentang pengalaman mereka di tempat gym.

No	Solution Idea
2	Mengintegrasikan fitur "Map View" yang memungkinkan pengguna untuk melihat lokasi tempat gym secara visual di peta.
3	Tampilan profil untuk setiap tempat gym, termasuk informasi detail tentang fasilitas, jam operasional, dan ulasan pengguna.
4	Fitur pencarian berbasis filter yang memungkinkan pengguna menyaring hasil pencarian sesuai dengan preferensi mereka.
5	Fitur "Bookmark" yang memungkinkan pengguna untuk menyimpan tempat gym favorit mereka untuk akses cepat di masa mendatang.
6	Fitur Chat agar pengguna bisa menanyakan informasi lainnya kepada pihak gym secara langsung
7	Tampilan Informasi Harga dan Fasilitas

Setiap ide dan solusi dieksplorasi secara mendalam untuk memastikan bahwa desain aplikasi mencakup berbagai aspek kebutuhan pengguna dengan baik. Pada Tabel 4, solution idea adalah gagasan atau ide yang diciptakan oleh tim untuk menemukan solusi bagi masalah yang ada atau mencapai tujuan yang ditetapkan. Fungsinya adalah untuk menghasilkan beragam ide kreatif dan inovatif sebagai langkah awal dalam mencari solusi yang efektif.

4.4. Prototype

Setelah mengeksplorasi tahap ideate untuk menemukan solusi dalam proses solution idea, langkah selanjutnya dalam proses prototype dimulai dengan membuat wireframe atau gambaran kasar dari desain baru aplikasi yang akan dikembangkan. Wireframe ini berfungsi sebagai kerangka dasar yang mencakup struktur dan tata letak elemen-elemen utama dalam aplikasi. Selanjutnya, wireframe akan diperinci dan ditingkatkan secara bertahap menjadi tampilan high-fidelity yang lebih rinci dan akurat seiring dengan perkembangan prototipe. Proses ini memungkinkan tim untuk secara sistematis membangun dan menyempurnakan desain aplikasi dengan memperhatikan setiap detailnya, sehingga menghasilkan prototipe yang lebih mendekati versi akhir yang diinginkan.



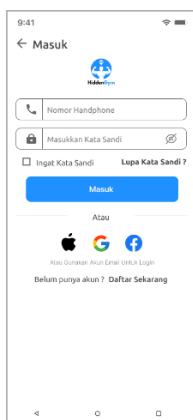
Gambar 2. Tampilan *Splashscreen*

Splashscreen adalah tampilan pertama yang muncul ketika pengguna membuka sebuah aplikasi. Ini biasanya berisi logo, nama, atau gambar yang memperkenalkan aplikasi kepada pengguna sebelum masuk ke tampilan utama. Dengan kata lain, splashscreen merupakan halaman awal yang menampilkan identitas atau merek aplikasi sebelum pengguna dapat mengakses konten atau fitur aplikasi secara penuh.



Gambar 3. Halaman Awal

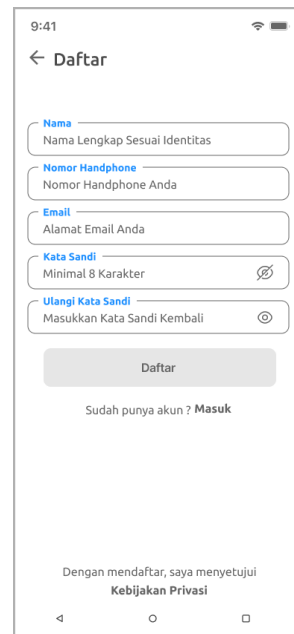
Halaman awal adalah halaman pertama yang muncul saat pengguna membuka aplikasi atau situs web. Ini menjadi titik awal bagi pengalaman pengguna di dalam platform tersebut. Di halaman ini, terdapat tiga opsi: "Masuk Sebagai Guest", "Masuk", dan "Daftar". Opsi "Masuk Sebagai Guest" ditujukan bagi pengguna yang belum ingin membuat akun. Namun, beberapa fitur aplikasi mungkin tidak tersedia tanpa melakukan proses login atau pendaftaran terlebih dahulu.



Gambar 3. Halaman Login aplikasi

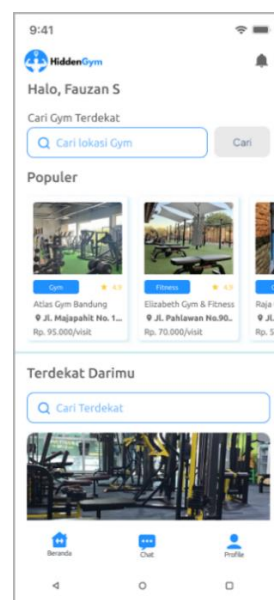
Halaman login meminta pengguna untuk memasukkan informasi identifikasi seperti nama

pengguna dan kata sandi untuk mengakses akun atau fitur tertentu dalam aplikasi. Ini berfungsi sebagai pintu masuk bagi pengguna yang sudah memiliki akun terdaftar. Jika pengguna belum memiliki akun, mereka dapat memilih opsi "Daftar Sekarang" untuk menuju halaman pendaftaran.



Gambar 4. Halaman Daftar

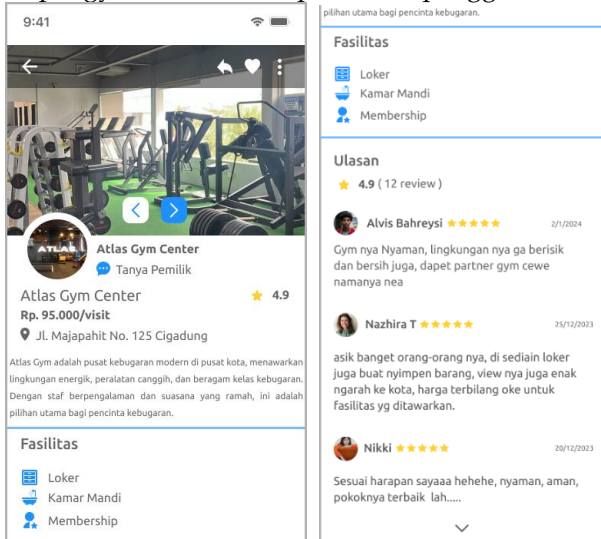
Halaman daftar adalah halaman di mana pengguna diminta untuk membuat akun baru dengan memasukkan informasi pribadi yang diperlukan, seperti nama lengkap, alamat email, dan kata sandi.



Gambar 5. Halaman Dashboard

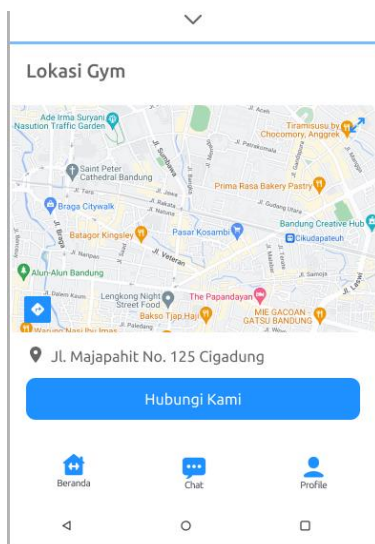
Halaman Dashboard adalah pusat informasi yang memberikan pengguna gambaran menyeluruh tentang berbagai aspek aplikasi. Selain itu, dashboard juga dapat menampilkan rekomendasi

tempat gym berdasarkan preferensi pengguna.



Gambar 6. Halaman Detail Gym

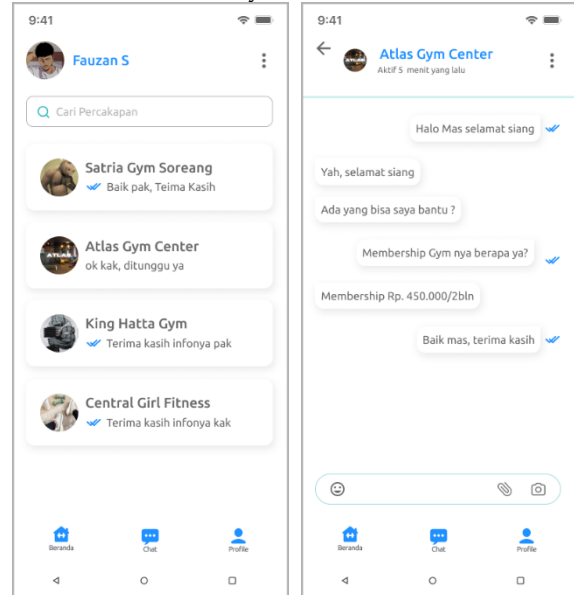
Halaman Detail adalah halaman di dalam sebuah aplikasi atau situs web yang memberikan informasi terperinci tentang suatu entitas, produk, layanan, atau konten tertentu. Ini memungkinkan pengguna untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang subjek yang sedang mereka telusuri atau ingin pelajari lebih lanjut. Pada halaman ini, pengguna dapat menemukan detail seperti deskripsi lengkap, fasilitas, ulasan, peta lokasi, dan juga kontak penyedia tempat gym.



Gambar 7. Halaman Detail Lokasi

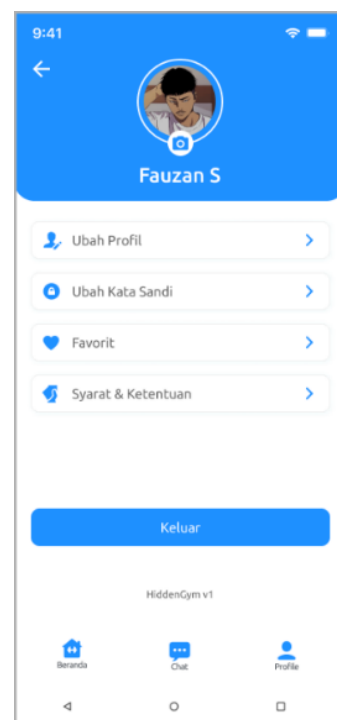
Fitur maps/detail lokasi adalah bagian dari sebuah aplikasi atau situs web yang menyediakan informasi geografis atau lokasi yang relevan dengan pengguna. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk melihat lokasi secara visual pada peta, seringkali dengan menggunakan layanan peta digital seperti Google Maps atau OpenStreetMap. Dengan fitur ini, pengguna dapat menemukan lokasi tempat gym dengan mudah, melihat jarak,

rute, dan informasi lainnya.



Gambar 8. Halaman Chat

Halaman Chat adalah fitur dalam sebuah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi secara langsung dengan penyedia tempat gym atau pihak yang terkait. Melalui halaman ini, pengguna dapat mengajukan pertanyaan, meminta informasi tambahan, atau bahkan melakukan reservasi langsung dengan penyedia tempat gym. Fitur ini memungkinkan interaksi yang lebih personal antara pengguna dan penyedia layanan, sehingga pengguna dapat mendapatkan jawaban yang lebih spesifik dan memuaskan terkait dengan kebutuhan atau preferensi mereka.

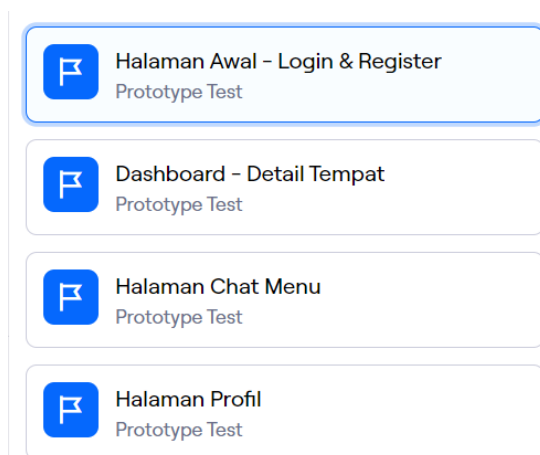


Gambar 9. Halaman Profil

Halaman Profil adalah halaman di dalam sebuah aplikasi yang menampilkan informasi tentang pengguna secara keseluruhan. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat dan mengelola data pribadi mereka, termasuk informasi seperti nama, alamat email, foto profil, dan lain sebagainya. Selain itu, halaman profil juga sering kali menyediakan beberapa opsi pengeditan untuk memperbarui atau mengubah informasi profil, seperti mengubah foto profil, mengganti kata sandi, atau mengedit informasi pribadi lainnya. Salah satu fitur penting yang sering ada di halaman profil adalah opsi favorit atau simpan, yang memungkinkan pengguna untuk menyimpan atau bookmark tempat-tempat gym yang mereka sukai atau ingin kunjungi di masa mendatang.

4.5. Test

Tahap test adalah tahap terakhir dalam sebuah metode *Design Thinking*. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengujian kegunaan (usability testing) terhadap desain tampilan dan fitur-fitur aplikasi dengan melibatkan responden melalui platform situs Maze. Selama pengujian, terdapat beberapa *test mission* yang melibatkan pengguna untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu dari halaman awal hingga halaman lainnya dalam aplikasi. Hasil dari pengujian ini memberikan masukan berharga untuk memperbaiki dan menyempurnakan desain tampilan serta fitur-fitur aplikasi sebelum dipublikasikan.



Gambar 10. *Prototype test mission* responden di platform maze

Hasil dari *test mission* yang sudah dilakukan oleh responden menunjukkan bahwa desain aplikasi ini telah mengalami peningkatan signifikan dalam hal kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna secara keseluruhan. Hasil skor dari uji coba kegunaan pada misi yang telah diselesaikan oleh

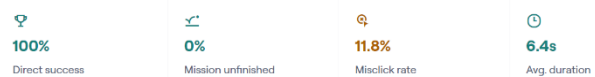
responden.

Pada tahap mission test halaman awal terdapat pilihan “Masuk sebagai guest”, “Masuk”, dan juga “Daftar” Dimana hasil usability test tertera pada gambar 11

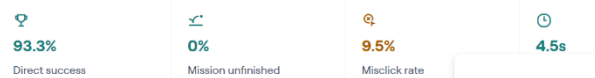
Pada tahap mission test dashboard terdapat opsi beberapa tempat gym yang dapat dipilih oleh responden untuk melihat detailnya mengenai tempat gym tersebut mulai dari fasilitas, ulasan dan maps. hasil usability test tertera pada gambar 12.

Pada tahap mission test halaman chat menu responden bisa mencoba berkomunikasi dengan pengelola gym melalui fitur chat. Hasil usability test tertera pada gambar 13.

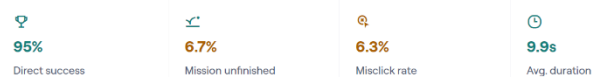
Pada tahap mission test terakhir terdapat halaman profil untuk mengelola akun yang mencakup fitur seperti mengganti foto profil, mengubah kata sandi, dan menambahkan lokasi gym favorit. Hasil usability test tertera pada gambar 13



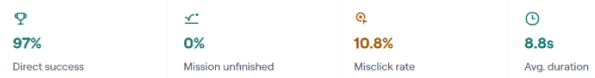
Gambar 11. *Prototype test* Halaman awal



Gambar 12. *Prototype test* Detail Tempat



Gambar 13. *Prototype test* Chat Menu



Gambar 14. *Prototype test* Profil

Setelah tahap usability testing dilakukan, peneliti melanjutkan dengan tahap evaluasi menyeluruh terhadap tampilan yang telah dibuat, dengan tujuan untuk memahami lebih dalam tentang kekuatan dan kelemahan desain yang diusulkan.

Tabel 4. Pertanyaan SEQ mengenai antarmuka halaman

No	Pertanyaan
1	Bagaimana kesan Anda secara keseluruhan terhadap tampilan halaman pencarian tempat gym?

No	Pertanyaan
2	Seberapa mudah Anda menavigasi antarmuka untuk menemukan informasi detail tentang tempat gym tertentu?
3	Seberapa jelas informasi yang disajikan di halaman detail tempat gym

Berdasarkan hasil data yang terkumpul pada Tabel 5 dibawah, skor *Single Ease Question* (SEQ) menunjukkan bahwa desain yang telah disusun telah mencapai tingkat kegunaan dan kemudahan yang baik.

Tabel 5. Score SEQ

No	SEQ Score				
	R1	R2	R3	R4	R5
1	6	7	7	7	7
2	7	6	7	6	7
3	7	7	6	6	6

Hal ini memberi indikasi bahwa desain tersebut layak untuk dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu menghitung skor berdasarkan rumus SEQ.

Berikut adalah rumus matematis yang digunakan untuk menghitung total skor *Single Ease Question* (SEQ):

$$SEQ = 100 - \frac{(TS - 1) \times 25}{TS}$$

Pada rumus tersebut terdiri dari simbol SEQ yakni nilai *Single Ease Question*. Selain itu terdapat simbol TS merujuk pada tingkat kesulitan yang dinilai oleh responden, biasanya dalam skala 1 hingga TS.

Setelah mendapatkan *SEQ Score*, langkah berikutnya adalah peneliti melakukan perhitungan nilai SEQ (*Single Ease Question*) berdasarkan skenario dan skor yang telah diberikan oleh responden.

Skenario :

- 3.5.1 R1 dengan skor 6, 7, dan 7
- 3.5.2 R2 dengan skor 7, 6, dan 7
- 3.5.3 R3 dengan skor 7, 7, dan 6
- 3.5.4 R4 dengan skor 7, 6, dan 6
- 3.5.5 R5 dengan skor 7, 7, dan 6

Dalam proses ini, peneliti mengambil skor tertinggi dari setiap pasangan skor yang tersedia, karena SEQ mengukur tingkat kesulitan terbesar yang dirasakan oleh responden.

Berikut hitungan untuk setiap responden :

- 1. R1: $\max(6, 7, 7) = 7$
- 2. R2: $\max(7, 6, 7) = 7$
- 3. R3: $\max(7, 7, 6) = 7$
- 4. R4: $\max(7, 6, 6) = 7$
- 5. R5: $\max(7, 7, 6) = 7$

Setelah menghitung skor tertinggi dari setiap responden dan menemukan bahwa nilai tertinggi dari semua skenario responden sama, peneliti kemudian menerapkan rumus SEQ untuk menentukan nilai SEQ Score dari kelima skenario tersebut. Perhitungan dari SEQ yang dimaksud sesuai pada persamaan dibawah ini.

$$SEQ = 100 - \frac{(TS - 1) \times 25}{TS}$$

Selanjutnya, peneliti harus menentukan TS, yaitu tingkat kesulitan maksimal pada skala yang umumnya berkisar dari 1 hingga 7. Jika diasumsikan bahwa $TS = 7$, maka.

- 1. $SEQ = 100 - \frac{(7-1) \times 25}{7}$
- 2. $SEQ = 100 - \frac{6 \times 25}{7}$
- 3. $SEQ = 100 - \frac{150}{7}$
- 4. $SEQ = 78,57$

Karena setiap skenario memiliki nilai maksimum yang sama (7), maka hasil perhitungan *SEQ Score* untuk setiap skenario juga akan sama, yaitu sebesar 78.57%.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil rata-rata persentase nilai *SEQ Score* dari kelima skenario yang dievaluasi oleh responden adalah sebesar 78.57%. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, pengguna menyukai desain dan fitur yang telah dibuat, dan merasa bahwa aplikasi tersebut mudah digunakan. Oleh karena itu, hasil ini memberikan gambaran positif untuk melanjutkan ke dalam tahapan proses implementasi pembuatan aplikasi.

5. SIMPULAN

Dari hasil dan pembahasan yang telah dilakukan pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa desain dan fitur yang disajikan dalam aplikasi telah menerima respon yang positif dari responden. Hal ini tercermin dari nilai *SEQ Score* yang tinggi yaitu 78.57%, menunjukkan bahwa pengguna menyukai desain aplikasi dan merasa bahwa penggunaannya mudah. Dengan demikian, hasil ini memberikan gambaran yang positif untuk melanjutkan ke tahap implementasi pembuatan aplikasi. Metode *Design Thinking* yang diterapkan dalam penelitian ini telah membantu dalam merancang prototipe UI/UX aplikasi pencari tempat gym. Pendekatan berbasis solusi ini memungkinkan peneliti untuk memahami secara mendalam kebutuhan dan preferensi pengguna, serta menghasilkan desain yang memperhatikan aspek-aspek psikologis dan emosional pengguna. Langkah atau tahapan

selanjutnya dari proses tersebut adalah mengimplementasikan desain dan fitur yang telah disetujui dalam pembuatan aplikasi sesungguhnya, dengan cara melakukan usaha mempertimbangkan feedback dan evaluasi dari tahap usability testing ini. Dengan demikian, proses pengembangan aplikasi dapat terus meningkatkan kualitasnya dan memastikan bahwa pengalaman pengguna yang dihasilkan memuaskan.

6. PENGALIHAN HAK CIPTA MANUSKRIP

Naskah artikel yang diterima dan dipublikasikan pada Jurnal Informatech maka hak cipta artikel menjadi milik Jurnal Informatech yang dikelola oleh CV.RIZANIA MEDIA PRATAMA sebagai penerbit jurnal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Ridwan, Z. Halim, "Perancangan Sistem Informasi Fasilitas Fitness Gym Berbasis Website Menggunakan Codeigniter," *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, vol. 4, no. 1, pp. 601-609, 2023.
- [2] Muafani, Muafani. "Pemanfaatan Teknologi Informasi Di Tengah Pandemi Covid-19 Dalam Pemberdayaan Masyarakat." *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ*, Vol. 8 No. 2, 134 - 139, 2021.
- [3] I. T. Sevandri, R. K. Dewi, and M. T. Ananta, "Implementasi Algoritma Topsis Pada Sistem Rekomendasi Pencarian Lokasi Gym Berbasis Android (Studi Kasus: Kota Malang)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 4, pp. 3182-3190, Apr. 2019.
- [4] H. K. Gulo, et al., "Perancangan UI/UX Fitur Customer Relationship Management (CRM) Pada Aplikasi ABC Reload Menggunakan Metode Design Thinking," *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, vol. 4, no. 1, pp. 225-235, Agustus 2023.
- [5] F. Juansyah, D. R. Indah, "Application of Design Thinking Method in Redesigning the Ui/Ux of Simak (Academic Information System) of Sriwijaya University Based on a Mobile Platform," *J. Teknol. Inf. Univ. Lambung Mangkurat (JTIULM)*, vol. 8, no. 1, pp. 61-72, 2023.
- [6] N. T. Kusumaningdyah, S. Sukadi, "Pengembangan Desain UI/UX Pada Aplikasi Kampanye Sosial Berbasis Mobile Menggunakan Figma Software," *J. Software Eng. Ampera*, vol. 3, no. 3, hal. 145-152, 2022.
- [7] A. Muttaqin, M. Jafar, "Motivasi Member Fitness Center Dalam Melakukan Latihan Kebugaran Jasmani (Studi Kasus Pada Member Wana Gym Banda Aceh Tahun 2015)," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, vol. 2, no. 2, pp. 100-113, 2016.
- [8] R. Y. Saputra, H. M. Az-zahra, dan S. H. Wijoyo, "Analisis pengaruh user experience portal Berita Terhadap Citra Merek (studi pada portal berita XYZ)," *J. Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 8, hal. 45-58, Agustus 2019.
- [9] Klaudio Koloay, Sherwin R. U. A. Sompie, et al., "Rancang Bangun Aplikasi Fitness Berbasis Android (Studi Kasus : Popeye Gym Suwaan)." *E-journal Teknik Informatika* Vol. No. 2020.
- [10] Gaol, Pltiman Limban, "Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti," no. 6, pp. 75-86, 2019.
- [11] I. M. Putra dan D. R. Indah, "Implementasi Metode Design Thinking Dalam Aplikasi Giwang Sumsel," *KLIK: Kajian Ilm. Inf. dan Komput.*, vol. 3, no. 6, hal. 688-697, Juni 2023.
- [12] M. A. Yoga dan P. S. Clarissa, "Design Thinking," JASAMARGA, 2020.
- [13] D. M. Alfirahmi, D. S. Kania, et al., "Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Sampah Plastik Menggunakan Pendekatan Design Thinking," *Innovative: Journal Of Social Science Research*, vol. 3, no. 3, pp. 219-233, 2023.
- [14] Ardia Gita Pramesti, Qadhli Jafar Adrian, et al., "Perancangan Ui/Ux Pada Aplikasi Pemesanan Buket Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus: Bouquet Lampung)," *Jurnal Informatika dan ekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, vol. 3, no. 2, pp. 179-184, 2022.
- [15] Yanzen Alsindo, Muhamad Ariandi, Ilman Zuhri Yadi, dan Tri Oktarina, "Rancang Bangun Design Uiux Pada Aplikasi Workfit Menggunakan Metode Design Thinking," *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, vol. 7, no. 2, pp. 331-343, 2023
- [16] M. Radhakrishnan, A. Misra, R. K. Balan, and Y. Lee, "Gym usage behavior & desired digital interventions: An empirical study," in *Proceedings of the 14th EAI International Conference on Pervasive Computing Technologies for Healthcare, 2020*, pp. 97-107.
- [17] K. A. Cabauatan and G. A. Lopez, "MOBILE FITNESS APPLICATIONS AND GYM EXERCISES OF FIRST-YEAR COLLEGE STUDENTS," *Globus Journal of Progressive Education*, vol. 11, no. 2, 2021.
- [18] U. A. Khan et al., "Towards a complete set of gym exercises detection using smartphone sensors," *Sci Program*, vol. 2020, no. 1, p. 6471438, 2020.
- [19] S. Kaewunruen and C. Lei, "Smartphone sensing and identification of shock noise and vibration induced by gym activities," *Acoust Aust*, vol. 48, no. 3, pp. 349-361, 2020.

- [20] K. Koloay, S. R. U. A. Sompie, and S. D. E. Paturusi, "Rancang Bangun Aplikasi Fitness Berbasis Android (Studi Kasus: Popeye Gym Suwaan)," 2020.