

RANCANG BANGUN DESIGN UI/UX PADA APIKASI WORKFIT MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Yanzen Alsindo¹⁾, Muhamad Ariandi²⁾, Ilman Zuhri Yadi³⁾, Tri Oktarina⁴⁾

¹Sains Teknologi, Univeristas Bina Darma, Jl. Jendral A. Yani No. 3
Palembang, Sumatera Selatan

email: ¹yansen2908@gmail.com, ²muhamad_ariandi@binadarma.ac.id, ³ilmanzuhriyado@binadarma.ac.id,

⁴tri_oktarina@binadarma.ac.id.

Abstract

Starting from the problems in the midst of the pandemic, this research focuses on overcoming the challenges of people who are reluctant to leave the house and experience a decline in healthy lifestyles. By utilizing advances in information and communication technology, this research will develop an innovative platform called Workfit. Workfit is not only an online gym class booking platform, but also a comprehensive support tool for people to adopt a healthy lifestyle. The method used in designing this platform is Design Thinking which includes the stages of empathy, definition, idea, prototype and testing. In this process, research not only focuses on the technical functions of the platform, but also understands users' needs and desires in depth. This aims to create an optimal user experience. The results of this research include the development of a UI/UX model for the Workfit mobile application. This model not only solves the practical problem of booking gym classes, but also provides relevant information, articles and videos to motivate users to live a healthy lifestyle. Therefore, this research has high urgency in supporting the health and welfare of society in this era. this modern.

Keywords: UI/UX, Gym, Design Thinking, Workfit, Platform.

Abstract

Berangkat dari permasalahan di tengah pandemic, Penelitian ini berfokus untuk mengatasi tantangan yang di mana masyarakat enggan keluar rumah dan mengalami penurunan pola hidup sehat. dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, Penelitian ini akan mengembangkan platform inovatif bernama Workfit. Workfit bukan hanya sekedar platform booking kelas gym secara online, tetapi juga merupakan alat dukungan komprehensif bagi masyarakat untuk mengadopsi gaya hidup sehat. metode yang digunakan dalam perancangan platform ini adalah Design Thinking, yang melibatkan tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test. Dalam proses ini, penelitian tidak hanya fokus pada fungsi teknis platform, tetapi juga memahami secara mendalam kebutuhan dan keinginan pengguna. Hal ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman pengguna yang optimal. Hasil penelitian ini mencakup pengembangan model UI/UX untuk aplikasi mobile Workfit. model ini tidak hanya menyelesaikan permasalahan praktis dalam pemesanan kelas gym, tetapi juga memberikan informasi, artikel, dan video yang relevan untuk memotivasi pengguna dalam menjalani gaya hidup sehat. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi dalam mendukung kesehatan dan kesejahteraan masyarakat di era modern ini.

Keywords: UI/UX, Gym, Design Thinking, Workfit, Platform

1. PENDAHULUAN

Dalam era masyarakat modern saat ini, kemampuan dalam mengakses teknologi dan informasi menjadi suatu hal yang tidak bisa terpisahkan dari fenomena globalisasi

(Engineering et al. 2023), teknologi dan inovasi berkembang begitu pesat. keberadaan teknologi informasi dan komunikasi dapat membawa banyak manfaat positif, yaitu dapat menyelesaikan berbagai aktivitas dan

permasalahan yang dihadapi (Fariyanto and Ulum 2021).

Perkembangan yang pesat ini disebut para ahli sebagai revolusi komunikasi, dampak dari revolusi industri 4.0 mendorong kemajuan teknologi dimasa kini yang sudah seharusnya setiap individu mampu dalam penggunaan dan pemanfaatan teknologi (Pratiwi, D.E., Utami, T.M., Korneliya, B, Rafiadzkay, M.Z., & Aini 2021), tak terkecuali di bidang Kesehatan, masalah pola hidup sehat bagi masyarakat masih sangat kurang seiring juga dengan kurangnya platform penunjang untuk berolahraga baik dirumah maupun ditempat fitness.

Olahraga merupakan kebutuhan yang diperlukan setiap individu untuk meningkatkan imunitas tubuh. Selain itu olahraga juga membawa manfaat yang besar bagi manusia, dengan olahraga yang rutin, maka akan menyebabkan badan kita terasa sehat dan terhindar dari berbagai penyakit (Gaol 2019). banyak manfaat yang dapat dirasakan saat melakukan olahraga. Menurut (Hardi et al. 2021) pada judul penelitiannya yang berjudul Survey Kesadaran Masyarakat dalam Meningkatkan Kesehatan Fisik di Masa Pandemi. Menghasilkan data bahwa kesadaran masyarakat dalam meningkatkan kesehatan dimasa pandemik sebesar 78.8% melebihi setengah nya,

Maka Berangkat dari permasalahan ini akhirnya ide untuk membuat platform penunjang masyarakat untuk lebih bisa menerapkan pola hidup sehat bernama Workfit muncul, Workfit ini akan berbasis mobile sehingga akan sangat memudahkan pengguna. penelitian ini akan terfokus pada perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX), pada penelitian ini juga penulis akan menggunakan metode Design thinking.

Design thinking merupakan metodologi yang memberikan pendekatan berbasis solusi untuk memecahkan suatu masalah (Wulandari, Yektyastuti, and Effane 2023)

Berdasarkan Penelitian yang berjudul “Perancangan UI/UX Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus PT Selektani). Pengujian dilakukan menggunakan single ease question mendapatkan skor 6,6. Dengan demikian perancangan dikatakan berhasil dan efektif serta mampu menjawab kebutuhan pengguna untuk mengorganisir kegiatan

kegiatan pada PT Selektani (Widiatmoko and Utami 2022).

Penelitian yang berjudul “Perancangan UI/UX Aplikasi Ogan Lopian Diskominfo Purwakarta Menggunakan Metode Design Thinking”. Penelitian ini menghasilkan hasil Usability testing dengan teknik usability scale dan memperoleh skor 93,5 (Engineering et al. 2023).

Penelitian yang berjudul “Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode UX Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan)”. Pengujian aplikasi menggunakan metode System Usability Scale (SUS) mendapatkan hasil skor 77. Dengan demikian penelitian tersebut mampu memberikan pengalaman yang positif bagi target pengguna (Fariyanto and Ulum 2021). Berdasarkan temuan dari ketiga penelitian sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan metode design thinking memiliki potensi untuk menghasilkan aplikasi yang dinilai memiliki kualitas usability yang baik, sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan mampu mengatasi permasalahan yang ada.

Diharapkan bahwa melalui perancangan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna (UI/UX) aplikasi Workfit, aplikasi ini dapat menjadi lebih menarik dan memudahkan pengguna dalam memesan kelas gym. Tujuan utama perancangan ini adalah memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah memanfaatkan informasi penting yang terkait dengan layanan tersebut. Selain itu, harapannya adalah hasil dari penelitian ini tidak hanya meningkatkan aspek estetika dan fungsionalitas UI/UX, tetapi juga memberikan rekomendasi dan solusi terkait permasalahan terkait. Semua rekomendasi ini diharapkan dapat diimplementasikan dengan mudah oleh pengembang aplikasi dan dipahami secara intuitif oleh pengguna. Dengan demikian, perancangan ini tidak hanya menjadi upaya memperbaiki antarmuka, tetapi juga memberikan kontribusi positif terhadap kemudahan akses dan penggunaan aplikasi workfit dalam menjalani gaya hidup sehat,

Design Thinking terdiri dari lima tahapan; *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*. Konsep ini pertamakali dikenalkan oleh David M. Kelley untuk melakukan penyelesaian masalah dala dunia bisnis pada tahun 1991. Pada dasarnya pendekatan *Design Thinking* merupakan alat yang digunakan dalam problem solving, problem design hingga

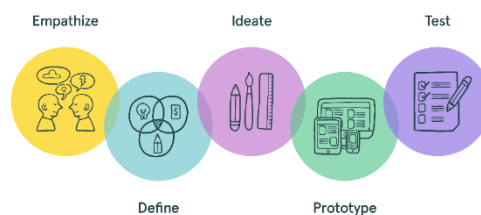
problem forming tidak hanya menyelesaikan suatu permasalahan,namun juga untuk membentuk dan merancang suatu permasalahan (Syahrul 2019).

Design Thinking bersifat *user-centered*, sehingga hal yang paling vital dalam metode ini adalah peran pengguna Nantinya dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah pengguna untuk memesan tempat gym, membaca artikel tentang kesehatan, menonton tutorial gym dan lain lain secara digital. Namun kendala lain yang dihadapi adalah tidak semua pengguna memiliki kecakapan yang sama dalam menjalankan aplikasi *mobile*. Hal ini dapat dianggap sebagai ancaman bagi kelangsungan aplikasi ini, jika aplikasi ini sudah dibuat namun pengguna masih belum bisa mengatasi masalah bagi pengguna itu sendiri, Maka dari itu sebelum aplikasi ini dibentuk, *UX research* sangat diperlukan. Sebagai langkah awal untuk mendukung pengembangan aplikasi ini, maka perlu dirancang desain antarmuka aplikasi yang disesuaikan dengan pengalaman pengguna. *UX Research* sendiri merupakan sebuah kegiatan berupa wawancara dengan pengguna aplikasi yang telah dipilih sesuai dengan kriteria sebagai responden dari riset terkait dengan aplikasi. Kegiatan ini ditujukan untuk mendapatkan user persona agar Researcher dapat mengetahui permasalahan dan juga masukan dari pengguna terkait fitur yang terdapat di aplikasi (Wiwesa 2021).

2. METODE PENELITIAN

Penelitian Rancang Bangun Design UI/UX Pada Aplikasi Workfit menggunakan metode *design thinking*, penulis menerapkan metode *design thinking*. dikarenakan metode *design thinking* adalah pendekatan kolaboratif yang menggabungkan berbagai ide dari berbagai disiplin ilmu guna merumuskan solusi. Pendekatan ini tidak hanya mengutamakan aspek visual dan estetika, tetapi juga memberikan perhatian pada pengalaman pengguna (Setiadi and Setiaji 2020). Design Thinking digunakan untuk menemukan solusi yang paling efektif dan efisien dalam mengatasi permasalahan yang kompleks. Pemikiran yang mendasari metode ini bersifat komprehensif guna menghasilkan solusi yang optimal. (Sari et al. 2020) Design Thinking

terdiri dari 5 tahap yang telah dijabarkan oleh Stanford d.school, yaitu:



Gambar 1. Tahapan Design Thinking

a. Empathize

Tahap Empathize "Langkah awal dalam metode Design Thinking adalah tahap Empathize, yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman terhadap pengguna dan masalah yang ingin diselesaikan (Jenniffer 2022), selain itu juga kita dapat memahami perilaku, emosi, pengalaman, dan konteks pengguna. Pada tahap ini, peneliti berusaha melihat dunia melalui lensa pengguna, guna mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang kebutuhan dan tantangan yang mereka hadapi. Sebelum memahami pengguna, perlu ditetapkan tujuan penelitian yang jelas sebagai research objective. Dengan mengidentifikasi research objective yang terdefinisi dengan baik, peneliti dapat mengarahkan upaya mereka dengan fokus dan menghasilkan temuan berkualitas yang memberikan manfaat nyata. *Research objective* juga memberikan kerangka untuk mengukur keberhasilan penelitian dan mengevaluasi pencapaian tujuan yang ditetapkan (Cahyono 2018).

Setelah menetapkan *research objective*, langkah selanjutnya adalah melakukan user interview. User interview bertujuan utama untuk mengumpulkan data dan informasi mendalam dari responden atau partisipan yang terlibat dalam penelitian. Metode yang umum digunakan dalam tahap ini adalah metode wawancara terbuka. dalam konteks ini, beberapa pertanyaan yang dapat diajukan pada tahap interview meliputi:

Tabel 1. Pertanyaan Interview

No	Pertanyaan Interview
1	Biasanya kakak kalau olahraga, biasanya dimana kak?
2	Susah tidak sih kalo kita mau olahraga di tempat gym itu?

3	Biasanya apa aja sih yang menjadi pertimbangan kakak sebelum untuk berolahraga di tempat gym?
4	Dalam berolahraga biasanya kakak memerlukan instruktur gym atau tidak? Dari pertanyaan sebelumnya) Nah ketika kakak berolahraga ditempat gym apa sih yang kakak rasakan atau ada kendala apa gimana dan bedanya dengan gym dirumah apa?
6	Kalau olahraga di tempat gym, perlu booking dulu atau gimana?
7	Kakak pernah melihat atau mengetahui aplikasi atau website yang bisa membantu memudahkan kakak untuk memesan kelas gym tidak? (kalau misalnya jawabannya belum dari jawaban no 7) Nah kak kami memiliki ide membuat suatu rancangan aplikasi khusus untuk memesan kelas gym menurut kakak bagaimana ya? Apakah platform ini apakah akan memudahkan untuk memesan kelas gym?
9	(kalau misalnya jawabannya ya dari jawaban no 7) aplikasi seperti apa kak bisa kakak ceritakan
10	Apakah kakak punya harapan ketika memesan kelas gym ini ingin seperti apa, agar kakak nyaman dalam menggunakan aplikasi ini?

Setelah mendapatkan insight interview maka selanjutnya saya juga melakukan survey melalui google form dengan mengajukan beberapa pertanyaan kualitatif untuk mengetahui tujuan dan keinginan pengguna, dan juga saya membuat User persona, User persona adalah representasi fiktif dari karakteristik, tujuan, dan kebutuhan pengguna yang digunakan oleh peneliti untuk memahami dan merancang pengalaman pengguna yang lebih baik. User persona didasarkan pada data dan informasi dari interview sebelumnya (Ahsan, Fahmi, and Latifah 2020).

b. Define

Setelah mendapatkan insight dari tahapan empathize, seperti mengetahui apa saja kebutuhan pengguna dan apa saja kendala yang mereka sebenarnya hadapi, langkah selanjutnya adalah menuju tahap define diperlukan untuk merinci dan mengklarifikasi semua elemen yang telah dirancang dalam tahap sebelumnya (Mutaqin, Saputri, and Maulida 2023). Pada tahap ini, peneliti menentukan mana yang akan menjadi prioritas permasalahan yang akan diselesaikan dengan solusi. peneliti akan

menentukan tujuan dari penelitian dan merumuskan permasalahan yang akan dipecahkan. Pada langkah ini, peneliti mengajukan banyak pertanyaan dengan menggunakan HMW (How Might We) untuk menghasilkan solusi, HMW (How Might We) adalah sebuah pertanyaan yang digunakan dalam metode Design Thinking untuk merumuskan tantangan atau masalah yang dihadapi oleh pengguna dalam konteks tertentu. HMW digunakan untuk mengubah permasalahan yang kompleks menjadi pertanyaan yang lebih terfokus, sehingga memudahkan peneliti untuk menemukan solusi yang lebih efektif (Pramesti, Adrian, and Fernando 2022).

c. Ideate

Selanjutnya tahapan ideate, tahapan ini adalah proses peneliti dalam merancang ide-ide kreatif untuk menyelesaikan masalah yang telah di definisikan pada tahapan ke *define* (Wahyu Sanjaya and Febriandirza 2023), disini peneliti dapat mengembangkan ide-ide solusi dengan melakukan proses brainstorming bersama tim dan stakeholder terkait. Dalam tahap ini, peneliti akan mencari alternatif solusi yang dapat membantu pengguna mengatasi permasalahan yang dihadapi dengan cara mempertimbangkan berbagai aspek yang relevan seperti kebutuhan pengguna, ketersediaan sumber daya, dan keterbatasan yang ada (Muhyidin, Sulhan, and Seviana 2020). Selain itu, penulis juga harus memastikan bahwa solusi yang dihasilkan dapat memberikan manfaat yang maksimal bagi pengguna dan sekaligus meminimalisir dampak negatif yang mungkin terjadi. Oleh karena itu, peneliti harus memperhatikan berbagai faktor yang mempengaruhi keberhasilan dan solusi yang dihasilkan. Dalam hal ini, penulis harus menghasilkan solusi yang inovatif dan kreatif sehingga dapat memberikan nilai tambah bagi pengguna dan sekaligus membedakan produk atau layanan yang ditawarkan.

d. Prototype

Tahap Prototype merupakan tahap yang krusial dalam proses pengembangan produk. Pada tahap ini, tim peneliti mengambil ide atau solusi yang telah ditemukan dan mengubahnya menjadi purwarupa, kerangka kerja dasar, serta desain yang lebih terperinci (Kustiawan et al. 2022). Fase ini fokus pada pengembangan solusi untuk mengatasi kendala-kendala yang ada dalam produk dan menyelesaikan masalah

yang diidentifikasi sebelumnya. Dengan demikian, pada akhir tahap ini, tim peneliti akan memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang cara sebenarnya pengguna akan berperilaku, berpikir, dan merasakan ketika mereka berinteraksi dengan produk final. Tidak hanya itu, dalam tahap Prototype ini, Dalam penerapannya, rancangan awal yang dibuat akan diuji coba kepada pengguna untuk memperoleh respon dan feedback yang sesuai untuk menyempurnakan rancangan (Fitria et al. 2023), Penggunaan prototipe ini memungkinkan tim desain untuk melakukan perbaikan produk dan menyesuaikan solusi yang telah dirancang sebelumnya. Karena alasan inilah, tahap Prototype menjadi sangat penting guna memastikan bahwa produk akhir dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan mencapai hasil yang diinginkan.

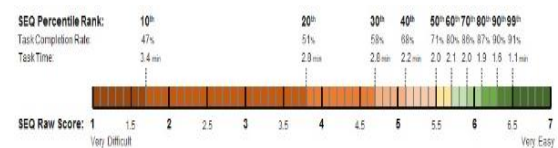
e. Testing

Testing adalah proses pengujian yang merupakan langkah paling krusial dalam pengembangan solusi untuk mendapatkan umpan balik yang berharga dalam rangka mengoptimalkan kinerja produk (Jidan Narizki et al. 2023).

Tujuan dari tahap ini adalah untuk memvalidasi keefektifan dan kebenaran rancangan solusi dalam mengatasi masalah pengguna, serta untuk menilai apakah perlu ada pengembangan lebih lanjut (Karnawan, Andryana, and Komalasari 2020). Selain itu, tahap ini juga dapat memberikan gambaran yang lebih terperinci mengenai masalah dan hambatan yang terkait dengan produk yang sedang dikembangkan, serta perilaku yang mungkin akan ditunjukkan oleh pengguna akhir saat berinteraksi dengan produk tersebut.

Dalam tahap ini, metode yang digunakan adalah unmoderated usability testing. Unmoderated remote usability testing adalah bentuk pengujian yang tidak memerlukan pengawasan langsung. Peserta pengujian dapat melakukan uji coba dari jarak jauh, menggunakan perangkat mereka sendiri untuk mengakses website atau perangkat lunak yang sedang diuji. Sebelum melaksanakan pengujian ketergunaan pada purwarupa yang sedang dalam pengembangan, ada beberapa langkah penting yang harus diambil: Menentukan bagian dari purwarupa yang akan di uji coba. Ini mencakup pertimbangan

tentang isi, fitur, desain, dan kendala utama yang terkait dengan purwarupa yang dikembangkan. Merancang tugas yang akan diujicoba dalam pengujian. Ini melibatkan merancang tugas yang berkaitan dengan aspek-aspek yang ingin diuji, seperti pemahaman pengguna terhadap fungsi tombol atau fitur tertentu. Jika eksekusi tugas tidak berjalan dengan lancar, maka ini menunjukkan kebutuhan untuk melakukan keterujian (usability testing). Menentukan parameter keberhasilan. Validasi dilakukan untuk menentukan sejauh mana suksesnya. Untuk ini, peneliti memanfaatkan metode SEQ (Single Ease Question) merupakan metode pengujian usability suatu sistem dengan menggunakan kuesioner post-scenario atau task untuk mengukur kemudahan yang dirasakan user atau pengguna setelah menyelesaikan semua skenario atau task yang berikan dengan menggunakan skala likert 7 poin (Samudra 2023), SEQ (Single Ease Question) tersebut yang termasuk dalam Post Task Questionnaire. Metode ini digunakan untuk menilai tingkat kemudahan penggunaan suatu fitur produk berdasarkan pengalaman pengguna melalui pertanyaan tunggal untuk setiap tugas. Skala pengukuran SEQ adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Skala Score SEQ

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 TAHAPAN EMPATHIZE

Pada tahap ini, ada 3 poin pelaksanaan yaitu *research objective*, wawancara semi terstruktur, membuat *user persona*. Peneliti memilih 5 orang responden yang sesuai dengan kriteria berikut adalah tabel research objektif :

Tabel 2. Research Objective

Rencana	Research Objective
Kriteria	Orang yang serng berolahraga
Partisipan	Umur 20-45 tahun
Cakupan yang	Memahami dari sisi pengguna gym

dapat diobeservasi dan diamati dari responden	Memahami perilaku, kebutuhan dan keluhan dari pengguna gym
n	Memahami metode booking kelas gym yang paling nyaman untuk pengguna gym

Pada tahap ini ada 2 poin penting dari *research objective* yaitu kriteria partisipan dan cakupan yang dapat di obeservasi dan diamati dari responden kedua poin ini sangat penting dikarenakan apabila tidak mempunyai *research objective* maka peneliti akan sangat susah memahami pengguna yang akan di interview, selanjutnya penulis juga melakukan tahap interview (Hakim and Amalia 2023), peneliti memilih 5 responden sesuai dengan kriteria dari *research objective* Setelah mendapatkan insight dari interview kemudian selanjutnya peneliti juga melakukan survey melalui google form dengan mengajukan beberapa pertanyaan kualitatif untuk mengetahui karakteristik, tujuan, dan kebutuhan pengguna yang digunakan oleh peneliti untuk memahami dan merancang pengalaman pengguna yang lebih baik. kemudian selanjutnya yaitu tahap pembuatan user persona, berikut adalah user persona pengguna :



Gambar 3. User Persona

3.2 TAHAPAN DEFINE

Setelah mendapatkan insight dari persona maka tahap selanjutnya, saya menyusun permasalahan apa saja yang di alami oleh pengguna serta solusi apa saja yang dapat ditawarkan dari permasalahan tersebut untuk permasalahan yang dialami oleh pengguna, saya menggunakan Diagram Paint Points dengan mengurutkan permasalahan tersebut dari apa yang harus segera diatasi, Adapun

solusi apa saja yang dapat ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh pengguna, saya menggunakan, How-Might-We.

Tabel 3. How Might WE

No	How Might We
1	Bagaimana cara memudahkan pengguna untuk memesan kelas gym?
2..	Bagaimana menyesuaikan tarif harga kelas gym agar sesuai dengan keinginan pengguna?
3.	Bagaimana membuat pengguna merasa lebih nyaman dan betah saat menggunakan aplikasi?
4.	Bagaimana cara melakukan transaksi nontunai di aplikasi nantinya?
5..	Bagaimana cara menyesuaikan kelas gym yang dipilih di aplikasi sesuai dengan kelas gym di tempat ?

3.3 TAHAPAN IDEATE

Pada proses ini, saya memberikan solusi untuk menyelesaikan permasalahan pada tahap define. Untuk menentukan skala prioritas dari ide ide yang telah dikelompokkan saya menggunakan diagram Prioritization Ideas. ide tersebut dibagi menjadi 4 skala, prioritas 1 adalah solusi yang sangat dibutuhkan dibutuhkan pengguna dan proses pembuatannya pun mudah. Prioritas 2 adalah solusi yang juga sangat dibutuhkan pengguna namun proses pembuatannya sulit. Prioritas 3 adalah solusi yang cukup penting dan mudah dalam proses pembuatannya. Sementara Prioritas 4 adalah solusi yang sebenarnya tidak terlalu dibutuhkan oleh pengguna dan proses sulit untuk dilakukan.



Gambar 4. Prioritas Idea

3.4 TAHAPAN PROTOTYPE

Pada tahap ini Setelah menyelesaikan tahap ideate untuk menemukan solusi, langkah

selanjutnya dalam proses prototype dimulai dengan membuat wireframe atau gambaran kasar dari desain baru aplikasi yang akan dikembangkan hingga menjadi tampilan high-fidelity .



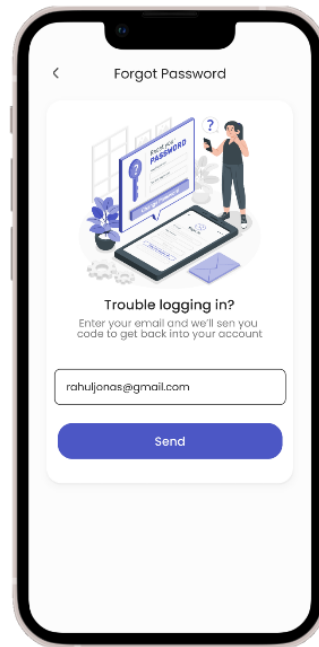
Gambar 5. Splash Screen Page Aplikasi Workfit

Splash Screen adalah salah satu pattern dalam android development, splash screen diimplementasikan pada saat aplikasi mulai dijalankan dengan memperlihatkan brand logo aplikasi.



Gambar 6. Login Page Aplikasi Workfit

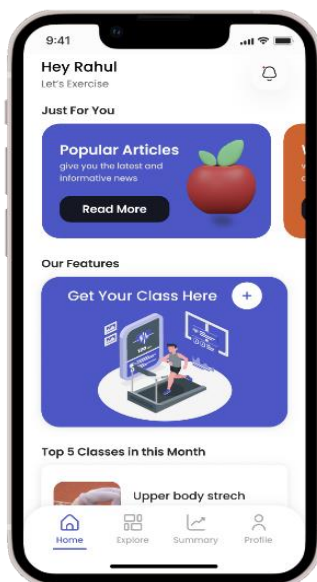
Login page adalah halaman yang berfungsi untuk memvalidasi dan mengotentikasi pengguna saat hendak mengakses suatu website atau aplikasi. Pada halaman login, terdapat beberapa komponen utama yang membantu pengguna untuk mengakses website atau aplikasi dengan mudah dan aman. Pertama-tama, terdapat area untuk memasukkan email dan password. Hal ini berguna untuk mengidentifikasi pengguna yang mencoba masuk ke dalam aplikasi.



Gambar 7. Register Now Page Aplikasi Workfit

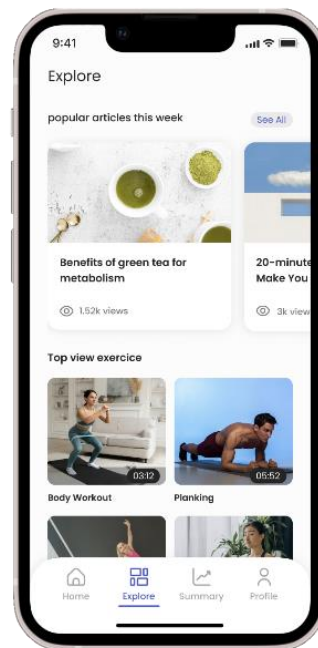
Jika pengguna belum memiliki akun, terdapat tombol "Register Now" atau "Daftar" yang dapat mengarahkan mereka ke halaman pendaftaran. Home Halaman pendaftaran (register page) adalah halaman web atau antarmuka dalam aplikasi yang digunakan oleh pengguna untuk membuat akun baru. Tujuan dari halaman pendaftaran ini adalah untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan dari pengguna agar mereka dapat mengakses dan menggunakan layanan atau konten yang ditawarkan oleh situs atau aplikasi tersebut. Ada beberapa poin penting yang biasanya terdapat dalam sebuah halaman pendaftaran mulai dari "Formulir Pendaftaran" Halaman pendaftaran akan memiliki formulir yang harus diisi oleh pengguna. Formulir ini akan berisi bidang-bidang seperti nama pengguna, alamat email, kata sandi, tanggal lahir, jenis kelamin, dan mungkin juga informasi tambahan tergantung pada situs atau aplikasi

tertentu. “Verifikasi” Untuk memastikan bahwa informasi yang diberikan oleh pengguna akurat, halaman pendaftaran mungkin juga meminta pengguna untuk memasukkan kode verifikasi yang dikirimkan melalui email atau SMS. “Ketentuan Penggunaan” Banyak halaman pendaftaran akan meminta pengguna untuk menyetujui ketentuan penggunaan atau kebijakan privasi sebelum melanjutkan dengan pendaftaran. Ini penting untuk melindungi kedua belah pihak dan mengatur hubungan antara pengguna dan penyedia layanan. Selanjutnya “Tombol Pendaftaran” atau “Register” Setelah pengguna mengisi semua informasi yang diperlukan, halaman pendaftaran akan memiliki tombol "Register" atau sejenisnya yang akan memproses informasi dan membuat akun baru untuk pengguna. Tak lupa juga “Validasi Data”, Halaman pendaftaran biasanya akan memiliki mekanisme validasi data, yang dapat memberikan umpan balik kepada pengguna jika ada kesalahan dalam pengisian formulir. Misalnya, jika pengguna tidak memasukkan alamat email yang valid, mereka akan mendapatkan pesan kesalahan. Dan juga “Opsi Lain” Beberapa halaman pendaftaran juga dapat memberikan opsi alternatif untuk mendaftar, seperti menggunakan akun media sosial (misalnya, masuk dengan akun Google atau Facebook). Dan terakhir adalah “Proses Konfirmasi” Setelah pendaftaran berhasil, pengguna mungkin perlu melakukan konfirmasi melalui email atau tautan unik lainnya sebelum mereka dapat sepenuhnya mengakses akun mereka.

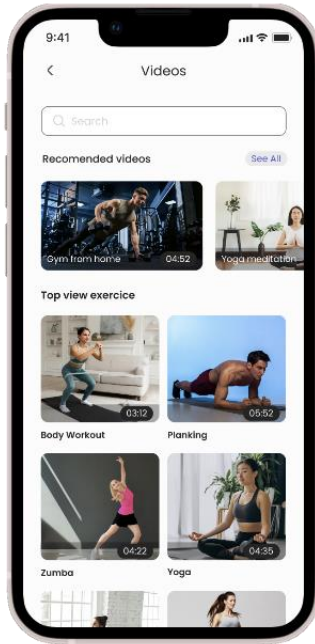


Gambar 8. Home Page Aplikasi Workfit

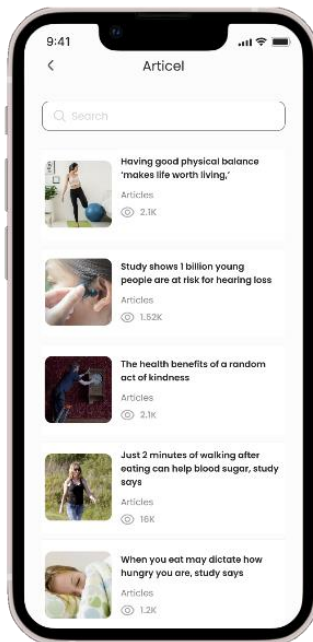
Home page pada Aplikasi Workfit adalah halaman utama dari aplikasi yang menampilkan informasi dasar tentang aplikasi workfit in sendiri. Pada home page, pengguna biasanya akan menemukan beberapa komponen penting, seperti menu navigasi, Explore, Summary, Profil, Artikel Populer, Top Class terbaik, serta fitur pencarian. Menu navigasi biasanya terletak di bagian bawah Aplikasi, yang berisi tautan ke halaman-halaman penting seperti Explore, Summary, atau Profil Akun. Di awal tampilan home terdapat beberapa class yang direkomendasikan yang akan membuat pengguna lebih mudah untuk menentukan class yang diinginkan.



Gambar 9. Explore Page Aplikasi Workfit



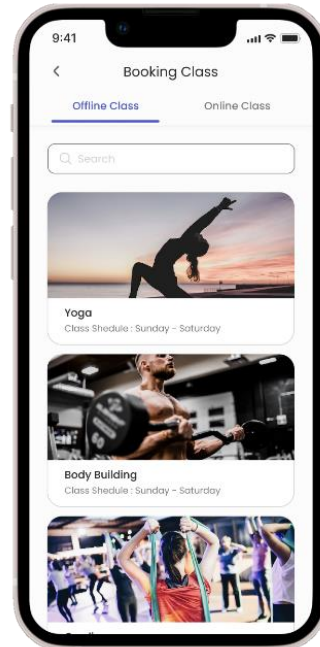
Gambar 10. Video Page Aplikasi Workfit



Gambar 11. Article Page Aplikasi Workfit

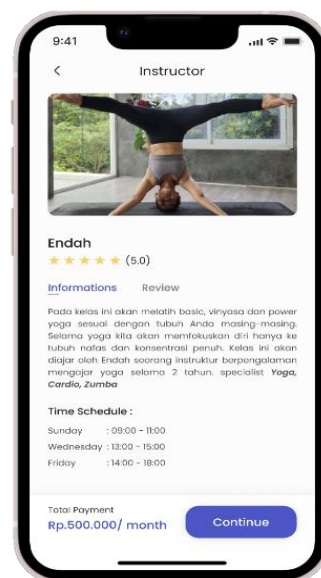
Halaman "Explore" pada sebuah aplikasi merujuk pada antarmuka yang memungkinkan pengguna untuk mengeksplorasi berbagai jenis konten, fitur, atau informasi yang ditawarkan oleh aplikasi tersebut. Tujuannya adalah memberikan pengalaman yang menarik dan bervariasi bagi pengguna, sehingga mereka dapat menemukan hal-hal baru yang menarik perhatian mereka. Pada Halaman ini memberikan informasi tentang video video

tutorial tentang gym, artikel artikel terbaru dan populer tentang Kesehatan dan juga disini kita bisa melihat top exercise, exercise atau aktivitas fisik adalah Latihan yang dilakukan secara sengaja dan teratur dengan tujuan untuk meningkatkan kebugaran fisik, kesehatan, dan kinerja tubuh.



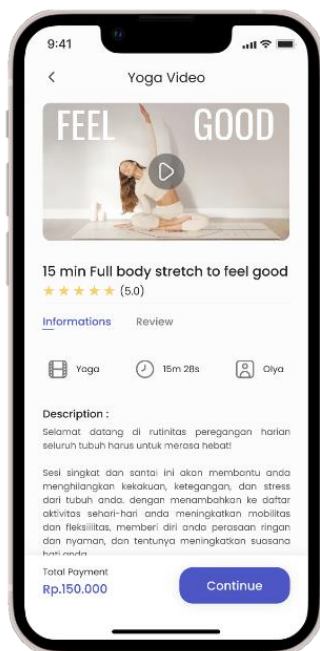
Gambar 12. Booking Class Page Aplikasi Workfit

Halaman Booking class memiliki 2 pilihan diantara booking class offline dan booking class offline masing masing memiliki tujuannya masing masing.



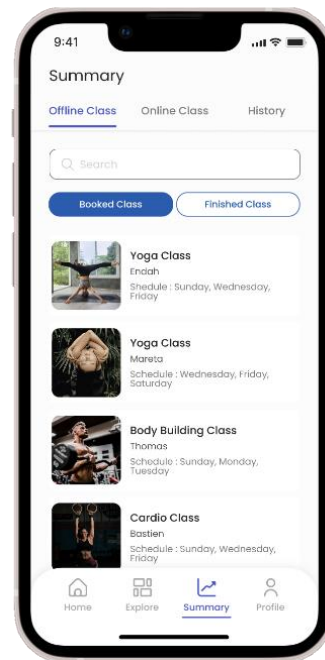
Gambar 13. Booking Class Offline

Halaman Booking Class Offline memiliki beberapa komponen penting dirancang untuk membantu pengguna untuk menentukan class yang sesuai dengan yang diinginkan, pengguna bisa memilih berdasarkan filter di pojok kanan seperti mengatur pencarian class gym berdasarkan rating bintang dari penilaian yang terbaik ke yang terburuk, pengguna juga dapat memilih berdasarkan hari agar jadwal gym dapat disesuaikan dengan keinginan pengguna. Ada juga informasi terkait class yang di pilih dan pengguna juga bisa melihat review dari pengguna yang telah lebih dulu mencoba class gym tersebut, terdapat juga berbagai pilihan metode pembayaran yang bisa pengguna gunakan jadi tidak perlu bingung jika ingin membayar. Setelah melakukan booking class offline pengguna bisa langsung datang ke tempat gym berdasarkan class dan hari yang telah dipilih.



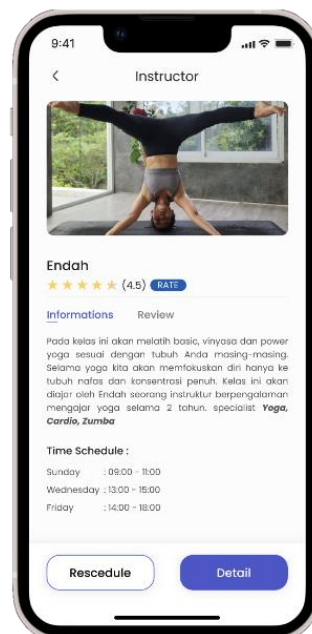
Gambar 14. Booking Class Online

Halaman Booking Class Online hanya memiliki 1 komponen penting yaitu booking class online ini dirancang diperuntukan untuk pengguna yang ingin berolahraga tetapi tetap di rumah, pengguna dapat mengakses class online dengan hanya menonton video saja, setelah pengguna membooking class yang diinginkan dan telah menyelesaikan pembayaran pengguna sudah bisa mengakses video itu untuk dimana saja dan kapan aja pengguna juga dapat mengatur resolusi video dan kecepatan pemutar video.



Gambar 15. Summary Page Aplikasi Workfit

Pada Halaman Summary ini pengguna dapat melihat informasi detail history. tentang class yang telah selesai ataupun tentang booking kelas yang sedang berlangsung.



Gambar 16. Summary Reschedule Page Aplikasi Workfit

Pada Halaman Summary ini pengguna juga dapat mengatur ulang class yang telah di pilih.

3.5 TAHAPAN TESTING

Pada tahap awal testing peneliti melakukan usability testing pada responden, ada dua skenario yang di test sesuai dengan user flow dibuat penulis melakukan pengujian terhadap 5 responden kepada pengguna desain visual yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya akan di uji coba, pengujian untuk prototype di sini saya menggunakan platfrom maze.co dan setelah usability testing dilakukan maka tahap berikutnya yaitu penilai terhadap desain yang dibuat.

Tabel 4. Pertanyaan SEQ

Skenario	Pertanyaan
1.	Bagaiman Tampilan Login Secara Keseluruhan ?
2.	Bagaimana Tampilan produk secara keseluruhan?

Tabel 5. Score SEQ

	SEQ Score				
Skenario	R1	R 2	R3	R4	R5
1.	7	7	7	7	6
2.	6	7	6	7	7

Berdasarkan data yang diberikan, hasil nilai Single Ease Question (SEQ) menunjukkan bahwa desain yang telah dibuat sudah baik, dan mudah di gunakan sehingga dapat lanjut ke implentasi pembuatan aplikasi.

Berikut adalah rumus yang digunakan untuk menghitung total skor Rumus perhitungan SEQ (Single Ease Question) adalah sebagai berikut:

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

Di mana:

SEQ adalah nilai Single Ease Question.

TS adalah tingkat kesulitan yang dinilai oleh responden pada skala 1 hingga TS

Mari hitung nilai SEQ (Single Ease Question) berdasarkan skenario dan skor yang diberikan oleh responden.

Skenario:

- R1 dengan skor 7 dan 6
- R2 dengan skor 7 dan 7
- R3 dengan skor 7 dan 6
- R4 dengan skor 7 dan 7
- R5 dengan skor 6 dan 7

Kita akan mengambil skor tertinggi dari setiap pasangan skor, karena SEQ mengukur kesulitan terbesar yang dirasakan oleh responden.

Hitungan untuk setiap responden:

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

Sekarang, kita gunakan rumus SEQ:

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

Dalam hal ini, kita harus menentukan TS, yaitu tingkat kesulitan maksimal pada skala (pada umumnya, skala tersebut dari 1 hingga 7). Jika kita anggap $=7$ 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. $SEQ = 78,57$

Jadi, rata-rata persentase nilai SEQ Score dari kelima skenario tersebut adalah sekitar 78.57 % menunjukkan bahwa responden secara keseluruhan menunjukkan bahwa desain yang telah dibuat sudah baik, dan mudah di gunakan sehingga dapat lanjut ke implementasi pembuatan aplikasi.

4. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa respon positif terhadap user interface dan user experience pada aplikasi aplikasi Workfit dengan menggunakan metode Design Thinking berhasil dibuat dan dapat dilanjutkan ke tahap implementasi..

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Saya ingin memberikan ucapan terimakasih kepada orang-orang yang telah memberikan dukungan dan bimbingannya kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan pembuatan jurnal ini. Melalui proses ini saya belajar banyak hal dan merasa beruntung karena dapat mengeksplorasi ide-ide baru dan dapat mengembangkan wawasan saya. Melalui penelitian ini, saya berharap bahwa jurnal ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Ahsan, Ahmad Bahrudin, Saeful Fahmi, and Khoiriyah Latifah. 2020. "Perancangan Desain User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi E-Maintenance Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode User Centered Design Di Upttik Universitas PGRI Semarang." *Science And Engineering National Seminar 5(Sens 5)*: 265–74.
- Cahyono, Anang Sugeng. 2018. "Anang Sugeng Cahyono, Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia." *Jurnal Publiciana* 9(1): 140–57. <https://journal.unita.ac.id/index.php/publiciana/article/view/79>.
- Engineering, Informatics et al. 2023. "Perancangan Ui / Ux Aplikasi Ogan Lopian Diskominfo." 7(1): 55–70.
- Fariyanto, Feri, and Faruk Ulum. 2021. "Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan)." *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)* 2(2): 52–60. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>.
- Fitria, Maulida et al. 2023. "Penerapan Design Thinking Dalam Perancangan Strategi Pemasaran UMKM Jahe Cap Maher." *Journal of Research on Business and Tourism* 3(1): 1.
- Gaol, Pltiman Limban. 2019. "Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti || 75." 6: 75–86.
- Hakim, R, and R Amalia. 2023. "Tren Dan Strategi Pengumpulan Dana Zakat, Infak Dan Sedekah (ZIS) Di Masa Pandemi Covid-19: Studi Multisitus Pada Badan Amil Zakat Nasional (BAZNAS) Kota" *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam* 9(02): 2431–41. <https://www.jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/jei/article/view/8036>.
- Hardi, Veny Juniarni, Dedi Supriadi, Andy Supriady, and Vicki Ahmad Karisman. 2021. "Survey Kesadaran Masyarakat Dalam Meningkatkan Kesehatan Fisik Di Masa Pandemi." *Jpoe* 3(2): 120–31.
- Jennifer, Marsya Yeece. 2022. "Design of User Interface / User Experience of Information and Academic Administration Services Application with the Design Thinking Method for Students of the Faculty Of." (June): 1–9.
- Jidan Narizki, Muhammad et al. 2023. "Perancangan UI/UX Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Perangkat Mobile Dengan Metode Design Thinking." *Journal of Information System Research* 4(4): 1127–35. <https://ejurnal.seminar-id.com/index.php/josh/>.
- Karnawan, Gusti, Septi Andryana, and Ratih Titi Komalasari. 2020. "Implementation of User Experience Using the Design Thinking Method in Prototype Cleanstic Applications." *Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika (JTMI)* 6(1): 10–17.
- Kustiawan, Winda et al. 2022. "Keberadaan Ilmu Komunikasi Dan Perkembangan Teori Komunikasi Dalam Peradaban Dunia." *Maktabatun Journal* 1(2): 73–76.
- Muhyidin, Muhammad Agus, Muhammad Afif Sulhan, and Agus Sevtiana. 2020. "Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma." *Jurnal Digit* 10(2): 208.
- Mutaqin, Enjen Zaenal, Sekar Lintang Saputri, and Mei Farikhatul Maulida. 2023. "Strategi Peningkatan Pemasaran Melalui Digital Marketing Produk Sirup Jahe Kelompok Wanita ' Tiara Tani ' Di Desa Tanggeran." 4(4): 2993–3006.
- Pramesti, Ardia Gita, Qadhli Jafar Adrian, and Yusra Fernando. 2022. "Perancangan Ui/Ux Pada Aplikasi Pemesanan Buket Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus: Bouquet Lampung)." *Jurnal Informatika dan*

- Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA) 3(2): 179–84.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>.
- Pratiwi, D.E., Utami, T.M., Korneliya, B., Rafiadzkay, M.Z., & Aini, S.Q. 2021. "Journal of Education And." *Journal of Education and Technology* 1(1): 30–36.
- Samudra, Y. 2023. "Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan Sistem CRM, Cash Flow, Dan Management Stock Inventory Pada Aplikasi Krealogi." *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer dan ...* 1(5): 1283–96.
<https://www.journal.mediapublikasi.id/index.php/logic/article/view/3464%0Ahttps://www.journal.mediapublikasi.id/index.php/logic/article/download/3464/1765>.
- Sari, Intan Permata et al. 2020. "Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking Dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru." *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia* 2(1): 45–55.
- Setiadi, Arief Ramadhan, and Hari Setiaji. 2020. "Perancangan UI/UX Menggunakan Pendekatan HCD (Human-Centered Design) Pada Website Thriftdoor." *Automata* 1(2): 228–33.
- Syahrul, Yasermi. 2019. "Penerapan Design Thinking Pada Media Komunikasi Visual Pengenalan Kehidupan Kampus Bagi Mahasiswa Baru Stmik Palcomtech Dan Politeknik Palcomtech." *Jurnal Bahasa Rupa* 2(2): 109–17.
- Wahyu Sanjaya, Muhamad, and Arafat Febriandirza. 2023. "Penerapan Metode Design Thingking Terhadap Peningkatan Pengalaman Pengguna Pada Sistem Akademik Uhamka." *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering* 7(1): 7–16.
- Widiatmoko, Danang Tri, and Birmanti Setya Utami. 2022. "Perancangan UI/UX Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus PT Selektani)." *Aiti* 19(1): 120–36.
- Wiwesa, Ngurah Rangga. 2021. "User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan." *Jurnal Sosial Humaniora Terapan* 3(2): 17–31.
- Wulandari, Adelia, Resti Yektyastuti, and Anne Effane. 2023. "NCOINS : National Conference of Islamic Natural Science (2023) Fakultas Tarbiyah IAIN Kudus Pengaruh Model Pembelajaran Project-Based Learning Berbasis STEM Design Thinking Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar." : 228–39.