

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI HIDUP SEHAT BERBASIS MOBILE MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Muhammad Hanif Rusydi¹⁾, Ilyas Nuryasin²⁾.

^{1,2} Prodi Informatika, Universitas Muhammadiyah Malang, Jl. Raya Tlogomas No.246, Babatan, Tegalondo,
Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang.
email: email: hanifusydi@webmail.umm.ac.id², ilyas@umm.ac.id³

Abstract

Healthy living is the main focus of modern society that values both physical and psychological health. However, in the context of a busy and dynamic life, time constraints and accessibility are major obstacles for individuals who want to lead a healthy lifestyle. Factors such as busy lifestyles and time constraints are identified as causes of decreased physical activity among urban dwellers. And according to WHO 81% of adolescents and 27.5% of adults do not meet the minimum physical activity recommendations to achieve optimal health. In facing these challenges, technology and design innovation play a key role. This research aims to design the interface design and user experience (UI/UX) of Healthy Living Application, an application that can be accessed flexibly, intuitively, and efficiently. Through a combination of physical exercise guidance and meditation programmes. This application aims to provide easy access to exercise and motivate people to adopt a healthy lifestyle without difficulty in terms of time and accessibility. In achieving this goal, the Design Thinking method was adopted as a strategic approach to create new innovations that focus on user needs, including the exploration of software requirements. The result of this research is a mobile prototype that has been tested using the System Usability Scale. Tests conducted on the Healthy Living application obtained a level of satisfaction with a score of 89.5, it can be concluded that the prototype is a good fit for the user.

Keywords: *Healthy Live, Design Thingking, UI/UX, Prototype, System Usability Scale.*

Abstract

Kehidupan sehat menjadi fokus utama masyarakat modern yang menghargai aspek kesehatan fisik dan psikis. Namun, dalam konteks kehidupan yang sibuk dan dinamis, keterbatasan waktu dan aksesibilitas menjadi kendala utama bagi individu yang ingin menjalani gaya hidup sehat. Faktor-faktor seperti gaya hidup yang sibuk dan keterbatasan waktu diidentifikasi sebagai penyebab penurunan aktivitas fisik di kalangan masyarakat perkotaan. Serta Menurut WHO 81% remaja dan 27,5% orang dewasa tidak memenuhi rekomendasi aktivitas fisik minimal untuk mencapai kesehatan optimal. Dalam menghadapi tantangan ini, teknologi dan inovasi desain menjadi peran kunci. Penelitian ini bertujuan merancang desain antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) Aplikasi Hidup sehat, sebuah aplikasi yang dapat diakses secara fleksibel, intuitif, dan efisien. Melalui kombinasi panduan olahraga fisik dan program meditasi. Aplikasi ini bertujuan memberikan kemudahan akses berolahraga dan memotivasi masyarakat untuk mengadopsi gaya hidup sehat tanpa kesulitan dalam hal waktu dan aksesibilitas. Dalam mencapai tujuan ini metode Design Thinking diadopsi sebagai pendekatan strategis untuk menciptakan inovasi baru yang berfokus pada kebutuhan pengguna, termasuk penggalan kebutuhan perangkat lunak. Hasil penelitian ini adalah prototype mobile yang telah diuji menggunakan System Usability Scale. Pengujian yang dilakukan pada aplikasi Hidup sehat ini memperoleh tingkat kepuasan dengan skor 89.5 dapat disimpulkan bahwa perancangan pada aplikasi hidup sehat mampu memberikan jawaban atas kebutuhan dan permasalahan dari pengguna

Keywords: *Hidup Sehat, Design Thinking, UI/UX, Prototype, System Usability Scale.*

1. PENDAHULUAN

Hidup sehat adalah kebiasaan masyarakat yang menjunjung tinggi aspek kesehatan tidak hanya fisik tetapi juga psikis (Intan et al., 2021). Dalam era modern yang kian dinamis dan sibuk, tantangan untuk menjaga kesehatan fisik dan keseimbangan psikis semakin menjadi prioritas bagi banyak orang. Adanya keterbatasan waktu dan aksesibilitas seringkali menjadi hambatan bagi masyarakat yang ingin menjalani hidup sehat melalui olahraga fisik dan meditasi. Menurut World Health Organization (WHO) sebanyak 81% remaja dan 27,5% orang dewasa tidak memenuhi rekomendasi aktivitas fisik minimal untuk mencapai kesehatan optimal dengan dilandasi gaya hidup yang sibuk dan keterbatasan waktu adalah salah satu faktor utama yang menyebabkan penurunan tingkat aktivitas fisik. Keterbatasan aksesibilitas juga turut mempengaruhi partisipasi dalam kegiatan olahraga. Centers for Disease (CDC) mencatat bahwa sejumlah masyarakat menghadapi kendala aksesibilitas terhadap tempat olahraga atau pusat kebugaran, baik itu karena lokasi geografis, atau kurangnya fasilitas di wilayah tertentu.

Peristiwa mengenai keterbatasan dan aksesibilitas untuk berolahraga juga terjadi pada era Covid 19. Semenjak ditetapkannya Covid 19 telah menyebabkan efek domino yang besar bagi kehidupan masyarakat (Roosita Cindrakasih, 2021). Dari segi sosial, aktivitas masyarakat semakin terbatas yang dibatasi oleh otoritas pemerintah setempat. Dengan keterbatasan tersebut mempengaruhi kita dalam menjalani kehidupan yang sehat. Dalam konteks ini, peran teknologi dan inovasi desain semakin penting. Merancang solusi yang dapat diakses secara fleksibel, intuitif, dan efisien adalah kunci mengatasi kendala waktu dan aksesibilitas, melalui aplikasi yang menggabungkan panduan olahraga fisik dan program meditasi, diharapkan masyarakat dapat dengan mudah mengintegrasikan kegiatan kesehatan ini ke dalam gaya hidup mereka tanpa harus mengorbankan kualitas waktu atau keteraturan. Dengan begitu, solusi ini tidak hanya sebagai respons terhadap perubahan pola hidup modern, tetapi juga menjadi katalisator untuk masyarakat yang lebih sehat dan seimbang secara fisik maupun psikis.

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, penulis akan melakukan penelitian yang terfokus pada perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) Aplikasi ini bertujuan untuk memaksimalkan performa aplikasi dengan fitur yang mudah dan dapat digunakan oleh masyarakat untuk membantu dalam kemudahan akses berolahraga dan merubah gaya hidup menjadi lebih sehat sesuai kebutuhan user. Tidak hanya itu penulis juga ingin membantu masyarakat yang ingin menggabungkan olahraga fisik dan ketenangan mental dalam keseharian mereka. Aplikasi yang dikembangkan tidak hanya memberikan panduan olahraga yang efektif tetapi juga menawarkan program meditasi yang dirancang khusus untuk memberikan keseimbangan yang optimal antar tubuh dan pikiran. Untuk mencapai tujuan tersebut, dibutuhkan sebuah metode yang tepat dalam perancangan sistem informasi. *Design Thinking* merupakan metode strategi untuk menciptakan sebuah inovasi baru dan menyelesaikan masalah dengan fokus pada kebutuhan pengguna (Dwi et al., 2023).

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang telah membahas tentang perancangan desain antarmuka dan pengalaman pengguna menggunakan metode *design thinking*. Pada penelitian sebelumnya oleh (Miftahul Azisz & Kusuma, 2023) studi ini menggunakan metode *design thinking* untuk merancang *user interface* pada aplikasi “TipsnTrip” yang bertujuan membantu pengguna dalam memberikan kemudahan dengan sesuai kebutuhan yang pengguna alami seperti pembuatan daftar wisata, jarak waktu tempuh, dan perkiraan biaya yang harus dipersiapkan sebelum pergi berwisata. Hasil dari penelitian tersebut selanjutnya divalidasi dan dievaluasi menggunakan pengujian *System Usability Scale* (SUS) dan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Berdasarkan hasil pengujian menggunakan pengukuran SUS, diperoleh hasil yang positif dengan skor sebesar 84,67 serta memperoleh hasil dengan kategori *Good* pada 4 aspek dari total pengujian UEQ. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa design telah menjawab keinginan pengguna sesuai kebutuhan yang diinginkan.

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh (Adhiya Adha et al., 2023) studi ini merupakan perancangan ulang UI/UX pada aplikasi Ogan Lopian menggunakan metode *design thinking*. Hasil penelitian tersebut selanjutnya di uji menggunakan *System Usability Scale* (SUS) sehingga didapatkan skor 93,5. Dari hasil ini dapat disimpulkan *redesign* pada aplikasi Ogan Lopian berhasil memberikan solusi dari permasalahan dari segi tampilan yang sesuai kebutuhan pengguna. Berdasarkan temuan dari penelitian tersebut terlihat bahwa pendekatan menggunakan metode *design thinking* dinilai dapat

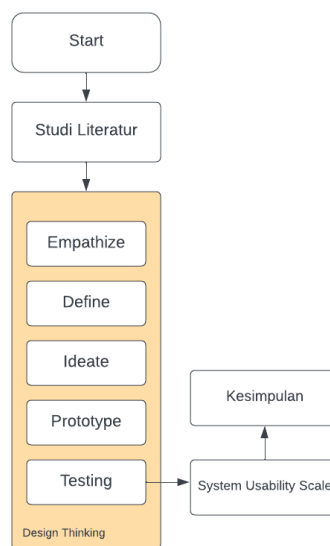
menghasilkan aplikasi yang memberikan solusi desain dengan menjawab keinginan pengguna yang selanjutnya dapat dinilai menggunakan pengujian *System Usability Scale* (SUS).

Penelitian oleh (Wahyu Sanjaya & Febriandirza, 2023) pada penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dan merancang ulang tampilan website sistem akademik agar lebih baik di masa depan. Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* merancang fitur pendaftaran siding skripsi dengan memperoleh skor 6,6 dari skor tertinggi 7. Kesimpulan dari penelitian adalah penulis berhasil meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan website sistem akademik. Dari beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan metode *design thinking* menghasilkan skor dengan kepuasan yang tinggi dan berhasil menghasilkan solusi design yang membantu pengguna dan masyarakat sesuai kebutuhan yang diinginkan.

Penelitian yang dilakukan penulis ini menciptakan UI/UX dengan menjawab masalah yang terjadi pada masyarakat yang ingin memulai hidup sehat berolahraga tetapi memiliki keterbatasan waktu dan aksesibilitas dengan inovasi yang memadukan olahraga fisik dan kesehatan psikis dengan menerapkan pendekatan *design thinking*. Rancangan UI/UX selanjutnya akan dievaluasi dan divalidasi menggunakan pengujian SUS. Pengujian ini dilakukan dengan tujuan memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai perencanaan solusi, dengan penekanan pada aspek kegunaan (Kurniawan et al., 2023). dengan adanya rancangan Aplikasi Hidup Sehat ini diharapkan mampu menyelesaikan masalah dan kemudahan fleksibilitas berolahraga dan gaya hidup sehat, serta menciptakan hidup sehat di era modern. Perancangan design aplikasi ini nantinya akan menggunakan metode *design thinking* yang diharapkan dapat memecahkan masalah, dengan inovatif, efektif, dan memberikan dampak positif bagi masyarakat dan pengguna (Sintia et al., 2023)

2. METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan oleh penulis melalui beberapa tahapan antara lain studi literatur, metode penelitian menggunakan pendekatan *design thinking* yang terdiri dari *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, *Testing*. Pengujian *SUS*, dan penarikan kesimpulan. Tahapan penelitian digambarkan pada diagram pada diagram alur metodologi penelitian di bawah (Gambar 1) berikut ini:



Gambar 1. Diagram Alur Penelitian

2.1 STUDI LITERATUR

Pada tahap awal, untuk memastikan bahwa penelitian ini memiliki manfaat dan dapat diterapkan di masa yang akan datang, Langkah pertama adalah tahap studi literatur. Tahap ini membantu penulis memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai topik penelitian. Studi literatur juga berkaitan dengan kasus permasalahan yang akan diangkat yang bertujuan menjadi dasar suatu dalam menjadi suatu solusi (Karnawan, 2021). Dari tahap studi literatur juga kita dapat menemukan kelemahan dari metode ini yakni harus menggunakan validasi dari pengguna, untuk merekomendasikan agar

<https://doi.org/10.35145/joisie.v8i1.4168>

JOISIE licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0)

diterapkan, sehingga akan memakan waktu yang lumayan lama dalam pengembangan (Carroll & Richardson, 2016).

2.2 DESIGN THINKING

Penelitian mengenai perancangan *design UI/UX* pada aplikasi hidup sehat ini menggunakan metode pendekatan *Design Thinking*. Penulis menggunakan metode *design thinking* karena bermanfaat dalam mengatasi tantangan yang dihadapi pengguna, identifikasi masalah, yang selanjutnya akan menghasilkan ide dan solusi untuk menyelesaikan masalah. *Design thinking* pendekatan yang menggabungkan praktik kreatif, proses kognitif, dan budaya desain. Pendekatan ini bertujuan untuk menyelesaikan masalah dan menyediakan solusi yang bermanfaat sesuai dengan kebutuhan pengguna yang kemudian diwujudkan kedalam desain (Auernhammer & Roth, 2021). Ada lima tahapan *design thinking* yang dapat terlihat pada Gambar 2. Sedangkan kelemahan metode *Design Thinking* adalah perlu menghabiskan waktu yang lebih lama untuk meneliti, mewawancarai, menganalisis kebutuhan dan menguji prototipe kepada pengguna atau masyarakat.



Gambar 2. Tahapan Design Thinking

2.2.1 EMPATHIZE

Empathize adalah kegiatan *user research* meliputi identifikasi kebutuhan pengguna. Tahap pertama dalam metode *design thinking* ini akan dilakukan wawancara dengan pengguna agar mendapatkan pemahaman terkait masalah yang akan diselesaikan.

2.2.2 DEFINE

Define adalah merumuskan masalah yang ingin diselesaikan, pada Langkah ini, informasi yang terkumpul dari tahap *Empathize* digunakan untuk mengenali masalah dan peluang yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna dengan merumuskan masalah berdasarkan temuan penelitian (Nasution & Nusa, 2021).

2.2.3 IDEATE

Ideate adalah merumuskan permasalahan dengan jelas, sehingga dapat memahami masalah dengan lebih baik (Wisnu et al., 2023). Dengan tujuan menghasilkan ide sebanyak mungkin dan solusi kreatif dalam menyelesaikan masalah pengguna yang diperoleh dari tahapan sebelumnya.

2.2.4 PROTOTYPE

Prototype adalah tahapan realisasi atas solusi yang diperoleh dari tahap *Ideate* menjadi sebuah desain (Miftahul Azisz & Kusuma, 2023). Tujuan dari tahap ini adalah membuat rancangan komponen antarmuka lalu mendapatkan hasil berupa *low fidelity wireframe* dan *high fidelity prototype* yang akan digunakan oleh pengguna.

2.2.5 TESTING

Testing adalah tahap peneliti menguji prototipe aplikasi yang telah dibuat sebelumnya pada tahap *prototype* yang selanjutnya dilakukan evaluasi terhadap pengalaman pengguna dari desain *prototype* aplikasi tersebut (Ardiansyah & Rosyani, 2023). Tahapan testing yakni bertujuan untuk menghimpun berbagai *feedback* dari pengguna melalui pengujian *prototype* (Reynaldi & Setiyawati, 2022). Pengujian pada penelitian ini menggunakan *System Usability Scale* (SUS). SUS merupakan alat uji *usability* yang terdiri dari 10 pertanyaan dengan lima skala jawaban mulai dari sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, sangat tidak setuju.. Metode ini menilai tiga aspek usability yakni efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna (Suprayogi Adhyaksa Pratama & Dwi Indriyanti, 2023).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, akan dijelaskan mengenai hasil perancangan *UI/UX* aplikasi Hidup sehat dengan menerapkan metode Design Thinking yang terdiri dari lima tahap yang telah disebutkan pada bab sebelumnya. Dengan menggunakan metode pendekatan design thinking, penelitian ini diharapkan akan menghasilkan memberikan inovasi baru dan menjadi solusi dari masalah yang dihadapi oleh masyarakat.

3.1 TAHAP 1 (EMPATHIZE)

Dilakukannya tahap *empathize* untuk mengidentifikasi kebutuhan yang diperlukan pengguna dengan melakukan *research* untuk mengumpulkan permasalahan. Untuk mendapatkan data dari permasalahan atau keinginan *user*, peneliti melakukan *user research*. Data kuesioner didapatkan dengan kriteria responden mahasiswa, pekerja dan pelajar dengan rentang usia 18 – 30 tahun yang tetap aktif berolahraga. Pelaksanaan kuesioner dilakukan pada bulan Februari 2024. Kuesioner yang dibagikan kepada responden yakni terdiri dari identifikasi responden, dan pertanyaan umum.

Tabel 1. Identifikasi Responden

No	Pertanyaan
1	Nama Lengkap
2	Profesi
3	Umur
4	Domisili

Tabel 2. Pertanyaan Umum

No	Pertanyaan
1	Bagaimana Anda mendeskripsikan dukungan atau informasi yang Anda butuhkan untuk tetap termotivasi dalam berolahraga ?
2	Bagaimana Anda menjelaskan tantangan terbesar dalam mencari waktu untuk berolahraga dalam sehari?
3	Bagaimana Anda berpikir solusi atau aplikasi teknologi dapat membantu Anda mengatasi kendala dalam berolahraga
4	Apa yang anda pikirkan tentang pentingnya berolahraga untuk kesehatan fisik dan mental anda?
5	Bagaimana perasaan anda ketika kesulitan menemukan waktu dan mengalami keterbatasan akses fasilitas berolahraga?
6	Apa Tindakan konkret yang anda ambil ketika mencari waktu untuk berolahraga?
7	Apakah anda mencoba aplikasi atau platform tertentu untuk mendukung rutinitas olahraga anda?

3.2 TAHAP 2 (DEFINE)

Langkah kedua yakni tahap *define*, tahap *define* diperoleh dari data yang didapatkan pada tahap pertama *Empathize* yang akan diperoleh data berupa *Empathy Map*. Penetapan permasalahan pada tahap *define* bisa dilakukan dengan menyusun *Empathy Map* dan *User Persona* berdasarkan label yang sudah ditentukan pada proses wawancara (Auliasari et al., 2021). *Empathy Map* adalah representasi

<https://doi.org/10.35145/joisie.v8i1.4168>

JOISIE licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0)

visual yang digunakan sebagai pedoman utama untuk mengenali masalah yang dihadapi oleh *user* (Subarjah & Ari Purno Wahyu, 2022). Berikut merupakan hasil dari wawancara yang dilakukan bersama responden yang akan dijelaskan pada tabel di bawah.

Tabel 3. *Empathy Map*

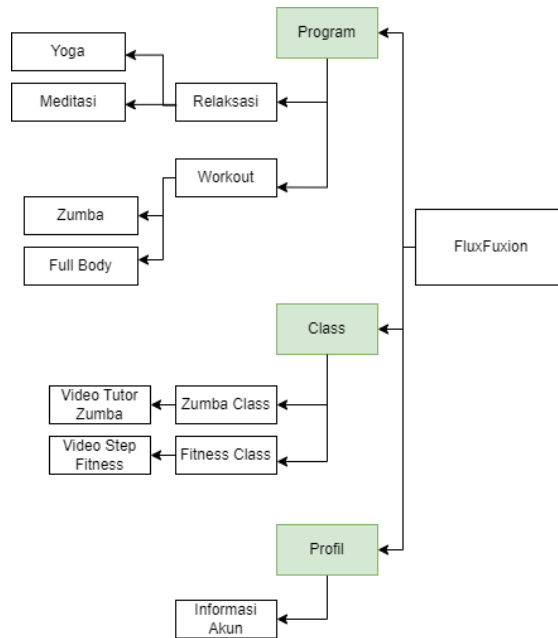
Says	a) Saya ingin hidup sehat tapi sulit menemukan waktu untuk berolahraga karena jadwal yang padat.
	b) Saya tidak memiliki akses ke fasilitas olahraga yang terjangkau atau dekat dengan tempat tinggal saya.
	c) Saya merasa sulit untuk tetap termotivasi dan teratur dalam berolahraga karena kurangnya dukungan dan pemahaman tentang manfaatnya.
Think	a) Olahraga sangat penting untuk kesehatan fisik dan mental saya, tetapi sulit untuk melakukannya.
	b) Mungkin ada solusi atau aplikasi yang bisa membantu mengatasi hambatan dalam berolahraga menuju hidup sehat.
	c) Saya merasa frustrasi karena sulit menemukan waktu dan akses untuk berolahraga.
Feels	a) Rasa frustrasi karena sulit menemukan waktu dan akses untuk berolahraga.
	b) Rasa ingin sehat dan bugar, tetapi terhambat kendala-kendala tersebut.
	c) Ingin untuk memiliki dukungan dan motivasi dalam perjalanan kesehatan mereka.
Does	a) Mencari solusi alternatif untuk berolahraga dengan menyesuaikan jadwal aksesibilitas.
	b) Mencoba berbagai aplikasi atau platform untuk mendukung rutinitas olahraga mereka.
	c) Tidak ada tindakan yang diambil.

Data yang diperoleh dari *empathy map* selanjutnya akan dilakukan pembuatan *User Persona*. *User Persona* adalah merupakan dokumen yang mempresentasikan pengguna untuk mewakili berbagai tuntutan konsumen dunia nyata (Wisnu et al., 2023). Dari hasil data yang didapatkan pada tabel 3. Berikut merupakan hasil representasi dari *User Persona*:

Gambar 3. *User Persona*

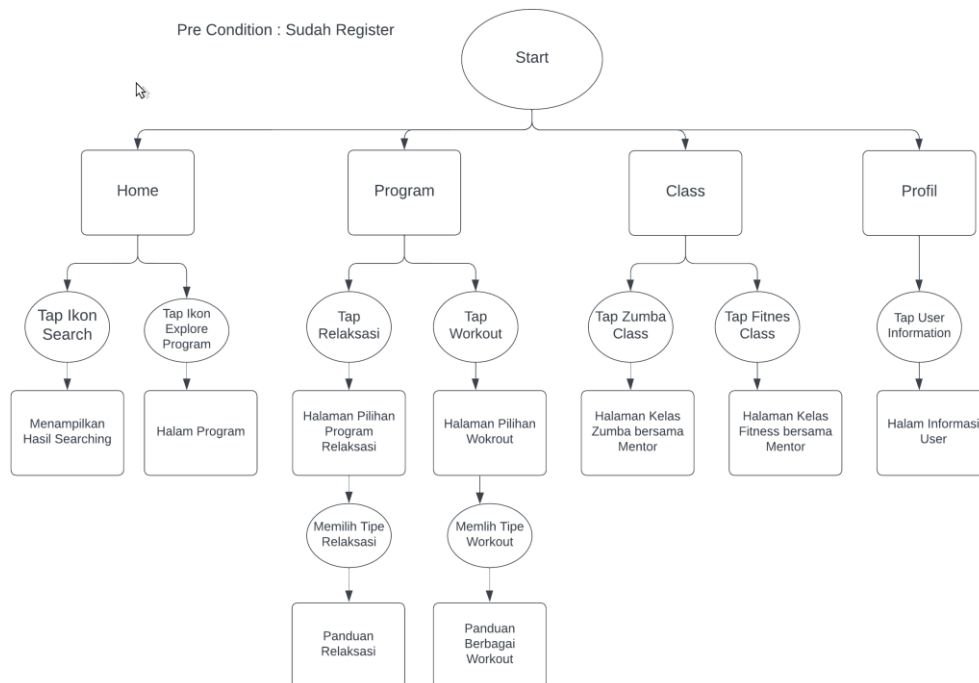
3.3 TAHAP 3 (IDEATE)

Tahap *Ideate* yakni untuk menemukan sebuah solusi dari sebuah permasalahan yang dihadapi pengguna. Pada bagian ini akan dilakukan pembuatan rancangan penyusunan *Information Architecture* yang bertujuan untuk memahami rancangan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan pengguna. Berikut *information Architecture* yang telah disusun oleh peneliti.



Gambar 4. Information Architecture

Setelah disusunnya *Information Architecture* selanjutnya akan dibuatkan *user flow*. Pembuatan *user flow* berguna untuk menggambarkan proses yang akan diambil oleh *user* pada saat menggunakan produk untuk menuntaskan tugas-tugas tertentu (Miftahul Azisz & Kusuma, 2023). Berikut *user flow* dari aplikasi Hidup Sehat dan dapat diikuti oleh pengguna



Gambar 5. Userflow

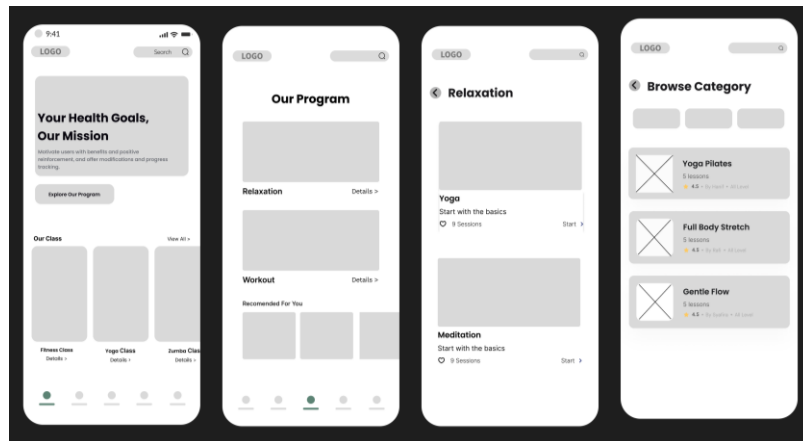
3.4 TAHAP 4 (PROTOTYPE)

Setelah menyelesaikan tahap *ideate*, selanjutnya akan masuk pada tahap *prototype*. Tahap ini merupakan representasi visual untuk berinteraksi dengan pengguna. Proses pertama yakni pembuatan

<https://doi.org/10.35145/joisiej.v8i1.4168>

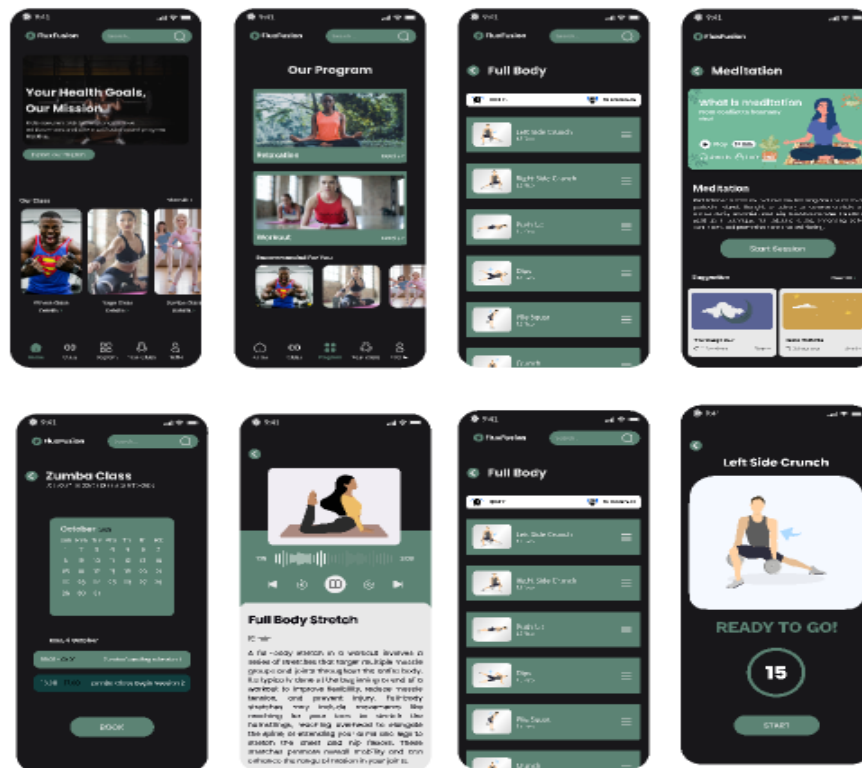
JOISIE licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0)

wireframe atau bisa disebut dengan gambaran kasar yang akan menjadi acuan dalam pembuatan desain *High Fidelity Prototype*.



Gambar 6. Wireframe

Setelah pembuatan *wireframe* dilanjutkan dengan tampilan antarmuka *High Fidelity Prototype* yang merupakan hasil perancangan design yang menghadirkan secara lengkap design visual yang detail kepada pengguna.



Gambar 7. *High Fidelity Prototype*

3.5 TAHAP 5 (TESTING)

Tahap ini merupakan tahap akhir dari pendekatan metode design thinking yakni proses pengujian *Prototype*. Tahap pengujian dan evaluasi yakni melibatkan pengguna atau masyarakat (Reimon Batmetan et al., n.d.). Aktivitas pengujian menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Peneliti memberikan pertanyaan kuesioner yang harus dijawab oleh pengguna. Evaluasi terhadap prototype di

atas dilakukan menggunakan SUS mengetahui seberapa baik prototype yang dibuat dapat diterima oleh pengguna. Tabel 4 berisi sepuluh pertanyaan yang harus dijawab oleh calon pengguna.

Tabel 4. Daftar Pertanyaan

No	Daftar Pertanyaan
1	Saya berfikir untuk menggunakan aplikasi ini secara rutin.
2	Saya harus membiasakan dengan sistem ini sebelum digunakan.
3	Menurut saya, sistem ini mudah untuk digunakan.
4	Saya harus memperoleh pemahaman yang lebih dalam sebelum bisa memulai menggunakan sistem ini.
5	Saya menemukan bahwa berbagai fungsi sistem ini terintegrasi dengan baik.
6	Saya merasa sistem ini terlalu kompleks.
7	Saya merasa orang lain akan mudah paham dengan cepat menggunakan sistem ini.
8	Saya merasa ada beberapa aspek yang tidak konsisten.
9	Saya tidak merasakan hambatan saat menggunakan sistem ini.
10	Saya merasa sistem ini membingungkan.

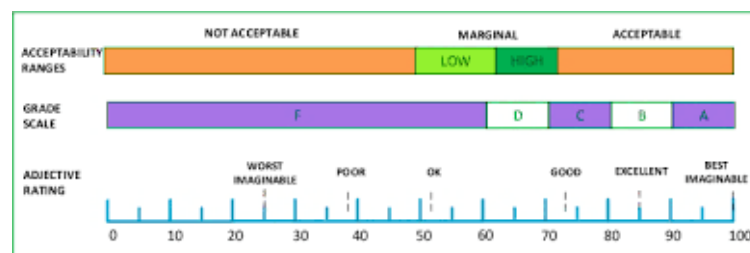
Sebanyak lima orang responden telah menjawab kuesioner dengan latar belakang memiliki keinginan berolahraga hidup sehat. Berikut adalah aturan-aturan yang harus dipatuhi saat menghitung skor pada kuesioner.

- Setiap pertanyaan dengan nomor ganjil, skor dihitung menggunakan rumus $x - 1$ (x adalah angka yang diberikan responden).
- Setiap pertanyaan dengan nomor genap dihitung menggunakan rumus $5 - x$.
- Pembobotan nilai SUS dihitung dengan cara menjumlahkan semua skor pengguna dan dikalikan dengan 2,5.

Partisipan	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	Jumlah x.25
1	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	33	82.5
2	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	36	90
3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	36	90
4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	37	92.5
5	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	37	92.5
Total Skor SUS											89.5	
Acceptability											Acceptable	

Gambar 7. Hasil Perhitungan SUS

Berdasarkan hasil akhir perhitungan SUS didapatkan hasil total skor yakni 89.5 dan *Acceptability Ranges Acceptable* dapat dikatakan bahwa design UI/UX yang peneliti buat memiliki tingkat kepuasan dengan rating “*Excelece*”. Pernyataan ini didasarkan pada tabel penilaian SUS score dan merujuk pada (Kesuma, 2021), yang mengatakan skor 68 merupakan nilai rata-rata minimal dalam *System Usability Scale*. Selanjutnya model *design thinking* ini bisa dilanjutkan untuk penerapan *source code* pemograman sehingga aplikasi ini dapat terealisasi secara optimal.



Gambar 8. Tabel SUS Score

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis permasalahan terkait kebutuhan dari pengguna diperoleh data bahwa ingin adanya kemudahan dalam berolahraga yang tidak terbatas oleh aksesibilitas dan keterbatasan waktu, dengan panduan olahraga yang benar serta perpaduan antara olahraga fisik dan psikis. Selanjutnya penelitian ini mengungkapkan bahwa pendekatan menggunakan design thinking mendapatkan respon positif terhadap solusi design yang diberikan. Melalui pengujian menggunakan *System Usability Scale* mendapatkan skor SUS sebesar 89.5 yang berarti bahwa design dari prototype aplikasi hidup sehat ini memenuhi kriteria kebutuhan pengguna dan membuat pengguna puas

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adhiya Adha, I., Voutama, A., Ali Ridha, A., Ilmu Komputer, F., Singaperbangsa Karawang, U., HSRonggo Waluyo, J., Timur, T., & Barat, J. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Ogan Lopian DISKOMINFO Purwakarta Menggunakan Metode Design Thinking. *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, 7(1), 55–70.
- Ardiansyah, M. F., & Rosyani, P. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, 1(4), 839–853. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- Auernhammer, J., & Roth, B. (2021). The origin and evolution of Stanford University's design thinking: From product design to design thinking in innovation management. *Journal of Product Innovation Management*, 38(6), 623–644. <https://doi.org/10.1111/jpim.12594>
- Auliasari, R. P., Tolle, H., & Priharsari, D. (2021). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Peserta Event Berbasis Sistem Dengan Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus : Dilo Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(5), 2548–2964. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Carroll, N., & Richardson, I. (2016). Aligning healthcare innovation and software requirements through design thinking. *Proceedings - International Workshop on Software Engineering in Healthcare Systems, SEHS 2016*, 1–7. <https://doi.org/10.1145/2897683.2897687>
- Dwi, G., Haryanto, P., & Voutama, A. (2023). Perancangan UI/UX Sistem Informasi Penyewaan Mobil Berbasis Moblie Dengan Metode Design Thinking. *JOUTICA*, 8(1), 23–30.
- Intan, T., Hasanah, F., Wardiani, S. R., & Handayani, V. T. (2021). Peningkatan Kualitas Hidup Di Masa Pandemi Covid-19 dengan Penerapan Pola Hidup Sehat. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 4(1), 27–32. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v4i1.834>
- Karnawan, G. (2021). Impelementasi User Experience Menggunakan Metode Design Thinking Pada Prototype Aplikasi Cleanstic. *Jurnal Teknoinfo*, 15(1), 61. <https://doi.org/10.33365/jti.v15i1.540>
- Kesuma, D. P. (2021). Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring Di Universitas XYZ. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 8(3), 1615–1626. <http://jurnal.mdp.ac.id>
- Kurniawan, G., Adnan, F., & Putra, J. A. (2023). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi E-Commerce Kain Batik Pada UMKM Reztz's Batik Menggunakan Pendekatan Design Thinking. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 10(3), 551–560. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2023106733>
- Miftahul Azisz, A., & Kusuma, W. A. (2023). Perancangan User Interface & User Experience Aplikasi TipsnTrip Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Infotech*, 5(2), 225–232. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/infotech>
- Nasution, W. S. L., & Nusa, P. (2021). UI/UX Design Web-Based Learning Application Using Design Thinking Method. *ARRUS Journal of Engineering and Technology*, 1(1), 18–27. <https://doi.org/10.35877/jetech532>
- Reimon Batmetan, J., Parera, A., Maki, K., & Ondang, J. (n.d.). *Model Desain Thinking Pada Perancangan Aplikasi Mobile Learning*.
- Reynaldi, V. K., & Setiyawati, N. (2022). Perancangan UI/UX Fitur Mentor On Demand Menggunakan Metode Design Thinking Pada Platform Pendidikan Teknologi. *JUPI Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika*, 7(3), 835–849.
- Roosita Cindrakasih, R. (2021). Dampak COVID-19 Terhadap Sosial Budaya Dan Gaya Hidup Masyarakat. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 4(1), 27–32.

- Sintia, P., Supratman, E., Sains Teknologi, F., Bina Darma, U., Jendral Ahmad Yani No, J., Sebrang Ulu, K., & Palembang, K. (2023). Desain UI/UX Pengelolaan Sampah Sebagai Media Pembayaran Spp Taman Kanak-Kanak Menggunakan Metode Design Thinking. *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, 7(2), 193–203.
- Subarjah, V. A., & Ari Purno Wahyu. (2022). Analysis and Design of User Interface and User Experience of Regional Tax Enterprise Resources Planning System with Design Thinking Method. *Inform : Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(2), 96–106. <https://doi.org/10.25139/inform.v7i2.4729>
- Suprayogi Adhyaksa Pratama, W., & Dwi Indriyanti, A. (2023). Perancangan Design UI/UX E-Commerce TRINITY Berbasis Website Dengan Pendekatan Design Thinking. *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 04(1), 50–61.
- Wahyu Sanjaya, M., & Febriandirza, A. (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.
- Wisnu, G., Bagaskara, C., Voutama, A., & Ridha, A. A. (2023). Perancangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Self-Cre Berbasis Mobile Untuk Mengatasi Kesehatan Mental Dengan Metode Design Thinking. *Information Management For Educators and Prefessionals*, 7(2), 124–133.