

Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Gymbros Menggunakan Metode Design Thinking

Victoria Valensita Robert^{*1}, Andreyas², Fanny Krisvyanti³, Michael Roda Robert⁴, Muhyi Haadi Sewittho⁵, Stephen Wijaya⁶

^{1,2,3,4,5,6}Informatika, Fakultas Ilmu Komputer dan Rekayasa, Universitas Multi Data Palembang, Indonesia

Email: ¹victoriavalensitarobert_2226250110@mhs.mdp.ac.id,
²andreyas_2226250025@mhs.mdp.ac.id, ³fannykrisvyanti_2226250048@mhs.mdp.ac.id,
⁴ggwpg32@mhs.mdp.ac.id, ⁵muhyihaadisewittho_2226250127@mhs.mdp.ac.id,
⁶stephenwijaya_2226250105@mhs.mdp.ac.id

Abstrak

Kesehatan adalah aspek vital dalam kehidupan manusia, namun kesibukan sehari-hari seringkali menghambat upaya menjaga kesehatan. Banyak individu mencari solusi untuk hidup sehat meski waktu terbatas dengan mengurangi stres, makan sehat, dan rutin berolahraga. *Fitness center* cukup populer bagi masyarakat modern. Namun, terdapat beberapa tantangan bagi masyarakat seperti kurangnya informasi dalam melakukan gerakan saat *workout* yang dapat menyebabkan cedera. Kami mengembangkan aplikasi GymBros untuk menyediakan layanan *personal trainer* dan konsultasi gizi secara mudah dan terjangkau. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Design Thinking* yang meliputi *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Dengan fitur relevan dan pembayaran digital fleksibel, GymBros memfasilitasi masyarakat untuk mencapai tujuan kebugaran secara praktis dan terjangkau, serta meningkatkan pengalaman pengguna dalam menjaga kesehatan.

Kata kunci: Aplikasi Seluler, GymBros, Pengalaman Pengguna, Tampilan Pengguna

UI/UX Design in The Gymbros Application Using Design Thinking Method

Abstract

Health is a vital aspect of human life, yet daily busyness often hinders efforts to maintain it. Many individuals seek solutions to stay healthy despite limited time by reducing stress, eating healthy, and exercising regularly. Fitness centers are quite popular among modern society. However, there are some challenges, such as lack of information on performing workout movements correctly, which can lead to injuries. We developed the GymBros application to provide easy and affordable access to personal trainers and nutrition consultations. The research method used is the Design Thinking method, which includes *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, and *test* stages. With relevant features and flexible digital payments, GymBros facilitates the achievement of fitness goals in a practical and affordable manner, enhancing the user experience in maintaining health.

Keywords: GymBros, Mobile Application, User Interface, User Experience

1. PENDAHULUAN

Kesehatan adalah hal yang sangat penting bagi setiap manusia. Semua aktivitas yang dilakukan setiap individu kesehariannya sangat mempengaruhi kesehatannya[1]. Manusia selalu saja sibuk dengan aktivitas yang mereka lakukan setiap harinya seperti bekerja dan juga sekolah. Dengan kesibukannya itu banyak orang yang mencari solusi untuk bagaimana agar mereka menjaga kesehatannya di waktu mereka yang cukup padat. Tentu saja mereka mencoba untuk menjalani hidup yang lebih sehat lagi. Hal ini dapat dicapai dengan berbagai cara seperti mengurangi stres, memakan makanan yang lebih sehat dan juga rutin berolahraga [2]. Masyarakat modern, pada umumnya berolahraga di *fitness center* untuk mencukupi kebutuhan berolahraga mereka, serta membentuk tubuh[3].

Hanafi (1997) mendefinisikan *fitness center* atau dapat disebut pusat kebugaran sebagai sebuah fasilitas olahraga dalam ruangan yang menyediakan berbagai program latihan kebugaran dengan peralatan dan fasilitas terkini [4]. Namun ada beberapa masalah yang dihadapi orang-orang yang ingin berolahraga di *fitness center*. dimulai dari kekurangan informasi tentang bagaimana melakukan beberapa gerakan dengan benar, diikuti pula dengan terbatasnya layanan *personal trainer* di beberapa *fitness center* yang mengakibatkan orang-orang

terhambat untuk dapat berkembang. Beberapa orang mengabaikan masalah ini dan memaksakan keadaan yang akhirnya dapat mengakibatkan cedera baik ringan maupun berat [5]. Berdasarkan studi di Belanda pada tahun 2022, survey dari 17.741 orang terdapat 1.500 peserta yang pernah mengalami cedera [6].

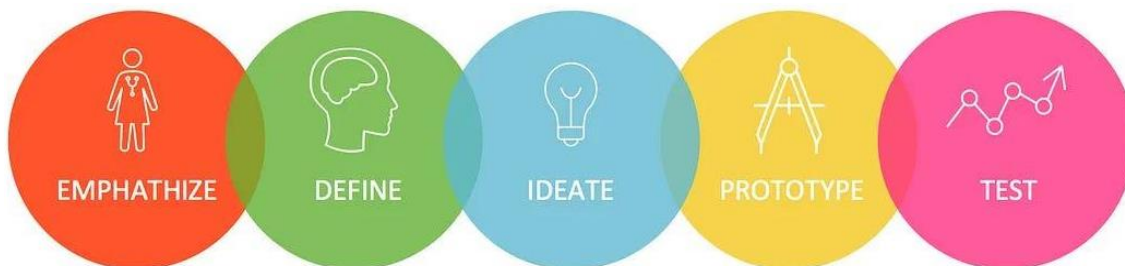
Dari permasalahan-permasalahan diatas kami mengembangkan suatu aplikasi yang dapat membantu orang-orang yang membutuhkan *personal trainer* di *gym*, untuk mengawasi *workout* di rumah maupun orang-orang yang membutuhkan saran mengenai gizi, dan juga makanan yang optimal bagi pengguna yaitu GymBros, aplikasi GymBros dapat membantu orang-orang tersebut dengan menyediakan layanan *personal trainer* dan pengawasan gizi bagi pengguna secara mudah dan terjangkau.

Proses pembuatan aplikasi GymBros didukung oleh metode *Design Thinking*, yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu *emphathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan juga *test* [7]. Tahapan-tahapan ini mengutamakan untuk kepuasan dan kenyamanan bagi pengguna agar dapat dipergunakan dengan maksimal.

2. METODE PENELITIAN

Kami menggunakan pendekatan *Design Thinking*, sebuah pendekatan untuk menghasilkan inovasi yang berpusat pada manusia. Pendekatan ini menggabungkan tiga hal, yakni kebutuhan orang, kemungkinan penggunaan teknologi, dan peluang untuk menghasilkan keuntungan bisnis [8].

Pemecahan masalah pada penelitian ini menggunakan kelompok untuk memahami kebutuhan pengguna dan menemukan solusi terbaik. Gambar 1 menunjukkan langkah pertama dalam metode *Design Thinking*.



Gambar 1. Tahapan Metode *Design Thinking* [9]

Dengan menggunakan metode *Design Thinking*, aplikasi GymBros dirancang dalam beberapa tahapan. Tahapan-tahapan ini termasuk:

1. Melakukan tinjauan teori dan studi literatur dari publikasi serta penelitian sebelumnya.
2. Mengembangkan model dengan menggunakan metode *Design Thinking*
3. *Empathize*

Langkah pertama, yaitu *Empathize*, bertujuan untuk mendapatkan pemahaman menyeluruh tentang situasi secara keseluruhan sehingga desainer UX dapat lebih memahami kebutuhan pengguna dengan baik. Desainer harus menunjukkan minat kepada penggunanya dan menunjukkan kepada mereka bagaimana mereka peduli dengan kehidupan, masalah, dan kekhawatiran mereka [10].

4. *Define*

Memungkinkan untuk mengetahui dimana hambatan bagi pengguna berdasarkan pengamatan dari proses sebelumnya yaitu *Empathy*. Pada langkah ini kami mengumpulkan informasi kemudian menganalisis berdasarkan pengamatan dan mendesain ulang, untuk mengidentifikasi masalah mendasar yang diidentifikasi dan mengetahui apa yang diinginkan pengguna.

5. *Ideate*

Dengan kata lain ini adalah fase kreatif yang bertujuan untuk menemukan solusi dari permasalahan yang ditemukan.

6. *Prototype*

Merupakan salah satu proses dalam metode *Design Thinking*. Tahap ini bertujuan untuk mengimplementasikan solusi-solusi yang didapat dari proses *brainstorming*. Tahapan ini menghasilkan produk jadi dan cara penggunaan aplikasi [11].

7. *Test*

Pengujian terhadap produk dilakukan kepada masyarakat atau pengguna. Hasil pengujian tersebut digunakan untuk melakukan perubahan dan penyempurnaan, guna mengatasi masalah dan memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai produk dari perspektif pengguna.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan dengan metode *Design Thinking* mengidentifikasi aspek penting yang harus dipertimbangkan dalam pembuatan aplikasi GymBros. Berikut adalah beberapa poin pentingnya:

1. *Empathize*

Pada Proses ini kami melakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui kebutuhan yang akan diimplementasikan di aplikasi GymBros sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sesi wawancara dilakukan secara online dengan pengguna. Tabel 1. berisi hasil dari observasi.

Tabel 1. Hasil Observasi

No.	Hasil Observasi
1.	Pengguna kesulitan ketika mencari <i>personal trainer</i> karena tidak semua <i>gym</i> menyediakan jasa <i>personal trainer</i>
2.	Pengguna keberatan dengan <i>fee personal trainer</i> yang disediakan <i>gym</i>
3.	Pengguna kesulitan mendapatkan <i>personal trainer</i> sesuai kriteria mereka.
4.	Pengguna kesulitan melakukan pembayaran digital saat bertransaksi
5.	Pengguna kesulitan dalam menemukan menu diet
6.	Pengguna kesulitan mencari <i>gym</i> terdekat dari tempat tinggal mereka
7.	Pengguna ingin berkonsultasi dengan <i>personal trainer</i> dan ahli gizi dalam satu waktu
8.	Sebagian pengguna memilih untuk <i>Workout From Home</i>
9.	Pengguna kesulitan menggunakan aplikasi <i>mobile</i> karena tampilan yang tidak <i>user friendly</i>

2. *Define*

Proses Define dilakukan setelah tahap *empathize*, yaitu mengumpulkan dan menyusun informasi dari pengguna menjadi dasar produk aplikasi yang akan dibuat. Tabel 2. berisi solusi dari tahap *Empathize*.

Tabel 2. Solusi dari *Empathize*

No.	Solusi dari <i>Empathize</i>
1.	Aplikasi GymBros bersifat <i>Real Time</i>
2.	Pembayaran digital yang fleksibel
3.	Tersedianya fitur untuk berkonsultasi dengan <i>personal trainer</i> dan ahli gizi dalam satu waktu sesuai preferensi pengguna
4.	Menyediakan jasa <i>personal trainer</i> dengan <i>fee</i> yang terjangkau
5.	Tersedianya fitur menu diet untuk memudahkan pengguna dalam merencanakan pola makan
6.	Tersedianya fitur <i>Workout From Home</i> yang bisa diakses secara gratis
7.	Aplikasi memiliki tampilan yang <i>user friendly</i>

3. *Ideate*

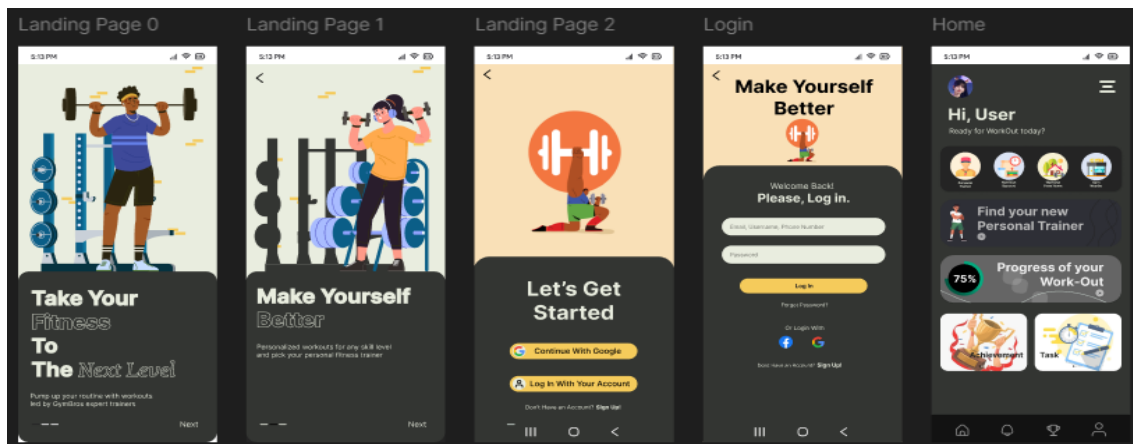
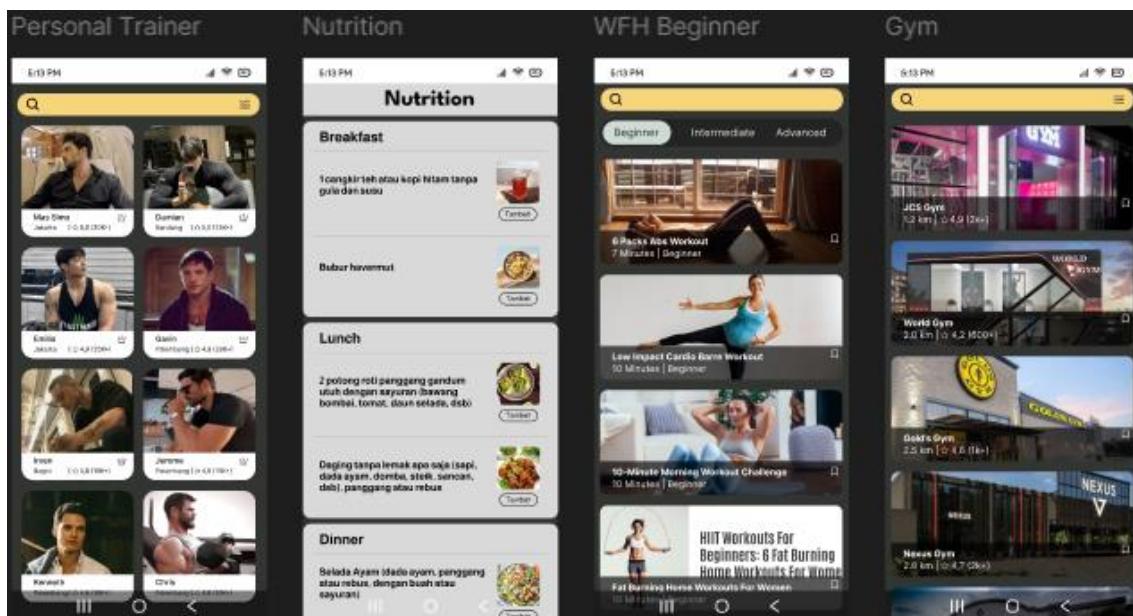
Proses berikutnya adalah tahap *ideate* untuk mencari ide solusi dari permasalahan yang ada. Kemudian ide yang didapatkan dituang dalam metode IDEAL seperti pada Gambar 2. berikut.



Gambar 2. Rancangan IDEAL

4. *Prototype*

Pada proses ini ide yang sudah dituangkan dalam IDEAL diimplementasikan menjadi sebuah rancangan aplikasi yaitu GymBros. *Prototype* aplikasi GymBros dapat dilihat pada Gambar 3. dan 4. dibawah ini.

Gambar 3. *Prototype GymBros*Gambar 4. Lanjutan *Prototype GymBros*

5. Test

Proses terakhir dalam *design thinking* yaitu melakukan uji coba kepada beberapa pengguna untuk menguji *prototype*. kemudian akan ditanyakan ke beberapa pengguna terhadap *experience* mereka dalam menggunakan aplikasi tersebut. Beberapa saran dan masukan dari beberapa *user* telah diterima dengan baik dan dapat disimpulkan bahwa fitur-fitur dalam aplikasi GymBros sangat membantu pengguna dalam berkonsultasi dengan *personal trainer* maupun ahli gizi, terutama fitur *PT Nearby*, *Gym Nearby*, dan filter berdasarkan kemampuan pengguna untuk memaksimalkan hasil.

4. KESIMPULAN

Dalam pengembangan aplikasi GymBros menggunakan metode *Design Thinking*, diciptakan solusi efektif untuk mengatasi tantangan yang dihadapi oleh pengguna *fitness center*. Melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, metode *Design Thinking* memungkinkan *developer* untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan masalah pengguna. Hasil observasi menunjukkan bahwa banyak pengguna mengalami kesulitan dalam mendapatkan *personal trainer* serta menemukan gym terdekat dan merencanakan menu diet yang sesuai preferensi. Dengan merespons masalah ini, aplikasi GymBros menyediakan fitur-fitur yang relevan seperti layanan personal trainer maupun konsultasi gizi untuk diet dan *workout from home* dengan pembayaran digital yang fleksibel. Fitur aplikasi GymBros sangat membantu pengguna dalam mencapai tujuan kebugaran mereka dengan cara yang praktis dan terjangkau serta meningkatkan pengalaman mereka dalam menjaga kebugaran dan kesehatan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adminkes, "Pentingnya Menjaga Kesehatan," *dikes.pohuwatokab.go.id*, 2018. <https://dikes.pohuwatokab.go.id/penting-jaga-kesehatan/> (accessed May 26, 2024).
- [2] F. R. Makarim, "Hidup Sehat," *halodoc.com*, 2022. <https://www.halodoc.com/kesehatan/hidup-sehat> (accessed May 26, 2024).
- [3] N. Romdlon, "8 alasan ini yang bikin orang hobi banget fitness," *brilio.net*, 2015. <https://www.brilio.net/news/ternyata-8-alasan-ini-yang-bikin-orang-hobi-banget-fitness-151030o.html> (accessed May 26, 2024).
- [4] Y. Kim, R. Kim, J. Soh, and K. Choi, "김용욱 1 , 김래영 + , 소재환 1 , 최기영 1," vol. 18, no. 5, pp. 458–465, 2013.
- [5] A. M. Safitri, "8 Kesalahan Saat Olahraga yang Sering Dilakukan Oleh Pemula," *hellosehat.com*, 2023. <https://hellosehat.com/kebugaran/olahraga-lainnya/kesalahan-olahraga-untuk-pemula/> (accessed May 26, 2024).
- [6] L. Noteboom, E. Kemler, A. M. C. van Beijsterveldt, M. J. M. Hoozemans, F. C. T. van der Helm, and E. A. L. M. Verhagen, "Factors associated with gym-based fitness injuries: A case-control study," *JSAMS Plus*, vol. 2, p. 100032, Jan. 2023, doi: 10.1016/J.JSAMPL.2023.100032.
- [7] A. Irfansyah, "5 Tahap Design Thinking yang Perlu Kamu Pahami," *eduparx.id*, 2022. <https://eduparx.id/blog/insight/5-tahap-design-thinking/> (accessed May 26, 2024).
- [8] W. Mukhtaromin, "Mengenal Design Thinking," *bppk.kemenkeu.go.id*, 2022. <https://bppk.kemenkeu.go.id/balai-diklat-keuangan-pontianak/artikel/mengenal-design-thinking-278789#:~:text=Design thinking adalah sebuah pendekatan,untuk bisa menghasilkan keuntungan bisnis> (accessed May 26, 2024).
- [9] R. Mahfunda, "Apa itu Design Thinking?," *medium.com*, 2019. <https://medium.com/design-jam-indonesia/apa-itu-design-thinking-63c8416c9dd0> (accessed May 26, 2024).
- [10] Nandy, "Design Thinking: Pengertian, Tahapan, dan Contoh Penerapannya," *gramedia.com*, 2020. https://www.gramedia.com/literasi/design-thinking/#1_Empathize (accessed May 26, 2024).
- [11] R. Nurchaliza, "Design Thinking: Panduan Lengkap dan Tahapan Prosesnya," *bce.telkomuniversity.ac.id*, 2024. <https://bce.telkomuniversity.ac.id/design-thinking-panduan-lengkap-dan-tahapan-prosesnya/> (accessed May 26, 2024)..