

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI KESEHATAN FISIK DENGAN
PENDEKATAN *HUMAN CENTERED DESIGN***



Disusun Oleh:

Nama : Marsha Zahrah Fatharani
NIM : 21523113

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2025**

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI KESEHATAN FISIK DENGAN
PENDEKATAN *HUMAN CENTERED DESIGN*

TUGAS AKHIR



Nama : Marsha Zahrah Fatharani

NIM : 21523113

الجامعة الإسلامية
Yogyakarta, 21 Oktober 2025

Pembimbing,

(Kurniawan Dwi Irianto, S.T., M.Sc.)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI KESEHATAN FISIK DENGAN
PENDEKATAN *HUMAN CENTERED DESIGN***

TUGAS AKHIR

Telah dipertahankan di depan sidang pengujian sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika – Program Sarjana di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 12 November 2025

Tim Penguji

Kurniawan Dwi Irianto, S.T., M.Sc.

Anggota 1

Feri Wijayanto, S.T., M.T.

Anggota 2

Kholid Haryono, S.T., M.Kom.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



(Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Marsha Zahrah Fatharani

NIM : 21523113

Tugas akhir dengan judul:

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI KESEHATAN FISIK DENGAN PENDEKATAN *HUMAN CENTERED* *DESIGN*

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung risiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 21 Oktober 2025



(Marsha Zahrah Fatharani)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur serta terima kasih ke hadirat Allah SWT, atas curahan rahmat dan karunia-Nya yang tak terhingga, yang telah memampukan saya untuk menyelesaikan karya akhir ini. Sholawat dan salam semoga senantiasa terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, teladan bagi kita semua. Dengan terselesaikannya tugas akhir ini semoga menjadi amal dan langkah awal menuju kehidupan yang lebih bermakna dan membawa manfaat bagi banyak orang.

Karya hasil penelitian ini merupakan wujud persembahan tulus untuk keluarga tercinta yang tiada henti memberikan kasih sayang, doa restu, serta dukungan yang tak kenal lelah di setiap perjalanan hidup saya. Untuk Ayah, Mama, dan adik-adik, terima kasih tak terhingga atas segala pengorbanan, jerih payah, dan cinta tanpa syarat yang telah diberikan. Kalianlah pilar utama yang mengantarkan saya hingga bisa meraih pencapaian ini. Tanpa kehadiran dan andil kalian, mustahil saya dapat menjadi pribadi yang seperti sekarang.

Secara khusus, saya turut mempersembahkan tugas akhir ini kepada Bapak Kurniawan Dwi Irianto, S.T., M.Sc., selaku dosen pembimbing yang telah mencurahkan segenap ilmu, waktu, dan bimbingannya selama proses pengerjaan karya ilmiah ini. Rasa terima kasih yang tulus juga saya ucapkan kepada segenap bapak/ibu dosen serta staf pengajar di Program Studi Informatika, Universitas Islam Indonesia, atas segala pengetahuan dan pengalaman yang sangat berharga yang telah ditransfer selama masa perkuliahan.

Akhir kata, perkenankan saya menyampaikan apresiasi dan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah turut serta membantu dan berpartisipasi, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam proses penyusunan tugas akhir ini. Semoga hasil penelitian ini mampu memberikan manfaat sebesar-besarnya bagi para pembaca dan komunitas masyarakat secara luas.

HALAMAN MOTO

"Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan."

(QS. Al-Insyirah: 6)

KATA PENGANTAR

Dengan rasa syukur yang mendalam, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT atas rahmat dan petunjuk-Nya yang telah melimpahkan kesempatan serta kekuatan dalam menyelesaikan penyusunan laporan tugas akhir dengan judul “Perancangan UI/UX Aplikasi Kesehatan Fisik dengan Pendekatan *Human Centered Design*” Penulisan tugas akhir ini bertujuan untuk memenuhi syarat dalam mengikuti sidang pendadaran di Jurusan Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia. Proses penyelesaian laporan tugas akhir ini tidak akan berjalan lancar tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan apresiasi dan terima kasih yang tulus kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rahmat, petunjuk, dan kekuatan selama proses penulisan penelitian ini. Penulis bersyukur atas segala karunia yang diberikan.
2. Kedua Orang Tua, Fakhrudin Lutvi dan Makrifah Intan Sari, yang telah memberikan kasih sayang tanpa henti, dukungan, dan doa terbaik sepanjang perjalanan penulis. Terima kasih atas segala cinta, pengorbanan, dorongan yang selalu menyertai setiap langkah penulis.
3. Adik-adik saya, Yulianisa Dwi Maharani, Octavianti Rizka Ramadhani, dan Rizky Putra Ramadhan yang selalu memberikan dukungan dan menjadi penghibur di tengah kesibukan.
4. Bapak Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc., selaku Ketua Jurusan Informatika Universitas Islam Indonesia.
5. Bapak Ir. Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D., selaku Ketua Program Studi Informatika Program Sarjana.
6. Bapak Yudi Prayudi S.Si., M.Kom., sebagai dosen pembimbing akademik saya yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama masa studi saya.
7. Bapak Kurniawan Dwi Irianto, S.T., M.Sc., sebagai dosen pembimbing penelitian saya yang telah dengan sabar membimbing, memberikan panduan, serta masukan berharga selama proses penyusunan penelitian ini.
8. Seluruh dosen dan staf Program Studi Informatika UII yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang sangat berarti selama masa perkuliahan.
9. Nisrina Salsabila Iskandar selaku penulis sejak SMP yang selalu menjadi tempat untuk berbagi cerita dan keluh kesah. Terima kasih telah menemani, mendengarkan, dan membuat perjalanan ini terasa lebih ringan.

10. Azizah, Chery, Audy, Delvyna dan Anya selaku teman-teman semasa SMA yang telah menjadi bagian perjalanan hidup penulis. Meskipun kini terpisah oleh jarak dan kehidupan masing-masing, perhatian, semangat, serta dukungan yang mereka berikan tetap terasa dan menjadi motivasi dalam penyelesaian penelitian ini.
11. Mutiara Irdina, Nabila Okta Emiliana, dan Sabrina Hazrati Bahirah selaku teman dekat selama masa perkuliahan yang telah memberikan dukungan, semangat, serta kebersamaan dalam menemani suka duka perkuliahan hingga penyusunan penelitian, juga atas segala bantuan dan perhatian yang telah diberikan.
12. Teman-teman sejurusan Informatika angkatan 2021 selaku teman seperjuangan penulis selama masa studi.
13. Seluruh responden yang telah meluangkan waktu dan berbagi pengalaman serta wawasan yang sangat berharga dalam penelitian ini.
14. Semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian penelitian ini.

Yogyakarta, 21 Oktober 2025



(Marsha Zahrah Fatharani)

SARI

Perkembangan teknologi yang pesat telah mendorong munculnya berbagai aplikasi digital, termasuk aplikasi di bidang kesehatan fisik. Namun, masih banyak masyarakat yang memiliki kesadaran rendah terhadap pentingnya kesehatan fisik karena keterbatasan waktu, kurangnya motivasi, serta tampilan aplikasi kesehatan yang kurang menarik dan tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna. Permasalahan tersebut menunjukkan pentingnya perancangan antarmuka yang tidak hanya fungsional, tetapi juga berpusat pada pengalaman pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan *User Interface* (UI) serta *User Experience* (UX) aplikasi aktivitas fisik dengan menggunakan pendekatan *Human Centered Design* (HCD). Pendekatan ini berfokus pada keterlibatan pengguna secara langsung untuk menghasilkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka. Proses penelitian dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu *Inspiration*, *Ideation*, dan *Implementation*. Tahap *Inspiration* melibatkan pengumpulan data melalui wawancara untuk memahami kebutuhan pengguna, sedangkan tahap *Ideation* digunakan untuk merancang *user flow*, *sitemap*, dan *wireframe* yang kemudian dikembangkan menjadi *high fidelity Prototype*. Pada tahap *Implementation*, rancangan diuji menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk menilai tingkat kegunaan aplikasi. Hasil pengujian menunjukkan bahwa *prototype* aplikasi memperoleh skor rata-rata SUS sebesar 83, yang termasuk dalam kategori *Excellent*. Hal ini menunjukkan bahwa rancangan aplikasi yang dibuat memiliki tingkat kegunaan yang tinggi, mudah dipahami, serta mampu memberikan pengalaman pengguna yang baik. Dengan demikian, aplikasi ini berpotensi mendukung pengguna dalam menjaga dan memantau kesehatan fisik sehari-hari secara lebih efektif dan menarik.

Kata kunci: UI/UX, *Human Centered Design*, *System Usability Score*, Kesehatan Fisik.

GLOSARIUM

Kesehatan Fisik	Kesehatan fisik adalah kondisi tubuh yang berfungsi dengan baik, mampu beraktivitas tanpa mudah lelah, serta didukung oleh kebugaran dan gaya hidup sehat. Kurangnya aktivitas dapat meningkatkan risiko penyakit seperti hipertensi dan obesitas. Menjaga kesehatan fisik penting untuk stamina dan kualitas hidup.
<i>High Fidelity Wireframe</i>	Sebuah rancangan antarmuka yang disajikan dengan tingkat detail tinggi dan sangat mendekati tampilan final produk. Berbeda dengan wireframe sederhana, High Fidelity Wireframe sudah mencakup elemen-elemen visual lengkap seperti pemilihan warna, tipografi, ikon, serta mensimulasikan interaksi pengguna yang lebih nyata dan mendekati pengalaman sesungguhnya.
<i>Human Centered Design</i>	Sebuah pendekatan desain yang menitikberatkan prosesnya pada kebutuhan, keinginan, dan batasan pengguna sebagai pusat perhatian. Pendekatan ini menekankan partisipasi aktif pengguna di setiap tahap pengembangan produk, dengan tujuan agar solusi yang dirancang dapat benar-benar sesuai dengan konteks pengguna dan memberikan manfaat yang nyata.
<i>Low Fidelity Wireframe</i>	Representasi awal dari rancangan antarmuka aplikasi yang bersifat sederhana dan belum menampilkan detail visual. <i>Low Fidelity Wireframe</i> digunakan untuk memetakan struktur dasar, tata letak, serta alur navigasi tanpa fokus pada warna, ikon, atau gaya desain.
<i>Mobile</i>	Mengacu pada perangkat elektronik portabel seperti smartphone dan tablet yang memungkinkan akses terhadap aplikasi dan layanan digital di mana saja dan kapan saja. Dalam bidang desain, perancangan untuk platform mobile menekankan pada pembuatan antarmuka yang responsif, sederhana, serta mudah dioperasikan pada layar dengan ukuran terbatas.

<i>Prototype</i>	Sebuah model atau simulasi awal dari sebuah produk atau sistem yang dibuat untuk tujuan pengujian konsep, fungsi, dan alur interaksi sebelum produk tersebut dikembangkan sepenuhnya. Keberadaan prototype memungkinkan desainer dan peneliti untuk mengevaluasi aspek kegunaan (usability) dan mengidentifikasi potensi masalah pada rancangan.
<i>Sitemap</i>	Struktur hierarki yang menggambarkan susunan halaman dalam sebuah aplikasi atau situs web. <i>Sitemap</i> digunakan untuk menunjukkan hubungan antarhalaman serta membantu perancang dalam merancang navigasi yang logis dan mudah dipahami pengguna.
<i>System Usability Scale</i>	Sebuah metode kuesioner standar yang digunakan untuk mengukur persepsi pengguna terhadap tingkat kegunaan suatu sistem. Metode SUS terdiri dari sepuluh pernyataan yang harus direspons pengguna menggunakan skala Likert (biasanya 1-5). Skor akhir yang dihasilkan memberikan indikasi kuantitatif mengenai seberapa mudah sistem tersebut untuk digunakan.
<i>User Experience</i>	Keseluruhan pengalaman dan persepsi yang dirasakan oleh pengguna selama mereka berinteraksi dengan suatu produk atau sistem. Cakupan User Experience sangat luas, meliputi aspek kenyamanan, kemudahan penggunaan, kepuasan, serta kesan pengguna terhadap keefektifan dan efisiensi sistem tersebut.
<i>User flow</i>	Sebuah diagram yang menggambarkan urutan langkah-langkah yang dilakukan oleh pengguna dalam sebuah aplikasi untuk menyelesaikan suatu tugas tertentu. User flow memetakan perjalanan pengguna dari satu titik ke titik lainnya, dengan tujuan memastikan alur tersebut berjalan lancar, efisien, dan bebas hambatan.
<i>User Interface</i>	Segala komponen visual dan elemen interaktif pada sebuah aplikasi atau sistem yang memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi dengan mesin. Tujuan dari perancangan User Interface adalah untuk menciptakan tampilan yang tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga fungsional dan memudahkan pengguna dalam mencapai tujuannya.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
SARI	ix
GLOSARIUM.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Kesehatan Fisik	6
2.2 <i>User Interface</i>	6
2.3 <i>User Experience</i>	7
2.4 <i>Human Centered Design (HCD)</i>	8
2.4.1 <i>Inspiration</i>	9
2.4.2 <i>Ideation</i>	9
2.4.3 <i>Implementation</i>	9
2.5 <i>User flow</i>	10
2.6 <i>Sitemap</i>	11
2.7 <i>Wireframe</i>	11

2.7.1	<i>Low Fidelity Wireframes</i>	12
2.7.2	<i>High Fidelity Wireframes</i>	12
2.8	<i>Prototype</i>	13
2.9	<i>System Usability Scale</i>	14
2.10	Penelitian Terdahulu.....	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		22
3.1	<i>Inspiration</i>	23
3.1.1	Wawancara	23
3.1.2	Pemilihan Responden	24
3.1.3	Data Hasil Wawancara	27
3.1.4	Analisis Kebutuhan Pengguna.....	30
3.1.5	Analisis Aplikasi Pembanding.....	30
3.2	<i>Ideation</i>	32
3.2.1	<i>Brainstorming</i>	32
3.2.2	<i>Sitemap</i>	33
3.2.3	<i>User Flow</i>	34
3.2.4	<i>Low Fidelity Wireframe</i>	39
3.2.5	Alat Bantu Design (<i>Design Tools</i>).....	40
3.3	<i>Implementation</i>	43
3.3.1	<i>System Usability Scale</i>	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		49
4.1	Hasil Rancangan <i>High Fidelity Wireframe</i> Pertama	49
4.1.1	Halaman <i>Onboarding</i>	49
4.1.2	Halaman <i>Sign In</i> dan <i>Sign Up</i>	50
4.1.3	Halaman <i>Preference</i>	51
4.1.4	Halaman <i>Home</i> dan <i>Profile</i>	52
4.1.5	Halaman <i>Explore</i>	53
4.1.6	Halaman <i>Physical Activity</i>	54
4.1.7	Halaman <i>Food Calories</i>	55
4.1.8	Halaman <i>Sleep</i>	56
4.1.9	Halaman <i>Vitals</i>	57
4.1.10	Halaman <i>Female Health Tracking</i>	58
4.2	Hasil Rancangan <i>High Fidelity Wireframe</i> Kedua.....	59
4.2.1	Halaman <i>Onboarding</i>	59

4.2.2	Halaman <i>Sign In</i> dan <i>Sign Up</i>	60
4.2.3	Halaman <i>Preference</i>	61
4.2.4	Halaman <i>Home</i> dan <i>Profile</i>	62
4.2.5	Halaman <i>Explore</i>	63
4.2.6	Halaman <i>Physical Activity</i>	64
4.2.7	Halaman <i>Food Calories</i>	65
4.2.8	Halaman <i>Sleep</i>	66
4.2.9	Halaman <i>Vitals</i>	67
4.2.10	Halaman <i>Female Health Tracking</i>	68
4.3	Perbedaan <i>High Fidelity Wireframe</i> Pertama dan Kedua.....	69
4.4	<i>Prototype</i>	74
4.4.1	<i>Prototype</i> Halaman <i>Onboarding, Sign Up, dan Sign In</i>	74
4.4.2	<i>Prototype</i> Halaman <i>Preference</i>	75
4.4.3	<i>Prototype</i> Halaman <i>Home</i> dan <i>Profile</i>	76
4.4.4	<i>Prototype</i> Halaman <i>Explore</i>	77
4.4.5	<i>Prototype</i> Halaman <i>Physical Activity</i>	79
4.4.6	<i>Prototype</i> Halaman <i>Food Calories</i>	81
4.4.7	<i>Prototype</i> Halaman <i>Sleep</i>	84
4.4.8	<i>Prototype</i> Halaman <i>Vitals</i>	85
4.4.9	<i>Prototype</i> Halaman <i>Female Health Tracking</i>	86
4.5	Hasil Tahap <i>Testing</i>	87
4.5.1	Pengumpulan Data SUS.....	88
4.5.2	Perhitungan Skor SUS	89
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		92
5.1	Kesimpulan.....	92
5.2	Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA		94
LAMPIRAN.....		99

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu Berdasarkan Metode HCD dan SUS	15
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu Berdasarkan Kesehatan Fisik	17
Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara.....	24
Tabel 3.2. Kriteria Responden	25
Tabel 3.3 Hasil Wawancara	27
Tabel 3.4. Aplikasi Pembandingan.....	31
Tabel 3.5 Hasil <i>Brainstorming</i>	32
Tabel 3.6 Skala Likert yang Digunakan	45
Tabel 3.7 Pernyataan <i>System Usability Scale</i>	45
Tabel 3.8 Keterkaitan Tujuan Penelitian dengan Indikator pada Kuesioner SUS.....	47
Tabel 4. 1 Rangkuman Perbedaan Utama <i>High Fidelity Wireframe</i> Pertama dan Kedua.....	69
Tabel 4.2 Hasil Konversi Nilai Data SUS	88
Tabel 4.3 Perhitungan Skor SUS	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan metode <i>Human Centered Design</i>	8
Gambar 2.2 Contoh <i>User flow</i>	10
Gambar 2.3 <i>Sitemap</i>	11
Gambar 2.4 <i>Low Fidelity Wireframes</i>	12
Gambar 2.5 <i>High Fidelity Wireframes</i>	13
Gambar 2.6 <i>Prototype</i>	14
Gambar 3.1 Metodologi Penelitian.....	22
Gambar 3.2. Data Demografi 10 Responden.....	27
Gambar 3.3 <i>Sitemap</i> Aplikasi	34
Gambar 3.4 <i>User flow</i> Halaman <i>Onboarding, Sign Up, dan Sign In</i>	35
Gambar 3.5 <i>User flow</i> Halaman <i>Preference</i>	36
Gambar 3.6 <i>User flow</i> Halaman <i>Profile</i>	36
Gambar 3.7 <i>User flow</i> Halaman fitur <i>Physical Activity</i>	37
Gambar 3.8 <i>User flow</i> Halaman fitur <i>Food Calories</i>	37
Gambar 3.9 <i>User flow</i> Halaman fitur <i>Sleep</i>	38
Gambar 3.10 <i>User flow</i> Halaman fitur <i>Vitals</i>	38
Gambar 3.11 <i>User flow</i> Halaman fitur <i>Female Health Tracking</i>	39
Gambar 3.12 <i>Low Fidelity Wireframe</i> Aplikasi.....	40
Gambar 3.13 Logo Draw.io	41
Gambar 3.14 Logo Figma	41
Gambar 3.15 Logo Canva.....	42
Gambar 3.16 Logo Iconify.....	42
Gambar 3.17 Logo Storyset	43
Gambar 3.18 Logo Flaticon	43
Gambar 3.19 Rancangan <i>Prototype</i> Alur Navigasi Aplikasi	44
Gambar 3.20 Interpretasi Hasil Skor SUS	46
Gambar 4.1 Halaman <i>Onboarding</i> (Pertama).....	50
Gambar 4.2 Halaman <i>Sign In</i> dan <i>Sign Up</i> (Pertama)	51
Gambar 4.3 Halaman <i>Preference</i> (Pertama).....	52
Gambar 4.4 Halaman <i>Home</i> dan <i>Profile</i> (Pertama).....	53
Gambar 4.5 Halaman <i>Explore</i> (Pertama).....	54
Gambar 4.6 Halaman <i>Physical Activity</i> (Pertama)	55

Gambar 4.7 Halaman <i>Food Calories</i> (Pertama)	56
Gambar 4.8 Halaman <i>Sleep</i> (Pertama).....	57
Gambar 4.9 Halaman <i>Vitals</i> (Pertama)	58
Gambar 4.10 Halaman <i>Female Health Tracking</i> (Pertama)	59
Gambar 4.11 Halaman <i>Onboarding</i> (Kedua).....	60
Gambar 4.12 Halaman <i>Sign In</i> dan <i>Sign Up</i> (Kedua).....	61
Gambar 4.13 Halaman <i>Preference</i> (Kedua).....	62
Gambar 4.14 Halaman <i>Home</i> dan <i>Profile</i> (Kedua).....	63
Gambar 4.15 Halaman <i>Explore</i> (Kedua)	64
Gambar 4.16 Halaman <i>Physical Activity</i> (Kedua)	65
Gambar 4.17 Halaman <i>Food Calories</i> (Kedua).....	66
Gambar 4.18 Halaman <i>Sleep</i> (Kedua)	67
Gambar 4.19 Halaman <i>Vitals</i> (Kedua).....	68
Gambar 4.20 Halaman <i>Female Health Tracking</i> (Kedua).....	69
Gambar 4.21 <i>Prototype</i> Halaman <i>Onboarding</i> , <i>Sign Up</i> , dan <i>Sign In</i>	75
Gambar 4.22 <i>Prototype</i> Halaman <i>Preference</i>	76
Gambar 4.23 <i>Prototype</i> Halaman <i>Home</i> dan <i>Profile</i>	77
Gambar 4.24 <i>Prototype</i> Halaman <i>Explore</i>	78
Gambar 4.25 <i>Prototype</i> Halaman <i>Physical Activity</i>	81
Gambar 4.26 <i>Prototype</i> Halaman <i>Food Calories</i>	82
Gambar 4.27 <i>Prototype</i> Halaman <i>Food Calories</i>	83
Gambar 4.28 <i>Prototype</i> Halaman <i>Food Calories</i>	84
Gambar 4.29 <i>Prototype</i> Halaman <i>Sleep</i>	85
Gambar 4.30 <i>Prototype</i> Halaman <i>Vitals</i>	86
Gambar 4.31 <i>Prototype</i> Halaman <i>Female Health Tracking</i>	87
Gambar 4.32 Perhitungan Skor SUS pada Microsoft Excel	90

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin pesat telah membawa kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Beragam aktivitas kini dapat dilakukan dengan cepat dan praktis, mulai dari bekerja dari rumah, membeli kebutuhan sehari-hari melalui aplikasi, hingga memperoleh hiburan tanpa perlu berpindah tempat (Shovianti et al., 2024). Namun, kemudahan ini juga berdampak pada menurunnya tingkat aktivitas fisik masyarakat yang berkontribusi terhadap penurunan kesehatan fisik secara keseluruhan (Majid, 2020). Menurut (Efendi & Widodo, 2021) Penggunaan gadget yang berlebihan turut memperburuk kondisi tersebut, di mana penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi informasi memiliki pengaruh signifikan terhadap penurunan aktivitas fisik hingga 51,41% berdasarkan sampel siswa. Kondisi ini dapat menimbulkan berbagai masalah kesehatan seperti kelelahan, gangguan tidur, penurunan kebugaran, hingga perubahan pola makan yang tidak seimbang (Annisa et al., 2024).

Kesehatan fisik dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi motivasi pribadi, tingkat pengetahuan mengenai pentingnya menjaga kesehatan, dan kemampuan mengatur waktu. Sementara faktor eksternal meliputi lingkungan sosial, pola kerja, ketersediaan waktu luang, serta dukungan fasilitas, termasuk aplikasi digital yang dapat membantu seseorang mengatur pola hidup sehat (Ariyanto et al., 2020). Dalam konteks ini, teknologi tidak hanya menjadi penyebab gaya hidup pasif, tetapi juga memiliki potensi besar untuk menjadi sarana pendukung kesehatan fisik melalui aplikasi pelacakan aktivitas, monitoring kebugaran, dan pengelolaan progres kesehatan (Bratama et al., 2023).

Meskipun demikian, observasi melalui wawancara yang dilakukan menunjukkan bahwa berbagai aplikasi kesehatan fisik yang ada saat ini belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan pengguna. Pengguna mengeluhkan tampilan aplikasi yang terlalu padat tulisan, alur penggunaan yang membingungkan, serta desain visual yang kurang menarik. Selain itu, beberapa fitur dirasakan tidak relevan atau dianggap “tidak penting”, seperti informasi tambahan yang tidak dibutuhkan, menu yang terlalu banyak, atau fitur yang jarang digunakan. Ketidaksihesuaian fitur dengan kebutuhan pengguna sering kali menurunkan minat dan motivasi mereka untuk terus menggunakan aplikasi tersebut. Masalah lain yang muncul adalah

kurangnya akurasi data pelacakan kesehatan, kesulitan dalam menetapkan tujuan jangka panjang, dan kurangnya dukungan visual untuk memantau progres secara jelas.

Dari sisi motivasi penggunaan aplikasi pada observasi, menunjukkan bahwa pengguna cenderung membutuhkan aplikasi yang mampu memberikan arahan sederhana, membantu memonitor perkembangan kesehatan secara teratur, serta memberikan pengalaman yang menyenangkan. Namun, ketika aplikasi memiliki UX yang rumit, tidak relevan, atau tidak memberikan *feedback* yang membantu, pengguna menjadi tidak termotivasi untuk melanjutkan penggunaan. Sebaliknya, pengguna tertarik pada aplikasi yang memiliki UI yang bersih, navigasi yang mudah, tampilan visual yang menarik, serta fitur yang sesuai dengan kebutuhan kesehatan fisik mereka.

Masalah-masalah ini menunjukkan adanya *research gap* antara potensi aplikasi kesehatan fisik yang seharusnya dapat membantu pengguna menjaga kesehatan secara konsisten, dengan implementasi aplikasi yang ada saat ini yang belum mampu memenuhi kebutuhan nyata pengguna. Banyak aplikasi berfokus pada fitur, namun mengabaikan aspek pengalaman pengguna yang menjadi faktor penting dalam keberlanjutan penggunaan aplikasi kesehatan.

Untuk menjawab *gap* tersebut, diperlukan suatu perancangan aplikasi kesehatan fisik yang berfokus pada kebutuhan, motivasi, dan preferensi pengguna. Pendekatan *Human Centered Design* (HCD) dipilih karena menempatkan pengguna sebagai pusat dari seluruh proses perancangan. Melalui pendekatan ini, desain dibuat berdasarkan pemahaman mendalam mengenai perilaku pengguna, tantangan yang mereka hadapi, serta preferensi mereka terhadap fitur dan tampilan aplikasi (Trisandi et al., 2025). Dengan demikian, aplikasi yang dirancang diharapkan dapat lebih mudah digunakan, fungsional, relevan, menarik, dan menyenangkan sehingga mampu mendukung pengguna secara optimal dalam menjaga kesehatan fisik sesuai tujuan mereka.

Oleh karena itu, perancangan UI/UX menjadi aspek yang sangat penting dalam penelitian ini. Permasalahan yang ditemukan pada aplikasi kesehatan fisik yang ada menunjukkan bahwa hambatan utama tidak hanya berasal dari kurangnya fitur, tetapi juga dari cara fitur tersebut dirancang dan disajikan kepada pengguna. UI/UX yang tidak intuitif, tampilan yang tidak menarik, serta navigasi yang membingungkan dapat menurunkan motivasi dan konsistensi pengguna dalam menjaga kesehatan fisik. Dengan menerapkan pendekatan *Human Centered Design*, proses perancangan dapat memastikan bahwa desain yang dihasilkan benar-benar

sesuai dengan kebutuhan, preferensi, dan kenyamanan pengguna sehingga mampu memberikan pengalaman positif yang mendukung tujuan kesehatan fisik secara berkelanjutan.

1.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana permasalahan UI/UX pada aplikasi kesehatan fisik yang ada saat ini menyebabkan pengguna kesulitan dalam menjaga dan memantau kesehatan fisiknya secara konsisten?
- b. Apa saja kebutuhan dan preferensi pengguna yang belum terpenuhi oleh aplikasi kesehatan fisik yang ada saat ini?
- c. Bagaimana merancang UI/UX aplikasi kesehatan fisik yang mudah digunakan, fungsional, relevan, dan menarik dengan pendekatan *Human Centered Design* (HCD) agar mampu mendukung pengguna dalam menjaga kesehatan fisik?

1.3 Batasan Masalah

- a. Pendekatan yang digunakan adalah metode *Human Centered Design* (HCD).
- b. *Output* yang dihasilkan dari penelitian ini adalah *prototype* tampilan aplikasi *mobile*.
- c. Fokus penelitian adalah pada *user interface* dan *user experience*.
- d. Aplikasi yang dirancang terbatas pada kategori kesehatan fisik, khususnya dalam membantu pengguna mencapai target kesehatan dan kebugaran, tidak mencakup aspek kesehatan lainnya seperti kesehatan mental atau penyakit kronis.
- e. Fitur pelacakan siklus hanya disediakan bagi pengguna perempuan dan tidak menjadi fokus utama analisis penelitian, sehingga tidak diterapkan pada pengguna laki-laki.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain antarmuka dengan mengimplementasikan *User Experience* pada *User Interface* aplikasi *mobile* pada aplikasi Kesehatan fisik menggunakan metode *Human Centered Design* (HCD), sehingga menghasilkan rancangan yang mudah digunakan, fungsional, menarik, dan menyenangkan sesuai dengan kebutuhan serta preferensi pengguna dalam mendukung pemantauan kesehatan fisik mereka.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Menciptakan rancangan *User Interface* dan *User Experience* yang dapat mengatasi permasalahan tampilan, navigasi, dan relevansi fitur pada aplikasi serupa yang sudah ada, sehingga lebih mendukung pengguna dalam memantau kesehatan fisiknya.
- b. Memberikan kontribusi dalam pengembangan pengetahuan di bidang perancangan UI/UX dengan penerapan metode *Human Centered Design*.
- c. Dapat menjadi acuan bagi pengembang dalam merancang antarmuka yang lebih sesuai dengan kebutuhan serta preferensi pengguna.

1.6 Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Metode *Human Centered Design* (HCD), yang terdiri dari beberapa langkah sebagai berikut:

a. *Inspiration*

Pada tahap pertama, peneliti akan melakukan pengumpulan data menggunakan studi literatur dan wawancara dengan calon pengguna untuk memahami tantangan dan kebutuhan mereka terkait aplikasi aktivitas fisik. Data yang terkumpul kemudian akan dianalisis untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai perilaku dan preferensi pengguna, serta digunakan untuk menentukan indikator dan variabel relevan yang akan memandu perancangan.

b. *Ideation*

Berdasarkan temuan dari tahap *Inspiration*, peneliti akan melakukan sesi *brainstorming* untuk menghasilkan berbagai ide solusi desain. Proses ini melibatkan pembuatan *User flow* untuk menggambarkan alur aplikasi, pembuatan *sitemap* sebagai struktur navigasi aplikasi, serta pembuatan *wireframe* sebagai kerangka dasar tata letak antarmuka, dan selanjutnya membuat *prototype* dari ide-ide yang telah dikembangkan.

c. *Implementation*

Pada tahap akhir ini, *prototype* desain UI/UX yang telah dibuat akan divalidasi dan diuji langsung kepada pengguna. Pengujian ini bertujuan untuk mendapatkan umpan balik langsung mengenai fungsionalitas, kegunaan, dan daya tarik desain. Setelah memperoleh umpan balik tersebut, penilaian dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur tingkat kegunaan dan efektivitas desain secara kuantitatif. Hasil evaluasi ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan iteratif agar aplikasi yang dihasilkan benar-benar mudah digunakan dan efektif.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian mengenai latar belakang penelitian yang memaparkan urgensi serta identifikasi permasalahan dalam aplikasi aktivitas fisik yang beredar saat ini. Selanjutnya, bab ini juga menjelaskan rumusan masalah, batasan penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi yang diterapkan, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas teori-teori dasar dan penelitian terdahulu yang relevan dengan perancangan *user interface* (UI), *user experience* (UX), metode *human centered design*, dan konsep-konsep terkait aplikasi aktivitas fisik.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan secara rinci pendekatan penelitian yang digunakan, tahapan-tahapan metode *Human Centered Design* (*Inspiration, Ideation, Implementation*), teknik pengumpulan data dan analisis yang diterapkan, serta pengujian *prototype* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk menilai tingkat kegunaan dan efektivitas rancangan desain aplikasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menyajikan hasil dari setiap tahapan perancangan UI/UX aplikasi aktivitas fisik, termasuk desain *prototype*, serta pembahasan mendalam mengenai temuan dari umpan balik dan pengujian pengguna.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab penutup memuat rangkuman penelitian, kesimpulan dari hasil analisis, serta saran untuk penelitian dan pengembangan di masa mendatang.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Kesehatan Fisik

Menurut World Health Organization (2022), kesehatan fisik merupakan kondisi tubuh yang berada dalam keadaan optimal untuk menjalankan fungsi biologis, termasuk kemampuan melakukan aktivitas sehari-hari tanpa mengalami kelelahan berlebihan, serta memiliki sistem organ yang bekerja secara efektif. Kesehatan fisik tidak hanya mencakup ketiadaan penyakit, tetapi juga mencakup kebugaran jasmani, kekuatan otot, fleksibilitas, sistem kardiovaskular yang baik, serta kemampuan tubuh untuk pulih setelah melakukan aktivitas.

Menurut Centers for Disease Control and Prevention (2024), menjelaskan bahwa kesehatan fisik sangat dipengaruhi oleh gaya hidup individu, seperti pola aktivitas, kualitas tidur, pola makan, dan tingkat stres. Ketika tubuh tidak mendapatkan stimulus fisik yang cukup, risiko berbagai penyakit kronis dapat meningkat. Hal ini sejalan dengan World Health Organization (2022), yang menyatakan bahwa rendahnya tingkat aktivitas fisik merupakan salah satu faktor risiko utama terjadinya penyakit tidak menular seperti hipertensi, obesitas, diabetes tipe 2, dan penyakit jantung. Kondisi seperti kurang bergerak dan kebiasaan sedentari berkontribusi pada penurunan kebugaran tubuh yang pada akhirnya mengganggu kesehatan fisik secara keseluruhan.

Kesehatan fisik juga berpengaruh langsung terhadap stamina dan kemampuan tubuh menghadapi tuntutan aktivitas harian. Meningkatkan stamina melalui pola hidup sehat dan aktivitas fisik teratur dapat membantu tubuh lebih siap menjalankan rutinitas, menurunkan risiko kelelahan, serta meningkatkan produktivitas (Apriyanti et al., 2024). Dengan demikian, menjaga kesehatan fisik bukan hanya bertujuan untuk mencegah penyakit, tetapi juga menjadi fondasi penting untuk mempertahankan kualitas hidup, kemandirian, dan daya tahan tubuh dalam jangka panjang.

2.2 User Interface

User Interface (UI) adalah bagian yang sangat penting dalam merancang aplikasi dan sistem digital. UI bertindak sebagai penghubung agar pengguna bisa berinteraksi dengan perangkat lunak. Lebih dari sekadar tampilan di layar, UI juga mencakup fungsi-fungsi yang bekerja di balik layar dan bagaimana keseluruhan pengalaman pengguna ketika memakai

aplikasi atau sistem tersebut. Desain UI dapat diibaratkan sebagai sebuah seni dalam mengatur tata letak di ranah digital. Hal ini mencakup berbagai aspek seperti pemilihan palet warna, bentuk tombol interaktif, jenis dan ukuran huruf, serta keseluruhan penataan elemen-elemen visual (Dzulfikar & Karnita, 2025).

Menurut Adilah et al. (2023), UI yang dirancang dengan baik mampu memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memudahkan pengguna dalam mengakses serta mengoperasikan aplikasi, sehingga meningkatkan kepuasan dan efektivitas penggunaan. Dalam konteks aplikasi *mobile* dan *website* modern, UI juga berperan penting dalam meningkatkan kredibilitas digital dan profesionalisme layanan. Perancangan UI yang efektif memanfaatkan alat seperti Figma untuk kolaborasi dan *prototyping* cepat, sehingga memudahkan proses desain yang fleksibel dan responsif terhadap masukan pengguna. Dengan demikian, UI adalah kombinasi antara seni visual, teknologi, dan psikologi pengguna yang harus dirancang secara holistik untuk menciptakan pengalaman digital yang optimal.

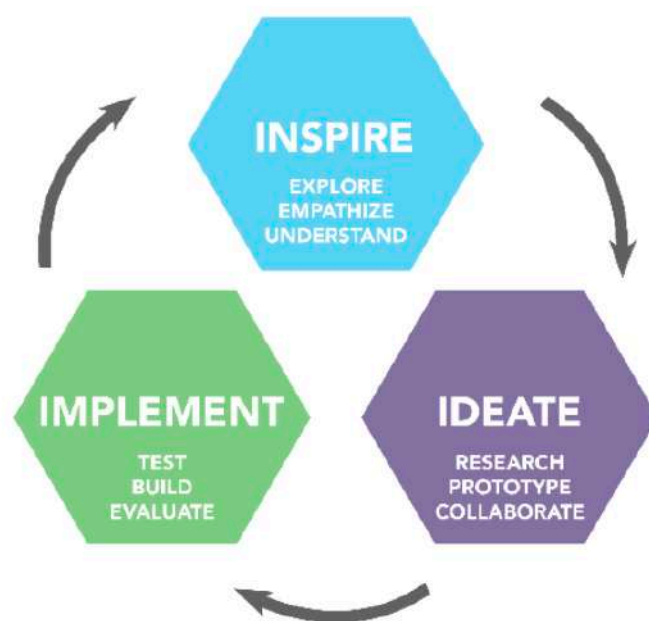
2.3 User Experience

Menurut Dafitri et al. (2023), *User Experience* (UX) merupakan sebuah pendekatan desain yang bertujuan untuk meningkatkan kepuasan pengguna aplikasi. Hal ini dicapai dengan menghadirkan interaksi yang menyenangkan sekaligus bermanfaat antara pengguna dan produk digital yang ditawarkan. UX berperan dalam membuat aplikasi *mobile* lebih mudah digunakan dan meminimalkan kebingungan bagi pengguna. UX bisa diartikan sebagai semua bagian dari sebuah aplikasi *mobile* yang memengaruhi bagaimana penggunanya berinteraksi. Hal ini termasuk bagaimana elemen-elemennya tersusun, serta struktur keseluruhannya, hingga seberapa mudah pengguna dapat berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya.

Menurut Wiwesa (2021), terdapat beberapa hal penting yang perlu diperhatikan untuk menciptakan UX yang baik. Pertama, fitur produk harus sesuai dengan kebutuhan pengguna. Lalu, produk tersebut harus mudah digunakan, terutama saat pertama kali dicoba, agar meninggalkan kesan yang positif. Terakhir, produk atau jasa harus memiliki kemampuan untuk benar-benar membantu pengguna menyelesaikan tugas atau pekerjaan mereka. Oleh karena itu, diperlukan penelitian dan analisis UX yang mendalam. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan fakta dan data yang valid, yang nantinya akan diolah menjadi dasar pengembangan strategi desain yang berpusat pada pengguna. UX yang baik dapat dicapai dengan merancang sistem yang berpusat pada pengguna, yakni dengan menyesuaikan seluruh fitur sesuai dengan kebutuhan pengguna (Jamilah & Padmasari, 2022).

2.4 *Human Centered Design* (HCD)

Human Centered Design (HCD) adalah metode perancangan pengalaman pengguna yang menempatkan pengguna sebagai inti dari proses, sehingga pengembangan sistem atau aplikasi dapat lebih fokus pada pemenuhan kebutuhan pengguna. Metode ini dirancang untuk mengembangkan rasa empati terhadap pengguna dengan cara mengamati secara cermat dan mendalami berbagai aspek kehidupan mereka, mulai dari kegiatan sehari-hari, kebutuhan yang belum terpenuhi, keinginan tersembunyi, hingga pemahaman mendalam tentang kondisi psikologis pengguna (Lee & Wibowo, 2025). Dengan demikian, peneliti dapat memperoleh wawasan yang komprehensif untuk menciptakan solusi yang benar-benar relevan dan bermanfaat. Menurut IDEO.org (2015), Metode *Human Centered Design* terdiri dari 3 tahapan yaitu, inspirasi, ideasi, dan implementasi.



Gambar 2.1 Tahapan metode *Human Centered Design*

Sumber: Adiswara & Irianto (2024)

Gambar 2.1 menunjukkan tahapan-tahapan dalam metode *Human Centered Design*, yang terdiri dari beberapa fase berikut:

2.4.1 Inspiration

Pada metode *Human Centered Design* (HCD), tahap *Inspiration* adalah fase awal yang sangat penting. Menurut Humanika et al. (2021), pada tahapan ini, inti dari prosesnya adalah mempelajari permasalahan yang ada dengan menempatkan diri sepenuhnya pada posisi calon pengguna dari sistem yang akan dikembangkan. Tahap ini memungkinkan peneliti untuk memahami kebutuhan pengguna secara mendalam serta masalah sesungguhnya yang dihadapi pengguna. Agar mendapatkan pemahaman yang akurat mengenai kebutuhan dan realita permasalahan yang dialami pengguna, terdapat berbagai metode yang dapat diterapkan. Di antara beragam teknik tersebut, beberapa cara umum yang digunakan meliputi wawancara, kuesioner, dan pengamatan langsung untuk mengumpulkan data kuantitatif, serta teknik-teknik lain yang relevan. Setiap teknik tersebut memiliki keunggulannya masing-masing dalam menggali informasi yang komprehensif dari perspektif pengguna.

2.4.2 Ideation

Pada tahap *ideation*, setelah informasi dan juga masalah pengguna berhasil diidentifikasi melalui observasi pada fase sebelumnya, langkah selanjutnya adalah berfokus pada perumusan solusi terbaik. Hal ini membuat peneliti mengembangkan berbagai ide yang relevan untuk menyelesaikan masalah-masalah yang sudah ditemukan ditahap *inspiration* (Putra, 2024). Dengan demikian, fase ini adalah saat di mana gagasan-gagasan inovatif digali untuk mengatasi tantangan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Ide-ide yang telah terkumpul dan menghasilkan solusi ini kemudian akan dijadikan referensi utama untuk diwujudkan ke dalam bentuk nyata (Setiadi & Setiaji, 2020). Proses ini bertujuan untuk menghasilkan desain akhir yang tidak hanya fungsional, tetapi juga sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, setiap ide yang berkembang akan mengalami tahap aktualisasi hingga terwujud menjadi suatu produk atau fitur yang sesuai dengan konteks dan memiliki nilai manfaat bagi pengguna.

2.4.3 Implementation

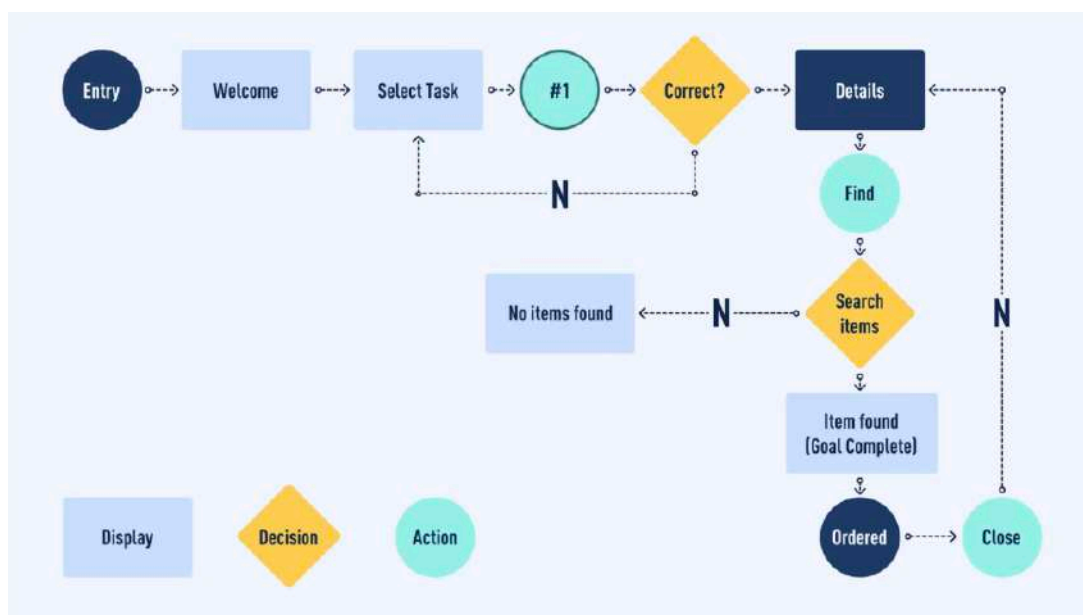
Tahap *Implementation* adalah fase final dalam proses desain, di mana solusi ide tampilan antarmuka pengguna diwujudkan. Hal ini dilakukan setelah melalui serangkaian evaluasi dan perbaikan pada desain sebelumnya, dengan tujuan menghasilkan tampilan yang lebih segar dan optimal (Hidayat & Irianto, 2025). Harapannya adalah desain ini mampu menyelesaikan permasalahan yang ada dan memenuhi kebutuhan pengguna. Aktivitas utama pada tahapan ini

meliputi pembuatan *prototyping* dan pengujian (*testing*). Setelah pengujian, dilanjutkan dengan mempelajari dan menerapkan perbaikan berdasarkan umpan balik yang diperoleh dari para responden yang berperan sebagai penguji.

2.5 User flow

Menurut Sekti et al. (2024), *User flow* adalah urutan proses atau langkah-langkah yang akan dilalui oleh pengguna saat berinteraksi dengan sebuah aplikasi. Alur ini berfungsi sebagai panduan yang jelas, membantu pengguna mengoperasikan aplikasi secara efektif dan memahami setiap tahapan yang harus dilalui untuk mencapai tujuannya. Dengan kata lain, *user flow* memastikan bahwa pengalaman pengguna menjadi lebih terstruktur dan mudah diikuti.

Penyusunan *user flow* tidak hanya sebatas menggambarkan urutan layar atau halaman, melainkan juga mencakup berbagai keputusan, tindakan, dan kondisi yang mungkin dihadapi pengguna di setiap titik interaksi. Melalui analisis ini, *user flow* menjadi alat krusial untuk mengoptimalkan alur navigasi, meminimalkan langkah yang tidak perlu, dan menyederhanakan proses yang kompleks. Pada akhirnya, *user flow* yang dirancang dengan baik akan meningkatkan efisiensi dan efektivitas penggunaan aplikasi, yang secara langsung berkontribusi pada peningkatan kepuasan dan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Dengan demikian, *user flow* adalah fondasi utama dalam perancangan produk digital yang intuitif dan berpusat pada pengguna.

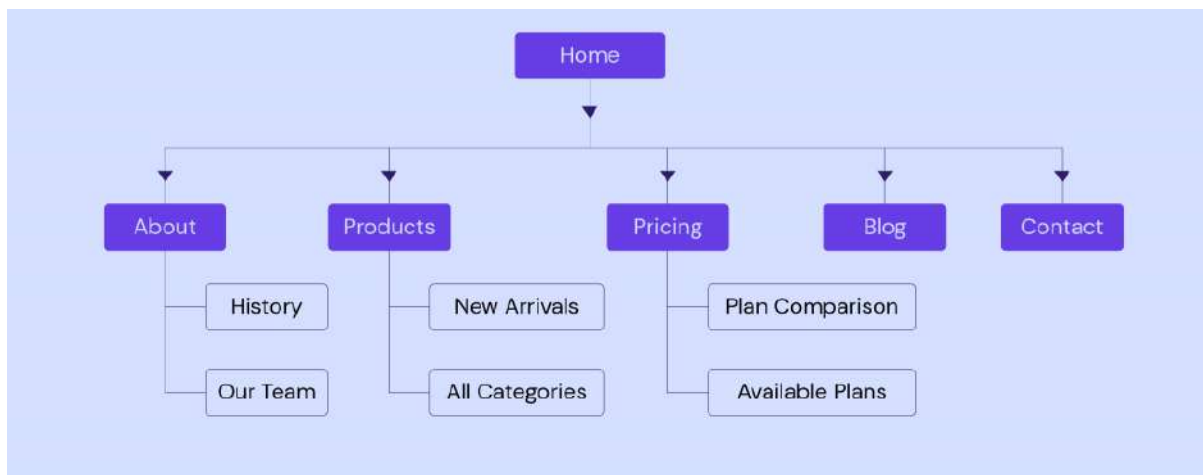


Gambar 2.2 Contoh *User flow*

Sumber: Browne (2022)

2.6 Sitemap

Sitemap berfungsi untuk memetakan struktur serta hierarki halaman pada sebuah aplikasi website sehingga memudahkan pengguna dalam melakukan navigasi. Pembuatan *sitemap* dilakukan dengan tujuan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai denah atau alur dari setiap halaman yang ada pada aplikasi, sehingga pengembang maupun pengguna dapat lebih mudah memahami hubungan antarhalaman dan alur interaksi yang terjadi di dalamnya (Nopriansyah & Hadinata, 2025).



Gambar 2.3 Sitemap

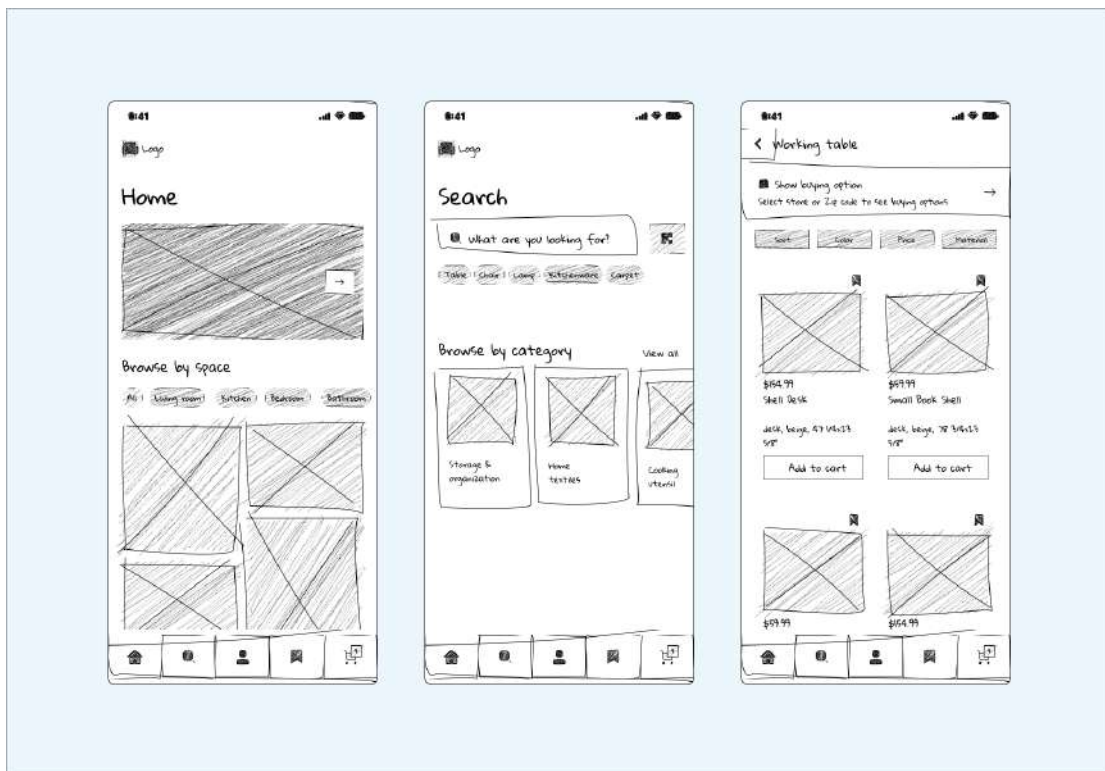
Sumber: Faradilla (2025)

2.7 Wireframe

Wireframe adalah kerangka struktural fundamental dari sebuah desain antarmuka aplikasi yang berperan sebagai *blueprint* untuk tata letak komponen. Rancangan dasar ini selanjutnya akan disempurnakan menjadi mockup yang lebih detail melalui integrasi berbagai elemen visual seperti skema warna, ikon, dan tipografi. Pada dasarnya, *wireframe* diciptakan sebagai desain preliminar antarmuka aplikasi sebelum melanjutkan ke fase pembuatan prototype (Sahputra et al., 2025). Peran *wireframe* sangat krusial karena menjadi langkah awal dalam proses desain yang membantu tim pengembang, desainer, dan pemangku kepentingan memahami struktur dan alur aplikasi secara keseluruhan. Dengan *wireframe*, berbagai ide dapat divisualisasikan dan dievaluasi sejak dini, sehingga meminimalisir risiko kesalahan desain di tahap lanjut. *Wireframe* juga menjadi dasar untuk pembuatan *prototype* interaktif yang akan digunakan dalam pengujian awal terhadap pengalaman pengguna (*user experience*). *Wireframe* terbagi menjadi 2, yaitu *Low Fidelity Wireframes* dan *High Fidelity Wireframes*.

2.7.1 Low Fidelity Wireframes

Menurut Shirvanadi & Idris (2021), *Low Fidelity Wireframe* merupakan tahap paling dasar dalam proses perancangan *prototype*. Pada tahap ini, desain yang dibuat masih berbentuk sketsa kasar yang berfokus pada penempatan fitur-fitur utama, tanpa menyertakan detail seperti gambar, warna, atau elemen visual lainnya. Fungsi utama dari *low fidelity wireframe* adalah untuk menetapkan unsur dan struktur dasar dari komponen-komponen yang akan dikembangkan lebih lanjut pada desain *prototype* suatu produk. Dengan demikian, tahap ini berperan penting dalam merancang fondasi arsitektur sebuah aplikasi sebelum masuk ke tahap visual yang lebih detail.



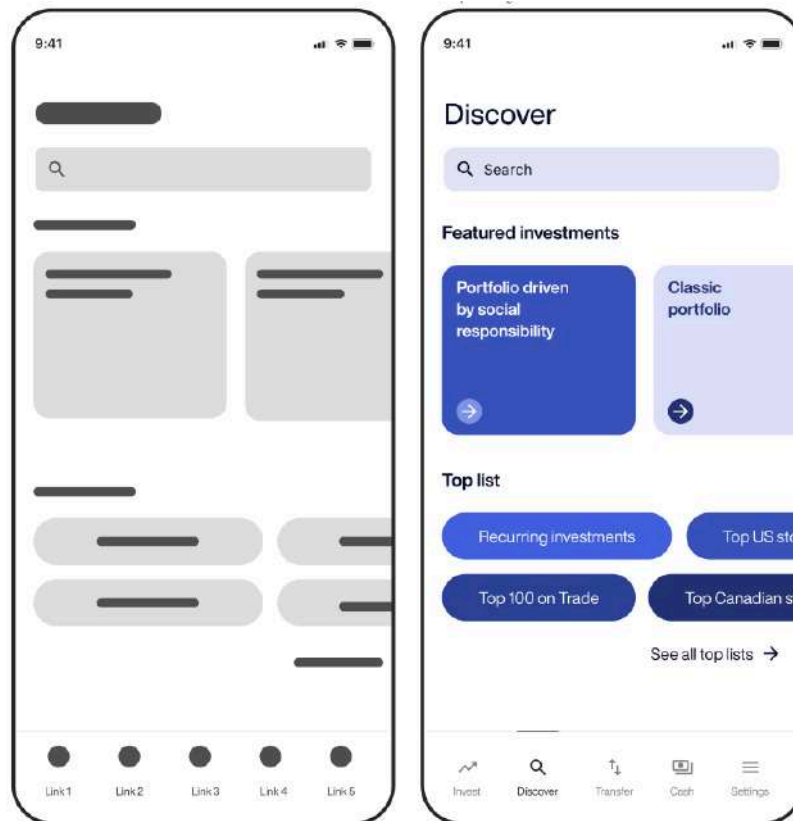
Gambar 2.4 Low Fidelity Wireframes

Sumber: Douglas (2025)

2.7.2 High Fidelity Wireframes

High Fidelity Wireframes ialah representasi visual akhir dari sebuah produk digital yang memiliki tingkat detail dan ketepatan tinggi. Proses pembuatannya melibatkan penataan menyeluruh atas elemen-elemen desain seperti kombinasi warna, tata letak, tipografi, gaya ikon, serta seluruh komponen pembentuk antarmuka (Shiddieq & Nurhayati, 2025). Tujuannya

adalah untuk menyajikan gambaran yang sangat jelas mengenai tampilan akhir produk digital tersebut. Dengan demikian, pengguna akan lebih mudah memahami dan berinteraksi dengan sistem karena desainnya sudah sangat mendekati bentuk aslinya.



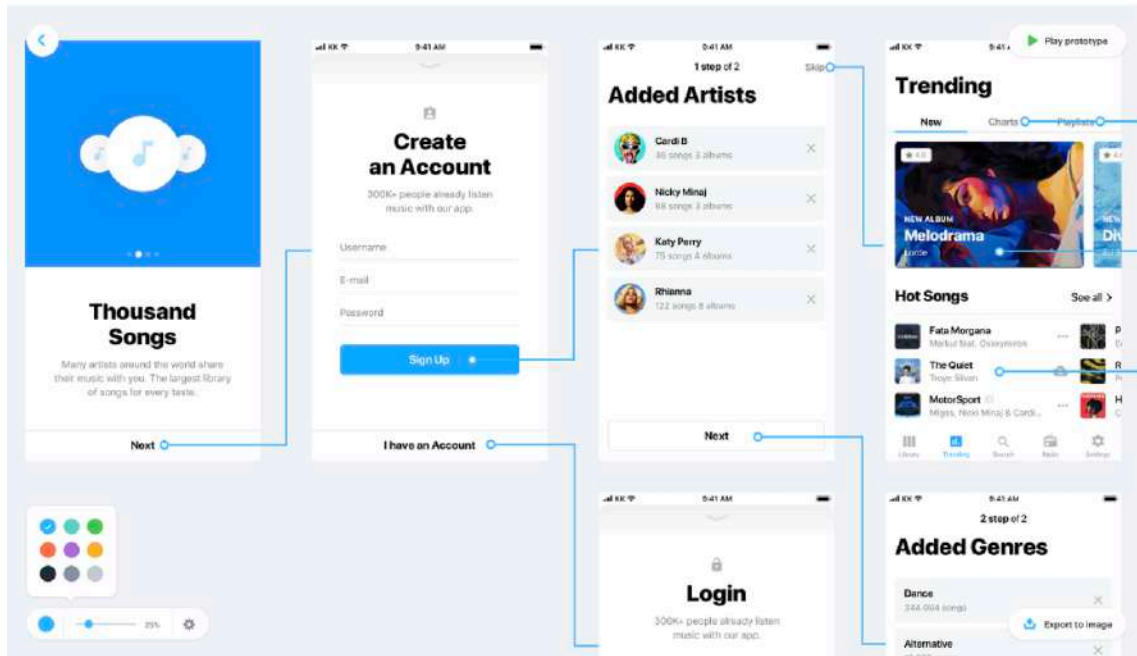
Gambar 2.5 *High Fidelity Wireframes*

Sumber: Simic (2022)

2.8 *Prototype*

Prototype adalah bentuk awal dari sebuah sistem yang berfungsi untuk menggambarkan tampilan akhir dari sistem tersebut yang dirancang secara khusus untuk tujuan pengujian dan evaluasi konsep desain (Dzulfikar & Karnita, 2025). *Prototype* ini bukan sekedar berfungsi sebagai representasi visual dari produk akhir, tetapi juga memungkinkan terjadinya simulasi interaksi pengguna secara langsung terhadap sistem yang sedang dikembangkan. Melalui proses *prototyping*, pengembang dapat memperoleh masukan langsung dari pengguna terkait pengalaman penggunaan, alur interaksi, serta kenyamanan antarmuka. Masukan ini menjadi dasar penting dalam proses iterasi desain, karena memungkinkan penyesuaian berdasarkan kebutuhan dan ekspektasi pengguna. *Prototype* juga berperan sebagai alat yang dipakai

komunikasi yang efektif antara tim desain, pengembang, dan pemangku kepentingan, dengan menyajikan representasi konkret dari ide yang masih dalam bentuk konsep.



Gambar 2.6 *Prototype*

Sumber: (Hidayati, 2024)

2.9 *System Usability Scale*

System Usability Scale dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986 yang merupakan metode yang digunakan untuk mengukur persepsi subjektif terhadap usability sebuah sistem yang berbentuk kuesioner (Sukma et al., 2023). Saat ini metode SUS menjadi salah satu alat ukur yang paling populer. SUS terdiri dari 10 pertanyaan yang dinilai menggunakan skala Likert 5 poin. Rentang penilaian ini terdiri dari 'Sangat Tidak Setuju', 'Tidak Setuju', 'Biasa Saja', 'Setuju', 'Sangat Setuju'. Pertanyaan – pertanyaan ini digunakan untuk menilai bagaimana pengguna memandang kemudahan dalam menggunakan aplikasi (Haryanti et al., 2024). Penerapan metode SUS mengharuskan pengerjaan beberapa ketentuan perhitungan sebagai berikut:

- a. Poin untuk pertanyaan ganjil dikalkulasi dengan mengurangi satu poin dari nilai yang dipilih partisipan.
- b. Poin untuk pertanyaan genap dihitung dengan mengurangi lima poin dari nilai yang dipilih partisipan.

- c. Skor akhir SUS didapat dengan mengalikan total seluruh poin pertanyaan dengan angka 2.5.

Menurut (Kosim et al., 2022), ada beberapa keunggulan SUS yang menjadikannya berbeda dari metode pengukuran *usability* lainnya. beberapa karakteristik unggulan tersebut antara lain:

- a. Praktis dan efisien

Hanya terdiri dari 10 pertanyaan sehingga relatif singkat dan mudah untuk diisi oleh responden. Hal ini membuat metode ini cocok untuk digunakan dalam berbagai penelitian yang membutuhkan evaluasi cepat.

- b. Dapat digunakan untuk berbagai sistem

SUS bersifat fleksibel karena dapat diterapkan pada berbagai jenis antarmuka pengguna seperti aplikasi *mobile*, situs web, hingga perangkat lunak desktop. Hal ini membuat metode ini praktis untuk digunakan secara luas.

- c. Mudah dipahami

SUS menghasilkan skor akhir dalam rentang 0 hingga 100 yang bernilai tunggal sehingga memudahkan dalam memahami hasil evaluasi tanpa perlu analisis *statistic* yang kompleks.

Dengan kepraktisan dan validitasnya, SUS banyak digunakan dalam penelitian terkait antarmuka pengguna dan desain pengalaman pengguna. Dalam penelitian ini, SUS digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana rancangan UI/UX aplikasi aktivitas fisik dapat diterima oleh pengguna dan memberikan pengalaman penggunaan yang baik.

2.10 Penelitian Terdahulu

Sebagai landasan penelitian, Tabel 2.1 menyajikan sejumlah studi terdahulu yang relevan dengan fokus penelitian ini, khususnya yang membahas penerapan metode *Human Centered Design* dengan pengujian menggunakan *System Usability Scale* (SUS), sedangkan pada Tabel 2.2 memuat berbagai penelitian yang membahas tentang Kesehatan Fisik.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu Berdasarkan Metode HCD dan SUS

No	Judul	Tujuan	Metode	Hasil
1	PERANCANGAN ULANG UI/UX PADA APLIKASI SAVE MONEY	Merancang ulang antarmuka aplikasi Save Money untuk meningkatkan	Penerapan Human Centered Design (HCD) dan pengukuran	Berhasil menghasilkan desain UI/UX yang lebih intuitif dan menarik, yang tercermin dari skor SUS akhir sebesar 79. Skor ini

	MENGGUNAKAN METODE <i>HUMAN CENTERED DESIGN</i> (Trisandi et al., 2025)	kemudahan penggunaan dan daya tarik visual, sehingga lebih efektif dalam membantu manajemen keuangan pengguna.	<i>usability</i> dengan <i>System Usability Scale</i> (SUS) yang melibatkan 30 partisipan.	tergolong dalam kategori " <i>Good</i> " (Grade B), yang mengindikasikan bahwa aplikasi sudah cukup baik dan dapat diterima untuk digunakan.
2	Analisis Dan Desain UI/UX Pada Web Company Profile Dengan Metode <i>Human Centered Design</i> (Sekti et al., 2024)	Mengevaluasi dan menganalisis antarmuka website Company Profile suatu perusahaan, dengan tujuan mengidentifikasi faktor-faktor kunci yang memengaruhi kepuasan dan keterlibatan pengguna.	Pendekatan <i>Human Centered Design</i> (HCD) dan pengujian <i>usability</i> menggunakan <i>System Usability Scale</i> (SUS) terhadap berbagai pemangku kepentingan, termasuk pemilik perusahaan, karyawan, pelanggan, dan masyarakat.	Diperoleh desain ulang website yang lebih menarik, responsif, dan sesuai dengan ekspektasi pengguna. Skor SUS rata-rata sebesar 80,52 menempatkannya dalam kategori " <i>Excellent</i> " (Grade A), yang mencerminkan tingkat kepuasan pengguna yang sangat tinggi terhadap tampilan dan fungsionalitas website.
3	PERANCANGAN UI/UX WEBSITE SIMPMM DENGAN METODE <i>HUMAN CENTERED DESIGN</i> (Putra & Nuryasin, 2025)	Melakukan perancangan ulang UI/UX website Sistem Informasi Manajemen Program Merdeka Mengajar (SIMPMM) guna meningkatkan kemudahan penggunaan dan kesesuaiannya dengan kebutuhan pengguna.	Metode <i>Human Centered Design</i> (HCD) dan evaluasi menggunakan <i>System Usability Scale</i> (SUS) melalui penyebaran kuesioner.	Tercipta rancangan antarmuka baru yang lebih interaktif dan selaras dengan harapan pengguna. Hasil pengukuran <i>usability</i> menunjukkan skor SUS sebesar 81, yang termasuk dalam klasifikasi " <i>Excellent</i> ", sehingga <i>website</i> dinilai memuaskan dan layak dioperasikan.
4	EVALUASI DAN PERBAIKAN UI/UX WEBSITE INVITEES MENGGUNAKAN METODE	Merancang ulang antarmuka aplikasi Save Money untuk meningkatkan kemudahan penggunaan dan daya tarik visual,	Penerapan <i>Human Centered Design</i> (HCD) dan pengukuran <i>usability</i> dengan <i>System Usability Scale</i>	Berhasil menghasilkan desain UI/UX yang lebih intuitif dan menarik, yang tercermin dari skor SUS akhir sebesar 79. Skor ini tergolong dalam kategori " <i>Good</i> " (Grade B), yang

	HUMAN CENTERED DESIGN (Ticoalu et al., 2023)	sehingga lebih efektif dalam membantu manajemen keuangan pengguna.	(SUS) yang melibatkan 30 partisipan.	mengindikasikan bahwa aplikasi sudah cukup baik dan dapat diterima untuk digunakan.
5	Evaluasi Usability Website Melalui Perancangan User Interface Menggunakan Metode Human Centered Design (Studi Kasus: Sma Kemala Bhayangkari 1 Jakarta) (Ardiansyah et al., 2025)	Mengevaluasi dan menganalisis antarmuka website Company Profile suatu perusahaan, dengan tujuan mengidentifikasi faktor-faktor kunci yang memengaruhi kepuasan dan keterlibatan pengguna.	Pendekatan <i>Human Centered Design</i> (HCD) dan pengujian usability menggunakan <i>System Usability Scale</i> (SUS) terhadap berbagai pemangku kepentingan, termasuk pemilik perusahaan, karyawan, pelanggan, dan masyarakat.	Diperoleh desain ulang website yang lebih menarik, responsif, dan sesuai dengan ekspektasi pengguna. Skor SUS rata-rata sebesar 80,52 menempatkannya dalam kategori " <i>Excellent</i> " (Grade A), yang mencerminkan tingkat kepuasan pengguna yang sangat tinggi terhadap tampilan dan fungsionalitas website.

Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu Berdasarkan Kesehatan Fisik

No	Judul	Tujuan	Metode	Hasil
1	Perancangan UI/UX Fitur Kebugaran Lansia Untuk Membangun Desain Aplikasi Konsultasi Kesehatan Lansia Menggunakan UX Journey (Muzaki, 2024)	Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX fitur kebugaran pada aplikasi konsultasi kesehatan lansia. Fokusnya adalah membantu lansia dalam menjaga kesehatan fisik melalui aktivitas olahraga ringan yang terintegrasi dalam aplikasi. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan khusus pengguna lansia dengan melibatkan mereka secara langsung, sehingga	Menggunakan metode UX <i>Journey</i> (<i>discover, Home, test, listen</i>) dengan wawancara, observasi, persona, customer journey, wireframe, <i>Prototype</i> , serta A/B Testing.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengguna lansia membutuhkan fitur yang dapat memonitor kondisi kesehatan seperti detak jantung, gula darah, serta tekanan darah, dilengkapi dengan pengingat untuk konsumsi obat dan checkup kesehatan. Desain solusi yang dihasilkan berupa UI/UX fitur kebugaran fisik dengan video latihan sederhana seperti yoga dan <i>push-up</i> yang sesuai dengan kemampuan lansia. Melalui proses verifikasi dan A/B Testing, penelitian ini

		aplikasi yang dirancang dapat benar-benar sesuai dengan kondisi, keterbatasan, serta preferensi mereka.		menghasilkan temuan bahwa para lansia menyukai desain aplikasi yang dikembangkan, karena fitur kebugaran fisik yang ditambahkan mampu membantu mereka tetap sehat, bugar, dan merasa lebih diperhatikan kebutuhannya. Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa penerapan UX Journey berhasil menciptakan desain aplikasi yang lebih ramah pengguna dan sesuai dengan karakteristik lansia.
2	PERANCANGAN UI/UX APLIKASI RAGAKU MENGGUNAKAN METODE DESIGN SPRINT (Kartini & Widiati, 2024)	Mendesain tampilan dan pengalaman pengguna (UI/UX) aplikasi RagaKu sebagai sarana olahraga yang dapat diakses dengan mudah kapan pun dan di mana pun, guna mendukung masyarakat agar tetap aktif berolahraga.	Metode <i>Design Sprint</i> dan pengujian dilakukan dengan <i>System Usability Scale</i> (SUS) terhadap 10 responden.	Penelitian ini menghasilkan desain UI/UX aplikasi RagaKu yang menarik serta memiliki fungsi optimal. Hasil uji <i>System Usability Scale</i> (SUS) menunjukkan skor 82, yang termasuk dalam kategori A (Sangat Baik). Hal ini mengindikasikan bahwa aplikasi tersebut dinilai layak, mudah dioperasikan, dan diterima dengan baik oleh pengguna.
3	Perancangan Aplikasi Pemantauan Aktivitas Fisik Mobile Berbasis User-Centered Design (Jati et al., 2025)	Merancang dan mengevaluasi prototipe antarmuka aplikasi pemantauan aktivitas fisik berbasis <i>mobile</i> yang menekankan kenyamanan, kemudahan navigasi, serta kesesuaian dengan kebutuhan dan preferensi pengguna.	Metode <i>User-Centered Design</i> (UCD) dan evaluasi desain melalui A/B Testing internal menggunakan metrik jumlah penggunaan fitur dan durasi interaksi.	Penelitian menghasilkan prototipe antarmuka di mana versi desain B terbukti lebih efektif, ditunjukkan melalui peningkatan penggunaan fitur sebesar 71,43% dan peningkatan interaksi pengguna sebesar 67,86%. Versi B menawarkan tampilan yang lebih modern, bersih, dan navigasi yang lebih jelas sehingga

				meningkatkan pengalaman serta keterlibatan pengguna.
4	Hubungan Antara Aktivitas Fisik dan Pola Hidup Sehat dengan Tingkat Kebugaran Jasmani Peserta Ekstrakurikuler Olahraga di SMP Negeri 2 Mlati (Mulyaningsih et al., 2023)	Mengetahui hubungan aktivitas fisik, pola hidup sehat, serta hubungan keduanya secara simultan terhadap tingkat kebugaran jasmani peserta ekstrakurikuler olahraga.	Penelitian kuantitatif dengan metode korelasional. Pengumpulan data menggunakan kuesioner PAQ-C untuk aktivitas fisik, angket pola hidup sehat, dan tes TKJI untuk kebugaran jasmani. Sampel 35 peserta dipilih dengan purposive sampling. Analisis menggunakan korelasi product moment (SPSS 21).	Penelitian menghasilkan nilai signifikansi 0,029, 0,011, dan 0,019, yang menunjukkan bahwa aktivitas fisik, pola hidup sehat, serta keduanya secara bersama-sama memiliki hubungan signifikan dengan tingkat kebugaran jasmani peserta ekstrakurikuler olahraga.
5	Edukasi Aktivitas Fisik sebagai Upaya Program Gerakan Masyarakat Sehat Menuju Indonesia Sehat 2025 (Hartini et al., 2025)	Meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap pentingnya aktivitas fisik sebagai bagian dari Gerakan Masyarakat Sehat (GERMAS) untuk mewujudkan Indonesia Sehat 2025.	Metode ceramah dan diskusi interaktif dalam bentuk kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan penyampaian materi, tanya jawab, serta aktivitas fisik sederhana yang dilakukan bersama peserta.	Penelitian ini menghasilkan peningkatan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya aktivitas fisik dalam menjaga kesehatan dan mencegah penyakit tidak menular. Peserta menunjukkan antusiasme tinggi dan mulai menerapkan kebiasaan aktif setelah mengikuti kegiatan. Secara keseluruhan, program ini berhasil menciptakan perubahan perilaku menuju gaya hidup lebih sehat dan mendukung

				tercapainya Indonesia Sehat 2025.
6	Evaluasi Penerimaan Pengguna Aplikasi Kebugaran Smartphone Menggunakan UTAUT2 (Herian et al., 2025)	Menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan dan penggunaan aplikasi kebugaran berbasis smartphone di Indonesia dengan menggunakan model UTAUT2.	Metode kuantitatif dengan analisis PLS-SEM terhadap 256 responden pengguna aktif aplikasi kebugaran. Instrumen diadaptasi dari konstruk UTAUT2 dan diuji menggunakan SmartPLS 4.0.	Penelitian ini menghasilkan temuan bahwa faktor ekspektasi kinerja, motivasi hedonik, kebiasaan, dan kondisi yang memfasilitasi berpengaruh positif terhadap niat penggunaan aplikasi kebugaran. Model penelitian memiliki GoF sebesar 0,59 (kategori tinggi), menunjukkan bahwa aplikasi kebugaran diterima dengan baik dan model UTAUT2 layak digunakan untuk menjelaskan perilaku pengguna.

Berdasarkan penelitian terdahulu pada Tabel 2.1 dan Tabel 2.2, dapat disimpulkan bahwa penelitian-penelitian terdahulu secara konsisten menunjukkan pentingnya penerapan metode yang berorientasi pada pengguna, baik dalam konteks desain aplikasi maupun dalam pengembangan program kesehatan fisik. Pada kelompok penelitian yang menggunakan metode *Human Centered Design* (HCD) dan *System Usability Scale* (SUS), seluruh studi menunjukkan bahwa pendekatan berbasis kebutuhan pengguna mampu menghasilkan antarmuka aplikasi maupun website yang jauh lebih intuitif, menarik, dan efektif. Hal ini terlihat dari skor SUS akhir yang berada pada kategori baik hingga *excellent*, yaitu berkisar antara 79 hingga 81, yang menandakan bahwa desain yang dikembangkan telah memenuhi standar kenyamanan dan kepuasan pengguna.

Sementara itu, pada kelompok penelitian terkait aktivitas dan kesehatan fisik, berbagai studi menunjukkan bahwa pendekatan desain aplikasi kebugaran, program edukasi fisik, maupun penelitian korelasional antara perilaku hidup sehat dan tingkat kebugaran memberikan hasil yang konsisten. Desain aplikasi yang dikembangkan terbukti mampu meningkatkan keterlibatan pengguna, seperti terlihat pada peningkatan interaksi fitur dan penggunaan aplikasi pada penelitian tertentu. Selain itu, penelitian berbasis aktivitas fisik menunjukkan bahwa kebiasaan hidup sehat dan aktivitas fisik memiliki hubungan signifikan dengan kebugaran

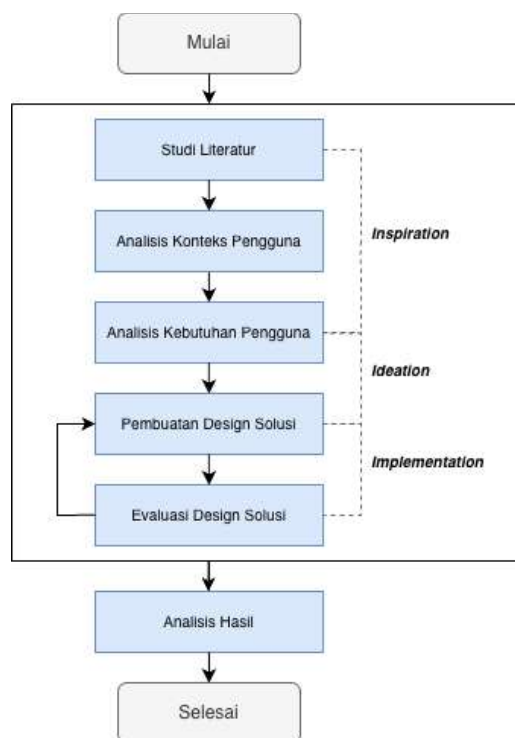
jasmani, yang menegaskan bahwa intervensi berbasis teknologi maupun edukasi dapat memberikan dampak positif pada perilaku dan kesehatan fisik.

Secara keseluruhan, penelitian-penelitian terdahulu mendukung bahwa baik dalam ranah desain teknologi maupun dalam peningkatan kesehatan fisik, pendekatan yang berpusat pada pengguna dan berbasis bukti empiris mampu menghasilkan solusi yang efektif, mudah diterima, dan berdampak nyata. Temuan-temuan ini memperkuat posisi penelitian bahwa kombinasi antara pemahaman perilaku pengguna, desain aplikasi yang tepat, dan fokus pada kesehatan fisik merupakan fondasi penting dalam pengembangan solusi yang relevan dan bermanfaat.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Perancangan UI/UX untuk aplikasi kesehatan fisik dilakukan pendekatan *Human Centered Design* (HCD) yang bertujuan untuk bisa memastikan bahwa setiap fitur dan elemen yang ada di dalam aplikasi dirancang sesuai dengan kebutuhan, preferensi, dan kenyamanan pengguna. Dengan demikian, aplikasi diharapkan mampu menghadirkan pengalaman penggunaan yang mudah, fungsional, relevan, dan menarik dalam membantu pengguna melacak serta mencatat kesehatan fisik secara lebih optimal untuk mendukung gaya hidup sehat. Berdasarkan (IDEO.org, 2015) *Human Centered Design* mencakup tiga tahapan utama, yaitu *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*. Berikut merupakan ilustrasi dari fase-fase yang digunakan dalam metodologi penelitian ini:



Gambar 3.1 Metodologi Penelitian

Gambar 3.1 menggambarkan alur metodologi penelitian yang digunakan dalam pengembangan UI/UX aplikasi kesehatan fisik berbasis *Human Centered Design* (HCD).

Diagram tersebut menunjukkan bahwa penelitian dimulai dari tahapan “Mulai”, kemudian masuk ke proses *Inspiration* yang terdiri atas analisis aplikasi pembandingan dan analisis kebutuhan pengguna. Hasil dari tahap ini menjadi dasar untuk masuk ke tahap *Ideation*, yaitu analisis konsep, perancangan antarmuka awal, serta pembuatan *prototype*. Tahap berikutnya adalah *Implementation*, yang meliputi proses pengujian *prototype* kepada pengguna untuk mengetahui tingkat kegunaan, efektivitas rancangan, dan tampilan aplikasi. Setelah dilakukan evaluasi, hasilnya dianalisis hingga pada akhirnya menghasilkan rancangan final yang siap dikembangkan lebih lanjut.

3.1 *Inspiration*

Pada tahap metodologi HCD yang pertama yaitu, *inspiration*. Tahap *inspiration* adalah fondasi awal yang krusial dalam proses perancangan desain antarmuka. *Inspiration* penting dalam pendekatan antarmuka yang berfokus pada manusia karena pada tahap ini peneliti dapat mengidentifikasi masalah yang dihadapi serta memahami tujuan pengguna dan kendala yang dialami agar menghasilkan solusi yang optimal (Putra, 2024). Pada dasarnya, tujuan utama dari fase *inspiration* adalah untuk memahami pengguna secara mendalam, yang kemudian menjadi dasar untuk merumuskan permasalahan mereka secara jelas, menentukan kebutuhan-kebutuhan penting yang diperlukan, dan pada akhirnya, memahami secara utuh tujuan utama yang ingin dicapai oleh pengguna.

Pada tahap ini, dilakukan proses pengumpulan data menggunakan analisis aplikasi pembandingan dan wawancara dengan calon pengguna. Studi literatur melibatkan analisis mendalam terhadap berbagai teori, referensi, dan publikasi ilmiah lainnya. Tujuan utamanya adalah untuk mengidentifikasi dan merumuskan kebutuhan-kebutuhan pengguna secara detail, sehingga informasi yang terkumpul dapat menjadi dasar kuat dalam pengembangan desain.

3.1.1 Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung. Proses ini dilakukan dengan cara bertatap muka dan melakukan tanya jawab secara langsung antara peneliti atau pengumpul data dengan narasumber atau individu yang menjadi sumber informasi (Trivaika & Mamok, 2022). Melalui percakapan mendalam ini, informasi relevan dapat digali secara lebih rinci dan kontekstual. Sebelum melakukan wawancara, perlu disusun terlebih dahulu daftar pertanyaan agar data yang diperoleh relevan dengan kebutuhan penelitian. Berikut beberapa pertanyaan yang akan digunakan dalam proses wawancara:

Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara

No	Pertanyaan	Stakeholder
1	Apakah Anda pernah atau sedang menggunakan aplikasi kesehatan fisik?	Pengguna/ <i>User</i>
2	Aplikasi kesehatan fisik apa yang Anda gunakan? Mengapa?	
3	Menurut Anda, fitur apa yang paling membantu dalam penggunaan aplikasi tersebut?	
4	Apa tantangan/masalah dalam menggunakan aplikasi tersebut?	
5	Apakah desain visual atau tampilan dari aplikasi yang digunakan saat ini sudah sesuai dengan kriteria Anda?	
6	Apa aspek dari aplikasi yang masih perlu ditambahkan/diperbaiki?	
7	Seberapa penting kemudahan penggunaan dalam sebuah aplikasi kesehatan fisik bagi Anda?	
8	Menurut Anda, bagaimana tampilan sebuah aplikasi kesehatan fisik yang baik dan menarik?	
9	Fitur apa yang Anda butuhkan/inginkan apabila dikembangkan sebuah aplikasi kesehatan fisik?	
10	Apakah Anda tertarik menggunakan aplikasi tersebut jika sudah sesuai dengan kriteria/kebutuhan Anda?	

Pertanyaan-pertanyaan yang disusun dan disajikan dalam Tabel 3.1 digunakan untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai perilaku serta ekspektasi pengguna terhadap aplikasi kesehatan fisik. Data yang diperoleh dari wawancara ini tidak hanya memberikan gambaran awal mengenai kondisi lapangan, tetapi juga membantu peneliti mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki atau dikembangkan. Oleh karena itu, hasil wawancara menjadi dasar utama dalam proses *brainstorming* pada tahap *ideation*, memastikan bahwa setiap ide dan konsep desain yang dikembangkan benar-benar mencerminkan kebutuhan dan permasalahan yang dialami pengguna.

3.1.2 Pemilihan Responden

Responden dalam penelitian ini dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pemilihan berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Teknik ini dipilih karena penelitian berfokus pada pengguna yang memiliki pengalaman dalam menggunakan aplikasi kesehatan atau aktivitas fisik, sehingga informasi yang diperoleh dapat lebih tepat dan komprehensif. Berikut merupakan kriteria responden yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 3.2. Kriteria Responden

Kriteria	Keterangan
Gender	Pria & Wanita
Umur	15-40 tahun
Pengalaman	<ul style="list-style-type: none"> - Pengguna <i>smartphone</i> - Pernah menggunakan aplikasi kesehatan fisik

Peneliti menyusun data demografi untuk menggambarkan karakteristik 10 calon pengguna yang didapatkan. Dalam proses pengumpulan data, ditemukan bahwa mayoritas responden memiliki latar belakang serta pola jawaban yang relatif serupa, sehingga tidak seluruh jawaban responden dicantumkan secara rinci. Data demografi berikut disajikan untuk memberikan gambaran umum mengenai profil pengguna yang terlibat dalam penelitian ini:



Rizky

Siswa

Profile

Age 16

Gender Male

Biography

Rizky adalah seorang siswa yang pernah menggunakan aplikasi kesehatan fisik bawaan perangkat, yaitu Apple Health, terutama untuk memantau jumlah langkah harian. Ia tidak mengalami kendala berarti selama penggunaan, tetapi merasa bahwa tampilan aplikasi masih kurang efektif karena menampilkan banyak informasi yang tidak penting. Rizky berharap fitur yang paling sering digunakan dapat ditampilkan pada urutan teratas agar lebih mudah diakses, serta tampilan visual yang lebih sederhana, minim teks, dan lebih to the point melalui grafik atau ikon. Ia membutuhkan fitur pemantauan langkah, pencatatan makanan, tanda vital, serta variasi latihan olahraga. Rizky sangat tertarik untuk menggunakan aplikasi aktivitas fisik yang dirancang sesuai kebutuhannya.



Zakky

Mahasiswa

Profile

Age 21

Gender Male

Biography

Zakky adalah seorang mahasiswa yang sedang aktif menggunakan aplikasi kesehatan fisik, yaitu Strava dan Fatsecret. Ia menggunakan Strava untuk mendukung hobi berlarnya, terutama untuk memantau jarak dan kecepatan, sementara Fatsecret digunakan untuk menghitung kalori makanan dan protein harian. Meskipun demikian, ia menghadapi beberapa tantangan, seperti data yang terkadang tidak akurat dan menu makanan pada Fatsecret yang dirasa kurang lengkap. Zakky menilai kemudahan penggunaan sangat penting dan menyukai tampilan aplikasi yang minimalis serta simpel agar enak digunakan. Ia menginginkan aplikasi yang fiturnya sesuai kebutuhan pengguna, seperti perhitungan langkah, pemantauan jam tidur, dan hitung kalori makanan.



Nanda

Personal Trainer

Profile

Age 27

Gender Female

Biography

Nanda adalah seorang Personal Trainer yang aktif menggunakan aplikasi kesehatan fisik, terutama aplikasi Health bawaan HP dan Strava. Ia menggunakan Health untuk kepraktisan melacak step harian dan Strava untuk analisis performa lari/bersepeda yang lebih mendalam. Tantangan yang ia hadapi adalah aplikasi Health yang kurang detail dalam analisis performa untuk olahraga spesifik. Selain itu, ia merasa tampilan aplikasi Health terkadang monoton dan kurang memiliki visualisasi data yang menarik untuk memotivasi. Nanda sangat mementingkan kemudahan penggunaan dan menginginkan tampilan yang bersih dengan visualisasi menarik (seperti grafik atau progress bar), serta fitur yang lebih fleksibel untuk olahraga lain seperti yoga atau latihan beban.





Gambar 3.2. Data Demografi 10 Responden

Data demografi tersebut menunjukkan bahwa 10 responden penelitian berasal dari kelompok usia dewasa muda yang aktif menggunakan aplikasi kesehatan fisik maupun kesehatan. Mayoritas responden merupakan mahasiswa dan pekerja muda yang terbiasa berinteraksi dengan aplikasi mobile dalam kehidupan sehari-hari. Variasi aplikasi yang digunakan oleh partisipan memberikan wawasan yang luas mengenai pengalaman nyata pengguna, sehingga informasi yang diperoleh dapat menjadi dasar yang kuat untuk menganalisis kebutuhan pengguna.

3.1.3 Data Hasil Wawancara

Setelah kuesioner wawancara selesai disusun, tahap berikutnya melibatkan pelaksanaan wawancara langsung dengan calon pengguna aplikasi kesehatan fisik. Wawancara ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi mendalam mengenai kebutuhan pengguna berdasarkan panduan wawancara yang telah dipersiapkan. Sebanyak sepuluh orang yang pernah menggunakan aplikasi serupa dilibatkan sebagai responden. Data yang berhasil dikumpulkan kemudian dianalisis lebih lanjut untuk mengungkap kebutuhan inti dan tantangan umum yang dijumpai dalam penggunaan aplikasi kesehatan fisik. Berikut merupakan rekapitulasi data hasil wawancara:

Tabel 3.3 Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah Anda pernah atau sedang menggunakan aplikasi kesehatan	Sebagian besar responden (8 dari 10) sedang menggunakan aplikasi kesehatan fisik.

	fisik?	
2	Aplikasi kesehatan fisik apa yang Anda gunakan?	<ul style="list-style-type: none"> - Sebagian besar menggunakan aplikasi bawaan perangkat seperti Samsung Health dan Apple Health karena praktis dan efisien. - Aplikasi lain yang digunakan adalah Strava untuk lari/bersepeda, FatSecret untuk kalori, Gym Workout untuk panduan latihan, Rise <i>Sleep</i> untuk memantau tidur, dan Flo untuk melacak siklus menstruasi.
3	Menurut Anda, fitur apa yang paling membantu dalam penggunaan aplikasi tersebut?	<ul style="list-style-type: none"> - Sebagian besar responden merasa fitur pemantauan atau pencatatan aktivitas dasar seperti jumlah langkah (<i>steps</i>), jarak & kecepatan lari, serta kalori yang terbakar adalah yang paling membantu. - Beberapa juga menyebutkan pemantauan detak jantung (<i>heart rate</i>), panduan gerakan olahraga, pelacakan tidur, dan pelacakan siklus menstruasi untuk pengguna perempuan.
4	Apa tantangan/masalah dalam menggunakan aplikasi tersebut?	<ul style="list-style-type: none"> - Sebagian responden mengeluhkan data yang terkadang tidak akurat, seperti pada perhitungan langkah dan jarak. - Tantangan lain yang sering muncul adalah fitur yang dianggap kurang lengkap atau mendalam, seperti variasi menu makanan untuk pelacakan kalori yang terbatas, minimnya analisis performa detail, dan kurangnya fitur untuk olahraga spesifik atau pelacakan siklus menstruasi. - Beberapa juga menyebutkan masalah pada tampilan, seperti desain yang kurang menarik dan navigasi yang terlalu rumit untuk pengguna pemula
5	Apakah desain visual atau tampilan dari aplikasi yang digunakan saat ini sudah sesuai dengan kriteria Anda?	Pendapat terbagi, namun sebagian besar merasa desain aplikasi yang mereka gunakan saat ini masih terlalu biasa, monoton, atau kurang menarik. Beberapa responden lainnya merasa sudah cukup sesuai.
6	Apa aspek dari aplikasi yang masih perlu ditambahkan/diperbaiki?	<ul style="list-style-type: none"> - Secara fungsional, penyempurnaan yang paling banyak disarankan adalah penambahan kelengkapan variasi makanan pada fitur pelacak kalori. - Responden juga menginginkan penambahan fitur untuk jenis olahraga yang lebih spesifik (latihan beban atau yoga) dan perbaikan pada fitur yang sudah ada, seperti pelacakan siklus menstruasi yang lebih mendalam.

		<ul style="list-style-type: none"> - Dari segi kemudahan penggunaan, perbaikan yang diinginkan meliputi penyederhanaan navigasi agar mudah dipahami pengguna pemula, penyesuaian tata letak agar fitur yang sering digunakan lebih mudah diakses, serta penggunaan jenis huruf (<i>font</i>) yang konsisten. - Ada pula saran untuk menambahkan elemen motivasi seperti umpan balik (<i>feedback</i>) saat target tercapai dan tampilan visual yang lebih menarik.
7	Seberapa penting kemudahan penggunaan dalam sebuah aplikasi kesehatan fisik bagi Anda?	Semua responden (10 dari 10) setuju bahwa kemudahan penggunaan (<i>user-friendly</i>) sangat penting karena aplikasi ini akan digunakan secara rutin atau setiap hari.
8	Menurut Anda, bagaimana tampilan sebuah aplikasi kesehatan fisik yang baik dan menarik?	Menurut responden, tampilan yang baik adalah yang sederhana, bersih, dan minimalis, serta tidak terlalu banyak tulisan. Penggunaan elemen visual yang menarik seperti ikon, ilustrasi, atau grafik lebih disukai untuk menyajikan data. Selain itu, pemilihan warna yang nyaman dipandang (baik cerah maupun lembut) dan jenis huruf (<i>font</i>) yang konsisten juga dianggap penting.
9	Fitur apa yang Anda butuhkan/inginkan apabila dikembangkan sebuah aplikasi aktivitas fisik?	<ul style="list-style-type: none"> - Secara garis besar, fitur yang paling diharapkan responden meliputi pemantauan atau pencatatan aktivitas dasar (langkah, detak jantung, kalori). - Beberapa responden juga mengharapkan fitur tambahan seperti pemantauan pola tidur dan pelacakan nutrisi. - Selain itu, ada kebutuhan akan fitur pelacakan khusus seperti siklus menstruasi yang menjadi keunggulan aplikasi seperti Flo.
10	Apakah Anda tertarik menggunakan aplikasi kesehatan fisik jika dirancang sesuai dengan kriteria/kebutuhan Anda?	Semua responden (10 dari 10) menyatakan sangat tertarik untuk menggunakan aplikasi aktivitas fisik baru jika dirancang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Berdasarkan tabel hasil wawancara 3.2, dapat disimpulkan bahwa pengguna memiliki kebutuhan yang jelas terhadap aplikasi kesehatan fisik yang berfokus pada fungsionalitas inti, kemudahan penggunaan, dan pengalaman visual yang memotivasi. Kebutuhan fungsional utama meliputi fitur pemantauan aktivitas dasar yang akurat seperti langkah, kalori, dan detak jantung, serta fitur yang lebih spesifik seperti pelacakan nutrisi dengan variasi makanan yang

lengkap, panduan untuk beragam jenis olahraga, dan pemantauan siklus menstruasi yang mendalam.

Dari sisi pengalaman pengguna, seluruh responden menekankan pentingnya antarmuka yang sederhana, minimalis, dan mudah dinavigasi, karena aplikasi ini digunakan setiap hari. Masalah utama yang sering dihadapi pada aplikasi yang ada saat ini adalah ketidakakuratan data, keterbatasan fitur, dan desain visual yang dianggap monoton atau kurang menarik. Oleh karena itu, terdapat peluang besar untuk mengembangkan sebuah aplikasi yang lebih personal dan berpusat pada pengguna, yang tidak hanya andal secara fungsional tetapi juga memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memotivasi pengguna untuk berkomitmen pada gaya hidup sehat.

3.1.4 Analisis Kebutuhan Pengguna

Penentuan kebutuhan sistem dan pengguna dalam penelitian ini didasarkan pada hasil studi literatur, analisis aplikasi pembandingan, dan wawancara mengenai aplikasi kesehatan digital. Dari wawancara, pengguna menginginkan pemantauan olahraga atau aktivitas fisik, pelacakan pola tidur, pelacakan kalori makanan, tanda vital, serta pelacakan menstruasi karena fitur-fitur tersebut paling relevan dengan kebutuhan harian dan belum sepenuhnya tersedia dalam aplikasi yang mereka gunakan. Analisis terhadap aplikasi lain, seperti Samsung Health, Apple Health, dan Strava, menunjukkan bahwa banyak fitur tidak terintegrasi dan navigasinya kurang sederhana, sehingga diperlukan aplikasi yang lebih ringkas dan mudah digunakan. Literatur juga menekankan pentingnya desain yang *user-friendly*, visual yang jelas, serta personalisasi kebutuhan kesehatan. Berdasarkan ketiga dasar tersebut, fitur-fitur utama dalam aplikasi dirumuskan untuk benar-benar menjawab kebutuhan pengguna secara praktis, akurat, dan mudah dipahami.

3.1.5 Analisis Aplikasi Pembandingan

Dalam tahap *Inspiration*, peneliti melakukan analisis aplikasi pembandingan untuk memahami bagaimana aplikasi kesehatan fisik yang sudah ada saat ini dirancang dan digunakan oleh masyarakat. Analisis ini dilakukan dengan mengidentifikasi fitur utama, kelebihan, kekurangan, serta pendekatan desain dari beberapa aplikasi serupa di kategori kesehatan dan aktivitas fisik.

Tabel 3.4. Aplikasi Pemanding

No.	Nama Aplikasi	Fitur Utama	Kelebihan	Kekurangan
1	Samsung Health	Pelacakan langkah, jarak, kalori, detak jantung, tidur, siklus menstruasi	Integrasi sensor HP dan akurat	Beberapa fitur kurang mendalam, navigasi cukup kompleks, dan tampilan terlalu polos
2	Apple Health	Aktivitas, nutrisi, tidur, siklus menstruasi	Navigasi intuitif	Beberapa tampilan dianggap terlalu padat pada halaman ringkasan dan terlalu banyak menu tambahan
3	Strava	Tracking olahraga dan komunitas	Tampilan modern dan visual data menarik	Banyak elemen visual dan menu yang dapat membingungkan pemula dan warna oranye dominan kadang dianggap terlalu kuat
4	FatSecret	Kalori makanan, jurnal diet	Database makanan lengkap dan penggunaan mudah	Desain terlihat kuno, terlalu banyak teks, membingungkan pengguna pemula, dan elemen visual kurang menarik.
5	Flo	Pelacakan siklus menstruasi	Visual halus, feminin, edukatif	Beberapa fitur premium dan membingungkan pengguna pemula

Berdasarkan analisis terhadap lima aplikasi serupa kesehatan fisik pada tabel 3.4 disimpulkan bahwa setiap aplikasi memiliki keunggulan tertentu dalam hal fungsionalitas, integrasi data, maupun rancangan visual. Namun demikian, terdapat sejumlah kekurangan yang konsisten ditemukan pada sebagian besar aplikasi pembandingan. Kekurangan tersebut meliputi tampilan antarmuka yang terlalu kompleks bagi pengguna pemula, visual yang kurang menarik atau justru terlalu padat, elemen teks yang berlebihan, serta navigasi yang membingungkan akibat banyaknya menu tambahan. Selain itu, beberapa aplikasi memiliki fitur yang kurang mendalam, terbatas pada platform tertentu, atau menempatkan fitur penting di halaman yang tidak mudah diakses. Temuan ini menjadi dasar penting untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna yang belum sepenuhnya terpenuhi oleh aplikasi yang ada.

3.2 Ideation

Setelah memahami berbagai permasalahan yang dihadapi pengguna pada fase *inspiration*, langkah selanjutnya adalah merancang solusi. Dalam tahap *ideation* ini, kuantitas ide sangatlah penting; semakin banyak ide yang terkumpul, semakin beragam pilihan solusi yang dapat dihasilkan untuk mengatasi kendala yang dialami pengguna. Kondisi ini pula yang mendasari pentingnya bagi peneliti untuk menempatkan diri sebagai calon pengguna. Bagi peneliti, tahap *ideation* ini berfungsi sebagai acuan utama dalam proses perancangan, di mana ide-ide mulai diwujudkan menjadi konsep solusi yang optimal dan merancang *prototype* temuan tersebut (Setiadi & Setiaji, 2020). Proses ini diawali dengan melakukan *brainstorming* untuk mengumpulkan berbagai ide dan masukan berdasarkan pada hasil observasi sebelumnya. Selanjutnya membuat *sitemap*, *user flow*, dan *low fidelity wireframe* aplikasi.

3.2.1 Brainstorming

Pada saat melakukan *brainstorming*, peneliti mengumpulkan berbagai macam ide. Ide-ide yang muncul akan menjadi pemahaman penting bagi peneliti, yang berfungsi sebagai referensi utama dalam mewujudkan konsep-konsep tersebut ke dalam bentuk nyata. Berikut adalah hasil dari proses *brainstorming* yang telah dilakukan serta *user flow* yang telah dirancang:

Tabel 3.5 Hasil *Brainstorming*

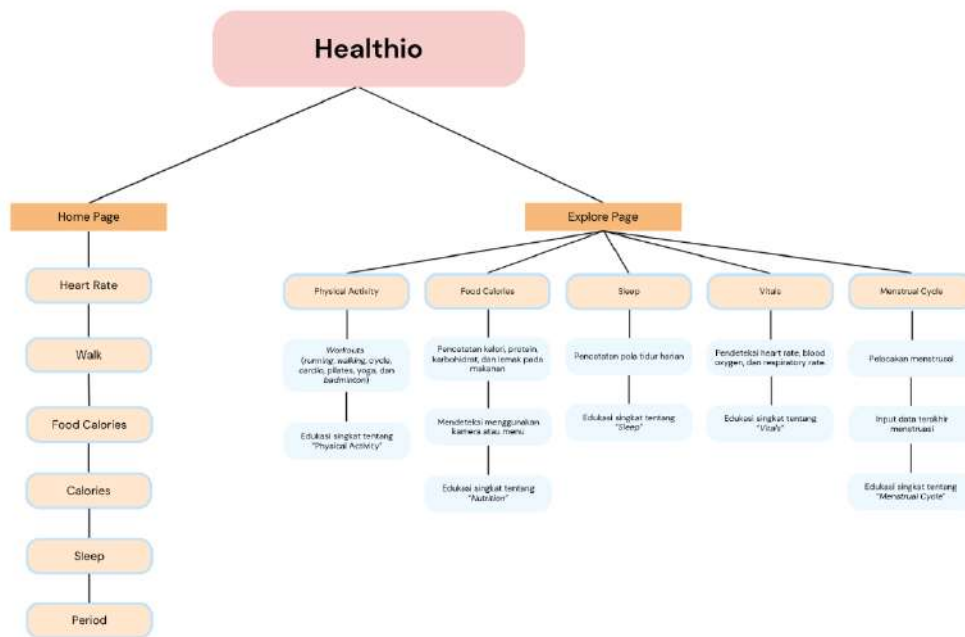
No.	Aspek	Hasil <i>Brainstorming</i>
1	Nama aplikasi	Aplikasi diberi nama Healthio. Gabungan kata <i>health</i> dan akhiran <i>-io</i> memberi kesan teknologi, relevan untuk aplikasi kesehatan digital yang praktis, mudah diingat, dan unisex.
2	Warna aplikasi	Menggunakan palet warna cerah untuk menciptakan nuansa aktif dan positif, sekaligus menjaga kenyamanan visual saat digunakan dalam jangka waktu lama. Warna dipilih untuk mendukung semangat beraktivitas tanpa terasa mencolok atau melelahkan mata.
3	Gaya desain UI	Gaya desain yang ingin dibuat adalah minimalis dan <i>clean</i> .
4	Struktur Fitur Utama	Aplikasi akan memiliki 5 fitur inti: Aktivitas Fisik, Kalori Makanan, Tidur, Kesehatan Organ Tubuh (<i>Vital</i>), dan Siklus Menstruasi (<i>Menstrual Cycle</i>).
5	Struktur Navigasi	Menggunakan sistem navigasi utama dengan dua bagian: <i>Home</i> untuk ringkasan data harian dan <i>Home</i> untuk mengakses kelima fitur utama.
6	<i>Personalize User</i>	Membuat alur pendaftaran yang meminta data dan preferensi

	<i>Experience</i>	awal pengguna untuk menyesuaikan target dan konten yang ditampilkan di dalam aplikasi.
7	Penyajian Data	Data akan disajikan dalam format yang mudah dibaca, yaitu kombinasi antara angka dan grafik visual.
8	Elemen Edukasi	Di setiap halaman fitur utama, akan ditambahkan bagian deskripsi singkat (misalnya, ' <i>About Physical Activity</i> ')

Berdasarkan *brainstorming* yang telah dilakukan, pemilihan fitur dalam aplikasi ini didasarkan pada relevansi kebutuhan pengguna yang ditemukan melalui studi literatur, analisis aplikasi perbandingan, serta wawancara. Fitur *Physical Activity*, *Sleep*, *Food Calories*, *Vitals*, dan *Menstrual Cycle* dipilih karena seluruhnya merupakan indikator kesehatan harian yang paling sering dipantau oleh pengguna aplikasi kesehatan modern. Studi literatur menunjukkan bahwa pemantauan olahraga atau aktivitas fisik, nutrisi, tidur, dan tanda vital berperan penting dalam menjaga kondisi tubuh secara menyeluruh, sedangkan wawancara mengungkapkan bahwa pengguna membutuhkan aplikasi yang mampu mengintegrasikan data kesehatan dalam satu platform. Selain itu, fitur pelacakan menstruasi ditambahkan karena mayoritas responden perempuan menyatakan perlunya pemantauan siklus sebagai bagian dari kesehatan reproduksi. Dengan demikian, setiap fitur yang dipilih memiliki dasar kebutuhan nyata dan memberikan nilai fungsional yang langsung bermanfaat bagi pengguna.

3.2.2 *Sitemap*

Sitemap disajikan dalam bentuk diagram agar memudahkan peneliti untuk mengonseptualisasikan dan memahami alur serta relasi antar halaman dalam aplikasi Healthio secara menyeluruh. Hasil dari penyusunan *sitemap* dapat dilihat pada Gambar 3.2.



Gambar 3.3 Sitemap Aplikasi

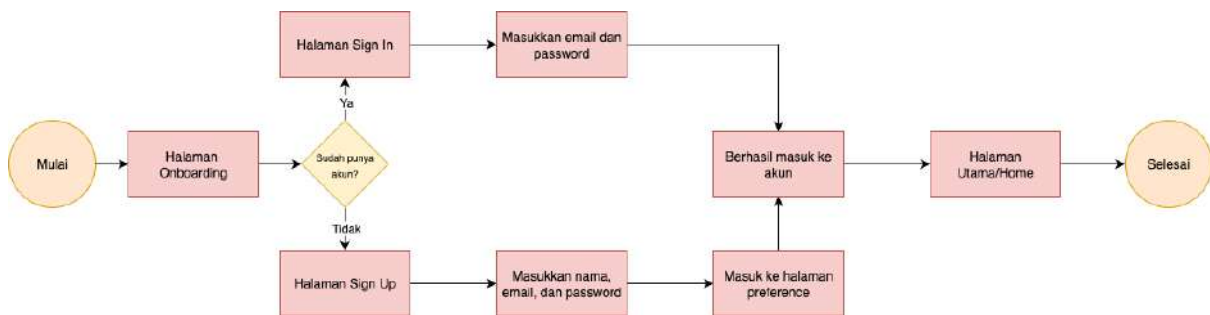
Sitemap pada Gambar 3.3 menunjukkan struktur utama aplikasi Healthio yang terbagi menjadi dua halaman inti, yaitu *Home Page* dan *Explore Page* berdasarkan dari hasil *brainstorming*. *Home Page* berfungsi menampilkan rangkuman cepat (*overview*) kondisi kesehatan pengguna, seperti *heart rate*, *walk*, *food calories*, *calories*, *sleep*, dan *menstrual cycle*. Sementara itu, *Explore Page* menyediakan akses menuju fitur-fitur kesehatan yang lebih detail, yaitu *Physical Activity*, *Food Calories*, *Sleep*, *Vitals*, dan *Menstrual Cycle*. Setiap fitur pada halaman *Explore* memiliki sub-informasi atau fungsi pendukung, seperti pencatatan data, deteksi otomatis, hingga edukasi singkat. Melalui *sitemap* ini, alur navigasi aplikasi dapat dipahami dengan jelas, menunjukkan bagaimana setiap halaman saling terhubung untuk membangun pengalaman penggunaan yang terstruktur dan mudah dipahami.

3.2.3 User Flow

User flow memiliki peran penting dalam menjelaskan langkah-langkah yang harus dilalui pengguna saat berinteraksi dengan sistem atau aplikasi untuk menyelesaikan suatu tugas atau mencapai tujuan tertentu. Untuk menggambarkan alur ini, peneliti memanfaatkan aplikasi *draw.io* sebagai alat visualisasi.

1. *User flow* halaman *Onboarding*, *Sign Up*, dan *Sign In*

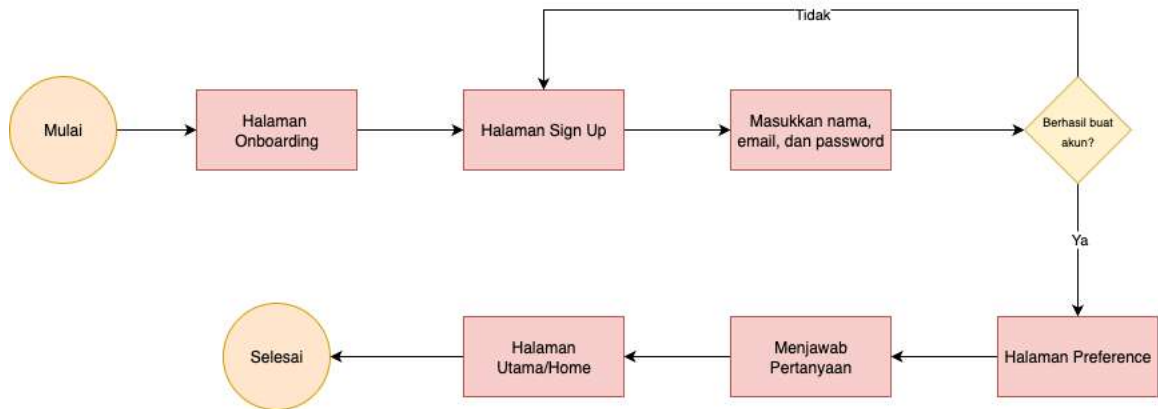
Alur pengguna pada Gambar 3.4 menggambarkan tahapan interaksi pengguna dengan aplikasi saat membuat akun baru atau masuk ke akun yang sudah terdaftar. Pengguna baru mengikuti proses ‘*Sign Up*’, yaitu dengan mengisi data yang diperlukan seperti nama, email, dan kata sandi, sebelum akhirnya diarahkan ke halaman *preference*. Sementara itu, pengguna yang sudah terdaftar akan menggunakan alur ‘*Sign In*’ dengan memasukkan email dan kata sandi untuk langsung mengakses halaman utama aplikasi.



Gambar 3.4 *User flow* Halaman *Onboarding*, *Sign Up*, dan *Sign In*

2. *User flow* halaman *Preference*

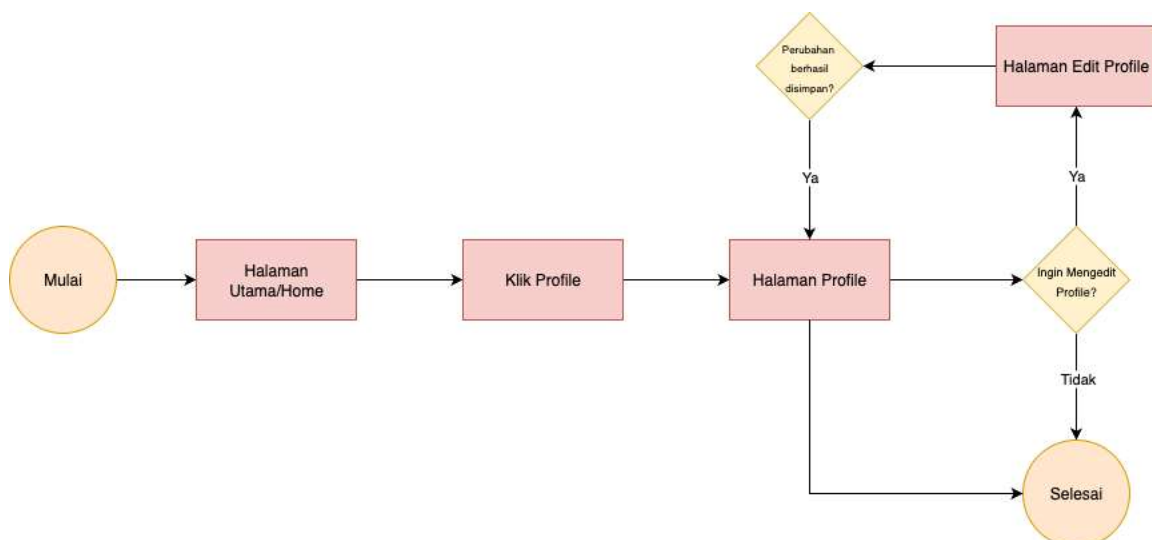
User flow pada Gambar 3.5 merupakan alur yang akan dilalui pengguna setelah berhasil mendaftar untuk pertama kalinya. Halaman *preference* ini digunakan untuk mengumpulkan informasi dasar mengenai pengguna, seperti jenis kelamin, usia, berat, tinggi badan, tujuan (*goal*), dan olahraga yang disukai pengguna. Pengguna cukup menjawab serangkaian pertanyaan yang ada dengan jujur, sesuai dengan kondisi pribadi mereka.



Gambar 3.5 *User flow* Halaman *Preference*

3. *User flow* halaman *Profile*

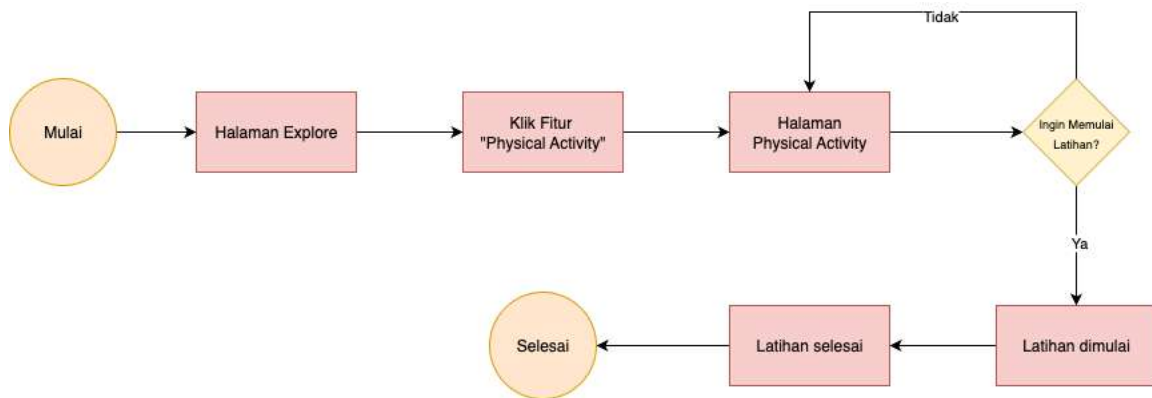
User flow pada Gambar 3.6 merupakan alur interaksi pengguna pada halaman *Profile* yang terdapat pada halaman *Home* dan *Explore*, yang berfungsi sebagai pusat kontrol dan informasi personal dalam aplikasi. Pengguna dapat memilih "Edit" untuk memperbarui informasi personal mereka. Menu '*History*' menyediakan akses ke dua sub-menu, yaitu '*Achievement*' untuk melihat pencapaian dan '*Activity History*' untuk riwayat aktivitas. Selain itu, pengguna dapat mengelola preferensi pemberitahuan melalui menu '*Notification*', mencari bantuan pada menu '*More*', dan yang terakhir, dapat keluar dari akun mereka melalui opsi '*Logout*'.



Gambar 3.6 *User flow* Halaman *Profile*

4. *User flow* halaman fitur *Physical Activity*

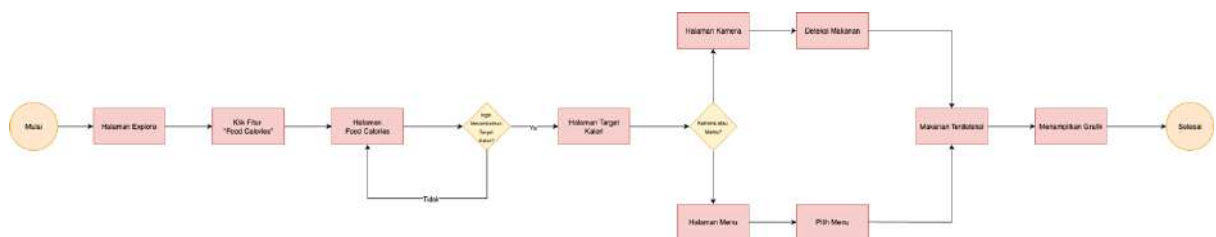
User flow pada Gambar 3.7 merupakan alur interaksi pengguna saat mengakses fitur utama *Physical Activity*, yang dirancang untuk memfasilitasi dan mencatat berbagai jenis aktivitas fisik. Dari halaman ini, pengguna disajikan dengan beberapa pilihan olahraga yang terorganisir dengan jelas, seperti *Running*, *Walking*, *Cycle*, *Cardio*, *Pilates*, *Yoga*, dan *Badminton*. Pengguna dapat memilih salah satu dari jenis aktivitas tersebut untuk memulai sesi latihan. Setelah memilih, aplikasi akan masuk ke mode pelacakan khusus untuk aktivitas tersebut, yang akan mencatat metrik seperti durasi, jarak, kalori yang terbakar, dan detak jantung hingga sesi latihan selesai.



Gambar 3.7 *User flow* Halaman fitur *Physical Activity*

5. *User flow* halaman fitur *Food Calories*

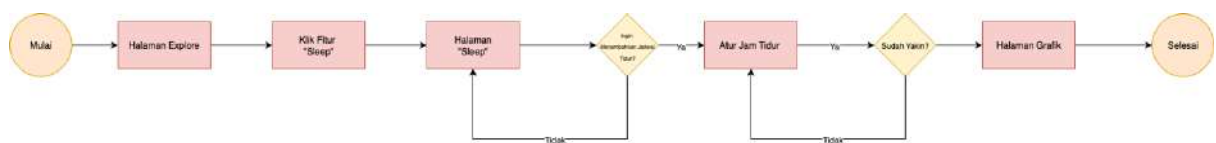
User flow pada Gambar 3.8 merupakan alur interaksi pengguna saat menggunakan fitur *Food Calories*, yang bertujuan untuk mempermudah pencatatan asupan nutrisi harian dan mingguan. Pengguna memiliki dua cara utama untuk memasukkan data makanan: menggunakan kamera untuk memindai dan secara otomatis mendeteksi makanan, atau menggunakan daftar menu makanan yang tersedia secara manual. Setelah makanan dicatat, sistem akan secara otomatis memperbarui grafik visual yang menampilkan total asupan kalori, protein, gula, dan lemak.



Gambar 3.8 *User flow* Halaman fitur *Food Calories*

6. *User flow* halaman fitur *Sleep*

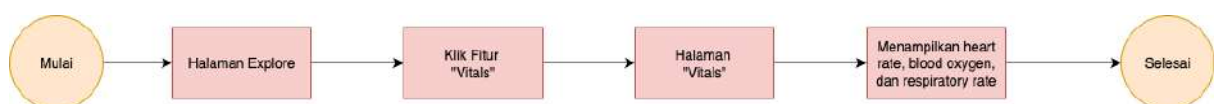
User flow pada Gambar 3.9 merupakan alur interaksi pengguna saat mengakses fitur *Sleep*, yang dirancang untuk membantu memantau dan mengatur pola tidur. Halaman ini secara utama menampilkan grafik visual yang merepresentasikan kualitas dan durasi tidur pengguna pada malam sebelumnya. Selain itu, terdapat tombol ‘*Add Schedule*’ yang menjadi aksi utama bagi pengguna. Dengan menekan tombol ini, pengguna dapat mengatur atau mengubah jadwal tidur mereka, seperti menentukan waktu tidur dan waktu bangun yang diinginkan.



Gambar 3.9 *User flow* Halaman fitur *Sleep*

7. *User flow* halaman fitur *Vitals*

User flow pada Gambar 3.10 merupakan alur interaksi pengguna saat mengakses fitur *Vitals*, yang berfungsi sebagai dasbor untuk memantau data kesehatan vital tubuh. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat ringkasan dari tiga metrik kesehatan utama: Detak Jantung (*Heart Rate*), Oksigen Darah (*Blood Oxygen*), dan Tingkat Pernapasan (*Respiratory Rate*).



Gambar 3.10 *User flow* Halaman fitur *Vitals*

8. *User flow* halaman fitur *Female Health Tracking*

User flow pada Gambar 3.11 merupakan alur interaksi pengguna saat menggunakan fitur *Female Health Tracking*, yang dirancang khusus untuk membantu pengguna wanita memantau siklus menstruasi mereka. Aksi utama pada halaman ini adalah tombol ‘*Add Data*’. Saat pengguna menekan tombol ini, mereka akan diarahkan untuk memasukkan tanggal hari pertama menstruasi terakhir sampai hari terakhir (*last menstruation*)



Gambar 3.11 *User flow* Halaman fitur *Female Health Tracking*

3.2.4 *Low Fidelity Wireframe*

Konsep-konsep yang telah dihasilkan diimplementasikan dalam bentuk sketsa awal atau *wireframe*. *Wireframe* bertujuan sebagai struktur dasar dan tata letak elemen sebelum desain halaman antarmuka aplikasi dibuat (Hartawan, 2022). *Wireframe* pada dasarnya merupakan susunan kotak-kotak atau persegi yang disusun sedemikian rupa untuk mewakili elemen-elemen seperti gambar atau teks dalam sebuah rancangan (Muli, 2021). *Low Fidelity Wireframe* adalah tahap paling dasar dalam perancangan *prototype* karena desainnya masih berupa sketsa awal. *Low Fidelity Wireframe* yang telah dibuat akan menjadi acuan atau panduan awal bagi desainer untuk memudahkan proses pembuatan *high fidelity wireframe*. Berikut merupakan hasil dari *low fidelity wireframe* perancangan aplikasi Healhtio.





Gambar 3.12 *Low Fidelity Wireframe* Aplikasi

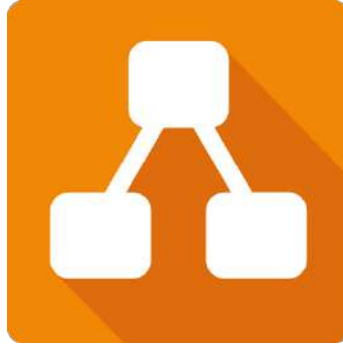
Low fidelity wireframe pada Gambar 3.12 menunjukkan rancangan awal antarmuka aplikasi Healthio yang masih berupa sketsa sederhana. *Wireframe* ini menampilkan struktur dasar tiap halaman utama tanpa detail visual atau elemen desain final. Setiap halaman digambarkan menggunakan bentuk-bentuk dasar seperti kotak dan garis untuk merepresentasikan posisi gambar, tombol, grafik, dan informasi teks. Melalui *wireframe* ini, peneliti dapat memvalidasi tata letak, alur navigasi, serta fungsi utama aplikasi sebelum melanjutkan ke tahap *high fidelity design*. Dengan demikian, Gambar 3.12 menjadi acuan penting dalam memastikan rancangan awal sesuai kebutuhan pengguna dan tujuan aplikasi.

3.2.5 Alat Bantu Design (*Design Tools*)

Dalam proses perancangan UI/UX aplikasi kesehatan fisik dengan pendekatan *Human Centered Design*, pemilihan alat bantu desain yang tepat juga penting untuk mendukung tahapan desain agar dapat terlaksana dengan efisien dan efektif. *Tools* ini digunakan untuk membantu proses visualisasi ide, pembuatan diagram alur, hingga perancangan tampilan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Adapun alat bantu desain yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

a. Draw.io

Draw.io adalah aplikasi berbasis web yang berfungsi untuk membuat beragam jenis diagram. Dalam penelitian ini, Draw.io dimanfaatkan oleh peneliti untuk merancang desain User Flow yang diperlukan dalam proses penelitian. Draw.io dapat diakses melalui <https://app.diagrams.net/>.



Gambar 3.13 Logo Draw.io

b. Figma

Figma ialah *tools* atau alat desain grafis yang dipakai untuk membuat *prototype* aplikasi terutama desain UI/UX maupun berbagai jenis desain lainnya. Dalam penelitian ini, figma digunakan untuk merancang *prototype* dan desain UI/UX aplikasi kesehatan fisik. Figma dapat diakses atau diunduh melalui <https://www.figma.com/>.



Gambar 3.14 Logo Figma

c. Canva

Canva merupakan sebuah platform desain grafis yang berbasis di web yang dirancang untuk membantu pengguna dalam membuat berbagai jenis karya visual secara mudah dan praktis. Canva menyediakan berbagai template siap pakai yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, seperti untuk membuat poster, brosur, pamflet, presentasi, infografis, hingga konten media sosial. Dengan sistem drag and drop, pengguna dapat menata elemen-elemen desain seperti gambar, ikon, teks, dan bentuk dengan cara yang sederhana. Dalam penelitian ini, canva digunakan sebagai alat bantu dalam pembuatan *sitemap* aplikasi. Selain

itu, Canva dapat digunakan melalui perangkat desktop maupun situs resminya pada <https://www.canva.com/>.



Gambar 3.15 Logo Canva

d. Iconify

Iconify adalah sebuah plugin (atau alat bantu) yang berfungsi sebagai perpustakaan yang menyediakan beragam ikon untuk kebutuhan desain. Dalam penelitian ini, iconify digunakan untuk mempercepat proses pencarian dan penggunaan ikon yang berkualitas tinggi dan konsisten. Iconify dapat diakses melalui <https://iconify.design/>.



Gambar 3.16 Logo Iconify

e. Storyset

Storyset adalah sebuah *platform online* yang menawarkan koleksi ilustrasi gratis yang dapat dikustomisasi sesuai kebutuhan. Ilustrasi ini sangat berguna untuk berbagai keperluan desain, mulai dari presentasi hingga pengembangan aplikasi dan situs web. Dalam penelitian ini, storyset dimanfaatkan untuk memperoleh elemen visual yang berfungsi memperkaya

tampilan antarmuka dan menciptakan pengalaman pengguna yang lebih ramah dan menarik secara visual. Storyset dapat diakses melalui <https://storyset.com/>.



Gambar 3.17 Logo Storyset

f. Flaticon

Flaticon adalah sebuah platform digital yang menyediakan koleksi ikon vektor dalam berbagai format, seperti PNG, SVG, dan EPS. Ikon-ikon tersebut dapat digunakan baik secara gratis maupun melalui lisensi berbayar. Dalam penelitian ini, Flaticon digunakan sebagai sumber utama untuk memperoleh berbagai macam ikon vektor yang dibutuhkan dalam UI aplikasi Healthio. Platform ini dipilih karena menyediakan jutaan ikon dalam berbagai gaya, seperti *flat*, *lineal*, dan *solid color*. Flaticon dapat diakses melalui <https://www.flaticon.com/>.

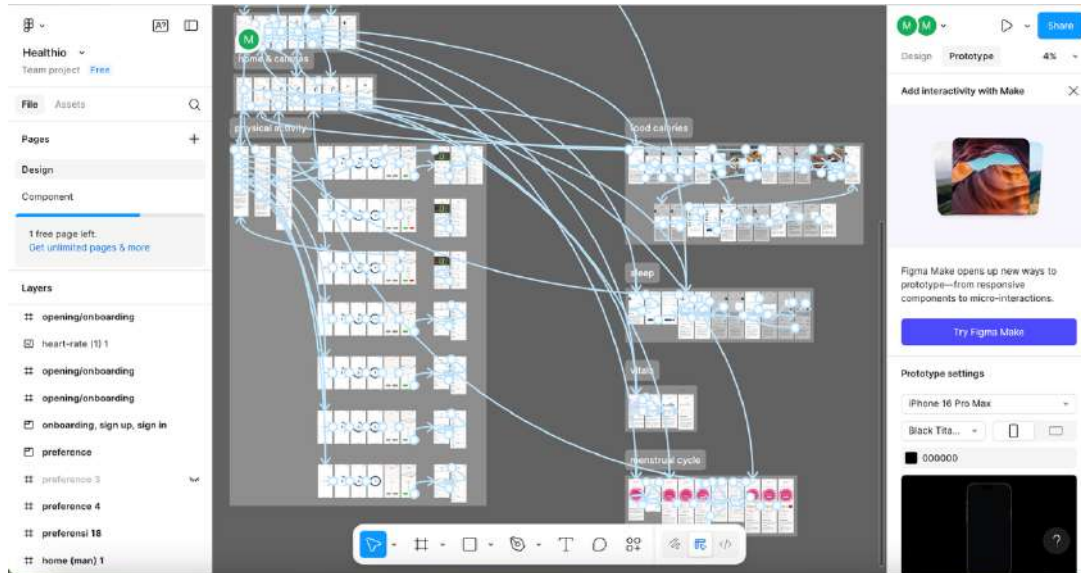


Gambar 3.18 Logo Flaticon

3.3 *Implementation*

Pada tahap *implementation*, peneliti akan mendapatkan umpan balik dari pengguna sebagai validasi terakhir untuk memastikan desain yang tepat menghasilkan produk yang sesuai dengan pengguna di dunia nyata (Lichas dkk., 2023). Setelah melewati seluruh tahapan dan menerapkan pembaruan, penulis akan mengumpulkan dan menganalisis masukan yang diberikan sebagai umpan balik. Proses ini bertujuan untuk menemukan solusi atas

permasalahan yang masih ada. Berikut adalah gambar rancangan *prototype* alur navigasi aplikasi yang akan diuji dalam sesi *usability testing*:



Gambar 3.19 Rancangan *Prototype* Alur Navigasi Aplikasi

Prototype yang ditampilkan pada Gambar 3.19 merupakan rancangan alur navigasi aplikasi yang disusun sebagai dasar untuk memperoleh umpan balik awal dari pengguna sebelum dilakukan *usability testing*. Melalui rancangan *prototype* ini, pengguna diminta menilai kesesuaian alur, tampilan, dan kemudahan navigasi, sehingga masukan yang diberikan dapat digunakan untuk memperbaiki desain. Setelah itu, versi yang telah diperbarui akan diuji kembali dalam sesi *usability testing*.

3.3.1 *System Usability Scale*

Pengujian *usability* dalam penelitian ini menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Pengujian dilakukan dengan melibatkan sejumlah responden yang sesuai dengan target pengguna aplikasi kesehatan fisik, yaitu individu yang memiliki minat terhadap aktivitas kesehatan dan kebugaran. Prosedur pengujian dimulai dengan meminta responden untuk menggunakan UI/UX aplikasi kesehatan fisik yang telah dibuat. Setelah mencoba aplikasi, responden diminta untuk mengisi kuesioner SUS yang terdiri dari sepuluh pertanyaan dengan skala Likert lima poin. Berikut skala Likert yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 3.6 Skala Likert yang Digunakan

Skor	Jawaban
1	Sangat Tidak Setuju (STS)
2	Tidak Setuju (TS)
3	Netral/Biasa (N)
4	Setuju (S)
5	Sangat Setuju (SS)

Skala Likert digunakan karena mampu menggambarkan tingkat persepsi responden secara kuantitatif. Setiap skor yang diberikan responden menunjukkan tingkat persetujuan terhadap pernyataan dalam kuesioner, sehingga peneliti dapat menilai sejauh mana pengguna merasa antarmuka aplikasi mudah digunakan. Skala Likert 1–5 dipilih karena sederhana, mudah dipahami oleh responden, dan mampu memberikan data yang stabil tanpa menimbulkan kebingungan seperti pada skala dengan rentang yang lebih besar (Kosim et al., 2022). Skala ini juga menyediakan titik tengah sebagai pilihan netral, sehingga responden yang tidak memiliki pendapat ekstrem tetap dapat menjawab secara objektif. Selain itu, skala 1–5 merupakan standar yang umum digunakan dalam instrumen pengukuran *usability* seperti *System Usability Scale* (SUS), sehingga memudahkan proses analisis dan interpretasi data. Rentang lima pilihan ini dianggap ideal karena cukup representatif untuk menangkap variasi persepsi responden sekaligus tetap efisien saat digunakan dalam penelitian pendidikan dan pengalaman pengguna. Dengan cara ini, skala Likert membantu dalam mengukur sikap, pendapat, serta persepsi pengguna terhadap aspek *usability* dan tampilan dari desain yang dibuat. Adapun pernyataan-pernyataan yang digunakan dalam SUS:

Tabel 3.7 Pernyataan *System Usability Scale*

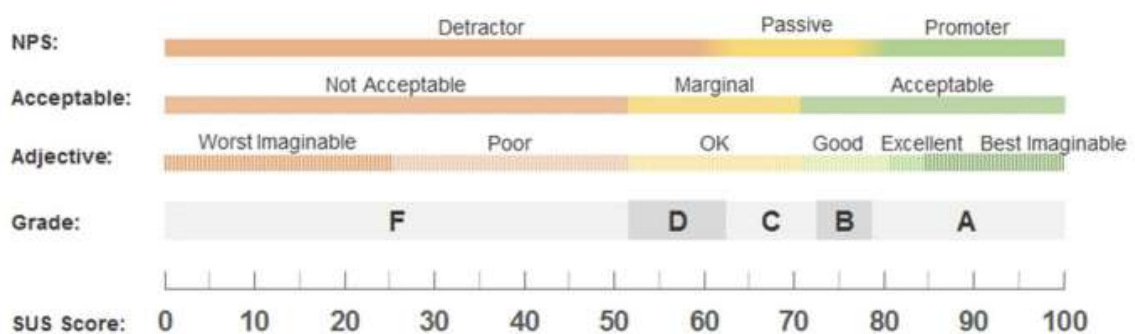
1	Saya merasa tertarik untuk terus menggunakan aplikasi Healthio secara rutin.
2	Saya merasa aplikasi Healthio terlalu rumit untuk digunakan.
3	Saya merasa aplikasi Healthio mudah dipelajari dan digunakan sejak pertama kali.
4	Saya merasa membutuhkan bantuan teknis untuk bisa menggunakan aplikasi Healthio.
5	Saya merasa fitur-fitur di Healthio terasa terintegrasi dengan baik.
6	Saya merasa ada ketidakkonsistenan navigasi atau tampilan dalam Healthio.

7	Saya yakin banyak orang bisa memahami cara menggunakan Healthio dengan cepat.
8	Saya merasa menjelajahi fitur di Healthio cukup membingungkan.
9	Saya merasa percaya diri saat mencoba fitur-fitur di Healthio.
10	Saya merasa harus mempelajari banyak hal sebelum bisa menggunakan Healthio dengan lancar.

Pernyataan pada tabel 3.7 disusun dengan pernyataan bernomor ganjil merupakan pertanyaan positif dan pertanyaan bernomor genap merupakan pernyataan negatif. Perhitungan skor pada pernyataan bernomor ganjil dilakukan pengurangan sebanyak 1, sedangkan untuk pernyataan positif perhitungan skor dilakukan dengan 5 dikurangi skor jawaban responden. Berikut perhitungan skor SUS yang akan digunakan dalam pengujian ini:

$$\text{Skor SUS} = ((P1 - 1) + (5 - P2) + (P3 - 1) + (5 - P4) + (P5 - 1) + (5 - P6) + (P7 - 1) + (5 - P8) + (P9 - 1) + (5 - P10)) * 2.5$$

Data kuesioner yang terkumpul kemudian diolah dengan metode perhitungan SUS sehingga diperoleh skor *usability* responden. Hasil akhir berupa skor rata-rata yang digunakan sebagai dasar penilaian tingkat usability aplikasi. Berikut interpretasi hasil skor SUS:



Gambar 3.20 Interpretasi Hasil Skor SUS

Pada Gambar 3.20, *usability* aplikasi dapat dikategorikan baik atau masuk dalam kategori *acceptable* ketika skor rata-rata yang diperoleh melebihi angka 68 (Hidayat dkk., 2022). Nilai tersebut menunjukkan bahwa aplikasi mampu memenuhi aspek kemudahan penggunaan, kejelasan tampilan, serta kenyamanan interaksi pengguna secara keseluruhan. Indikator keberhasilan utama dari penelitian akan tercermin pada skor akhir rata-rata SUS. Semakin

tinggi skor yang Anda dapatkan (misalnya di atas 80), semakin kuat bukti bahwa desain Anda telah mencapai tujuan yang ditetapkan. Dengan demikian, pencapaian skor di atas ambang batas ini menandakan bahwa aplikasi tidak hanya berfungsi dengan baik, tetapi juga dapat diterima oleh pengguna dalam mendukung penggunaan yang diharapkan.

Selain itu, pernyataan-pernyataan dalam kuesioner SUS disusun berdasarkan indikator keberhasilan penelitian. Indikator keberhasilan ini diturunkan dari tujuan utama penelitian, yaitu merancang desain UI/UX yang mudah digunakan, fungsional, menarik, serta memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna. Oleh karena itu, setiap pertanyaan dalam SUS tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur kepuasan pengguna, tetapi juga merepresentasikan sejauh mana tujuan perancangan UI/UX tersebut telah tercapai melalui hasil evaluasi pengguna. Adapun indikator keberhasilan pada penelitian ini:

Tabel 3.8 Keterkaitan Tujuan Penelitian dengan Indikator pada Kuesioner SUS

No	Indikator Keberhasilan	Pernyataan	
1	Mudah digunakan	P3	Pernyataan ini secara langsung mengukur persepsi kemudahan penggunaan (<i>usability</i>).
		P4	Skor rendah di sini menunjukkan pengguna tidak membutuhkan bantuan teknis, sehingga aplikasi dianggap intuitif dan mudah dipahami.
		P7	Mengukur seberapa intuitif dan cepat aplikasi dipelajari (<i>learnability</i>).
		P8	Skor rendah di sini berarti pengguna tidak merasa repot, yang menandakan kemudahan penggunaan.
		P10	Skor rendah menunjukkan pengguna tidak butuh usaha besar untuk memulai, artinya aplikasi intuitif.
2	Fungsional	P5	Pernyataan ini langsung menilai apakah fitur-fitur yang dirancang dapat bekerja sama dengan baik.
		P2	Skor rendah menunjukkan alur dan fitur tidak membingungkan, menandakan fungsionalitas yang baik.
		P6	Skor rendah berarti desain sudah konsisten, yang merupakan pilar utama aplikasi yang fungsional.

3	Menarik dan Menyenangkan	P1	Keinginan untuk menggunakan kembali adalah indikator kuat bahwa pengalaman pengguna positif dan menarik.
		P9	Rasa percaya diri mencerminkan pengalaman pengguna yang nyaman dan menyenangkan secara keseluruhan.

Dengan hubungan yang jelas antara pernyataan dalam kuesioner SUS dan indikator keberhasilan tersebut, peneliti mendapatkan pengukuran yang mengacu pada indikator keberhasilan yang jelas dalam kuesioner SUS memberikan nilai tambah pada penelitian ini, karena menambah validitas data, memperkuat analisis, dan meningkatkan akurasi dalam menilai capaian tujuan perancangan UI/UX aplikasi kesehatan fisik.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah semua tahapan dalam metode *Human Centered Design* selesai disusun, mulai dari fase *inspiration*, *ideation*, hingga *implementation*, diperoleh hasil dari setiap tahapan tersebut. Dalam proses perancangan solusi desain untuk aplikasi kesehatan fisik, penulis menggunakan *tools* Figma sebagai *platform* utamanya.

4.1 Hasil Rancangan *High Fidelity Wireframe* Pertama

High Fidelity Wireframe merupakan tahap lanjutan dari *Low Fidelity Wireframe* yang menggunakan tingkat tinggi detail lebih tinggi dengan fokus visualisasi akhir aplikasi. Tingkat detail yang lebih tinggi digunakan dalam pembuatan desain aplikasi atau situs web. Hal ini mencakup komponen visual dan interaksi yang dirancang agar sangat mirip dengan produk akhir. Pada tahap ini, elemen-elemen seperti jenis huruf, warna, gambar, dan ikon ditambahkan untuk menciptakan gambaran yang lebih realistis. Tujuannya adalah untuk menunjukkan secara visual bagaimana aplikasi tersebut akan terlihat dan berfungsi saat sudah selesai.

4.1.1 Halaman *Onboarding*

Halaman *Onboarding* pada Gambar 4.1 merupakan tampilan pertama yang akan dilihat pengguna saat membuka aplikasi. Pada bagian atas layar, terdapat logo aplikasi yang terdiri dari garis denyut nadi (EKG) yang diakhiri dengan dua simbol hati, merepresentasikan fokus aplikasi pada kesehatan dan aktivitas fisik. Di bawah logo, nama aplikasi, Healthio, ditampilkan dengan jelas, diikuti oleh deskripsi singkat, '*Physical Activity App*', yang langsung menginformasikan fungsi utama aplikasi kepada pengguna. Penggunaan warna ungu pada logo dan tombol-tombol utama berfungsi sebagai identitas visual aplikasi

Fokus utama halaman ini adalah untuk mengarahkan pengguna ke langkah selanjutnya. Terdapat dua tombol interaksi utama yang disusun secara vertikal di bagian tengah layer yaitu '*Sign In*' dan '*Sign Up*'.

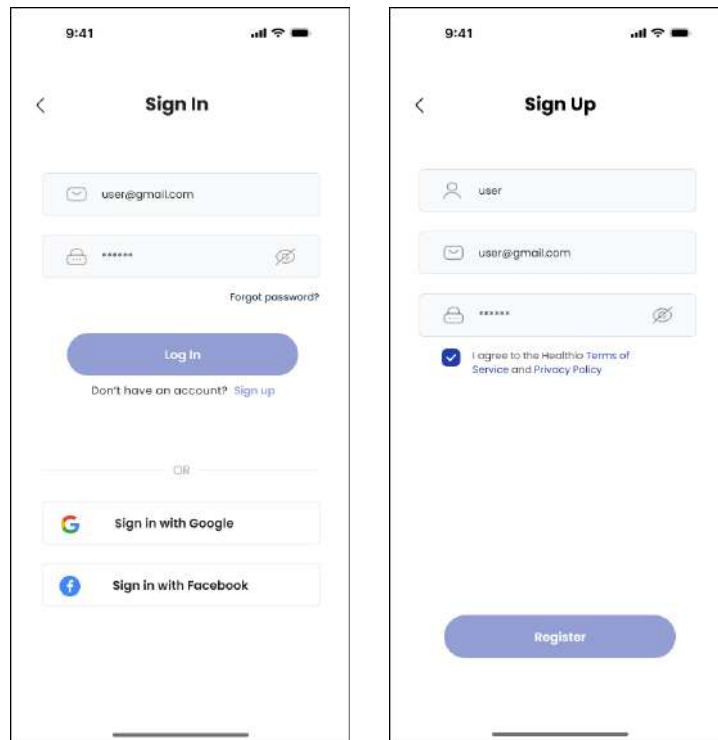


Gambar 4.1 Halaman *Onboarding* (Pertama)

4.1.2 Halaman *Sign In* dan *Sign Up*

Setelah melewati halaman *Onboarding*, pengguna akan diarahkan ke halaman *Sign In* atau *Sign Up* pada Gambar 4.2. Pada halaman *Sign In*, pengguna dapat memasukkan email dan kata sandi mereka. Terdapat juga opsi '*Forgot password*' untuk membantu pengguna yang lupa detail akunnya. Untuk memudahkan proses, aplikasi ini menyediakan opsi masuk alternatif menggunakan akun Google atau Facebook, yang ditampilkan dengan ikon yang familiar untuk mempercepat proses masuk.

Pada halaman *Sign Up*, pengguna diminta untuk mengisi nama pengguna, email, dan kata sandi. Terdapat kotak centang kecil yang bertuliskan '*I agree to the Healthio Terms of Service and Privacy Policy*' untuk memastikan pengguna menyetujui syarat dan ketentuan sebelum mendaftar. Setelah semua data terisi, pengguna dapat menekan tombol '*Register*'.



Gambar 4.2 Halaman *Sign In* dan *Sign Up* (Pertama)

4.1.3 Halaman *Preference*

Setelah berhasil mendaftar, pengguna akan langsung diarahkan ke halaman *Preference* pada Gambar 4.3. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan data dasar yang diperlukan agar aplikasi dapat memberikan rekomendasi aktivitas dan pelacakan yang lebih personal. Halaman ini dirancang dalam format langkah demi langkah, dimulai dengan pertanyaan tentang *gender*, usia, berat badan, dan tinggi badan. Setiap pertanyaan disajikan dalam satu layar terpisah dengan desain minimalis.

Selanjutnya, pengguna akan diminta untuk memasukkan informasi penting lainnya, seperti durasi tidur harian, tujuan kesehatan, dan jenis olahraga yang disukai. Sementara itu, halaman olahraga menyediakan berbagai ikon yang mewakili jenis olahraga berbeda seperti lari, sepeda, atau yoga. Pengguna dapat memilih lebih dari satu olahraga yang mereka sukai. Setelah semua preferensi diisi, aplikasi akan memproses data ini dan mengarahkan pengguna ke halaman utama (*home*).



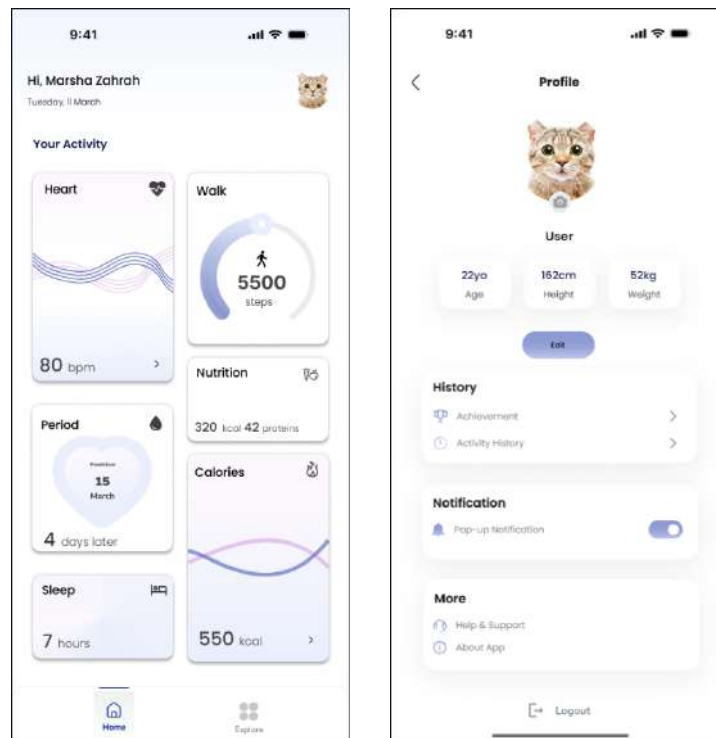
Gambar 4.3 Halaman *Preference* (Pertama)

4.1.4 Halaman *Home* dan *Profile*

Setelah pengguna menyelesaikan pengaturan preferensi, mereka akan diarahkan ke halaman *Home* pada Gambar 4.4. Halaman ini dirancang untuk memberikan ringkasan visual dari aktivitas fisik pengguna dalam satu hari. Di bagian atas, terdapat sapaan personal seperti ‘Hi, User’ yang membuat pengguna merasa lebih terhubung dengan aplikasi. Bagian tengah menampilkan pencapaian utama, seperti jumlah langkah harian, detak jantung, jarak tempuh, dan kalori yang terbakar, disajikan dalam bentuk kartu-kartu yang mudah dibaca. Setiap kartu menggunakan ikon yang relevan, seperti ikon hati untuk detak jantung atau ikon kaki untuk jumlah langkah, yang memperkaya pengalaman visual.

Sementara itu, halaman *Profile* dapat diakses dari halaman *Home*. Halaman ini berfungsi sebagai pusat kontrol akun pengguna. Di bagian atas, ditampilkan foto profil dan nama pengguna. Di bawahnya, terdapat ringkasan informasi personal seperti tinggi badan, berat

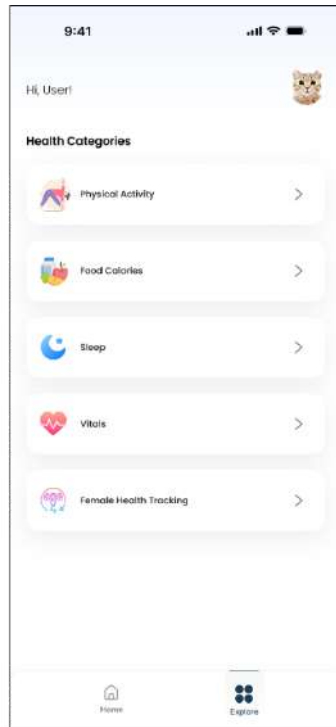
badan, dan usia yang telah diinput sebelumnya. Bagian ini juga memuat menu-menu penting seperti *History* dan *Notification*. Pada bagian bawah, terdapat opsi untuk *About*, *Help Support*, dan *Logout*, yang memberikan pengguna kontrol penuh atas akun mereka dan akses ke bantuan yang diperlukan.



Gambar 4.4 Halaman *Home* dan *Profile* (Pertama)

4.1.5 Halaman *Explore*

Halaman *Home* pada Gambar 4.5 berfungsi sebagai pusat navigasi untuk menjelajahi berbagai fitur utama aplikasi. Di bagian atas kanan, *Profile* juga dapat diakses pada halaman ini. Halaman ini menampilkan berbagai kategori kesehatan yang dapat diakses pengguna. Setiap kategori disajikan dalam bentuk daftar yang rapi, lengkap dengan judul dan ikon yang relevan, memudahkan pengguna untuk menemukan fitur yang mereka butuhkan. Beberapa kategori yang tersedia antara lain *Physical Activity* untuk melacak serta mencatat gerakan dan olahraga, *Food Calories* untuk memantau asupan makanan, *Sleep* untuk memantau kualitas tidur, *Vitals* untuk mencatat data vital tubuh, serta *Female Health Tracking* yang menyediakan fitur khusus untuk kesehatan wanita. Halaman ini memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah mengakses dan memanfaatkan seluruh fungsionalitas yang ditawarkan aplikasi untuk mengelola kesehatan mereka secara komprehensif.

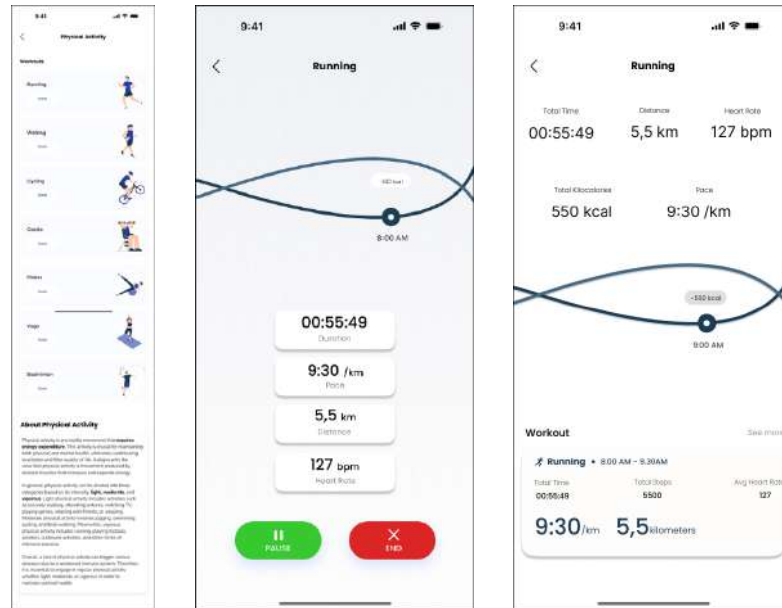


Gambar 4.5 Halaman *Explore* (Pertama)

4.1.6 Halaman *Physical Activity*

Halaman *Physical Activity* pada Gambar 4.6 menyediakan fitur untuk melacak berbagai jenis aktivitas fisik. Tampilan utamanya menampilkan daftar aktivitas yang dapat dipilih, seperti *Running*, *Walking*, *Cycling*, *Cardio*, *Pilates*, *Yoga*, dan *Badminton*. Setiap aktivitas dilengkapi dengan ilustrasi sederhana, memudahkan pengguna untuk memilih jenis latihan yang akan mereka lakukan.

Setelah pengguna memilih salah satu aktivitas, misalnya *Running*, aplikasi akan menampilkan layar pelacakan. Layar ini didesain untuk menampilkan informasi penting seperti durasi, jarak tempuh, dan detak jantung pengguna. Di bagian bawah layar, terdapat tombol untuk memulai dan menghentikan sesi latihan. Setelah sesi selesai, aplikasi akan menyajikan ringkasan data, termasuk kalori yang terbakar dan metrik lainnya. Selain itu, halaman ini juga menyediakan riwayat aktivitas sebelumnya yang disusun berdasarkan tanggal, memungkinkan pengguna untuk melihat kemajuan mereka dari waktu ke waktu. Dengan fitur-fitur ini, pengguna dapat memantau dan menganalisis performa fisik mereka secara detail.

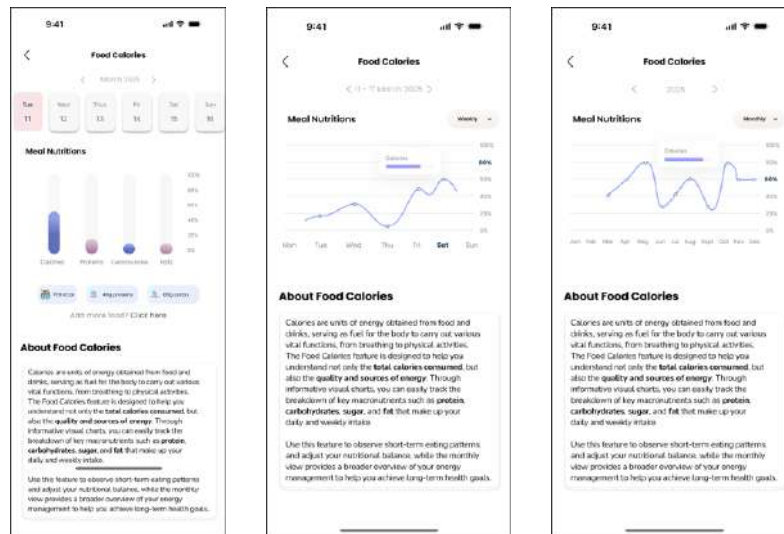


Gambar 4.6 Halaman *Physical Activity* (Pertama)

4.1.7 Halaman *Food Calories*

Halaman *Food Calories* pada Gambar 4.7 berfungsi untuk melacak asupan kalori dan nutrisi pengguna. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk menentukan target kalori harian dan menambahkan makanan yang dikonsumsi melalui dua cara: memindai dengan kamera atau memilih dari daftar menu yang tersedia. Setelah makanan ditambahkan, aplikasi akan menampilkan ringkasan data nutrisi, termasuk grafik harian, mingguan, dan bulanan, untuk memvisualisasikan tren konsumsi kalori. Halaman ini juga menyajikan informasi edukatif tentang pentingnya kalori. Dengan fitur ini, pengguna dapat memantau pola makan mereka secara efektif untuk mencapai tujuan kesehatan.



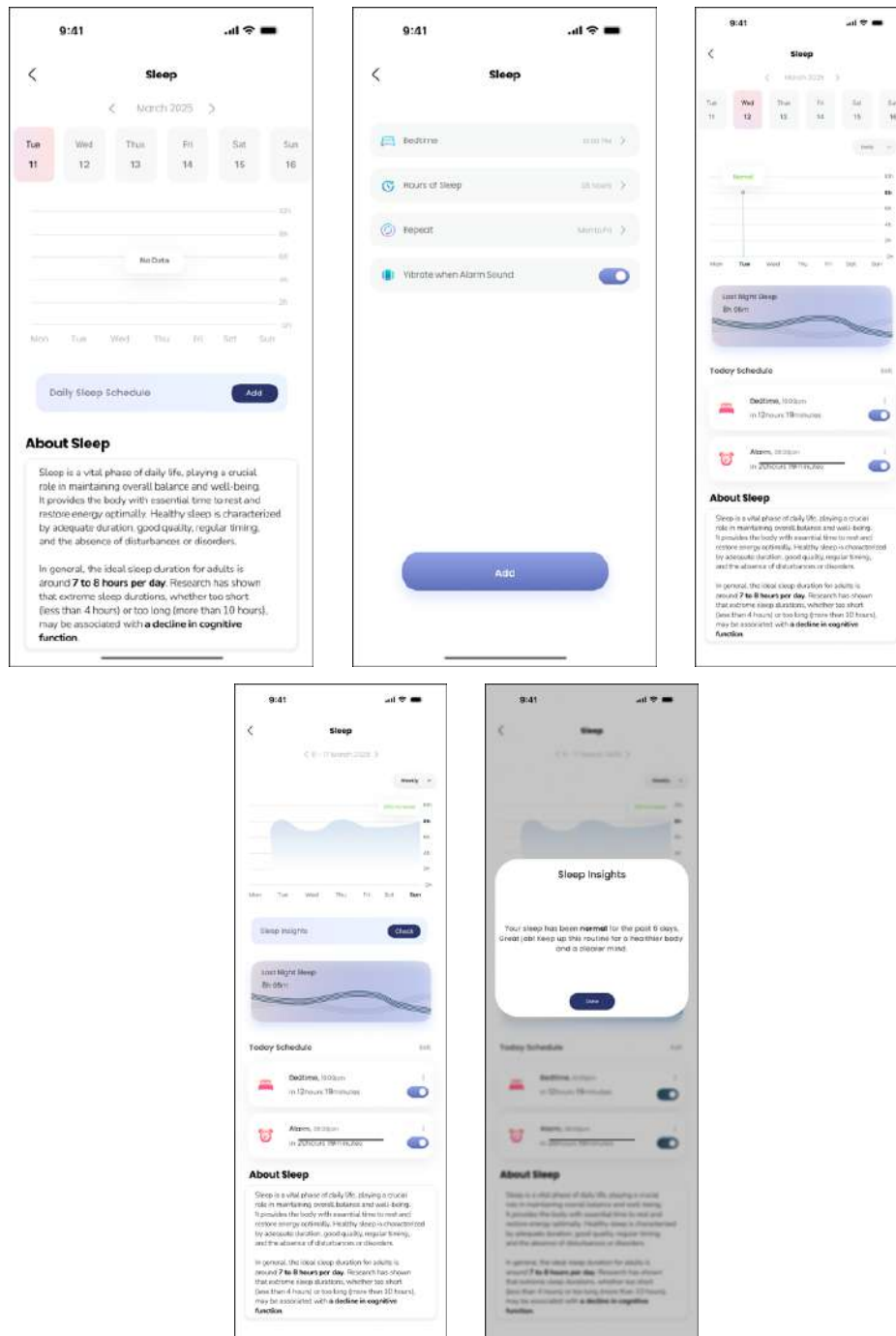


Gambar 4.7 Halaman *Food Calories* (Pertama)

4.1.8 Halaman *Sleep*

Halaman *Sleep* pada Gambar 4.8 dirancang untuk membantu pengguna memantau dan meningkatkan kualitas tidur mereka. Pengguna pertama-tama dapat mengatur jadwal tidur harian mereka, termasuk jam tidur, durasi tidur yang diinginkan, dan hari-hari pengulangan. Setelah jadwal diatur dan data tidur mulai terkumpul, halaman ini akan menampilkan ringkasan visual yang komprehensif. Pengguna dapat melihat grafik yang menunjukkan durasi tidur mereka dari hari ke hari, serta ringkasan dari tidur malam terakhir. Tampilan grafik dapat diubah menjadi harian, mingguan, atau bulanan.

Setelah beberapa hari memantau, aplikasi akan memberikan '*Sleep Insights*' berupa *popup* yang memberikan analisis singkat tentang kualitas tidur mereka, seperti '*Your Sleep has been normal for the past 6 days*' untuk memberikan umpan balik dan motivasi. Pada bagian bawah halaman juga menyediakan informasi edukatif tentang pentingnya tidur untuk kesehatan.

Gambar 4.8 Halaman *Sleep* (Pertama)

4.1.9 Halaman *Vitals*

Halaman *Vitals* pada Gambar 4.9 berfungsi sebagai pusat pemantauan kesehatan dasar, menampilkan data vital terbaru pengguna secara visual dan informatif. Fitur ini menyajikan ringkasan tiga metrik penting: *Heart Rate*, *Blood Oxygen*, dan *Respiratory Rate*. Masing-masing metrik ditampilkan dalam bentuk kartu terpisah dengan grafik garis yang menunjukkan tren data terbaru, memberikan gambaran sekilas tentang kondisi fisik pengguna.

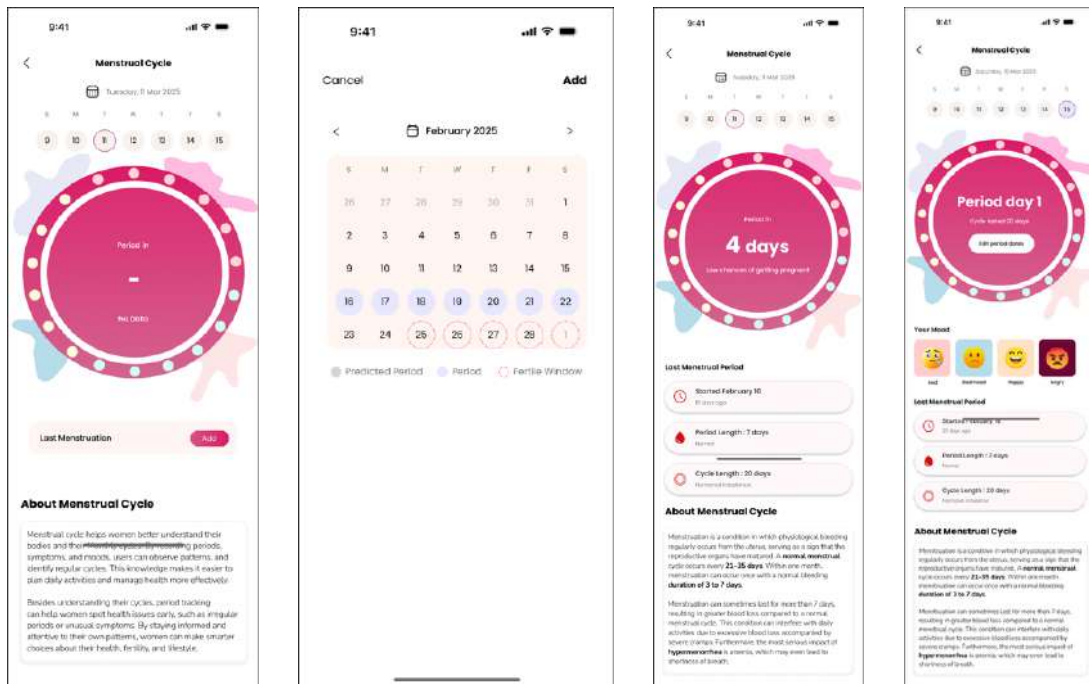


Gambar 4.9 Halaman *Vitals* (Pertama)

4.1.10 Halaman *Female Health Tracking*

Halaman *Female Health Tracking* pada Gambar 4.10 dirancang khusus untuk membantu pengguna wanita memantau siklus bulanan mereka. Fitur ini menampilkan kalender interaktif yang menyoroti tanggal-tanggal penting, seperti masa menstruasi dan prediksi siklus berikutnya. Pengguna dapat dengan mudah mencatat siklus mereka melalui kalender ini. Tampilan grafis melingkar di bagian tengah memberikan ringkasan visual tentang status siklus saat ini, misalnya "*Period in 4 days*" atau "*Period day 1*".

Pengguna dapat mencatat dan melacak data penting seperti mood harian melalui ikon emoji yang intuitif. Selain itu, halaman ini juga menyediakan ringkasan dari siklus terakhir, termasuk tanggal mulai, durasi menstruasi, dan panjang siklus. Di bagian bawah, terdapat informasi edukatif yang menjelaskan rentang siklus normal dan memberikan saran kesehatan, memastikan pengguna tidak hanya melacak data tetapi juga memahami kondisi tubuh mereka dengan lebih baik.



Gambar 4.10 Halaman *Female Health Tracking* (Pertama)

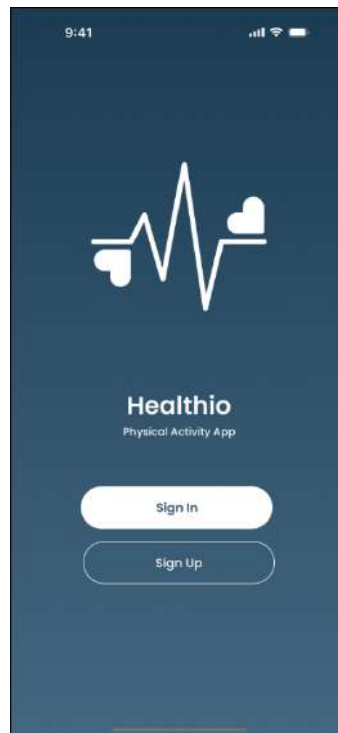
4.2 Hasil Rancangan *High Fidelity Wireframe* Kedua

Rancangan *High Fidelity Wireframe* kedua merupakan hasil perbaikan dan penyempurnaan dari iterasi sebelumnya. Berdasarkan umpan balik yang dilakukan, beberapa aspek antarmuka dan alur pengguna diperbaiki untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

4.2.1 Halaman *Onboarding*

Halaman *Onboarding* pada Gambar 4.11 merupakan tampilan pertama yang akan dilihat pengguna saat membuka aplikasi. Pada bagian atas layar, terdapat logo aplikasi yang terdiri dari garis denyut nadi (EKG) yang diakhiri dengan dua simbol hati, merepresentasikan fokus aplikasi pada kesehatan dan aktivitas fisik. Di bawah logo, nama aplikasi, ditampilkan dengan jelas, diikuti oleh deskripsi singkat, '*Physical Activity App*', yang langsung menginformasikan fungsi utama aplikasi kepada pengguna.

Fokus utama halaman ini adalah untuk mengarahkan pengguna ke langkah selanjutnya. Terdapat dua tombol interaksi utama yang disusun secara vertikal di bagian tengah *layer* yaitu '*Sign In*' dan '*Sign Up*'.

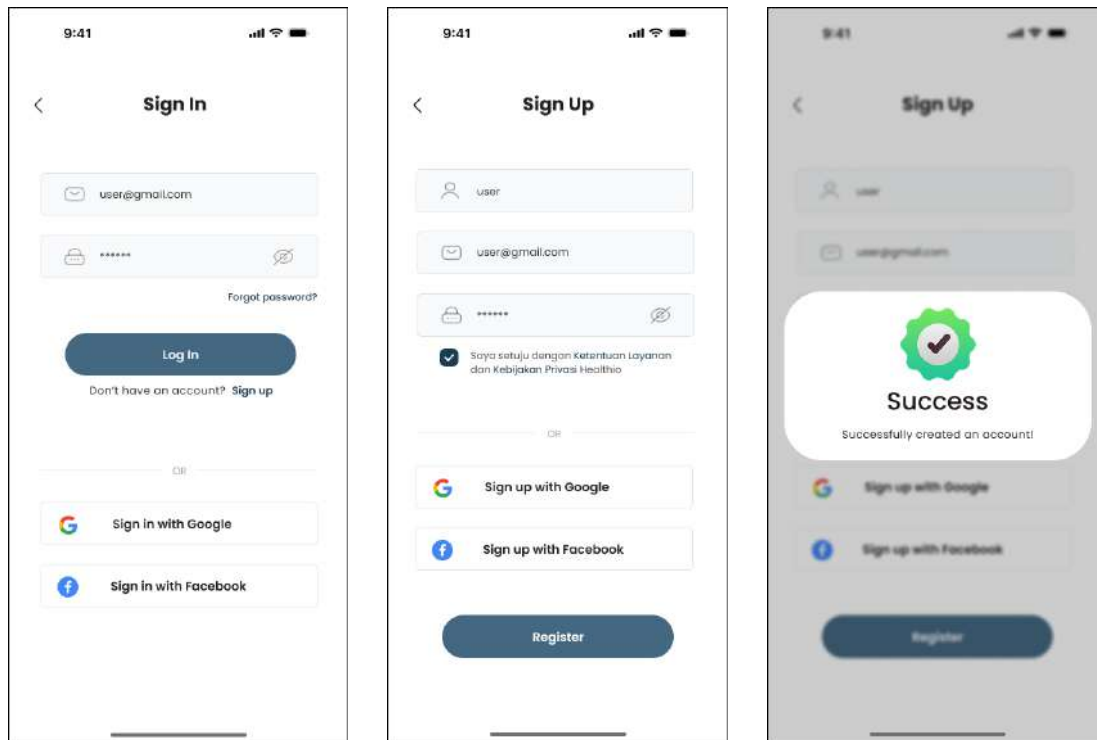


Gambar 4.11 Halaman *Onboarding* (Kedua)

4.2.2 Halaman *Sign In* dan *Sign Up*

Pada halaman *Sign In* atau *Sign Up*, pengguna dapat masuk atau mendaftar untuk menggunakan aplikasi pada Gambar 4.12. Pada halaman *Sign In*, pengguna dapat masuk menggunakan email dan kata sandi yang telah mereka daftarkan. Aplikasi juga menyediakan opsi masuk alternatif melalui akun Google atau Facebook. Untuk halaman *Sign Up*, pengguna dapat memilih untuk mendaftar menggunakan akun Google atau Facebook, atau secara manual dengan mengisi formulir pendaftaran menggunakan nama pengguna, email, dan kata sandi. Sebelum menyelesaikan pendaftaran, pengguna perlu mencentang kotak persetujuan untuk syarat dan ketentuan.

Setelah pendaftaran berhasil, pengguna akan melihat halaman *pop-up Success*. Halaman ini menampilkan ikon centang besar berwarna hijau, memberikan konfirmasi bahwa akun telah berhasil dibuat. Di bawah ikon tersebut, terdapat teks '*Successfully created an account*' dan pengguna diarahkan ke langkah berikutnya, yaitu mengatur preferensi.



Gambar 4.12 Halaman *Sign In* dan *Sign Up* (Kedua)

4.2.3 Halaman *Preference*

Halaman *Preference* pada Gambar 4.13 bertujuan untuk mengumpulkan data dasar yang diperlukan agar aplikasi dapat memberikan rekomendasi aktivitas dan pelacakan yang lebih personal. Halaman ini dirancang dalam format langkah demi langkah, dimulai dengan pertanyaan tentang *gender*, usia, berat badan, dan tinggi badan. Setiap pertanyaan disajikan dalam satu layar terpisah dengan desain minimalis.

Selanjutnya, pengguna akan diminta untuk memasukkan informasi penting lainnya, seperti durasi tidur harian, tujuan kesehatan, dan jenis olahraga yang disukai. Sementara itu, halaman olahraga menyediakan berbagai ikon yang mewakili jenis olahraga berbeda seperti lari, sepeda, atau yoga. Pengguna dapat memilih lebih dari satu olahraga yang mereka sukai.



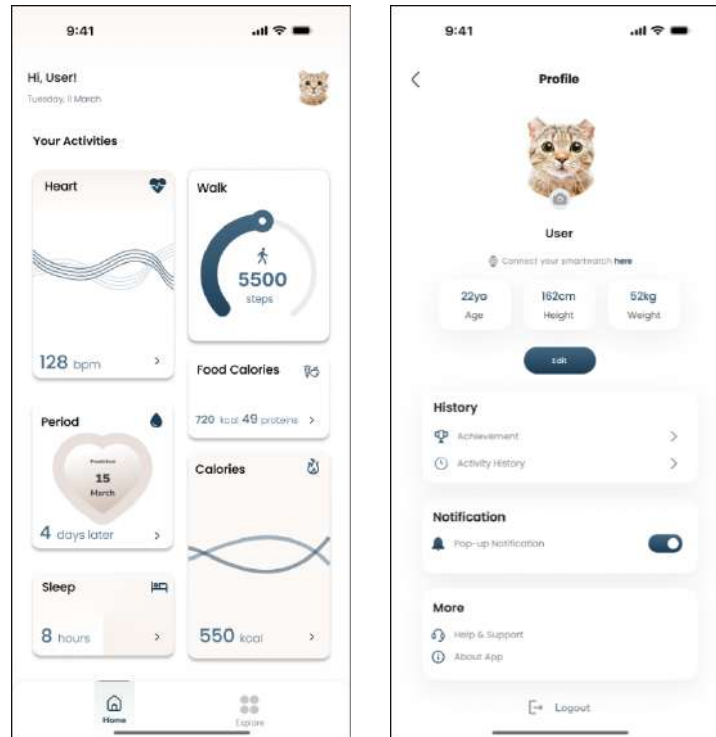
Gambar 4.13 Halaman *Preference* (Kedua)

4.2.4 Halaman *Home* dan *Profile*

Halaman *Home* dan *Profile* pada Gambar 4.14 berfungsi sebagai pusat ringkasan aktivitas dan kontrol pengguna. Halaman *Home* dirancang untuk memberikan ringkasan visual dari aktivitas fisik pengguna dalam satu hari. Di bagian atas, terdapat sapaan personal seperti ‘Hi, User’ yang membuat pengguna merasa lebih terhubung dengan aplikasi. Bagian tengah menampilkan pencapaian utama, seperti jumlah langkah harian, detak jantung, jarak tempuh, dan kalori yang terbakar, disajikan dalam bentuk kartu-kartu yang mudah dibaca. Setiap kartu menggunakan ikon yang relevan, seperti ikon hati untuk detak jantung atau ikon kaki untuk jumlah langkah, yang memperkaya pengalaman visual.

Sementara itu, halaman *Profile* berfungsi sebagai pusat kontrol akun pengguna. Di bagian atas, ditampilkan foto profil dan nama pengguna. Di bawahnya, terdapat ringkasan informasi personal seperti tinggi badan, berat badan, dan usia yang telah diinput sebelumnya

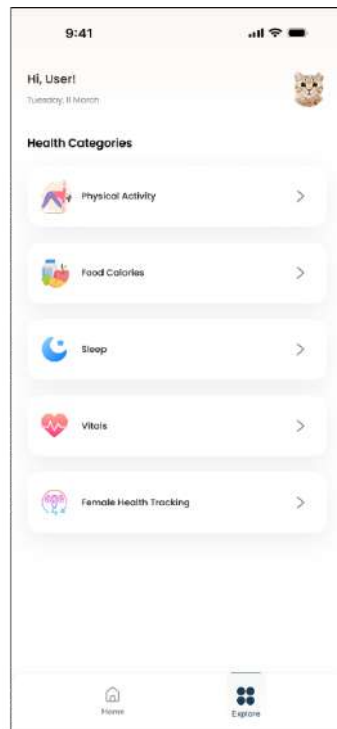
dan dapat diedit. Bagian ini juga memuat menu-menu penting seperti *History* dan *Notification*. Pada bagian bawah, terdapat opsi untuk *About*, *Help & Support*, dan *Logout*, yang memberikan pengguna kontrol penuh atas akun mereka dan akses ke bantuan yang diperlukan.



Gambar 4.14 Halaman *Home* dan *Profile* (Kedua)

4.2.5 Halaman *Explore*

Halaman *Explore* pada Gambar 4.15 berfungsi sebagai pusat navigasi untuk menjelajahi berbagai fitur utama aplikasi. Di bagian atas kanan, *profile* juga dapat diakses pada halaman ini. Halaman ini menampilkan berbagai kategori kesehatan yang dapat diakses pengguna. Setiap kategori disajikan dalam bentuk daftar yang rapi, lengkap dengan judul dan ikon yang relevan, memudahkan pengguna untuk menemukan fitur yang mereka butuhkan. Beberapa kategori yang tersedia antara lain *physical activity* untuk melacak serta mencatat gerakan dan olahraga, *food calories* untuk memantau asupan makanan, *sleep* untuk memantau kualitas tidur, *vitals* untuk mencatat data vital tubuh, serta *Female Health Tracking* yang menyediakan fitur khusus untuk kesehatan wanita. Halaman ini memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah mengakses dan memanfaatkan seluruh fungsionalitas yang ditawarkan aplikasi untuk mengelola kesehatan mereka secara komprehensif.

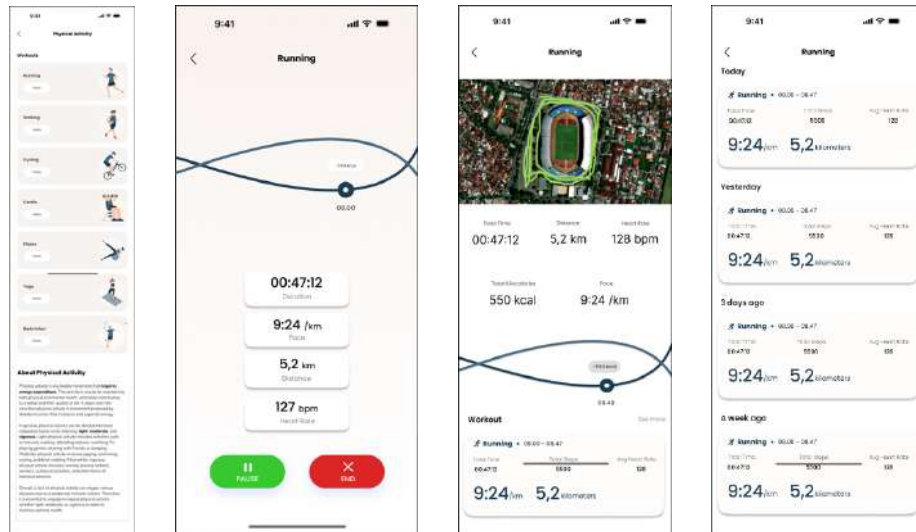


Gambar 4.15 Halaman *Explore* (Kedua)

4.2.6 Halaman *Physical Activity*

Halaman *Physical Activity* pada Gambar 4.16 menyediakan fitur untuk melacak berbagai jenis aktivitas fisik. Tampilan utamanya menampilkan daftar aktivitas yang dapat dipilih, seperti *Running*, *Walking*, *Cycling*, *Cardio*, *Pilates*, *Yoga*, dan *Badminton*. Setiap aktivitas dilengkapi dengan ilustrasi sederhana, memudahkan pengguna untuk memilih jenis latihan yang akan mereka lakukan.

Setelah pengguna memilih salah satu aktivitas, misalnya *Running*, aplikasi akan menampilkan layar pelacakan. Layar ini didesain untuk menampilkan informasi penting seperti durasi, jarak tempuh, dan detak jantung pengguna. Di bagian bawah layar, terdapat tombol untuk memulai dan menghentikan sesi latihan. Setelah sesi selesai, aplikasi akan menyajikan ringkasan data, termasuk kalori yang terbakar dan metrik lainnya. Selain itu, halaman ini juga menyediakan riwayat aktivitas sebelumnya yang disusun berdasarkan tanggal, memungkinkan pengguna untuk melihat kemajuan mereka dari waktu ke waktu. Dengan fitur-fitur ini, pengguna dapat memantau dan menganalisis performa fisik mereka secara detail.

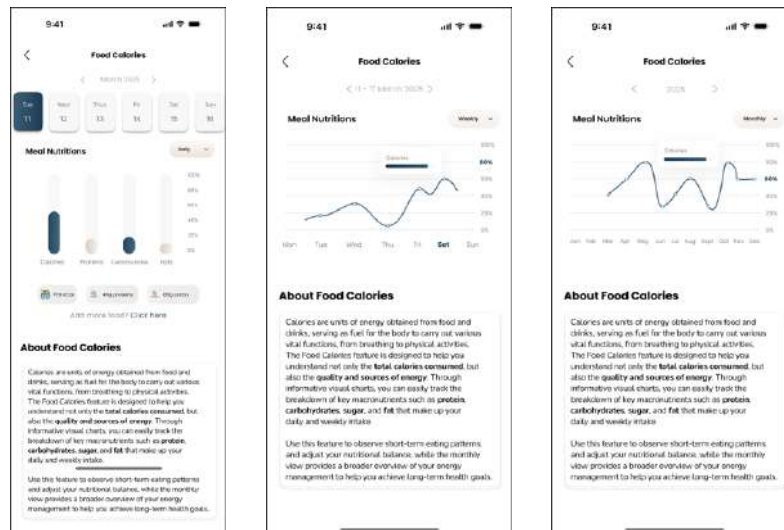


Gambar 4.16 Halaman *Physical Activity* (Kedua)

4.2.7 Halaman *Food Calories*

Halaman *Food Calories* pada Gambar 4.17 berfungsi untuk melacak asupan kalori dan nutrisi pengguna. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk menentukan target kalori harian dan menambahkan makanan yang dikonsumsi melalui dua cara: memindai dengan kamera atau memilih dari daftar menu yang tersedia. Setelah makanan ditambahkan, aplikasi akan menampilkan ringkasan data nutrisi, termasuk grafik harian, mingguan, dan bulanan, untuk memvisualisasikan tren konsumsi kalori. Halaman ini juga menyajikan informasi edukatif tentang pentingnya kalori. Dengan fitur ini, pengguna dapat memantau pola makan mereka secara efektif untuk mencapai tujuan kesehatan.



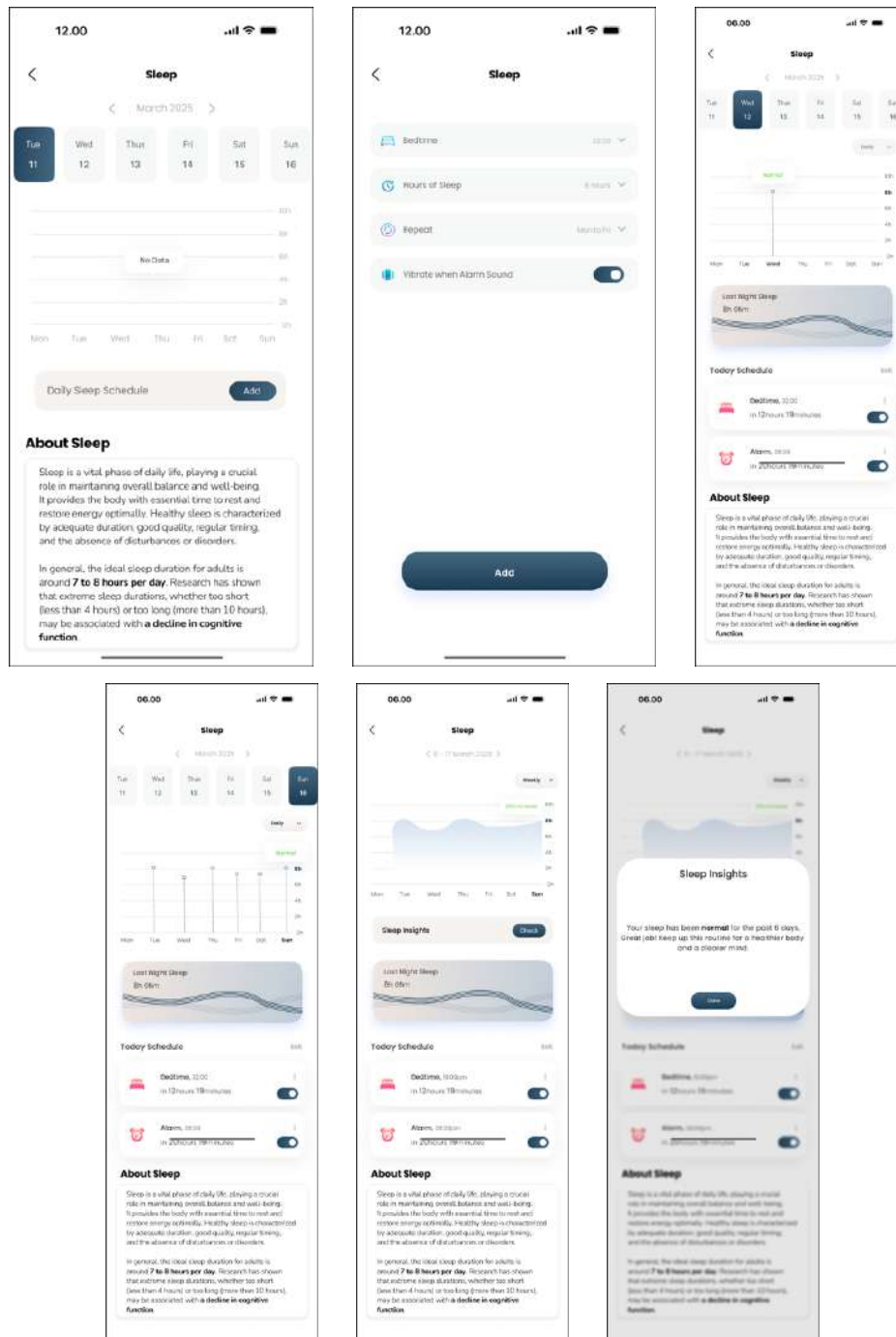


Gambar 4.17 Halaman *Food Calories* (Kedua)

4.2.8 Halaman *Sleep*

Halaman *Sleep* pada Gambar 4.18 dirancang untuk membantu pengguna memantau dan meningkatkan kualitas tidur mereka. Pengguna pertama-tama dapat mengatur jadwal tidur harian mereka, termasuk jam tidur, durasi tidur yang diinginkan, dan hari-hari pengulangan. Setelah jadwal diatur dan data tidur mulai terkumpul, halaman ini akan menampilkan ringkasan visual yang komprehensif. Pengguna dapat melihat grafik yang menunjukkan durasi tidur mereka dari hari ke hari, serta ringkasan dari tidur malam terakhir. Tampilan grafik dapat diubah menjadi harian, mingguan, atau bulanan.

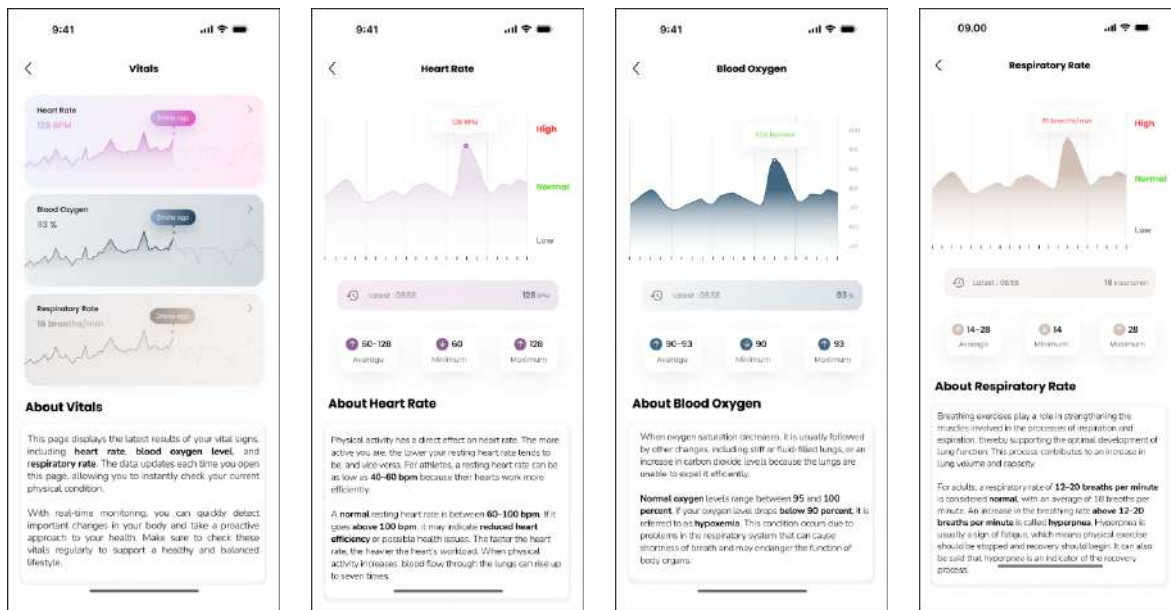
Setelah beberapa hari memantau, aplikasi akan memberikan '*Sleep Insights*' berupa pop-up yang memberikan analisis singkat tentang kualitas tidur mereka, seperti '*Your Sleep has been normal for the past 6 days*' untuk memberikan umpan balik dan motivasi. Pada bagian bawah halaman juga menyediakan informasi edukatif tentang pentingnya tidur untuk kesehatan.

Gambar 4.18 Halaman *Sleep* (Kedua)

4.2.9 Halaman *Vitals*

Halaman *Vitals* pada Gambar 4.19 berfungsi sebagai pusat pemantauan kesehatan dasar, menampilkan data vital terbaru pengguna secara visual dan informatif. Fitur ini menyajikan ringkasan tiga metrik penting: *Heart Rate*, *Blood Oxygen*, dan *Respiratory Rate*. Masing-masing metrik ditampilkan dalam bentuk kartu terpisah dengan grafik garis yang menunjukkan tren data terbaru, memberikan gambaran sekilas tentang kondisi fisik pengguna.

Dengan memilih salah satu kategori, pengguna akan masuk ke halaman detail spesifik dari metrik tersebut. Misalnya, pada halaman *Heart Rate*, akan terlihat grafik yang lebih besar dan informasi status kesehatan seperti *High*, *Normal*, dan *Low*. Halaman yang sama juga diterapkan pada *Blood Oxygen* dan *Respiratory Rate*, masing-masing dengan rentang normal dan penjelasan yang relevan. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk memantau indikator kesehatan mereka secara proaktif dan mendeteksi perubahan penting dalam tubuh mereka.

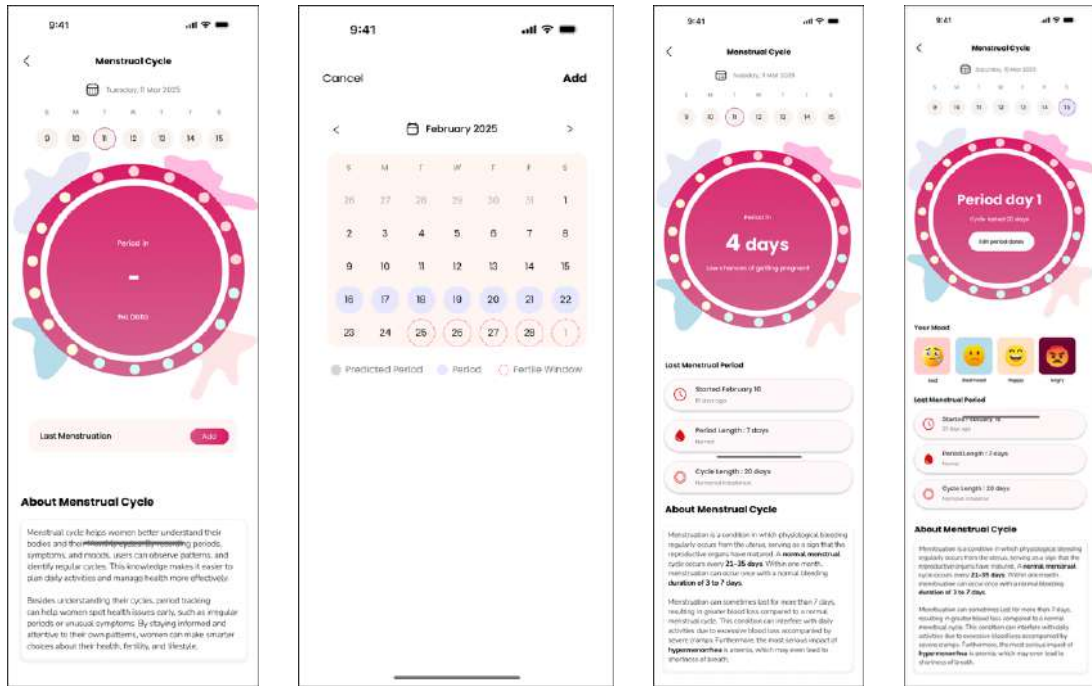


Gambar 4.19 Halaman *Vitals* (Kedua)

4.2.10 Halaman *Female Health Tracking*

Halaman *Female Health Tracking* pada Gambar 4.20 yang dirancang khusus untuk membantu pengguna wanita memantau siklus bulanan mereka. Fitur ini menampilkan kalender interaktif yang menyoroti tanggal-tanggal penting, seperti masa menstruasi dan prediksi siklus berikutnya. Pengguna dapat dengan mudah mencatat siklus mereka melalui kalender ini. Tampilan grafis melingkar di bagian tengah memberikan ringkasan visual tentang status siklus saat ini, misalnya "*Period in 4 days*" atau "*Period day 1*".

Pengguna dapat mencatat dan melacak data penting seperti mood harian melalui ikon emoji yang intuitif. Selain itu, halaman ini juga menyediakan ringkasan dari siklus terakhir, termasuk tanggal mulai, durasi menstruasi, dan panjang siklus. Di bagian bawah, terdapat informasi edukatif yang menjelaskan rentang siklus normal dan memberikan saran kesehatan, memastikan pengguna tidak hanya melacak data tetapi juga memahami kondisi tubuh mereka dengan lebih baik.



Gambar 4.20 Halaman *Female Health Tracking* (Kedua)

4.3 Perbedaan *High Fidelity Wireframe* Pertama dan Kedua

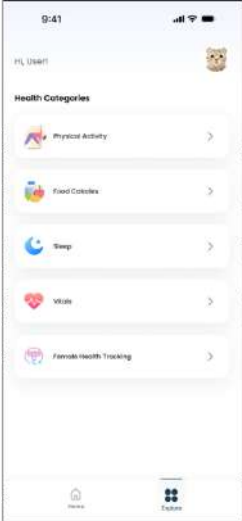
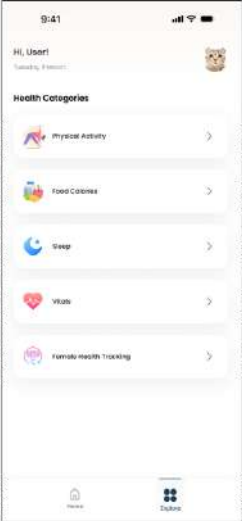


Perancangan *high-fidelity wireframe* dilakukan melalui proses iteratif. Hasil dari *High Fidelity Wireframe* pertama kemudian dievaluasi untuk diidentifikasi area-area yang memerlukan perbaikan dan penyempurnaan. Tabel di bawah ini merangkum perbedaan-perbedaan utama yang diterapkan pada setiap fitur aplikasi.

Tabel 4. 1 Rangkuman Perbedaan Utama *High Fidelity Wireframe* Pertama dan Kedua

<i>High Fidelity</i> Pertama	<i>High Fidelity</i> Kedua	Keterangan
		Perubahan utama pada halaman <i>Onboarding</i> terletak pada warna dan desain logo. Pada versi kedua, Warna latar belakang diubah dari putih menjadi biru gelap (<i>dark blue</i>). Responden mengatakan bahwa warna ungu yang digunakan pada desain pertama kurang sesuai untuk aplikasi aktivitas fisik dan lebih

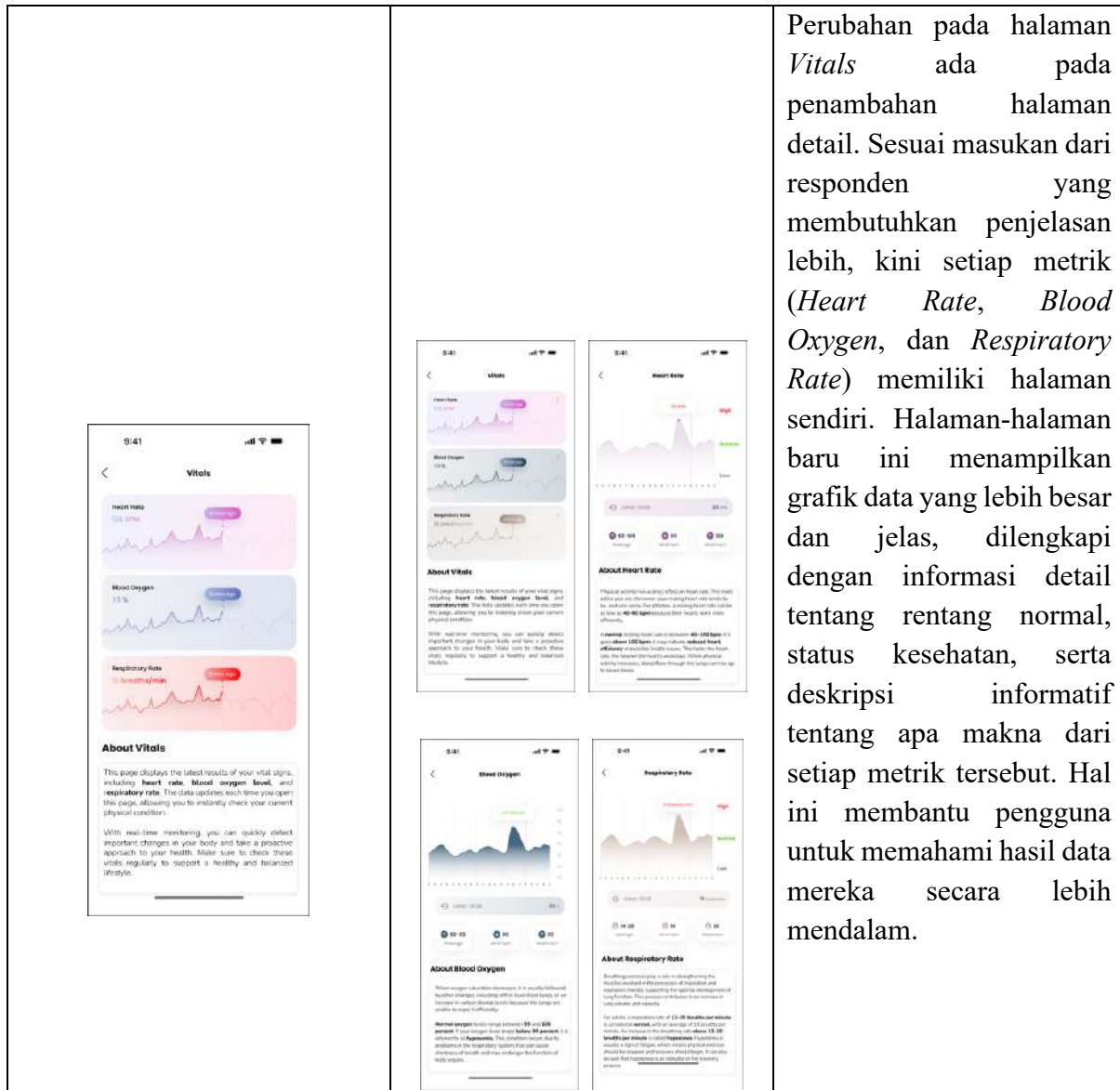
		<p>identik dengan aplikasi meditasi atau refleksi. Warna biru gelap dipilih karena memberikan kesan profesional, tenang, dan dapat meningkatkan kredibilitas aplikasi. Selain itu, logo denyut nadi (EKG) ditambahkan dua simbol hati kecil di bagian ujungnya.</p>
		<p>Perubahan pada halaman <i>Sign In</i> dan <i>Sign Up</i> ada pada beberapa aspek. Pada halaman <i>Sign In</i>, perubahan hanya terjadi pada warna. Sementara itu, untuk halaman <i>Sign Up</i>, selain perubahan pada warna, kini pengguna juga dapat mendaftar menggunakan akun Google atau Facebook. Pilihan ini ditambahkan sesuai masukan dari responden yang menginginkan cara registrasi yang serupa dengan cara masuk akun yang sudah ada. Selain itu, setelah pengguna berhasil mendaftar, akan muncul halaman <i>pop-up Success</i> yang berfungsi sebagai konfirmasi keberhasilan pembuatan akun.</p>
		<p>Perubahan pada halaman <i>Preference</i> terletak pada logo. Logo di bagian atas telah diperbarui untuk menyertakan dua simbol hati kecil, sesuai dengan</p>

		<p>logo baru pada halaman <i>Onboarding</i>. Selain itu, tampilan logo dan elemen pendukungnya kini menggunakan skema yang lebih gelap yang konsisten dengan keseluruhan desain aplikasi yang telah direvisi.</p>
		<p>Perubahan pada halaman <i>Home</i> dan <i>Profile</i> hanya terletak pada warna agar konsisten dengan desain yang diperbarui. Pada halaman <i>profile</i> secara spesifik, ditambahkan opsi '<i>Connect your smartwatch</i>' yang memungkinkan pengguna untuk menghubungkan perangkat eksternal.</p>
		<p>Perubahan pada halaman <i>Home</i> terletak pada warna agar konsisten dengan desain yang diperbarui dan terdapat penambahan informasi tanggal yang kini muncul di bawah sapaan pengguna, serupa dengan yang ada pada halaman <i>Home</i>.</p>

		
		<p>Perubahan pada halaman <i>Physical Activity</i> terletak pada warna dan tampilan data hasil aktivitas. Berdasarkan masukan responden, pada hasil desain kedua di halaman hasil aktivitas ditambahkan tampilan peta yang menunjukkan rute lari atau jalan kaki.</p>
		<p>Perubahan pada halaman <i>Food Calories</i> hanya terletak pada warna agar konsisten dengan desain yang diperbarui.</p>



Perubahan pada halaman *Sleep* hanya terletak pada warna agar konsisten dengan desain yang diperbarui.



4.4 Prototype

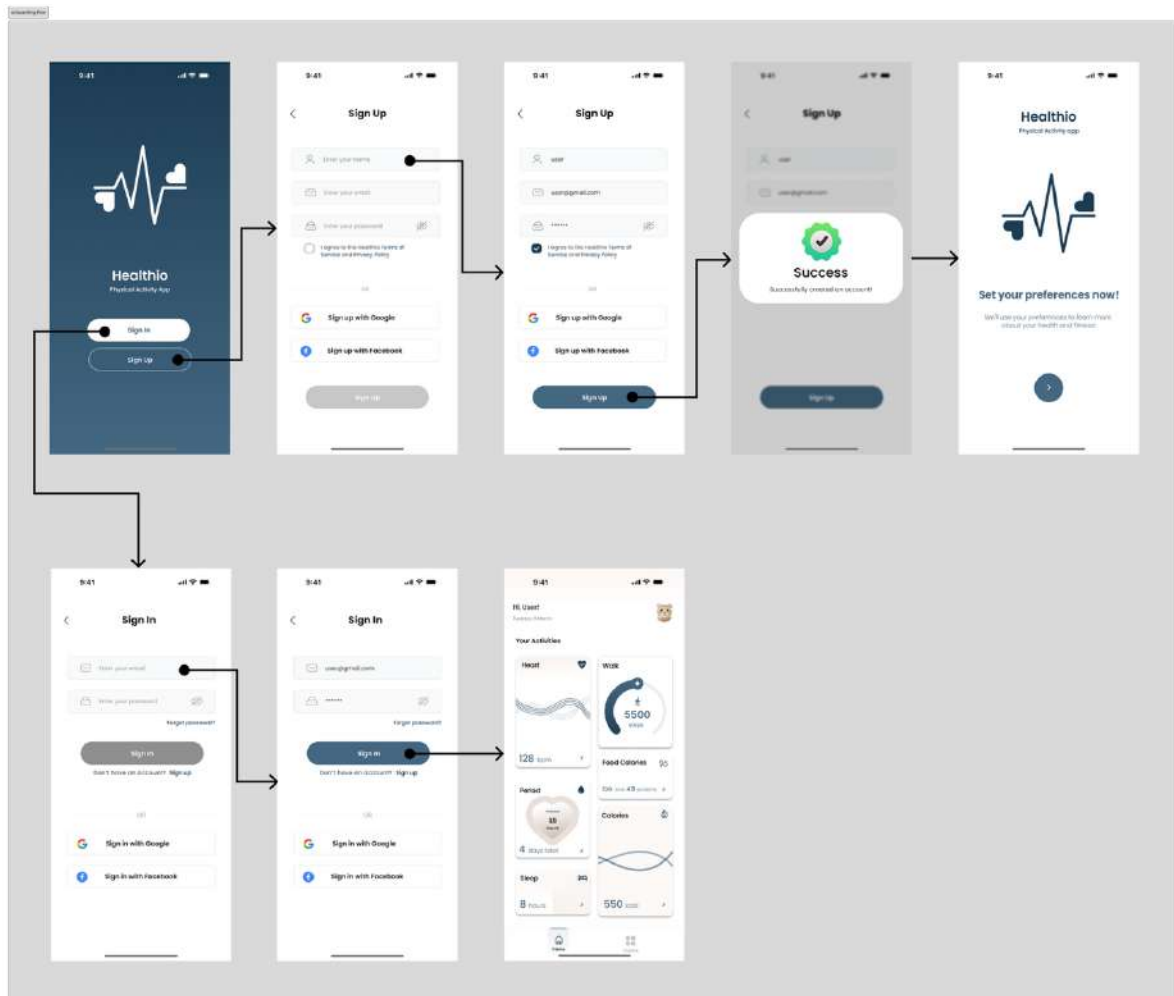
Prototype yang disajikan dalam penelitian ini merupakan representasi visual interaktif dari rancangan akhir aplikasi Healthio. Berikut adalah *prototype* untuk setiap halaman pada aplikasi ini.

4.4.1 Prototype Halaman Onboarding, Sign Up, dan Sign In

Saat pertama kali membuka aplikasi, pengguna akan disambut oleh halaman *Onboarding* yang memperkenalkan aplikasi Healthio. Pada Gambar 4.21, halaman ini menyediakan dua opsi utama untuk melanjutkan: *Sign In* bagi pengguna yang sudah memiliki akun, dan *Sign Up* untuk pendaftaran akun baru. Jika pengguna memilih *Sign Up*, mereka dapat mendaftar dengan akun Google atau Facebook untuk proses yang lebih cepat, atau mengisi formulir pendaftaran manual dengan email dan kata sandi. Sebelum menekan tombol '*Sign Up*', pengguna harus

menyetujui syarat dan ketentuan yang berlaku. Setelah pendaftaran berhasil, sebuah *pop-up Success* akan muncul sebagai konfirmasi bahwa akun telah berhasil dibuat. Pengguna kemudian akan secara otomatis diarahkan ke halaman *Preference*.

Bagi pengguna yang sudah memiliki akun, halaman *Sign In* menyediakan opsi untuk masuk menggunakan email dan kata sandi, serta alternatif melalui Google atau Facebook untuk mempercepat proses masuk.



Gambar 4.21 *Prototype* Halaman *Onboarding*, *Sign Up*, dan *Sign In*

4.4.2 *Prototype* Halaman *Preference*

Setelah berhasil mendaftar, pengguna baru akan diarahkan ke halaman *Preference* pada Gambar 4.22. Urutan pengaturan preferensi dimulai dari Gender, lalu berlanjut ke *Age*, *Weight*, dan *Height* untuk mendapatkan data fisik dasar. Selanjutnya, pengguna diminta untuk menentukan *Sleep* goal mereka. Setelah itu, mereka akan memilih *Goal* kesehatan utama mereka. Terakhir, pengguna dapat memilih jenis *Sport* yang paling sering mereka lakukan.

Setelah semua langkah selesai, pengguna akan diarahkan ke halaman utama (halaman *Home*) aplikasi yang telah disesuaikan dengan data yang mereka masukkan.

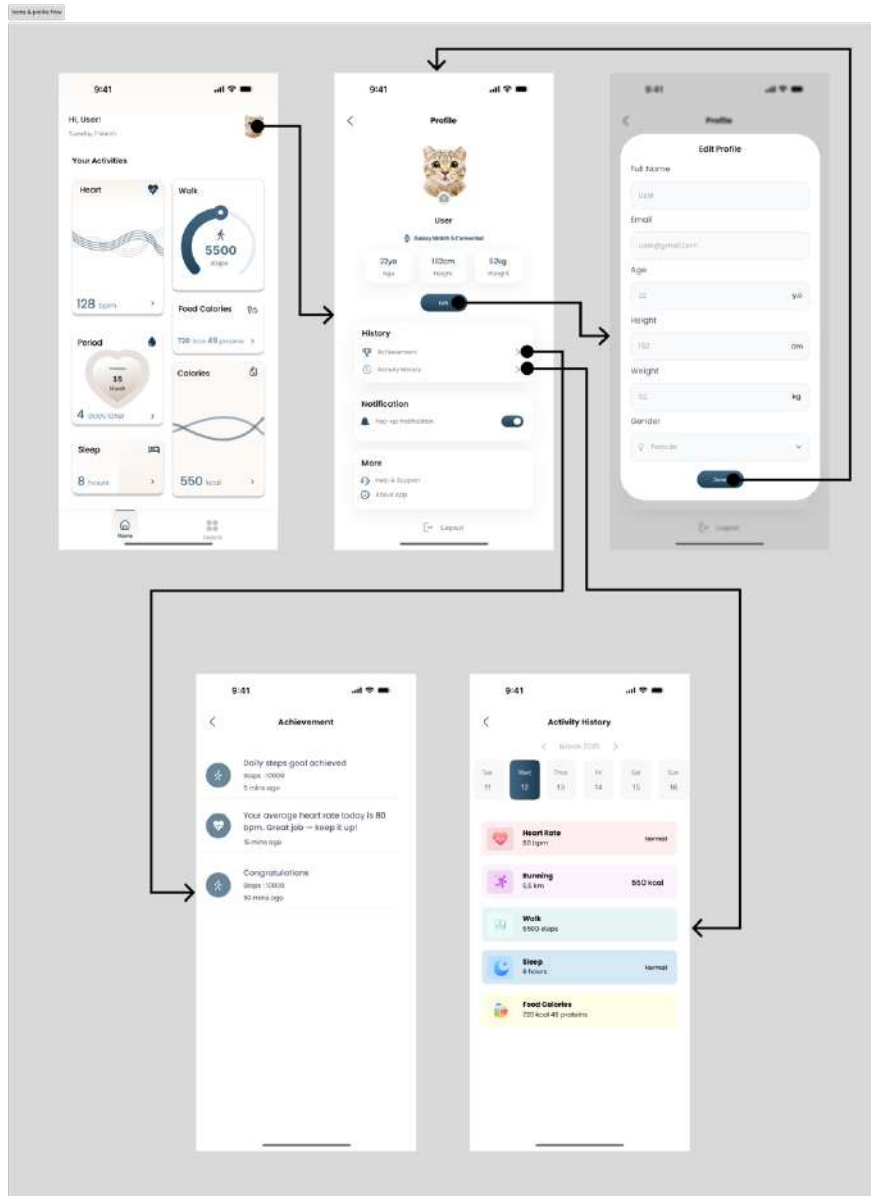


Gambar 4.22 *Prototype Halaman Preference*

4.4.3 *Prototype Halaman Home dan Profile*

Halaman *Home* pada Gambar 4.23 berfungsi sebagai *dashboard* utama yang memberikan pengguna ringkasan cepat tentang aktivitas fisik mereka setiap hari. Dari halaman ini, pengguna dapat dengan mudah mengakses halaman *profile* melalui ikon yang tersedia di bagian atas. Di dalamnya, pengguna dapat melihat ringkasan profil mereka yang mencakup nama dan foto profil. Halaman ini juga berisi berbagai menu penting, termasuk opsi untuk mengedit data pribadi melalui tombol edit, melihat riwayat aktivitas (*activity history*), serta

mengecek pencapaian (*achievement*). Selain itu, terdapat menu untuk mengatur notifikasi dan mengakses bagian bantuan atau informasi tentang aplikasi (*help & about*).

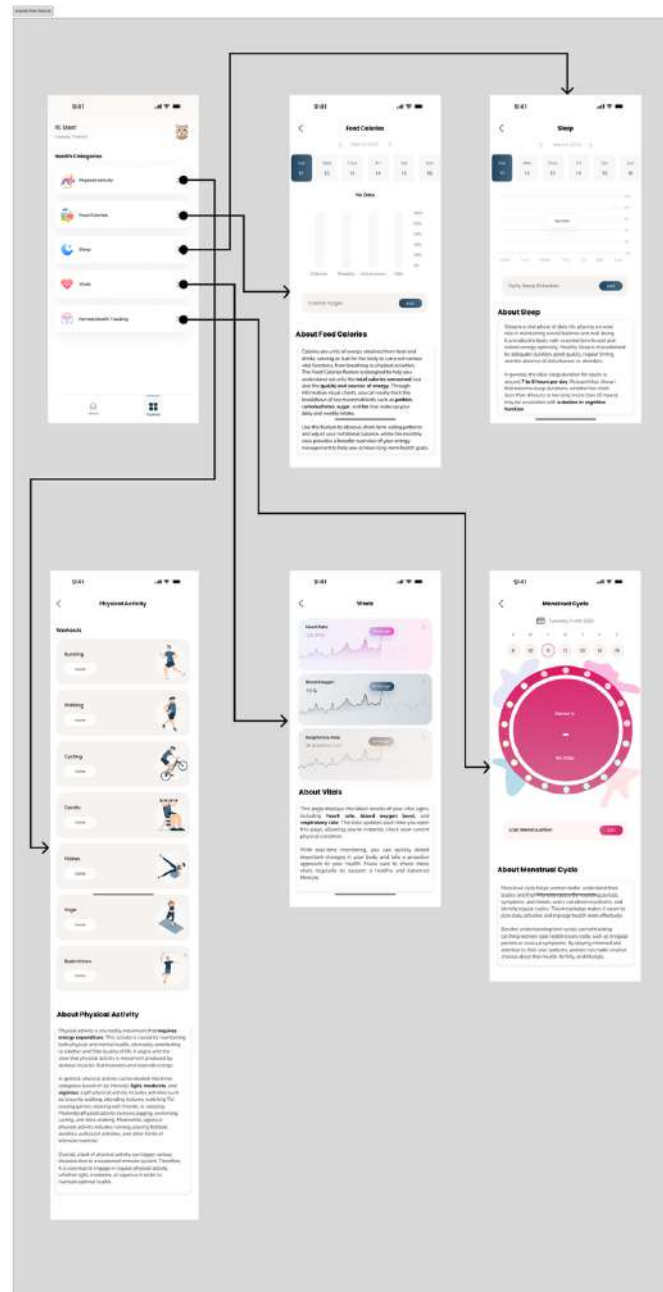


Gambar 4.23 *Prototype* Halaman *Home* dan *Profile*

4.4.4 *Prototype* Halaman *Explore*

Halaman *Home* pada Gambar 4.24 pengguna dapat mengakses berbagai kategori kesehatan yang telah disusun rapi. Di halaman ini, pengguna dapat mengakses berbagai kategori kesehatan. Saat pengguna memilih salah satu kategori, mereka akan diarahkan ke halaman detail fitur tersebut. Ketika pengguna baru yang belum memiliki data aktivitas memilih salah satu kategori, pengguna akan diarahkan ke halaman fitur yang masih kosong

atau belum memiliki data. Hal ini dirancang untuk mendorong pengguna memulai pencatatan dan pelacakan data mereka secara mandiri. Fitur ini memastikan pengguna dapat dengan mudah mengakses dan memanfaatkan seluruh fungsionalitas aplikasi untuk mengelola kesehatan mereka secara komprehensif.

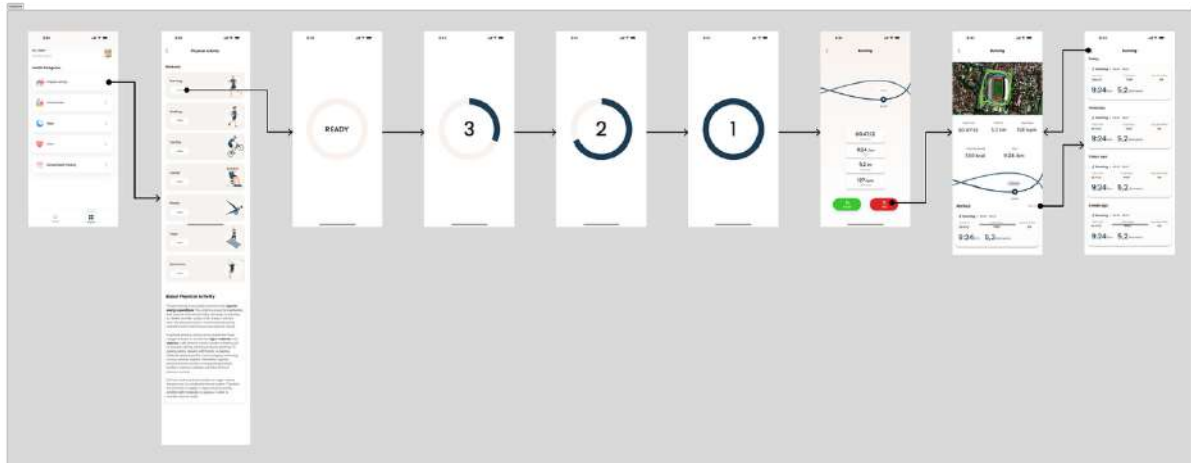


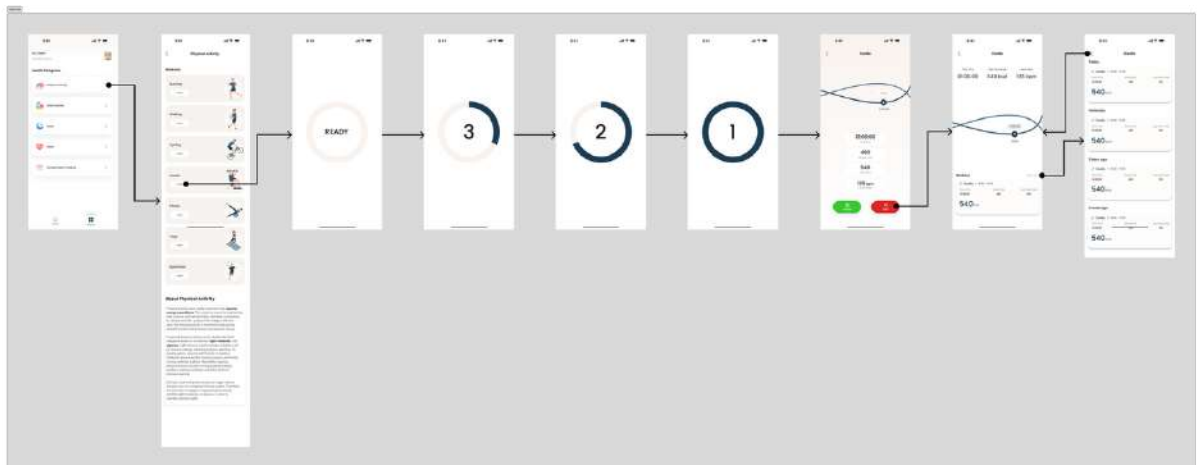
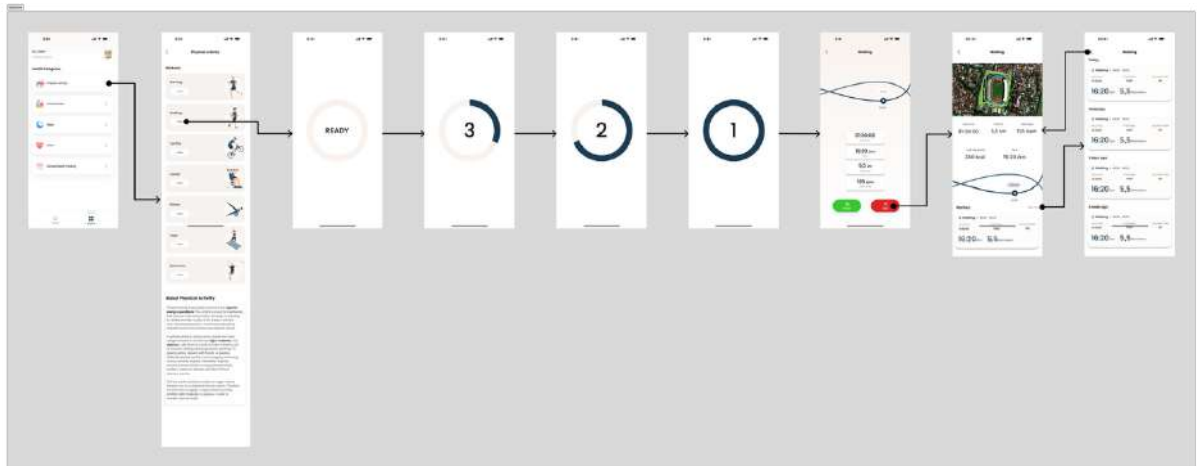
Gambar 4.24 *Prototype* Halaman *Explore*

4.4.5 *Prototype Halaman Physical Activity*

Dari halaman *Home*, pengguna dapat memilih fitur *Physical Activity* pada Gambar 4.25 untuk melacak berbagai jenis olahraga. Aplikasi menyediakan beberapa opsi aktivitas, termasuk *Running*, *Walking*, *Cycling*, *Cardio*, *Pilates*, *Yoga*, dan *Badminton*. Setelah pengguna memilih aktivitas, akan muncul hitungan mundur "Ready 3 2 1" sebelum pelacakan dimulai. Selama aktivitas, aplikasi akan mencatat berbagai metrik secara *real-time*. Untuk aktivitas seperti *running*, *walking*, dan *cycling*, data yang dicatat meliputi durasi, kecepatan (*pace*), jarak tempuh, dan detak jantung. Sementara itu, untuk *cardio*, *pilates*, dan *yoga*, metrik yang dicatat adalah durasi, kalori aktif, total kalori, dan detak jantung. Semua aktivitas akan menampilkan grafik garis melengkung (*curved line chart*) yang digunakan untuk memvisualisasikan perubahan data kalori berdasarkan waktu yang terus berjalan.

Setelah aktivitas selesai, pengguna akan melihat halaman ringkasan. Untuk *running*, *walking*, dan *cycling*, ringkasan akan mencakup map rute, total waktu, jarak, detak jantung, dan total kalori. Sementara itu, untuk *cardio*, *pilates*, *yoga*, dan *badminton*, ringkasan yang ditampilkan adalah total waktu, total kalori, dan detak jantung. Pengguna juga dapat memilih 'See More' untuk melihat riwayat lengkap dari aktivitas tersebut.





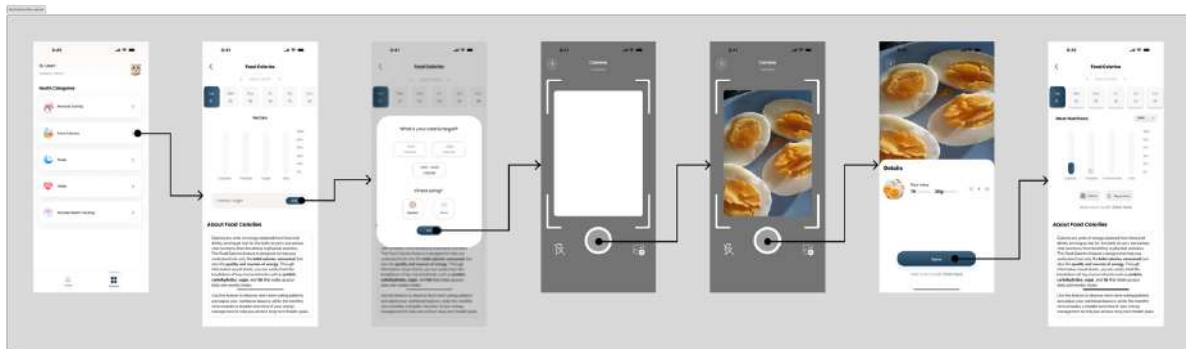


Gambar 4.25 *Prototype* Halaman *Physical Activity*

4.4.6 *Prototype* Halaman *Food Calories*

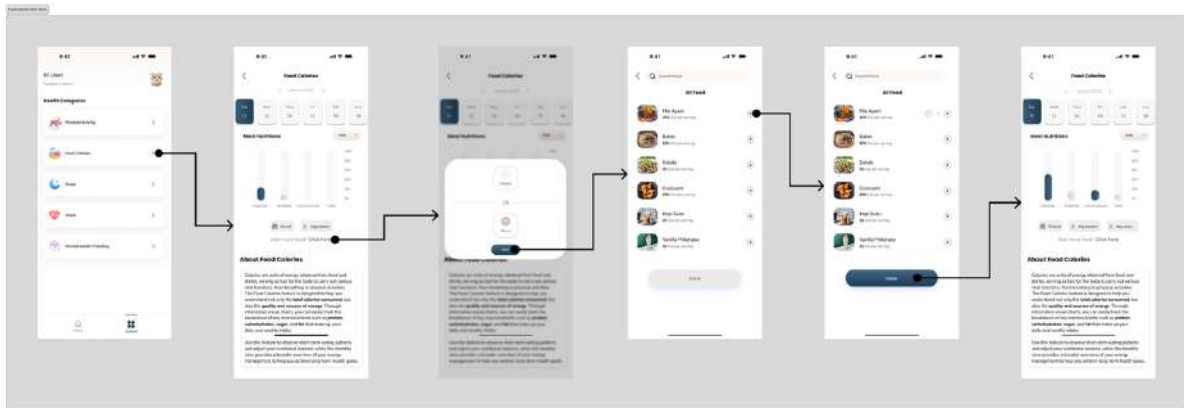
Pada Gambar pengguna dapat memulai proses pencatatan kalori makanan dengan memilih fitur *Food Calories* dari halaman *Explore*. Di halaman ini, pengguna dapat menentukan target kalori harian yang diinginkan dapat memilih opsi mendeteksi menggunakan

kamera seperti pada Gambar 4.26. Setelah memotret, aplikasi akan mengidentifikasi makanan dan menampilkan rincian nutrisi, termasuk perkiraan jumlah kalori. Jika pengguna mengonsumsi lebih dari satu porsi, mereka dapat dengan mudah menyesuaikan jumlahnya. Setelah data sesuai, pengguna dapat menyelesaikan proses untuk menambahkan makanan tersebut ke catatan harian mereka.



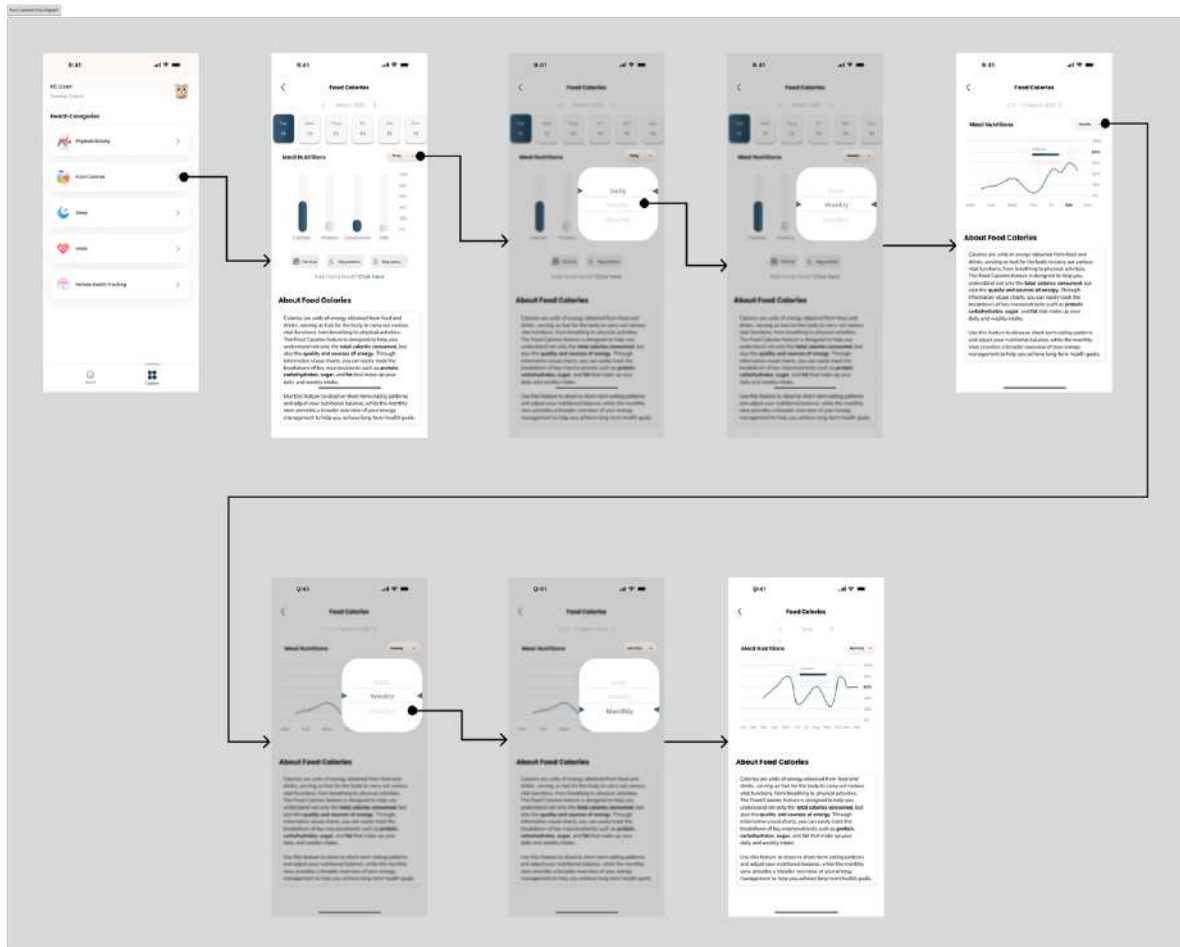
Gambar 4.26 *Prototype Halaman Food Calories*

Jika pengguna sudah memiliki data yang dicatat, mereka dapat menambahkan makanan lain dengan menggunakan pilihan menu makanan. Pengguna dapat memilih opsi 'Add more food'. Pengguna kemudian dapat memilih opsi manual untuk mencari dan memilih makanan dari daftar menu yang tersedia. Pada menu yang tersedia, pengguna dapat mencari dan memilih makanan yang diinginkan. Setiap makanan akan menampilkan informasi kalori per porsi untuk memudahkan pencatatan. Pengguna memiliki fleksibilitas untuk menyesuaikan jumlah porsi sesuai dengan yang mereka konsumsi. Setelah selesai, makanan yang dipilih akan langsung ditambahkan ke dalam catatan harian seperti pada Gambar 4.27.



Gambar 4.27 *Prototype* Halaman *Food Calories*

Pada fitur *Food Calories*, pengguna dapat mengubah tampilan data kalori dari harian menjadi mingguan atau bulanan pada Gambar 4.28. Pengguna cukup memilih opsi *Daily* di sebelah tulisan *meal nutrition*, yang kemudian akan menampilkan pilihan *weekly* dan *monthly*. Opsi *Weekly* akan tersedia dan dapat dipilih setelah data kalori tercatat selama minimal satu minggu. Sementara itu, opsi *monthly* baru akan muncul dan dapat diakses setelah pengguna memiliki catatan data kalori selama minimal dua bulan. Alur ini dirancang untuk memberikan pengguna gambaran yang lebih luas tentang pola asupan kalori mereka dalam jangka waktu yang lebih panjang.



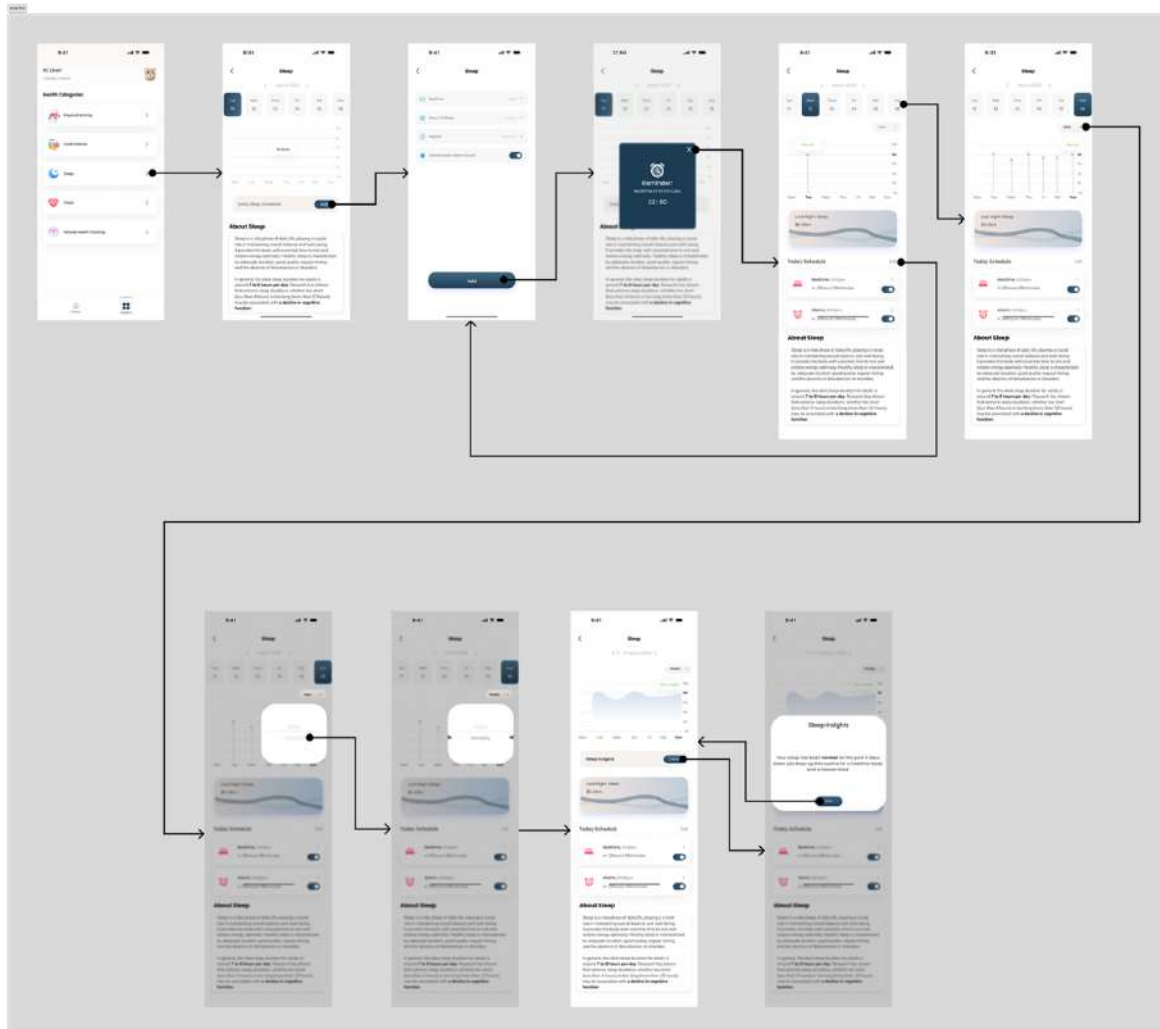
Gambar 4.28 *Prototype* Halaman *Food Calories*

4.4.7 *Prototype* Halaman *Sleep*

Pengguna dapat melacak kualitas tidur mereka dengan mengakses fitur *Sleep* pada Gambar 4.29 dari halaman *Explore*. Pengguna yang baru pertama kali menggunakan fitur ini harus mengatur jadwal tidur harian dengan memasukkan waktu tidur dan waktu bangun yang mereka targetkan. Setelah jadwal selesai diatur, data tidur akan mulai tercatat secara otomatis. Pengguna akan mendapatkan *pop-up Sleep Reminder* (Peringat Tidur) dan notifikasi yang akan muncul 10 menit sebelum waktu tidur yang telah dijadwalkan.

Pada hari berikutnya, data akan tampil dalam bentuk diagram yang menunjukkan status tidur (misalnya, normal), serta durasi tidur pada malam sebelumnya. Di bagian bawah, pengguna juga dapat melihat dan mengubah jadwal tidur harian mereka. Untuk melihat data dalam rentang waktu yang lebih luas, pengguna dapat mengubah tampilan dari harian ke mingguan. Pilihan tampilan mingguan ini akan muncul setelah pengguna memiliki data yang tercatat selama satu minggu penuh. Saat beralih ke tampilan mingguan, pengguna dapat melihat

diagram selama seminggu penuh dan mengakses 'Sleep Insights' untuk mendapatkan hasil analisis mengenai pola tidur mereka.

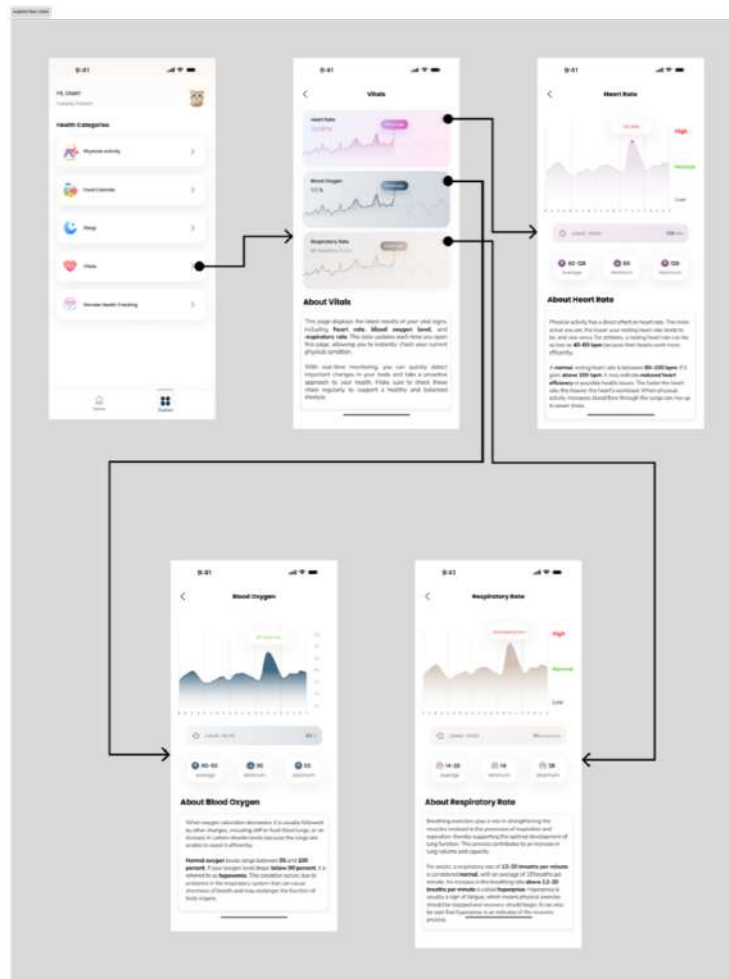


Gambar 4.29 *Prototype Halaman Sleep*

4.4.8 *Prototype Halaman Vitals*

Pengguna dapat memantau data vital mereka dengan mengakses fitur *Vitals* pada Gambar 4.30 dari halaman *Explore*. Halaman ini menyediakan ringkasan dari tiga pemantauan kesehatan dasar, yaitu *Heart Rate*, *Blood Oxygen*, dan *Respiratory Rate*. Untuk melihat data yang lebih detail, pengguna dapat memilih salah satu dari tiga fitur tersebut. Pada setiap halaman, akan ditampilkan grafik riwayat data, beserta angka terakhir yang tercatat. Secara spesifik, halaman *Heart Rate* menampilkan data dalam BPM (*beats per minute*), *Blood Oxygen* menampilkan persentase dan statusnya (normal atau tidak), dan *Respiratory Rate* menampilkan jumlah pernapasan per menit. Setiap halaman detail juga menyajikan nilai rata-rata minimum

dan maksimum untuk membantu pengguna memahami rentang normal dari data kesehatan mereka.



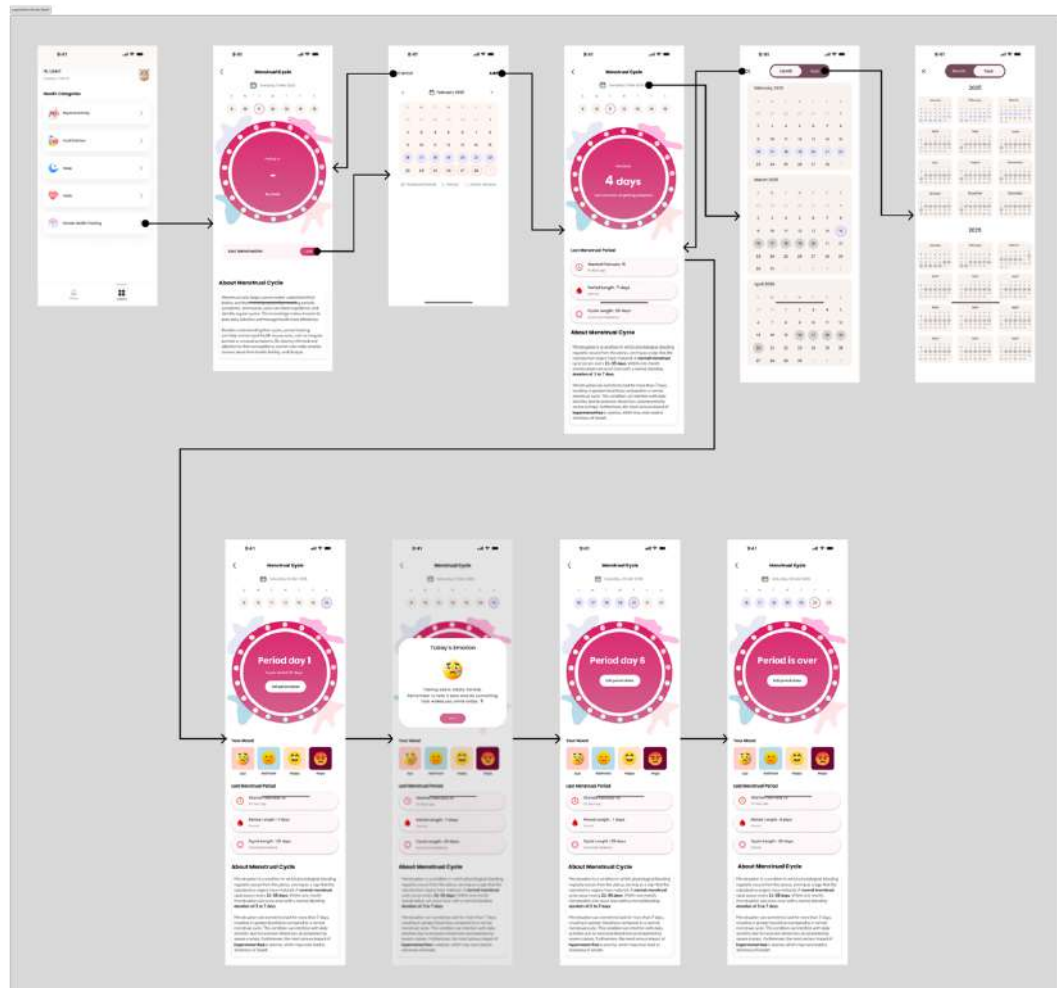
Gambar 4.30 *Prototype* Halaman *Vitals*

4.4.9 *Prototype* Halaman *Female Health Tracking*

Dari halaman *Explore*, pengguna perempuan dapat mengakses fitur *Female Health Tracking* untuk memantau siklus menstruasi. Pengguna baru akan diminta memasukkan tanggal menstruasi terakhir, kemudian aplikasi menampilkan kalender interaktif dengan prediksi siklus seperti “*Period in 4 days*”. Kalender dapat dilihat dalam tampilan bulanan maupun tahunan, dan status akan otomatis berubah menjadi “*Period Day 1*” ketika periode dimulai. Jika prediksi tidak sesuai, pengguna dapat mengedit tanggal melalui kalender sehingga data siklus tetap akurat.

Selain memantau siklus, pengguna juga dapat mencatat *mood* harian melalui pilihan emotikon. Ketika *emoticon* dipilih, aplikasi menampilkan pesan penyemangat atau dukungan

yang sesuai dengan kondisi pengguna, misalnya pesan positif saat merasa senang atau pesan menenangkan ketika merasa lelah. Fitur ini membuat pengalaman prediksi menjadi lebih personal, empatik, dan membantu pengguna memahami pola emosional mereka selama siklus berlangsung.



Gambar 4.31 *Prototype Halaman Female Health Tracking*

4.5 Hasil Tahap *Testing*

Tahap pengujian merupakan langkah krusial dalam siklus pengembangan produk untuk memvalidasi fungsionalitas dan kegunaan aplikasi. Pada tahap ini, pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa setiap fitur pada aplikasi berfungsi sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*, yaitu sebuah metode evaluasi kuantitatif. Tujuannya adalah untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan suatu produk berdasarkan sepuluh item pertanyaan yang disusun dalam skala Likert, seperti yang tertera pada tabel 2.

4.5.1 Pengumpulan Data SUS

Pengujian *Prototype* aplikasi aktivitas fisik dilaksanakan dengan melibatkan 10 responden yang dipilih secara spesifik. Dalam pengumpulan data, saya melakukan pengujian langsung dan menyebarkan kuesioner. Kuesioner ini tidak hanya diberikan kepada 10 responden utama, tetapi juga disebarakan kepada 15 masyarakat umum untuk memperoleh data yang lebih luas mengenai tingkat kegunaan (*usability*) aplikasi.

Proses pengujian ini dimulai dengan mendistribusikan kuesioner dan tautan akses ke *prototype* kepada 10 responden utama. Setelah berinteraksi dengan aplikasi, mereka diminta untuk mengisi kuesioner yang dirancang untuk mengevaluasi pengalaman mereka saat menggunakan aplikasi. Pengujian juga diperluas kepada masyarakat umum melalui penyebaran kuesioner daring, yang bertujuan untuk mendapatkan masukan kuantitatif dari audiens yang lebih luas. Pada kuesioner yang disebarakan kepada masyarakat umum, responden tidak hanya diminta untuk mengisi pernyataan, tetapi juga diberikan video panduan penggunaan aplikasi dan tautan menuju *prototype* interaktif. Hal ini bertujuan untuk memastikan setiap responden memiliki pemahaman yang sama tentang alur dan fitur aplikasi sebelum mereka mengisi kuesioner. Dengan demikian, data yang dikumpulkan dapat menjadi lebih akurat dan relevan, mencerminkan pengalaman nyata pengguna meskipun tidak ada wawancara tatap muka.

Tabel 4.2 Hasil Konversi Nilai Data SUS

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
R1	4	2	4	3	5	2	4	2	4	1
R2	5	2	4	2	4	2	4	2	3	3
R3	5	1	5	3	5	1	5	1	5	1
R4	5	2	5	1	4	2	5	1	5	1
R5	4	2	4	3	4	2	5	2	4	4
R6	5	1	4	2	4	2	5	2	4	3
R7	5	1	5	2	5	1	5	1	5	1
R8	5	1	5	2	5	1	5	1	5	2
R9	5	1	5	3	5	1	5	1	4	2
R10	5	1	5	1	4	2	4	2	5	1
R11	4	2	4	2	3	2	3	2	4	4
R12	4	2	4	2	3	2	4	2	4	2
R13	5	2	4	3	5	2	5	1	4	3
R14	4	1	5	2	5	1	5	1	5	2
R15	5	2	5	2	5	3	4	2	5	1
R16	5	2	5	2	5	2	5	2	4	2
R17	4	1	4	2	5	1	5	3	4	3

R18	5	2	3	3	4	3	3	2	3	1
R19	5	1	5	5	5	2	5	1	5	1
R20	5	1	4	1	5	1	4	1	5	2
R21	5	2	4	2	5	1	4	1	5	2
R22	5	2	5	1	4	2	4	1	4	2
R23	5	1	5	3	5	3	4	2	4	3
R24	4	3	4	1	5	1	4	2	4	2
R25	5	2	4	1	4	2	4	3	4	2

Berdasarkan analisis data kuesioner, meskipun penerimaan keseluruhan cenderung positif, terdapat beberapa penilaian yang lebih rendah yang memberikan wawasan penting untuk perbaikan. Masalah utama yang teridentifikasi tampaknya bukan pada kerumitan aplikasi, karena 96% responden secara aktif tidak setuju bahwa aplikasi itu rumit, melainkan pada kurva pembelajaran awal. Hal ini terlihat jelas pada pertanyaan "Saya merasa harus mempelajari banyak hal sebelum bisa menggunakan Healthio dengan lancar," di mana total 28% responden tidak menyangkal pernyataan negatif ini (20% memilih netral dan 8% setuju). Temuan ini sejalan dengan 28% responden yang juga merasa netral (24%) atau setuju (4%) bahwa mereka mungkin "membutuhkan bantuan teknis" untuk bisa menggunakan aplikasi.

Selain itu, 12% responden memilih netral pada pernyataan "Saya merasa ada ketidakkonsistenan navigasi atau tampilan". Penilaian-penilaian ini secara kolektif mengindikasikan bahwa beberapa pengguna mungkin merasa alur kerja atau tampilan pada fitur-fitur tertentu kurang intuitif pada penggunaan pertama. Ada kemungkinan inkonsistensi desain minor antar halaman yang membuat sebagian pengguna merasa perlu "mempelajari" aplikasi terlebih dahulu, alih-alih langsung menggunakannya dengan percaya diri.

4.5.2 Perhitungan Skor SUS

Setelah data dari para responden berhasil terkumpul, tahap selanjutnya adalah mengolah data tersebut menggunakan rumus perhitungan skor SUS. Perhitungan dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi Microsoft Excel untuk memudahkan proses pengolahan data. Setiap jawaban responden pada kuesioner SUS diberi nilai sesuai ketentuan, kemudian dihitung total skor dari masing-masing pertanyaan. Berikut merupakan salah satu hasil perhitungan skor SUS yang dilakukan menggunakan rumus SUS yang telah ditetapkan dengan memanfaatkan Microsoft Excel untuk mempermudah proses pengolahan data responden:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
1	x	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Jumlah Skor	Skor SUS Individu				
2	R1	4	2	4	3	5	2	4	2	4	1	31	77,5				

Gambar 4.32 Perhitungan Skor SUS pada Microsoft Excel

Gambar 4.32 menunjukkan proses kalkulasi *System Usability Scale* (SUS) yang dilakukan menggunakan Microsoft Excel. Selanjutnya, setelah seluruh data responden dihitung menggunakan rumus perhitungan SUS dan diperoleh hasil skor individu dari masing-masing responden. Data tersebut kemudian dirangkum ke dalam tabel berikut untuk menunjukkan perbandingan nilai SUS dari 25 responden yang telah berpartisipasi dalam pengujian aplikasi Healthio.

Tabel 4.3 Perhitungan Skor SUS

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Jumlah Skor	Skor SUS Individu
R1	4	2	4	3	5	2	4	2	4	1	31	77,5
R2	5	2	4	2	4	2	4	2	3	3	31	72,5
R3	5	1	5	3	5	1	5	1	5	1	32	95
R4	5	2	5	1	4	2	5	1	5	1	31	92,5
R5	4	2	4	3	4	2	5	2	4	4	34	70
R6	5	1	4	2	4	2	5	2	4	3	32	80
R7	5	1	5	2	5	1	5	1	5	1	31	97,5
R8	5	1	5	2	5	1	5	1	5	2	32	95
R9	5	1	5	3	5	1	5	1	4	2	32	90
R10	5	1	5	1	4	2	4	2	5	1	30	90
R11	4	2	4	2	3	2	3	2	4	4	30	65
R12	4	2	4	2	3	2	4	2	4	2	29	72,5
R13	5	2	4	3	5	2	5	1	4	3	34	80
R14	4	1	5	2	5	1	5	1	5	2	31	92,5
R15	5	2	5	2	5	3	4	2	5	1	34	85
R16	5	2	5	2	5	2	5	2	4	2	34	85
R17	4	1	4	2	5	1	5	3	4	3	32	80
R18	5	2	3	3	4	3	3	2	3	1	29	67,5
R19	5	1	5	5	5	2	5	1	5	1	35	87,5
R20	5	1	4	1	5	1	4	1	5	2	29	92,5
R21	5	2	4	2	5	1	4	1	5	2	31	87,5
R22	5	2	5	1	4	2	4	1	4	2	30	85
R23	5	1	5	3	5	3	4	2	4	3	35	77,5
R24	4	3	4	1	5	1	4	2	4	2	30	80
R25	5	2	4	1	4	2	4	3	4	2	31	77,5

Rata-Rata	31,6	83
------------------	------	-----------

Berdasarkan hasil perhitungan *System Usability Scale* (SUS) terhadap 25 responden, diperoleh rata-rata Skor SUS sebesar 83. Menurut standar interpretasi SUS, skor rata-rata di atas 68 dikategorikan baik (*Above Average Usability*). Lebih spesifik, skor 83 berada dalam kategori “*Excellent*” dan termasuk dalam *Grade* “B+” hingga “A”, yang menunjukkan bahwa aplikasi telah memiliki tingkat kegunaan yang tinggi dan dapat diterima dengan baik oleh pengguna.

Capaian ini mengonfirmasi bahwa tujuan penelitian telah berhasil dicapai. Sesuai dengan tujuan awal, skor SUS 83 menjadi bukti kuantitatif bahwa desain aplikasi Healthio telah berhasil dirancang sebagai antarmuka yang:

- a. Pengguna tidak merasa kesulitan saat menjalankan skenario tugas.
- b. Fitur-fitur yang dirancang terintegrasi dengan baik dan tidak terasa rumit.
- c. Keinginan pengguna untuk memakai aplikasi ini lagi dan rasa percaya diri yang tinggi selama penggunaan mencerminkan pengalaman yang positif.

Dengan demikian, hasil pengujian ini memvalidasi bahwa *prototype* aplikasi Healthio tidak hanya fungsional secara teknis, tetapi juga berhasil memberikan pengalaman pengguna yang unggul berdasarkan preferensi mereka. Keberhasilan ini juga didukung oleh pencapaian indikator penelitian yang meliputi aspek kemudahan penggunaan (*usability*), fungsionalitas fitur, daya tarik visual, serta pengalaman interaksi yang menyenangkan. Keempat indikator tersebut menjadi dasar dalam penyusunan pernyataan-pernyataan pada kuesioner SUS, yang sekaligus merepresentasikan sejauh mana tujuan perancangan UI/UX telah tercapai melalui hasil evaluasi pengguna.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan metode *Human Centered Design* dalam perancangan aplikasi kesehatan fisik, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Penelitian ini berhasil merancang sebuah *prototype* aplikasi kesehatan fisik bernama Healthio yang berfokus membantu pengguna dalam memantau dan menjaga aktivitas fisik sehari-hari. Proses perancangan dilakukan menggunakan metode *Human Centered Design* (HCD) yang terdiri dari tiga tahap utama, yaitu *Inspiration*, *Ideation*, dan *Implementation*.
- b. Fitur utama yang dikembangkan dalam *prototype* yang meliputi aktivitas fisik, kalori makanan, pelacakan pola tidur, vitals, dan pelacakan siklus perempuan yang telah disusun berdasarkan kebutuhan, hambatan, serta preferensi pengguna yang ditemukan pada tahap penelitian. Fitur-fitur tersebut dirancang untuk mendukung pemantauan dan pencatatan kesehatan fisik secara menyeluruh, sehingga mampu memberikan pengalaman penggunaan yang lebih relevan, bermanfaat, dan sesuai dengan tujuan awal perancangan aplikasi.
- c. Kekuatan tampilan pada *prototype* Healthio terlihat dari alur penggunaan yang sederhana, tampilan antarmuka yang bersih, serta integrasi fitur yang terstruktur dengan baik. Elemen-elemen ini memberikan pengalaman penggunaan yang lebih intuitif, membantu pengguna memahami fungsi aplikasi dengan cepat, serta meningkatkan potensi penggunaan berkelanjutan sesuai tujuan perancangan.
- d. Pencapaian skor SUS sebesar 83 mengindikasikan bahwa desain UI/UX yang diusulkan telah berhasil menjawab kebutuhan pengguna secara efektif. Skor ini menjadi bukti bahwa *Prototype* aplikasi Healthio tidak hanya diterima dengan baik, tetapi juga berhasil mewujudkan tujuan penelitian untuk menciptakan sebuah antarmuka yang mudah digunakan, fungsional, menarik, dan menyenangkan.
- e. Secara keseluruhan, penelitian ini berhasil memenuhi tujuan utamanya, yaitu merancang desain UI/UX aplikasi kesehatan fisik yang berpusat pada pengguna dengan pendekatan *Human Centered Design*. *Prototype* yang dihasilkan dapat menjadi dasar pengembangan lebih lanjut menjadi aplikasi fungsional yang mendukung masyarakat untuk tetap aktif dan menjaga kesehatan dan kebugaran tubuh secara optimal.

5.2 Saran

Dalam perancangan aplikasi aktivitas fisik, masih ditemukan beberapa kekurangan yang perlu disempurnakan. Oleh karena itu, berikut beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan lebih lanjut:

- a. Disarankan agar adanya tambahan pilihan aktivitas atau olahraga yang lebih spesifik dan bervariasi. Hal ini bertujuan untuk mengakomodasi kebutuhan pengguna dengan berbagai preferensi latihan, sehingga aplikasi dapat menjadi solusi pelacakan aktivitas yang lebih komprehensif.
- b. Pada iterasi pengembangan berikutnya, perlu dilakukan perbaikan terhadap beberapa temuan pada evaluasi *usability*, khususnya terkait kebutuhan adaptasi awal bagi sebagian pengguna serta inkonsistensi minor pada navigasi. Perbaikan ini diharapkan dapat meningkatkan kemudahan penggunaan sejak awal dan memperkuat pengalaman pengguna secara keseluruhan.
- c. Disarankan agar dilakukan peninjauan dan pembaruan berkala pada tampilan dan desain antarmuka (UI) aplikasi untuk memastikan aplikasi tetap relevan dan *up-to-date* dengan perkembangan tren desain UI/UX saat ini (misalnya, *cleaner* dan lebih modern). Hal ini penting untuk mempertahankan daya tarik estetika dan pengalaman pengguna di tengah persaingan aplikasi aktivitas fisik yang ketat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adilah, H., Kridalukmana, R., & Windasari, I. P. (2023). Perancangan Ulang User Interface dan User Experience Mobile Web-Based PT Subur Makmur Migas Pratama dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknik Komputer*, 2(1), 39–52. <https://doi.org/10.14710/jtk.v2i1.38089>
- Adiswara, D. R., & Irianto, K. D. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi GoMasjid Menggunakan Pendekatan Human Centered Design. *Technologia : Jurnal Ilmiah*, 15(3), 607. <https://doi.org/10.31602/tji.v15i3.15565>
- Aliffa Putra, M. A. F., & Nuryasin, I. (2025). PERANCANGAN UI/UX WEBSITE SIM PMM DENGAN METODE HUMAN CENTERED DESIGN. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 10(2), 949–958. <https://doi.org/10.29100/jupi.v10i2.6054>
- Annisa, S. Y., Gayatri, H., Abdullatip, P., Fachrezi, D. A., Wahyudi, A., Permana, D. S., & Tarigan, B. (2024). DAMPAK PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI TERHADAP AKTIVITAS FISIK MAHASISWA. In *Jurnal Ilmiah SPIRIT* (Vol. 24, Issue 2).
- Apriyanti, L. S., Mulyana, A., Rahmadewi, A., Tarigan, E. R. P., Zakiyah, H., Sumarni, R., & Nurkamila, R. (2024). Pengaruh Perkembangan Teknologi Terhadap Kebugaran Jasmani Pada Generasi Alpha. *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 618–629. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i2.2692>
- Ardiansyah, B. N., Mayasari, R., & Jajuli, M. (2025). Evaluasi Usability Website Melalui Perancangan User Interface Menggunakan Metode Human Centered Design (Studi Kasus: Sma Kemala Bhayangkari 1 Jakarta). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11, 57–69.
- Ariyanto, A., Puspitasari, N., & Utami, D. N. (2020). AKTIVITAS FISIK TERHADAP KUALITAS HIDUP PADA LANSIA Physical Activity To Quality Of Life In The Elderly. In *Jurnal Kesehatan Al-Irsyad: Vol. XIII* (Issue 2).
- Bratama, F. K., Afrizal, S. H., & Indriasari, M. (2023). Gambaran Faktor Penggunaan Aplikasi Kebugaran Berbasis Android Dan Ios Pada Mahasiswa Universitas Binawan. *JURNAL KEOLAHHRAGAAN JUARA*, 3(2), 85–96. <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/juara/>
- Browne, C. (2022, December 6). *How To Create A User Flow: A Step-By-Step Guide*. Centers for Disease Control and Prevention. (2024). *Benefits of Physical Activity*.

- Dafitri, H., Panggabean, E., Wulan, N., Lubis, A. J., Khairani, S., & Humaira, A. P. (2023). *Pelatihan Desain UI/UX Website UMKM Profile Labscarpe Dengan Aplikasi Figma* (Vol. 3, Issue 2).
- Douglas, C. (2025, January 21). *What is Low Fidelity Wireframe and How to Create Them with Visily*.
- Dzulfikar, D., & Karnita, R. (2025). PRINSIP UI/UX PADA PERANCANGAN WEBSITE UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS GENERASI Z. In *Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi (SEMNAS RISTEK)*.
- Efendi, V. P., & Widodo, A. (2021). *Literature Review Hubungan Penggunaan Gawai Terhadap Aktivitas Fisik Remaja*.
- Faradilla, A. (2025, April 25). *Apa itu sitemap? Memahami pengertian, jenis, dan cara membuatnya*.
- Hartawan, M. S. (2022). PENERAPAN USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA WIREFRAME DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI SINOPSIS FILM. *JURNAL ELEKTRO & INFORMATIKA SWADHARMA (JEIS)*.
- Hartini, S., Mangarengi, Y., Nurachma, E., & Asih, O. R. (2025). Edukasi Aktivitas Fisik Sebagai Upaya Program Gerakan Masyarakat Sehat Menuju Indonesia Sehat 2025. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(3), 349–353. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i3.395>
- Haryanti, M. L., Figo, R., Indradjaja, R., & Susanto, C. (2024). PERAN INTERAKSI MANUSIA-KOMPUTER DALAM EVALUASI ANTARMUKA APLIKASI PEMESANAN MAKANAN ONLINE MELALUI SYSTEM USABILITY SCALE. *Jurnal Algoritma, Logika Dan Komputasi*, 02, 677–687. <https://doi.org/10.30813/j-alu.v2i2>
- Herian, A., Faroqi, A., & Suryanto, T. L. M. (2025). *Evaluasi Penerimaan Pengguna Aplikasi Kebugaran Smartphone Menggunakan UTAUT2*.
- Hidayat, M. L., & Irianto, K. D. (2025). AutoMedic: Framework of Automatic Pill Dispenser System with Human Centered Design Method. *International Journal of Informatics and Computation (IJICOM)*, 7(2), 2025. <https://doi.org/10.35842/ijicom>
- Hidayati, K. F. (2024, November 11). *Mengenal Marvel, Aplikasi Antiribet untuk Prototype Produk*.
- Humanika, M. A., Mahardhika, G. P., & Setiaji, H. (2021). *Perancangan Tampilan Antarmuka Website Trisno Motor Menggunakan Pendekatan HCD (Human-Centered Design)*.

- IDEO.org. (2015). *The Field Guide to Human-Centered Design*.
<https://www.designkit.org/resources/1.html>
- Jamilah, Y. S., & Padmasari, A. C. (2022). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI SAY.CO. *TANRA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*.
<https://ojs.unm.ac.id/tanra/>
- Jati, P. P. S., Susanto, & Handayani, T. (2025). Perancangan Aplikasi Pemantauan Aktivitas Fisik Mobile Berbasis User-Centered Design. *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 7(4), 721–730. <https://doi.org/10.35746/jtim.v7i4.811>
- Kartini, R. A., & Widiati, I. S. (2024). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI RAGAKU MENGGUNAKAN METODE DESIGN SPRINT. *JUPITER Jurnal Teknologi Informatika & Komputer*, 5(2).
- Kosim, M. A., Aji, S. R., & Darwis, M. (2022). PENGUJIAN USABILITY APLIKASI PEDULILINDUNGI DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS). *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 4(2).
<https://doi.org/10.31326/sistek.v4i2.1326>
- Lee, C. R., & Wibowo, M. (2025). *PENDEKATAN HUMAN-CENTERED DESIGN PADA DESAIN INTERIOR DUNKIN' DONUTS RMI NGAGEL SURABAYA*.
- Majid, W. (2020). *PERILAKU AKTIVITAS OLAHRAGA TERHADAP PENINGKATAN KEBUGARAN JASMANI PADA MASYARAKAT*.
- Mulyaningsih, F., Suryobroto, A. S., Pertiwi, N. C., & Utama, A. B. (2023). HUBUNGAN ANTARA AKTIVITAS FISIK DAN POLA HIDUP SEHAT DENGAN TINGKAT KEBUGARAN JASMANI PESERTA EKSTRAKURIKULER OLAHRAGA DI SMP NEGERI 2 MLATI. *Majalah Ilmiah Olahraga (MAJORA)*, 29(1), 15–21.
- Muzaki, R. W. (2024). Perancangan UI/UX Fitur Kebugaran Lansia Untuk Membangun Desain Aplikasi Konsultasi Kesehatan Lansia Menggunakan UX Journey. *REPOSITOR*, 6(1), 37–48.
- Nopriansyah, M., & Hadinata, N. (2025). PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI SURVEI BERBASIS WEB DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA DIREKTORAT KEMAHASISWAAN UNIVERSITAS BINA DARMA. In *Siwah: Multidisciplinary Scientific Journal* (Vol. 1, Issue 2).
<https://journal.independentresearchcenter.com/smsj>
- Putra, A. P. (2024). Penerapan Metode Human Centered Design dalam Perancangan Antarmuka Aplikasi Angkutan Kota. *REPOSITOR*, 6(2), 99–108.

- Sahputra, I. D., Asfi, M., Febima, M., Magdalena, L., Hatta, M., Fahrudin, R., Christina, S., & Solihin, U. (2025). *PENERAPAN METODE GOAL DIRECT DESIGN PADA PERANCANGAN UI/UX WEBSITE DESA (STUDI KASUS: KANTOR DESA KEPONGPONGAN)*.
- Sekti, A. B., Stefanus, O. F., & Anwar, N. (2024). Analisis Dan Desain UI/UX Pada Web Company Profile Dengan Metode Human Centered Design. *IKRAITH-INFORMATIKA*. <https://doi.org/10.37817/ikraith-informatika.v8i1>
- Setiadi, A. R., & Setiaji, H. (2020). *Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor*.
- Shiddieq, F. D., & Nurhayati, D. (2025). Perancangan UI/UX Sistem Informasi Akademik berbasis Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Sinus (JIS)*, 23(1), 25. <https://doi.org/10.30646/sinus.v23i1.862>
- Shirvanadi, E. C., & Idris, Moh. (2021). *Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)*.
- Shovianti, N., Simanjuntak, B. Y., & Okfrianti, Y. (2024). Frekuensi menggunakan aplikasi delivery food dan indeks massa tubuh (IMT) pada mahasiswa Poltekkes Bengkulu. *Jurnal SAGO Gizi Dan Kesehatan*, 5(3B), 1063. <https://doi.org/10.30867/gikes.v5i3b.2033>
- Simic, P. (2022, September 2). *Low-fidelity vs. high-fidelity wireframes: the main differences*.
- Sukma, A. P., Yusuf, R., & Dai, R. H. (2023). ANALISIS PENGUKURAN USABILITY SISTEM INFORMASI MANAJEMEN BAZNAS (SIMBA) MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS). *DIFFUSION JOURNAL OF SYSTEM AND INFORMATION TECHNOLOGY*, 3(2).
- Ticoalu, G. B., Musdar, I. A., & Munir S, A. (2023). EVALUASI DAN PERBAIKAN UI/UX WEBSITE INVITEES MENGGUNAKAN METODE HUMAN CENTERED DESIGN. *Jurnal KHARISMA Tech*. <https://jurnal.kharisma.ac.id/kharismatech/>
- Trisandi, Zaman, B., & Bhahri H, S. (2025). PERANCANGAN ULANG UI/UX PADA APLIKASI SAVE MONEY MENGGUNAKAN METODE HUMAN CENTERED DESIGN. *JTRISTE*, 12(1), 16–26.
- Trivaika, E., & Mamok, A. S. (2022). Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android. *JURNAL NUANSA INFORMATIKA*, 16(1). <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ilkom>

Wiwesa, N. R. (2021). USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN. In *Jurnal Sosial Humaniora Terapan* (Vol. 3, Issue 2).

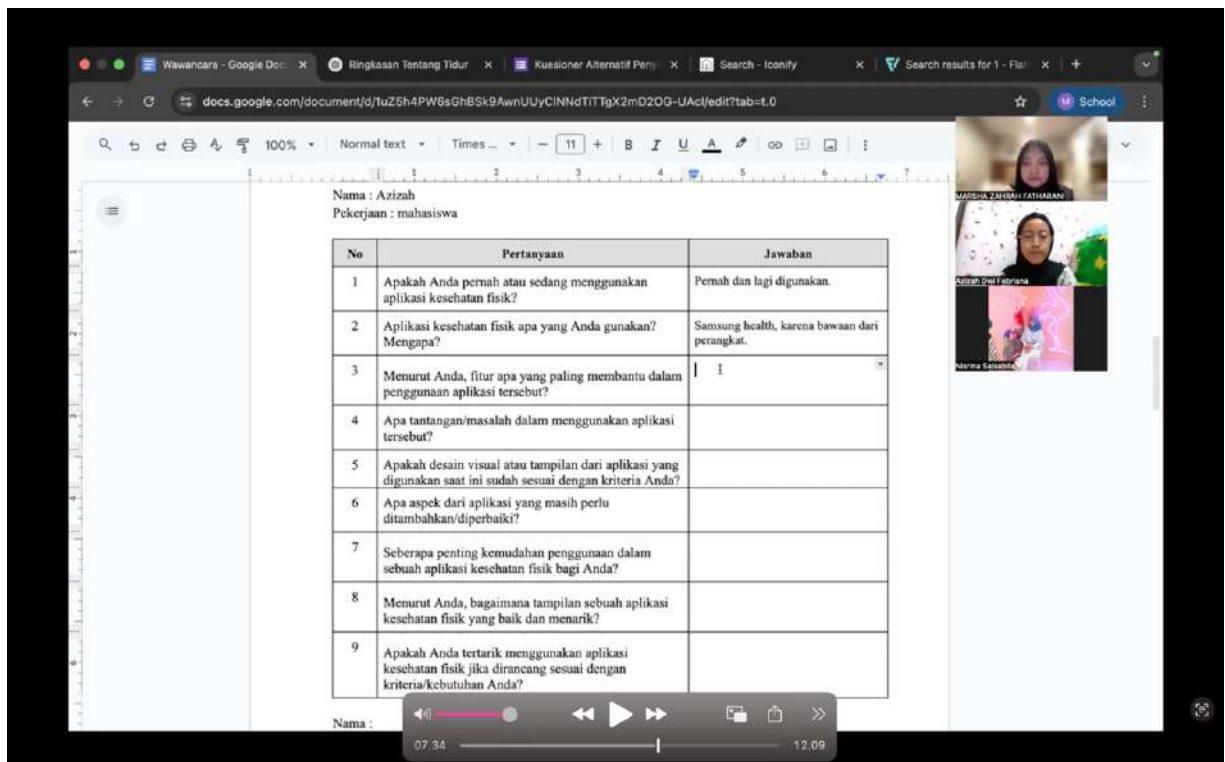
World Health Organization. (2022). *Global status report on physical activity 2022*.

LAMPIRAN

Hasil Design Figma

<https://www.figma.com/design/rwZJu80a51E2ynJz20Xmyv/Healthio?node-id=0-1&t=odEFB9I9n5Rvd8sR-1>

Pelaksanaan Wawancara

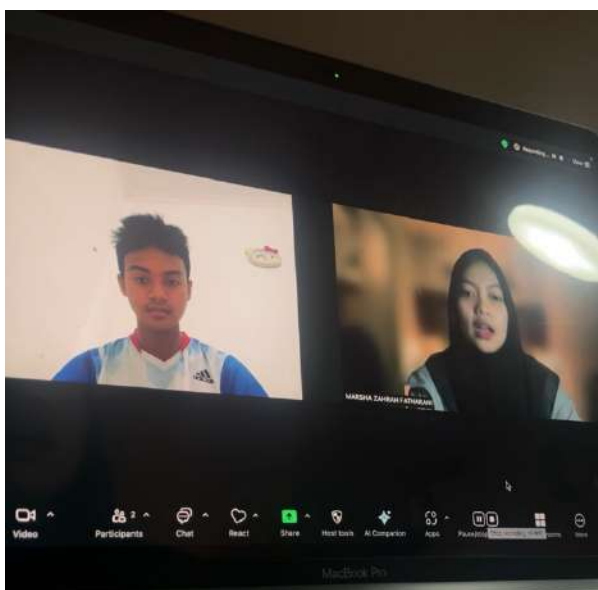


The screenshot shows a Zoom meeting window. The main content is a Google Doc titled 'Wawancara - Google Doc' with the following text:

Nama : Azizah
Pekerjaan : mahasiswa

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah Anda pernah atau sedang menggunakan aplikasi kesehatan fisik?	Pernah dan lagi digunakan.
2	Aplikasi kesehatan fisik apa yang Anda gunakan? Mengapa?	Samsung health, karena bawaan dari perangkat.
3	Menurut Anda, fitur apa yang paling membantu dalam penggunaan aplikasi tersebut?	
4	Apa tantangan/masalah dalam menggunakan aplikasi tersebut?	
5	Apakah desain visual atau tampilan dari aplikasi yang digunakan saat ini sudah sesuai dengan kriteria Anda?	
6	Apa aspek dari aplikasi yang masih perlu ditambahkan/diperbaiki?	
7	Seberapa penting kemudahan penggunaan dalam sebuah aplikasi kesehatan fisik bagi Anda?	
8	Menurut Anda, bagaimana tampilan sebuah aplikasi kesehatan fisik yang baik dan menarik?	
9	Apakah Anda tertarik menggunakan aplikasi kesehatan fisik jika dirancang sesuai dengan kriteria/kebutuhan Anda?	

At the bottom of the Zoom window, there is a video player control bar showing a timestamp of 07:34 and a duration of 12:09. On the right side of the Zoom window, there are three video thumbnails for participants: MARCHA ZAHIRAH FATHARANI, Azizah, PwI Febriana, and Nurra Saikana.





Transkrip Wawancara

Nama : Nisrina

Pekerjaan : Mahasiswa

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah Anda pernah atau sedang menggunakan aplikasi aktivitas fisik?	Ya, pengguna sedang menggunakan.
2	Aplikasi aktivitas fisik apa yang Anda gunakan? Mengapa?	Samsung health, karena efisiensi bawaan perangkat.
3	Menurut Anda, fitur apa yang paling membantu dalam penggunaan aplikasi tersebut?	Fitur menghitung kalori yang keluar.
4	Apa tantangan/masalah dalam menggunakan aplikasi tersebut?	Variasi makanannya kurang karena suka ngecek berapa kalori makanan tetapi variasi makanannya kurang lengkap.
5	Apakah desain visual atau tampilan dari aplikasi yang digunakan saat ini sudah sesuai dengan kriteria Anda?	Biasa saja.
6	Apa aspek dari aplikasi yang masih perlu ditambahkan/diperbaiki?	<ul style="list-style-type: none"> - Dibuat lebih lengkap lagi untuk varian makanannya jadi tidak hanya makanan pokok saja - Untuk warna lebih colorful karena banyak warna membuat semangat - Design dibuat menarik dan enak digunakan

7	Seberapa penting kemudahan penggunaan dalam sebuah aplikasi aktivitas fisik bagi Anda?	Sangat penting, apalagi jika dibutuhkan setiap hari.
8	Menurut Anda, bagaimana tampilan sebuah aplikasi aktivitas fisik yang baik dan menarik?	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Icon</i> nya menarik - Gambar dan ilustrasi lucu biar tidak bosan - Pengguna lebih menyukai warna soft.
9	Fitur apa yang Anda butuhkan/inginkan apabila dikembangkan sebuah aplikasi aktivitas fisik?	Perhitungan kalori, food tracker, dan latihan olahraga
10	Apakah Anda tertarik menggunakan aplikasi aktivitas fisik jika dirancang sesuai dengan kriteria/kebutuhan Anda?	Ya, pasti tertarik.

Nama : Azizah

Pekerjaan : Mahasiswa

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah Anda pernah atau sedang menggunakan aplikasi aktivitas fisik?	Ya, pengguna sedang menggunakan.
2	Aplikasi aktivitas fisik apa yang Anda gunakan? Mengapa?	Samsung health, karena bawaan dari perangkat.
3	Menurut Anda, fitur apa yang paling membantu dalam penggunaan aplikasi tersebut?	<ul style="list-style-type: none"> - Memantau <i>steps</i> - Memantau <i>heart rate</i> - Memantau kalori yang terbakar karena suka jogging.
4	Apa tantangan/masalah dalam menggunakan aplikasi tersebut?	Sejauh ini tidak ada.
5	Apakah desain visual atau tampilan dari aplikasi yang digunakan saat ini sudah sesuai dengan kriteria Anda?	Belum, masih terlalu biasa bagi pengguna.
6	Apa aspek dari aplikasi yang masih perlu ditambahkan/diperbaiki?	Ada <i>feedback</i> setiap goal yang tercapai.
7	Seberapa penting kemudahan penggunaan dalam sebuah aplikasi aktivitas fisik bagi Anda?	Penting, karena digunakan setiap hari.

8	Menurut Anda, bagaimana tampilan sebuah aplikasi aktivitas fisik yang baik dan menarik?	Dibuat sederhana tetapi tetap menarik dengan dibuat banyak informasi jadi lebih informatif tetapi tetap sederhana agar tidak membingungkan.
9	Fitur apa yang Anda butuhkan/inginkan apabila dikembangkan sebuah aplikasi aktivitas fisik?	<ul style="list-style-type: none"> - Memantau <i>steps</i> - Memantau <i>heart rate</i> - Memantau kalori yang terbakar - Latihan untuk beberapa olahraga
10	Apakah Anda tertarik menggunakan aplikasi aktivitas fisik jika dirancang sesuai dengan kriteria/kebutuhan Anda?	Ya, pasti tertarik karena yang sesuai dengan kebutuhan pasti akan membuat pengguna menggunakannya.

Nama : Rizky
Pekerjaan : Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah Anda pernah atau sedang menggunakan aplikasi aktivitas fisik?	Pernah saja.
2	Aplikasi aktivitas fisik apa yang Anda gunakan? Mengapa?	Health, simple karena bawaan dari perangkat.
3	Menurut Anda, fitur apa yang paling membantu dalam penggunaan aplikasi tersebut?	Hanya memantau <i>steps</i>
4	Apa tantangan/masalah dalam menggunakan aplikasi tersebut?	Sejauh ini tidak ada
5	Apakah desain visual atau tampilan dari aplikasi yang digunakan saat ini sudah sesuai dengan kriteria Anda?	Belum, karena banyak yang tidak penting dan kurang to the point.
6	Apa aspek dari aplikasi yang masih perlu ditambahkan/diperbaiki?	Perbaiki fitur yang paling sering digunakan jadi di urutan paling atas, karena jadi memudahkan pengguna memantau aktivitas mereka (tata letak fitur tidak sesuai dengan prioritas kebutuhan pengguna).
7	Seberapa penting kemudahan penggunaan dalam sebuah aplikasi aktivitas fisik bagi Anda?	Penting, karena akan terus digunakan.

8	Menurut Anda, bagaimana tampilan sebuah aplikasi aktivitas fisik yang baik dan menarik?	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak terlalu banyak tulisan karena membuat pengguna bosan. - To the point contohnya gunakan grafik atau gambar saja yang tidak membingungkan dan membosankan.
9	Fitur apa yang Anda butuhkan/inginkan apabila dikembangkan sebuah aplikasi aktivitas fisik?	Jumlah steps, pencatatan kalori makanan, pencatatan tanda vital, dan beberapa varian olahraga menarik.
10	Apakah Anda tertarik menggunakan aplikasi aktivitas fisik jika dirancang sesuai dengan kriteria/kebutuhan Anda?	Sangat tertarik

Nama : Chaca

Pekerjaan : Mahasiswa

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah Anda pernah atau sedang menggunakan aplikasi aktivitas fisik?	Pernah saja.
2	Aplikasi aktivitas fisik apa yang Anda gunakan? Mengapa?	Health, karena bawaan dari perangkat.
3	Menurut Anda, fitur apa yang paling membantu dalam penggunaan aplikasi tersebut?	Melihat kalkulasi steps dari harian sampai tahunan
4	Apa tantangan/masalah dalam menggunakan aplikasi tersebut?	Terkadang hasil tidak akurat atau tidak terhitung
5	Apakah desain visual atau tampilan dari aplikasi yang digunakan saat ini sudah sesuai dengan kriteria Anda?	Sejauh ini sudah sesuai.
6	Apa aspek dari aplikasi yang masih perlu ditambahkan/diperbaiki?	Tidak ada karena cuman memakai dan membutuhkan fitur tersebut.
7	Seberapa penting kemudahan penggunaan dalam sebuah aplikasi aktivitas fisik bagi Anda?	Sangat penting, karena sekarang aplikasi aktivitas jadi lebih mudah memantau aktivitas kita.
8	Menurut Anda, bagaimana tampilan sebuah aplikasi aktivitas fisik yang baik dan menarik?	Warna yang cerah dan harus ada fitur yang pengguna gunakan.

9	Fitur apa yang Anda butuhkan/inginkan apabila dikembangkan sebuah aplikasi aktivitas fisik?	Terpenting kalkulasi steps
10	Apakah Anda tertarik menggunakan aplikasi aktivitas fisik jika dirancang sesuai dengan kriteria/kebutuhan Anda?	Sangat tertarik

Nama : Zakky

Pekerjaan : Mahasiswa

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah Anda pernah atau sedang menggunakan aplikasi aktivitas fisik?	Sedang menggunakan
2	Aplikasi aktivitas fisik apa yang Anda gunakan? Mengapa?	Strava, Fatsecret, karena suka lari, menghitung kalori makanan dan protein harian
3	Menurut Anda, fitur apa yang paling membantu dalam penggunaan aplikasi tersebut?	Buat mantau jarak dan kecepatan
4	Apa tantangan/masalah dalam menggunakan aplikasi tersebut?	Kadang tidak akurat
5	Apakah desain visual atau tampilan dari aplikasi yang digunakan saat ini sudah sesuai dengan kriteria Anda?	Untuk aplikasi strava sudah sesuai, untuk fatsecret masih kurang.
6	Apa aspek dari aplikasi yang masih perlu ditambahkan/diperbaiki?	<ul style="list-style-type: none"> - Aplikasi strava tidak ada karena sudah cukup bagus - Aplikasi fatsecret karena menu makanan tidak lengkap, jadi kalau bisa dilengkapi lagi.
7	Seberapa penting kemudahan penggunaan dalam sebuah aplikasi aktivitas fisik bagi Anda?	Sangat penting, karena untuk penyuka olahraga selalu dibutuhkan.
8	Menurut Anda, bagaimana tampilan sebuah aplikasi aktivitas fisik yang baik dan menarik?	<ul style="list-style-type: none"> - Minimalis dan simple agar enak digunakan. - Fitur yang diberikan sesuai kebutuhan pengguna.

9	Fitur apa yang Anda butuhkan/inginkan apabila dikembangkan sebuah aplikasi aktivitas fisik?	Perhitungan jumlah steps, pemantauan jam tidur, hitung kalori makanan.
10	Apakah Anda tertarik menggunakan aplikasi aktivitas fisik jika dirancang sesuai dengan kriteria/kebutuhan Anda?	Sangat tertarik.

Nama : Alif

Pekerjaan : Mahasiswa

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah Anda pernah atau sedang menggunakan aplikasi aktivitas fisik?	Pernah
2	Aplikasi aktivitas fisik apa yang Anda gunakan? Mengapa?	Gym workout, karena ada info jadwal gym yg efektif serta latihan (home workout)
3	Menurut Anda, fitur apa yang paling membantu dalam penggunaan aplikasi tersebut?	Karena bisa memberikan contoh gerakan yang benar
4	Apa tantangan/masalah dalam menggunakan aplikasi tersebut?	Desain kurang menarik jadi kurang enak dipandang
5	Apakah desain visual atau tampilan dari aplikasi yang digunakan saat ini sudah sesuai dengan kriteria Anda?	Belum
6	Apa aspek dari aplikasi yang masih perlu ditambahkan/diperbaiki?	<ul style="list-style-type: none"> - Pengguna ingin tampilan minimalis - Tidak ribet untuk navigasi
7	Seberapa penting kemudahan penggunaan dalam sebuah aplikasi aktivitas fisik bagi Anda?	Sangat penting, karena akan sering digunakan
8	Menurut Anda, bagaimana tampilan sebuah aplikasi aktivitas fisik yang baik dan menarik?	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak banyak warna - Pemilihan <i>font</i> yang enak dipandang - Kalau bisa jangan terlalu banyak huruf. - Ada fitur sesuai dengan kebutuhan

9	Fitur apa yang Anda butuhkan/inginkan apabila dikembangkan sebuah aplikasi aktivitas fisik?	Latihan untuk olahraga
10	Apakah Anda tertarik menggunakan aplikasi aktivitas fisik jika dirancang sesuai dengan kriteria/kebutuhan Anda?	Sangat tertarik.

Nama : Tegar

Pekerjaan : Mahasiswa

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah Anda pernah atau sedang menggunakan aplikasi aktivitas fisik?	Pernah dan sedang menggunakan
2	Aplikasi aktivitas fisik apa yang Anda gunakan? Mengapa?	<ul style="list-style-type: none"> - Strava karena suka lari - Huawei Health, Aplikasi bawaan perangkat
3	Menurut Anda, fitur apa yang paling membantu dalam penggunaan aplikasi tersebut?	<ul style="list-style-type: none"> - Strava untuk Memantau jarak, heart rate, kecepatan berlari. - Huawei hampir sama dengan strava, kadang digunakan untuk lari kalau lagi tidak membawa hp, selain itu bisa memantau tidur, serta langkah sudah mencapai target apa belum
4	Apa tantangan/masalah dalam menggunakan aplikasi tersebut?	Huawei beberapa digunakan kurang akurat atau tidak sesuai dengan aktivitas yang dilakukan, misal jarak dan steps.
5	Apakah desain visual atau tampilan dari aplikasi yang digunakan saat ini sudah sesuai dengan kriteria Anda?	<ul style="list-style-type: none"> - Strava sesuai - Huawei ada sedikit kekurangan yaitu, fontnya jelek atau tidak konsisten jadi tiap paganya beda2
6	Apa aspek dari aplikasi yang masih perlu ditambahkan/diperbaiki?	<ul style="list-style-type: none"> - Strava sudah baik - Huawei sudah cukup membantu juga tetapi fontnya bisa disamain biar enak dipandang dan tidak pusing

7	Seberapa penting kemudahan penggunaan dalam sebuah aplikasi aktivitas fisik bagi Anda?	Sangat penting, karena aplikasi ini akan sering digunakan tentunya harus user friendly
8	Menurut Anda, bagaimana tampilan sebuah aplikasi aktivitas fisik yang baik dan menarik?	<ul style="list-style-type: none"> - Warnanya harus enak dipandang - Tidak terlalu banyak huruf apalagi penggunaan font yang berbeda - Fiturnya jelas sesuai kebutuhan.
9	Fitur apa yang Anda butuhkan/inginkan apabila dikembangkan sebuah aplikasi aktivitas fisik?	Heart rate, mantau tidur, aktivitas fisik untuk olahraga contohnya untuk lari/sepeda. Tambahan kalau bisa hitung kalori makanan.
10	Apakah Anda tertarik menggunakan aplikasi aktivitas fisik jika dirancang sesuai dengan kriteria/kebutuhan Anda?	Sangat tertarik.

Nama : Haikal

Pekerjaan : Mahasiswa

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah Anda pernah atau sedang menggunakan aplikasi aktivitas fisik?	Pernah dan sedang menggunakan.
2	Aplikasi aktivitas fisik apa yang Anda gunakan? Mengapa?	Rise Sleep untuk mengatur jadwal tidur, Gym Workout untuk mengelola jadwal aktivitas fisik.
3	Menurut Anda, fitur apa yang paling membantu dalam penggunaan aplikasi tersebut?	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu dalam mengelola tidur - Membantu mengelola jadwal olahraga
4	Apa tantangan/masalah dalam menggunakan aplikasi tersebut?	Sejauh ini tidak ada
5	Apakah desain visual atau tampilan dari aplikasi yang digunakan saat ini sudah sesuai dengan kriteria Anda?	<ul style="list-style-type: none"> - Rise sleep sesuai - Gym workout navigasi terlalu ribet untuk pemula
6	Apa aspek dari aplikasi yang masih perlu ditambahkan/diperbaiki?	Perbaiki navigasi untuk mempermudah pengguna pemula

7	Seberapa penting kemudahan penggunaan dalam sebuah aplikasi aktivitas fisik bagi Anda?	Sangat penting, karena akan sering digunakan
8	Menurut Anda, bagaimana tampilan sebuah aplikasi aktivitas fisik yang baik dan menarik?	Tampilan yang sederhana tetapi fungsional fitur sesuai kebutuhan pengguna.
9	Fitur apa yang Anda butuhkan/inginkan apabila dikembangkan sebuah aplikasi aktivitas fisik?	Heart rate, steps, dan aktivitas untuk olahraga.
10	Apakah Anda tertarik menggunakan aplikasi aktivitas fisik jika dirancang sesuai dengan kriteria/kebutuhan Anda?	Sangat tertarik.

Nama : Kak Nanda

Pekerjaan : Personal Trainer

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah Anda pernah atau sedang menggunakan aplikasi aktivitas fisik?	Pernah dan sedang menggunakan.
2	Aplikasi aktivitas fisik apa yang Anda gunakan? Mengapa?	<ul style="list-style-type: none"> - Health karena bawaan hp jadi praktis buat lacak step harian dan kalori terbuang. - Strava digunakan buat lari dan bersepeda karena ada pelacakan rute dan statistik performa.
3	Menurut Anda, fitur apa yang paling membantu dalam penggunaan aplikasi tersebut?	<ul style="list-style-type: none"> - Health yang paling membantu adalah kemudahan pelacakan otomatis dan ringkasan aktivitas harian. - Strava ada analisis data performa (pace, elevasi, dll.)
4	Apa tantangan/masalah dalam menggunakan aplikasi tersebut?	<ul style="list-style-type: none"> - Health karena bawaan perangkat jadi cenderung kurang detail dalam analisis performa dan minim fitur pelacakan untuk jenis olahraga spesifik. - Strava sudah cukup bagus untuk lari dan bersepeda.

5	Apakah desain visual atau tampilan dari aplikasi yang digunakan saat ini sudah sesuai dengan kriteria Anda?	<ul style="list-style-type: none"> - Secara umum cukup baik, desainnya bersih dan informatif. Tapi, ada potensi untuk tampilan yang lebih modern gitu - Kadang saya merasa tampilannya terlalu monoton dan kurang memberikan visualisasi data yang menarik untuk memotivasi.
6	Apa aspek dari aplikasi yang masih perlu ditambahkan/diperbaiki?	Ya pengennya fleksibel sih untuk jenis olahraga lain untuk latihan beban atau yoga.
7	Seberapa penting kemudahan penggunaan dalam sebuah aplikasi aktivitas fisik bagi Anda?	Sangat penting, kalau terlalu rumit, saya cenderung akan malas menggunakannya secara konsisten.
8	Menurut Anda, bagaimana tampilan sebuah aplikasi aktivitas fisik yang baik dan menarik?	<ul style="list-style-type: none"> - Tampilannya harus bersih - Tidak terlalu banyak informasi yang diulang - Visualisasinya menarik misal ada grafiknya atau progress bar - Layout harus enak dilihat
9	Fitur apa yang Anda butuhkan/inginkan apabila dikembangkan sebuah aplikasi aktivitas fisik?	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan fitur nutrisi dan pola tidur yang jarang ada di aplikasi aktivitas fisik - Rekomendasi latihan harian - Olahraganya lebih variatif
10	Apakah Anda tertarik menggunakan aplikasi aktivitas fisik jika dirancang sesuai dengan kriteria/kebutuhan Anda?	Sangat tertarik

Nama : Emil

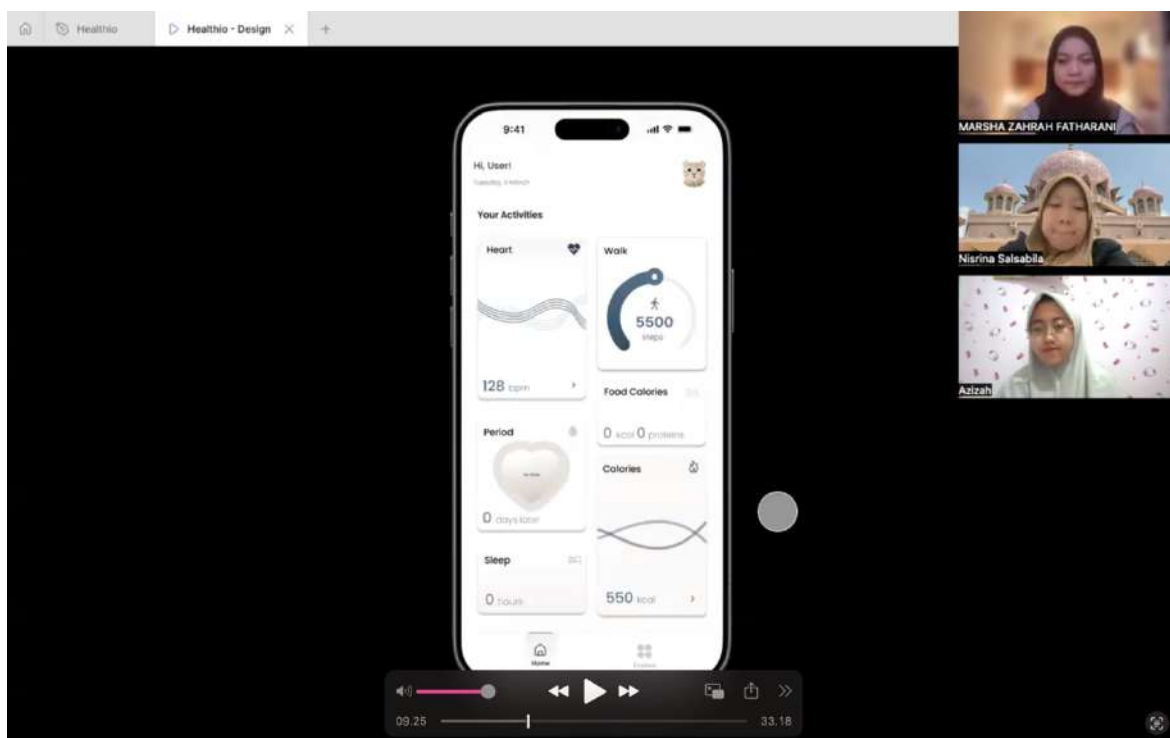
Pekerjaan : Mahasiswa

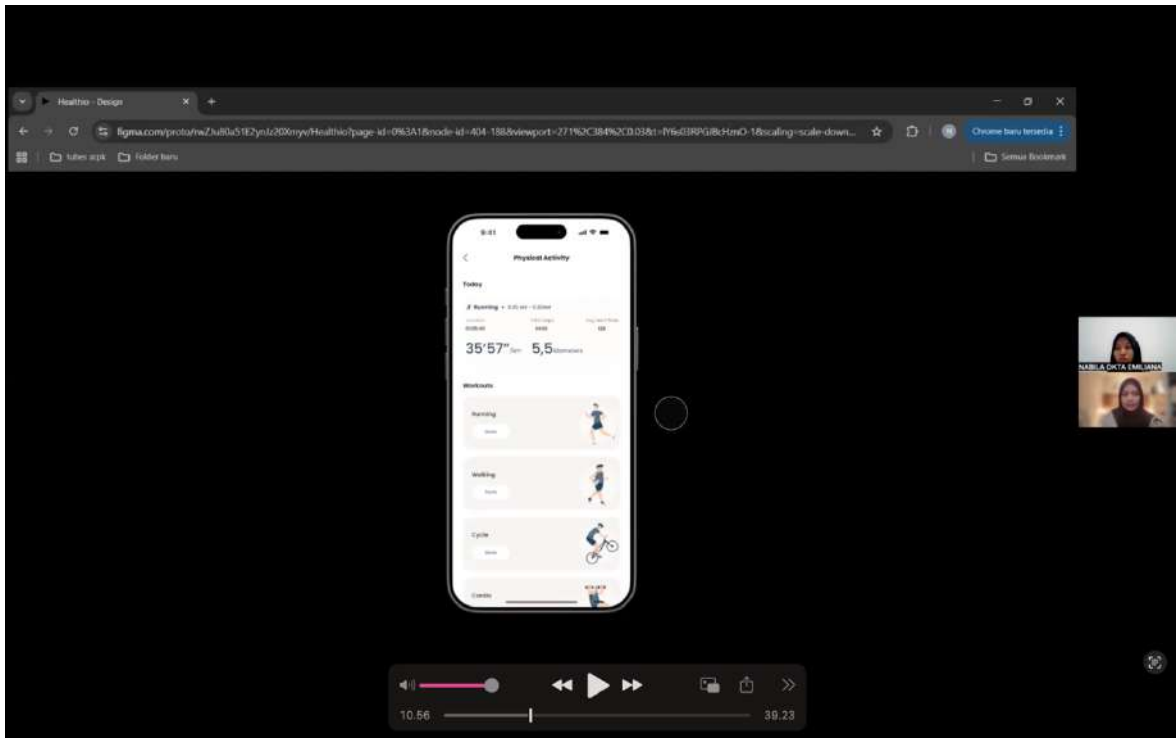
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah Anda pernah atau sedang menggunakan aplikasi aktivitas fisik?	Pernah dan sedang menggunakan.
2	Aplikasi aktivitas fisik apa yang Anda gunakan? Mengapa?	<ul style="list-style-type: none"> - Health karena bawaan hp untuk mencatat aktivitas dasar seperti langkah, tapi bisa juga untuk mencatat tanggal menstruasi.

		<ul style="list-style-type: none"> - Flo digunakan spesifik untuk melacak siklus menstruasi saya karena fitur prediksinya lumayan akurat dan detail terkait kesehatan reproduksi.
3	Menurut Anda, fitur apa yang paling membantu dalam penggunaan aplikasi tersebut?	<ul style="list-style-type: none"> - Health yang paling membantu adalah kemudahan pelacakan aktivitas harian. - Flo, fitur prediksi siklus menstruasi yang lumayan akurat dan ada pengingatnya
4	Apa tantangan/masalah dalam menggunakan aplikasi tersebut?	<ul style="list-style-type: none"> - Aplikasi Health sendiri kurang mendalam untuk pelacakan siklus menstruasi tetapi kalo langkah sudah cukup - Flo sudah cukup.
5	Apakah desain visual atau tampilan dari aplikasi yang digunakan saat ini sudah sesuai dengan kriteria Anda?	Secara keseluruhan cukup baik dan fungsional. Flo punya tampilan yang lebih feminin dan ramah pengguna untuk pelacakan siklus. tapi, ada potensi untuk desain yang lebih, interaktif, dan memberikan visualisasi data yang lebih menarik. Kalo health terlalu biasa aja.
6	Apa aspek dari aplikasi yang masih perlu ditambahkan/diperbaiki?	<ul style="list-style-type: none"> - Health kalo bisa pelacakan siklus menstruasinya diperbaiki lagi - Kalo flo sudah cukup baik tetapi untuk pemula masih membingungkan
7	Seberapa penting kemudahan penggunaan dalam sebuah aplikasi aktivitas fisik bagi Anda?	Sangat penting, karena saya menggunakan rutin, kalau terlalu rumit, akan menyulitkan untuk penggunaan jangka panjang.
8	Menurut Anda, bagaimana tampilan sebuah aplikasi aktivitas fisik yang baik dan menarik?	<ul style="list-style-type: none"> - Tampilan yang baik itu harus bersih, mudah dibaca, dan tidak membingungkan. - Warna yang enak dilihat dan desain yang mudah dipahami.
9	Fitur apa yang Anda butuhkan/inginkan apabila dikembangkan sebuah aplikasi aktivitas fisik?	<ul style="list-style-type: none"> - Saya menginginkan fitur yang bisa memberikan rekomendasi aktivitas fisik

		<ul style="list-style-type: none"> - Pelacakan siklus menstruasi karena biasa dilakukan setiap bulan - Adanya data aktivitas fisik yang kita lakukan
10	Apakah Anda tertarik menggunakan aplikasi aktivitas fisik jika dirancang sesuai dengan kriteria/kebutuhan Anda?	Sangat tertarik.

Pelaksanaan Evaluasi Design





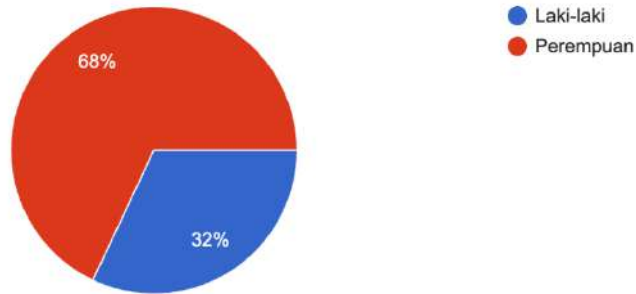


Hasil Kuesioner Pengujian Pengguna

Jenis Kelamin

25 responses

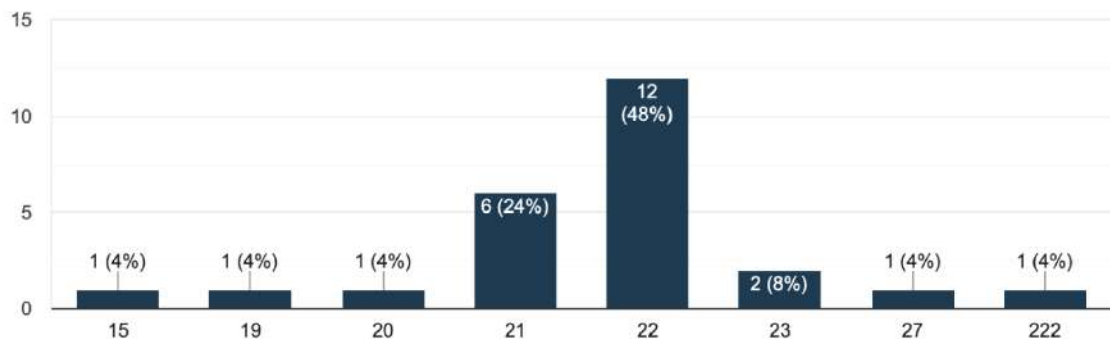
[Copy chart](#)



Usia (hanya angka)

25 responses

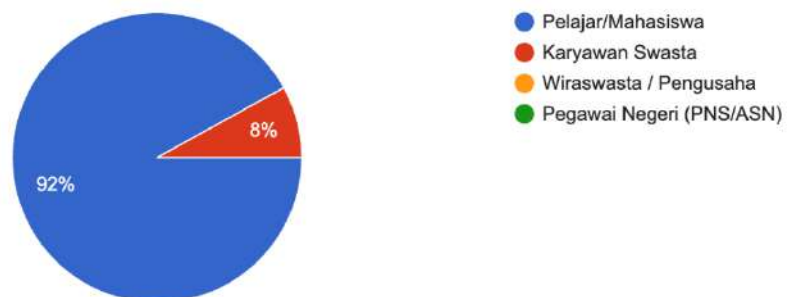
[Copy chart](#)



Pekerjaan

25 responses

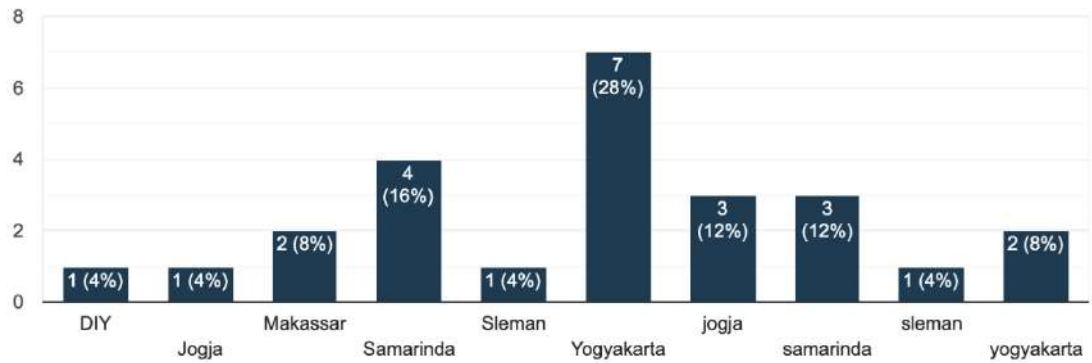
[Copy chart](#)



Domisili

[Copy chart](#)

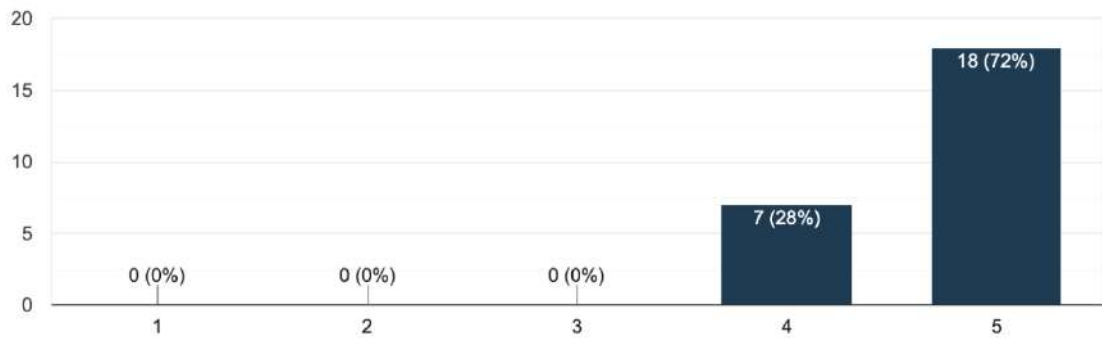
25 responses



Saya merasa tertarik untuk terus menggunakan aplikasi Healthio secara rutin.

[Copy chart](#)

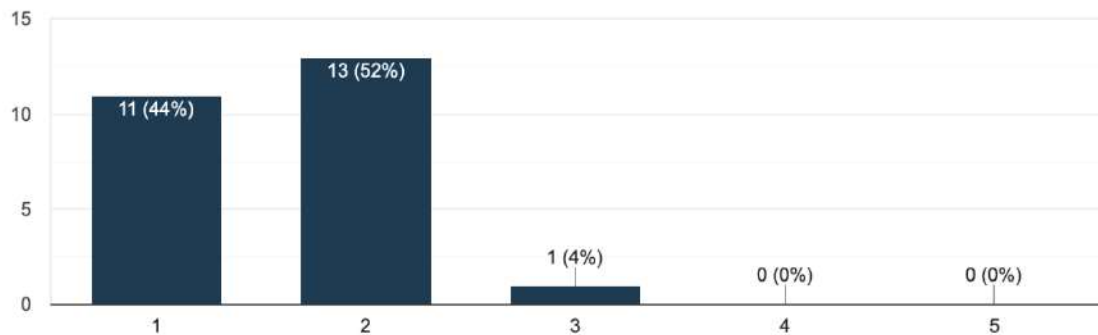
25 responses



Saya merasa aplikasi Healthio terlalu rumit untuk digunakan.

[Copy chart](#)

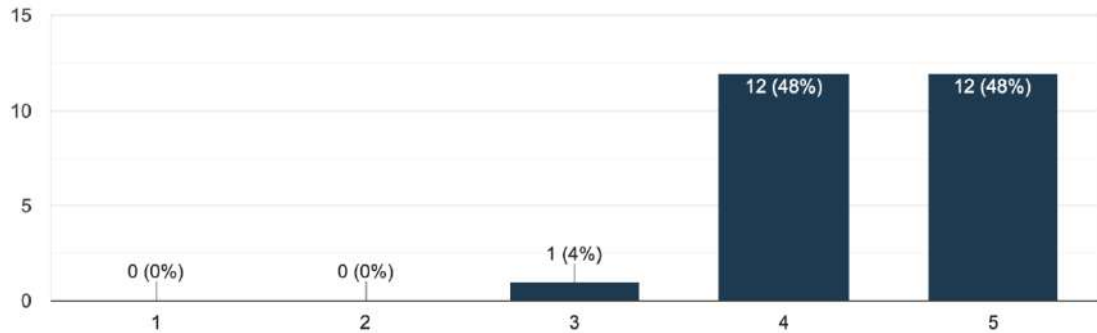
25 responses



Saya merasa aplikasi Healthio mudah dipelajari dan digunakan sejak pertama kali.

[Copy chart](#)

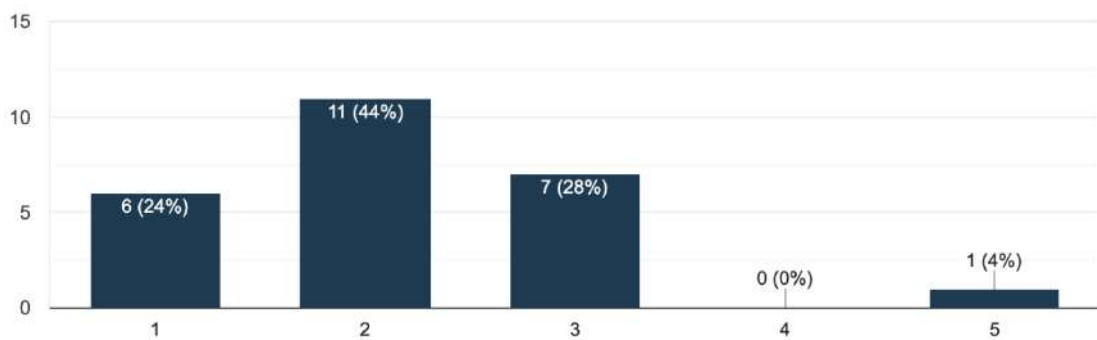
25 responses



Saya merasa membutuhkan bantuan teknis untuk bisa menggunakan aplikasi Healthio.

[Copy chart](#)

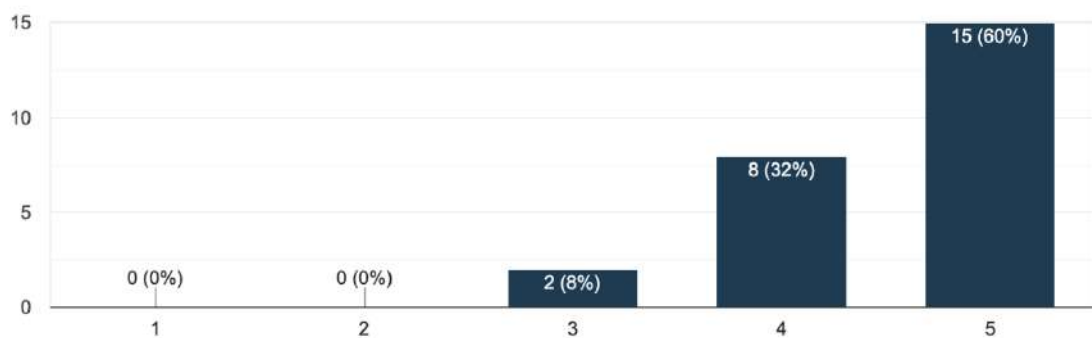
25 responses



Saya merasa fitur-fitur di Healthio terasa terintegrasi dengan baik.

[Copy chart](#)

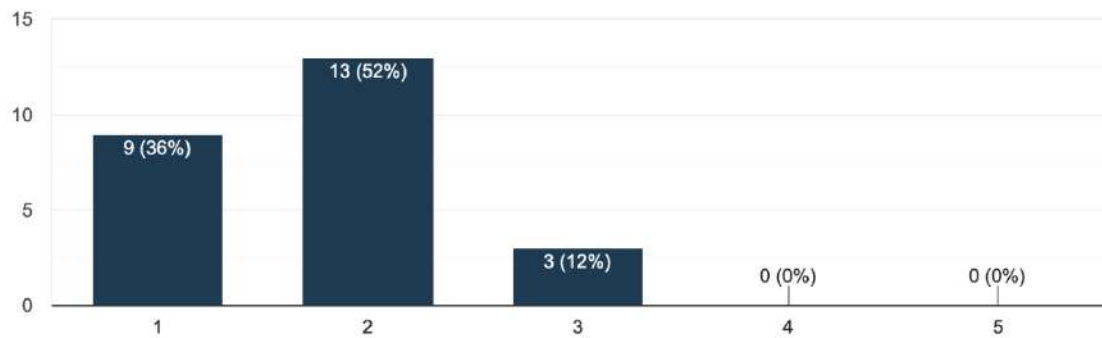
25 responses



Saya merasa ada ketidakkonsistenan navigasi atau tampilan dalam Healthio.

[Copy chart](#)

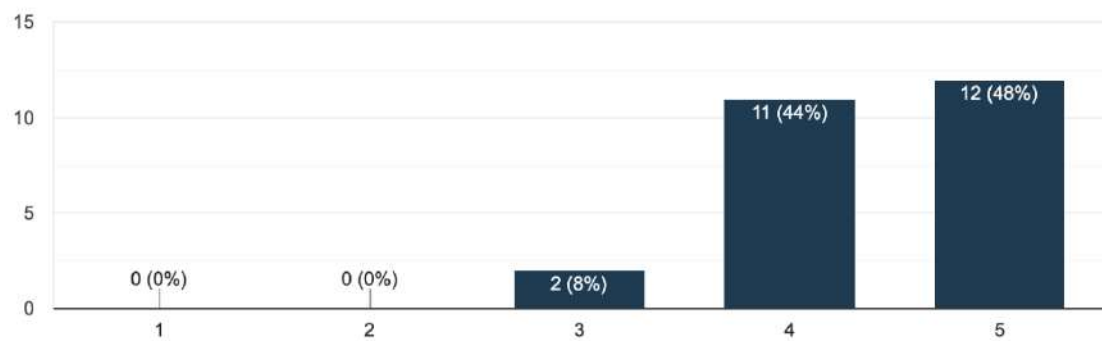
25 responses



Saya yakin banyak orang bisa memahami cara menggunakan Healthio dengan cepat.

[Copy chart](#)

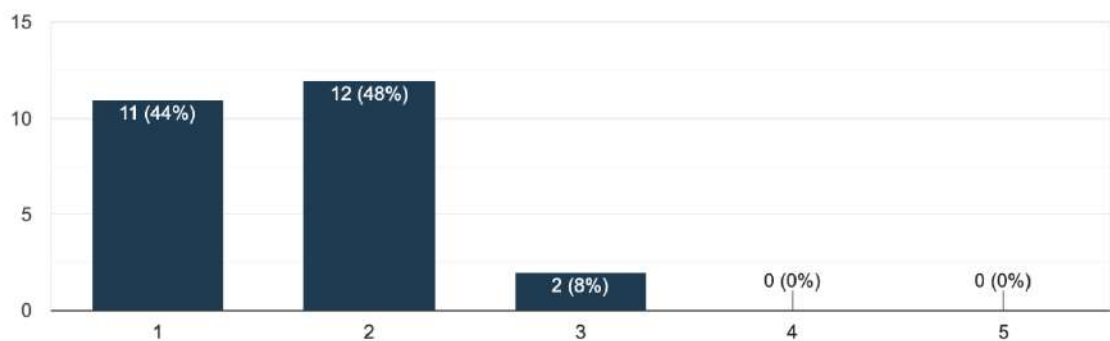
25 responses



Saya merasa menjelajahi fitur di Healthio cukup membingungkan.

[Copy chart](#)

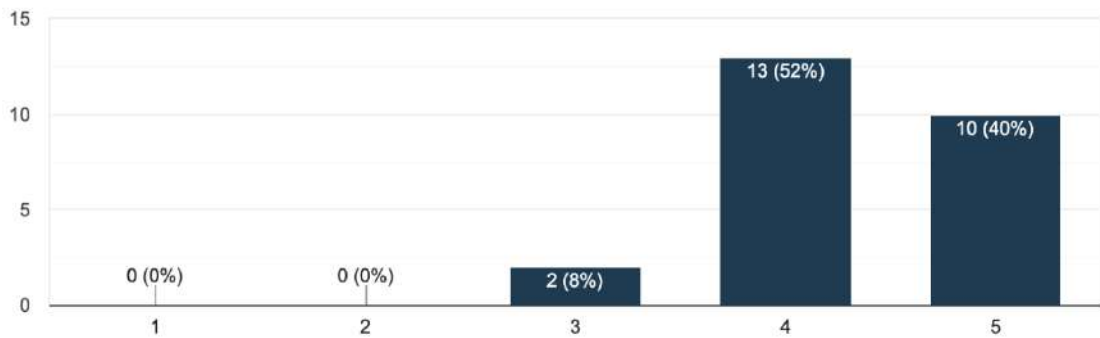
25 responses



Saya merasa percaya diri saat mencoba fitur-fitur di Healthio.

[Copy chart](#)

25 responses



Saya merasa harus mempelajari banyak hal sebelum bisa menggunakan Healthio dengan lancar.

[Copy chart](#)

25 responses

