



**RANCANG BANGUN DESIGN UI/UX PADA APLIKASI WORKFIT
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

LAPORAN PENELITIAN

YANZEN ALSINDO

191410187

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI

UNIVERSITAS BINA DARMA

2023



**RANCANG BANGUN DESIGN UI/UX PADA APLIKASI WORKFIT
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

Yanzen Alsindo

191410187

**Laporan Penelitian ini diajukan sebagai syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BINA DARMA
2023**

HALAMAN PENGESAHAN

**Rancang Bangun Design UI/UX Pada Aplikasi Workfit
Menggunakan Metode Design Thinking**


YANZEN ALSINDO

191410187

**Telan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi**

Pembimbing

Palembang, 09 September 2023
Fakultas Sains Teknologi
Universitas Bina Darma
Dekan,


Muhamad Ariandi, M.Kom


Universitas Bina Darma
Fakultas Sains Teknologi

Dr. Tata Sutabri, S.Kom., MMSI., MKM.

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul "Rancang Bangun Design UI/UX Pada Aplikasi Workfit Menggunakan Metode Design Thinking" Oleh "Yanzen Alsindo", telah dipertahankan di depan komisi penguji pada hari Sabtu tanggal 09 September 2023.

Komisi Penguji

1. Ketua : **Muhamad Ariandi, M.Kom**
2. Anggota : **Ilman Zuhri Yadi, M.M., M.Kom.**
3. Anggota : **Tri Oktarina, M.Kom**

(.....)

(.....)

(.....)

Mengetahui,
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Sains Teknologi
Universitas Bina Darma
Ketua,

Universitas **Bina Darma**
Fakultas Sains Teknologi

Nita Rosa Damayanti, M.Kom., Ph.D.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yanzen Alsindo

NIM : 191410187

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana) di Universitas Bina Darma atau perguruan tinggi lainnya ;
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya dengan arahan dari tim pembimbing ;
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dikutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukkan ke dalam daftar rujukan ;
4. Saya bersedia karya tulis ini di cek keasliannya menggunakan plagiarism checker serta di unggah ke internet, sehingga dapat diakses secara daring ;
5. Surat pernyataan ini saya tulis dengan sungguh-sungguh dan apabila terbukti melakukan penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku ;

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, 9 September 2023
Yang membuat pernyataan,



Yanzen Alsindo
NIM : 191410187

ABSTRACT

DESIGN AND BUILD UI/UX DESIGN ON THE WORKFIT APPLICATION USING DESIGN THINKING METHOD

Starting from the problems in the midst of the pandemic and people's reluctance to leave the house, resulting in people experiencing unhealthy lifestyles, by utilizing the latest advances in information and communication technology, this research will create a platform to support people in adopting a healthy lifestyle called Workfit. Workfit is a platform that allows users to book gym classes online and this platform can also help users to view, read and watch things related to a healthy lifestyle. The design of this platform will use the design thinking method which consists of the stages empathize, define, ideate, prototype and test. So the results of this design provide recommendations in the form of a UI/UX model for mobile applications by identifying the problems and results needed by users.

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

ABSTRAK

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

Berangkat dari permasalahan di tengah pandemi dan keraguan masyarakat untuk keluar dari rumah, mengakibatkan masyarakat mengalami pola hidup yang kurang sehat, Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang terbaharui. penelitian akan membuat sebuah platform penunjang masyarakat untuk menerapkan pola hidup sehat bernama Workfit. Workfit adalah sebuah platform yang memungkinkan sebuah pengguna untuk melakukan booking kelas gym secara online dan platform ini juga bisa membantu pengguna untuk melihat, membaca, dan menonton hal hal yang berkaitan dengan pola hidup sehat. Perancangan platform menggunakan metode design thinking, yang terdiri dari beberapa tahapan seperti empathize, define, ideate, prototype dan test. Sehingga hasil dari perancangan ini memberikan rekomendasi berupa model UI/UX pada aplikasi mobile dengan mengidentifikasi permasalahan dan hasil yang dibutuhkan bagi pengguna.

Kata Kunci : *UI/UX, Gym, Design Thinking, Workfit, Platform.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan penyertaan-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Penelitian yang berjudul **"Rancang Bangun Design UI/UX Pada Aplikasi Workfit Menggunakan Metode Design Thinking"** tepat pada waktu yang ditentukan. Dalam penulisan ini, penulis menyadari bahwa tanpa adanya bimbingan, bantuan serta dukungan dan petunjuk dari semua pihak tidak mungkin laporan ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

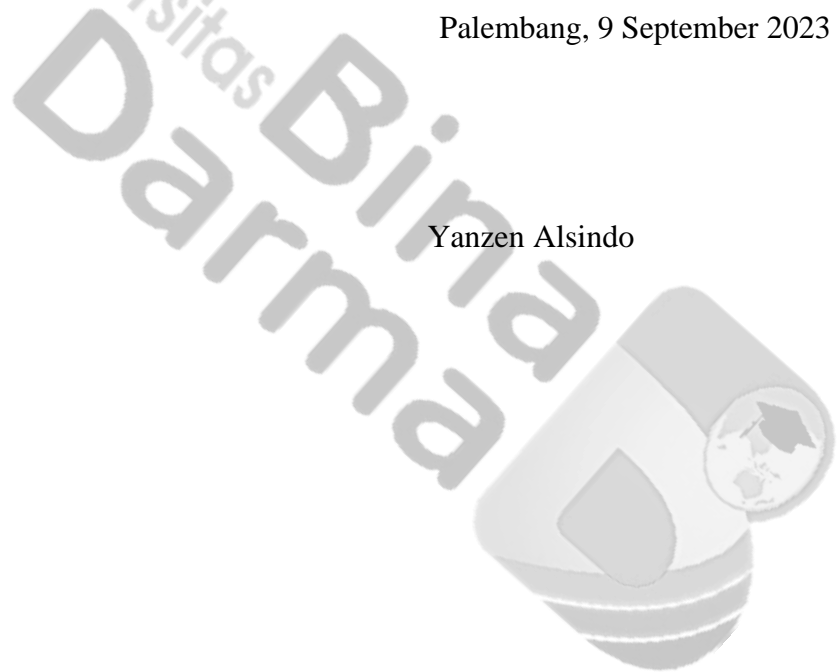
1. Tuhan yang maha esa atas berkat rahmat nikmat yang senantiasa diberikan selalu kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini
2. Ibu Dr. Sunda Ariana, M.Pd., M.M., selaku Rektor Universitas Bina Darma Palembang.
3. Bapak Dr. Tata Sutabri, S. Kom., M.MSI., M.KM selaku Dekan Fakultas Sains Teknologi
4. Ibu Nita Rosa Damayanti, M.Kom., Ph.D. Selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi
5. Bapak Muhamad Ariandi, M. Kom. Selaku Dosen pembimbing karya akhir yang telah memberikan bimbingan dan arahan petunjuk dalam penulisan laporan penelitian ini baik pada teori maupun praktek.
6. Bapak Ilman Zuhri Yadi, S.Kom., M.M., M.Kom dan Ibu Tri Oktarina, M.Kom selaku dosen penguji.
7. Kedua Orang tuaku, Bapak Alhadi Akbar dan Ibu Ningsih yang selalu memberikan dorongan dan masukan serta bantuan baik moril maupun materil yang tak ternilai harganya, semoga surga menjadi balasan atas semua kebaikan dan keikhlasan kalian selama ini
8. Adik adikku, Gifbral, Abizar, Aisyah yang selalu menghibur dikala penulis pulang kampung.
9. Teman teman seangkatan prodi sistem informasi yang selalu berbagi informasi perkuliahan.
10. Seluruh Dosen Prodi Sistem Informasi yang telah mengajar dan memberi ilmu kepada penulis, selama penulis berkuliah disini.
11. Terima kasih juga kepada seluruh pihak yang telah terlibat dalam membantu penelitian ini
12. Spesial terima kasih tidak lupa penulis ucapkan kepada salah satu mahasiswi universitas bina darma sendiri dengan NIM 22191041, terima kasih karena selalu membantu penulis baik dalam keadaan senang atau susah, terima kasih untuk tidak henti hentinya mengingatkan penulis untuk terus semangat mengerjakan laporan ini. terima kasih untuk hal hal baik semoga tujuan kita akan selalu tetap sama.
13. Terima kasih juga kepada aplikasi shopee yang menjadi ladang dana tambahan bagi penulis ketika penulis telah lesu dan tidak ada dana.

14. Terima kasih untuk Spotify yang selalu siap untuk di dengarkan kapan aja dan dimana aja
15. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for... for never quitting, I wanna thank me for always being a giver and tryna give more than I receive, I wanna thank me for tryna do more right than wrong, I wanna thank me for just being me at all times.*

Dalam penyusunan Laporan Penelitian ini, penulis telah berusaha semaksimal mungkin supaya Laporan Penelitian ini selesai dengan baik dan sempurna.

Palembang, 9 September 2023

Yanzen Alsindo



DAFTAR ISI

COVER LUAR.....	iii
COVER SAMPUL.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
ABSTRAK BAHASA INGGRIS	v
ABSTRAK BAHASA INDONESIA.....	vi
HALAMAN PERSETUJUAN	vii
SURAT PERNYATAAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Manfaat penelitian.....	2
BAB II KAJIAN TEORI	3
2.1 UI/UX.....	3
2.2 User Interface	3
2.3 <i>User Experience</i>	3
2.4 Penelitian Terdahulu	4
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	7
3.1 Metodologi Penelitian	7
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	12
4.1 Empathize	12
4.2 Define.....	13
4.3 Ideate.....	14
4.4 Prototype.....	15
4.5 Testing.....	30
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	34

5.1 Kesimpulan	34
5.2 Saran.....	34
DAFTAR PUSTAKA.....	35



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Design Thinking	7
Gambar 3. 2 Skala Skor SEQ	11
Gambar 4. 1 User Persona Aplikasi Workfit.....	13
Gambar 4. 2 Priority Matrix.....	14
Gambar 4. 3 User Flow Log in/ Sign Up.....	15
Gambar 4. 4 User Flow Home Page.....	16
Gambar 4. 5 User Flow Melakukan Booking Class Online.....	17
Gambar 4. 6 User Flow Melakukan Booking Class Offline.....	18
Gambar 4. 7 User Flow Menu Explore.....	19
Gambar 4. 8 User Flow Menu Summary.....	20
Gambar 4. 9 Splash Screen <i>Page</i> Aplikasi Workfit.....	20
Gambar 4. 10 Login Page Aplikasi Workfit.....	21
Gambar 4. 11 Forgot Password Page Aplikasi Workfit.....	15
Gambar 4.12 Register Now <i>Page</i> Aplikasi Workfit.....	22
Gambar 4.13 Home Page Aplikasi Workfit.....	23
Gambar 4. 14 Explore Page Aplikasi Workfit.....	24
Gambar 4. 15 Video Page Aplikasi Workfit.....	25
Gambar 4. 16 Article Page Aplikasi Workfit.....	25
Gambar 4. 17 Booking Class Page Aplikasi Workfit.....	25
Gambar 4. 18 Booking Class Offline.....	26
Gambar 4. 19 Booking Class Online.....	27
Gambar 4. 20 Page Video dari Booking Online Aplikasi Workfit.....	28
Gambar 4. 21 Summary Page Aplikasi Workfit.....	29
Gambar 4. 22 Summary Reschedule Page Aplikasi Workfit.....	30

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	5
Tabel 3. 1. Pertanyaan Interview.....	8
Tabel 4. 1 Research Objective AplikasiWorkfit.....	12
Tabel 4. 2 How Might We Fashion Campus	14
Tabel 4. 3 Pertanyaan SEQ.....	31
Tabel 4. 4 Hasil Skor SEQ	31

