

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era modern saat ini, teknologi dan inovasi berkembang begitu pesat. Perkembangan yang pesat ini disebut para ahli sebagai revolusi komunikasi (Zamroni, 2009). Dengan berkembangnya teknologi yang pesat, seharusnya mampu menunjang segala aktifitas manusia. Segala pekerjaan manusia sudah selayaknya dapat dilakukan dalam mobilitas tinggi. Karena teknologi hadir untuk menyelesaikan masalah yang ada. (Amalia and Wahid, 2017) tak terkecuali di bidang Kesehatan, masalah pola hidup sehat bagi masyarakat masih sangat kurang seiring juga dengan kurangnya platform penunjang untuk berolahraga baik di rumah maupun di tempat fitness.

Olahraga merupakan kebutuhan yang diperlukan setiap individu untuk meningkatkan imunitas tubuh. Selain itu banyak manfaat yang dapat dirasakan saat melakukan olahraga diantaranya yaitu olahraga dapat mencegah penyakit jantung, diabetes, osteoporosis, kanker, obesitas, dan cedera. Berangkat dari permasalahan tersebut banyak masyarakat mengalami pola hidup yang kurang sehat, maka akhirnya ide untuk membuat platform penunjang masyarakat untuk menerapkan pola hidup sehat bernama Workfit yang dimana platform ini akan berbasis mobile sehingga akan sangat memudahkan pengguna. pada penelitian ini juga penulis akan menggunakan metode *Design thinking*.

Design thinking merupakan konsep pendekatan dalam pemecahan masalah yang terdiri dari lima tahapan; *empathize, define, ideate, prototype* dan *test*. Konsep ini pertama kali dikenalkan oleh David M. Kelley untuk melakukan penyelesaian masalah dalam dunia bisnis pada tahun 1991. Pada dasarnya pendekatan *Design Thinking* merupakan upaya mencari ide dan solusi inovatif untuk menciptakan produk yang dapat digunakan secara efektif. *Design Thinking* bersifat *user-centered*, sehingga hal yang paling vital dalam metode ini adalah peran pengguna (Aprilia, 2022) Nantinya dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah pengguna untuk memesan tempat gym, membaca artikel tentang kesehatan, menonton tutorial gym dan lain lain secara digital. Namun kendala lain yang dihadapi adalah tidak semua pengguna memiliki kecakapan yang sama dalam menjalankan aplikasi *mobile*. Hal ini dapat dianggap sebagai ancaman bagi kelangsungan aplikasi ini, jika aplikasi ini sudah dibuat namun pengguna masih belum bisa mengatasi masalah bagi pengguna itu sendiri, Maka dari itu sebelum aplikasi ini dibentuk, *UX research* sangat diperlukan. Sebagai langkah awal untuk mendukung pengembangan aplikasi ini, maka perlu dirancang desain antarmuka aplikasi yang disesuaikan dengan pengalaman penggunanya.

1.2 Perumusan Masalah

Pola hidup sehat bagi masyarakat masih sangat kurang seiring juga dengan kurangnya platform penunjang untuk berolahraga baik dirumah maupun ditempat fitness sehingga ide untuk membuat platform penunjang masyarakat untuk menerapkan pola hidup sehat Nantinya dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah pengguna untuk memesan tempat gym, membaca artikel tentang kesehatan, menonton tutorial gym dan lain lain secara digital.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian tersebut adalah merancang dan menghasilkan *design user interface* dan *user experience* untuk *Aplikasi Workfit*.

1.4 Manfaat penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Meningkatkan kualitas desain: Penelitian ini akan membantu meningkatkan kualitas desain aplikasi workft dengan mempertimbangkan aspek-aspek penting seperti kemudahan navigasi, tampilan yang menarik, dan interaksi yang intuitif.
2. Meningkatkan efisiensi perancangan: Penelitian ini akan membantu meningkatkan efisiensi perancangan desain UI/UX dengan memanfaatkan *tools* seperti Figma yang memungkinkan tim desain bekerja secara bersama-sama dalam real-time.
3. Menjadi sumber referensi: Penelitian ini dapat menjadi sumber referensi bagi perusahaan Gym dan tim desain dalam mengembangkan aplikasi workfit dengan desain UI/UX yang baik.