



PERANCANGAN *UI/UX* APLIKASI RAGAKU MENGGUNAKAN METODE *DESIGN SPRINT*

Rizka Ajeng Kartini¹, Ina Sholihah Widiati¹

¹Informatika, STMIK AMIKOM Surakarta, rizkaajeng3009@gmail.com,
inasholihahw@gmail.com

ABSTRAK

Olahraga dapat meningkatkan kesehatan dan mencegah penyakit. Namun kehidupan yang sibuk dan keterbatasan waktu adalah dua penyebab utama penurunan aktivitas fisik. Aksesibilitas yang terbatas juga memengaruhi partisipasi dalam olahraga. sehingga dibutuhkan aplikasi yang dapat digunakan untuk mempermudah kegiatan tersebut. Dengan merancang *UI/UX* aplikasi ragaku menggunakan metode desain *Sprint* yang berisikan panduan diharapkan pengguna dapat berolahraga dengan mudah dan dapat dilakukan dimana saja. Penggunaan metode desain *Sprint* digunakan pada penelitian ini karena waktu perancangan yang singkat dan mudah dalam pengumpulan data. Dalam penelitian ini dihasilkan bahwa *UI/UX* aplikasi RagaKu mendapatkan hasil rata-rata 82 dari hasil pengujian melalui *System Usability Scale (SUS)*. Dengan hasil tersebut *UI/UX* aplikasi RagaKu dapat dikatakan layak dan dapat diterima.

Kata kunci: Aplikasi, Desain *Sprint*, *System Usability Scale*, *UI/UX*

ABSTRACT

*Exercise can improve health and prevent disease. But busy lives and time constraints are two major causes of decreased physical activity. Limited accessibility also affects participation in sports. so an application is needed that can be used to facilitate these activities. By designing the *UI/UX* of the ragaku application using the *Sprint* design method which contains guidelines, it is hoped that users can exercise easily and can be done anywhere. The use of the *Sprint* design method is used in this research because of the short design time and easy data collection. In this study, it was found that the *UI/UX* of the RagaKu application received an average result of 82 from the test results through the *System Usability Scale (SUS)*. With these results, the *UI/UX* of the RagaKu application can be said to be feasible and acceptable.*

Keywords: Application, Design *Sprint*, *System Usability Scale*, *UI/UX*,

PENDAHULUAN

Untuk memiliki tubuh yang sehat salah satu untuk menjaganya adalah dengan berolahraga. Olahraga dapat meningkatkan kesehatan dan mencegah penyakit seperti diabetes tipe 2, *osteoporosis*, kanker, obesitas, cedera, dan penyakit jantung. Mereka juga dikenal untuk mengurangi depresi, stres, dan kecemasan, dan meningkatkan kepercayaan diri, tingkat energi, kualitas tidur, dan kemampuan untuk berkonsentrasi (Rahmy & Muslimahayati, 2021). Namun menurut *World Health Organization (WHO)* melaporkan bahwa sebanyak 81% remaja dan 27,5% orang dewasa tidak memenuhi rekomendasi minimal aktivitas fisik untuk mencapai kesehatan optimal. Kehidupan yang sibuk dan keterbatasan waktu adalah dua penyebab utama penurunan aktivitas fisik. Aksesibilitas yang terbatas juga memengaruhi partisipasi dalam olahraga.

Dalam era modern ini, ponsel pintar telah menjadi hal yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari dan bahkan telah menjelma menjadi kebutuhan primer. Perannya



sebagai alat komunikasi dan sumber informasi utama tidak dapat diragukan lagi. Keberadaannya tidak hanya memfasilitasi komunikasi yang efisien, tetapi juga mengubah cara masyarakat berinteraksi dengan informasi dan gaya hidup mereka. Salah satu aspek yang menonjol adalah peran ponsel pintar dalam mempengaruhi minat dan pola hidup sehat masyarakat, terutama melalui aplikasi olahraga yang semakin populer. Aplikasi semacam ini tidak hanya memberikan kemudahan akses terhadap berbagai aktivitas fisik dan informasi kesehatan, tetapi juga dapat menjadi motivasi bagi individu untuk lebih aktif secara fisik di tengah kesibukan mereka yang padat. Melalui inovasi ini, diharapkan masyarakat dapat lebih mudah terlibat dalam menjaga kesehatan tubuh mereka, terutama bagi mereka yang memiliki jadwal yang padat dan sulit untuk menemukan waktu untuk berolahraga. Aplikasi ini juga dapat membantu individu yang memiliki kondisi kesehatan tertentu, seperti orang yang memiliki riwayat penyakit jantung atau diabetes, untuk tetap aktif dan sehat. Melalui aplikasi ini, mereka dapat memantau aktivitas fisik mereka secara real-time dan mendapatkan saran dari ahli kesehatan yang berpengalaman. Meskipun hidup dalam rutinitas yang sibuk, aplikasi ini memberikan sarana yang praktis untuk mempertahankan gaya hidup sehat secara konsisten. Dengan demikian, ponsel pintar tidak hanya menjadi alat komunikasi yang penting, tetapi juga menjadi katalis untuk perubahan positif dalam kesehatan dan kesejahteraan masyarakat secara keseluruhan. Selain itu, aplikasi ini juga dapat membantu masyarakat untuk lebih sadar akan pentingnya kesehatan dan untuk lebih aktif dalam menjaga kesehatan mereka.

Dengan memanfaatkan teknologi yang semakin meluas, merancang aplikasi olahraga yang menarik, mudah digunakan, dan dapat diakses di mana saja menjadi sebuah solusi yang menjanjikan. Aplikasi semacam ini tidak hanya memberikan kemudahan akses terhadap berbagai aktivitas fisik dan informasi kesehatan, tetapi juga dapat menjadi motivasi bagi individu untuk lebih aktif secara fisik di tengah kesibukan mereka yang padat. Melalui inovasi ini, diharapkan masyarakat dapat lebih mudah terlibat dalam menjaga kesehatan tubuh mereka, terutama bagi mereka yang memiliki jadwal yang padat dan sulit untuk menemukan waktu untuk berolahraga. Aplikasi ini juga dapat membantu individu yang memiliki kondisi kesehatan tertentu, seperti orang yang memiliki riwayat penyakit jantung atau diabetes, untuk tetap aktif dan sehat. Melalui aplikasi ini, mereka dapat memantau aktivitas fisik mereka secara *real-time* dan mendapatkan saran dari ahli kesehatan yang berpengalaman. Meskipun hidup dalam rutinitas yang sibuk, aplikasi ini memberikan sarana yang praktis untuk mempertahankan gaya hidup sehat secara konsisten. Dengan demikian, ponsel pintar tidak hanya menjadi alat komunikasi yang penting, tetapi juga menjadi katalis untuk perubahan positif dalam kesehatan dan kesejahteraan masyarakat secara keseluruhan. Selain itu, aplikasi ini juga dapat membantu masyarakat untuk lebih sadar akan pentingnya kesehatan dan untuk lebih aktif dalam menjaga kesehatan mereka.

Berdasarkan pada penelitian ini peneliti akan merancang *UI/UX* aplikasi ragaku yang berisikan panduan mudah untuk berolahraga dan dapat dilakukan dimana saja. Tampilan yang menarik dapat membuat masyarakat tertarik dan senang dalam melakukannya kegiatannya. Sehingga untuk merancang *UI/UX* tersebut dibutuhkan metode yang dapat membantu dalam pengerjaannya. Menurut beberapa penelitian yang menggunakan metode yang sama yaitu metode Sprint digunakan karena mudah dan



cepat dalam pengambilan data (Apriliani & Sukmasetya, 2023; Nafisah et al., 2023).. Sehingga dalam penelitian ini digunakan *design Sprint* untuk digunakan dalam penelitian ini. Metode tersebut telah terbukti efektif dalam menangani masalah dan menghasilkan solusi dengan cepat, karena tahapan yang dilakukan hanya dalam waktu 5 hari .

TINJAUAN PUSTAKA

User Interface

User Interface (UI), sebagai jembatan visual antara pengguna dan aplikasi, memungkinkan interaksi melalui perintah dan teknik untuk mengoperasikan aplikasi, memasukkan data, dan memanfaatkan isinya (Jaya et al., 2022). Bentuk *UI* bervariasi, mulai dari perangkat seluler, *game*, aplikasi *mobile*, hingga *website*. Dalam perancangannya, *UI* dirancang dengan mempertimbangkan apa yang akan dilakukan pengguna dan memastikan keterjangkapan, keterbukaan, dan ketergunaan sesuai fungsinya. Selain itu, perancangan *UI* juga mempertimbangkan nilai estetika dalam pilihan warna, tipografi, layout, dan visual yang ditampilkan (Jocelyn & Sutanto, 2022).

User experience

Perancangan pengalaman pengguna (*User Experience/UX*) melibatkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan, perilaku, dan preferensi pengguna dan mencakup keseluruhan pengalaman yang dirasakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan sebuah produk atau aplikasi (Khoirunisa & Ramadhani, 2022), termasuk antarmuka pengguna *UI*, layanan, dan proses yang terlibat dalam penggunaan produk tersebut. Fokus utama *UX* adalah bagaimana pengalaman tersebut dapat membuat pengguna merasa nyaman, puas, dan efisien saat menggunakan produk atau aplikasi tersebut (Fajrul et al., 2023).

Aplikasi

Program komputer yang disebut aplikasi dapat berupa perangkat lunak yang diinstal di komputer atau perangkat mobile, atau dapat diakses melalui internet. Aplikasi biasanya dirancang untuk melakukan aktivitas atau mencapai tujuan tertentu. Aplikasi dikembangkan oleh individu, tim pengembang, perusahaan, atau organisasi untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam berbagai situasi. Tujuan utama dari aplikasi adalah untuk menyediakan fungsionalitas atau layanan kepada pengguna, seperti mengolah data, berkomunikasi, hiburan, pendidikan, bisnis, atau lainnya (Surahmat, 2023)

System Usability Scale (SUS)

John Brooke, 1986 menyatakan *SUS* merupakan metode untuk mengukur *usability* yang memiliki beberapa keunggulan yaitu mudah digunakan dan dipahami karena memberikan hasil pada skala 0-100 (Fajrul et al., 2023). Selain itu, metode *SUS* tidak memerlukan perhitungan yang kompleks dan penggunaannya telah membuktikan validitas dan reliabilitas sistem dalam skala *usability*. Dalam penelitian ini *SUS* digunakan untuk menilai pengalaman pengguna dan kegunaan rancangan aplikasi

RagaKu. Di dalam metode *SUS* terdapat 10 pertanyaan yang setiap jawabannya diberi nilai skala 1 sampai 5. Dengan keterangan setiap nilai terdapat pada Tabel 1.

Table 1. Skala Nilai Jawaban

Nilai	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Netral
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Sumber: (Fajrul et al., 2023)

Dalam menjumlahkan hasil rata-rata terdapat empat aturan yang dilakukan (Pramuditya, 2023). Adapun aturan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Setiap pertanyaan ganjil, jumlahnya dikurangi 1 dari skor pengguna.
2. Setiap pertanyaan genap, jumlahnya dikurangi skor pengguna dari 5.
3. Skor *SUS* diperoleh dengan menambahkan skor pertanyaan lalu dikalikan 2,5.
4. Skor *SUS* responden dicari dengan menambahkan seluruh skor lalu dibagi dengan jumlah responden.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan metode *design Sprint* dalam perancangannya. Metode *design Sprint* merupakan metode yang terbukti efektif dalam menangani masalah dan menghasilkan solusi dengan cepat (Rachman et al., 2023). *Design Sprint* sendiri memiliki beberapa tahapan yaitu tahap *understand*, tahap *diverge*, tahap *decide*, tahap *prototype*, dan tahap *validate* (Iqbal et al., 2023), seperti dilihat pada Gambar 1.



Sumber: (Iqbal et al., 2023)

Gambar 1. Tahapan *Design Sprint*

Understand

Dalam proses desain *Sprint* awal, peneliti perlu memahami masalah seperti siapa target pengguna produk, apa yang dibutuhkan pengguna, dan hasil apa yang mereka inginkan. Dalam tahap ini akan dilakukan pengumpulan data dengan melakukan wawancara cepat kepada 10 orang yang memiliki berbagai latar belakang dan pekerjaan. Hasil responden dikumpulkan dan dikelompokkan berdasarkan kemiripan kebutuhan.

Diverge

Pada tahap *diverge*, semua gagasan dari tahap *understand* diproses menjadi gagasan untuk memecahkan masalah. Selanjutnya, ide-ide yang sudah disimpulkan

tersebut dibuatkan sketsa *prototype* yang dibuat selama delapan menit, atau yang biasa disebut *Crazy 8*. Pada tahap ini, didapatkan gambaran kasar dari aplikasi yang akan dibuat, yang kemudian akan diuji coba dan diperbaiki melalui berbagai iterasi. Dengan metode ini, tim dapat mengembangkan berbagai solusi yang inovatif dan efektif untuk masalah yang dihadapi, dan memilih yang terbaik untuk diimplementasikan. Proses ini sangat penting karena memungkinkan tim untuk mengidentifikasi dan mengatasi berbagai aspek dari masalah yang dihadapi, termasuk aspek teknis, fungsional, dan *user experience*. Selain itu, metode ini juga memungkinkan tim untuk mengembangkan berbagai skenario dan kemungkinan hasil yang mungkin terjadi, sehingga mereka dapat mempersiapkan diri untuk menghadapi berbagai tantangan yang mungkin muncul selama proses pengembangan aplikasi. Dengan demikian, tahap *diverge* ini sangat penting dalam memastikan bahwa aplikasi yang akan dibuat dapat memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna, serta dapat beroperasi dengan efektif dan efisien.

Decide

Pada tahap *decide*, semua sketsa yang dibuat pada tahap *Crazy 8* yang ada akan diperiksa untuk menentukan mana yang dapat menyelesaikan masalah, pemilihan ini didasarkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Setelah ide-ide ini dipilih, rancangan *wireframe* dibuat. Dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *Miro* dalam membuat *wireframe* dengan lebih mudah.

Prototype

Pada tahap ini, *wireframe* yang telah dibuat kemudian digunakan sebagai referensi untuk membuat *prototype* yang siap untuk ditunjukkan kepada calon pengguna. Pada tahap ini tanpa memasukkan ide baru, bagian-bagian *prototype* dibuat sesuai dengan *wireframe* yang sudah dibuat sebagai sumber satu-satunya. Dilakukan untuk mempercepat proses pembuatan dan menghindari pemikiran ulang tentang alur atau ide. Pada tahap ini peneliti menggunakan *figma* dalam membuat *prototype*. Pembuatan menggunakan *Figma* juga dapat mempermudah dalam melakukan *testing prototype*.

Validate

Tujuan dari tahap *validate* adalah untuk mengevaluasi tingkat keberhasilan dari *prototype* yang telah ada. Jika kebutuhan pengguna telah dipenuhi dengan sukses, analisis hasil dari proses secara keseluruhan kemudian akan dilakukan. Validasi dilakukan dengan cara menguji desain *prototype* yang telah dibuat. Dimana calon pengguna dapat melakukan simulasi desain *prototype* melalui *link* yang telah dibagikan. pengujian aplikasi ini menggunakan metode *SUS*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Understand

Dalam tahap ini akan dilakukan dengan melakukan wawancara cepat kepada 10 orang yang memiliki berbagai latar belakang dan pekerjaan. Tabel 1 adalah pertanyaan yang ditanyakan kepada narasumber.

Tabel 1. Tabel Pertanyaan Pada Tahap *Understand*

No	Pertanyaan
1	Apakah anda sudah bekerja? (sudah/belum)
2	Seberapa sering kamu berolahraga? (sering/jarang)
3	Apakah kendala yang biasa dihadapi saat berolahraga?
4	Apakah anda pernah menggunakan aplikasi untuk olahraga sebelumnya? (iya/tidak)
5	Jika ada sebuah aplikasi untuk membantu dalam berolahraga fitur seperti apa yang diinginkan?

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Berdasarkan pertanyaan pada Tabel 1, didapatkan hasil sebagai jawaban yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Tabel Jawaban Narasumber

Narasumber	Pertanyaan				
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5
Ninuk	Sudah	Sering	Tempat olahraga yang jauh	Tidak	Dapat melihat tempat olahraga terdekat
Yuli	Sudah	Sering	Tidak ada	Iya	Track harian dan progress olahraga
Adji	Belum	Jarang	Tidak paham untuk memulai	Iya	Panduan olahraga untuk pemula
Zaky	Belum	Jarang	Kurangnya waktu	Iya	Jadwal olahraga
Maulana	Belum	Sering	Tempat olahraga jauh	Iya	Dapat melihat tempat olahraga terdekat
Fandy	Belum	Jarang	Sering cedera Ketika olahraga	Tidak	Panduan olahraga yang benar
Puput	Sudah	Jarang	Kurangnya waktu	Iya	Jadwal olahraga
Tari	Sudah	Jarang	Sibuk dengan pekerjaan	Tidak	Jadwal olahraga
Anik	Sudah	Jarang	Cepat Lelah	Tidak	Panduan olahraga yang benar
Fajar	Sudah	Jarang	Terlalu Lelah setelah bekerja	Tidak	Jadwal olahraga

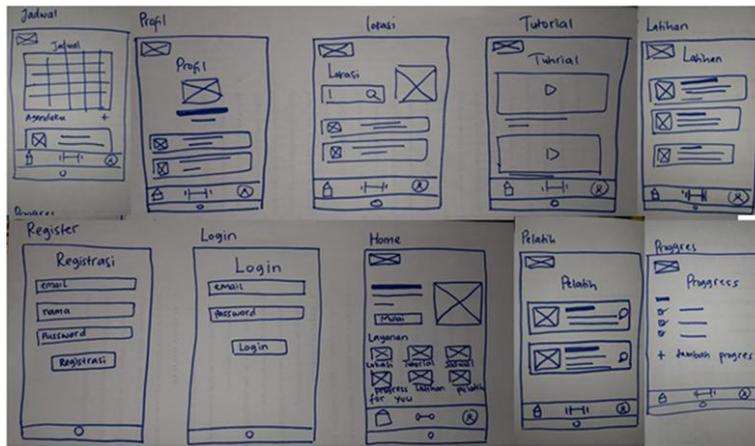
Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Berdasarkan pertanyaan pada Tabel 1 dan jawaban pada Tabel 2, dapat disimpulkan bahwa fitur aplikasi yang dibutuhkan narasumber adalah :

1. Lokasi olahraga terdekat
2. Panduan olahraga
3. Peningat olahraga
4. Jadwal olahraga
5. *Track* harian
6. *Progress* olahraga

Diverege

Setelah mendapatkan ide-ide yang sudah disimpulkan peneliti membuat sketsa kasar untuk *prototype* dalam waktu 8 menit yang biasa disebut *Crazy 8*. Pada tahap ini peneliti memilih sketsa yang menjadi solusi dari permasalahan yang sedang dihadapi narasumber. Sketsa *Crazy 8* yang sudah disepakati disajikan pada Gambar 2.

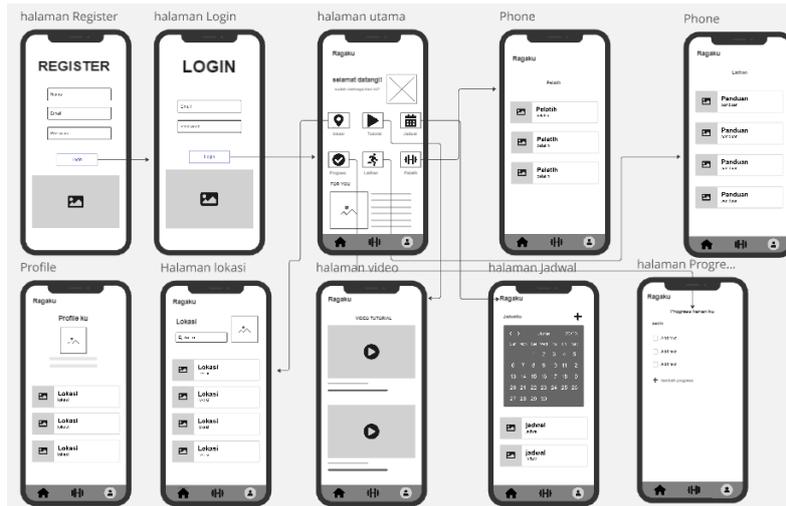


Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 2. Sketsa Crazy 8

Decide

Pada tahap ini peneliti akan membuat *wireframe* sesuai dengan sketsa yang telah disepakati. Pada *wireframe* akan dibuat sesuai dengan alur dari awal pengguna membuka aplikasi. Pada tahap pembuatan *wireframe* akan diberikan tambahan fitur yang belum dibuat pada sketsa *Crazy 8* guna menyempurnakan aplikasi Ragaku. Gambar 3 merupakan *wireframe* yang telah dibuat.

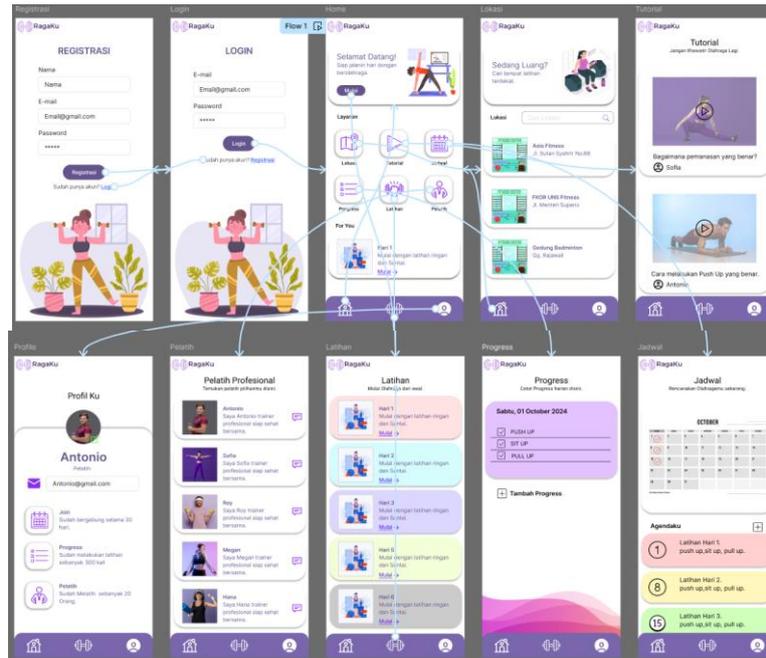


Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 3. Wireframe Aplikasi RagaKu

Prototype

pada tahap ini *wireframe* yang telah dibuat akan dikembangkan menjadi *prototype* dengan tampilan yang lebih menarik. *Wireframe* yang telah dibuat terdapat 10 halaman yang terdiri dari halaman login, halaman register, halaman utama, halaman lokasi, halaman tutorial, halaman latihan, halaman jadwal, halaman progress, halaman profil, dan halaman pelatih. Gambar 4 menunjukkan *prototype* dari aplikasi Ragaku.

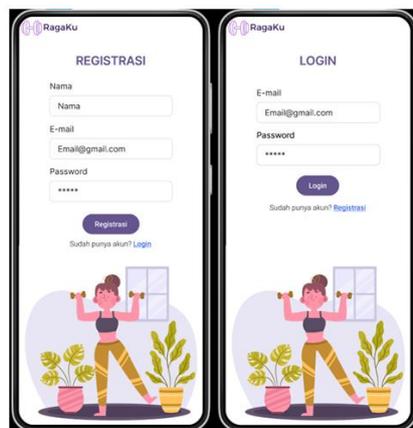


Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 4. *Prototype* Aplikasi RagaKu

Desain User Interface

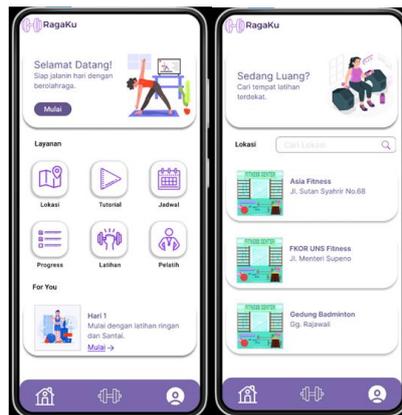
Desain tampilan antarmuka pengguna dibuat dengan menggunakan aplikasi figma. Dalam penelitian ini terdapat 10 tampilan antarmuka yang akan dibuat yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Pada Gambar 4 terdapat 2 halaman pada sisi kiri adalah halaman registrasi dan sisi kanan adalah login. Halaman registrasi merupakan halaman yang digunakan untuk mendaftarkan diri sebagai pengguna pada aplikasi RagaKu. Dalam halaman tersebut pengguna akan memasukkan nama, email, dan password. Pada sisi kiri merupakan halaman login, yaitu halaman yang digunakan untuk masuk ke dalam aplikasi RagaKu. Dalam halaman tersebut terdapat *email* dan *password*.



Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 4. Halaman Registrasi dan Halaman Login

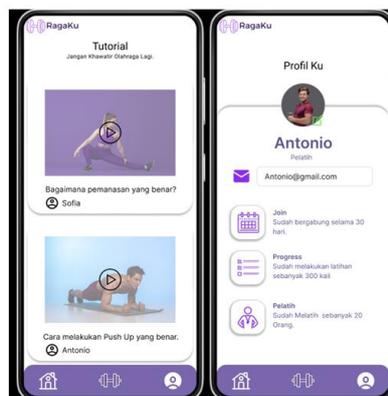
Pada Gambar 6 terdapat halaman utama pada sisi kiri dan halaman lokasi pada sisi kanan. Halaman utama berisi berbagai fitur yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna pada tahap pertama yaitu *understand*. Fitur tersebut yaitu fitur lokasi yang akan mengarahkan ke halaman lokasi, fitur tutorial akan mengarahkan ke halaman tutorial, fitur jadwal akan mengarahkan ke halaman jadwal, fitur progress akan mengarah ke halaman progress, dan fitur pelatih akan diarahkan ke halaman pelatih. Pada sebelah kanan merupakan halaman lokasi yang digunakan untuk mencari tempat untuk berolahraga terdekat sesuai dengan lokasi pengguna, serta dapat mencari lokasi pada elemen *search input*.



Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 5. Halaman Utama Dan Halaman Lokasi

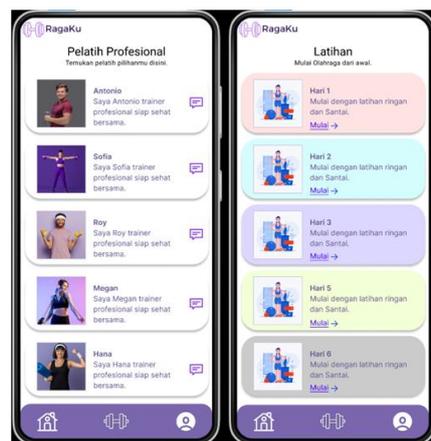
Pada Gambar 6 terdapat halaman tutorial pada sisi kiri dan halaman profil pada sisi kanan. Halaman tutorial merupakan halaman yang digunakan untuk mencari referensi video dalam melakukan latihan dengan benar agar selama olahraga pengguna memiliki arahan yang tepat dan terhindar dari cedera. Selanjutnya pada halaman profil digunakan untuk melihat keseluruhan informasi dari pengguna dari nama, email, lama menggunakan aplikasi, progress latihan yang sudah dilakukan, dan status pengguna.



Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 6. Halaman Tutorial dan Halaman Profil

Pada Gambar 7 berikut terdapat halaman pelatih pada sisi kiri dan halaman latihan pada sisi kanan. Halaman pelatih digunakan untuk mencari pelatih profesional. Pada halaman tersebut terdapat fitur *chat* yang digunakan untuk berkonsultasi dengan pengguna terkait latihan atau olahraga yang sedang dijalani. Selanjutnya adalah halaman latihan yang digunakan untuk panduan dalam berolahraga dari hari ke hari, atau sesi latihan yang akan dilakukan. Halaman latihan ini diharapkan dapat membantu pengguna yang baru memulai olahraga dengan latihan yang sudah disesuaikan.



Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 7. Halaman Pelatih dan Halaman Latihan

Gambar 8 menunjukkan halaman progress pada sisi kiri, dan halaman jadwal pada sisi kanan. Halaman progress digunakan untuk mencatat apa saja latihan yang telah dilakukan pada hari itu. Pada tampilan halaman tersebut terdapat opsi tambah progress yang digunakan untuk menambahkan sesi latihan selanjutnya dan mencatat latihan apa saja yang telah dilakukan.



Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 8. Halaman Progress dan Halaman Jadwal

Pada halaman jadwal digunakan untuk membuat jadwal latihan. Pada tampilan halaman tersebut terdapat kalender dan tambah agenda untuk menjadwalkan latihan.

Jadwal latihan yang telah ditambahkan akan ditampilkan di bawah kalender beserta keterangan latihan yang akan dilakukan. Pada setiap halaman terdapat navigasi bar yang digunakan untuk mempermudah pengguna dalam menelusuri aplikasi. Pada navigasi tersebut terdapat *icon* rumah yang akan mengarahkan pengguna ke halaman utama, *icon* barbel yang akan mengarahkan pengguna ke halaman latihan, dan *icon* profil yang akan mengarahkan pengguna ke halaman profil.

Validate

Pada tahap ini dilakukan validasi atau pengujian terhadap desain *prototype* yang telah dibuat. Pengujian yang dilakukan adalah dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Pada pengujian dilakukan terhadap 10 calon pengguna akan diberikan link *prototype* yang telah dibuat. Pengujian link *prototype* dari aplikasi RagaKu <https://www.figma.com/proto/fLMPM1T3ZbLZ1ZLRIE4kDQ/Untitled?node-id=2-2&t=7zBYf2ZjPHgy44a3-1&scaling=scale-down&content-scaling=fixed&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=2%3A2>. Setelah calon pengguna melakukan simulasi pada desain *prototype* akan diberikan 10 pertanyaan melalui sebuah *link* yang telah disediakan untuk mendapatkan penilaian terkait kemudahan dan kesesuaian fitur dalam menjalankan aplikasi. Pertanyaan dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Tabel Pertanyaan

No	Pertanyaan
Q1	Saya pikir saya akan sering menggunakan aplikasi ini.
Q2	Saya pikir aplikasinya tidak terlalu rumit.
Q3	Saya pikir aplikasi ini mudah digunakan.
Q4	Saya pikir saya memerlukan bantuan orang lain untuk dapat menggunakan aplikasi ini.
Q5	Saya menemukan berbagai fitur dalam aplikasi ini sesuai dan terintegrasi dengan baik.
Q6	Saya pikir aplikasi ini terlalu tidak konsisten.
Q7	Saya membayangkan bahwa kebanyakan orang akan belajar menggunakan sistem ini dengan sangat cepat.
Q8	Saya menemukan aplikasi ini sangat rumit untuk digunakan.
Q9	Saya merasa sangat percaya diri menggunakan aplikasi ini.
Q10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum bisa menggunakan sistem ini.

Sehingga dalam pengujian tersebut didapatkan hasil uji pada Tabel 4.

Table 4. Tabel Hasil Pengujian Metode *SUS*

Calon pengguna	Pertanyaan										Jumlah	Nilai
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
Ninuk	3	3	4	2	5	2	4	1	5	3	32	80
Yuli	4	4	5	2	5	1	4	1	5	2	33	83
Adji	5	5	5	3	5	1	5	1	5	1	36	90
Zaky	3	4	5	3	5	2	5	2	5	1	35	88
Maulana	3	4	5	2	5	1	5	1	5	2	33	83
Fandy	4	4	5	1	5	1	4	1	5	2	32	80
Puput	5	3	5	2	5	2	3	2	4	1	32	80
Tari	3	3	4	2	5	2	4	2	5	2	32	80
Anik	4	4	4	2	5	1	3	1	5	2	31	78
Fajar	4	5	4	1	5	1	3	1	5	1	30	75
Hasil Rata-rata												82

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Setelah melakukan perhitungan menggunakan metode *SUS* terhadap pertanyaan tersebut didapatkan hasil rata-rata yaitu 82. Setelah rata-rata dari jawaban calon pengguna ditemukan, hasil tersebut akan menentukan masuknya jawaban ke pengelompokan tertentu, dengan menggunakan hasil rata-rata yang diperoleh dari hasil pengujian. Pengelompokan hasil terdapat beberapa kategori (Daniawan et al., 2023), pengelompokan hasil rata-rata dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Pengelompokan Hasil Rata-Rata

<i>SUS</i> Hasil	Skala Nilai	Kategori
>81	A	Sangat Baik
68-81	B	Baik
68	C	Cukup Baik
51-67	D	Buruk
<51	F	Sangat Buruk

Berdasarkan pada pengelompokan pada Tabel 4 didapatkan bahwa *prototype* aplikasi RagaKu memiliki hasil 82 memiliki skala nilai A dan termasuk ke dalam kategori sangat baik. Sehingga dapat diartikan bahwa secara kegunaan aplikasi ini memiliki penilaian yang layak dan dapat diterima.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dijabarkan dapat disimpulkan bahwa perancangan *UI/UX* aplikasi RagaKu menggunakan metode design *Sprint* dapat dilakukan dengan baik dan waktu yang singkat. Metode ini membantu dalam perancangan dari mulai pengumpulan data, analisis data yang didapatkan, pembuatan desain *prototype*, hingga pengujian dengan simulasi desain *prototype*. Sehingga dihasilkan rancangan aplikasi yang layak dan dapat diterima yaitu dengan nilai hasil rata-ratanya adalah 82. Dengan begitu rancangan *UI/UX* aplikasi RagaKu dapat dinilai sudah berhasil baik dari segi tampilan maupun fitur yang sudah disesuaikan.

Saran

Saran peneliti dengan membuat beberapa fitur baru yang dibutuhkan pengguna dan membuatnya menjadi aplikasi yang dapat diakses oleh masyarakat. Sehingga aplikasi dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagaimana mestinya.

REFERENSI

- Apriliani, P. W., & Sukmasetya, P. (2023). Rancangan User Interface/User Experience Pelacakan Hasil Panen Serai Wangi Menjadi Minyak Menggunakan Metode Design Sprint. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(2), 346–356. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i2.2375>
- Daniawan, K. I., Nugroho, W. A., Swarsih, I., & Irianto, S. Y. (2023). Implementasi Metodologi Design Sprint Untuk Membangun Aplikasi Rekam Medis (Studi Kasus: Klinik Rumbia Medical). *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat* 2023, 330–338.



- <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/download/3884/1699>
- Fajrul, M., Pratama, H., Novito, A., Sano, A., Maulana, A., Michelli, L. M., Haya, S. B., Shafarani, T. R., Fanny, D., & Permadi, H. (2023). Implementasi Metode Design Sprint dalam Perancangan *UI/UX* Aplikasi Penyewaan Peralatan Camping Berbasis Mobile. *Conference on Electrical Engineering, Informatics, Industrial Technology, and Creative Media 2023*, 3(1), 1–010. <https://centive.ittelkom-pwt.ac.id/index.php/centive/article/view/158/155>
- Iqbal, M., Devasela, M. D., & Sutabri, T. (2023). Conceptual Design TanyaAja Startups Connect with Experts Instantly Using the Sprint Method. *Jurnal Info Sains : Informatika Dan Sains*, 13(03), 651–657. <https://ejournal.seaninstitute.or.id/index.php/InfoSains/article/view/3280%0Ahttps://ejournal.seaninstitute.or.id/index.php/InfoSains/article/download/3280/2637>
- Jaya, N. Y., Novris, M. A. R., & Junadhi. (2022). Penerapan Metode Design Sprint Dalam Perancangan *UI/UX* Aplikasi Peningkat Sarapan. *SATIN - Sains Dan Teknologi Informasi*, 8(2), 152–161. <https://doi.org/10.33372/stn.v8i2.892>
- Jocelyn, J., & Sutanto, R. P. (2022). Penerapan Metode Lean UX dan Design Sprint Pada Pembuatan dan Pengembangan Aplikasi Aryanna. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1, 1–9. <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/12217>
- Khoirunisa, N. I., & Ramadhani, E. (2022). Implementasi Metode Design Sprint dalam Perancangan *UI/UX* Aplikasi Golek Kost Berbasis Mobile. *Jurnal Sistem Komputer Dan Informatika (JSON)*, 3(4), 464–472. <https://doi.org/10.30865/json.v3i4.4262>
- Nafisah, J., Suryanto, A. A., & Nurlifa, A. (2023). Perancangan *UI/UX* Penjualan Tiket Bioskop Online Menggunakan Metode Desain Sprint. *Curtina*, 08(2), 25–36. <http://journal.unirow.ac.id/index.php/curtina/article/view/1083>
- Pramuditya, A. C. (2023). Pengujian Usability Pada Prototype Sistem Informasi Pemasaran PT. Prissima Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Teknik Informatika*, 2(2), 0–5. <https://doi.org/10.02220/jtinfo.v2i2.639>
- Rachman, R. D. A., Prasetyo, Y., & Guntara, R. G. (2023). Implementasi Metode Design Sprint pada Perancangan User Experience dan User Interface Website PPID untuk PT Pembangunan Perumahan Persero Tbk. *Indonesian Journal of Digital Business (IJDB)*, 3(2), 1–12. <https://doi.org/10.17509/ijdb.v3i2.56836>
- Rahmy, H. A., & Muslimahayati. (2021). Depresi dan Kecemasan Remaja Ditinjau dari Perspektif Kesehatan dan Islam. *DEMOS: Journal of Demography, Ethnography and Social Transformation*, 1(1), 35–44. <https://doi.org/10.30631/demos.v1i1.1017>
- Surahmat, A. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Sistem Penjualan Pada Percetakan Cubic Art. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 81–86. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6064>