

Analisis Desain Aplikasi Mobile dalam Membantu Aktivitas Olahraga Berkelompok

Muhammad Naufal Hariz¹

¹Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Jaya
Tangerang Selatan, Banten 15413, Indonesia
muhammad.noufal@student.upj.ac.id

Received 28 March 2022, Revised 4 April 2022, Accepted 11 April 2022

Abstract — *During the COVID-19 pandemic, it is quite difficult to carry out activities outside the home such as studying, working, worshipping, and even sports are recommended at home so that there are no gathering activities and direct contact with other people, but people are starting to realize the importance of health so that sports trends have formed since the beginning of the pandemic, and continues to this day, such as cycling, futsal, and badminton. Sports venue rental applications can make it easier for people who want to exercise without having to bother coming to the rental place. The user interface is a liaison for interaction between users and the system, therefore an attractive user interface must be communicative and easily understood by users in order to provide a good experience for users. Visual design that is easy to understand is very important in designing the user interface of the application, because users get convenience and comfort when interacting with the application and the design can help to meet user needs.*

Keywords: Sports, User Interface, Application

Abstrak — Di masa pandemi covid-19 seperti ini cukup sulit untuk melakukan aktivitas di luar rumah seperti belajar, bekerja, beribadah, bahkan olahraga dianjurkan di rumah agar tidak adanya kegiatan berkumpul dan kontak langsung dengan orang lain, tetapi Masyarakat mulai menyadari pentingnya kesehatan sehingga tren olahraga yang sudah terbentuk sejak awal masa pandemi masih berlanjut hingga saat ini seperti, bersepeda, futsal, dan bulu tangkis. Aplikasi penyewaan tempat olahraga dapat memudahkan masyarakat yang ingin berolahraga tanpa harus repot untuk datang ke tempat penyewaan. *User interface* menjadi penghubung interaksi antar pengguna dan sistem, maka dari itu *user interface* yang menarik harus komunikatif dan mudah dimengerti oleh pengguna agar memberikan pengalaman yang baik bagi pengguna. Desain visual yang mudah dimengerti menjadi hal yang sangat penting dalam perancangan *user interface* aplikasi, karena pengguna mendapatkan kemudahan serta kenyamanan pada saat berinteraksi dengan aplikasi dan desain tersebut dapat membantu untuk memenuhi kebutuhan pengguna.

Kata Kunci: olahraga, antar muka pengguna, aplikasi mobile

PENDAHULUAN

Pada hari Kamis 11 Maret 2020 World Health Organization (WHO) selaku organisasi kesehatan dunia menyatakan bahwa Covid-19 ditetapkan sebagai pandemi global. Kasus Covid-19 yang terus mengalami kenaikan signifikan setiap harinya hingga 13 kali lipat di 114 negara dengan mencapai angka kematian 4.291 orang. Kasus pertama Covid-19 di Indonesia terjadi pada tanggal 2 Maret 2020 diawali dengan 2 jumlah kasus. Terjadinya pandemi Covid-

19 yang melumpuhkan hampir seluruh aktivitas masyarakat di dunia pada tahun 2020 ini membawa banyak perubahan dalam kehidupan. Semua aktivitas baik belajar, bekerja, beribadah, bahkan olah raga pun dianjurkan di rumah agar tidak adanya kegiatan berkumpul dan kontak langsung dengan orang lain guna mencegah terjadinya penyebaran virus melalui *droplet* atau cairan. Selama penerapan semua aktivitas dilakukan dari rumah atau yang dikenal dengan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) yang berlangsung hingga Desember 2020. Hal ini membuat masyarakat menjadi sangat jenuh, sehingga mulai terpikir untuk melakukan olahraga kecil dari rumah. Sehingga di masa pandemi Covid-19 ini meningkat karena olahraga dianggap dapat mengusir kebosanan di rumah, meningkatkan imunitas, mengisi waktu luang, dan meningkatkan energi dalam menjalani rutinitas sehari-hari. Secara umum, olahraga dikenal masyarakat sebagai bentuk aktivitas fisik yang dilakukan oleh orang, sekelompok orang dengan salah satu tujuan untuk mencapai kebugaran jasmani (Fitroni, 2021).

Sitohang & Ghani (2021) melakukan survei *online* yang dilakukan pada awal Desember 2020 terhadap 321 responden menunjukkan 1 dari 5 orang yang sebelumnya tidak berolahraga, memulai kebiasaan berolahraga saat pandemi Covid-19. Selain itu, hampir separuh dari responden yang sudah berolahraga sejak sebelum pandemi, mengubah aktivitas olahraganya menjadi lebih baik. Mereka meningkatkan durasi berolahraga dan menambah jenis olahraga yang dilakukan. Berdasarkan hasil survei, memulai gaya hidup sehat dan meningkatkan imunitas tubuh pada masa pandemi ini menjadi motivasi utama bagi para responden untuk berolahraga. Hal ini cukup penting mengingat membangun kebiasaan olahraga sebelum pandemi masih menjadi tantangan bagi sebagian orang karena terbatasnya waktu dan kurangnya motivasi. Terlebih saat ini sudah banyak jenis vaksin yang dikembangkan dan disalurkan kepada masyarakat, agar membentuk antibodi dan tidak rentan dengan virus Covid-19. Dampak baik dari adanya vaksinasi ini adalah PSBB berubah menjadi PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) yang terbagi menjadi 4 level. Seiring waktu masyarakat mengikuti vaksinasi dan melihat tidak adanya lonjakan angka pasien Covid-19 per harinya, level PPKM yang diterapkan juga ikut menurun hingga saat ini menjadi level 1, di mana pembatasan untuk berkumpul tidak lagi seketat pada saat aturan PSBB.

Masyarakat kini mulai menyadari pentingnya kesehatan sehingga tren olahraga yang sudah terbentuk sejak awal masa pandemi masih berlanjut hingga saat ini. Hal itu terbukti dengan munculnya berbagai tren olahraga mulai dari yang dapat dilakukan sendiri seperti bersepeda dan *home workout* sampai olahraga yang dilakukan bersama seperti bulu tangkis yang belakangan ini mulai digandrungi oleh kalangan muda, baik pria maupun wanita. Pengurus Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Unit Bulu Tangkis Unpad (UBTU), Eka Kusuma Putra memberikan tanggapannya terkait meningkatnya minat masyarakat terhadap bulu tangkis. Ia merasa senang karena kini bulu tangkis dapat lebih dikenal oleh masyarakat, baik itu yang bermain maupun yang sekedar menonton saja. Bulu tangkis atau yang sering juga disebut *badminton* merupakan olahraga yang biasa dimainkan baik oleh pria maupun wanita dan dapat dimainkan oleh dua (tunggal) orang atau dengan empat orang (ganda). Dalam permainan bulu tangkis, pemain bertujuan memukul bola (*shuttlecock*) melewati jaring (*net*) agar jatuh di area musuh dan mencegah lawan melakukan hal yang sama juga. Selain bulu tangkis atau *badminton*, olahraga lainnya yang dapat dimainkan secara berkelompok adalah futsal, *rugby*, voli, basket, dan tenis (Hilmi, 2021).

Saat ini ada beberapa aplikasi mobile yang tersedia dan digunakan untuk membantu masyarakat dalam melakukan kegiatan olah raga secara berkelompok. Penulis melakukan penelitian untuk menganalisis bagaimana penerapan desain visual pada aplikasi yang ada dan dikaji berdasarkan aktivitas penggunaannya. Penelitian ini dilakukan untuk mencari peluang desain yang tersedia dan nantinya dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Untuk penelitian ini, penulis mengumpulkan data dari beberapa tempat olahraga yang ada di Tangerang Selatan. Jenis tempat olahraga yang didata adalah tempat untuk cabang olahraga futsal, bulu tangkis, dan basket. Penulis mengumpulkan data terkait lokasi, fasilitas yang dimiliki, dan tata cara penyewaannya. Penulis melakukan wawancara kepada beberapa responden dari orang-orang yang rutin melakukan kegiatan olahraga futsal, bulu tangkis, atau basket. Dari sisi pengguna, penulis mengumpulkan informasi tentang aktivitas yang dilakukan dalam berolahraga untuk mengetahui apa yang dibutuhkan pengguna dalam aplikasi pencari tempat olahraga. Setelah data terkumpul, penulis melakukan analisis berdasarkan studi pustaka tentang desain aplikasi *mobile*.

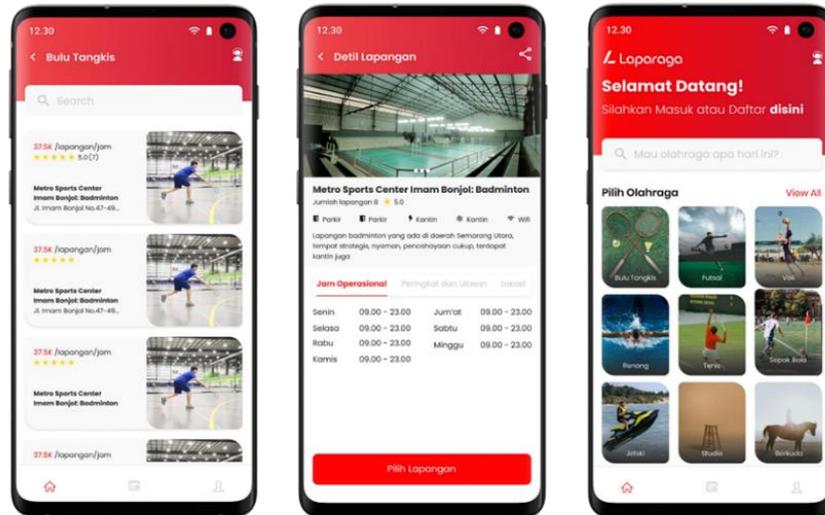
HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang diperoleh berupa studi literatur, wawancara terhadap pengelola dan pengguna, lalu observasi tempat olahraga dan aplikasi. Hasil observasi dilakukan penulis kepada aplikasi Laparaga dengan tujuan mengidentifikasi perbandingan atau persamaan dari sebuah tampilan dan fitur aplikasi tersebut, untuk menjadi acuan untuk merancang desain aplikasi *user interface*. Setelah mendapatkan hasil identifikasi dari aplikasi Laparaga, hasil data tersebut akan berguna untuk mendapatkan struktur aplikasi yang dapat digunakan sebagai bentuk landasan dari sebuah desain *user interface*. Berdasarkan wawancara dengan responden yang biasa berolahraga secara kelompok, mereka mengalami kesulitan dalam mencari teman berolahraga di masa pandemi ini karena teman-teman yang biasa bermain bersama ada yang terinfeksi Covid-19 dan sebagian besar mengurangi aktivitasnya. Mereka juga sulit menemukan teman berolahraga yang lain karena belum adanya portal informasi yang mempertemukan sesama pegiat olahraga kelompok secara khusus. Dalam hal pencarian tempat olahraga, biasanya pengguna memperoleh informasi tempat olahraga melalui pencarian di Google atau media sosial, namun di masa pandemi ini beberapa tempat olahraga tersebut banyak yang tutup. Di sisi lain jika ada tempat olahraga yang buka, pengguna tidak mengetahui informasinya karena tidak semua rutin memperbarui informasi yang ada di data Google atau media sosialnya. Permasalahan tersebut juga dialami oleh pemilik atau pengelola tempat olahraga yang tetap buka di masa pandemi. Mereka kesulitan menemukan pengguna karena tidak semua memiliki media sosial dengan pengikut yang jumlahnya banyak dan populer.

Analisis

Berdasarkan analisis yang dilakukan pada aplikasi Laparaga, aplikasi ini dapat dijadikan referensi untuk penulis dalam merancang sebuah aplikasi, sebab aplikasi Laparaga memiliki tujuan pemakaian untuk mempermudah para pengguna dalam melakukan *booking* jadwal lapangan olahraga secara *online*. aplikasi Laparaga juga menyediakan beberapa fitur ketika pengguna menjalankan aplikasinya, yaitu dapat melihat kategori lapangan seperti tipe olahraga, area terdekat hingga fasilitas dari tempat olahraga tersebut. aplikasi ini juga memberikan kemudahan bertransaksi untuk pembayaran lapangan, yaitu dengan menyediakan pembayaran tunai dan non tunai seperti rekening bank dan pembayaran digital Dana, OVO, GoPay. desain *user interface* dari tata letak aplikasi ini juga minimalis dan modern, serta menggunakan warna merah yang mencerminkan kekuatan, berani dan juga berkemauan keras. Aplikasi Laparaga dinilai sangat bagus dan lengkap untuk dijadikan sebuah referensi perancangan aplikasi yang serupa..



Gambar 1 Aplikasi Laparaga, (Google Playstore, 2022)

Laparaga merupakan sebuah aplikasi yang berguna untuk menyewa lapangan secara perangkat *mobile*. Aplikasi ini dirancang dengan tujuan, dapat membantu serta mempermudah para pengguna dalam memesan lapangan olahraga yang akan disewa secara *online*. pada aplikasi Laparaga juga terdapat informasi terkait macam-macam lapangan olahraga dengan berbagai kategori yang telah disediakan seperti, tipe olahraga, area terdekat hingga fasilitas tempat olahraga tersebut. Dengan kemudahan yang telah disediakan aplikasi Laparaga, maka pengguna dapat lebih menghemat waktu untuk memilih serta menentukan tempat olahraga yang akan disewa. Adapun beberapa fitur aplikasi Laparaga yaitu dapat membayar uang muka melalui aplikasi dengan pembayaran nontunai seperti rekening bank dan pembayaran digital Dana, Ovo, Gopay, lalu aplikasi Laparaga juga terdapat *call center* yang menghubungi pengguna dengan admin. Aplikasi Laparaga memiliki konsep visual tata letak yang minimalis dan menampilkan kesan modern, serta dilengkapi dengan gambar dari beberapa jenis olahraga sehingga aplikasi ini terlihat lebih menarik. Dalam penggunaan warna, aplikasi Laparaga memilih warna utama yaitu merah yang memiliki kesan kuat, berani dan memiliki kemauan keras. Penggunaan jenis tipografi aplikasi Laparaga adalah *Sans Serif*, dengan bentuk yang *simple*, modern dan mudah dibaca oleh pengguna.

Warna termasuk unsur yang perlu diperhatikan dalam desain, sebab dengan adanya warna maka suatu karya desain dapat memiliki arti atau nilai yang lebih (*added value*) karya itu sendiri. Keindahan suatu warna tidak akan berarti jika hanya hadir sendiri tanpa aneka ragam warna yang lain. Sebab warna tersebut dapat saling berpengaruh satu sama lain (Hasanudin & Adityawan, 2020). Menurut Fadli (2020), sebagai bagian dari suatu elemen, maka warna mampu meningkatkan dimensi praktis, budaya, psikologis, dan ekspresif dari tampilan visual apa pun. warna juga dapat menghadirkan makna instrinsik yang mampu mengungkapkan tanpa bantuan sebuah kata atau gambar. Menurut Haryanto et al (2021), Penyesuaian elemen visual yang ada pada sebuah *user interface* dengan ukuran perangkat pengguna bisa mempermudah *user* untuk memperlihatkan elemen-elemen visual dengan berdasar pada bobot fungsinya secara jelas. memberi penjelasan jika penyesuaian bentuk ataupun ukuran dinilai dapat membantu untuk menafsirkan hierarki visual yang terdapat pada *interface* suatu *platform* dengan signifikan. Penggunaan warna teks putih di atas latar belakang warna merah serta teks warna hitam di atas latar belakang putih merupakan contoh penerapan kontras yang tinggi dan meningkatkan keterbacaan seperti yang diungkapkan oleh Kelsun & Kristanto (2021).

Pemakaian simbol ataupun ikon pada suatu sistem perlu memiliki agar dapat membantu usability. Ikon atau simbol perlu dibuat menggunakan banyak pertimbangan sehingga ikon

atau simbol tersebut mempunyai arti yang sesuai dengan aktivitas yang dilakukan saat pengguna berinteraksi dengan ikon atau simbol. Jika suatu ikon ataupun simbol perlu memiliki karakteristik sebagai berikut; pertama harus familiar, jelas, sederhana, konsisten, dan mudah dibedakan, kedua perlunya memperhatikan konteks penggunaan, lalu perlu memperhatikan konteks penggunaan agar sesuai dengan harapan pengguna dan memperhatikan kompleksitas aktivitas (Pribadi, 2019)

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa rancangan desain aplikasi Laparaga cukup efektif dalam membantu masyarakat untuk melakukan kegiatan olahraga, sebab aplikasi tersebut merupakan aplikasi yang dapat menyewa tempat olahraga secara *online*, sehingga dapat membantu masyarakat agar tidak perlu datang ke lokasi hanya untuk *booking* jadwal melainkan dapat dilakukan secara *online* melalui aplikasi Laparaga. Ada beberapa kegiatan yang dibutuhkan oleh pengguna namun belum tersedia dalam aplikasi Laparaga. Dengan kekurangan tersebut, penulis melihat ada peluang untuk dilakukan pengembangan lebih lanjut pada aplikasi ini atau adanya peluang untuk membuat aplikasi sejenis.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadli, M. R., 2020. PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI MOBILE INDOSPORT DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN USER CENTERED DESIGN.
- Fitroni, H., 2021. Fenomena peningkatan motivasi bersepeda masyarakat di masa pandemi COVID-19. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*.
- Haryanto, D., Apriansyah, A. A. & Pirgana, W., 2021. Pengembangan User Interface Pada Website Geopark Belitong. *Jurnal Informatika Global*.
- Hasanudin, D. & Adityawan, O., 2020. Perkembangan Flat Design dalam Web Design dan User Interface (UI). *Jurnal Ilmiah Seni Budaya*.
- Hilmi, N., 2021. *Bagaimana, sih, Tren Bulu Tangkis pada Masa Pandemi?*. [Online] Available at: <https://ketik.unpad.ac.id/posts/3054/bagaimana-sih-tren-bulu-tangkis-pada-masa-pandemi>
- Kelsun, H. & Kristanto, D. D., 2021. Perancangan Aplikasi “Family Pass!” Sebagai Alat Bantu Dalam Pengasuhan Anak. *Widyakala Journal of Pembangunan Jaya University*, 8(Special Issue), pp. 32-40.
- Pribadi, J., 2019. Pengembangan User Interface Sistem Informasi Planned Maintenance System pada PT. Pertamina Trans Kontinental dengan Menggunakan Metode Design Sprint.
- Sitohang, M. Y. & Ghani, M. W., 2021. *Survei: pandemi COVID-19 naikkan popularitas dan durasi olahraga di rumah*. [Online] Available at: <https://theconversation.com/survei-pandemi-covid-19-naikkan-popularitas-dan-durasi-olahraga-di-rumah-154187>