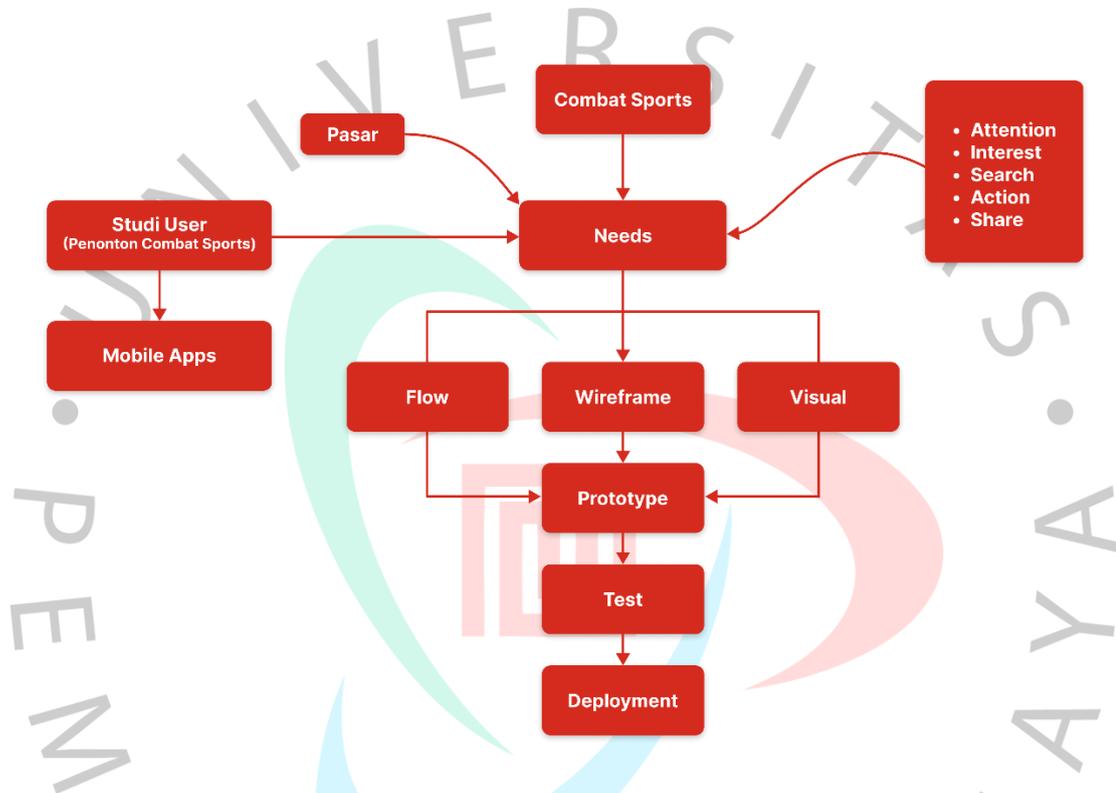


BAB III

METODOLOGI DESAIN

3.1 Sistematika Perancangan



Gambar 3. 1 Sistem Perancangan

Proses perancangan UI/UX aplikasi BYON COMBAT PRO dimulai dari studi pasar dan eksplorasi dunia combat sports untuk memahami kebutuhan pengguna. Kebutuhan ini diperkuat melalui studi langsung terhadap penonton combat sports, yang kemudian diarahkan ke pengembangan aplikasi mobile sebagai solusi utama. Dari kebutuhan tersebut, langkah berikutnya adalah menyusun alur (flow), wireframe, dan visual, yang kemudian digabungkan menjadi sebuah prototype. Prototype tersebut diuji melalui tahapan test untuk memastikan kenyamanan dan fungsionalitas, sebelum akhirnya masuk ke tahap deployment atau peluncuran. Sepanjang proses ini, pendekatan AISAS (Attention, Interest, Search,

Action, Share) digunakan untuk menyesuaikan desain dengan perilaku pengguna digital secara menyeluruh.

3.2 Metode Perancangan

Perancangan antarmuka aplikasi "BYON COMBAT PRO" menggunakan pendekatan AISAS (Attention, Interest, Search, Action, Share). Model ini digunakan untuk memahami perilaku pengguna digital, khususnya penggemar combat sports, dalam berinteraksi dengan konten aplikasi. Setiap tahap AISAS menjadi dasar dalam perancangan fitur, tampilan, dan alur penggunaan aplikasi.

1. Attention

Pada tahap ini, penulis berupaya menarik perhatian pengguna sejak awal dengan elemen visual yang kuat dan relevan. Wawancara dengan penonton combat sports dan ahli UI/UX digunakan untuk merancang tampilan awal aplikasi yang mampu menciptakan kesan pertama yang menarik dan menggugah rasa ingin tahu.

2. Interest

Setelah perhatian diperoleh, aplikasi dirancang untuk membangun minat pengguna terhadap konten. Data dari wawancara menunjukkan bahwa highlight pertandingan, profil petarung, dan info event adalah elemen yang paling menarik. Konten-konten ini menjadi fokus utama di halaman awal aplikasi.

3. Search

Pada tahap ini, pengguna mulai aktif mencari informasi tertentu. Penulis merancang sistem pencarian dan navigasi yang intuitif berdasarkan wawasan dari ahli UI/UX dan penonton. Struktur informasi dirancang agar mudah ditemukan dan diakses, seperti jadwal pertandingan dan statistik petarung.

4. Action

Tahap ini berfokus pada tindakan pengguna, seperti menonton video, menyimpan favorit, atau mengikuti event. Wawancara dengan pengguna memberi gambaran fitur interaktif yang mereka butuhkan,

sementara pihak BYON memberi arahan agar fitur yang dirancang juga mendukung tujuan promosi dan engagement aplikasi.

5. Share

Tahap terakhir adalah saat pengguna membagikan konten atau pengalaman menggunakan aplikasi kepada orang lain. Fitur berbagi ke media sosial dirancang berdasarkan kebiasaan penonton dalam menyebarkan highlight atau informasi menarik, sehingga dapat membantu memperluas jangkauan aplikasi dan menarik pengguna baru melalui interaksi sosial.

3.3 Metode Pencarian Data

Peneliti menggunakan metode campuran, yaitu pendekatan yang menggabungkan teknik kuantitatif dan kualitatif dalam satu studi untuk memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh. Data kuantitatif memberikan gambaran umum yang dapat dianalisis secara statistik, sementara data kualitatif menggali konteks dan pandangan mendalam. Kombinasi keduanya memungkinkan hasil yang saling melengkapi antara angka dan makna di baliknya. (McLeod, 2024).

3.3.1 Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data melalui interaksi langsung antara pewawancara dan narasumber untuk memperoleh informasi, klarifikasi, atau pandangan tertentu. (Gumilang, 2024). Dalam perancangan aplikasi BYON COMBAT PRO, penulis mewawancarai tiga pihak: penonton combat sports sebagai calon pengguna, ahli UI/UX, dan pihak BYON. Tujuannya untuk menggali kebutuhan, preferensi, dan pandangan yang relevan agar proses perancangan lebih terarah dan sesuai dengan harapan pengguna serta visi BYON.

3.3.1.1 Wawancara dengan narasumber hobi menonton combat sports

1. Wawancara dengan Dida yang gemar menonton combat sports, dilakukan secara online melalui Zoom pada Selasa, 15 April 2025 pukul 21:50 WIB. Dida menyukai boxing dan MMA (UFC), serta pernah mengikuti acara WWE. Menurutnya, boxing kini paling populer berkat acara HSS dan

BYON COMBAT. Ia biasa menonton melalui YouTube dan Vidio, dan mendapat info dari TikTok. Sebelum menonton, ia mencari tahu latar belakang fighter, lalu memperhatikan teknik saat bertanding, dan berdiskusi dengan teman setelahnya. Ia juga tertarik pada produk sponsor BYON. Untuk aplikasi BYON COMBAT PRO, Dida menyarankan fitur live streaming, pembelian tiket, profil fighter, forum diskusi, dan mini games. Ia lebih suka aplikasi dengan fitur lengkap yang fungsional, dan bersedia menggunakannya secara rutin jika menawarkan pengalaman nonton yang seru dan interaktif.

2. Wawancara dengan narasumber bernama Muhammad Fairuz mengenai aplikasi BYON COMBAT PRO dilakukan secara online melalui Zoom pada hari Selasa, 15 April 2025 pukul 20:35 WIB. Fairuz menyatakan sangat menyukai combat sports seperti muaythai dan tinju, serta menilai MMA sebagai genre yang paling populer di dunia saat ini. Ia biasa menonton pertandingan melalui YouTube dan memperoleh informasi dari media sosial. Sebelum menonton, ia cenderung mencari informasi mengenai kelas berat dan latar belakang para fighter, karena menurutnya hal tersebut sering kali tidak dijelaskan secara detail. Ia lebih menikmati pertandingan yang berlangsung lama karena dianggap lebih menghibur daripada kemenangan cepat. Selesai menonton, ia kerap berdiskusi dengan teman, namun jarang berkomentar saat live streaming—meskipun ia menikmati membaca komentar lucu dari penonton lain. Fairuz juga pernah tertarik pada produk sponsor seperti makanan sehat karena relevan dengan gaya hidupnya. Terkait aplikasi BYON COMBAT PRO, ia menyarankan adanya fitur komentar dengan gift atau stiker, update post-fight, serta jadwal pertandingan yang mudah diakses. Ia lebih menyukai tampilan aplikasi yang simpel dan fokus, dan menyatakan akan menggunakan aplikasi secara rutin jika dapat memberikan pengalaman menonton dan interaksi yang lebih baik dari platform lain.

3.3.1.2 Wawancara dengan narasumber ahli bidang UI/UX

Wawancara ini dilakukan secara online pada hari Jumat, 18 April 2025 pukul 21.30 WIB, dengan narasumber kak Hanifah Nur Athifah, seorang UI/UX Designer di Indodax. Dalam wawancara ini, kak Hanifah menjelaskan bahwa dalam merancang antarmuka pengguna, hal utama yang harus diperhatikan adalah pengalaman pengguna dengan melakukan riset yang mendalam sebelum mulai mendesain. Ia menguraikan proses ideal perancangan UI yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu riset (melalui wawancara, kuesioner, atau Analisa kompetitor), pembuatan *user flow*, *wireframing*, desain *high-fidelity*, *prototyping*, dan *usability testing*. Dalam memilih elemen visual seperti warna dan tipografi, ia menyarankan penggunaan panduan dari situs material.io, yang menyediakan sistem warna dengan palet yang sudah teruji kontras dan aksesibilitasnya agar tampilan tetap konsisten dan ramah pengguna. Ia menyebut beberapa font umum yang sering digunakan dalam UI seperti Inter, Roboto, dan DM Sans. Hanifah menekankan bahwa tampilan UI yang baik adalah yang mudah dipahami, tidak membingungkan, serta menyelesaikan masalah pengguna. Sebagai inspirasi, ia menyebut beberapa aplikasi dengan UI bagus tergantung bidangnya, seperti Tokopedia, Gojek, Grab, Bibit, Indodax, hingga Duolingo. Untuk menjaga relevansi desain, ia menyarankan untuk mengamati aplikasi populer yang terus mengikuti perkembangan teknologi. Dalam menyusun layout dan navigasi, hal-hal seperti hierarki informasi, white space, konsistensi, serta penggunaan grid system juga penting, termasuk menempatkan elemen di posisi yang mudah dijangkau dan dikenali oleh pengguna.

3.4 BYON



Gambar 3. 2 Logo BYON

BYON Combat adalah platform olahraga bela diri asal Indonesia yang menggabungkan pertarungan profesional dengan elemen hiburan modern. Didirikan oleh Yoshua Marcellos (Cellos), BYON Combat bertujuan untuk memajukan atlet bela diri Indonesia dan mengangkat nama Indonesia di kancah olahraga bela diri internasional. Acara ini menggabungkan pertarungan antara atlet profesional dengan selebriti, menciptakan pengalaman unik yang menarik bagi penggemar olahraga dan hiburan. Sejak pertama kali diselenggarakan pada 14 Juni 2023, BYON Combat telah berkembang pesat dan menjadi salah satu acara olahraga bela diri yang paling dinantikan di Indonesia.

BYON Combat aktif di berbagai platform media sosial seperti TikTok, Instagram, dan YouTube, dengan jutaan pengikut dan penonton. Melalui platform ini, BYON Combat membagikan konten menarik seperti highlight pertandingan, teaser event, dan interaksi langsung dengan penggemar. Acara-acara BYON Combat, seperti BYON Combat Showbiz Vol.4, telah menarik perhatian internasional dengan pertarungan antara petarung Indonesia dan Malaysia, serta mencatatkan jutaan penonton melalui siaran langsung dan pay-per-view. Dengan pendekatan yang menggabungkan olahraga dan hiburan, BYON Combat tidak hanya mempromosikan olahraga bela diri di Indonesia tetapi juga menciptakan platform yang memberdayakan atlet muda dan mempererat komunitas penggemar olahraga bela diri.



Gambar 3. 3 Poster Pertandingan BYON

3.4.1 Hasil Studi pada BYON

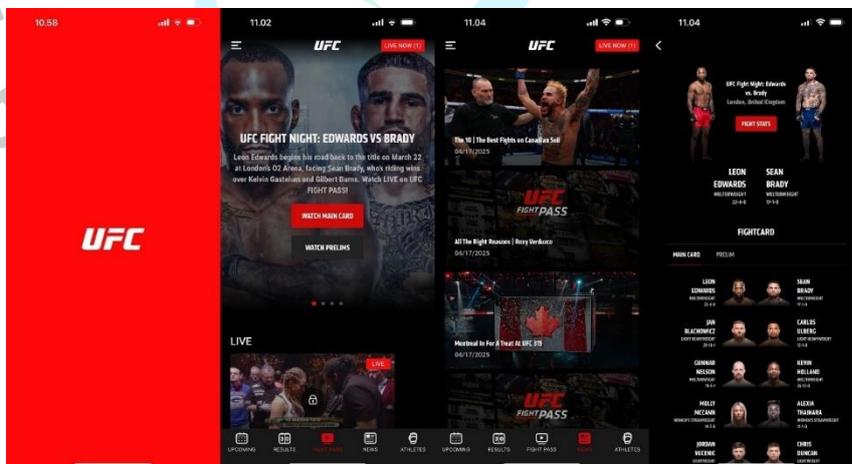
Dalam proses pengumpulan data untuk merancang antarmuka aplikasi BYON COMBAT PRO, peneliti melakukan eksplorasi melalui berbagai media digital yang berhubungan langsung dengan brand dan komunitas BYON. Salah satu sumber utama pengumpulan data dilakukan melalui media sosial resmi BYON, seperti Instagram dan TikTok, yang menjadi wadah utama interaksi antara brand dengan para penggemar serta komunitas combat sports di Indonesia. Melalui media sosial ini, peneliti mengamati berbagai jenis konten yang dibagikan, seperti highlight pertandingan, teaser event, postingan edukatif, hingga komentar dan respons dari pengguna yang mencerminkan minat, preferensi, serta ekspektasi mereka terhadap pengalaman digital seputar combat sports. Selain itu, peneliti juga menyerap informasi dari pemberitaan online yang membahas perkembangan dunia combat sports di Indonesia, khususnya yang berkaitan dengan event-event yang diselenggarakan atau didukung oleh BYON, untuk mendapatkan pemahaman tentang dinamika industri serta posisi brand dalam pasar olahraga ini. Tidak hanya itu, konten-konten dalam bentuk podcast yang diunggah melalui platform seperti YouTube juga menjadi sumber penting dalam proses ini. Podcast-podcast yang menghadirkan narasumber seperti atlet, pelatih, promotor event, maupun figur-

figur publik yang berkaitan dengan dunia combat sports memberikan wawasan mendalam mengenai gaya hidup penggemar, opini tentang perkembangan industri, serta kebutuhan dan kebiasaan mereka dalam mengonsumsi media digital terkait olahraga ini. Dengan menggabungkan berbagai sumber data ini, peneliti memperoleh landasan yang kuat dan relevan untuk merancang antarmuka aplikasi yang sesuai dengan karakteristik, preferensi, dan ekspektasi target pengguna, khususnya para penggemar setia combat sports yang aktif secara digital.

3.4.2 Aplikasi Pemanding

Penulis melakukan pengamatan terhadap beberapa aplikasi live streaming olahraga yang telah beroperasi dan dikenal luas hingga saat ini, yaitu UFC, ESPN, ONE Championship, dan NBA. Pengamatan ini dilakukan untuk memahami bagaimana masing-masing platform menyajikan konten olahraga, fitur yang ditawarkan, serta pendekatan desain antarmuka yang digunakan dalam memberikan pengalaman pengguna. Studi ini menjadi dasar dalam mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari setiap aplikasi, serta sebagai bahan pembandingan dalam merancang aplikasi BYON COMBAT PRO yang lebih spesifik ditujukan untuk penggemar olahraga bela diri seperti tinju dan kickboxing.

1. UFC



Gambar 3. 4 Aplikasi UFC

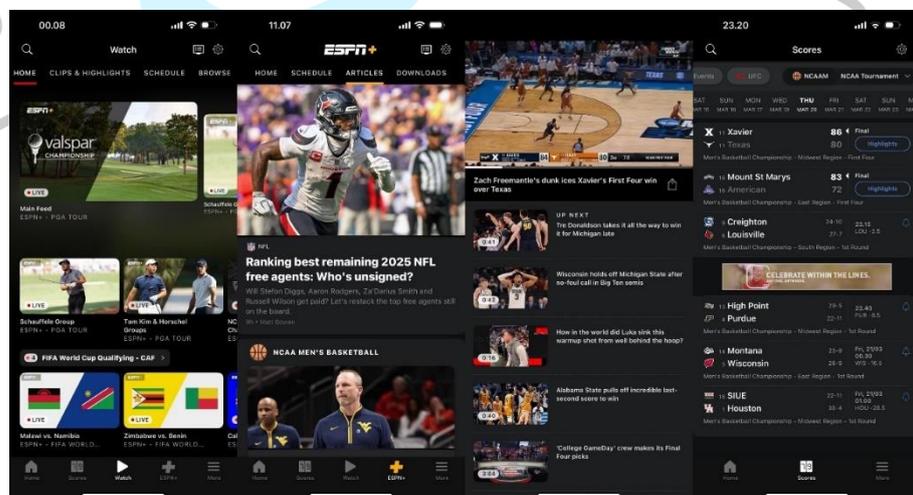
Aplikasi UFC merupakan aplikasi mobile resmi dari Ultimate Fighting Championship yang dirancang untuk memberikan akses lengkap kepada

penggemar MMA terhadap berbagai informasi dan konten eksklusif seputar dunia UFC. Aplikasi ini pertama kali diluncurkan pada tahun 2013, bertepatan dengan hadirnya layanan streaming berlangganan UFC Fight Pass, sebagai bagian dari upaya digitalisasi UFC dalam menjangkau penggemar secara global.

Melalui aplikasi ini, pengguna dapat mengakses jadwal dan menonton pertandingan secara langsung, membaca berita dan analisis terkini, menonton video highlight, melihat profil lengkap petarung beserta statistiknya, hingga mendapatkan notifikasi real-time dan informasi tiket event. Selain itu, aplikasi ini juga terintegrasi dengan layanan UFC Fight Pass yang memungkinkan pengguna menonton siaran langsung dan arsip pertandingan dari UFC serta berbagai organisasi MMA lainnya.

2. ESPN

Aplikasi ESPN adalah platform mobile resmi dari jaringan olahraga global ESPN (Entertainment and Sports Programming Network) yang dirancang untuk memberikan berita, skor, video, dan siaran langsung dari berbagai cabang olahraga di seluruh dunia. Aplikasi ini pertama kali dirilis pada tahun 2009 sebagai bagian dari ekspansi digital ESPN dalam menyediakan layanan informasi olahraga yang cepat dan mudah diakses lewat perangkat mobile.

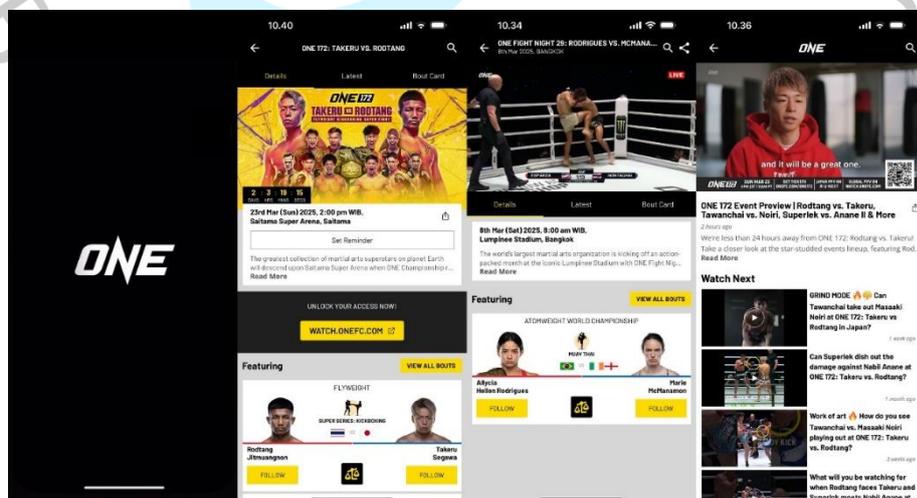


Gambar 3. 5 Aplikasi ESPN

Melalui aplikasi ini, pengguna dapat menikmati berbagai fitur utama seperti skor pertandingan langsung, berita terkini, highlight video, analisis dari jurnalis dan analisis olahraga profesional, serta akses ke siaran langsung melalui layanan berlangganan ESPN+, yang mencakup pertandingan UFC, NFL, NBA, MLB, NHL, tenis, golf, hingga olahraga kampus. Selain itu, pengguna dapat melakukan personalisasi berdasarkan tim atau liga favorit untuk mendapatkan notifikasi dan konten yang relevan secara real-time. Aplikasi ESPN telah menjadi salah satu aplikasi olahraga paling populer dan telah diunduh lebih dari 50 juta kali di platform Android, serta digunakan oleh jutaan penggemar olahraga di seluruh dunia melalui perangkat iOS.

3. ONE Championship

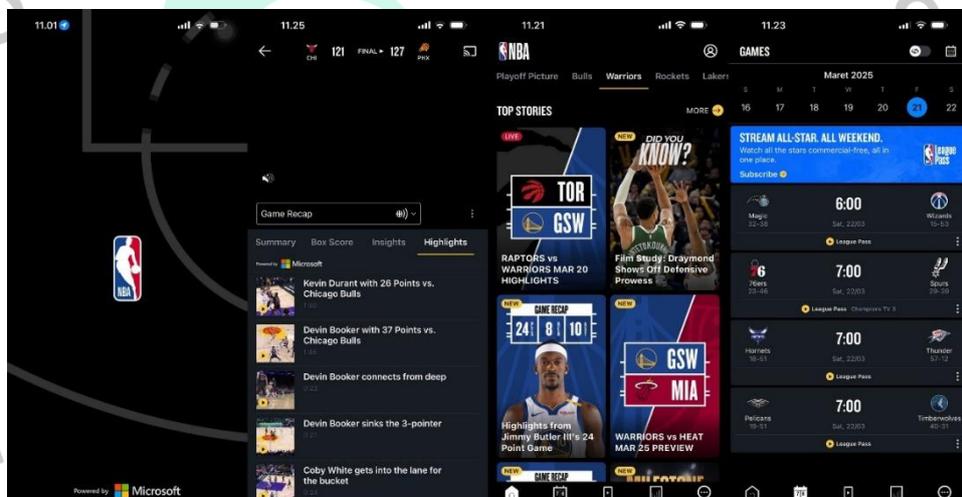
Aplikasi ONE Championship adalah platform mobile resmi dari organisasi seni bela diri campuran asal Asia, ONE Championship, yang dirancang untuk memberikan akses langsung kepada penggemar terhadap berbagai konten eksklusif, informasi pertandingan, serta siaran langsung event ONE. Aplikasi ini pertama kali diluncurkan pada tahun 2019 sebagai bagian dari strategi digital ONE Championship untuk memperluas jangkauan global dan meningkatkan keterlibatan penggemar melalui perangkat mobile.



Gambar 3. 6 Aplikasi ONE Championship

Fitur utama dari aplikasi ini meliputi live streaming pertandingan MMA, *Muay Thai*, dan *kickboxing* secara gratis, informasi jadwal dan hasil pertandingan, profil atlet lengkap, konten video eksklusif seperti highlight, dokumenter pendek, dan behind the scenes, serta artikel berita dan analisis. Selain itu, pengguna juga bisa mengatur pengingat untuk pertarungan favorit dan menikmati pengalaman menonton dengan kualitas tinggi tanpa harus berlangganan. Hingga kini, aplikasi ONE Championship telah diunduh lebih dari 1 juta kali di platform Android dan terus berkembang sebagai salah satu media digital utama bagi penggemar seni bela diri di Asia dan dunia.

4. NBA



Gambar 3. 7 Aplikasi NBA

Aplikasi NBA adalah aplikasi mobile resmi dari *National Basketball Association* (NBA) yang dirancang untuk memberikan pengalaman menyeluruh bagi penggemar bola basket dalam mengakses informasi, hiburan, dan siaran langsung pertandingan NBA. Aplikasi ini pertama kali dirilis pada tahun 2009, dan terus mengalami pembaruan besar secara berkala untuk mengikuti perkembangan teknologi dan kebutuhan penggunaannya.

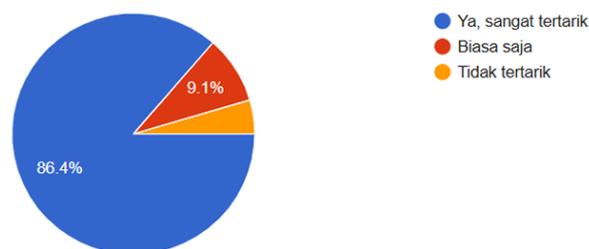
Fitur utama dari aplikasi NBA mencakup skor langsung dan statistik pertandingan secara real-time, jadwal lengkap musim reguler hingga playoff, highlight video, berita dan analisis dari para pakar, serta akses

eksklusif ke siaran langsung dan on-demand melalui layanan berlangganan NBA *League Pass*, yang memungkinkan pengguna menonton semua pertandingan dari berbagai tim kapan saja dan di mana saja. Aplikasi ini juga menyediakan fitur personalisasi berdasarkan tim favorit, akses ke dokumenter dan konten orisinal NBA, serta notifikasi khusus untuk perkembangan terbaru. Hingga saat ini, aplikasi NBA telah diunduh lebih dari 10 juta kali di platform Android dan menjadi salah satu aplikasi olahraga paling populer di dunia dengan basis pengguna global yang sangat besar.

3.4.3 Kuesioner

Kuesioner adalah alat atau instrumen penelitian yang terdiri dari serangkaian pertanyaan tertulis yang dirancang untuk mengumpulkan informasi atau data dari responden. (McLeod, 2024). Kuesioner berisi 15 pertanyaan yang membahas preferensi desain dan fitur untuk aplikasi live streaming combat sports. Kuesioner ini telah disebarluaskan secara online dan diisi oleh sebanyak 25 responden yang merupakan pengguna aktif media digital dan memiliki ketertarikan terhadap tayangan *combat sports*, sehingga data yang dikumpulkan cukup representatif untuk kebutuhan perancangan aplikasi.

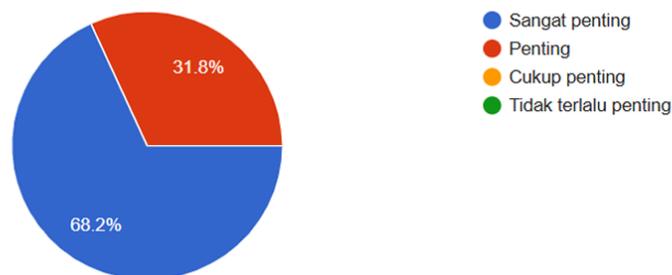
- a. Seberapa penting tampilan antarmuka (UI) bagi kamu dalam sebuah aplikasi?



Gambar 3. 8 Hasil kuesioner Seberapa penting tampilan antarmuka (UI) bagi kamu dalam sebuah aplikasi? Berdasarkan hasil kuesioner pada pertanyaan "Seberapa penting tampilan antarmuka (UI) bagi kamu dalam sebuah aplikasi?", mayoritas responden, yaitu sebesar 86,4%, menyatakan bahwa mereka sangat tertarik pada tampilan antarmuka

aplikasi. Sementara itu, 9,1% responden merasa biasa saja, dan hanya 4,5% yang menyatakan tidak tertarik. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan antarmuka (UI) merupakan aspek yang sangat penting dan menjadi salah satu faktor utama dalam menarik minat pengguna terhadap sebuah aplikasi.

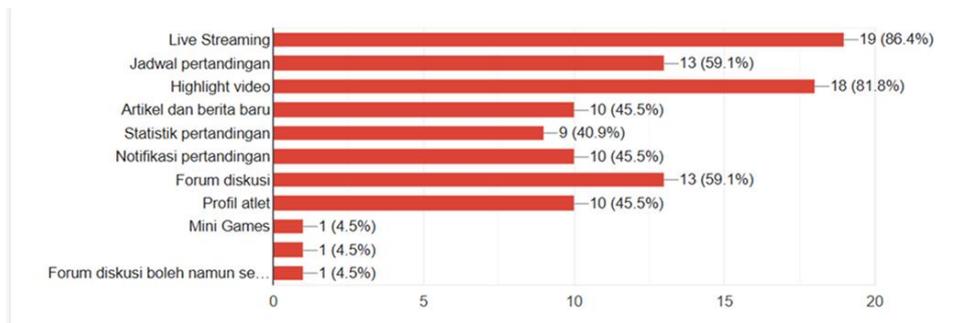
- b. Apakah kamu tertarik dengan fitur komunitas (forum, komentar, like/share konten)?



Gambar 3. 9 Hasil kuesioner Apakah kamu tertarik dengan fitur komunitas (forum, komentar, like/share konten)?

Berdasarkan hasil kuesioner terkait pertanyaan "Apakah kamu tertarik dengan fitur komunitas (forum, komentar, like/share konten)?", sebanyak 68,2% responden menyatakan bahwa fitur tersebut sangat penting, sementara 31,8% menganggapnya penting. Tidak ada responden yang memilih opsi "cukup penting" atau "tidak terlalu penting". Hal ini menunjukkan bahwa fitur komunitas memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan keterlibatan pengguna dan dianggap relevan untuk dihadirkan dalam aplikasi BYON COMBAT PRO.

- c. Fitur apa yang kamu rasa wajib ada dalam aplikasi khusus untuk penggemar combat sports?



Gambar 3. 10 Hasil kuesioner Fitur apa yang kamu rasa wajib ada dalam aplikasi khusus untuk penggemar combat sports?

Berdasarkan hasil kuesioner mengenai fitur yang dianggap wajib dalam aplikasi khusus untuk penggemar combat sports, mayoritas responden memilih Live Streaming (86,4%) dan Highlight Video (81,8%) sebagai fitur utama yang paling penting untuk dihadirkan. Selain itu, fitur Jadwal Pertandingan dan Forum Diskusi juga mendapat perhatian signifikan dengan masing-masing dipilih oleh 59,1% responden. Fitur-fitur seperti Artikel & Berita Baru, Profil Atlet, Notifikasi Pertandingan, dan Statistik Pertandingan mendapat persentase yang sama yaitu sekitar 40–45%, menandakan bahwa mereka juga cukup penting bagi pengguna. Sementara itu, fitur seperti Mini Games dan opsi diskusi terbatas hanya dipilih oleh sedikit responden (4,5%), menunjukkan bahwa fitur-fitur tersebut bukanlah prioritas utama. Temuan ini mengindikasikan bahwa konten visual dan interaktif real-time merupakan elemen kunci dalam menarik dan mempertahankan keterlibatan pengguna aplikasi.

3.5 Analisis Data

3.5.1 Hasil Wawancara

Wawancara dengan dua penggemar combat sports, Dida dan Muhammad Fairuz, mengungkap ketertarikan mereka terhadap boxing, MMA, dan muaythai. Keduanya rutin mencari informasi tentang fighter melalui YouTube, Vidio, dan TikTok, serta menikmati pengalaman menonton yang interaktif disertai diskusi atau komentar penonton lain. Dida mengusulkan fitur live streaming, tiket, forum diskusi, profil fighter, dan mini games. Sementara Fairuz menyarankan fitur

komentar dengan stiker, jadwal pertandingan, serta update pascapertandingan. Keduanya menekankan pentingnya tampilan aplikasi yang fungsional dan mudah digunakan.

Wawancara dengan Hanifah Nur Athifah, UI/UX Designer di Indodax, menyoroti pentingnya riset pengguna, pembuatan user flow, wireframe, prototipe, dan usability testing. Ia juga merekomendasikan penggunaan panduan desain seperti material.io, pemilihan font yang jelas seperti Inter atau Roboto, serta konsistensi tampilan dan navigasi.

Temuan ini diperkuat dengan studi media sosial BYON, konten podcast, dan pemberitaan online yang menunjukkan antusiasme komunitas terhadap combat sports. Gabungan data primer dan sekunder ini memberikan dasar kuat untuk merancang antarmuka BYON COMBAT PRO yang sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi pengguna.

3.5.2 Hasil Analisis Aplikasi Pemandangan

Berdasarkan studi banding terhadap aplikasi-aplikasi olahraga populer seperti UFC, ESPN, ONE Championship, dan NBA, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan aplikasi live streaming olahraga sangat bergantung pada kemampuannya dalam menyajikan konten yang kaya, personalisasi yang relevan, serta antarmuka yang intuitif dan responsif. Aplikasi UFC dan ONE Championship menunjukkan bahwa pengguna sangat mengapresiasi akses terhadap konten eksklusif seperti highlight, dokumenter, dan siaran langsung pertandingan dengan kualitas tinggi, terutama yang berkaitan langsung dengan dunia bela diri. Sementara itu, aplikasi ESPN dan NBA menambahkan nilai dengan menyajikan skor langsung, berita analisis dari para ahli, serta fitur personalisasi berdasarkan preferensi pengguna terhadap tim atau liga tertentu. Fitur notifikasi real-time, pengingat pertandingan, dan integrasi dengan layanan berlangganan menjadi elemen penting yang meningkatkan keterlibatan pengguna. Selain itu, elemen desain antarmuka yang sederhana, informatif, serta mudah diakses juga menjadi kunci dalam menciptakan pengalaman pengguna yang optimal. Dengan mempertimbangkan

keunggulan dan kekurangan dari masing-masing aplikasi ini, perancangan aplikasi BYON COMBAT PRO dapat diarahkan untuk menggabungkan fitur-fitur esensial seperti live streaming, profil atlet, konten eksklusif, forum diskusi, serta personalisasi, dengan pendekatan desain yang modern dan fokus pada kebutuhan pengguna penggemar combat sports, khususnya tinju dan kickboxing.

Tabel 3.1 Aplikasi Pemanding

	UFC	ESPN	ONE Championship	NBA
Fitur	Live scores dan jadwal pertarungan, Video highlight dan full fight replay, Profil fighter lengkap, Statistik petarung dan hasil pertarungan, Siaran langsung dan arsip via UFC Fight Pass, Reminder pertarungan, Notifikasi real-time, Info tiket event dan lokasi arena.	Live scores dari berbagai cabang olahraga (NFL, NBA, MLB, NHL, UFC, dan lain-lain), Berita dan analisis olahraga, Video highlight dan wawancara, Personalisasi tim dan liga favorit, Notifikasi skor dan berita, Siaran langsung melalui ESPN+, Radio dan podcast olahraga, Fantasy sports (ESPN Fantasy).	Live streaming event MMA, Muay Thai, Kickboxing, Highlight video dan dokumenter eksklusif, Profil dan statistik atlet, Artikel berita dan analisis, Notifikasi pertandingan, Reminder event favorit, Akses video behind-the-scenes dan wawancara eksklusif.	Live scores dan statistik real-time, Jadwal pertandingan lengkap (musim reguler, playoff, final), Highlight, recap, dan cuplikan pertandingan, Siaran langsung dan on-demand via NBA League Pass, Personalisasi tim favorit, Notifikasi langsung skor, trade, berita,

				Akses eksklusif ke konten dokumenter dan arsip pertandingan klasik.
Warna	Merah untuk logo, tombol aksi dan highlight, dengan kode warna #D20A0A. Hitam sebagai background utama, dengan kode warna #000000. Putih untuk teks, dengan kode warna #FFFFFF. Abu terang digunakan untuk pembatas, garis, atau teks sekunder, dengan kode warna #E0E0E0.	Merah digunakan untuk brand, header, dan highlight, dengan kode warna #CC0000. Putih untuk background bersih, dengan kode warna #FFFFFF. Abu terang dan abu gelap untuk teks dan garis pemisah, dengan kode warna #EFEFEF dan #333333.	Hitam sebagai dasar interface (dark theme), dengan kode warna #000000. Kuning untuk highlight tombol dan ikon, dengan kode warna #FFD700. Putih untuk teks utama, dengan kode warna #FFFFFF. Abu gelap untuk teks sekunder atau deskripsi, dengan kode warna #666666.	Biru sebagai elemen dominan (header, tombol), dengan kode warna #17408B. Merah untuk aksent penting, dengan kode warna #C9082A. Putih untuk background dan teks, dengan kode warna #FFFFFF. Abu terang untuk konten pelengkap, dengan kode

				warna #F5F5F5.
Tipografi	Jenis font yang digunakan adalah Sans Serif. Font Headline, UFC Sans (custom sans-serif). Font teks utama, Roboto.	Jenis font yang digunakan adalah Sans Serif. Font Headline, Roboto Condensed. Font teks utama, <i>Arial, Roboto</i> .	Jenis font yang digunakan adalah Sans Serif. Font Headline, Helvetica Neue. Font teks utama, Arial.	Jenis font yang digunakan adalah Sans Serif. Font Headline, <i>NBA League Gothic</i> (headline). Font teks utama, <i>Roboto, Arial</i> .
Jumlah Pengguna	10 juta+ Pengguna aktif di dunia.	50 juta+ Pengguna aktif di dunia.	1 juta+ Pengguna aktif di dunia.	10 juta+ Pengguna aktif di dunia.
Layout	Dominasi mode gelap, navigasi bawah, banyak elemen visual berbasis kartu, fokus pada konten video dan pertarungan.	Layout padat informasi, tab atas dan bawah, banyak daftar berita, skor real-time, terintegrasi dengan ESPN+.	Minimalis dan bersih, visual besar (video & foto), orientasi vertikal, navigasi sederhana.	Dinamis dan interaktif, dashboard personalisasi, navigasi horizontal dan vertikal, dukungan League Pass streaming.

3.5.3 Hasil Kuesioner

Hasil analisis kuesioner menunjukkan bahwa tampilan antarmuka (UI) memegang peranan penting dalam menarik minat pengguna, dengan 86,4% responden menyatakan sangat tertarik pada aspek visual aplikasi. Fitur komunitas juga dianggap signifikan, dengan 68,2% responden menyatakan sangat penting dan 31,8% menyatakan penting, menandakan perlunya ruang interaksi sosial seperti forum dan komentar. Fitur yang paling diharapkan adalah Live Streaming (86,4%) dan Highlight Video (81,8%), disusul Jadwal Pertandingan dan Forum Diskusi (masing-masing 59,1%). Sementara fitur seperti Artikel, Profil Atlet, dan Notifikasi dianggap cukup penting, fitur Mini Games hanya diminati oleh 4,5% responden. Secara keseluruhan, responden lebih memprioritaskan akses konten visual dan interaksi sosial dibandingkan fitur hiburan tambahan, yang menjadi dasar penting dalam merancang aplikasi BYON COMBAT PRO.

3.6 Kesimpulan Hasil Analisis

Berdasarkan hasil wawancara, aplikasi pembandingan, dan kuesioner yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perancangan aplikasi BYON COMBAT PRO perlu berfokus pada penyediaan pengalaman pengguna yang imersif, informatif, dan interaktif, dengan menggabungkan fitur-fitur esensial seperti live streaming berkualitas tinggi, highlight video, profil petarung, jadwal pertandingan, dan forum diskusi yang memungkinkan interaksi antar pengguna. Minat tinggi pengguna terhadap combat sports seperti boxing dan kickboxing, serta kebiasaan mereka mengakses konten melalui media digital, menjadi dasar penting dalam merancang aplikasi yang relevan dengan kebutuhan dan gaya hidup mereka. Selain itu, personalisasi konten, notifikasi real-time, serta tampilan antarmuka yang menarik dan mudah digunakan menjadi elemen kunci dalam menarik dan mempertahankan keterlibatan pengguna. Penekanan dari ahli UI/UX terhadap proses desain yang berbasis riset dan konsistensi visual turut memperkuat pentingnya pendekatan desain yang matang dan strategis dalam pengembangan aplikasi ini. Sementara itu, hasil studi terhadap aplikasi populer menunjukkan bahwa integrasi fitur eksklusif dan komunitas yang aktif dapat meningkatkan

loyalitas pengguna. Oleh karena itu, keberhasilan BYON COMBAT PRO akan sangat bergantung pada kemampuannya menyelaraskan antara preferensi pengguna, keunggulan kompetitor, dan identitas brand BYON, guna menciptakan sebuah platform digital yang tidak hanya memenuhi ekspektasi penggemar combat sports, tetapi juga mampu membangun ekosistem interaksi yang kuat dan berkelanjutan.

3.7 Pemecahan Masalah

Dalam perancangan aplikasi BYON COMBAT PRO, penulis mengadopsi pendekatan AISAS (*Attention, Interest, Search, Action, Share*) untuk memahami perilaku pengguna digital, khususnya penggemar combat sports. Setiap tahap dalam model AISAS digunakan sebagai dasar dalam merancang antarmuka dan fitur aplikasi yang efektif. Pada tahap *Attention*, perhatian pengguna dijangkau melalui elemen visual yang kuat dan relevan dengan dunia combat sports, yang dirancang berdasarkan wawancara dengan penggemar dan ahli UI/UX. *Interest* dilanjutkan dengan penyajian konten yang menarik seperti highlight pertandingan dan profil petarung, sesuai dengan hasil wawancara yang menunjukkan bahwa elemen-elemen ini menarik bagi pengguna. Tahap *Search* berfokus pada sistem pencarian yang mudah diakses, memfasilitasi pengguna untuk mencari jadwal pertandingan dan statistik petarung, sementara tahap *Action* menekankan pada fitur interaktif seperti menonton pertandingan, menyimpan favorit, dan berpartisipasi dalam forum diskusi. Terakhir, *Share* mendorong pengguna untuk membagikan pengalaman mereka melalui fitur berbagi ke media sosial, memperluas jangkauan aplikasi dan menarik pengguna baru.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk memberikan gambaran komprehensif tentang kebutuhan dan preferensi pengguna. Wawancara dengan penggemar combat sports, ahli UI/UX, serta pihak internal BYON memberikan wawasan mendalam mengenai fitur yang diinginkan, seperti live streaming, jadwal pertandingan, dan forum diskusi. Hasil wawancara ini menyoroti pentingnya desain visual yang menarik dan fungsional, serta kebutuhan akan fitur yang memfasilitasi

interaksi sosial antara pengguna. Selain itu, studi terhadap aplikasi live streaming olahraga populer seperti UFC dan ONE Championship mengungkapkan bahwa akses konten eksklusif dan notifikasi real-time sangat dihargai oleh pengguna. Analisis kuesioner yang disebarakan juga menunjukkan bahwa tampilan antarmuka (UI) dan fitur komunitas memiliki peran penting dalam meningkatkan keterlibatan pengguna, dengan mayoritas responden menilai keduanya sangat penting untuk pengalaman aplikasi yang optimal.

