

BAB IV

STRATEGI KREATIF

4.1 Strategi Komunikasi

Setelah menyelesaikan tahap riset dan penelitian yang diperlukan dalam merancang Antarmuka Aplikasi BYON COMBAT PRO untuk penggemar Combat Sports, tahap berikutnya adalah menyusun strategi komunikasi yang efektif untuk menyampaikan nilai dan fitur aplikasi kepada pengguna. Strategi ini menggunakan pendekatan redundancy, informatif, dan persuasif agar pesan dapat diterima secara berulang, jelas, dan mampu mendorong tindakan dari pengguna.

1. Redudancy

- Informasi penting seperti jadwal pertarungan, promosi langganan, dan fitur terbaru disampaikan berulang-ulang lewat berbagai saluran, seperti media sosial, notifikasi di aplikasi, banner, dan email. Tujuannya supaya pengguna tidak ketinggalan informasi dan semakin familiar dengan fitur-fitur yang ada. Pengulangan ini dilakukan dengan gaya visual dan bahasa yang konsisten agar mudah dikenali dan diingat.

2. Informatif

Aplikasi tidak hanya menyajikan tontonan, tetapi juga memberikan informasi seperti profil atlet, update hasil pertandingan, serta cara membeli tiket. Konten-konten ini membuat pengguna merasa mendapat manfaat lebih dan menjadikan aplikasi ini sebagai sumber informasi lengkap tentang dunia pertarungan.

3. Persuasif

Komunikasi juga dirancang untuk mengajak pengguna melakukan tindakan, seperti membeli tiket, menonton pertandingan, atau berlangganan. Gunakan ajakan langsung seperti “Nonton Sekarang” atau “Beli Tiket” yang dikombinasikan dengan visual menarik, testimoni, dan momen-momen seru agar pengguna merasa tertarik dan tidak mau ketinggalan.

4.1.1 Strategi Monetisasi

Untuk mendukung keberlanjutan dan pertumbuhan platform BYON COMBAT PRO, diterapkan beberapa strategi monetisasi yang dirancang untuk menjangkau berbagai segmen pengguna sekaligus memaksimalkan potensi pendapatan. Strategi ini tidak hanya mengandalkan satu sumber, tetapi memanfaatkan kombinasi model pembayaran yang fleksibel, berlangganan, dan pengalaman langsung guna memberikan nilai tambah bagi pengguna serta mendukung ekosistem combat sport yang dinamis. Adapun tiga strategi monetisasi utama yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. *Pay-Per-View (PPV)*

Pengguna dapat membeli akses untuk menonton pertarungan tertentu secara satuan melalui sistem Pay-per-View. Strategi ini memungkinkan monetisasi langsung dari event-event besar atau premium yang memiliki daya tarik tinggi, seperti pertarungan utama (main event) atau pertarungan eksklusif antar petarung papan atas. Model ini fleksibel dan menarik bagi pengguna yang hanya ingin menonton event tertentu tanpa harus berlangganan penuh.

2. *Langganan Bulanan (BYON COMBAT PASS)*

Melalui paket langganan bulanan bernama BYON COMBAT PASS, pengguna mendapatkan akses penuh ke berbagai konten premium seperti live streaming event reguler, video sorotan, dokumenter petarung, serta fitur eksklusif lainnya. Model langganan ini menciptakan pendapatan berulang dan membangun loyalitas pengguna dengan memberikan nilai lebih secara berkala dalam bentuk konten eksklusif dan tanpa batas.

3. *Penjualan Tiket Pertandingan Offline*

Aplikasi juga menghadirkan fitur pembelian tiket untuk menghadiri pertandingan secara langsung di venue. Penjualan tiket offline menjadi sumber pemasukan tambahan sekaligus memperkuat brand BYON sebagai promotor pertarungan profesional. Fitur ini terintegrasi dalam aplikasi, memudahkan pengguna dalam memilih event, memilih tempat duduk, dan melakukan pembayaran dengan cepat dan aman.

4.2 Analisis Segmentation, Targeting dan Positioning

Berikut penjabaran lengkap mengenai Segmentasi, Targeting, dan Positioning (STP) dari aplikasi BYON COMBAT PRO:

1. Segmentation

Aplikasi BYON COMBAT PRO melakukan segmentasi pasar secara demografis, psikografis, dan perilaku. Secara demografis, aplikasi ini menysasar pengguna berusia antara 17 hingga 35 tahun, yang didominasi oleh anak muda dan dewasa muda dengan ketertarikan tinggi terhadap olahraga bela diri seperti MMA, tinju, dan *kickboxing*. Secara psikografis, aplikasi ini ditujukan untuk individu yang memiliki gaya hidup aktif, modern, dan gemar mengikuti perkembangan dunia olahraga serta hiburan digital. Sedangkan secara perilaku, target segmentasinya adalah mereka yang terbiasa menggunakan platform streaming, membeli akses *Pay-Per-View* (PPV), dan mengikuti event-event pertarungan secara rutin baik online maupun offline.

2. Targeting

BYON COMBAT PRO secara spesifik menargetkan penggemar combat sport yang melek digital, termasuk penonton setia pertandingan pertarungan, komunitas olahraga bela diri, hingga penonton kasual yang mencari konten hiburan aksi dan kompetisi. Fokus utama ada pada pengguna yang terbiasa mengonsumsi konten melalui perangkat mobile, serta memiliki minat untuk membeli akses tontonan eksklusif dan mengikuti event-event pertarungan BYON baik secara online maupun langsung di lokasi. Targeting ini bertujuan menciptakan basis pengguna yang loyal dan terlibat aktif dengan ekosistem konten yang disediakan aplikasi.

3. Positioning

Aplikasi BYON COMBAT PRO diposisikan sebagai platform streaming dan informasi terlengkap khusus untuk penggemar *Combat Sports*, yang tidak hanya menyediakan siaran langsung dan *Pay-Per-View*, tetapi juga menghadirkan fitur-fitur eksklusif seperti berita terkini, highlight

pertandingan, ranking atlet, hingga pembelian tiket untuk menonton secara langsung di venue. Dengan identitas visual yang kuat, tampilan antarmuka modern, dan fitur interaktif yang mendukung kebutuhan pengguna, BYON COMBAT PRO membedakan dirinya dari platform streaming umum dengan memberikan pengalaman menyeluruh dan premium bagi pecinta combat sport di Indonesia.

4.3 Analisis SWOT

	Strenghts	Weakness
	• Brand lokal yang dekat dengan komunitas penggemar. • Konten event berkualitas dan konsisten. • Aktif dan populer di media sosial. • Kolaborasi dengan atlet dan influencer lokal.	• Platform digital belum optimal. • Ketergantungan pada event fisik. • Fitur interaksi pengguna masih terbatas.
Opportunities	SO (Strenghts-Opportunities)	WO (Weaknesses-Opportunities)
• Dukungan terhadap kebangkitan olahraga nasional. • Banyak fighter lokal potensial dan berkembang. • Pengguna bisa berinteraksi langsung dengan atlet. • Potensi monetisasi dari aplikasi dan konten eksklusif.	• Gunakan kekuatan komunitas dan media sosial untuk mempromosikan atlet lokal dan monetisasi konten digital.	• Kembangkan platform digital dan fitur interaktif untuk memaksimalkan potensi pasar dan keterlibatan penggemar.
Threats	ST (Strenghts-Threats)	WT (Weaknesses-Threats)
• Persaingan dengan platform internasional. • Fluktuasi minat penonton. • Risiko lisensi dan hak siar. • Masalah teknis dan keamanan data.	• Manfaatkan loyalitas penggemar dan branding lokal untuk menghadapi kompetitor global dan menjaga tren tetap positif.	• Perbaiki sistem dan teknologi aplikasi untuk mengurangi ketergantungan event fisik dan mengantisipasi ancaman teknis dan hukum.

Gambar 4. 1 Analisis SWOT

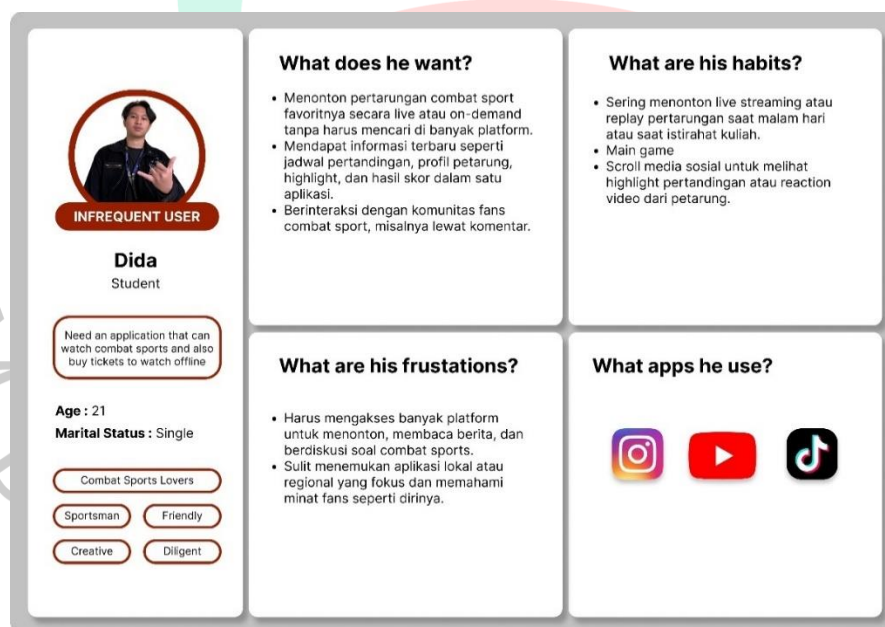
4.4 Proses Tahapan Perancangan UI

Proses perancangan UI aplikasi BYON COMBAT PRO dilakukan secara bertahap, dimulai dari pembuatan persona, user journey, dan user flow untuk memahami kebutuhan pengguna. Selanjutnya disusun sitemap, moodboard, sketsa, hingga wireframe. Penulis juga merancang elemen visual seperti nama aplikasi, warna, font, logo, dan grid. Tahapan diakhiri dengan pembuatan aset digital dan high fidelity sebagai visual akhir aplikasi.

4.4.1 Persona

User persona dirancang untuk merepresentasikan karakter pengguna utama dari aplikasi yang akan dikembangkan, dengan tujuan memahami kebutuhan,

kebiasaan, dan tantangan yang dihadapi pengguna secara lebih mendalam. Dida, seorang mahasiswa berusia 21 tahun yang aktif dan gemar menonton pertarungan combat sport seperti tinju dan kickboxing, menjadi representasi dari target pengguna. Dida mengalami pain point karena harus berpindah-pindah platform untuk menonton pertandingan, mencari berita, serta berdiskusi soal combat sport. Ia juga belum menemukan aplikasi lokal atau regional yang secara khusus mengakomodasi minat penggemar combat sport seperti dirinya. Touch point Dida selama ini lebih banyak pada media sosial seperti Instagram, YouTube, dan TikTok untuk melihat highlight, reaksi video, dan informasi pertandingan. Melalui persona ini, dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan aplikasi yang tidak hanya menyajikan tayangan live dan replay, tetapi juga menawarkan sistem pembelian tiket offline, dan konten yang terkurasi khusus untuk penggemar tinju dan kickboxing.

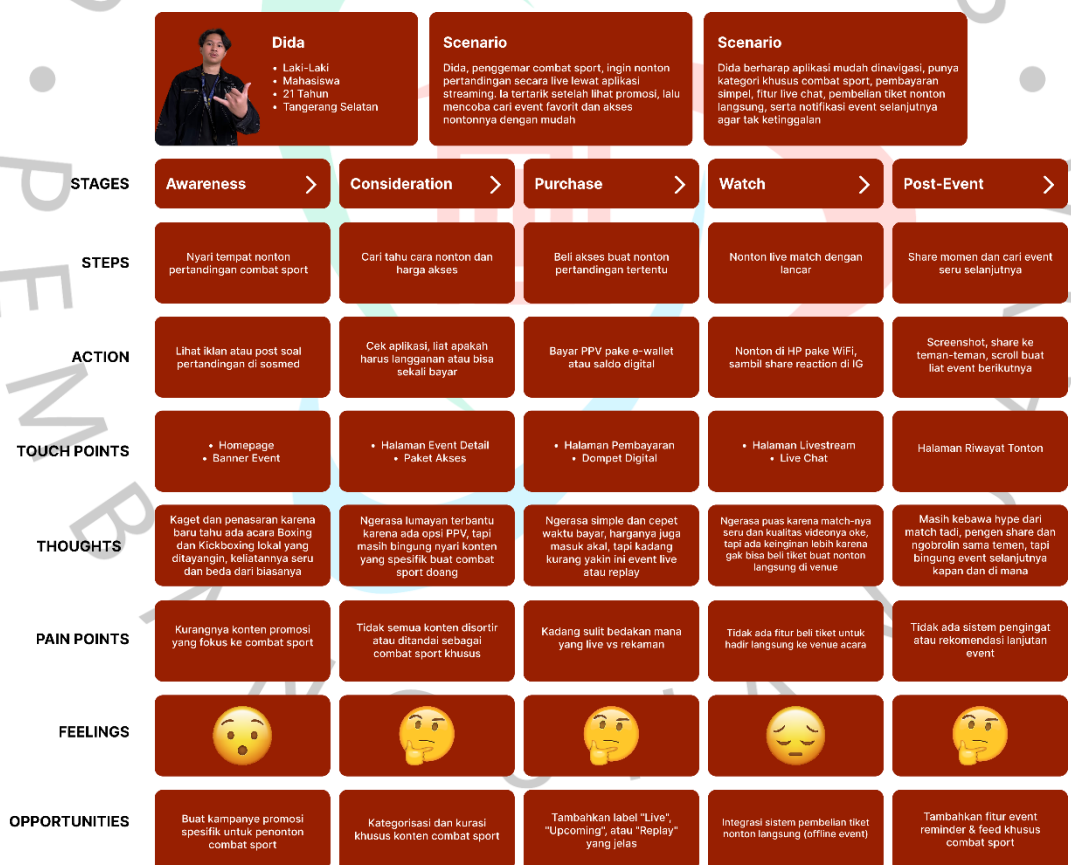


Gambar 4. 2 User Persona

4.4.2 User Journey Map

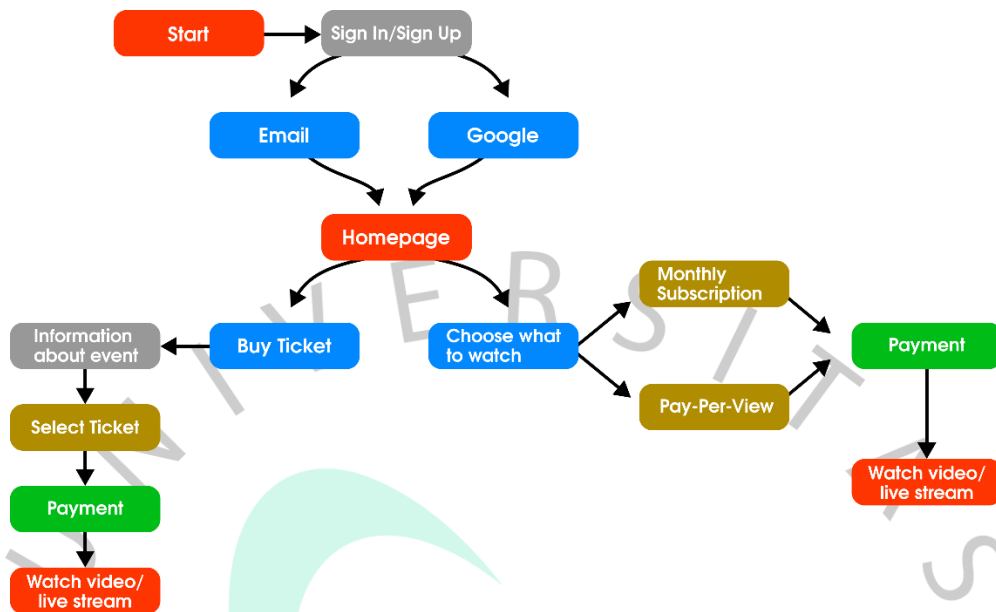
User Journey Map dirancang sebagai representasi visual dari perjalanan pengguna saat berinteraksi dengan sebuah produk atau layanan, mencakup setiap tahapan mulai dari kesadaran (*awareness*) hingga pasca penggunaan (*post-event*). Pada proyek ini, pengguna yang menjadi fokus adalah Dida, seorang mahasiswa berusia 21 tahun asal Tangerang Selatan yang merupakan penggemar combat sport

seperti tinju dan kickboxing. Saat ini, Dida menggunakan aplikasi streaming yang memang sudah ada, namun belum dirancang secara spesifik untuk kebutuhan penggemar combat sport karena kontennya masih bercampur dengan jenis olahraga lain. Pain points yang Dida alami antara lain adalah kurangnya kategori konten khusus tinju dan *kickboxing*, sulit membedakan mana tayangan live dan rekaman, serta belum adanya fitur pembelian tiket untuk menonton langsung di venue. Di sisi lain, touch points yang paling sering digunakan Dida meliputi halaman homepage, detail event, livestream, hingga riwayat tontonan. Melalui *User Journey Map* ini, dapat diidentifikasi titik-titik kritis yang perlu dikembangkan agar aplikasi dapat memberikan pengalaman yang lebih fokus, terpersonalisasi, dan sesuai dengan ekspektasi pengguna seperti Dida.



Gambar 4. 3 User Journey Map

4.4.3 User Flow



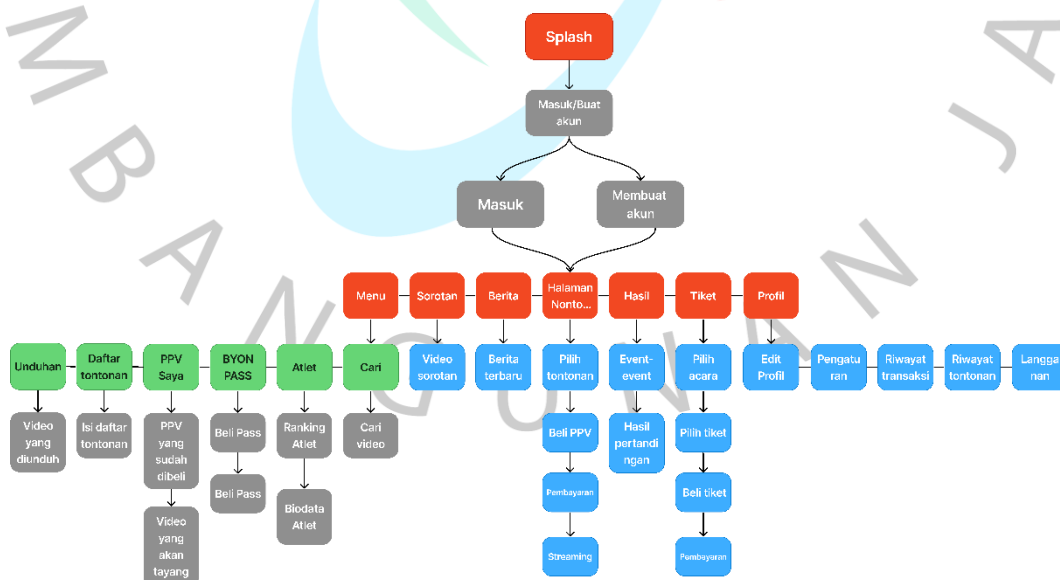
Gambar 4. 4 User Flow

Penulis merancang *user flow* aplikasi BYON COMBAT PRO berdasarkan dua skenario utama yang umum dilakukan oleh pengguna, yaitu menonton pertandingan melalui fitur streaming dan membeli tiket untuk menonton langsung di lokasi acara. Alur dimulai dari tampilan awal (*splash screen*), kemudian pengguna diarahkan ke halaman login atau pendaftaran, di mana tersedia pilihan untuk masuk menggunakan akun email atau Google. Setelah berhasil login, pengguna akan masuk ke halaman beranda (*homepage*) sebagai pusat navigasi utama. Jika pengguna ingin membeli tiket, maka alur dilanjutkan dengan memilih menu "Beli Tiket", yang menampilkan informasi lengkap tentang acara dan ketersediaan tiket. Setelah itu, pengguna dapat memilih jenis tiket, melanjutkan ke proses pembayaran, dan memperoleh kode QR yang nantinya digunakan sebagai akses masuk ke lokasi pertandingan. Di sisi lain, jika pengguna ingin menonton secara daring melalui fitur streaming, mereka memilih menu "Choose what to watch", yang memberikan opsi akses melalui *monthly subscription* atau *pay-per-view*. Setelah memilih salah satu metode, pengguna diarahkan ke halaman pembayaran, dan jika transaksi berhasil, pengguna dapat langsung menikmati konten pertandingan dalam bentuk video atau live stream. Penulis merancang alur

ini untuk memastikan pengalaman pengguna yang efisien, intuitif, dan mampu mengakomodasi preferensi berbeda dari para penggemar combat sports.

4.4.4 Sitemap

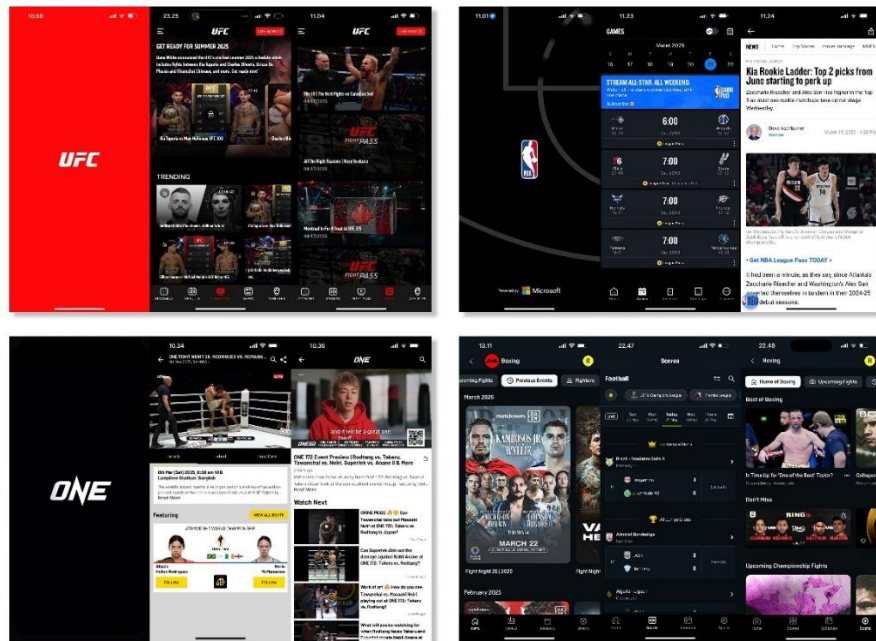
Sitemap aplikasi BYON COMBAT PRO dirancang untuk memberikan alur navigasi yang terstruktur dan efisien, yang terdiri dari tujuh halaman utama yaitu: Homepage, Tiket, Hasil, Berita, Sorotan, Menu, dan Profil. Masing-masing halaman memiliki fungsi spesifik yang saling mendukung pengalaman pengguna dalam menjelajahi konten aplikasi. Homepage menjadi pusat interaksi pengguna untuk memilih tayangan, membeli PPV, dan melakukan streaming. Halaman Tiket memungkinkan pengguna memilih dan membeli tiket acara pertarungan. Hasil menampilkan data pertandingan yang telah berlangsung, sedangkan Berita menyajikan informasi terbaru terkait dunia combat sport. Sorotan menyuguhkan video-video menarik sebagai highlight. Menu Profil menyediakan akses ke pengaturan akun, riwayat tontonan, langganan, dan transaksi. Terakhir, menu Menu berisi fitur pencarian, daftar atlet, dan konten eksklusif seperti PPV saya, unduhan, serta daftar tontonan, yang semuanya terhubung untuk memastikan navigasi yang logis, informatif, dan mudah digunakan.



Gambar 4. 5 Sitemap

4.4.5 Moodboard

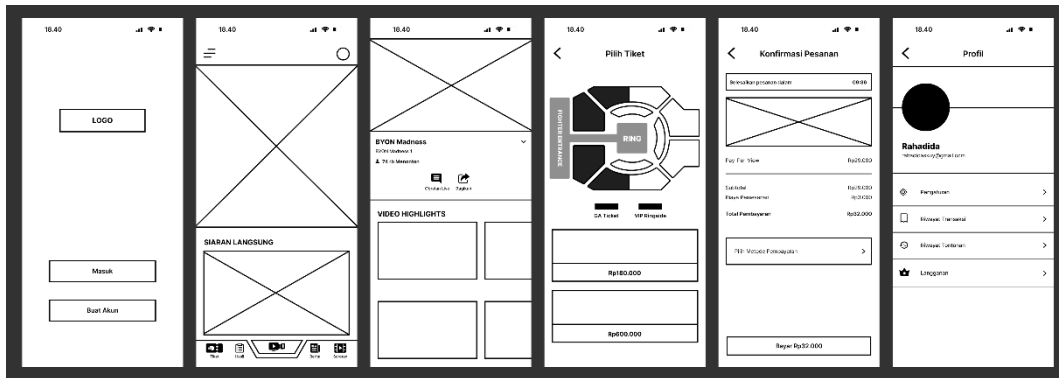
Dalam merancang antarmuka aplikasi BYON COMBAT PRO, penulis menetapkan karakter visual yang kuat melalui pemilihan tone manner yang merepresentasikan dunia combat sports secara tegas dan penuh energi. Warna-warna yang digunakan menggambarkan intensitas, dominasi, dan semangat kompetisi tinggi yang menjadi ciri khas olahraga ini. Palet warna yang dipilih mencerminkan kesan yang tangguh dan berani. Warna gelap digunakan untuk memberikan nuansa misterius dan fokus, memperkuat kesan eksklusif dan profesional. Sementara itu, warna kontras yang mencolok digunakan sebagai aksen untuk memunculkan semangat, kekuatan, dan gairah, menciptakan atmosfer yang membakar adrenalin pengguna saat mengakses aplikasi. Tone manner ini sejalan dengan identitas brand yang ingin dibangun oleh BYON COMBAT PRO sebuah platform yang tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga membawa pengguna masuk ke dalam atmosfer pertarungan yang sesungguhnya.



Gambar 4. 6 Moodboard

4.4.6 Wireframe

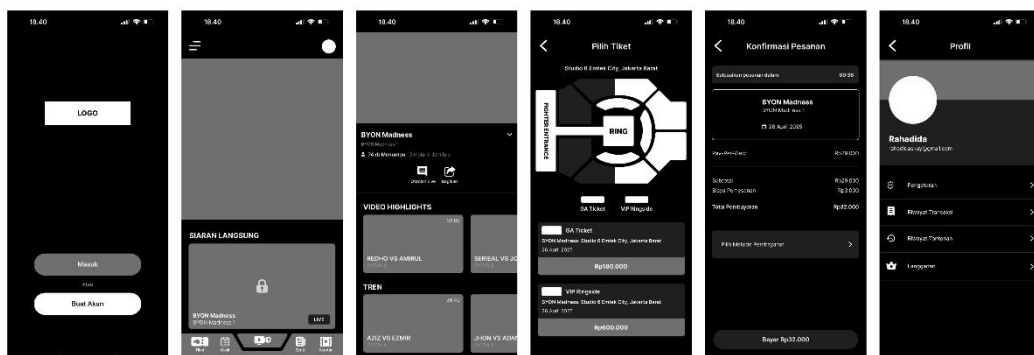
Wireframe adalah kerangka awal tampilan aplikasi yang menunjukkan struktur dan alur navigasi secara sederhana, tanpa detail visual, untuk mempermudah perencanaan pengalaman pengguna.



Gambar 4. 7 Wireframe

4.4.7 Low Fidelity

Low fidelity wireframe adalah rancangan awal aplikasi BYON COMBAT PRO yang menampilkan struktur dan alur navigasi secara sederhana dalam tampilan hitam putih. Tujuannya untuk fokus pada fungsi dan tata letak, mempermudah revisi, serta menjadi panduan sebelum masuk ke desain visual akhir.



Gambar 4. 8 Low Fidelity

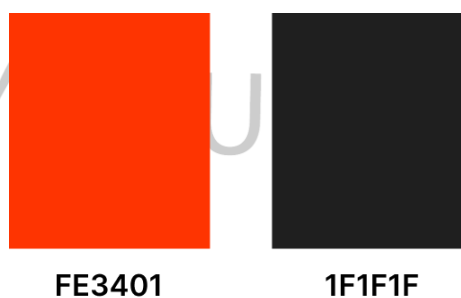
4.4.8 App Name

Nama aplikasi yang dirancang adalah BYON COMBAT PRO, yang merupakan pengembangan digital dari brand promotor pertarungan lokal, BYON

COMBAT, dan ditujukan untuk menjadi pusat layanan menyeluruh bagi para penggemar combat sport. Kata “PRO” pada nama aplikasi ini merepresentasikan fitur premium dan profesional yang ditawarkan, seperti layanan streaming pertandingan secara langsung, fitur *Pay-Per-View* (PPV), akses ke seluruh video highlight pertarungan BYON, serta informasi lengkap mulai dari ranking atlet, jadwal event yang akan datang, hingga fitur pembelian tiket pertandingan secara langsung. Aplikasi ini hadir untuk menjawab kebutuhan pengguna yang selama ini kesulitan menemukan platform lokal yang terfokus dan eksklusif pada tinju serta kickboxing, dengan harapan dapat menjadi ekosistem digital utama yang menghubungkan promotor, penggemar, dan event pertarungan dalam satu tempat yang mudah diakses dan kaya fitur.

4.4.9 Color Pallete

- Dalam perancangan aplikasi BYON COMBAT PRO, digunakan warna utama merah yang diambil langsung dari identitas visual merek BYON, dikombinasikan dengan warna abu-abu gelap sebagai warna sekundernya. Warna merah melambangkan energi, semangat, dan kekuatan karakteristik utama dari dunia pertarungan serta menjadi warna dominan yang menonjolkan brand BYON sebagai promotor combat sport yang dinamis. Sementara itu, abu-abu gelap dipilih sebagai pendamping karena memberikan keseimbangan visual, menciptakan kesan modern, profesional, dan tidak mengganggu fokus terhadap elemen utama aplikasi. Kombinasi ini memperkuat identitas visual aplikasi sekaligus menjaga kenyamanan pengguna saat berinteraksi dengan antarmuka digital.



Gambar 4. 9 Color Pallete



6D0000

Gambar 4. 10 Tambahan warna untuk gradasi

4.4.10 Font

Dalam perancangan aplikasi BYON COMBAT PRO, font sans-serif dipilih karena memiliki bentuk huruf yang bersih, modern, dan sangat mendukung keterbacaan pada layar digital. Penggunaan font Inter memperkuat kesan minimalis dan profesional, sejalan dengan branding aplikasi sebagai platform streaming pertarungan yang dinamis dan informatif. Menurut *Interaction Design Foundation*, jenis huruf sans-serif lebih mudah dibaca di perangkat digital karena tidak memiliki elemen dekoratif seperti serif, sehingga teks terlihat lebih jelas dan sederhana pada berbagai resolusi layar. Hal ini menjadikannya pilihan ideal untuk aplikasi mobile yang mengutamakan kejelasan informasi dan tampilan antarmuka yang efisien.

Font Preview	Hirarchy	Size
Inter	Headline	22px-Bold
Inter	Subheadline	19px-Bold
Inter	Menu Title	19px-Bold
Inter	Deafult Text Size	14px-Regular
Inter	Deafult Text Size	14px-Semi Bold
Inter	Deafult Text Size	12px-Regular
Inter	Sub Title 1	16px-Bold
Inter	Sub Title 1	16px-Semi Bold
Inter	Sub Title 2	15px-Semi Bold

Gambar 4. 11 Font

4.4.11 Logo



Gambar 4. 12 Logo BYON

Logo yang digunakan dalam aplikasi BYON COMBAT PRO mengadaptasi identitas visual resmi dari promotor pertarungan “BYON”, yang dikenal dalam dunia combat sports. Untuk menegaskan fungsi dan cakupan fitur yang lebih luas, elemen tambahan bertuliskan "COMBAT PRO" ditambahkan di bawah logo utama. Penambahan kata "PRO" merepresentasikan bahwa aplikasi ini tidak hanya sekadar mengenalkan acara pertarungan, tetapi juga menghadirkan berbagai fitur profesional seperti layanan *pay-per-view*, live streaming, video highlight dari setiap pertandingan BYON, ranking atlet, informasi acara yang akan datang, hingga pembelian tiket secara digital. Dengan konsep ini, logo “BYON COMBAT PRO” menjadi simbol dari sebuah platform lengkap yang memusatkan seluruh aktivitas dan informasi terkait promotor BYON dalam satu aplikasi yang modern dan terintegrasi.

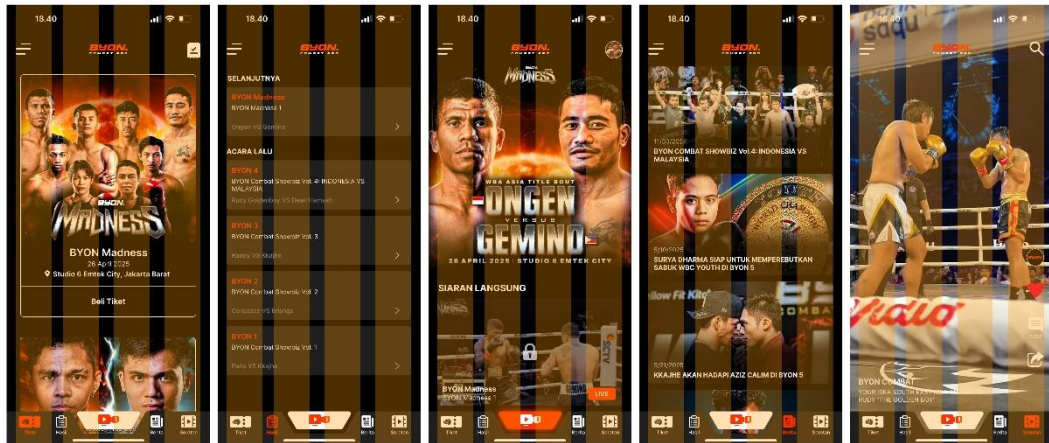


Gambar 4. 13 Logo Aplikasi BYON COMBAT PRO

4.4.12 Grid App

Dalam perancangan layout aplikasi BYON COMBAT PRO, digunakan tampilan vertikal dengan sistem grid 4 kolom untuk menciptakan struktur antarmuka yang rapi, seimbang, dan mudah dipahami pengguna. Pendekatan ini mempermudah penempatan elemen visual seperti gambar, teks, dan tombol agar

terlihat proporsional di berbagai ukuran layar smartphone, sekaligus menjaga konsistensi desain antarmuka di setiap halaman aplikasi.



Gambar 4. 14 Grid App

4.4.13 Aset Digital

Aset digital dalam perancangan aplikasi BYON COMBAT PRO merupakan elemen visual utama yang digunakan untuk memperkuat identitas aplikasi dan menciptakan kesan profesional, modern, serta sesuai dengan karakter dunia combat sports. Seluruh aset dibuat selaras dengan branding BYON agar tampil konsisten di seluruh tampilan aplikasi.

4.4.13.1 Navigation Bar

Navigation Bar di aplikasi BYON COMBAT PRO menghadirkan lima fitur utama: Tiket, Hasil, Streaming, Berita, dan Sorotan, yang memudahkan pengguna mengakses layanan inti secara cepat. Ikon streaming ditempatkan di tengah sebagai pusat perhatian, menegaskan fokus aplikasi pada siaran langsung dan video eksklusif dunia combat sport.



Gambar 4. 15 Navigation Bar

4.4.13.2 Button

Dalam perancangan elemen tombol (button) pada aplikasi BYON COMBAT PRO, digunakan prinsip *call to action* yang kuat untuk memandu interaksi pengguna secara intuitif dan efisien. Tombol-tombol dirancang dengan variasi warna dan gaya visual yang jelas, salah satunya dengan menggunakan warna oranye terang #FE3401 sebagai warna utama untuk tombol aksi penting yang membutuhkan perhatian lebih, seperti “Beli Tiket” atau “Nonton Sekarang”. Warna ini dipilih karena mencolok dan kontras dengan latar, sehingga mampu menarik perhatian pengguna secara langsung. Selain itu, penggunaan gaya tombol ini mengacu pada prinsip desain dari Material.io, di mana visual tombol tidak hanya menonjol secara estetika, tetapi juga memberikan umpan balik visual yang jelas saat berinteraksi. Bentuk tombol yang membulat dan penggunaan gradasi atau bayangan tipis juga membantu memberikan kesan modern dan ramah pengguna, sekaligus mempertahankan konsistensi identitas visual dari brand BYON yang dinamis dan profesional.



Gambar 4. 16 Button

4.4.13.3 Ikon

Dalam perancangan ikon pada aplikasi BYON COMBAT PRO, digunakan gaya ikon monolinear bergaya sederhana dan minimalis untuk menunjang tampilan antarmuka yang bersih dan mudah dipahami. Setiap ikon dirancang dengan ukuran visual utama sebesar 20x20 piksel dan diletakkan dalam placeholder berukuran 24x24 piksel sesuai dengan pedoman dari Material.io. Penggunaan ukuran ini ditujukan untuk menjaga keseimbangan visual serta memberikan ruang kosong (padding) yang cukup agar ikon tetap terlihat jelas dan tidak saling bertabrakan dengan elemen lain di antarmuka. Ikon-ikon ini dipilih dan disusun dengan

pertimbangan makna visual yang universal, sehingga dapat dipahami dengan cepat oleh pengguna dari berbagai latar belakang, serta mampu meningkatkan efisiensi navigasi dalam aplikasi yang bersifat interaktif dan informatif seperti aplikasi streaming pertarungan ini.



Gambar 4. 17 Ikon

4.5 High Fidelity

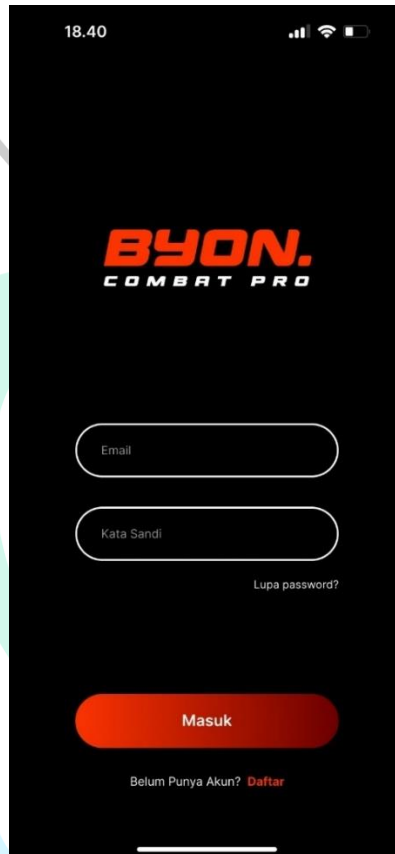
4.5.1 Splash Screen



Gambar 4. 18 Splash Screen

Splash screen adalah tampilan pembuka saat aplikasi BYON COMBAT PRO pertama kali dijalankan. Splash screen dirancang untuk muncul secara singkat sebelum masuk ke tampilan utama aplikasi.

4.5.2 Sign In & Sign Up



Gambar 4.19 Halaman Sign In

Pada tahap ini, pengguna diminta untuk masuk ke dalam aplikasi dengan memasukkan alamat email dan kata sandi yang telah terdaftar. Tersedia juga tombol navigasi menuju halaman pendaftaran bagi pengguna baru.

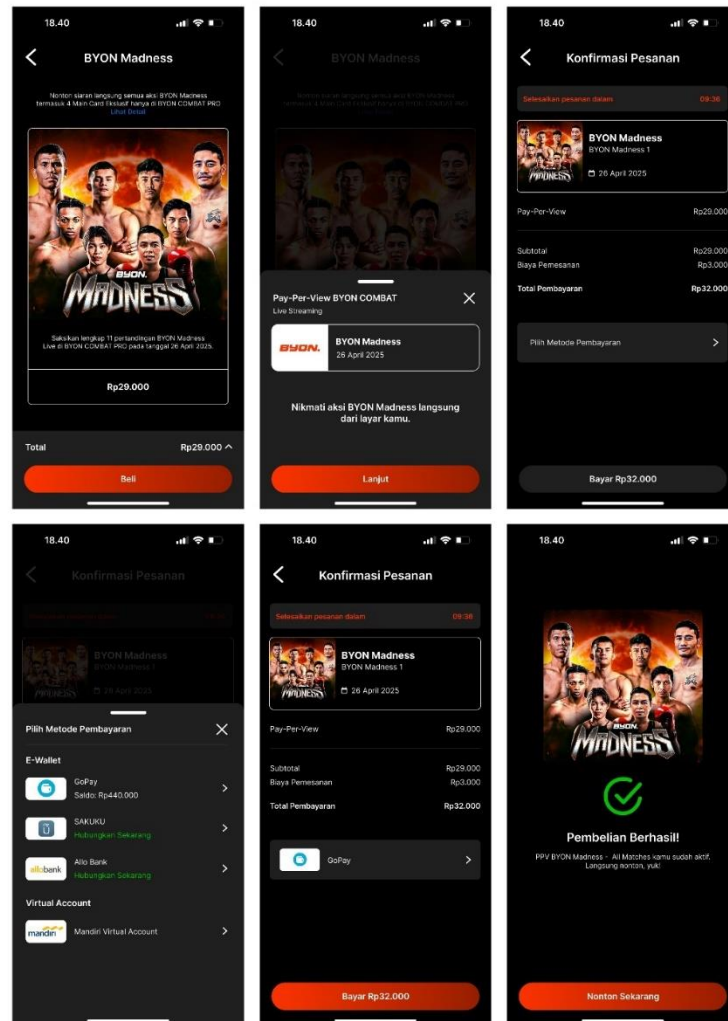
4.5.3 Homepage



Gambar 4. 21 Homepage

Halaman utama aplikasi yang ditampilkan setelah pengguna berhasil login. Di bagian atas terdapat ikon menu di pojok kiri atas dan ikon profil di pojok kanan atas. Tampilan ini menampilkan banner event utama, konten siaran langsung, serta menu navigasi di bagian bawah yang mencakup Live, Tiket, Hasil, Berita, dan Sorotan.

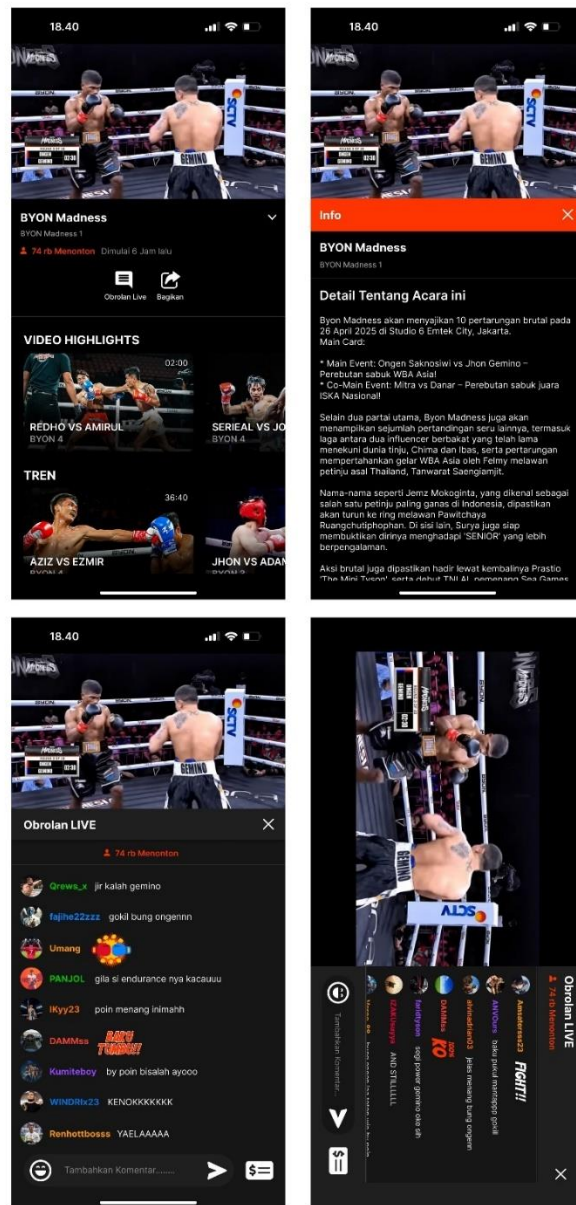
4.5.4 Pembayaran



Gambar 4. 22 Halaman Pembayaran

Tahap ini mencakup proses pembelian akses siaran langsung event BYON Madness. Pengguna memilih event, melihat detail tayangan, lalu masuk ke halaman konfirmasi pesanan. Setelah memilih metode pembayaran (seperti GoPay atau Virtual Account), pengguna menyelesaikan transaksi dan mendapatkan notifikasi bahwa pembelian berhasil. Tombol "Nonton Sekarang" mengarahkan langsung ke tayangan yang dibeli.

4.5.5 Livestream Pay-Per-View

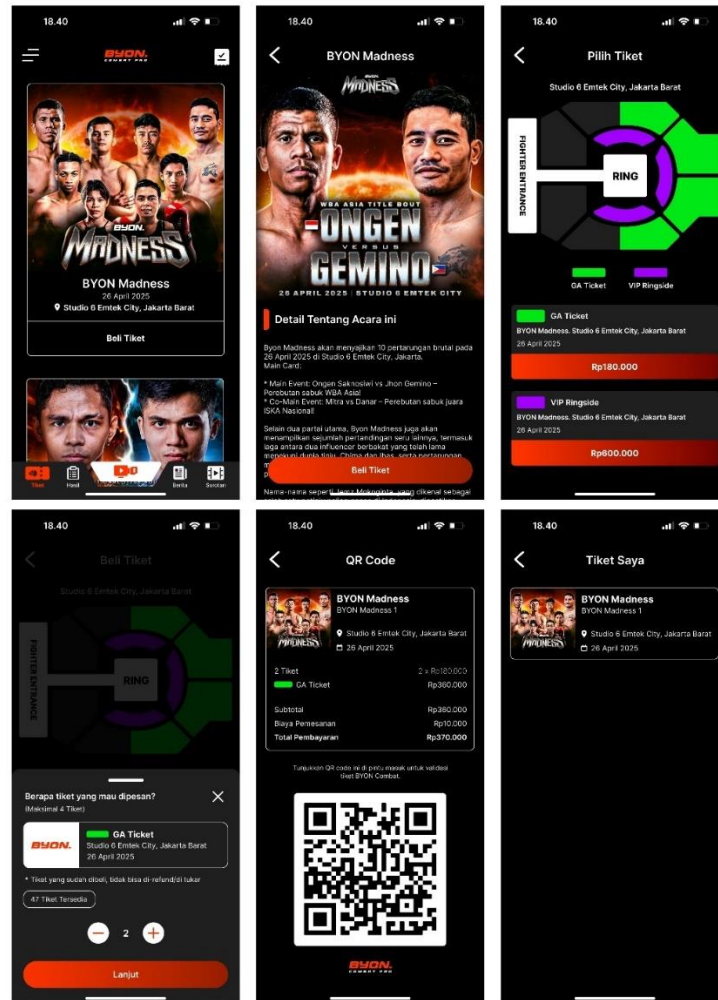


Gambar 4. 23 Halaman Livestream

Setelah menyelesaikan pembayaran, pengguna akan langsung diarahkan ke halaman live streaming acara *Pay-Per-View* (PPV) yang telah dibeli. Di tahap ini, pengguna dapat menikmati pertandingan secara real-time dengan kualitas visual yang imersif, disertai fitur interaktif seperti obrolan live untuk berkomentar dan berinteraksi dengan penonton lainnya. Informasi penting seperti jumlah penonton,

durasi pertandingan, dan fitur berbagi juga tersedia, menciptakan pengalaman menonton yang seru dan terasa seperti menonton bersama secara virtual.

4.5.6 Pemesanan Tiket Nonton Langsung

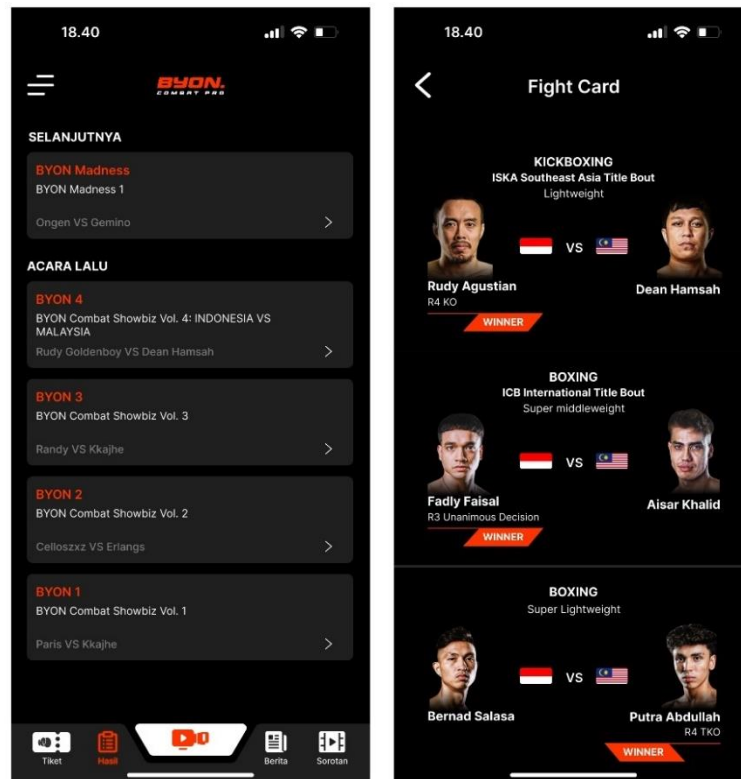


Gambar 4. 24 Halaman Pemesanan Tiket

Pada tahap ini, pengguna dapat membeli tiket pertandingan secara langsung melalui aplikasi dengan alur yang mudah dan terstruktur. Dimulai dari memilih acara (misalnya BYON Madness), pengguna akan diarahkan ke halaman detail event yang menyediakan informasi lengkap mengenai jadwal, lokasi, dan susunan pertandingan. Setelah itu, pengguna masuk ke menu pemilihan kategori tiket seperti *GA Ticket* atau *VIP Ringside* sesuai denah tempat duduk dan harga. Selanjutnya, pengguna menentukan jumlah tiket yang diinginkan (maksimal 4 tiket), lalu

melanjutkan ke halaman konfirmasi pembayaran. Setelah berhasil, tiket ditampilkan dalam bentuk QR Code yang siap dipindai di lokasi acara, serta disimpan di menu Tiket Saya untuk kemudahan akses saat hari H.

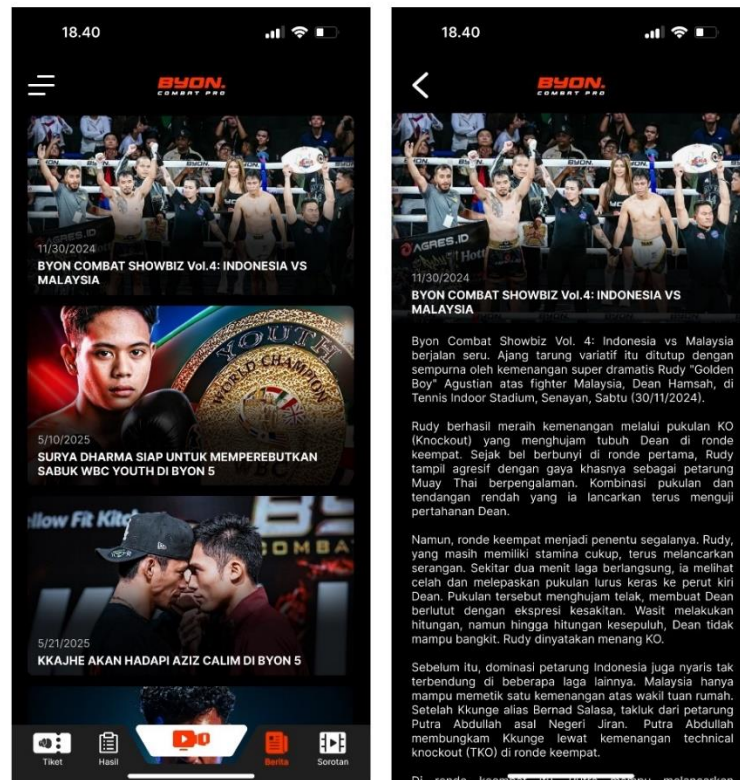
4.5.7 Hasil Pertandingan



Gambar 4. 25 Halaman Hasil

Halaman hasil pertandingan menampilkan rangkuman event-event sebelumnya secara terstruktur, dimulai dari daftar acara seperti BYON 1 hingga BYON Madness. Pengguna dapat memilih salah satu acara untuk melihat *Fight Card* lengkap, yang menampilkan informasi setiap pertarungan, termasuk jenis pertandingan (kickboxing atau boxing), kelas berat, negara petarung, hasil akhir (KO, TKO, atau decision), serta pemenangnya yang ditandai dengan label “WINNER”. Fitur ini memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mengecek rekap hasil dan statistik pertandingan secara cepat dan visual.

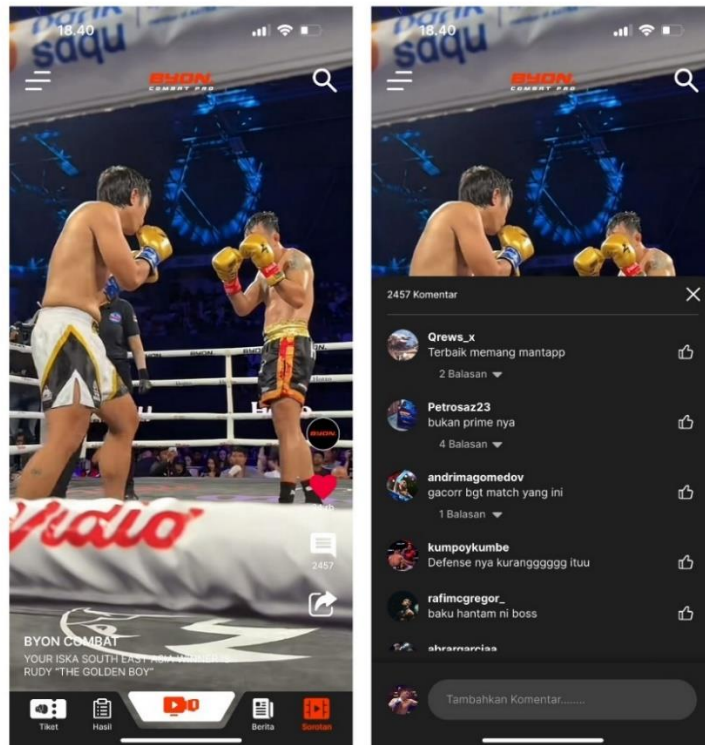
4.5.8 Berita



Gambar 4. 26 Halaman Berita

Halaman Berita dalam aplikasi menampilkan kumpulan artikel dan informasi terbaru seputar dunia pertarungan BYON COMBAT PRO. Pengguna dapat memilih berita dari daftar visual yang dilengkapi gambar, judul, dan tanggal publikasi. Saat sebuah berita dibuka, akan ditampilkan isi artikel secara lengkap, seperti pada contoh “BYON Combat Showbiz Vol. 4: Indonesia vs Malaysia” yang mengulas jalannya pertandingan, kemenangan KO dramatis Rudy Agustian, serta highlight pertandingan lainnya. Fitur ini dirancang untuk memberikan pengalaman membaca yang informatif dan menarik secara visual, sekaligus menjaga antusiasme pengguna terhadap perkembangan event dan atlet.

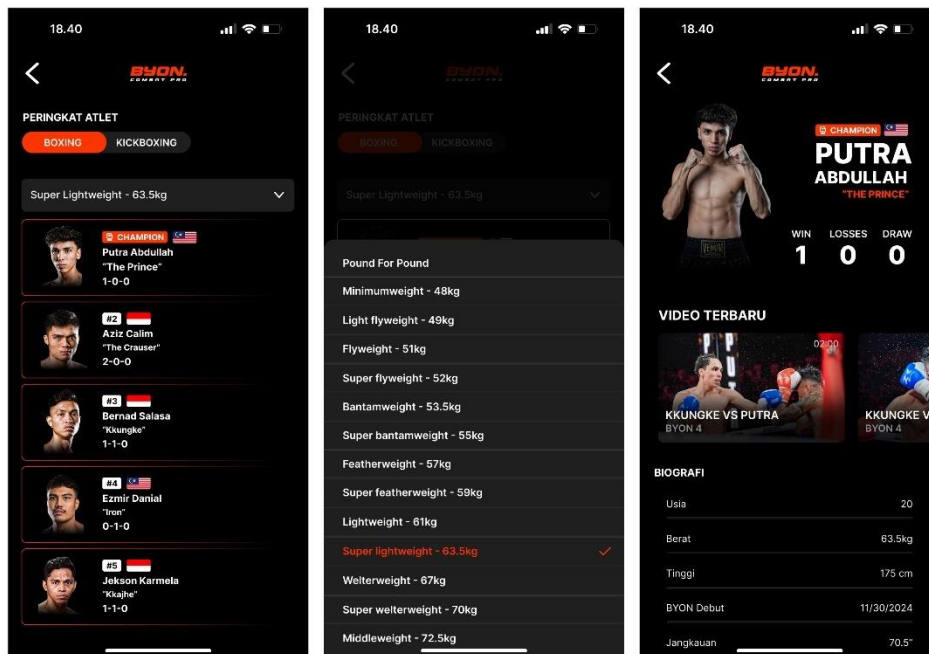
4.5.9 Sorotan



Gambar 4. 27 Halaman Sorotan

Halaman Sorotan menampilkan konten video pendek seperti highlight pertandingan atau momen menarik dari acara BYON Combat Pro, mirip dengan fitur Reels di media sosial. Pengguna dapat menyukai video, melihat jumlah komentar, serta membagikannya. Saat video dibuka, pengguna juga dapat mengakses kolom komentar dan ikut berdiskusi dengan komunitas penggemar melalui fitur balas dan suka pada komentar. Fitur ini mendorong interaksi langsung antar pengguna dan memperkuat engagement melalui tampilan video vertikal yang imersif dan penuh aksi.

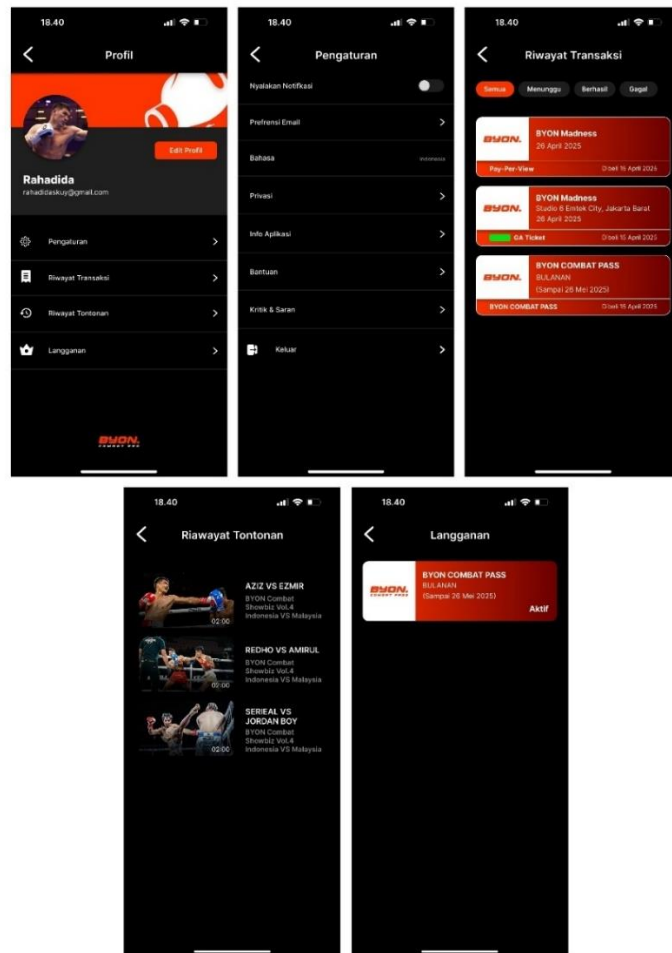
4.5.10 Ranking Atlet



Gambar 4. 28 Halaman Peringkat Atlet

Halaman Peringkat Atlet pada aplikasi BYON COMBAT PRO menampilkan daftar petarung terbaik berdasarkan divisi berat dan jenis olahraga (Boxing atau Kickboxing) yang dapat dipilih melalui dropdown. Setiap atlet ditampilkan dengan foto, nama, julukan, asal negara, dan rekor pertandingan, serta label *CHAMPION* untuk juara aktif. Saat profil atlet diklik, pengguna dapat melihat detail seperti statistik menang-kalah-seri, video pertandingan terbaru, serta data biografi lengkap seperti usia, berat, tinggi, debut, dan jangkauan. Halaman ini memudahkan pengguna untuk memantau peringkat dan mengenal atlet favorit lebih dekat.

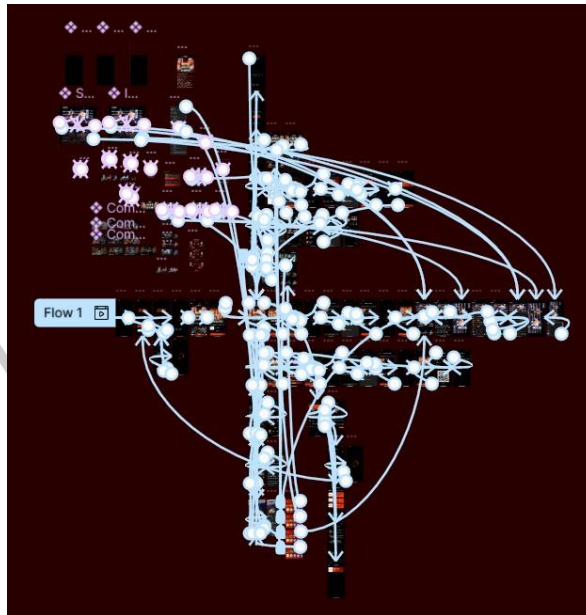
4.5.11 Profil



Gambar 4. 29 Halaman Profil

Halaman Profil pada aplikasi BYON COMBAT PRO menyajikan informasi akun pengguna secara lengkap dan terstruktur. Pengguna dapat mengakses pengaturan akun, riwayat transaksi pembelian tiket atau langganan, serta riwayat tontonan dari pertandingan yang telah ditonton sebelumnya. Selain itu, tersedia menu langganan yang menampilkan status aktif dan masa berlaku paket BYON COMBAT PASS. Menu pengaturan memungkinkan pengguna mengatur preferensi seperti notifikasi, bahasa, serta memberikan kritik dan saran. Desain halaman ini mendukung pengalaman pengguna yang personal, mudah diakses, dan terintegrasi dengan fitur utama aplikasi.

4.6 Prototype Design



Gambar 4. 30 Prototype



Gambar 4. 31 QR Prototipe

Berikut ini adalah link dari prototype Figma: <https://bit.ly/4luFzZg>

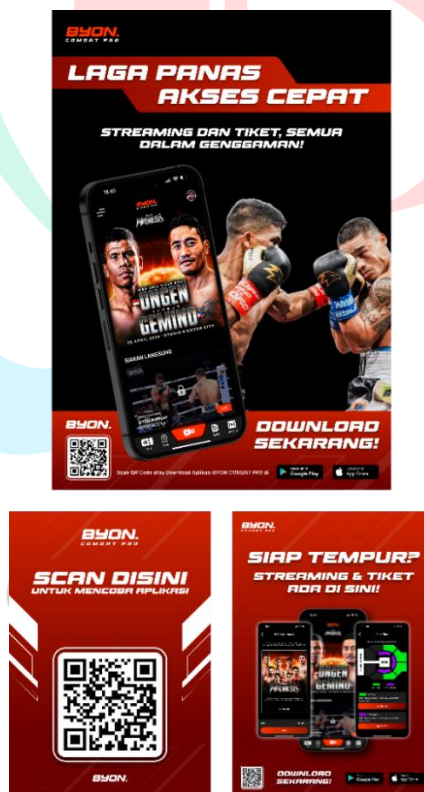
4.6.1 Uji Coba Prototype Oleh Persona

Pada tahap uji coba prototype, user persona menjalankan skenario pembelian tiket live streaming (Pay-Per-View) dan tiket nonton langsung (offline). Selama proses tersebut, user merasa tampilan antarmuka aplikasi mudah dipahami, navigasi antar halaman berjalan lancar, dan seluruh fitur seperti pemilihan jadwal, jenis tiket, hingga pembayaran dapat digunakan tanpa kebingungan. Desain UI yang rapi dan visual yang menarik turut memberikan pengalaman yang nyaman,

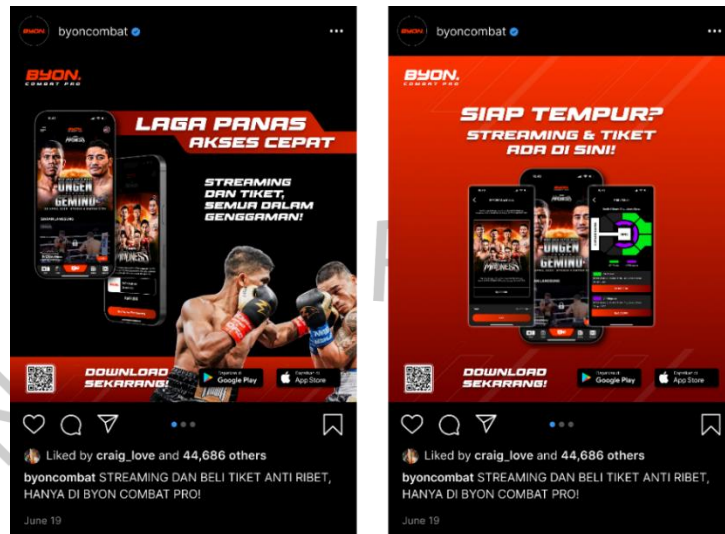
membuat user merasa puas karena proses pembelian berjalan praktis dan menyenangkan sesuai dengan kebutuhannya sebagai penonton combat sports.

4.7 Media Pendukung

Media pendukung yang akan digunakan dalam perancangan aplikasi BYON COMBAT PRO meliputi poster, video promosi, thumbnail, instagram, baju, lanyard, topi, dan tas latihan. Standing banner dan poster berfungsi sebagai media cetak untuk menarik perhatian di area publik, sementara videotron digunakan untuk promosi visual dinamis saat event berlangsung. Baju dan lanyard menjadi merchandise yang mendukung identitas visual aplikasi sekaligus alat branding yang dekat dengan pengguna. Tas latihan dirancang sebagai merchandise fungsional yang dapat digunakan sehari-hari oleh penggemar olahraga, sekaligus memperkenalkan identitas visual aplikasi secara langsung di lingkungan komunitas combat sports.



Gambar 4. 32 Poster



Gambar 4. 33 Instagram Post



Gambar 4. 34 Baju



Gambar 4. 35 Thumbnail



Gambar 4. 36 Lanyard



Gambar 4. 37 Topi



Gambar 4. 38 Tas Latihan