



7.03%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 17 JUL 2025, 4:35 PM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

● IDENTICAL 0.18% ● CHANGED TEXT 6.84%

Report #27533771

7 18 BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Perkembangan teknologi dan budaya telah mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang olahraga dan desain digital. Meskipun tampak sebagai dua dunia yang berbeda, yaitu olahraga bela diri (combat sports) dan desain antarmuka pengguna (User Interface), keduanya memiliki kesamaan dalam hal tujuan: menciptakan pengalaman yang optimal bagi individu baik dalam konteks fisik maupun digital, keduanya berupaya meningkatkan kualitas interaksi dan keterlibatan pengguna melalui media yang mereka gunakan. Desain User Interface/User Experience merupakan elemen penting dalam menciptakan produk digital yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga menyenangkan dan efisien dalam penggunaannya. Seorang desainer UI perlu memahami perilaku pengguna, pola interaksi mereka, serta cara meminimalkan hambatan dalam penggunaan aplikasi. Desain yang baik mampu membuat pengguna merasa nyaman, mudah menavigasi, dan dapat memaksimalkan fitur yang tersedia. Combat sports, yang mencakup berbagai disiplin olahraga seperti tinju, kickboxing, Mixed Martial Arts (MMA), judo, dan lainnya, telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari budaya manusia sejak zaman kuno. Olahraga ini bukan hanya sebagai hiburan semata, tetapi juga memiliki nilai-nilai mendalam yang berhubungan dengan pengembangan fisik dan mental. Melalui latihan dan kompetisi, para atlet combat sport

mengasah ketangguhan tubuh, kekuatan mental, serta kemampuan strategis dalam menghadapi lawan. Olahraga ini mengajarkan banyak nilai, seperti disiplin, ketekunan, keberanian, dan kemampuan untuk beradaptasi dalam berbagai situasi. (Oliver R. Barley, 2019). Di sisi lain, penggemar combat sports, seperti tinju dan kickboxing, memiliki ikatan emosional yang kuat terhadap olahraga ini. Mereka bukan hanya sekadar penonton, tetapi juga bagian dari komunitas yang aktif berdiskusi, berbagi konten, dan mengikuti perkembangan atlet favorit mereka. Dalam konteks ini, teknologi dan media sosial memainkan peran penting dalam mempererat keterlibatan antar penggemar dan menyediakan akses real-time terhadap informasi, highlight pertandingan, hingga interaksi langsung dengan komunitas. Studi tentang perilaku penggemar menunjukkan bagaimana platform digital dan media sosial dapat meningkatkan keterlibatan mereka dengan olahraga yang mereka cintai. Misalnya, aplikasi streaming, forum online, serta media sosial memungkinkan penggemar untuk tetap terhubung dengan acara-acara terbaru, berita seputar atlet, dan pertandingan yang akan datang. (Abeza, 2023). **26** Interaksi ini tidak hanya meningkatkan kepuasan mereka sebagai pengguna, tetapi juga memperkuat loyalitas mereka terhadap olahraga tersebut. Pengalaman pengguna dalam menggunakan platform ini sangat dipengaruhi oleh desain UI/UX yang baik, yang memudahkan mereka untuk menemukan informasi, menonton pertandingan, dan berinteraksi dengan komunitas. Namun, aplikasi yang ada saat ini, seperti ESPN, meskipun menyediakan berbagai informasi olahraga termasuk combat sport, sering kali dinilai kurang mendalam dan kurang terfokus untuk para penggemar olahraga bela diri. Banyak pengguna merasa bahwa konten seputar tinju dan kickboxing masih kalah prioritas dibandingkan cabang olahraga lain yang lebih dominan di platform tersebut. Selain itu, masih sangat terbatas platform digital terutama di Indonesia yang menyediakan layanan live streaming khusus untuk combat sports. Akibatnya, penggemar kesulitan untuk mengakses tayangan pertandingan secara langsung atau mengikuti perkembangan atlet secara real-time

melalui satu platform yang khusus menangani olahraga bela diri. Untuk menjawab kebutuhan tersebut, aplikasi BYON COMBAT PRO hadir sebagai solusi digital yang dirancang khusus bagi penggemar combat sport. Aplikasi ini akan memberikan informasi mendalam seputar dua disiplin utama, yaitu tinju dan kickboxing, meliputi jadwal pertandingan, profil atlet, statistik, berita terkini, serta fitur notifikasi real-time. Dengan pendekatan desain UI/UX yang intuitif dan personal, pengguna dapat menikmati pengalaman yang lebih menyenangkan dan efisien dalam mengakses informasi yang mereka butuhkan. Lebih dari sekadar aplikasi informasi, BYON COMBAT PRO juga akan membangun pengalaman komunitas yang terintegrasi. Fitur diskusi, komentar, berbagi highlight, dan personalisasi berdasarkan atlet atau jenis pertandingan favorit akan memperkuat keterlibatan pengguna secara emosional maupun sosial. Sebagai dasar dari perancangan ini, penulis mengacu pada perkembangan ajang Byon Combat Showbiz, sebuah acara pertarungan seni bela diri yang memadukan unsur olahraga dan hiburan dalam satu kemasan menarik. Sejak edisi pertamanya, acara ini telah berkembang menjadi platform penting bagi para petarung profesional maupun selebritas. Edisi demi edisi menunjukkan peningkatan antusiasme publik, mulai dari pertarungan Paris Pernandes di Colosseum Jakarta, hingga kemenangan KO Ongen Saknosiwi di Tennis Indoor Jakarta. Aktivitas Byon Combat Showbiz juga aktif melalui kanal media sosial seperti Instagram dan YouTube, yang menunjukkan adanya potensi pasar dan komunitas penggemar yang kuat di dunia digital. (Kemenpora, 2023) Melalui pendekatan desain yang tepat dan pemahaman yang mendalam terhadap kebutuhan penggemar, aplikasi BYON COMBAT PRO diharapkan dapat menjadi platform utama yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membangun interaksi dan keterikatan antara penggemar dengan dunia combat sport secara lebih luas dan menyeluruh.

7 14 27

1.2 Rumusan & Identifikasi Masalah Berdasarkan latar belakang

diatas, maka identifikasi dari permasalahan yang didapatkan adalah sebagai berikut: 1.

Minimnya platform digital yang menyediakan layanan informasi dan

live streaming khusus untuk combat sports di Indonesia, menyebabkan penggemar tinju dan kickboxing kesulitan mengakses tayangan pertandingan secara langsung serta mengikuti perkembangan atlet favorit mereka secara real-time dalam satu aplikasi yang terfokus. 2. Kurangnya pendekatan desain UI yang optimal dan terpersonalisasi pada aplikasi olahraga yang ada, membuat pengalaman pengguna terutama penggemar combat sports menjadi kurang interaktif, tidak efisien, dan kurang mampu membangun keterikatan emosional dengan komunitas maupun konten yang disajikan. Penulis merumuskan tiga rumusan masalah sebagai dasar penyelesaian masalah, yaitu: 1. Apa saja fitur pada aplikasi BYON COMBAT PRO yang dibutuhkan oleh penggemar combat sports untuk meningkatkan keterlibatan mereka? 2. Bagaimana merancang aplikasi yang dapat memberikan pengalaman pengguna yang optimal bagi penggemar combat sports, khususnya tinju dan kickboxing, melalui desain UI/UX yang tepat? 3. Bagaimana strategi media yang tepat dapat diterapkan dalam aplikasi BYON COMBAT PRO untuk meningkatkan jangkauan dan keterlibatan pengguna secara digital? 1.3 Tujuan Penelitian Berdasarkan uraian latar belakang dan penjelasan permasalahan, penulis memiliki tujuan dalam menulis tugas akhir yaitu: a. Mengidentifikasi fitur-fitur yang dibutuhkan oleh penggemar combat sports, khususnya tinju dan kickboxing, dalam aplikasi BYON COMBAT PRO untuk meningkatkan keterlibatan mereka dengan konten dan komunitas. b. Merancang antarmuka aplikasi BYON COMBAT PRO dengan pendekatan UI yang tepat guna menciptakan pengalaman pengguna yang optimal bagi penggemar combat sports. c. Menentukan waktu dan strategi media yang efektif untuk diterapkan dalam aplikasi BYON COMBAT PRO guna memperluas jangkauan serta meningkatkan keterlibatan pengguna secara digital, baik melalui media sosial, fitur notifikasi, maupun integrasi konten real-time. **43** 1.4 Manfaat Penelitian Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut: 1. Manfaat Teoritis Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan desain antarmuka pengguna aplikasi olahraga, serta memperdalam pemahaman tentang pengaruh desain

antarmuka terhadap keterlibatan pengguna dan interaksi komunitas. 2. Manfaat Praktis Penelitian ini membantu pengembang dan desainer UI dalam merancang aplikasi olahraga yang lebih terfokus, menawarkan solusi bagi penggemar combat sport dengan fitur personal dan pemberitahuan real-time, serta meningkatkan pengalaman pengguna melalui integrasi komunitas yang lebih baik. 3. Bagi Universitas Pembangunan Jaya Meningkatkan reputasi Universitas Pembangunan Jaya dalam bidang desain komunikasi visual dan teknologi digital dengan menghasilkan penelitian yang aplikatif dan inovatif. 4. Bagi Peneliti Memberikan pengalaman praktis dalam merancang aplikasi yang dapat diterapkan di dunia nyata, serta memperdalam pemahaman peneliti tentang pengembangan aplikasi dalam konteks desain antarmuka pengguna. 5. Bagi Masyarakat Penelitian ini memberikan solusi bagi penggemar combat sport dengan menyediakan informasi yang terfokus, membangun komunitas yang lebih terintegrasi, serta meningkatkan kesadaran dan minat masyarakat melalui desain digital yang interaktif.

1.5 Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN Bab ini menjelaskan latar belakang mengapa penelitian dilakukan, fokus pada hubungan teknologi digital dengan kebutuhan penggemar combat sport. Identifikasi masalah menguraikan kendala utama, seperti kurangnya aplikasi khusus yang melayani penggemar olahraga ini. Rumusan masalah menentukan pertanyaan inti yang akan dijawab, sementara batasan masalah menetapkan ruang lingkup penelitian. Tujuan dan manfaat penelitian menegaskan hasil yang ingin dicapai, baik secara teoritis maupun praktis.

2. BAB II TINJAUAN UMUM Bab ini menyajikan landasan teoretis, mulai dari definisi combat sport, analisis perilaku penggemar, hingga kajian literatur tentang desain antarmuka. Selain itu, analisis aplikasi kompetitor memberikan wawasan mengenai kekuatan dan kelemahan platform serupa, menjadi dasar untuk merancang aplikasi yang lebih relevan dan inovatif.

3. BAB III METODOLOGI DESAIN Bab ini merinci langkah-langkah pelaksanaan penelitian, dari eksplorasi kebutuhan pengguna hingga pengembangan aplikasi.

32 Metode yang digunakan, seperti Design Thinking, dijelaskan untuk

memastikan solusi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Jadwal kegiatan juga disusun untuk mengatur waktu pelaksanaan secara sistematis.

4. BAB IV STRATEGI KREATIF

Bab ini mendalami proses kreatif dan teknis dalam merancang aplikasi, termasuk pengembangan konsep desain, fitur utama, dan prototipe. Fokusnya adalah menciptakan pengalaman pengguna yang interaktif dan intuitif, dengan fitur seperti streaming, diskusi komunitas, dan voting prediksi. Proses pengujian dilakukan untuk memastikan desain memenuhi kebutuhan pengguna.

5. BAB V KESIMPULAN

Bab ini merangkum hasil penelitian dan memberikan jawaban atas rumusan masalah. Selain itu, disampaikan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut, seperti penambahan fitur baru atau kolaborasi dengan komunitas combat sports. Bab ini menegaskan kontribusi penelitian terhadap penggemar olahraga dan industri terkait.

BAB II TINJAUAN UMUM

2.1 Tinjauan Pustaka

Dalam membantu pengerjaan proyek tugas akhir ini, peneliti menggunakan beberapa Tinjauan Pustaka untuk memperkuat dan mempermudah proses penyelesaian proses Perancangan Antarmuka Pengguna Aplikasi “BYON COMBAT PRO” untuk Penggemar Combat Sports ini. Adapun beberapa tinjauan Pustaka yang peneliti gunakan.

a. Sanuri, Muzakar, Thoha, & Raihan, 2024. PENGEMBANGAN APLIKASI LIVE VIDEO STREAMING BERBAYAR UNTUK KONSER MUSIK INDONESIA MENGGUNAKAN PROGRESSIVE WEB APPS. Jurnal STMIK El Rahma Yogyakarta. Dikutip dari Jurnal STMIK El Rahma Yogyakarta, tahap desain dalam pengembangan aplikasi live video streaming berbayar untuk konser musik menggunakan teknologi Progressive Web Apps (PWA) dimulai dengan analisis kebutuhan pengguna untuk mengidentifikasi fitur seperti autentikasi, katalog event, dan sistem pembayaran. Setelah itu, wireframe dibuat untuk menggambarkan tata letak dan navigasi aplikasi, diikuti dengan desain antarmuka pengguna (UI) yang lebih detail, termasuk pemilihan warna dan elemen grafis.

40 Pengalaman pengguna (UX) juga diperhatikan melalui pengujian prototipe untuk mendapatkan umpan balik. Selain itu, pemilihan teknologi yang tepat untuk pengembangan aplikasi, seperti framework dan bahasa pemrograman,

menjadi bagian penting dari desain ini, sehingga aplikasi siap untuk tahap pengembangan dan implementasi. Meskipun penelitian ini berfokus pada konser musik, banyak aspek perancangannya yang relevan untuk aplikasi "BYON COMBAT PRO". Keduanya menawarkan pengalaman hiburan langsung melalui streaming dengan model pembayaran fleksibel untuk event tertentu. Selain itu, keduanya menekankan kemudahan akses dengan antarmuka pengguna yang ramah dan navigasi intuitif. Walaupun fokusnya berbeda—satu untuk konser musik, satu lagi untuk pertandingan olahraga—keduanya menggunakan metode pengembangan serupa, termasuk desain, prototyping, dan testing untuk memastikan fungsionalitas yang baik. Perbedaan utamanya terletak pada konten yang disajikan. Aplikasi "BYON COMBAT PRO" fokus pada live streaming pertandingan olahraga, seperti tinju dan kickboxing, yang memerlukan penyesuaian dalam tampilan dan interaksi pengguna, seperti menampilkan skor langsung, statistik pertandingan, dan fitur interaktif bagi penggemar olahraga. (Sanuri, Muzakar, Thoha, & Raihan, 2024). b. 35 Fadhlurrahman & Wicaksono, 2023. 35 41

PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN LAPANGAN SECARA ONLINE DI UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG.

Jurnal FIK UNNES. Dikutip dari jurnal FIK UNNES, Penelitian ini membahas perancangan aplikasi pemesanan lapangan olahraga secara digital untuk meningkatkan aksesibilitas fasilitas yang sebelumnya dikelola secara konvensional. Dengan pendekatan berbasis model ADDIE yang mencakup tahapan analisis kebutuhan, desain antarmuka, pengembangan sistem, implementasi prototype, dan evaluasi, aplikasi ini dirancang untuk menjawab berbagai kendala pengguna dalam proses pemesanan lapangan. Rancangan aplikasi dikembangkan menggunakan perangkat desain digital seperti Figma dan dilengkapi fitur-fitur yang memudahkan pengguna, seperti pemilihan jadwal, informasi lapangan, metode pembayaran, dan konfirmasi pesanan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa pengguna merasa terbantu dan puas dengan pengalaman penggunaan aplikasi, baik dari segi fungsionalitas maupun tampilan visual. Studi ini relevan dengan perancangan aplikasi "BYON COMBAT PRO" karena sama-sama menekankan

n pentingnya pemahaman kebutuhan pengguna, penerapan metode desain terstruktur, serta penggunaan elemen UI/UX yang ramah pengguna untuk menciptakan pengalaman digital yang optimal dalam konteks aktivitas olahraga dan hiburan. (Faddhlurrahman & Wicaksono, 2023).

2.2 Combat Sports

Combat sports adalah jenis olahraga yang melibatkan pertarungan fisik antara dua individu dengan tujuan mengalahkan lawan menggunakan teknik tertentu dalam aturan yang ditetapkan. (Oliver R. Barley, 2019). Combat sport mencakup berbagai disiplin seni bela diri tradisional seperti karate, judo, taekwondo, dan gulat, serta format modern seperti Mixed Martial Arts (MMA), kickboxing, dan tinju. Masing-masing memiliki teknik dan aturan yang unik, namun semuanya menekankan pengembangan kekuatan fisik, keterampilan teknis, dan strategi. Selain itu, combat sport juga menguji ketahanan mental atlet dalam menghadapi tekanan selama pertandingan.

23 Sejak zaman kuno, combat sport sudah menjadi bagian integral dari budaya manusia, seperti pankration di Yunani dan Roma, yang menjadi cikal bakal MMA. Olahraga ini telah berkembang menjadi kompetisi internasional dan sarana hiburan global. Di era modern, combat sport diatur dengan ketat untuk menjaga keselamatan dan integritas kompetisi. Manfaat combat sport meliputi peningkatan kebugaran fisik, kekuatan otot, serta ketahanan mental. Olahraga ini juga mengajarkan nilai-nilai seperti disiplin dan sportivitas. Setiap jenis combat sport memiliki teknik dan tradisi unik, seperti karate yang menekankan serangan dan pertahanan, judo yang fokus pada lemparan, serta MMA yang menggabungkan berbagai teknik dari berbagai disiplin, menjadikannya olahraga yang dinamis dan menantang.

2.2.1 Jenis-Jenis Combat Sports

Combat sports mencakup berbagai jenis pertandingan yang melibatkan pertarungan fisik antara dua individu atau tim, biasanya dengan aturan tertentu yang mengatur teknik dan bentuk pertarungan yang diperbolehkan. Berikut adalah beberapa jenis combat sport yang populer:

- a. Mixed Martial Arts (MMA) MMA adalah olahraga tarung yang menggabungkan berbagai disiplin bela diri, seperti tinju,

gulat, jiu-jitsu Brasil, Muay Thai, dan lainnya. Dalam MMA, atlet dapat menggunakan berbagai teknik serangan dan pertahanan seperti pukulan, tendangan, kuncian, dan lemparan. b. Tinju (Boxing) Tinju adalah olahraga tarung satu lawan satu di mana petarung hanya diperbolehkan menggunakan tinju untuk menyerang lawan. Pertandingan tinju diatur dalam ronde-ronde tertentu, dan poin diberikan berdasarkan pukulan yang efektif. c. Muay Thai Muay Thai, juga dikenal sebagai "Seni Delapan Anggota Tubuh", adalah olahraga tarung yang berasal dari Thailand, di mana petarung menggunakan tangan, siku, lutut, dan kaki sebagai teknik serangan. Muay Thai dikenal dengan kekuatan tendangan dan pertarungan jarak dekat. d. Kickboxing Kickboxing adalah olahraga yang menggabungkan teknik tinju dan tendangan. Beberapa gaya kickboxing juga memperbolehkan serangan dengan lutut dan siku dalam jarak dekat. Kickboxing sering dimainkan dalam format pertandingan tunggal. e. Brazilian Jiu-jitsu (BJJ) BJJ adalah seni bela diri yang lebih fokus pada teknik grappling, terutama kuncian dan penjepitan. BJJ mengajarkan cara mengendalikan lawan dengan menggunakan posisi-posisi dominan dan teknik perlawanan di tanah. f. Gulat (Wrestling) Gulat adalah olahraga tarung yang berfokus pada teknik pengendalian tubuh lawan, seperti menjatuhkan, memutar, dan mengendalikan lawan di tanah. g. Judo Judo adalah olahraga bela diri asal Jepang yang fokus pada teknik lemparan dan kuncian. Judo mengutamakan penggunaan keseimbangan dan momentum lawan untuk melemparkan mereka ke tanah atau menahan mereka dalam posisi kuncian. h. Sambo Sambo adalah seni bela diri asal Rusia yang menggabungkan teknik gulat dan jiu-jitsu. Ada dua jenis utama sambo: sport sambo (mirip gulat) dan combat sambo (dengan teknik lebih keras dan lebih mirip MMA). i. Pencak Silat Pencak Silat adalah seni bela diri tradisional Indonesia yang menggabungkan gerakan fisik, mental, dan spiritual. Olahraga ini mencakup teknik menyerang, bertahan, serta gerakan akrobatik, dan sering kali digunakan dalam pertunjukan atau kompetisi. j. Karate Karate adalah seni bela

diri Jepang yang menggunakan tangan dan kaki untuk menyerang dan bertahan, dengan teknik pukulan, tendangan, dan blok. Karate menekankan disiplin, pengendalian diri, dan filosofi kehormatan. k. Taekwondo Taekwondo adalah seni bela diri asal Korea yang fokus pada teknik tendangan cepat dan akurat, serta pukulan dan serangan tangan. Olahraga ini menekankan kecepatan, kelincahan, disiplin, dan pengendalian diri. l. Kendo Kendo adalah seni bela diri Jepang yang menggunakan pedang bambu (shinai) dan pelindung tubuh, fokus pada teknik, disiplin, serta pengembangan mental dan fisik. Secara umum, bela diri diartikan sebagai seni bertarung yang digunakan untuk melindungi diri. Seiring berjalannya waktu, bela diri mengalami perkembangan menjadi bagian dari olahraga. (Sadheli, 2023) 2.2.2 Perilaku Penggemar Combat Sport Perilaku penggemar combat sport seperti UFC atau ONE Championship mencakup berbagai aspek yang dipengaruhi oleh faktor psikologis, sosial, dan teknologis. Berikut adalah beberapa faktor utama yang memengaruhi perilaku penggemar dalam olahraga tarung: a. Fanatisme dan Ikatan Emosional Penggemar olahraga bela diri cenderung memiliki ikatan emosional kuat dengan atlet atau tim favorit, mendorong mereka untuk terus mendukung, membeli merchandise, dan berbagi konten di media sosial sebagai bentuk loyalitas dan dukungan. Media sosial menjadi tempat utama bagi penggemar olahraga untuk berinteraksi dan berbagi ide secara langsung. (Ghulam Hussain, 2021). Membeli merchandise olahraga menunjukkan kesetiaan penggemar, identitas sosial, dan kebanggaan terhadap tim favorit. (Syadzwin, Cangara, Unde, & Bahfiarti, 2024) b. Peran Media Sosial dan Platform Digital Media sosial memungkinkan penggemar untuk berdiskusi, berbagi prediksi, dan berinteraksi dengan atlet serta sesama penggemar, serta mengakses informasi dan konten terkait olahraga tarung secara instan. Media sosial kini menjadi bagian penting dari komunikasi olahraga, memberikan akses instan ke informasi melalui platform digital seperti internet dan aplikasi. (Abeza, 2023). c. Keterlibatan dalam Komunitas Online Penggemar combat

sport aktif di komunitas online, berdiskusi tentang strategi, atlet, dan prediksi pertandingan, memperdalam pemahaman dan berbagi minat dengan sesama penggemar. Penggemar biasanya memiliki forum-forum khusus yang memungkinkan mereka untuk melakukan interaksi dan sharing informasi di media sosial. Mereka menggunakan internet sebagai sarana mereka untuk memenuhi keinginan mereka terkait dengan idola mereka. (Abeza, 2023) d. Keterlibatan dalam Menonton dan Streaming Streaming memudahkan penggemar menonton pertandingan dari rumah, mengatasi kendala jarak dan tiket, sementara layanan pay-per-view memberi kontrol pengeluaran untuk acara yang dipilih. Layanan streaming memungkinkan penggemar menonton pertandingan dari mana saja, tanpa khawatir tentang jarak atau tiket, asalkan memiliki koneksi internet yang stabil. (Jonar, 2023). Dengan adanya pay-per-view, penonton hanya membayar untuk konten yang mereka pilih, memberikan transparansi biaya dan kontrol pengeluaran. Selain itu, pembayaran pay-per-view langsung mendukung atlet serta berkontribusi pada keberlanjutan industri hiburan dan olahraga. (Thomas, 2022). e. Pemahaman Teknik dan Strategi dalam Combat Sport Penggemar combat sport menghargai teknik dan strategi, seperti grappling di MMA atau striking di tinju, serta memahami perbedaan antara kekerasan olahraga dan kekerasan sehari-hari. Penggemar memahami bahwa kekerasan dalam combat sport berbeda dari kekerasan acak, karena diatur oleh aturan dan regulasi yang jelas. Aturan ini berfungsi sebagai kontrol dan batasan, menciptakan kerangka yang terorganisir dalam olahraga. (Guretno, 2023) f. Antusiasme terhadap Event Besar Antusiasme penggemar memuncak saat event besar seperti UFC Fight Night, di mana mereka berkumpul secara online atau offline untuk berbagi pengalaman dan menonton pertandingan Bersama. Penggemar combat sport menyaksikan acara MMA karena mereka ingin melihat potensi para petarung atau atlet yang dapat dikelola dengan baik. Energi dan keterampilan yang digunakan di jalur yang benar bisa menghasilkan pencapaian dalam dunia olahraga, khususnya dalam disiplin seni bela diri. (Guretno, 2023). Penggemar

dapat menonton highlight, analisis pasca- pertandingan, dan wawancara eksklusif, yang membantu mempertahankan antusiasme dan memberi materi untuk diskusi. (Arizka, 2024).

2.2.3 Pasar Combat Sports Industri

olahraga bela diri (combat sports) mengalami transformasi besar berkat kemajuan teknologi, khususnya melalui platform streaming dan komunitas online. Layanan seperti UFC Fight Pass, DAZN, dan ESPN+ memungkinkan penggemar menonton pertandingan kapan saja dengan harga terjangkau. (Kelly, 2024). Platform ini tidak hanya meningkatkan aksesibilitas, tapi juga membuka peluang baru bagi promotor dan pelaku industri untuk berinovasi dalam konten dan interaksi audiens. (Richard, 2024). UFC sendiri melaporkan lonjakan pelanggan selama pandemi, menunjukkan pergeseran besar ke arah digital. (Impey, 2020). Di Indonesia, layanan seperti Vidio dan Mola TV mulai menyiarkan konten bela diri seperti ONE Championship. Komunitas online, seperti grup Facebook, Instagram, dan TikTok, turut memperkuat keterlibatan penggemar melalui konten interaktif dan eksklusif. ONE Championship berhasil mengumpulkan lebih dari 30 juta pengikut di media sosial, menunjukkan pesatnya pertumbuhan minat terhadap combat sports di Asia. (Guo, 2024). Tren terbaru juga menunjukkan meningkatnya penggunaan platform interaktif seperti Scener dan Discord untuk pengalaman menonton bersama, serta berkembangnya monetisasi lewat tiket virtual, merchandise digital, dan NFT. Ekosistem digital ini semakin relevan bagi penggemar muda, membuka peluang bagi pengembang aplikasi dan organisasi olahraga. Di sisi lokal, bela diri seperti Pencak Silat, Taekwondo, dan Muay Thai populer di berbagai kalangan. (Rozi, 2024). Acara seperti BYON Combat dan Holywings Sport Show (HSS) turut mempromosikan olahraga ini lewat pertandingan menarik dan menghadirkan persaingan yang ramai diperbincangkan publik. Keduanya berperan penting dalam memajukan industri bela diri di Indonesia dan menarik minat masyarakat luas.

5 16 2.3 Desain

Antarmuka Pengguna Desain antarmuka pengguna (User Interface/UI) adalah proses merancang tampilan visual dan interaksi pada aplikasi atau

situs web agar mudah, intuitif, dan menarik digunakan. Elemen seperti tata letak, warna, ikon, dan tombol dirancang untuk mendukung kenyamanan dan efisiensi pengguna dalam mencapai tujuannya. UI juga mendorong inklusivitas, memastikan kemudahan akses bagi semua kalangan, termasuk pengguna dengan keterbatasan. (Kamila, 2023). Untuk memastikan efektivitas desain, digunakan panduan seperti “8 Golden Rules” dari Ben Shneiderman, yang berfokus pada kemudahan penggunaan, umpan balik yang jelas, dan minimnya kesalahan. 2 Adapun “8 Golden Rules” yang disampaikan oleh

Ben Shneiderman adalah sebagai berikut: 1. Strive for Consistency Strive for Consistency adalah prinsip penting dalam desain antarmuka.

Konsistensi mempermudah pengguna memahami keterkaitan halaman, sehingga mereka lebih percaya diri saat menjelajahi aplikasi. 2. Seek Universal Usability Perbedaan preferensi antar pengguna memengaruhi desain antarmuka. Untuk itu, desain harus mengutamakan universal usability agar dapat memenuhi kebutuhan semua pengguna, baik yang sering maupun jarang menggunakan aplikasi, sehingga lebih banyak orang merasa nyaman dan menyukainya. 3. Offer Information Feedback Memberikan informasi sebagai umpan balik dari tindakan pengguna tidak selalu harus berupa jawaban. Hal ini juga dapat diwujudkan melalui perubahan desain antarmuka, sehingga pengguna dapat memahami bahwa aksi users telah mendapat respons dari aplikasi. 4. Design Dialog to Yield Closure Poin ini terkait erat dengan umpan balik informasi, berfungsi untuk memberi tahu pengguna bahwa proses yang mereka lakukan telah selesai. 2 Hal ini

memastikan pengguna memahami bahwa tidak ada langkah lanjutan yang perlu ditunggu. 5. Prevent Errors Pencegahan bertujuan menghindari kesalahan selama proses berlangsung. Beberapa pengguna mungkin mencoba berbagai langkah karena mudah bosan, namun sering kali percobaan ini gagal. Dengan memberikan petunjuk jelas, seperti pada pengisian formulir, pengguna dapat berhasil pada percobaan pertama tanpa perlu mencoba berulang kali. 6. Permit Easy Reversal of Actions Poin ini memberi pengguna opsi untuk membatalkan tindakan yang telah dilakukan,

tidak hanya dengan tombol kembali, tetapi juga dengan cara lain.

Misalnya, saat ingin membatalkan pembelian di toko online, pengguna dapat melakukannya sendiri tanpa perlu menghubungi customer service, sehingga meningkatkan kenyamanan dalam menggunakan aplikasi. 7. Keep

Users in Control Pengguna sering ingin menyesuaikan antarmuka sesuai preferensi. Memberi kebebasan untuk mengatur sendiri meningkatkan kenyamanan, terutama bagi pengguna yang terbiasa mengontrol pengaturan aplikasi. 8. Reduce Short-Term Memory Load Pada proses ini, data

difokuskan pada menu dan tombol yang tersedia untuk memudahkan pengguna. **2** Pengguna

tidak perlu lagi mencari atau mengingat apa yang harus dimasukkan,

karena semuanya sudah disediakan dalam menu dan tombol. 2.3.1 Proses Desain

Antarmuka Perancangan desain antarmuka sangat penting dalam pengembangan perangkat lunak, karena antarmuka aplikasi berfungsi sebagai media

komunikasi antara pengembang dan pengguna. Agar aplikasi mudah dipahami,

desain antarmuka harus berfokus pada kebutuhan pengguna. (Markus Efraim, 2021). **1** 2.3

1 2 Fungsi Desain Berdasarkan Survei User User persona adalah

gambaran fiktif dari pengguna ideal dari suatu layanan. Proses dimulai dengan

melakukan riset pengguna untuk memahami siapa mereka dan apa yang

dibutuhkan dari produk. Persona ini dibuat berdasarkan riset tersebut,

mencakup kebutuhan, tujuan, dan perilaku pengguna yang dituju. (Veal,

2023). Mengembangkan aplikasi mobile atau situs web yang responsif di

perangkat mobile, sangat penting untuk memahami siapa yang akan

menggunakan produk tersebut. Untuk menyelesaikan masalah pengguna, perlu

memiliki pernyataan masalah yang jelas dan memahami pengguna serta

kebutuhan mereka. Mengetahui audiens akan membantu memengaruhi fitur dan

elemen desain yang dipilih, sehingga membuat produk lebih berguna.

(Veal, 2023). User persona memiliki peran penting dalam meningkatkan

pengalaman pengguna, karena membantu memahami kebutuhan, tujuan, dan

perilaku pengguna dengan lebih mendalam. Oleh karena itu, sangat

penting untuk menerapkan metode yang tepat dalam membuat user persona

agar proses desain dapat lebih efektif dan produk yang dihasilkan

lebih sesuai dengan ekspektasi pengguna. Berikut adalah tahapan-tahapan yang perlu diperhatikan: 1. **3** Identifikasi Sasaran Pengguna Sebelum membuat persona, penting untuk mengetahui siapa target audiens. Hal ini bertujuan agar produk dan layanan dapat ditujukan kepada konsumen yang berpotensi membeli atau menggunakannya. 2. Analisa Data Setelah memiliki data yang cukup, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis. Pada tahap ini, data yang telah terkumpul dapat dipahami lebih dalam. Untuk menganalisis data, bisa menggunakan alat analitik atau perangkat lunak khusus. **3** 3. Tentukan Atribut Persona Setelah menemukan pola dari analisis data, langkah selanjutnya adalah menentukan atribut persona. 4. Visualisasikan Persona Langkah berikutnya dalam membuat user persona adalah memvisualisasikannya. Hal ini dapat dilakukan menggunakan informasi yang telah diperoleh. **3** 5. Validasi Persona Langkah terakhir dalam membuat user persona adalah memvalidasinya. Penting untuk memastikan bahwa persona yang dibuat benar-benar mewakili pengguna. Proses pembuatan user persona dimulai dengan mengidentifikasi sasaran pengguna, menganalisis data, menentukan atribut persona, memvisualisasikan persona, dan memvalidasinya untuk memastikan relevansi dengan pengguna. Semua langkah ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna. (Firdausi, 2023). 2.3 **19** 3 Desain Thinking Dalam Aplikasi Design Thinking adalah pendekatan pemecahan masalah yang berfokus pada kebutuhan pengguna melalui proses yang empatik, kreatif, dan iteratif. Menurut Jeanne Liedtka, pendekatan ini digunakan untuk menyelesaikan masalah kompleks dengan cara yang berpusat pada manusia. Prosesnya mencakup eksplorasi masalah, ideasi, dan pembuatan prototipe untuk menghasilkan solusi inovatif. Tahapan berikut merupakan proses perancangan aplikasi yang mengacu pada prinsip Design Thinking berdasarkan analisis pengguna. 1. Empathize Mengetahui lebih dalam tentang pengguna dan konteks aplikasi, dengan melakukan riset pengguna melalui wawancara, survei, atau observasi. **36** Tujuan dari tahap ini adalah untuk mendapatkan wawasan tentang masalah yang dihadapi oleh pengguna dan kebutuhan mereka. 2. Define Mengidentifikasi masalah utama yang perlu diselesaikan,

berdasarkan temuan dari tahap empati. Pada tahap ini, desainer membuat persona pengguna dan menyusun masalah dalam bentuk yang jelas untuk memandu pengembangan aplikasi. 3. Ideate Menghasilkan ide-ide inovatif dan kreatif tentang bagaimana aplikasi dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Dalam tahap ini, tim desain menghasilkan banyak solusi yang berbeda tanpa membatasi kreativitas, sering kali dengan teknik brainstorming dan sketsa.

29 4. Prototype Langkah berikutnya adalah membuat versi kasar dari produk atau fitur untuk menguji ide-ide yang dihasilkan pada tahap sebelumnya.

Prototype ini bisa berupa wireframe, mockup, atau model interaktif yang memungkinkan pengguna memberikan umpan balik langsung. Gambar 2.

1 Wireframe (Sumber: <https://suitmedia.com/ideas>

/peran-user-flow-pada-ux-design) 5. Test Mengujicoba prototipe dengan

pengguna nyata untuk mengumpulkan umpan balik. 9 Pengujian ini penting untuk

mengidentifikasi masalah dalam desain, mengoptimalkan fungsionalitas, dan

memperbaiki pengalaman pengguna. Hasilnya digunakan untuk pengembangan

lebih lanjut. 2.3.4 Human Centered Design (HCD) Human-Centered Design (HCD) adalah kerangka kerja dalam merancang dan mengelola sistem

informasi yang berpusat pada kebutuhan pengguna sistem tersebut. 24 Pendekatan ini

dimulai dengan memahami pengguna yang akan memakai aplikasi, kemudian

menciptakan solusi yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan mereka. 38 HCD

mengandalkan empati yang mendalam, memungkinkan desainer untuk melihat

dari sudut pandang pengguna. Hal ini membantu menghasilkan berbagai ide,

mengembangkan prototipe, dan berbagi hasilnya dengan target pengguna

untuk memastikan solusi yang relevan dan efektif. (Wijaya, 2021)

Menurut Don Norman, terdapat 4 prinsip utama dalam melakukan Human

Centered Design yaitu : a. People Centered Membuat desain harus

fokus pada kebutuhan pengguna, bukan kebutuhan desainer. Perhatikan

orang-orang dan situasi mereka agar hasilnya sesuai dengan kebutuhan

mereka. b. Understand and solve the right problems Desain harus

menyelesaikan masalah pengguna dan memastikan masalah itu juga relevan

bagi orang lain dengan memahami akar penyebabnya. c. Everything is a

system Masalah pengguna akan diatasi melalui sistem yang dirancang. d. Small and simple interventions Mengerjakan langkah kecil terlebih dahulu, mempelajari hasilnya, dan secara bertahap hasilnya akan membaik. Menurut website dari Interaction Design Foundation menjelaskan bahwa Human-Centered Design (HCD) adalah pendekatan desain yang berfokus pada pemahaman kebutuhan, konteks, dan pengalaman pengguna untuk menciptakan solusi yang relevan dan bermakna. Don Norman merumuskan empat prinsip utama dalam HCD, yaitu: berpusat pada manusia dan konteksnya, memahami serta menyelesaikan masalah yang tepat, melihat segala hal sebagai bagian dari sistem, serta melakukan intervensi kecil yang dapat diuji dan disempurnakan secara bertahap. Pendekatan ini mendorong desainer untuk menciptakan solusi yang benar-benar bermanfaat dan mudah digunakan dalam kehidupan nyata.

2.3 5 AISAS

AISAS adalah model perilaku konsumen dalam era digital yang dikembangkan oleh Dentsu Inc., perusahaan periklanan asal Jepang. **28** AISAS merupakan singkatan dari Attention (Perhatian), Interest (Ketertarikan), Search (Pencarian), Action (Tindakan), dan Share (Berbagi). Model ini menjelaskan bagaimana konsumen berinteraksi dengan informasi dan produk secara online, terutama dalam konteks pemasaran digital dan e-commerce. Berikut penjelasan tahap AISAS:

1. Attention (Perhatian) Konsumen pertama-tama menyadari keberadaan suatu produk atau layanan melalui iklan, media sosial, atau konten online lainnya.
2. Interest (Ketertarikan) Setelah tertarik, konsumen akan mencari tahu lebih lanjut mengenai produk tersebut.
3. Search (Pencarian) Konsumen mulai melakukan pencarian aktif di internet untuk mendapatkan informasi lebih lengkap.
4. Action (Tindakan) Setelah merasa cukup informasi, konsumen melakukan tindakan seperti membeli produk atau menggunakan layanan.
5. Share (Berbagi) Setelah menggunakan produk, konsumen akan membagikan pengalaman mereka melalui media sosial, forum, review, dan lain-lain.

AISAS menggambarkan tahapan perilaku konsumen digital dari mulai memperhatikan, tertarik, mencari informasi, melakukan tindakan, hingga membagikan pengalaman. Model

ini menekankan peran aktif konsumen dalam mencari informasi dan kekuatan berbagi pengalaman dalam membentuk keputusan pembelian orang lain di era digital. (Putri F. , 2024). 2.4 Elemen Desain

Antarmuka Pengguna Desain UI sebuah aplikasi mencakup berbagai elemen

yang sangat penting, seperti: 1. Warna Warna dalam desain UI/UX

adalah elemen penting yang memengaruhi estetika, emosi, dan interaksi pengguna. Selain menciptakan hierarki visual dan memperkuat identitas merek, warna membantu menyoroti elemen interaktif dan meningkatkan keterbacaan. Pemilihan warna juga mempertimbangkan aksesibilitas agar antarmuka nyaman digunakan oleh semua pengguna. (Lucius, 2019). 2.

Tipografi Tipografi dianggap sebagai ilmu yang membahas teknik dalam pemilihan dan penataan huruf serta pengaturan distribusi huruf atau teks pada ruang atau media yang tersedia, dengan tujuan menyampaikan makna teks dan menciptakan kesan tertentu yang membantu pembaca membaca teks dengan nyaman. (Iswanto, 2023). 4 3. Tata Letak (Layout)

Layout adalah pengaturan elemen-elemen dalam antarmuka, seperti teks, gambar, dan tombol, untuk menciptakan tampilan yang terstruktur dan mudah dibaca. Desain tata letak adalah proses merancang tata letak yang efektif dan menarik, dengan mengatur elemen-elemen secara koheren.

Faktor seperti keseimbangan visual, hierarki informasi, warna, dan ruang putih digunakan untuk menciptakan tampilan yang mudah dipahami dan memudahkan interaksi pengguna. (Lubis, 2023). 4. Ikon Ikon dalam desain

antarmuka pengguna (UI) adalah simbol atau gambar yang mewakili fungsi, objek, atau tindakan tertentu dalam aplikasi atau situs web.

Ikon dirancang untuk menyampaikan informasi secara visual, memungkinkan pengguna memahami fungsi elemen tanpa perlu membaca teks panjang. (Widyantoro, 2021).

22 5. Hierarki Visual Hierarki visual adalah prinsip tata letak

elemen desain yang tujuannya menampilkan hal penting lebih dulu, kemudian yang lebih tidak penting. Desain tersebut harus mampu menampilkan

poin utama dan dipahami oleh siapa pun yang melihatnya. (Widyawinata, 2021). 2.4 1 1

Penerapan Warna Dalam Perancangan Antarmuka Pengguna Warna adalah

komponen desain yang dapat dipadukan dengan unsur lainnya. **30** Penggunaan warna dapat mengatur suasana, menyampaikan pesan tertentu, atau menarik perhatian pada bagian-bagian spesifik dalam tata letak desain. 1. Palet warna umum

- Primary Colors : Merupakan warna dasar yang tidak dapat dihasilkan dari campuran warna lain. Terdiri dari merah, biru, dan kuning.
- Secondary Colors : Dihasilkan dari campuran dua warna primer dengan perbandingan yang setara. **1 6 12** Misalnya, campuran merah dan biru menghasilkan ungu, biru dan kuning menghasilkan hijau, serta merah dan kuning menghasilkan oranye.
- Terriary Colors : Diperoleh dari campuran satu warna primer dengan satu warna sekunder. **6** Contohnya, campuran merah dan oranye menghasilkan merah- oranye, biru dan hijau menghasilkan biru-hijau, dan seterusnya.

2. Palet Warna menggunakan generator

- Monochromatic : Palet warna monokromatik menggunakan satu warna utama dengan variasi saturasi dan kecerahan. Ini menciptakan tampilan yang harmonis dan sederhana. Misalnya, variasi biru yang berbeda (biru muda, biru tua, dan biru medium) dalam satu palet.
- Analogous : Palet warna analoge menggunakan warna-warna yang berdekatan pada roda warna, menciptakan tampilan yang lebih lembut dan harmonis. Misalnya, kombinasi hijau, hijau kuning, dan kuning, menciptakan transisi warna yang halus dan menyatu dengan baik.
- Triadic : Palet triadik terdiri dari tiga warna yang terletak pada posisi yang sama di roda warna, membentuk segitiga. **10** Jenis palet ini memberikan keseimbangan yang cerah dan beragam, seperti merah, kuning, dan biru.
- Complementary : Palet warna komplementer terdiri dari dua warna yang berada di sisi berlawanan pada roda warna, seperti merah dan hijau, biru dan oranye. Kombinasi ini memberikan kontras yang kuat dan menarik perhatian.
- Split complimentary : Palet split complementary menggunakan satu warna utama dan dua warna samping komplementernya, memberikan kontras kuat dengan keseimbangan lembut.

Gambar 2. 3 Website Figma Color Wheel

Warna merupakan elemen penting pada desain UI. Sebagai salah satu aspek visual yang paling mencolok, warna memiliki peran strategis

dalam membangun kesan pertama, menciptakan suasana emosional, serta membantu pengguna memahami dan berinteraksi. Beberapa aspek yang menunjukkan pentingnya warna dalam desain UI adalah sebagai berikut:

a. Psikologi Warna Warna memiliki dampak psikologis yang memengaruhi perasaan, perilaku, dan keputusan pengguna. **46** Setiap warna memiliki asosiasi emosional tertentu. Warna biru digunakan untuk membangun kepercayaan.

Warna hijau sering dikaitkan dengan keberlanjutan dan Kesehatan. b.

Konsistensi Warna Konsistensi warna adalah prinsip desain yang menggunakan warna secara seragam untuk menciptakan pengalaman yang harmonis, terstruktur, dan intuitif. **15** Dalam UI/UX, hal ini memperkuat

identitas merek, mempermudah navigasi, dan meningkatkan efektivitas

desain. c. Kontras Warna Kontras warna penting dalam desain untuk

memastikan keterbacaan dan daya tarik visual. **37** Warna yang kontras membuat elemen desain menonjol, seperti teks yang terang pada latar belakang gelap. d.

Harmoni Warna harmoni warna membantu menjaga keseimbangan antara elemen-elemen visual yang berbeda, seperti teks, tombol, latar belakang, dan ikon. Dengan memilih warna yang serasi, desainer dapat menciptakan antarmuka yang tidak hanya mudah dinavigasi tetapi juga nyaman di mata. e. Palet Warna Palet Warna dalam desain antarmuka pengguna berfokus pada pemilihan kombinasi warna untuk menciptakan antarmuka yang estetis, mudah digunakan, dan efektif dalam berkomunikasi dengan pengguna. Palet warna yang tepat menciptakan kesan konsisten, visual yang menyenangkan, dan mempermudah interaksi pengguna dengan aplikasi atau situs web.

34 Penggunaan warna dalam desain antarmuka pengguna (UI) memiliki dampak signifikan terhadap persepsi dan interaksi pengguna. Warna dalam desain antarmuka pengguna memengaruhi estetika, emosi, dan interaksi pengguna, membantu menyoroti elemen interaktif dan meningkatkan keterbacaan. (Made,

I, & I, 2020). 2.4.2 Tata Letak Dalam Perancangan Antarmuka

Pengguna Tata letak pada perancangan UI berfokus pada pengaturan elemen-elemen visual di dalam antarmuka untuk menciptakan desain yang fungsional, terorganisir, dan mudah dinavigasi oleh pengguna. Beberapa

prinsip layout dalam desain UI antara lain: 1. Hierarki Tata letak

Hierarki visual adalah cara menyusun elemen-elemen desain berdasarkan tingkat pentingnya. Hal ini membantu memutuskan elemen mana yang harus lebih menonjol, seperti ukuran atau penekanan pada teks tertentu, agar pesan yang ingin disampaikan mudah dipahami oleh audiens. (Putri, 2024).

20 2.

Responsif Tata letak Responsif pada desain antarmuka pengguna adalah pendekatan yang menyesuaikan tampilan antarmuka agar optimal di berbagai ukuran layar dan perangkat. Tujuannya adalah memberikan pengalaman pengguna yang konsisten dan nyaman di semua perangkat. (Syaikh, 2023).

3. Relative Tata letak Relative adalah penataan yang menyusun widget-widget di dalamnya seperti lapisan, sehingga sebuah widget dapat ditempatkan di atas atau di bawah widget lainnya. Dengan kata lain, tata letak **Relative** memberikan fleksibilitas dalam penataan, memungkinkan elemen-elemen untuk ditempatkan di mana saja sesuai kebutuhan. (Tedo, 2023).

4. Linear Tata letak Linear dalam desain antarmuka pengguna adalah pendekatan desain yang menyusun elemen antarmuka secara berurutan (atas ke bawah atau kiri ke kanan) sesuai arah baca pengguna. Tata letak ini menciptakan alur visual yang jelas dan terstruktur, memudahkan pengguna mengikuti informasi atau langkah-langkah secara intuitif. (Tedo, 2023).

5. Grid Grid adalah serangkaian garis yang membantu desainer web dalam merancang layout secara lebih terstruktur. Garis-garis ini berfungsi sebagai kerangka untuk menentukan penempatan elemen-elemen penting, seperti gambar dan teks, pada aplikasi dan situs web secara lebih akurat, sehingga hasil desain terlihat lebih rapi dan teratur. (Nafisah, 2024).

berikut adalah penjelasannya:

- Baseline Grid Baseline terdiri dari serangkaian garis horizontal yang sejajar, dengan panjang dan jarak yang seragam, yang membantu membuat teks pada aplikasi dan situs web tampak lebih teratur dan rapi.
- Column Grid Column adalah jenis grid yang membagi halaman menjadi beberapa kolom, memudahkan penataan elemen-elemen seperti teks

dan gambar secara terorganisir dan rapi. c. Manuscript Grid Manuscript adalah area yang dirancang khusus untuk menempatkan elemen teks atau naskah. Dengan menggunakan jenis grid ini, teks dalam desain UI/UX akan tersusun rapi dan lebih mudah dibaca oleh pengguna. d. Modular Grid Modular adalah grid dengan kolom dan garis vertikal yang saling berpotongan, membentuk modul. Penggunaan modular memungkinkan penataan elemen secara sistematis, menghasilkan layout yang menarik dan sesuai preferensi pengguna. e. Hierarchical Grid Hierarchical adalah garis-garis dengan bidang yang tampak tidak teratur. Meskipun terlihat bebas, jenis ini tetap mempertahankan struktur yang terorganisir. f. Pixel Grid Pixel adalah jenis grid yang sangat penting dalam desain aplikasi dan situs web, biasanya dibentuk berdasarkan piksel yang ada pada layar. Dalam desain antarmuka pengguna, tata letak memiliki peran krusial karena berpengaruh pada pengalaman pengguna. Tata letak yang dirancang dengan baik memudahkan pengguna dalam menavigasi dan memahami konten, sekaligus menyajikan tampilan yang menarik secara visual dan estetis. (Lubis, 2023).

2.4.3 Tipografi Dalam Perancangan Antarmuka Pengguna

Menurut website pixcap, ada berbagai konsep yang membantu kita memahami cara penggunaan huruf secara lebih baik. Konsep-konsep ini tidak hanya berhubungan dengan tampilan visual, tetapi juga berfungsi untuk mencapai efek tertentu dan memastikan teks mudah dibaca dalam desain grafis.

1. **Serif** Serif adalah garis dekoratif kecil pada huruf yang berasal dari tradisi ukiran batu di Roma Kuno. Font serif sering digunakan pada materi cetak seperti buku dan surat kabar karena meningkatkan keterbacaan teks panjang. Selain itu, font ini cocok untuk judul di situs web atau kartu nama, di mana kesan formal dan otoritatif diperlukan, serta efektif dalam teks e-book atau artikel online dengan resolusi layar yang tinggi.

Gambar 2. 6 Contoh Tipografi Serif

2. **Sans Serif** Font sans-serif tidak memiliki garis dekoratif dan lebih modern dibandingkan font serif. Dengan tampilan yang sederhana, font ini sangat cocok untuk konten

digital seperti situs web, aplikasi seluler, dan antarmuka pengguna, karena meningkatkan keterbacaan di layar. Font sans-serif juga sering digunakan dalam logo dan branding perusahaan yang menginginkan kesan modern dan progresif. Gambar 2. 7 Contoh Tipografi Sans-Serif

Tipografi pada desain antarmuka pengguna berkaitan dengan penggunaan teks, jenis huruf, ukuran, jarak antar huruf, dan elemen-elemen terkait lainnya untuk menciptakan desain yang mudah dibaca, estetis, dan fungsional. Tipografi yang baik tidak hanya memperhatikan keterbacaan, tetapi juga menyampaikan pesan dan menciptakan pengalaman

pengguna yang menyenangkan. Beberapa prinsip tipografi meliputi: 1. **21** Readability

Readability tipografi dalam desain antarmuka pengguna adalah kemampuan teks dalam antarmuka untuk dapat dibaca dan dipahami dengan mudah oleh pengguna. Hal ini mencakup sejauh mana pengguna dapat memproses teks tanpa kesulitan, baik dalam hal bentuk huruf, ukuran, jarak, maupun kontras warna. **13** 2.

Hierarki Hierarki visual dalam tipografi menggunakan ukuran, gaya, dan berat font untuk membedakan elemen penting seperti judul, subjudul, dan isi teks, memudahkan pengguna memahami informasi dengan cepat dan efisien. **17** 3.

Konsistensi Konsistensi Tipografi dalam desain antarmuka pengguna berarti menggunakan teks yang seragam di seluruh tampilan, seperti jenis huruf, ukuran, dan gaya yang konsisten. Ini mempermudah pembacaan, menghindari kebingungan, dan memperkuat citra merek, sehingga pengguna lebih mudah memahami dan menavigasi konten. 4. Font yang sesuai Pilihan font

yang sesuai dalam desain antarmuka pengguna penting untuk menciptakan pengalaman pengguna yang nyaman, dengan memilih jenis huruf yang sesuai dengan tujuan desain, audiens, dan identitas merek, guna memudahkan pembacaan dan memperkuat komunikasi visual. 5. Ukuran Font

Ketentuan ukuran font dalam desain antarmuka pengguna bertujuan memastikan teks mudah dibaca dan antarmuka terstruktur. Disarankan, ukuran font untuk judul 24-32 piksel, subjudul 18-24 piksel, teks isi 14-18 piksel, dan tombol/navigasi 16-18 piksel. Font harus responsif, menyesuaikan perangkat, dan cukup kontras untuk keterbacaan yang baik.

45 Ukuran ini bisa disesuaikan dengan jenis font dan kebutuhan desain.

Tipografi, sebagai bagian dari desain komunikasi visual, merujuk pada pemahaman tentang seni dan teknik dalam memilih, menyusun, dan mengatur huruf atau teks pada media tertentu. Pendekatan ini bertujuan untuk menyampaikan pesan secara efektif, menciptakan kesan estetis, dan memastikan kenyamanan pembaca dalam mengakses informasi. (Iswanto, 2023). 2.4 1 4

Navigasi Navigasi UX adalah elemen desain yang membantu pengguna menavigasi antarmuka produk secara intuitif untuk mencapai tujuan mereka. 1 9 31 42

Berikut adalah beberapa navigasi yang umum digunakan dalam desain UI/UX: 1.

Navigasi atas Navigasi atas adalah pola navigasi di mana elemen atau menu navigasi ditempatkan di bagian atas layar atau halaman. Pola ini merupakan salah satu yang paling umum digunakan, terutama pada situs web desktop dan beberapa aplikasi mobile. 2. Navigasi samping Navigasi samping merujuk pada pola navigasi di mana elemen atau menu navigasi ditempatkan di sisi kiri atau kanan layar. Pola ini sering digunakan untuk aplikasi atau situs web dengan banyak kategori atau hierarki menu, karena memungkinkan tampilan yang lebih luas dan fleksibel tanpa mengganggu konten utama. 3. Navigasi menu hamburger Navigasi menu hamburger menggunakan ikon tiga garis horizontal untuk membuka menu tersembunyi. Pola ini populer di aplikasi dan situs web seluler karena menghemat ruang layar sambil tetap menyediakan navigasi yang fungsional. 4. Navigasi bar bawah Navigasi bar bawah adalah elemen yang terletak di bagian bawah layar perangkat mobile atau tablet, digunakan untuk mengakses fitur utama seperti home, pencarian, notifikasi, atau profil. Biasanya terdiri dari ikon atau teks yang mudah dijangkau dengan jari, memaksimalkan penggunaan ruang layar. 5. Navigasi Rail Rel navigasi adalah menu samping sederhana untuk tablet yang menghemat ruang sekaligus menjaga agar item menu tetap terlihat dan mudah diakses. 6. Floating Action Button (FAB) FAB, atau Floating Action Button, adalah tombol yang berada di atas konten utama, umumnya terletak di sudut kanan bawah

layar agar mudah dijangkau oleh pengguna dengan ibu jari. 7. Bottom Sheets Bottom sheets digunakan untuk menampilkan konten tambahan atau tindakan pada layar ponsel. Fitur ini memungkinkan penyediaan berbagai opsi dan tautan tambahan yang hanya muncul saat diperlukan oleh pengguna. Navigasi yang jelas dan mudah diikuti memungkinkan pengguna untuk menemukan informasi atau menyelesaikan tugas dengan cepat. Desain UI/UX yang efektif menciptakan jalur yang sederhana, memastikan pengalaman pengguna yang lancar dan memudahkan mereka untuk kembali ke platform tersebut. (Khanh, 2024).

2.4.5 Tombol (Button) Dari artikel website codetheorem (UI Buttons | Types and Best Practices for Effective Button Design, 21), tombol dalam desain UI/UX adalah elemen interaktif yang memungkinkan pengguna untuk melakukan aksi, seperti mengirim formulir, menavigasi ke halaman lain, atau memulai proses tertentu. Pemilihan dan desain tombol yang tepat sangat penting untuk meningkatkan pengalaman pengguna. **1** Berikut empat jenis tombol yang paling umum digunakan dalam desain UI:

1. Tombol Utama (Primary Button)

Tombol utama digunakan untuk aksi yang paling penting di halaman, seperti "Kirim" atau "Beli Sekarang". Tombol ini biasanya diberi warna yang mencolok untuk menarik perhatian pengguna dan mendorong mereka untuk mengambil tindakan utama.

2. Tombol Sekunder (Secondary Button)

Tombol sekunder digunakan untuk aksi tambahan yang tidak sepenting tombol utama, seperti "Batal" atau "Lanjutkan". Tombol ini biasanya memiliki warna yang lebih netral atau lebih lembut dibandingkan tombol utama, namun tetap cukup terlihat untuk menarik perhatian.

3. Floating Action Button (FAB) Floating Action Button (FAB) dalam UI/

UX adalah tombol bulat yang terletak di pojok kanan bawah layar, dirancang untuk memberikan akses cepat ke aksi utama aplikasi, seperti menambah data atau membuat catatan baru.

4. Tombol Hantu (Ghost Button) Ghost Button adalah tombol transparan dengan tepi berwarna, sering digunakan dalam desain minimalis untuk kesan elegan. Meskipun ringan, tombol ini tetap efektif dengan kontras yang tepat.

dalam desain antarmuka pengguna (UI) berperan penting dalam memfasilitasi interaksi pengguna dengan aplikasi atau situs web.

Penempatan, ukuran, dan desain tombol yang tepat dapat meningkatkan efektivitas navigasi dan kepuasan pengguna. (Rahayu Noveandini, 2024).

2.4.6 Ikon Ikon dalam desain antarmuka pengguna adalah simbol atau gambar yang menggambarkan fungsi, tindakan, atau objek di dalam antarmuka pengguna. Dalam desain UI, ikon berfungsi untuk membantu

pengguna memahami fungsi atau tindakan tertentu. **1 9 31** Berikut adalah beberapa

jenis ikon yang umum digunakan: 1. Ikon Navigasi Ikon yang digunakan

untuk membantu navigasi, seperti ikon rumah untuk halaman utama atau

ikon menu untuk membuka menu. 2. Ikon Sistem Ikon yang digunakan

dalam pengaturan sistem atau aplikasi, seperti ikon pengaturan atau ikon pencarian.

3. Ikon Sosial Media Ikon yang mewakili platform media sosial,

seperti ikon Facebook, X, atau Instagram. Ikon dalam desain antarmuka

pengguna (UI) merujuk pada elemen visual berbentuk simbol atau gambar

yang dirancang untuk merepresentasikan fungsi, objek, atau tindakan

tertentu. Pemahaman tentang ikon mencakup bagaimana elemen ini digunakan

untuk menyampaikan informasi secara visual, mempermudah pengguna dalam

mengenali fungsi aplikasi tanpa ketergantungan pada teks yang panjang,

serta meningkatkan efisiensi dan intuitivitas interaksi. (Widyantoro,

2021). 2.5 Ringkasan Kesimpulan Teori Combat sports merupakan cabang

olahraga yang menekankan pertarungan fisik antar individu dengan teknik,

kekuatan, dan strategi sebagai elemen utama, mencakup berbagai jenis

seperti tinju, MMA, Muay Thai, kickboxing, dan gulat yang memiliki

karakteristik unik. Penggemarnya dikenal loyal, emosional, serta aktif

dalam konsumsi konten dan interaksi komunitas, didukung oleh

perkembangan pasar yang pesat melalui event besar seperti UFC, ONE

Championship, hingga kompetisi lokal seperti BYON. Dalam pengembangan

aplikasi yang ditujukan bagi penggemar combat sports, desain antarmuka

pengguna (UI) memegang peranan penting dalam menciptakan interaksi yang

mudah, nyaman, dan menyenangkan. Proses desain UI mencakup riset

pengguna, pembuatan wireframe dan prototipe, serta evaluasi iteratif yang mengacu pada prinsip-prinsip seperti konsistensi, efisiensi, kejelasan, dan keterlibatan emosional. Elemen-elemen visual dan fungsional dalam UI seperti warna, tipografi, layout, ikon, hierarki visual, navigasi, hingga tombol, harus dirancang secara strategis agar saling mendukung dalam membentuk pengalaman pengguna yang intuitif, efektif, dan menarik. Prinsip desain seperti 8 Golden Rules dari Ben Shneiderman menjadi acuan penting dalam memastikan antarmuka yang ramah pengguna, dengan menekankan aspek seperti konsistensi desain, kontrol pengguna, pemberian umpan balik, serta dukungan terhadap kesalahan dan bantuan, yang secara keseluruhan bertujuan untuk menghadirkan pengalaman digital yang optimal bagi penggemar combat sports.

2.6 Kerangka Berpikir BAB III METODOLOGI DESAIN

3.1 Sistematis 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

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

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. Seusai 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. 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 Pembanding 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 pembanding dalam merancang aplikasi BYON COMBAT PRO yang lebih spesifik ditujukan untuk penggemar olahraga bela diri seperti tinju dan kickboxing.

1. 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. Melalui aplikasi ini, pengguna dapat menikmati berbagai fitur utama seperti skor pertandingan langsung, berita terkini, highlight video, analisis dari jurnalis dan analis 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. 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 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 penggunanya. 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 penggunaanya. 3.5.2 Hasil Analisis Aplikasi Pembandingan 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 Pembandingan 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

REPORT #27533771

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. WarnaMerah 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 #EFEFEE 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, Arial, Roboto. Jenis font yang digunakan adalah Sans Serif. Font Headline, Helvetica Neue. Font teks utama, Arial. Jenis font yang digunakan adalah Sans Serif. Font Headline, NBA League Gothic (headline). Font teks utama, Roboto, Arial. 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 dijamin 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 disebarluaskan 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.

8 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. Redundancy 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 menasar 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

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.

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.

4.4.3 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.

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. 4.4 **5** 6 Wireframe Wireframe adalah kerangka awal tampilan aplikasi yang menunjukkan struktur dan alur navigasi secara sederhana, tanpa detail visual, untuk mempermudah perencanaan pengalaman pengguna. 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. 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 Pallette 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.

4.4.10Font

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. **33** Hal ini menjadikannya pilihan ideal untuk aplikasi mobile yang mengutamakan kejelasan informasi dan tampilan antarmuka yang efisien.

4.4.11Logo

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.

4.4.12Grid 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.

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.

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. 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.

4.5 High Fidelity 4.5.1 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 11 25 2 Sign In & Sign Up 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. 11 39 Pada tahap ini, pengguna diminta untuk mengisi informasi dasar seperti nama pengguna,

email, dan kata sandi. Terdapat opsi unggah foto profil dan persetujuan

terhadap syarat serta kebijakan privasi sebelum dapat menekan tombol Membuat Akun. 14

44 Pengguna juga dapat kembali ke halaman login jika sudah memiliki akun. 4.5.3

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

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

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

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 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 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 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 Halaman Profil pada aplikasi BYON COMBAT PRO menyajikan informasi akun pengguna secara lengkap dan terstruktur.

REPORT #27533771

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 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. BAB V PENUTUP 5.1 Kesimpulan Perancangan antarmuka aplikasi BYON COMBAT PRO dilakukan sebagai solusi atas kebutuhan penggemar combat sports di Indonesia

yang belum terpenuhi secara optimal oleh platform digital yang ada. Aplikasi ini dirancang dengan fokus pada dua cabang utama olahraga bela diri, yaitu tinju dan kickboxing, serta mengusung pendekatan berbasis User Interface (UI) dan User Experience (UX) yang intuitif, personal, dan mudah digunakan. Melalui serangkaian tahapan desain yang melibatkan riset pengguna, pembuatan persona, user flow, wireframe, hingga prototyping, aplikasi ini berhasil memvisualisasikan sebuah platform yang mampu mengakomodasi kebutuhan utama penggemar seperti akses informasi pertandingan, pemesanan tiket offline, live streaming pay-per-view, hingga fitur komunitas untuk memperkuat interaksi antar pengguna. Dari hasil uji coba prototipe, pengguna merasa terbantu dengan tampilan visual yang jelas, navigasi yang mudah dipahami, dan kemudahan dalam melakukan aktivitas seperti membeli tiket atau mengakses informasi pertandingan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan desain yang digunakan telah berhasil menciptakan pengalaman digital yang memuaskan dan mendukung tujuan aplikasi sebagai media utama untuk penggemar combat sports. Selain itu, integrasi strategi media pendukung seperti standing banner, poster, videotron, baju, lanyard, dan goodie bag juga menjadi bagian penting dalam memperluas jangkauan audiens dan membangun citra merek BYON COMBAT PRO secara visual dan langsung di lapangan. Secara keseluruhan, proyek perancangan ini menunjukkan potensi besar pengembangan aplikasi yang fokus pada segmen komunitas olahraga spesifik dan mampu menjembatani kebutuhan antara pengguna, penyelenggara acara, dan atlet dalam satu platform terpadu.

5.2 Saran Untuk pengembangan

selanjutnya, aplikasi BYON COMBAT PRO dapat menambahkan fitur notifikasi personal yang lebih canggih, seperti pengingat jadwal pertandingan berdasarkan atlet favorit atau jenis pertarungan tertentu. Selain itu, fitur komunitas dapat dikembangkan lebih jauh dengan menghadirkan ruang diskusi yang lebih interaktif dan moderasi konten agar tetap kondusif. Disarankan juga untuk menambahkan fitur pemesanan merchandise resmi langsung melalui aplikasi sebagai bentuk loyalitas pengguna dan dukungan

REPORT #27533771

terhadap atlet. Kolaborasi dengan event organizer dan komunitas bela diri lokal juga dapat memperkuat posisi aplikasi sebagai platform utama dalam dunia combat sports di Indonesia. Evaluasi berkala terhadap UI/UX berdasarkan feedback pengguna juga penting agar aplikasi tetap relevan dan nyaman digunakan di masa depan.



REPORT #27533771

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	0.71% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/8964/9/BAB%20II.pdf	● ●
INTERNET SOURCE		
2.	0.57% www.binar.co.id https://www.binar.co.id/blog/8-golden-rules-interface-design	● ●
INTERNET SOURCE		
3.	0.43% dibimbing.id https://dibimbing.id/blog/detail/panduan-lengkap-cara-membuat-user-persona...	●
INTERNET SOURCE		
4.	0.42% dibimbing.id https://dibimbing.id/blog/detail/prinsip-pengertian-dan-jenis-layout-design	●
INTERNET SOURCE		
5.	0.34% www.creativeans.com https://www.creativeans.com/resources/ui-ux-design-pengertian-prinsip-dan-te...	●
INTERNET SOURCE		
6.	0.29% www.orami.co.id https://www.orami.co.id/magazine/campuran-warna	●
INTERNET SOURCE		
7.	0.28% eprints.ums.ac.id https://eprints.ums.ac.id/30442/4/BAB_I.pdf	●
INTERNET SOURCE		
8.	0.28% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/8964/11/BAB%20IV.pdf	●
INTERNET SOURCE		
9.	0.23% blog.myskill.id https://blog.myskill.id/istilah-dan-tutorial/memahami-button-dalam-ui-ux-desig..	●



REPORT #27533771

INTERNET SOURCE		
10.	0.22% www.unixcustom.com	●
	https://www.unixcustom.com/2023/09/memilih-dan-menggunakan-palet-warna..	
INTERNET SOURCE		
11.	0.22% ejurnal.lkpkaryaprima.id	●
	https://ejurnal.lkpkaryaprima.id/index.php/juktisi/article/download/76/73/357	
INTERNET SOURCE		
12.	0.19% www.liputan6.com	●
	https://www.liputan6.com/hot/read/5379774/warna-sekunder-adalah-campura...	
INTERNET SOURCE		
13.	0.19% www.froyonion.com	●
	https://www.froyonion.com/news/design/coba-5-prinsip-hierarki-visual-ini-agar...	
INTERNET SOURCE		
14.	0.19% rama.unimal.ac.id	●
	https://rama.unimal.ac.id/id/eprint/310/1/BagasAuliaAlfasyam_190180087_Dist...	
INTERNET SOURCE		
15.	0.18% mediaindonesia.com	●
	https://mediaindonesia.com/humaniora/779927/palet-warna-canva-tips-mudah..	
INTERNET SOURCE		
16.	0.17% journal.artei.or.id	●
	https://journal.artei.or.id/index.php/Merkurius/article/download/604/870/3257	
INTERNET SOURCE		
17.	0.15% dibimbing.id	●
	https://dibimbing.id/blog/detail/tipografi-definisi-peran-elemen-dan-jenisnya	
INTERNET SOURCE		
18.	0.15% repository.upi.edu	●
	http://repository.upi.edu/103248/2/S_MULTI_1904385_Chapter1.pdf	
INTERNET SOURCE		
19.	0.15% dibimbing.id	●
	https://dibimbing.id/blog/detail/tahapan-desain-thinking-dan-aplikasinya-dalam..	
INTERNET SOURCE		
20.	0.15% richestsoft.com	●
	https://richestsoft.com/id/blog/native-app-vs-web-app/	



REPORT #27533771

INTERNET SOURCE		
21.	0.14% www.apridesain.id https://www.apridesain.id/blog/apa-itu-tipografi/	●
INTERNET SOURCE		
22.	0.13% www.qubisa.com https://www.qubisa.com/microlearning/hirarki-dan-alignment-dalam-prinsip-da..	●
INTERNET SOURCE		
23.	0.13% svrg.id https://svrg.id/blogs/the-journey/apa-beda-mma-dengan-tinju-ini-penjasanny...	●
INTERNET SOURCE		
24.	0.13% sis.binus.ac.id https://sis.binus.ac.id/2019/06/21/human-centered-design-dan-perbedaan-deng..	●
INTERNET SOURCE		
25.	0.13% www.meatmenstore.com https://www.meatmenstore.com/	●
INTERNET SOURCE		
26.	0.12% www.qubisa.com https://www.qubisa.com/article/membuat-interface-yang-intuitif-dalam-uxui-d...	●
INTERNET SOURCE		
27.	0.12% scholar.unand.ac.id http://scholar.unand.ac.id/4513/1/BAB%20I%20upload.pdf	●
INTERNET SOURCE		
28.	0.12% kasirpintar.co.id https://kasirpintar.co.id/solusi/detail/aisas-sebagai-konsep-marketing-di-era-di...	●
INTERNET SOURCE		
29.	0.12% clickup.com https://clickup.com/id/blog/108135/proses-desain	●
INTERNET SOURCE		
30.	0.12% www.froyonion.com https://www.froyonion.com/news/design/psikologi-warna-yang-wajib-diketahu...	●
INTERNET SOURCE		
31.	0.11% www.liputan6.com https://www.liputan6.com/feeds/read/5848060/fungsi-font-size-dalam-desain-d...	●



REPORT #27533771

INTERNET SOURCE		
32.	0.11% repository.bakrie.ac.id https://repository.bakrie.ac.id/7760/1/Design%20Thinking-%20Menyelesaikan%...	●
INTERNET SOURCE		
33.	0.11% mhsm.net https://mhsm.net/	●
INTERNET SOURCE		
34.	0.1% azuralabs.id https://azuralabs.id/blog-programming/psychology-of-color-pengaruh-warna-d...	●
INTERNET SOURCE		
35.	0.1% journal.unnes.ac.id https://journal.unnes.ac.id/sju/jssf/article/view/78974	●
INTERNET SOURCE		
36.	0.1% repository.mediapenerbitindonesia.com http://repository.mediapenerbitindonesia.com/404/1/T%2043%20-%20Naskah%..	●
INTERNET SOURCE		
37.	0.09% startupcampus.id https://startupcampus.id/blog/psikologi-warna-dalam-desain-interface/	●
INTERNET SOURCE		
38.	0.09% medium.com https://medium.com/@rhalidazia21/mengenal-mengenai-user-interface-dan-us...	●
INTERNET SOURCE		
39.	0.09% www.nescio.info https://www.nescio.info/	●
INTERNET SOURCE		
40.	0.08% biztechacademy.id https://biztechacademy.id/menguasai-fundamental-desain-produk-panduan-pe...	●
INTERNET SOURCE		
41.	0.07% journal.unnes.ac.id https://journal.unnes.ac.id/sju/jssf/article/view/78974/26933	●
INTERNET SOURCE		
42.	0.06% myedusolve.com https://myedusolve.com/blog/peran-penting-tipografi-dalam-desain-grafis	●



REPORT #27533771

INTERNET SOURCE

43. **0.06%** siat.ung.ac.id 

<https://siat.ung.ac.id/files/wisuda/2017-1-1-87202-451413029-bab1-0308201707...>

INTERNET SOURCE

44. **0.06%** navigasi.co.id 

<https://navigasi.co.id/detail/333100/cara-praktis-pesan-tiket-di-kai-access>

INTERNET SOURCE

45. **0.05%** buildwithangga.com 

<https://buildwithangga.com/tips/penggunaan-tipografi-yang-efektif-pada-desai...>

INTERNET SOURCE

46. **0.04%** toekangdigital.com 

<https://toekangdigital.com/warna-tipografi-user-experience-ux/>