

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. 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. Fadhlurrahman & Wicaksono, 2023. 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 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.

- 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:

- 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 kunci. Judo mengutamakan penggunaan keseimbangan dan momentum lawan untuk melemparkan mereka ke tanah atau menahan mereka dalam posisi kunci.

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.

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.

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. 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. 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).

2.3.2 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. 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. 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.

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).

2.3.3 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. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mendapatkan wawasan tentang masalah yang dihadapi oleh pengguna dan kebutuhan mereka.

2. Define

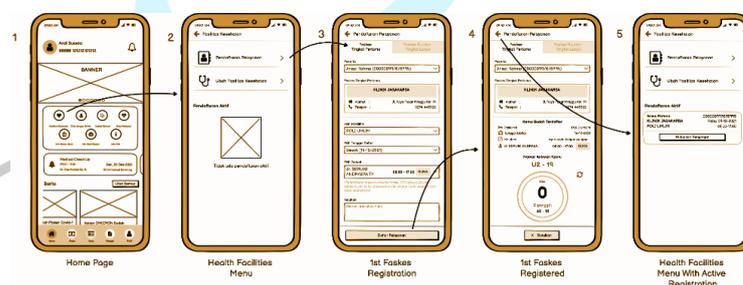
Mengidentifikasi masalah utama yang perlu diselesaikan, berdasarkan temuan dari tahap empati. Pada tahap ini, desainer membuat persona pengguna dan menyusun masalah dalam bentuk yang jelas untuk memandu pengembangan aplikasi.

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.

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. 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. Pendekatan ini dimulai dengan memahami pengguna yang akan memakai aplikasi, kemudian menciptakan solusi yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan mereka. 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. 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).

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).

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 Penerapan Warna Dalam Perancangan Antarmuka Pengguna

Warna adalah komponen desain yang dapat dipadukan dengan unsur lainnya. Penggunaan warna dapat mengatur suasana, menyampaikan pesan tertentu, atau menarik perhatian pada bagian-bagian spesifik dalam tata letak desain.

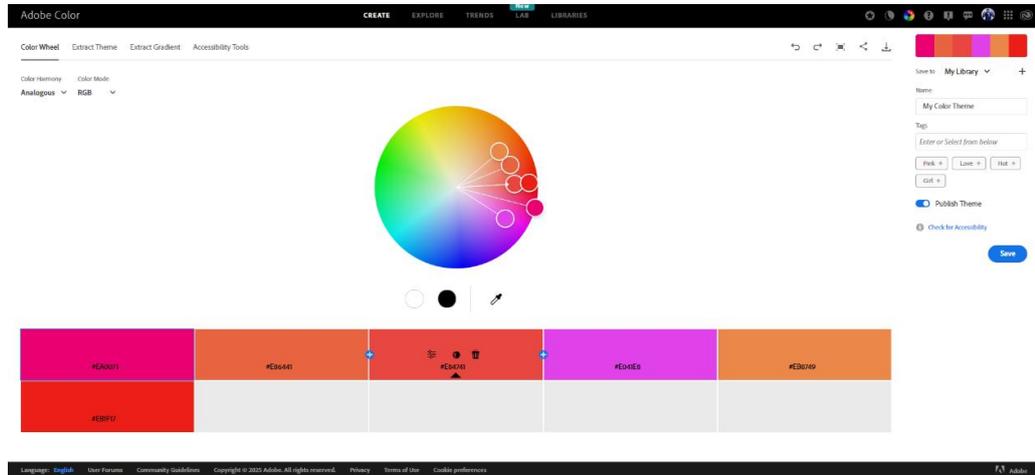
1. Palet warna umum

- *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. Misalnya, campuran merah dan biru menghasilkan ungu, biru dan kuning menghasilkan hijau, serta merah dan kuning menghasilkan oranye.
- *Tertiary Colors* : Diperoleh dari campuran satu warna primer dengan satu warna sekunder. Contohnya, campuran

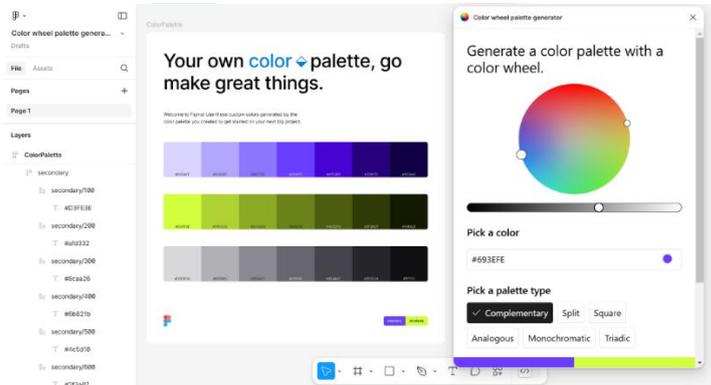
merah dan oranye menghasilkan merah-oranye, biru dan hijau menghasilkan biru-hijau, dan seterusnya.

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. 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 complimentary menggunakan satu warna utama dan dua warna samping komplementernya, memberikan kontras kuat dengan keseimbangan lembut.



Gambar 2. 2 Website Adobe Color



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. 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. 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. 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 estetik, 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.

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).

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).

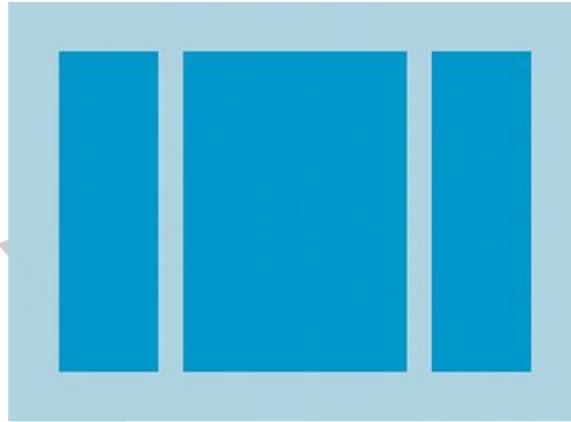


Gambar 2. 4 Contoh Relative Layout

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).



Gambar 2. 5 Contoh Lienar Layout

2.4.2.1 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:

a. *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.

b. *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

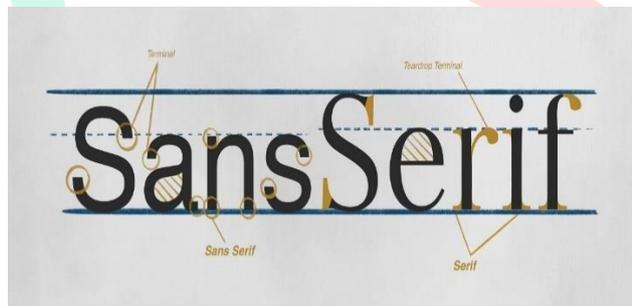
Serif adalah garis dekoratif kecil pada huruf yang berasal dari tradisi ukiran batu di Roma Kuno. Font serif sering digunakan pada materi cetak seperti buku dan surat kabar karena meningkatkan keterbacaan teks panjang. Selain itu, font ini cocok untuk judul di situs web atau kartu nama, di mana kesan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

Serif

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, estetik, dan fungsional. Tipografi yang baik tidak hanya memperhatikan keterbacaan, tetapi juga menyampaikan pesan dan menciptakan pengalaman pengguna yang menyenangkan. Beberapa prinsip tipografi meliputi:

1. *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.

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.

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. 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).

2.4.4 Navigasi

Navigasi UX adalah elemen desain yang membantu pengguna menavigasi antarmuka produk secara intuitif untuk mencapai tujuan mereka. 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. 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 penting 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.

Tombol 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. 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.

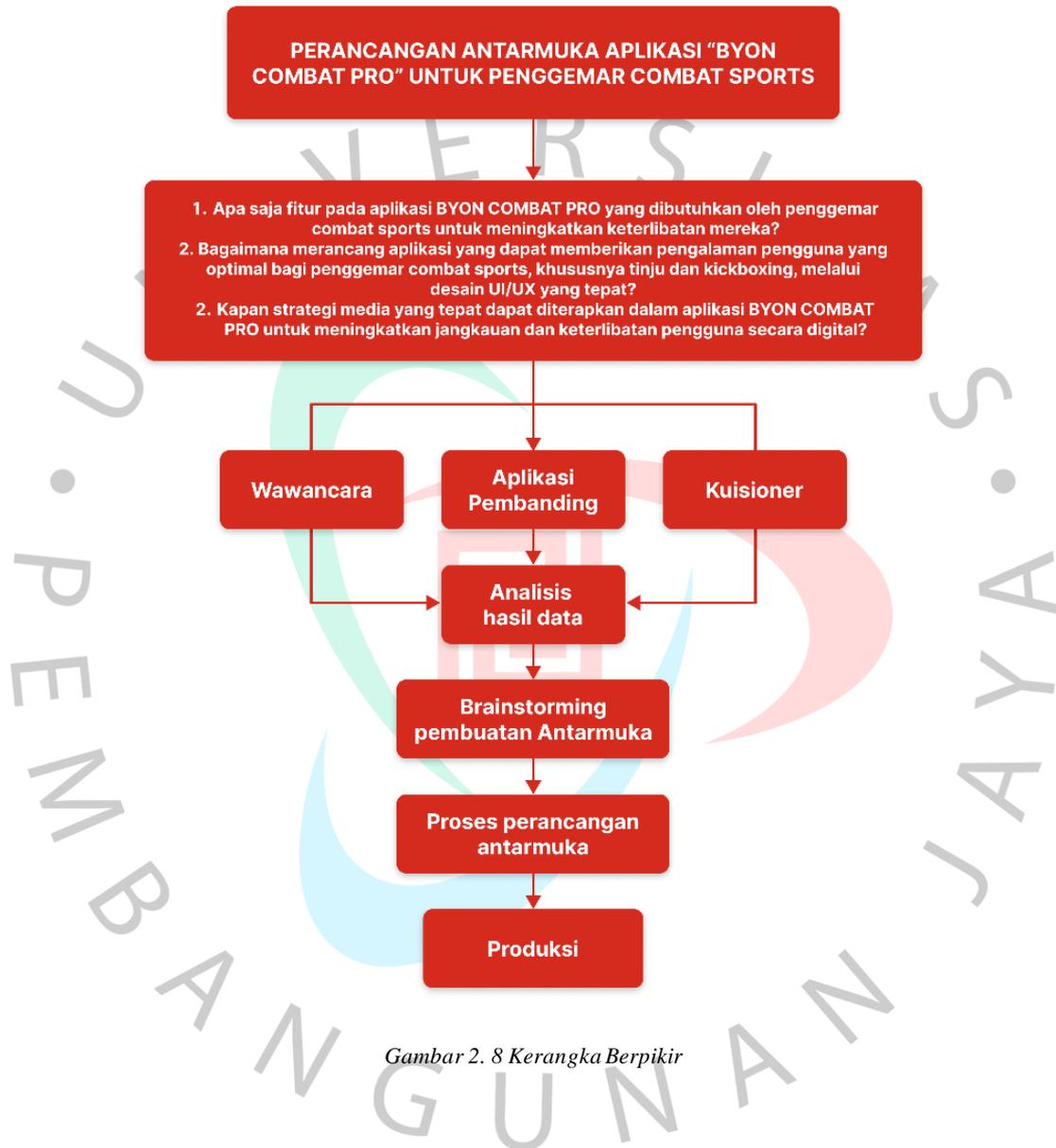
Ikon dalam desain antarmuka pengguna (UI) merujuk pada elemen visual berbentuk simbol atau gambar yang dirancang untuk merepresentasikan fungsi, objek, atau tindakan tertentu. Pemahaman tentang ikon mencakup bagaimana elemen ini digunakan untuk menyampaikan informasi secara visual, mempermudah pengguna 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



Gambar 2. 8 Kerangka Berpikir