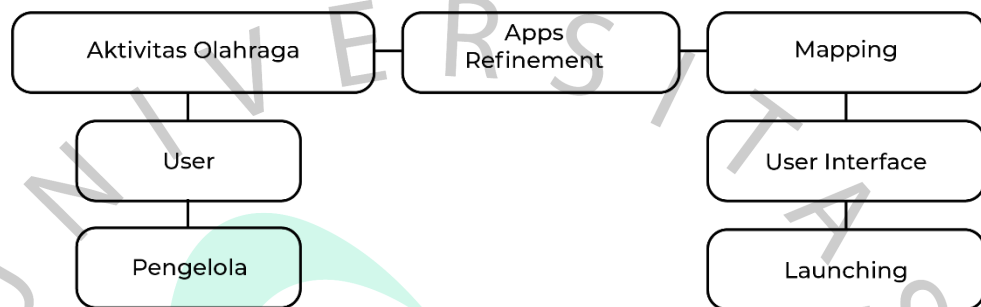


BAB III METODOLOGI DESAIN

3.1 Sistematika Perancangan



Gambar 3. 1 Sistematika Perancangan

3.2 Metode Pencarian Data

Sistem pendekatan pada penelitian kali ini akan menggunakan metode kualitatif, yang diantara lain seperti studi literatur, wawancara, dan juga observasi.

3.2.1 Studi Literatur

Studi literatur merupakan pengumpulan data yang berdasarkan dari landasan teori para ahli dan dari beberapa hasil penelitian. Literatur dapat diperoleh melalui buku, jurnal, *website*, dan artikel yang ada dengan tujuan agar penulis mempunyai landasan-landasan teori yang benar.

3.2.2 Wawancara

Wawancara dilakukan pada pengelola dan pengguna lapangan yang terletak di daerah Bintaro, pada hari Rabu, 23 Februari 2022. Lapangan Mazarina Futsal sebagai tempat sewa lapangan futsal yang terletak di Jl. Palem Indah No.44, Sawah Baru, Kec. Ciputat, Kota Tangerang Selatan. Lalu lapangan Merpati Jaya sebagai tempat sewa lapangan bulu tangkis yang terletak di Jl. Merpati Raya No.53, 3, Sawah Lama, Kec. Ciputat, Kota

Tangerang Selatan. Adapun subjek wawancara yang dipilih pada penelitian ini adalah dua pengelola lapangan olahraga dan dua pengguna lapangan. Alasan penulis mengambil subjek ini karena sesuai dengan yang dibutuhkan pada penelitian yaitu ingin mengetahui tentang penyewaan lapangan olahraga dan berolahraga ketika masa Covid-19 seperti saat ini.

Metode kualitatif adalah metode yang dipilih dalam penelitian ini dalam bentuk wawancara. Berikut responden yang akan diwawancarai adalah Ibu Ida sebagai pengelola lapangan Mazarina Futsal, Febru Taufik sebagai pengguna lapangan Mazarina Futsal, Pak Arif sebagai pengelola lapangan bulu tangkis Merpati Jaya dan Farid Abdul sebagai pengguna lapangan bulu tangkis Merpati Jaya.

Adapun penelitian yang dilakukan kepada seorang desain *User Interface* melalui Zoom Meeting pada hari Sabtu, 5 Maret 2022 berupa wawancara dengan beberapa pertanyaan yang akan diajukan kepada responden Elhar Fernanda, pertanyaan yang akan diajukan mengenai bagaimana mendesain suatu *user interface* dengan baik dan dapat mudah digunakan oleh pengguna. Metode kualitatif yang digunakan dalam pengumpulan data yakni menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan, selain menggunakan metode wawancara dalam pengumpulan data, penulis juga menggunakan penunjang lainnya yaitu menggunakan referensi deskripsi dari buku, dokumen, ataupun jurnal.

3.2.3 Observasi

Observasi yang dilakukan penulis pada lapangan olahraga tersebut adalah untuk mengetahui terkait kondisi lapangan dan berbagai macam informasi pada lapangan tersebut. Untuk lapangan Mazarina Futsal terdapat 2 lapangan yang disediakan, sedangkan di lapangan bulu tangkis Merpati Jaya tersedia 3 lapangan yang siap untuk disewakan. Pada kedua lapangan olahraga memiliki waktu keramaian yang sama yaitu pada akhir pekan. Untuk usia pengguna yang bermain di kedua lapangan tersebut dari remaja hingga dewasa. Terdapat juga fasilitas pada lapangan, seperti kamar mandi,

mushola, kantin kecil yang menyediakan minuman berenergi, dan makanan ringan, juga fasilitas peralatan olahraga seperti sepatu, bola, dan juga raket bulu tangkis.

Pada kali ini penulis melakukan studi banding dengan aplikasi yang sudah lebih dulu ada, seperti Laparaga dan Gosport untuk mengidentifikasi perbandingan atau persamaan suatu tampilan dan fitur, sebagai acuan pada dalam perancangan *user interface*.

3.3 Paparan Data

3.3.1 Wawancara dengan Pelaku Olahraga Futsal

Pada penelitian ini penulis tidak hanya mewawancarai Ibu Ida sebagai pengelola lapangan Mazarina Futsal, melainkan juga mewawancarai salah satu pengguna lapangan Mazarina Futsal yaitu Febru Taufik. Penulis akan mengajukan beberapa pertanyaan kepada Febru sebagai pengguna lapangan Mazarina Futsal dan sebagai pelaku olahraga untuk mengetahui lebih dalam terkait informasi apa saja yang dibutuhkan dan menjadi pertimbangan bagi para pelaku olahraga ketika masa pandemi berlangsung. Penulis mewawancarai Febru secara langsung pada hari yang sama dengan wawancara bersama Ibu Ida yaitu pada hari Rabu, 23 Februari 2022. Pertanyaan yang akan diajukan antara lain apakah ada kesulitan dalam mencari lapangan di masa pandemi, seperti apa tolak ukur kenyamanan suatu lapangan olahraga, apakah sulit mencari teman olahraga di saat pandemi seperti sekarang, adakah pertimbangan untuk para pelaku olahraga terkait biaya dan jarak ketika mencari tempat olahraga, seperti apa kriteria yang diinginkan pelaku olahraga, seberapa sering para pelaku olahraga bermain di lapangan dan apakah aplikasi pencari teman dan tempat olahraga dibutuhkan sekarang ini.

Wawancara yang dilakukan penulis, Febru menyatakan bahwa mencari lapangan olahraga futsal tidak terlalu sulit jika berada di Tangerang Selatan, karena kebanyakan lapangan futsal masih buka dan tidak menutup fasilitas yang ada, namun pengunjung tetap harus menerapkan protokol

kesehatan secara individu, Febru sendiri dapat bermain futsal di lapangan sebanyak 1-2 kali dalam 1 bulan. Menurut Febru, lapangan akan memiliki tingkat kenyamanan yang baik apabila lapangan tersebut terawat, para petugas yang mengurus lapangan tersebut ramah dan memiliki fasilitas umum seperti toilet, kamar ganti dan area duduk yang bersih. Adanya pandemi ini menjadi kesulitan bagi Febru dalam mencari teman untuk berolahraga, karena masyarakat memiliki tingkat kekhawatiran yang tinggi untuk melakukan kegiatan di luar rumah, terlebih apabila harus berkerumun di tempat umum. Pertimbangan mengenai jarak dan biaya, Febru menyampaikan apabila harga sewa lapangan yang ditentukan sesuai dengan fasilitas yang didapatkan, maka jarak tidak menjadi masalah. Febru juga tidak memiliki kriteria khusus yang harus dimiliki, namun alangkah lebih baik jika pemain mengerti dasar-dasar permainan futsal. Selama masa pandemi yang membuat kegiatan kita sangat terbatas, adanya aplikasi pencari teman olahraga dan tempat olahraga dianggap menarik oleh Febru, karena memudahkan para pelaku olahraga untuk beraktivitas dalam mencari teman olahraga.

3.3.2 Wawancara dengan Pelaku Olahraga Bulu Tangkis

Setelah melakukan wawancara dengan pengelola lapangan bulu tangkis Merpati Jaya, penulis juga mewawancarai pengguna lapangan tersebut pada hari yang sama saat wawancara pengelola lapangan yaitu hari Rabu, 23 Februari 2022. Penulis mendapati Farid Abdul sebagai salah satu pengguna lapangan Merpati Jaya yang dapat diwawancarai, penulis mengajukan beberapa pertanyaan yang dibutuhkan pada penelitian ini seperti apakah para pelaku olahraga merasa kesulitan dalam mencari lapangan selama masa pandemi, apa yang menjadi tolak ukur pada suatu GOR atau lapangan, adakah kesulitan dalam mencari teman untuk berolahraga selama pandemi Covid-19, adakah pertimbangan terkait jarak dan biaya dalam mencari lapangan olahraga, apakah diperlukan aplikasi pencari teman dan tempat olahraga pada saat ini dan lain sebagainya.

Menurut Farid sebagai pengguna lapangan Merpati Jaya dan sebagai pelaku olahraga, selama pandemi Covid-19 sangat banyak lapangan yang tutup sehingga orang-orang yang ingin berolahraga merasa kesulitan dalam mencari lapangan, sekalipun ada lapangan yang buka, namun lapangan tersebut belum menerapkan protokol kesehatan sehingga para pengguna memiliki rasa khawatir dan takut untuk menyewa lapangan tersebut. Farid mengaku bermain badminton sebanyak 1 – 2 kali dalam seminggu dan untuk berolahraga maka Farid harus mencari teman, namun ternyata ada kesulitan dalam mencari teman olahraga yang disebabkan tidak semua teman yang dikenal memiliki waktu berolahraga yang sama karena masing-masing memiliki kesibukan. Menurut Farid, tolak ukur kenyamanan pada lapangan olahraga dapat dilihat dari seberapa bersih GOR bulu tangkis tersebut serta disediakannya fasilitas seperti ruang ganti, toilet dan area duduk atau area tunggu di sekitar lapangan, lalu lapangan yang tidak licin juga menjadi salah satu tolak ukur kenyamanan sebuah lapangan. Untuk pertimbangan jarak dan biaya lapangan, Farid memberi tanggapan bahwa akan lebih baik jika jarak lapangan tersebut dengan tempat tinggalnya tidak terlalu jauh seperti sekitar 5 km, dan biasa sewa lapangan dapat disesuaikan dengan fasilitas-fasilitas yang ada pada lapangan tersebut.

Pada masa pandemi Covid-19 seperti saat ini, Farid sebagai pelaku olahraga memberi pendapat bahwa perlu adanya aplikasi pencari teman olahraga serta tempat olahraga, mengingat banyak pelaku olahraga bulu tangkis yang ingin berolahraga namun tidak memiliki *partner* sehingga rasa ingin berolahraga tersebut tidak dapat tersalurkan. Adapun kriteria pemain yang Farid inginkan seperti, pemain yang memiliki pengetahuan dasar dan aturan terkait permainan bulu tangkis sehingga olahraga akan lebih menarik dan tidak membosankan. Maka dari itu penting juga aplikasi untuk mencari teman dan tempat olahraga, karena pandemi menjadikan banyak tempat olahraga atau GOR ditutup sehingga para pelaku olahraga kesulitan, apabila ada aplikasi yang dapat mencari teman dan tempat lapangan olahraga makan

akan sangat bermanfaat dan memudahkan para pelaku olahraga terutama olahraga bulu tangkis.

3.3.3 Tahapan Olahraga Berkelompok

Adapun tahapan-tahapan aktivitas ketika mencari tempat olahraga seperti bulu tangkis dan futsal secara langsung yaitu, perlu mengetahui informasi mengenai lapangan olahraga yang akan disewa, jika memiliki nomor kontak pengelola lapangan maka bisa langsung menghubungi dan menanyakan terkait kesediaan lapangan, namun jika tidak memiliki nomor pengelola lapangan maka harus mencari lapangan terlebih dahulu dan mendatanginya untuk menanyakan terkait jadwal yang masih kosong agar dapat menyesuaikan terhadap pengguna. Setelah mendapatkan jadwal yang sesuai, pengguna diharuskan membayar uang muka sebesar 30-50 persen dari harga yang sudah ditentukan oleh pihak lapangan agar bisa memesan jadwal yang sudah disepakati, ketika sudah memiliki jadwal bermain maka akan ditulis nama, waktu dan hari yang dipilih pada papan yang ada di lapangan. Setelah selesai memesan tempat, pengguna datang kembali sesuai jadwal dan langsung dapat menggunakan lapangan tersebut sesuai jam yang sudah ditentukan, dan terakhir kita dapat membayar sisa pelunasan.

Dari penjelasan yang telah dipaparkan terkait tahapan dari aktivitas mencari tempat olahraga, bahwa mencari tempat olahraga secara langsung membutuhkan banyak waktu dan usaha untuk mendapatkan tempat tersebut. Maka dari itu terdapat beberapa kendala atau hambatan yang dialami seorang pengguna ketika ingin mencari dan menyewa tempat olahraga secara langsung. Pertama kendala dalam hal transportasi, bagi pengguna yang tidak memiliki kendaraan pribadi maka akan merasa kesulitan jika harus mencari secara langsung lokasi tempat olahraga yang sebelumnya tidak diketahui pengguna. Lalu kendala yang kedua yaitu nomor kontak pengelola, walaupun beberapa pengguna memiliki nomor kontak pengelola lapangan, namun nomor tersebut tidak terhubung pada aplikasi Whatsapp melainkan harus telepon pulsa atau melalui sms, nomor pengelola juga

terkadang sulit untuk dihubungi sehingga pengguna tetap harus mengunjungi lapangan secara langsung. Ketiga adanya hambatan dari segi penjadwalan, yaitu ketika perlu menjadwalkan ulang atau mengubah jadwal karena suatu alasan, pengguna harus datang langsung ke lapangan olahraga dan mengubah jadwal sesuai yang diinginkan, dengan konsekuensi uang muka yang telah dibayarkan tidak dapat dikembalikan, namun aturan ini sesuai tempat olahraga tertentu. Keempat yaitu kendala pada masalah pembayaran, minimnya informasi terkait sistem pembayaran yang ditetapkan oleh lapangan tersebut membuat para pengguna tidak mengikuti sistem pembayaran yang sesuai, sebagai contoh tempat olahraga yang hanya menerima pembayaran tunai namun ada pengguna yang hanya bisa membayar dengan non tunai.

Bagi pengguna, informasi akan dianggap sangat penting sebelum menyewa sebuah tempat olahraga. Aplikasi penyewaan tempat olahraga akan memudahkan para pengguna mendapatkan informasi terkait lapangan yang ingin digunakan seperti fasilitas yang ada pada lapangan tersebut, lokasi lapangan, harga sewa per jam, sistem pembayaran dan lain-lain sehingga pengguna dapat memilih lapangan sesuai spesifikasi yang diinginkan. Aplikasi penyewaan tempat olahraga juga akan memberi informasi apabila sebuah lapangan menyediakan *membership* untuk pengguna, dan fasilitas apa saja yang didapatkan apabila menjadi *membership* dari salah satu tempat lapangan olahraga.

3.3.4 Wawancara dengan Pengelola Tempat Olahraga Futsal

Wawancara dilakukan dengan salah satu pengelola lapangan Mazarina Futsal yang berada di daerah Bintaro lebih tepatnya terletak di Jl. Palem Indah No.44, Sawah Baru, Kec. Ciputat, Kota Tangerang Selatan. wawancara dilaksanakan pada hari Rabu, 23 Februari 2022 secara langsung bersama Ibu Ida di tempat lapangan Mazarina Futsal tersebut. Untuk mengumpulkan informasi, penulis melakukan wawancara terkait situasi yang ada pada lapangan Mazarina Futsal, seperti waktu ramainya lapangan,

rata-rata usia yang bermain, durasi yang dibutuhkan bermain, harga sewa lapangan hingga kendala yang ada ketika pandemi Covid-19.

Menurut pernyataan Ibu Ida, lapangan memiliki hari-hari tertentu yang ramai digunakan oleh para penyewa, yaitu pada hari Jumat, Sabtu, dan Minggu atau akhir pekan. Penyewa yang bermain pada lapangan tersebut rata-rata usia 20 tahun atau remaja dan waktu yang dibutuhkan untuk bermain futsal minimal 1 jam dengan harga sewa per jam yaitu Rp.130.000,-. Ibu Ida juga menjelaskan bahwa pada lapangan Mazarina Futsal disediakan sebuah *membership* untuk penyewa, yang mana *membership* ini memiliki keuntungan berupa penawaran harga sewa yang lebih terjangkau dari harga biasanya. Namun dengan adanya dampak dari pandemi Covid-19 membuat *membership* ini harus ditiadakan sementara. Pandemi Covid-19 sangat memberikan dampak kepada lapangan futsal Mazarina Futsal, yaitu penyewaan menjadi kurang diminati karena tingkat khawatir para penyewa pada keramaian, mengingat permainan futsal dilakukan secara berkelompok. Setelah pandemi Covid-19 pengelola lapangan saat ini mulai beradaptasi, maka penyewaan lapangan mulai membaik meskipun tidak sebaik sebelum adanya pandemi.

3.3.5 Wawancara dengan Pengelola Tempat Olahraga Bulu Tangkis

Penyewaan tempat olahraga bulu tangkis yang akan diwawancarai oleh penulis yaitu lapangan Merpati Jaya yang bertempat di Jl. Merpati Raya No.53, 3, Sawah Lama, Kec. Ciputat, Kota Tangerang Selatan. Penulis melakukan wawancara secara langsung pada hari Rabu, 23 Februari 2022 bersama Pak Arif sebagai pengelola lapangan Merpati Jaya tersebut. Adapun tujuan penulis dalam wawancara pada lapangan Merpati Jaya adalah untuk mengetahui kondisi serta situasi yang ada pada tempat tersebut dan sebagai bentuk informasi pada penelitian yang sedang dirancang oleh penulis.

Pengelola lapangan bulu tangkis Merpati Jaya yakni Pak Arif menerangkan bahwa ada hari di mana lapangan akan ramai oleh para

penyewa, yaitu akhir pekan Sabtu dan Minggu. Usia para penyewa di lapangan Merpati Jaya berkisar 20 tahun hingga 40 tahun atau dari remaja hingga dewasa, dan menurut informasi lebih banyak penyewa laki-laki dibanding perempuan. Para penyewa tidak hanya bermain secara individu melainkan ada penyewa yang bermain dari klub bulu tangkis, dan pemain individu lebih dominan dari pada penyewa yang bermain secara klub. Pada penjabarannya Pak Arif juga menyinggung terkait durasi yang dibutuhkan para penyewa untuk bermain bulu tangkis minimal 1 hingga 2 jam dengan harga sewa lapangan Rp.40.000,- per jamnya. Pada penyewaan lapangan bulu tangkis, Merpati Jaya juga menyediakan *membership* untuk para penyewa dengan keuntungan berupa tawaran harga yang relatif lebih terjangkau dari harga normal. Pak Arif menjelaskan situasi dan kondisi lapangan selama adanya pandemi Covid-19, yang ternyata sangat berdampak pada keramaian penyewaan lapangan bulu tangkis ketika pandemi berlangsung, penyewa secara otomatis lebih sepi disebabkan masyarakat khawatir akan virus yang sangat mudah tersebar. Namun ketika pandemi sudah mulai berkurang seperti saat ini, maka penyewaan lapangan mulai kembali stabil dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan, seperti para penyewa yang membawa *hand sanitizer*, menggunakan masker ketika datang ke lapangan, membawa peralatan bermain sendiri, dan lain-lain.

3.3.6 Wawancara dengan Desainer *User Interface*

Penulis melakukan wawancara kepada seorang desainer *user interface* yaitu Elhar Fernanda pada hari Sabtu, 5 Maret 2022 melalui Zoom Meeting. Adapun tujuan dari wawancara ini adalah untuk memenuhi informasi yang didapatkan sesuai dengan penelitian penulis. Pada tahap wawancara, penulis mengajukan beberapa pertanyaan yang telah disiapkan kepada Elhar sebagai desainer *user interface*, pertanyaan tersebut antara lain seperti manfaat, tujuan, mengapa perlu adanya *user interface*, apa yang perlu diperhatikan dalam pembuatan *user interface*, seperti apa *interface* yang bagus dan lain-lain. Menurut jawaban yang Elhar jabarkan, *user*

interface memiliki tujuan yaitu untuk membuat sebuah interaksi kepada para pengguna dengan sederhana dan efisien agar mencapai tujuan pengguna. Lalu Elhar juga menjelaskan bahwa *user interface* itu dibutuhkan, sebab pada tampilan memiliki tujuan utama yaitu agar pengguna dapat mengeksplorasi aplikasi yang telah dibuat.

Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan sebuah *user interface* menurut Elhar, antara lain yang pertama adalah desain harus jelas dan ringkas. Kedua, desain yang responsif akan membuat para pengguna dapat mengakses di berbagai perangkat seperti PC desktop dan perangkat *mobile* dengan baik. Ketiga, dapat membuat tampilan *user interface* dengan informasi yang sudah terstruktur, misalnya dapat dilakukan dengan memilih jenis dan warna tipografi. Keempat, konsistensi pada *user interface* dapat memudahkan para pengguna dalam memahami tampilan aplikasi tersebut. Kelima, menggunakan kombinasi warna yang sesuai agar terlihat jelas informasi yang ingin disampaikan. Lalu yang keenam, tampilan *user interface* akan dikatakan bagus apabila pengguna menggunakan aplikasi tersebut, tidak merasa bingung.

Pada wawancara ini, Elhar juga menyatakan bahwa ketika membuat desain *user interface* tidak secara asal buat melainkan ada tahapan-tahapan yang perlu diperhatikan, seperti melakukan riset dengan menggali informasi dan memerlukan data pengguna yang ditargetkan menjadi *user* dari aplikasi tersebut. Proses pembuatan *wireframe* yang akan digunakan dalam pengembangan fitur aplikasi terjadi pada tahap kedua. *Wireframe* juga dapat menunjukkan aliran informasi bagi pengguna untuk dapat menjalankan sistem dari suatu aplikasi. Tahap ketiga adalah desain visual, desain sangat penting karena faktor seperti warna, bentuk, tata letak, dan tipografi berdampak pada hasil, yang sering terlihat oleh pengguna. Langkah terakhir adalah desainer dan *developer*, harus berkolaborasi untuk mengimplementasikan fungsionalitas *user interface*. Setelah semua tahapan dilakukan, maka akan ada evaluasi untuk memperbaiki *user interface*

berdasarkan *feedback* dari tim, dan begitu seterusnya agar menghasilkan rancangan *user interface* yang sesuai.

Selain pentingnya memperhatikan tahapan pembuatan *user interface*, adapun teknis dalam pembuatan *user interface* yaitu pada umumnya, resolusi yang biasa digunakan *user interface* pada Android App memiliki ukuran 360 *pixels* x 800 *pixels*, sedangkan untuk IOS App memiliki ukuran 375 *pixels* x 667 *pixels*. Apabila resolusi tidak sesuai dengan ketentuan yang sudah ditetapkan, maka hasil *user interface* akan menjadi terpotong dan berantakan. Selanjutnya teknis pada ukuran tipografi, umumnya menggunakan *headline* yang berukuran 25 *pixels*, 24 *pixels*, 16 *pixels* dan *body text* berukuran 15 *pixels* - 12 *pixels*. Ketebalan tipografi juga sangat mempengaruhi *user interface*, misalnya *headline* yang menggunakan ukuran tebal seperti Bold, atau Semibold dan *body text* yang menggunakan ukuran Reguler, atau Medium. Pada pengaturan jarak antar huruf ada yang perlu diperhatikan yaitu, mengamati jarak tipografi yang akan dipakai terlebih dahulu, jika hasilnya terlihat bagus maka akan dibiarkan, namun apabila dilihat terlalu berdekatan maka akan diubah jarak antar hurufnya menjadi 0,3 *pixels* dan jika terlihat masih berdekatan jarak diubah menjadi 0,5 *pixels*. Elhar juga menjelaskan terkait sistem *grid*, menurut Elhar sistem *grid* akan membantu menyesuaikan elemen berdasarkan *column* dan baris yang diurutkan. Elhar menggunakan struktur berbasis *column* untuk menempatkan teks, gambar, dan Ikon. Elhar menggunakan standar *grid* 12 *column* karena lebih mudah untuk dipecah menjadi ukuran lain dengan 6, 4, 3, dan 2 *column*. Setelah membahas sistem *grid*, Elhar melanjutkan dengan pembahasan Ikon pada *user interface*, yang mana Ikon dibagi menjadi 2 yaitu Ikon dengan tujuan untuk diklik dan Ikon yang tujuan utamanya bukan untuk diklik, melainkan hanya untuk memperjelas informasi. Secara umum, Ikon yang dapat diklik memiliki ukuran 24 *pixels* agar jari kita nyaman saat mengklik Ikon tersebut pada perangkat *mobile*. Lalu untuk Ikon yang tujuan utamanya bukan untuk diklik memiliki ukuran lebih kecil yaitu 16 *pixels*, sebab Ikon ini hanya

untuk memperjelas informasi. Terakhir adalah pembahasan Figma untuk sebuah *user interface*. Elhar berpendapat bahwa selain dapat digunakan secara gratis, Figma juga dapat dijalankan menggunakan *website*, yang mana sangat berbeda dengan beberapa aplikasi lain yang mengharuskan *install* terlebih dahulu. Selain itu Figma juga dianggap cocok untuk seorang pemula, karena tampilan *interfacenya* yang dinilai minimalis sehingga membuat *user* yang menggunakan akan lebih mudah memahami setiap fitur yang diberikan. Namun meskipun gratis digunakan, figma hampir memiliki apapun yang dibutuhkan untuk membuat *user interface*, mulai dari *shape builder* hingga *prototype*. Terlebih lagi, Figma menggunakan penyimpanan di *Cloud* yang memudahkan dalam membuka *project* dimana saja dan kapan saja. Figma hanya cukup *login* menggunakan akun Google, dan setiap *project* yang disimpan akan ada di *cloud computing*.

Membicarakan *user interface* yang dinilai baik, adalah sederhana pada aplikasi tersebut tidak terdapat elemen-elemen yang tidak diperlukan, melainkan hanya terdapat elemen yang pasti dibutuhkan oleh pengguna. Selain itu hal penting terkait penentuan warna yang akan digunakan pada aplikasi. Apakah diharuskan melihat filosofi dari warna atau tidak, menurut Elhar jika pada konteks mengerjakan sebuah proyek maka dapat ditanyakan mengenai *color guideline* dari perusahaan tersebut, jika hanya untuk mengeksplorasi maka pemilihan warna dapat ditentukan secara bebas, bisa juga meniru warna-warna yang telah digunakan oleh sebuah aplikasi yang sudah ada atau melihat referensi *user interface* dari berbagai *website* seperti Pinterest, Dribbble, Unsplash, dan lain-lain.

3.3.7 Observasi Tempat Olahraga

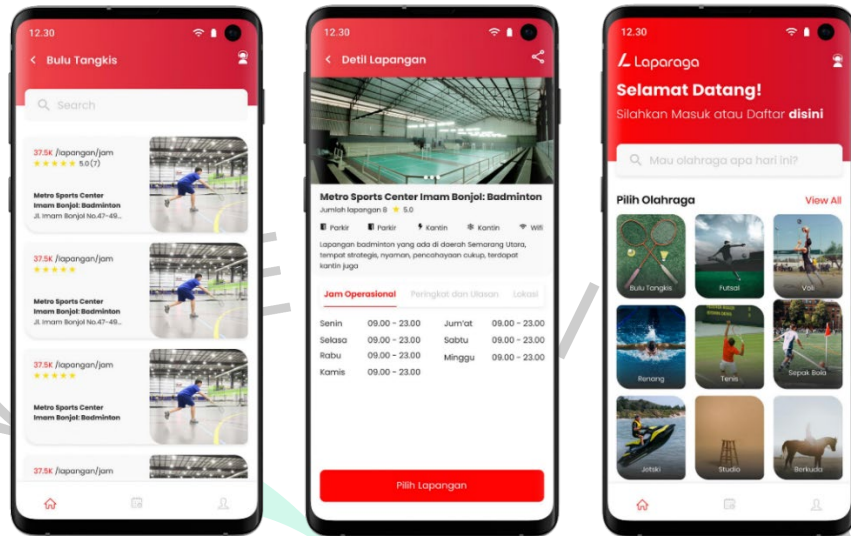
Pada penelitian kali ini, penulis akan melakukan observasi pada lapangan olahraga futsal dan GOR bulu tangkis dengan tujuan untuk mengetahui informasi serta kondisi yang ada pada tempat olahraga tersebut, penulis juga akan mewawancarai salah satu pengguna dan pengelola tempat olahraga agar informasi yang didapatkan lebih luas dan valid. Salah satu

lapangan yang dapat disewakan untuk bermain futsal yaitu lapangan Mazarina Futsal, yang mana pada tempat olahraga ini terdapat 2 lapangan yang disediakan untuk bermain futsal dengan harga sewa per jam yaitu Rp.130.000,-, Mazarina Futsal juga menyediakan *membership* untuk pengguna, *membership* ini memiliki keuntungan berupa potongan harga sewa yang lebih terjangkau dari harga biasanya tetapi dengan adanya pandemi Covid-19 membuat *membership* ditiadakan. Selain itu adapun lapangan bulu tangkis pilihan penulis yaitu lapangan Merpati Jaya, pada tempat olahraga ini terdapat 3 lapangan bulu tangkis yang siap untuk disewakan kepada pengguna dengan harga sewa lapangan Rp.40.000,- per jam, Merpati Jaya juga menyediakan *membership* untuk pengguna dengan potongan harga yang lebih murah. Pada tempat olahraga memiliki hari-hari ramai tersendiri, untuk lapangan Mazarina Futsal dan Merpati Jaya kebetulan memiliki hari ramai yang sama yaitu pada hari akhir pekan atau Jumat, Sabtu, dan Minggu. Pengguna lapangan tersebut berada kisaran usia remaja hingga dewasa. Adapun fasilitas-fasilitas yang disediakan oleh lapangan olahraga Mazarina Futsal dan Merpati Jaya seperti, kantin kecil yang menyediakan minuman berenergi dan makanan ringan, lalu ada fasilitas untuk peralatan olahraga bola, dan juga raket bulu tangkis.

3.3.8 Observasi Aplikasi

Untuk menemukan kesejajaran atau perbandingan antara fungsionalitas dan tampilan aplikasi, penulis melakukan observasi pada aplikasi Laparaga, Gosport, dan Shopee. Tujuan dari pengamatan ini adalah sebagai panduan desain untuk aplikasi *user interface*. Hasil data tersebut akan sangat membantu untuk menghasilkan struktur aplikasi yang dapat digunakan sebagai dasar perancangan *user interface* setelah ditemukannya identifikasi dari aplikasi Laparaga, Gosport, dan Shopee.

3.3.8.1 Aplikasi Laparaga



Gambar 3. 2 Aplikasi Laparaga

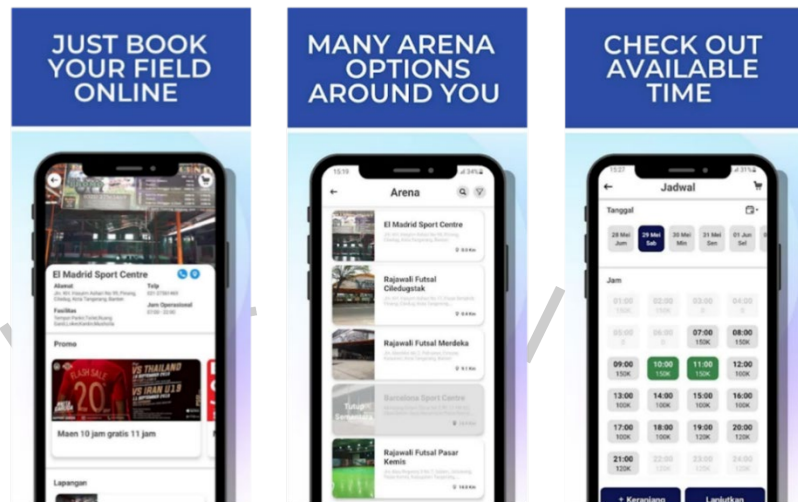
Sumber : Google Play

Pada perangkat *mobile*, aplikasi Laparaga berguna untuk menyewa lapangan. Tujuan dari aplikasi ini adalah untuk membantu dan memfasilitasi permintaan *online* pengguna untuk penyewaan lapangan olahraga. Aplikasi Laparaga mencakup rincian berbagai tempat olahraga, termasuk jenis olahraga yang dimainkan di sana dan lokasi yang paling nyaman untuk fasilitas tempat tersebut. Laparaga menampilkan foto-foto beberapa olahraga dan memiliki gagasan visual tentang tata letak yang minimalis. Laparaga memilih warna merah tua dengan gradasi merah muda pada latar belakang putih sebagai warna utama untuk penggunaan warna. *Font Sans Serif* digunakan di seluruh aplikasi Laparaga. Pengguna dapat memilih dan memilih dengan lebih cepat fasilitas olahraga yang akan disewa berkat kemudahan yang ditawarkan oleh aplikasi Laparaga. Selain kelebihan pada aplikasi Laparaga, ada juga kendala yang terjadi yaitu, pengguna tidak dapat *login* sehingga membuat pengguna tidak bisa menggunakan aplikasi seperti memesan lapangan dan hanya bisa melihat tampilan visual aplikasi tersebut.

Adapun penjelasan *sitemap* yang ada pada aplikasi Laparaga sebagai berikut:

1. Tampilan *home* pada aplikasi Laparaga menyediakan pilihan-pilihan olahraga seperti bulu tangkis, futsal, basket dan lain-lain. Warna yang digunakan yaitu warna putih sebagai latar belakang dengan aksent merah. Dibagian atas terdapat logo aplikasi, *headline* dan menu pencarian dengan menggunakan tipografi Sans Serif. Lalu pada bagian kanan atas aplikasi terdapat ikon notifikasi sebagai pemberitahuan informasi dan *call center* untuk menghubungi pihak pengelola aplikasi jika terjadi suatu masalah pada aplikasi laparaga. Pada bagian bawah juga terdapat ikon jadwal pemesanan lapangan dan profil pengguna.
2. Setelah menekan ikon pilihan olahraga, lalu muncul tampilan untuk menentukan pilihan lapangan yang akan digunakan. Pada tampilan ini tidak jauh berbeda dengan tampilan *home*, yaitu memiliki latar belakang putih dan aksent merah tua dengan gradasi merah muda dibagian atas. Pada bagian atas juga terdapat *headline* olahraga dan menu pencarian dengan tipografi Sans Serif. Lalu pada bagian kanan terdapat ikon *call center*, untuk pilihan olahraga terdapat gambar lapangan, harga, penilaian dan nama tempat olahraga beserta kota dari lapangan yang tertera.
3. Sesudah menentukan pilihan lapangan, maka akan muncul tampilan dan informasi lapangan seperti gambar lapangan, jumlah lapangan yang tersedia, nama, dan ikon informasi yang terdapat di lapangan. Pada tampilan bagian kanan atas terdapat ikon *share* yang dapat menyebarkan luaskan tempat olahraga tersebut melalui sosial media. Lalu informasi mengenai jam operasional lapangan, peringkat dan ulasan pengguna terhadap lapangan serta lokasi dari lapangan tersebut.

3.3.8.2 Aplikasi Gosport



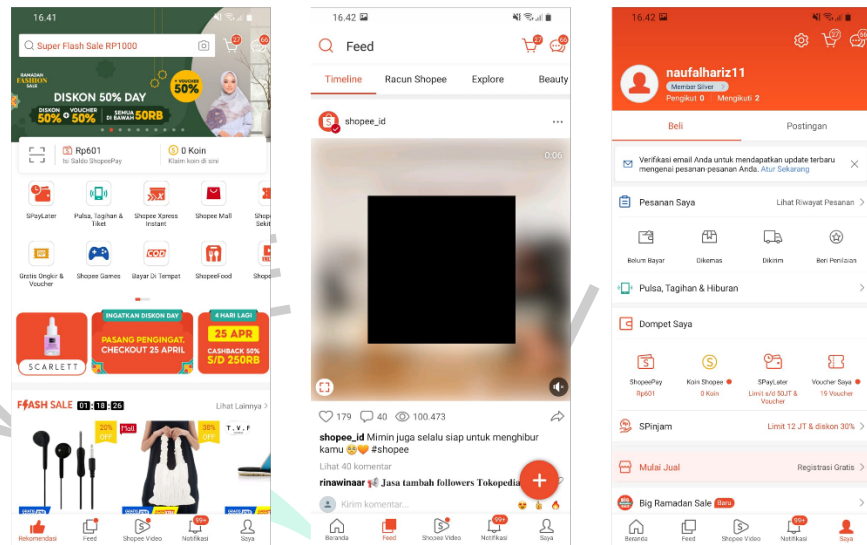
Gambar 3. 3 Aplikasi Gosport

Sumber : Google Play

Gosport adalah aplikasi yang menyediakan berbagai macam pilihan aktivitas olahraga seperti futsal, basket, dan badminton, Gosport juga bekerja sama dengan beberapa tempat olahraga yang tersebar di seluruh Indonesia. Dengan adanya aplikasi Gosport maka pengguna lapangan dapat dengan mudah mendapatkan informasi dan menyewa lapangan tanpa harus datang secara langsung ke tempat yang diinginkan, sehingga pengguna dapat lebih menghemat waktu dan biaya. Terlebih lagi, Gosport menyediakan promo-promo menarik yang ditawarkan dari setiap tempat olahraga. Aplikasi Gosport memiliki konsep tata letak dengan mengikuti *trend* saat ini yaitu minimalis dengan tema *flat design*. Tipografi yang digunakan pada aplikasi Gosport adalah jenis Sans Serif dan warna yang digunakan adalah warna putih dengan elemen biru. Pada aplikasi Gosport juga terdapat kendala yang sama dengan aplikasi Laparaga yaitu, tidak dapat *login* sehingga membuat pengguna tidak bisa menggunakan aplikasi tersebut dan hanya bisa melihat tampilan visual. Adapun penjelasan *sitemap* yang ada pada aplikasi Gosport sebagai berikut:

1. Pada bagian *home* aplikasi Gosport terdapat iklan seputar olahraga. Warna yang digunakan aplikasi ini adalah warna putih untuk latar belakang dan biru untuk elemen, tipografi pada aplikasi menggunakan Sans Serif. Lalu adapun beberapa ikon olahraga yang ditampilkan seperti futsal, mini *soccer*, basket, dan bulu tangkis. Bagian *home* Gosport juga menyediakan banyak macam promo hari besar seperti promo bulan puasa, hari kartini, dan kemerdekaan Indonesia. Pada bagian bawah juga terdapat beberapa ikon mengenai pemesanan lapangan, transaksi pembayaran, komunitas olahraga, dan profil pengguna.
2. Pada halaman pencarian tempat olahraga, terdapat *headline* pada bagian atas dan ikon pencarian serta filter dibagian kanan. Untuk warna yang digunakan yaitu warna putih. Pada tampilan pencarian tempat terdapat gambar lapangan olahraga, nama tempat, rating dari para pengguna, alamat tempat olahraga, dan jarak tempuh.
3. Setelah melewati tahap pencarian, selanjutnya masuk tahap yang berisikan keterangan informasi mengenai lapangan tersebut. Pada halaman ini terdapat gambar lapangan dan pada bagian atas terdapat ikon *share* untuk menyebarkan lapangan ke sosial media, adapun ikon keranjang untuk menyimpan lapangan yang telah dipilih apabila sewaktu-waktu ingin disewa. Lalu terdapat ikon dengan keterangan alamat lapangan yang tersambung pada Google Maps, telepon, dan Whatsapp milik pengelola. selanjutnya pada halaman ini terdapat keterangan mengenai fasilitas, rating dan ulasan pengguna serta kebijakan lapangan saat memesan lapangan olahraga tersebut, promo-promo diskon, dan pada bagian bawah juga terdapat ikon *membership* jika pengguna ingin bergabung dan mendapatkan potongan harga.

3.3.8.3 Aplikasi Shopee



Gambar 3. 4 Aplikasi Shopee

Sumber : Google Play

Shopee adalah aplikasi jual beli *online* yang dapat diakses dengan mudah menggunakan perangkat *mobile*. Aplikasi Shopee mampu mempermudah penggunaannya untuk dapat melakukan kegiatan jual beli dan bertransaksi secara *online* melalui *mobile* dan komputer, tanpa perlu repot harus ke toko. Shopee juga menyediakan banyak fitur seperti gratis ongkir, sistem pembayaran COD, ShopeePay dan Shopee Koin yang merupakan uang atau dompet elektronik yang dapat digunakan untuk berbelanja di Shopee dengan menggunakan aplikasi Shopee. Lalu terdapat fitur *feed* dimana para pengelola dapat memposting gambar dan video dari barang yang mereka jual. Pengguna aplikasi Shopee dapat berbelanja berbagai barang, termasuk pakaian, gadget, dan kebutuhan sehari-hari. Shopee memiliki konsep *flat design* dan menggunakan gambar untuk produk dan iklan. Tipografi yang digunakan aplikasi Shopee adalah Sans Serif dan warna yang digunakan adalah warna oranye dengan latar belakang putih. Penjelasan *sitemap* pada aplikasi Shopee sebagai berikut:

1. Tampilan *home* pada aplikasi Shopee terdapat ikon-ikon fitur seperti Shopee *Games*, Shopee Mall, dan lain-lain. Lalu pada bagian atas terdapat ikon pencarian untuk memudahkan pengguna yang ingin mencari barang tersebut, ikon keranjang untuk menyimpan barang yang ingin dibeli pada lain hari agar tidak susah saat mencarinya lagi, dan ikon pesan untuk melakukan komunikasi dengan pengelola toko. Terdapat juga fitur *flash sale*, dimana barang yang dijual pada waktu tertentu dengan harga yang lebih murah dan barang yang dijual juga dapat berubah-ubah. Pada dibagian bawah juga terdapat ikon *feed*, Shopee video, notifikasi dan profil pengguna.
2. Pada tampilan *feed*, pengelola toko dapat memposting barang jualan mereka dengan menampilkan foto atau gambar. Bagian atas juga terdapat kategori seperti *timeline*, racun Shopee, *explore*, *Beauty* dan lain-lain. Lalu terdapat juga ikon untuk pengelola memposting barang yang akan dijual. Adapun kolom *caption* untuk pengelola memberikan keterangan dari apa yang diposting, dan juga tersedia kolom komentar dan tempat untuk menyukai postingan agar pengelola mengetahui respon dari para pengguna yang melihat postingan tersebut.
3. Pada tampilan profil pengguna memiliki banyak fitur yang dapat digunakan, seperti dibagian atas dari tampilan ini terdapat ikon pengaturan, keranjang, dan pesan. Lalu ada ikon pembayaran hingga pengiriman untuk pengguna memantau barang yang telah dibeli. Ada juga fitur yang berisikan Shopee Pay, Koin Shopee, dan lain-lain. Lalu pada bagian bawah terdapat promo-promo diskon dari barang yang dijual.

3.4 Kesimpulan Data

3.4.1 Kegiatan Olahraga Berkelompok Futsal dan Bulu Tangkis

Berdasarkan hasil wawancara bersama pengguna lapangan olahraga Mazarina Futsal yaitu Febru Taufik dan pengguna lapangan bulu tangkis Merpati Jaya yaitu Farid Abdul, dapat disimpulkan bahwa pada masa pandemi Covid-19 ini banyak para peminat olahraga futsal dan bulu tangkis yang merasa kesulitan dalam mencari lapangan olahraga untuk disewa karena kondisi pandemi yang mengakibatkan banyaknya lapangan yang tutup. Sekalipun ada lapangan yang buka dan dapat disewa, lapangan tersebut belum menerapkan protokol kesehatan sehingga menjadikan pengguna ragu untuk berolahraga. Dengan adanya pandemi pengguna juga sulit dalam mencari teman berolahraga karena masyarakat cenderung khawatir berada di tempat umum. Namun dengan pesatnya perkembangan zaman yang menjadikan teknologi juga berkembang, maka akan dirancang sebuah aplikasi pencari teman dan tempat untuk berolahraga yang nantinya akan sangat bermanfaat karena dapat memudahkan dan membantu masyarakat dalam mengembangkan produktivitas berolahraga.

3.4.2 Tahapan Aktivitas Olahraga Berkelompok

Berdasarkan penjabaran tahapan aktivitas ketika mencari tempat olahraga bulu tangkis maupun futsal secara langsung maka dapat disimpulkan menjadi beberapa tahapan, antara lain yaitu mencari informasi lapangan terdekat atau mencari nomor kontak pengelola, datang langsung ke lapangan, memilih jadwal yang kosong, membayar uang muka untuk pemesanan jadwal, menulis nama pada papan yang disediakan oleh pengelola lapangan, datang sesuai jadwal untuk berolahraga, dan tahapan terakhir yaitu membayar pelunasan uang sewa lapangan.

Adapun hambatan atau kendala dari tahapan-tahapan apabila pengguna mencari dan menyewa tempat olahraga secara langsung, antara lain yang pertama adalah kendala transportasi, kedua yaitu sulit menghubungi nomor kontak pengelola lapangan, lalu yang ketiga kendala pada perubahan jadwal, dan yang keempat yaitu kendala sistem pembayaran.

Dengan adanya hambatan atau kendala yang muncul dari tahapan aktivitas mencari lapangan olahraga secara langsung, yaitu hadirnya aplikasi Sports4u yang dapat menjadi sebuah solusi untuk mengurangi hambatan-hambatan, karena fasilitas dan fitur yang ada pada aplikasi Sporst4u akan sangat membantu dan memudahkan para peminat olahraga yang sedang mencari lapangan olahraga untuk disewa.

3.4.3 Fasilitas dan Pengelola Lapangan

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh penulis kepada Ibu Ida sebagai pengelola lapangan Mazarina Futsal dan Bapak Arif sebagai pengelola lapangan bulu tangkis Merpati Jaya, maka dapat disimpulkan bahwa masa pandemi sangat mempengaruhi tingkat keramaian pada sewa lapangan. Kedua lapangan ini juga menyediakan *membership* untuk harga yang relatif lebih murah dari harga normalnya. Tetapi pada masa seperti ini, masyarakat tidak terlalu melihat harga melainkan cenderung melihat fasilitas yang disediakan dan kebersihan tempat

lapangan olahraga tersebut. Oleh karena itu, hadirnya aplikasi mencari teman dan tempat berolahraga sangat dapat memudahkan pihak pengelola lapangan olahraga, sebab aplikasi tersebut akan membantu para peminat olahraga, karena untuk pengguna mereka hanya perlu mencari tempat yang tersedia melalui perangkat *mobile* dan menentukan kriteria lapangan dari segi kebersihan, fasilitas, harga dan juga lokasi.

3.4.4 Teknis Perancangan *User Interface*

Berdasarkan penjelasan yang telah diberikan Elhar Fernanda selaku desainer *user interface*, dapat disimpulkan bahwa ketika merancang *user interface* sangat perlu memperhatikan banyak hal, seperti tahapan-tahapan perancangan hingga teknis perancangan. Elhar juga menjelaskan terkait manfaat, tujuan dan mengapa dibutuhkan *user interface*. Dengan adanya *user interface* dinilai akan dapat membantu para pengguna berinteraksi dengan mudah dan nyaman ketika mencapai tujuan dari penggunaan aplikasi tersebut.

Hal-hal yang perlu diperhatikan antara lain seperti pentingnya desain yang ringkas dan responsif, memiliki tampilan yang terstruktur, konsisten, dan memilih kombinasi warna yang sesuai untuk *user interface* dengan tujuan pengguna tidak merasa bingung saat menggunakan aplikasi. Adapun beberapa tahapan yang sudah disimpulkan, seperti dibutuhkannya proses riset terkait informasi *user* yang akan menjadi target dari aplikasi tersebut, *wireframe* untuk membuat struktur, desain visual, tahap *production* dan *development*, lalu evaluasi. Setelah beberapa tahapan *user interface*, ada juga ketentuan untuk teknis perancangan yang perlu diperhatikan yaitu ketentuan resolusi, ukuran tipografi, pengaturan jarak antar huruf, sistem *grid*, Ikon dan Figma.

3.4.5 Studi Banding Aplikasi

Kesimpulan yang telah diperoleh dari pengamatan aplikasi Laparaga, Gosport, dan Shopee yaitu, masing-masing aplikasi memiliki kelebihan dan kekurangan, namun pada aplikasi Gosport dan Laparaga memiliki kesamaan terkait tujuan aplikasi tersebut, dimana tujuannya memberikan kemudahan para pengguna untuk mencari lapangan yang akan disewa. Sedangkan untuk aplikasi Shopee memiliki banyak fitur, salah satunya yaitu fitur *feed* yang dapat digunakan oleh pengelola untuk memposting gambar atau video sebagai salah satu tempat berjualan, dan pengguna dapat memberikan tanggapan terhadap postingan tersebut, sehingga pengguna tidak merasa jenuh ketika menggunakan aplikasi Shopee. Kelebihan dari fitur *feed* ini juga menjadikan para pengguna yang tidak ingin berbelanja melainkan hanya ingin mengisi waktu luang dapat melihat suasana dan interaksi dari toko tersebut kepada pengguna lain, sehingga para pengguna akan semakin nyaman berada di Shopee meskipun hanya untuk mengisi waktu luang.

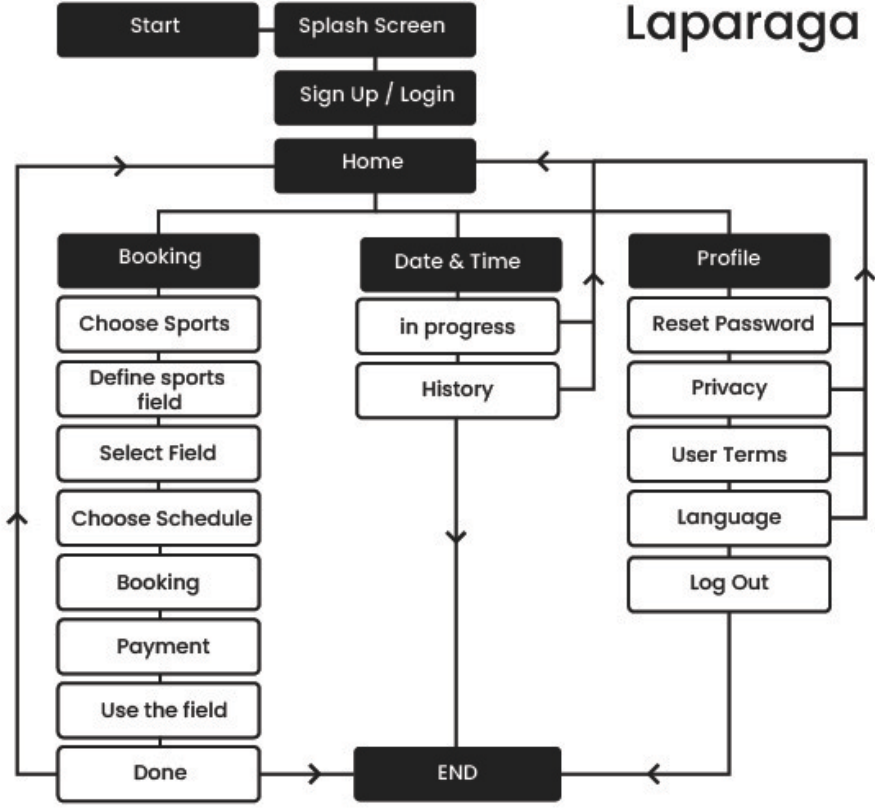
Penulis memperhatikan poin-poin penting dalam sebuah aplikasi, serta apa saja yang menjadi keunggulan pada setiap aplikasi sewa lapangan dan *marketplace*, dengan tujuan hasil pengamatan tersebut dapat menjadi referensi penulis dalam perancangan *user interface*, sebab aplikasi tersebut tidak hanya untuk menentukan lapangan yang akan disewa, melainkan juga untuk mencari teman berolahraga. Berikut *sitemap* dan tabel analisis konten aplikasi Laparaga, Gosport, dan Shopee.

Tabel 3. 1 Analisis Konten Aplikasi

No	Aplikasi	Tata Letak	Tipografi	Warna
1	Laparaga	Memiliki konsep minimalis serta terdapat gambar dari berbagai jenis olahraga.	Menggunakan tipografi dengan jenis Sans Serif.	Warna utama yang dipilih yaitu warna merah tua dengan gradasi

				merah muda dan latar belakang putih.
2	Gosport	Memiliki konsep <i>flat design</i> .	Menggunakan jenis tipografi Sans Serif.	Warna utama putih dengan elemen biru.
3	Shopee	Shopee memiliki konsep <i>flat design</i> berupa ikon, dan menggunakan gambar untuk produk dan iklan.	Menggunakan tipografi Sans Serif.	Warna utama oren dengan latar belakang putih.

Sitemap Laparaga



Gambar 3. 5 Sitemap Aplikasi Laparaga

