

## **BAB IV**

### **ANALISIS, KONSEP & HASIL PERANCANGAN**

#### **4.4 Analisis**

Setelah penulis selesai melakukan kegiatan pengumpulan data seperti studi literatur, wawancara bersama pengelola lapangan, pelaku olahraga dan observasi tempat olahraga hingga aplikasi yang sudah ada, maka penulis telah mendapatkan beberapa hasil yang bisa digunakan pada penelitian ini. Data yang telah diperoleh dan dianalisis oleh penulis, menghasilkan suatu kesimpulan yaitu perancangan desain *user interface* aplikasi sarana untuk mencari teman dan tempat olahraga yang dinilai dapat membantu masyarakat.

##### **4.4.1 Analisis Permasalahan dan Solusi**

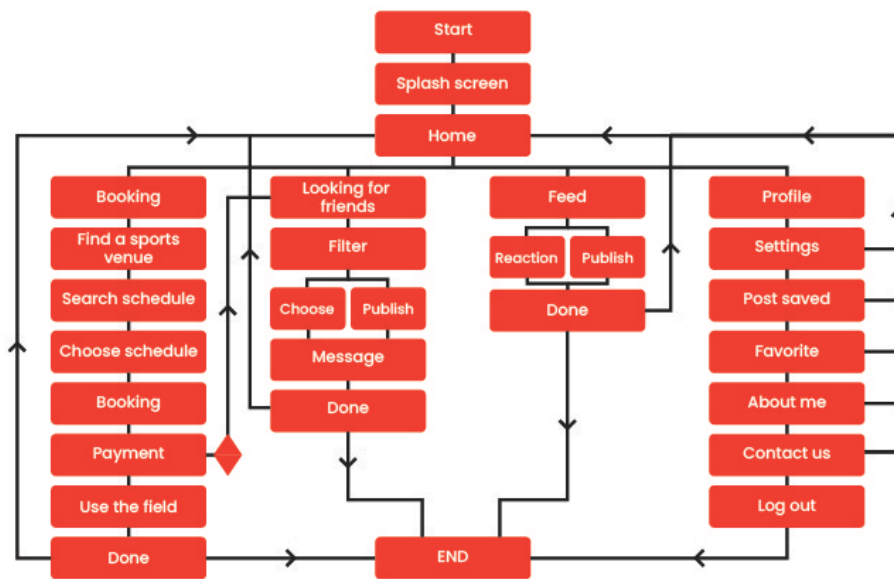
Pandemi Covid-19 melumpuhkan banyak aktivitas yang berdampak pada kehidupan masyarakat, contoh aktivitas yang terkena dampak dari pandemi seperti karyawan kantor yang harus bekerja dari rumah, pelajar yang harus belajar melalui aplikasi Zoom Meeting atau secara daring, beribadah atau berolahraga tidak dapat dilakukan diluar rumah seperti bermain futsal, voli, badminton, dan basket agar tidak terjadi kontak langsung dengan para pemain untuk menghindari penularan virus Covid-19. Seiring berjalannya waktu aktivitas masyarakat mulai kembali normal, seperti kembalinya para pekerja yang dapat bekerja melalui kantor, beberapa pelajar yang sudah mulai mengikuti kelas tatap muka, beribadah dapat dilakukan di tempat ibadah, serta aktivitas olahraga yang dapat dilakukan secara normal dengan tetap menjaga protokol kesehatan. Maka dari itu dimasa sekarang yang sedang memperjuangkan endemik, perlu bagi kita untuk terus berolahraga agar meningkatkan imunitas tubuh.

Hadirnya aplikasi Laparaga dan Gosport bertujuan untuk membantu masyarakat mencari tempat olahraga, sehingga akan sangat berguna karena

banyak kemudahan yang diberikan oleh aplikasi tersebut. namun ada juga beberapa masalah pada aplikasi tersebut yakni pengguna tidak dapat *login* akun melainkan hanya bisa melihat tampilan dari visual aplikasi tersebut.

Oleh karena itu penulis merancang sebuah aplikasi Sports4u dengan tujuan untuk memudahkan masyarakat yang merasa kesulitan dalam mencari teman berolahraga, aplikasi ini juga membantu dalam menyewa lapangan olahraga, agar masyarakat tidak perlu bersusah payah untuk mencari lapangan dan memesan secara langsung melainkan dapat dilakukan hanya dengan melalui aplikasi Sporst4u.

#### 4.4.2 Analisis *User Study*



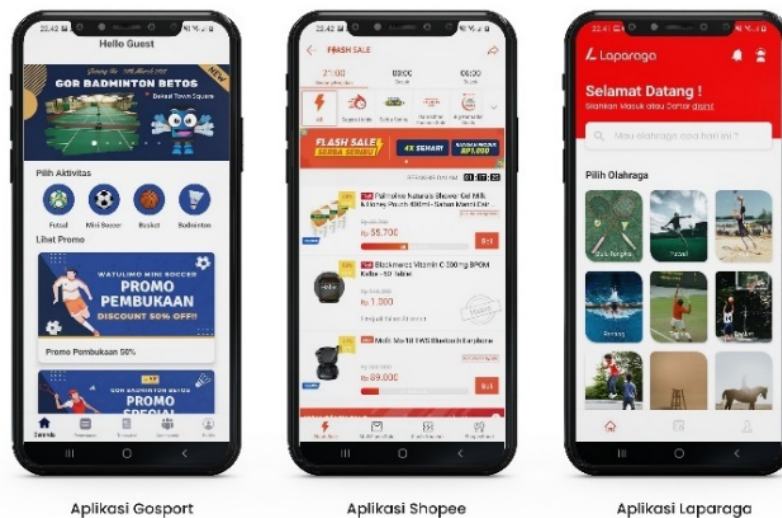
Gambar 4. 1 Sitemap Aplikasi Sports4u

Berdasarkan dari hasil pemaparan data yang telah dibahas sebelumnya, ada beberapa tahapan yang dilakukan oleh pengguna olahraga dalam melakukan kegiatan mencari dan menyewa tempat olahraga, seperti melihat harga serta fasilitas, menentukan jadwal pemesanan dan membayar uang muka, lalu pengguna dapat memakai lapangan tersebut dan membayar

pelunasan. Maka dari itu penulis membuat gambaran terkait *sitemap* dari aplikasi Sports4u dengan tujuan agar memberikan kemudahan pada pengguna dalam melakukan navigasi dan mengetahui fitur apa saja yang tersedia pada aplikasi tersebut.

Selain itu, pada *user study* ini akan membahas fitur-fitur yang dapat menjadi referensi dalam perancangan aplikasi Sports4u. salah satu fitur yang ada pada aplikasi Shopee yaitu fitur *feed* yang digunakan untuk membangun interaksi antara pengelola lapangan dan pengguna. Pada fitur *feed* ini, pengelola dapat memposting apapun yang berkaitan dengan situasi lapangan atau informasi barang yang dijual dari toko tersebut, pengguna juga dapat memberikan respon dalam bentuk menyukai postingan atau memberikan komentar pada kolom yang telah disediakan, sehingga pengelola berharap agar pengguna merasa nyaman meski hanya sekedar untuk mengisi waktu luang. Kelebihan dari adanya fitur *feed* ini menjadi referensi untuk aplikasi Sports4u agar dapat merancang fitur serupa dengan postingan yang berkaitan pada dunia olahraga. Apabila fitur *feed* ini dapat dihadirkan pada aplikasi Sports4u, maka isi dari *feed* tersebut adalah macam-macam informasi mengenai lapangan olahraga, promo yang diberikan lapangan untuk para penyewa, tips dan trik berolahraga yang baik, kondisi fasilitas yang terkini dan informasi mengenai olahraga dari luar negeri. Lalu apabila ada pengelola yang ingin melakukan kegiatan jual beli suatu produk peralatan olahraga, maka pengelola tersebut harus memiliki akun premium. Alasan penulis memilih *feed* menjadi referensi fitur pada aplikasi Sports4u adalah agar para pengguna olahraga merasa nyaman dengan interaksi yang dibangun oleh pengelola lapangan, lalu untuk para pengguna yang hanya ingin melihat-lihat kondisi lapangan untuk mengisi waktu luang juga dapat terpenuhi.

#### 4.4.3 Analisis Visual

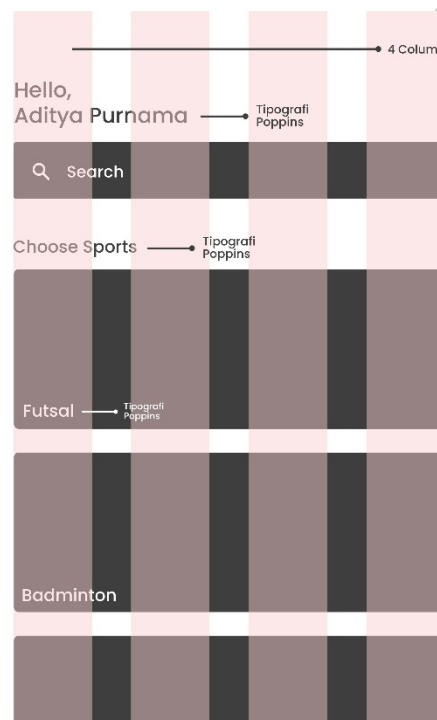


Gambar 4. 2 Analisis Aplikasi

Sumber : Google Play

Analisis visual dari aplikasi Laparaga yaitu konsep yang digunakan pada aplikasi ini adalah konsep minimalis dan memiliki kesan yang modern. Namun aplikasi ini memiliki kekurangan yaitu pengguna tidak dapat *login* sehingga aplikasi tidak bisa digunakan melainkan hanya dapat dilihat secara visual. Untuk visual, Aplikasi Laparaga menyertakan gambar beberapa cabang olahraga agar tampilan lebih menarik.. Tampilan aplikasi ini dinilai sangat memudahkan pengguna sebab memiliki desain yang simpel. Sedangkan untuk aplikasi Gosport memiliki konsep tata letak yang mengikuti *trend* masa kini yaitu minimalis dengan tema *flat design* agar pengguna dapat memahami serta cepat menyesuaikan diri terhadap aplikasi. Tipografi yang digunakan aplikasi Laparaga dan Gosport ini adalah Sans Serif yang bertujuan agar memudahkan pengguna dengan bentuknya yang modern, seperti yang dikatakan Hidayatullah (2016), jenis huruf Sans Serif dinilai lebih tegas, juga memiliki sifat yang fungsional dan modern. Jenis tipografi Sans Serif juga memudahkan pengguna untuk membaca, tetapi huruf Serif juga dapat digunakan pada *body text* dan *headline*. Warna utama yang digunakan pada aplikasi Laparaga adalah warna merah tua dengan

kombinasi merah muda, aplikasi ini menetapkan warna tersebut agar Laparaga mencerminkan kekuatan dan keberanian, seperti yang dijelaskan oleh Cahyono (2015), bahwa warna merah memiliki kesan yang kuat, berani, pejuang, dan kemauan keras, cocok digunakan pada identitas aplikasi Laparaga yang mengutamakan olahraga. sedangkan Untuk penggunaan warna pada aplikasi Gosport yaitu menggunakan warna biru, adapun arti warna biru memiliki kesan yang cerdas, keamanan, teknologi, dan teratur.



Gambar 4. 3 Grid 4 Column dan Font Poppins

Oleh karena itu berdasarkan referensi aplikasi Laparaga dan Gosport yang telah dipelajari, penulis membuat keputusan untuk merancang sebuah desain dengan tampilan *user interface* yang minimalis dengan tema *flat design* dan disertai beberapa gambar yang relevan untuk mendukung tampilan. Dengan data yang diperoleh dari Elhar Fernanda selaku desainer *user interface*, penulis menggunakan resolusi Android App dengan ukuran 360 pixels x 800 pixels, dan menggunakan standar *grid 4 column*. Menurut Yazidi et al (2017), keterbacaan memiliki kaitan dengan tiga hal yaitu,

kemudahan, kemenarikan, dan keterpahaman. kemudahan dalam membaca berhubungan dengan bagaimana bentuk dari tulisan, misalnya besar huruf dan lebar spasi, oleh karena itu penulis menggunakan tipografi dengan jenis Sans Serif yaitu *font* Poppins, karena menurut Kusumawati (2018), Sans Serif yang memiliki bentuk yang lebih simpel yang memudahkan pengguna saat membaca lalu memiliki kesan yang modern dan cocok digunakan dalam media digital seperti *website*, dan lain-lain. Lalu penulis merancang sesuai data yang diperoleh dari Elhar Fernanda *headline* yang digunakan berukuran 25 *pixels* - 16 *pixels* dan *body text* berukuran 15 *pixels* - 12 *pixels*. Elhar juga menjelaskan terkait perlunya memperhatikan pengaturan jarak antar huruf misalnya seperti, mengamati jarak tipografi yang akan dipakai terlebih dahulu, jika jarak sudah sesuai maka tidak perlu diubah, namun apabila dilihat terlalu berdekatan maka akan diubah jarak antar hurufnya menjadi 0,3 *pixels* - 0,5 *pixels*. Dan ketebalan *headline* yang menggunakan ukuran tebal seperti Bold, atau Semibold dan *body text* yang menggunakan ukuran Reguler, atau Medium. Untuk warna yang dipakai aplikasi Sports4u merupakan warna merah terang dan biru terang sebagai warna sekunder. Menurut Cahyono (2015), mengatakan bahwa warna merupakan unsur desain yang membentuk keindahan serta menimbulkan persepsi psikologis. Warna merah, memperpresentasikan energi kuat, berani, pejuang, gairah, dan kemauan keras, lalu arti warna biru memiliki kesan yang cerdas, keamanan, teknologi, dan teratur. Cocok untuk digunakan pada aplikasi Sports4u karena sesuai dengan representasi tersebut.

## **4.5 Konsep Komunikasi**

### **4.5.1 Komunikasi**

Setelah melewati tahap riset dan penelitian untuk kebutuhan perancangan *user interface* aplikasi pencari teman dan sarana olahraga yaitu Sports4u, penulis akhirnya dapat memutuskan strategi komunikasi apa yang akan digunakan berdasarkan hasil analisis dan pendukung lain yang sudah

dirangkum. Lalu hasil pengumpulan data akan dijadikan acuan strategi untuk penulis dalam merancang sebuah *user interface* aplikasi Sports4u.

Strategi komunikasi yang penulis akan terapkan pada aplikasi Sports4u adalah komunikasi dengan jenis informatif. Menurut (Erawan, 2018), Komunikasi informatif adalah proses penyampaian pikiran, ide, pandangan, dan pandangan kepada seseorang atau sekelompok orang tentang informasi baru yang telah dipelajarinya. Jenis komunikasi ini tidak meminta siapa pun untuk mengadopsi sikap atau posisi baru. Pada sebuah aplikasi, komunikasi informatif lebih menjelaskan langsung kepada intinya dengan ringkas. Maka dari itu alasan penulis mengambil jenis strategi ini karna komunikasi menjadi tidak berbelit sehingga pengguna langsung mengetahui maksud dari tujuan aplikasi tersebut. Alasan ini sesuai dengan salah satu tujuan komunikasi informatif yaitu bertujuan untuk menawarkan informasi, yang meliputi pengumpulan, penyimpanan, pemrosesan, fakta, dan pesan yang diperlukan bagi individu untuk memahami dan bereaksi secara tepat terhadap lingkungan mereka dan orang lain untuk membuat keputusan yang terinformasi dengan baik.

#### 4.5.2 Segmentasi

Target audiens dari Sports4u aplikasi pencari teman dan tempat olahraga secara umum yaitu para remaja hingga dewasa yang memiliki minat pada olahraga. Rata-rata usia target audiens kurang lebih sekitar 18 hingga 30 tahun yang merupakan pelajar, mahasiswa hingga pekerja laki-laki maupun perempuan, yang tinggal di Tangerang Selatan. Aplikasi ini ditujukan kepada masyarakat yang memang memiliki ketertarikan pada dunia olahraga dan senang untuk beraktivitas olahraga, sesuai dengan kegunaan yang ada pada aplikasi Sports4u. Adapun beberapa karakteristik yang alangkah lebih baik apabila target audiens memilikinya, yaitu masyarakat yang memahami teknologi, sebab aplikasi Sports4u adalah salah satu bentuk dari canggihnya teknologi pada masa kini. Lalu memiliki perangkat *mobile* sebab aplikasi sports4u dapat digunakan melalui

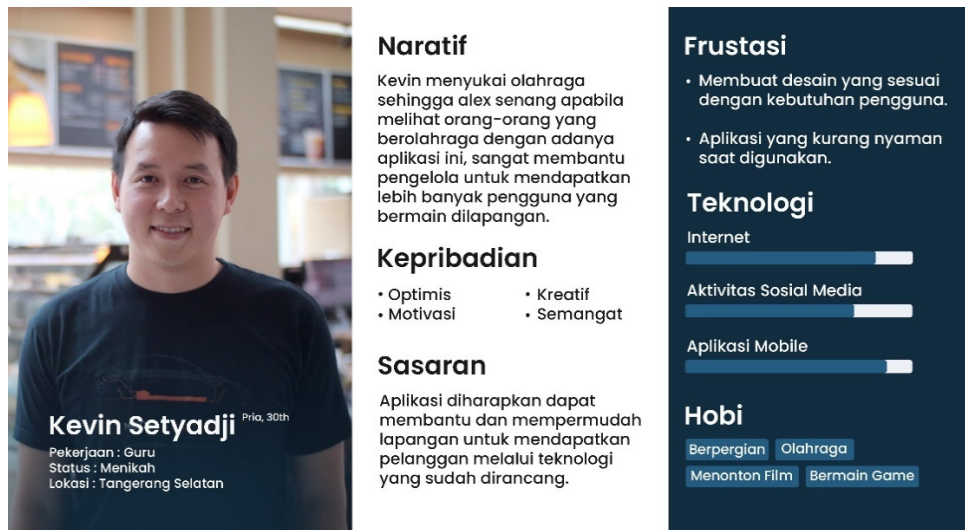
perangkat *mobile* itu sendiri, masyarakat yang memahami internet karena aplikasi dapat dijalankan apabila internet tersedia dari perangkat *mobile* yang dimiliki. Alangkah lebih baik juga apabila memiliki *mobile banking*, karena menjadi salah satu sistem pembayaran yang ada pada aplikasi, namun apabila pengguna tidak memiliki *mobile banking* tetap dapat menggunakan aplikasi tersebut dengan memilih sistem pembayaran lain.

Dalam merancang aplikasi, penulis membuat profil orang-orang yang akan menjadi target pengguna. Profil ini digambarkan dalam *User Persona*. Persona pertama diperoleh dengan mengamati aktivitas pengguna dalam berolahraga. Persona kedua adalah pihak pemilik atau pengelola lapangan olahraga. Proses ini sangat penting agar aplikasi yang dibuat benar-benar menasar kebutuhan pengguna sehingga pemakaian aplikasi ini akan memberi manfaat dan memudahkan pengguna.



Gambar 4. 4 User Persona Pengguna





Gambar 4. 5 User Persona Pengelola

### 4.5.3 Kreatif

Perancangan *user interface* aplikasi Sports4u merupakan sebuah inovasi yang dibuat untuk membantu pengguna dalam meningkatkan aktivitas berolahraga. Sports4u memiliki fitur untuk mencari teman, tempat olahraga dan pemesanan melalui aplikasi, adapun fitur *feed* yang dapat memberikan informasi mengenai lapangan olahraga, promo lapangan, tips dan trik berolahraga, kondisi fasilitas yang terdapat pada lapangan dan informasi mengenai olahraga dari luar negeri.

Berdasarkan data yang sudah dikumpulkan melalui wawancara pengelola, pengguna hingga desainer *user interface* serta melakukan observasi tempat dan aplikasi, perancangan *user interface* aplikasi sports4u menggunakan warna yang sudah ditetapkan yaitu merah terang dan biru terang sebagai warna sekunder, gaya visual pada aplikasi Sports4u yaitu minimalis bertemakan *flat design* ditambah dengan gambar yang sesuai agar aplikasi tersebut dapat bersaing dengan aplikasi lainnya.

### 4.5.4 Media

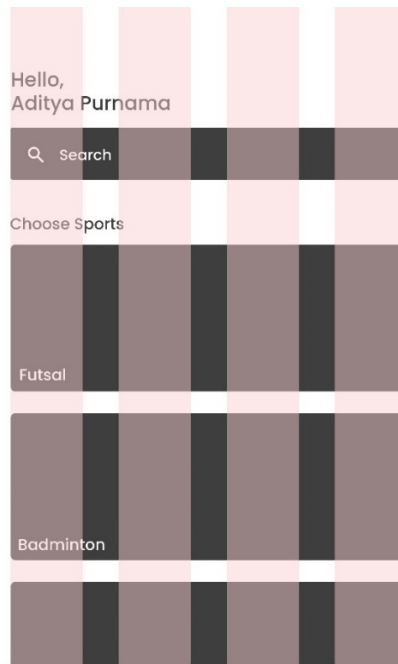
Strategi media yang diterapkan pada perancangan *user interface* aplikasi Sports4u berupa sebuah *prototype*. Dalam merancang sebuah desain *user interface* pengguna membutuhkan *prototype* untuk mengetahui

alur kerja dari aplikasi tersebut, *prototype* yang digunakan yaitu berupa Android App dengan ukuran  $360\text{ pixels} \times 800\text{ pixels}$ . Aplikasi ini dirancang menggunakan *prototype* Android App dikarenakan saat ini menjadi sistem operasi yang banyak digunakan, oleh karena itu pada *user interface* aplikasi Sports4u menggunakan *mockup* perangkat Android App. Selain itu terdapat media pendukung lainnya sebagai sarana publikasi dalam memperkenalkan aplikasi tersebut kepada khalayak dengan jangkauan yang luas, media yang digunakan antara lain adalah media sosial seperti Instagram dengan ukuran *feed*  $1080\text{ pixels} \times 1080\text{ pixels}$ , *story*  $1080\text{ pixels} \times 1920\text{ pixels}$ , lalu untuk media cetak menggunakan poster berukuran  $29.7\text{ cm} \times 42\text{ cm}$  atau ukuran kertas A3, dan *x-banner*  $60\text{ cm} \times 160\text{ cm}$  media cetak tersebut dipromosikan pada beberapa tempat seperti kantor, sekolah, tempat olahraga, dan toko olahraga mengingat target audiens dari aplikasi Sports4u adalah kalangan remaja hingga dewasa yang merupakan siswa dan pekerja sekaligus bertujuan untuk mengajak para masyarakat ikut serta menjadi pengguna dari aplikasi Sports4u.

## **4.6 Konsep Visual**

### **4.6.1 Tata Letak**

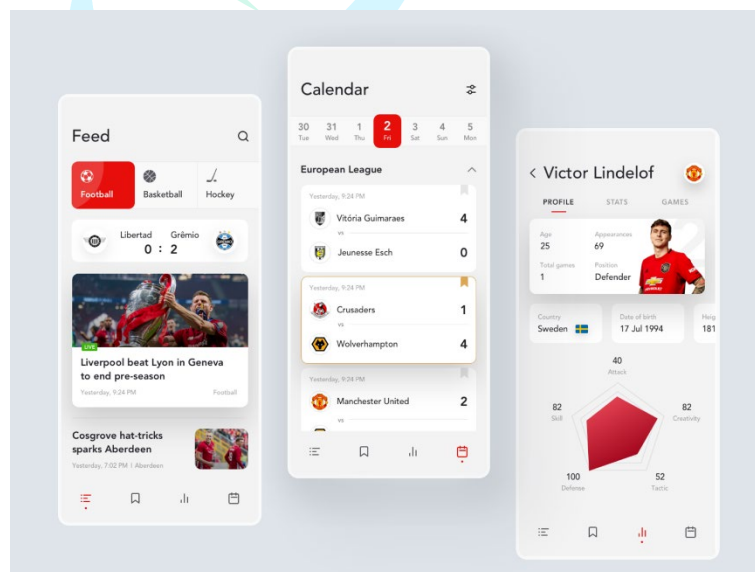
Tata letak pada aplikasi Sports4u menggunakan tampilan *portrait* dengan tujuan untuk keefektifan penggunaan pada *user interface*. Pada *grid system*, aplikasi Sports4u menggunakan *4 column grid* karena menyesuaikan dengan kebutuhan dan rekomendasi desainer. Aplikasi Sports4u menggunakan *4 column* saat merancang sebuah *user interface* sebab memiliki *white space* yang cukup luas dan dapat menciptakan struktur informasi yang rapih.



Gambar 4. 6 Grid System Pada Aplikasi Sport4u

#### 4.6.2 Gaya Visual

Pada perancangan *user interface*, aplikasi Sports4u memiliki gaya visual minimalis dengan tema *flat design* yang dipadukan dengan gambar yang sesuai agar desain terlihat modern, hal ini juga dapat memudahkan pengguna saat menggunakan aplikasi tersebut.



Gambar 4. 7 Referensi Gaya Visual

Sumber : Dribbble

### 4.6.3 Tipografi

Berdasarkan data yang sudah dikumpulkan sebelumnya, perancangan *user interface* aplikasi Sports4u menggunakan tipografi jenis Sans Serif yaitu Poppins. Menurut Hidayatullah (2016), mengatakan bahwa tipografi Sans Serif dinilai menjadi pilihan yang sesuai sebab lebih mudah dibaca dan memiliki kesan yang simpel, modern dan memudahkan pengguna saat membaca sehingga cocok digunakan dalam perancangan *user interface*.

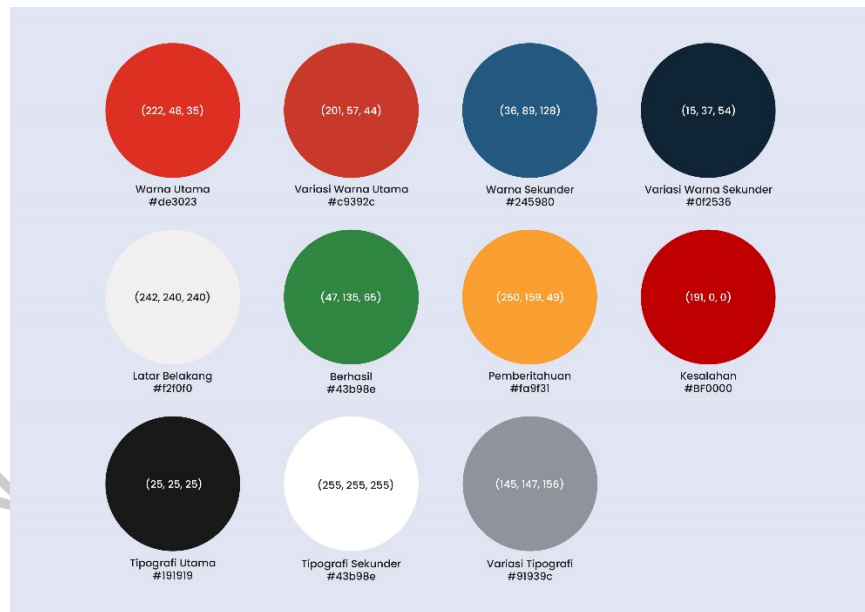
**Poppins** Regular  
Medium  
Bold

The quick brown fox jumps  
over the lazy dog.

Gambar 4. 8 Font Poppins Aplikasi Sport4u

### 4.6.4 Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan desain *user interface* aplikasi Sports4u dengan tema minimalis yang menggunakan warna utama sebagai identitas aplikasi yaitu warna merah terang dan biru terang sebagai warna sekunder. Makna warna merah menurut Cahyono (2015), merepresentasikan energi kuat, berani, pejuang, dan berkemauan keras lalu warna biru memiliki kesan keamanan, cerdas, teratur dan teknologi. Warna merah dan biru melambangkan keambisiusan juga kecerdasan pengguna terhadap aplikasi Sports4u. Saat mengembangkan *user interface*, pendekatan warna tetradik digunakan, yang menggabungkan dua warna sekaligus untuk menghasilkan warna kontras seperti warna dingin dan warna hangat.



Gambar 4. 9 Warna Pada Aplikasi Sports4u

## 4.7 Penerapan Desain

### 4.7.1 Logo Aplikasi

Pada perancangan user *interface* aplikasi Sports4u, penulis membuat sebuah logo aplikasi ini dengan menyimpan makna tersendiri pada kata "Sports4u" yang mana berasal dari kata "*sports*" yaitu olahraga, "*four*" yang artinya empat, mengacu pada olahraga jumlah anggota olahraga berkelompok yang umumnya lebih dari satu, atau kata "4" atau "*four*" dapat dapat dijadikan "*for*" yang artinya untuk, lalu kata "U" memiliki arti kamu, yang apabila digabung menjadi olahraga berkelompok untuk kamu. Lalu terakhir terdapat gambar kaki pada huruf "U" sehingga menambah penampilan kesan olahraga, mengingat kaki adalah salah satu bagian tubuh utama yang paling sering digunakan ketika melakukan olahraga. Logo Sports4u menggambarkan karakter logo yang terkesan simpel dan *sporty*.

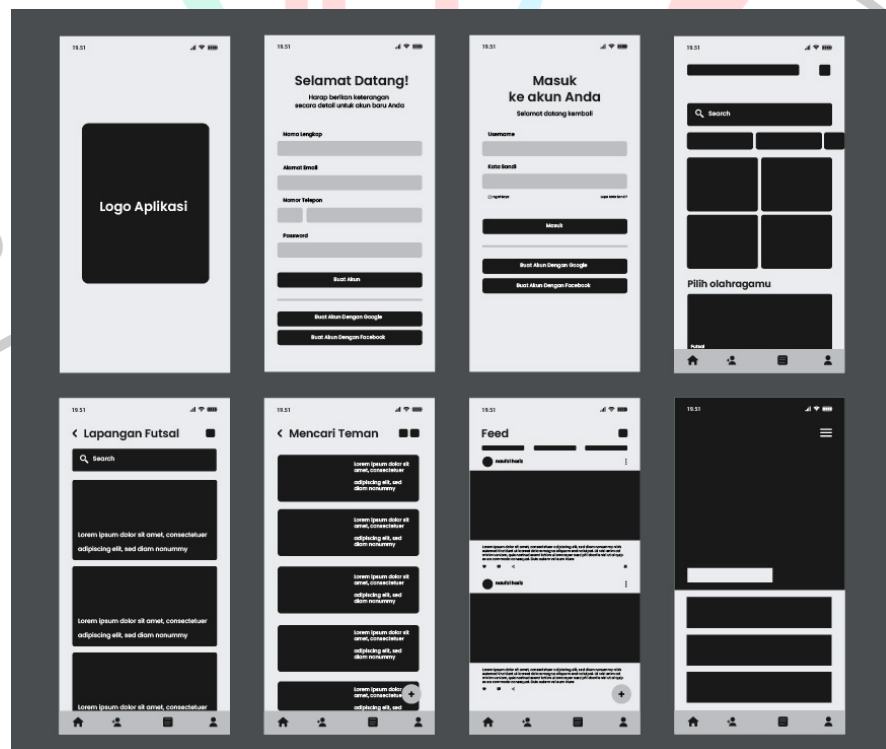
Gambar 4. 10 Logo Aplikasi Sports4u



Gambar 4. 11 Logo Ikon Aplikasi Sports4u

#### 4.7.2 Wireframe

*Wireframe* suatu aplikasi biasanya diawali dengan menentukan sebuah alur serta konten berdasarkan interaksi antara *user* dan aplikasi yang telah dirancang. Pada proses pembuatan *wireframe*, akan dibuat sebuah gambaran kasar disetiap halaman aplikasi, lalu akan dilakukan uji coba untuk merealisasikan aplikasi tersebut serta menerima masukan agar aplikasi dapat berjalan dengan lancar, dan perancang segera dapat meneruskan proses ketahap selanjutnya. Berikut *wireframe* aplikasi Sports4u.




Gambar 4. 12 Wireframe Aplikasi Sports4u

### 4.7.3 Ikon




Ikon yang digunakan oleh aplikasi merupakan tampilan yang berupa simbol dengan bentuk suatu objek yang melambangkan fungsi dari objek itu sendiri, contohnya tampilan *home* yang memiliki bentuk objek dengan tampilan rumah. Ikon pada aplikasi juga dapat memudahkan para pengguna saat melakukan aktivitas ketika mengakses aplikasi tersebut. selain itu, antara ikon objek satu dengan objek lain tentu memiliki fungsi yang berbeda. Hal ini disebabkan oleh adanya tujuan dari setiap ikon yang menjadi tanda atau lambang yang mengharuskan tampilan suatu ikon berbeda satu sama lain.





Tabel 4. 1 Ikon Aplikasi Sports4u

Fungsi	Ikon	Fungsi	Ikon
Ikon rumah merupakan tampilan utama dari aplikasi, yang berisikan macam-macam pilihan yang telah aplikasi tersebut sediakan.		Ikon orang dengan tambah merupakan ikon yang berfungsi untuk pengguna apabila ingin mencari teman untuk olahraga.	
Ikon <i>feed</i> : berisikan tampilan dari postingan-postingan pengguna aplikasi, dapat berupa berita olahraga, informasi tempat olahraga, dan lain-lain.		Ikon riwayat berfungsi untuk melihat aktivitas olahraga pengguna, seperti olahraga yang telah dilakukan atau olahraga yang akan dilakukan.	

<p>Ikon profil berisikan tampilan akun pengguna dengan berisikan biodata diri, bio akun, foto profil dan sebagainya.</p>		<p>Ikon <i>love</i> merupakan ikon yang dapat digunakan untuk memberi tanda favorit terhadap pengguna akun lain.</p>	
<p>ikon telepon memiliki kegunaan untuk menghubungi pengguna lain.</p>		<p>Ikon rumah dan gedung dipergunakan untuk memberi informasi lokasi pada saat kita sedang memindai PeduliLindungi.</p>	
<p>Ikon tanggal dipergunakan untuk memberi informasi terkait tanggal pengguna menggunakan aplikasi Sports4u.</p>		<p>Ikon garis 3 merupakan ikon yang menuju kepada beberapa pilihan, ikon ini berada pada halaman profil dan terletak di ujung kanan atas. beberapa isi pilihan dari ikon ini seperti, pengaturan, favorite, keluar</p>	



		akun, dan lain-lain.	
<p>Ikon lonceng memiliki kegunaan untuk memberikan informasi apabila ada aktivitas yang berasal dari pengguna lain. misalnya seperti seseorang yang menyukai postingan atau memberikan komentar, dan lain-lain.</p>		<p>Ikon filter memiliki kegunaan yaitu untuk menyaring sesuatu yang akan dipilih oleh pengguna, misalnya dalam memilih lokasi, pengguna dapat menyaring lokasi terdekat agar lebih spesifik.</p>	
<p>Ikon panah yang dapat digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya.</p>		<p>Ikon unduh digunakan untuk mengunduh gambar dari postingan yang ada pada <i>feed</i> pengguna.</p>	
<p>Ikon pengaturan berada pada halaman <i>feed</i> dan memiliki beberapa hal yang dapat diatur pada aplikasi Sports4u sesuai</p>		<p>Ikon pensil pada halaman pesan berfungsi untuk memulai percakapan pada pengguna lain.</p>	

dengan keinginan pengguna.			
Ikon lokasi memiliki fungsi untuk memberikan informasi terkait lokasi apapun pada pengguna, misalnya seperti lokasi keberadaan pengguna, tempat dan lain-lain.		Ikon mata pada penulisan kata sandi memiliki fungsi yaitu apabila pengguna memilih mata terbuka pada penulisan kata sandi maka tulisan akan terlihat jelas, namun apabila pengguna memilih mata tertutup maka pengguna tidak dapat melihat huruf apa sudah diketik pada penulisan kata sandi.	
Ikon keluar ini dapat digunakan untuk pengguna yang ingin keluar akun dari aplikasi Sports4u		Ikon informasi merupakan sebuah ikon yang berisikan informasi terkait aplikasi Sports4u	

#### 4.7.4 Struktur Warna Pada Aplikasi

Pada perancangan aplikasi Sports4u, penulis menggunakan warna merah terang sebagai warna dominan aplikasi tersebut dengan kode #DE3023. Lalu pada bagian *button* menggunakan warna merah dengan *font* putih dengan kode #43B98E. Untuk *font* putih digunakan apabila latar belakang berwarna merah atau warna yang gelap. Setelah itu untuk latar belakang penulis menggunakan warna putih dengan kode #F2F0F0 dan menggunakan warna *font* hitam yang tidak terlalu pekat untuk memudahkan pengguna dalam membaca dengan kode warna #191919. Adapun penggunaan warna abu-abu pada bagian kolom pencarian dan *body text* dengan kode warna #90939C.

#### 4.8 Tampilan *User Interface*

Setelah menyelesaikan tahap pencarian data seperti mencari teori, wawancara bersama desainer *user interface*, membuat *sitemap* aplikasi, beserta *wireframe* telah dilewati, maka selanjutnya penulis mulai dapat melakukan perancangan terhadap aplikasi Sports4u dengan menggabungkan beberapa elemen penting seperti, warna, tipografi, tata letak hingga gaya visual. Tampilan aplikasi Sports4u menampilkan bermacam-macam desain, mulai dari *splash screen*, daftar, masuk, *home*, mencari teman, *feed*, serta tampilan profil.

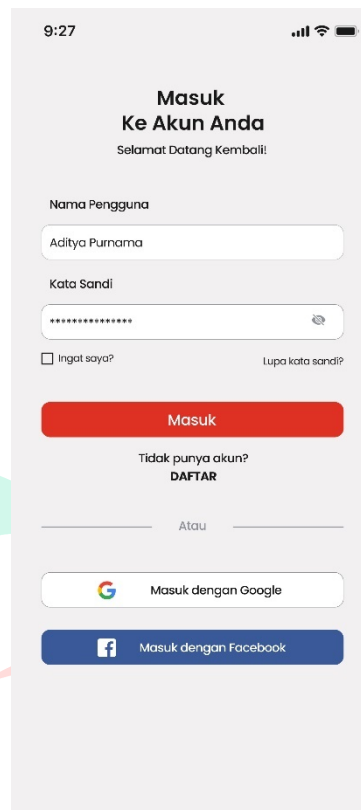
#### 4.8.1 *Splash Screen*



*Gambar 4. 13 Splash Screen Aplikasi Sports4u*

Splash screen merupakan sebuah tampilan berupa logo yang akan muncul diawal ketika pengguna membuka aplikasi tersebut. Logo tersebut hanya akan muncul dalam beberapa detik, dan setelah itu pengguna akan masuk ke dalam *page* selanjutnya. Letak tampilan logo aplikasi Sports4u berada ditengah, dengan tujuan agar pengguna dapat melihat logo tersebut dengan nyaman.

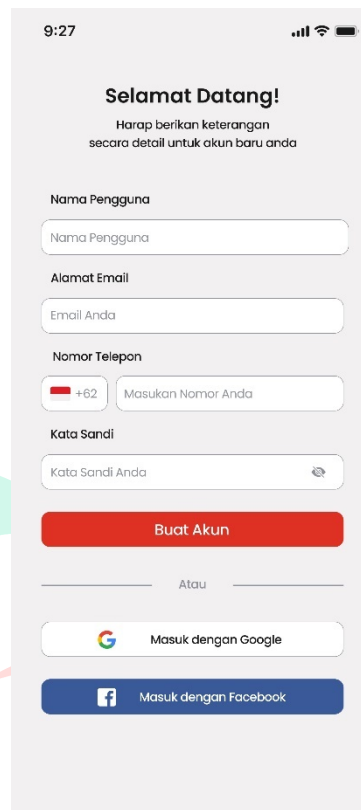
## 4.8.2 Login



Gambar 4. 14 Halaman Login Sports4u

Setelah melewati tahapan *splash screen*, pengguna akan masuk halaman *login*, dimana untuk para pengguna yang sudah memiliki akun maka langsung dapat masuk akun pribadi masing-masing dengan menuliskan nama pengguna beserta kata sandi atau bisa juga menghubungkan melalui akun Google dan Facebook. Namun, untuk pengguna yang belum memiliki akun, dapat mendaftarkannya terlebih dahulu pada bagian *sign up*. Tata letak aplikasi Sports4u pada halaman *login* memiliki tampilan yang sederhana dengan ketentuan umum yang ada pada halaman *login*. tampilan yang dirancang tersebut diharapkan dapat memudahkan para pengguna dalam menggunakan aplikasi Sports4u.

### 4.8.3 Sign Up



9:27

**Selamat Datang!**  
Harap berikan keterangan secara detail untuk akun baru anda

Nama Pengguna  
Nama Pengguna

Alamat Email  
Email Anda

Nomor Telepon  
+62 Masukan Nomor Anda

Kata Sandi  
Kata Sandi Anda

Buat Akun

Atau

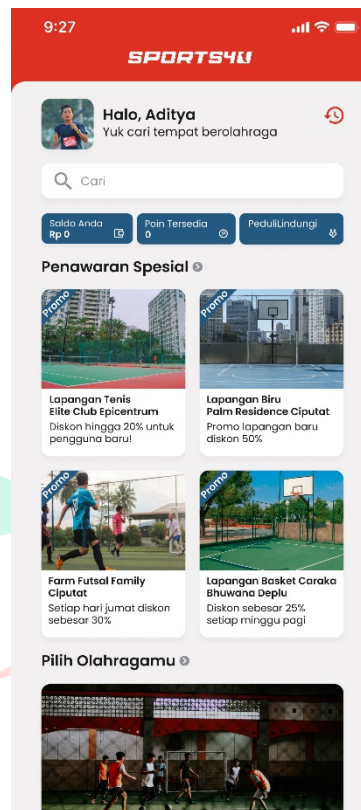
Masuk dengan Google

Masuk dengan Facebook

Gambar 4. 15 Halaman Sign Up Sports4u

Pada halaman *sign up* pengguna yang tidak memiliki akun dapat menuliskan seperti nama, *email*, nomor telepon dan kata sandi atau dapat juga menghubungkan melalui akun Google dan Facebook. Pada tampilan *sign up* tidak jauh berbeda dengan tampilan *login* agar memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi Sports4u.

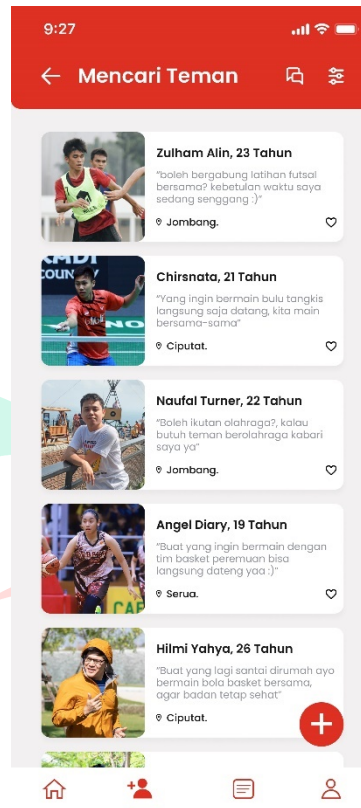
#### 4.8.4 Home



Gambar 4.16 Halaman Home Sports4u

Setelah pengguna melakukan *login* atau *sign up* akun, maka pengguna akan diarahkan masuk ke halaman utama atau halaman *home* pada aplikasi Sports4u. Pada halaman *home* ini terdapat beragam fitur-fitur yang telah disediakan oleh aplikasi Sports4u misalnya seperti tombol pencarian, riwayat, saldo pengguna, poin, promo lapangan dan tempat untuk pengguna memilih olahraga yang akan dimainkan. Selain itu, halaman *home* juga berisikan tombol navigasi yang memiliki fungsi untuk menghubungkan dari halaman *home* ke halaman mencari teman, *feed*, dan profil pengguna.

#### 4.8.5 Halaman Mencari Teman

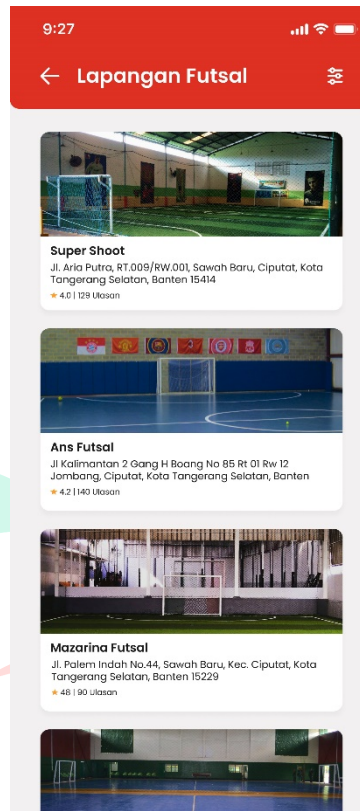


Gambar 4. 17 Halaman Mencari Teman Sports4u

Pada halaman pencarian teman, terdapat ikon kembali pada bagian atas kiri yang menghubungkan dengan halaman *home*, dan ikon chat serta filter pada bagian atas kanan, lalu pada bagian bawah terdapat tombol unggah profil pengguna, yang memiliki fungsi apabila pengguna membutuhkan teman untuk bermain maka pengguna lain dapat melihat melalui unggahan tersebut. Lalu pada bagian pencarian teman terdapat kolom biodata dari para pengguna yang berisikan foto profil, nama, tahun, ikon *love*, keterangan serta tempat pengguna itu bermain.



#### 4.8.6 Halaman Mencari Tempat Olahraga



Gambar 4. 18 Halaman Mencari Tempat Olahraga Sports4u

Pada tampilan halaman mencari tempat olahraga, terdapat sebuah fitur filter yang bertempat di sebelah kanan, fitur ini memiliki kegunaan yaitu dapat menyaring pilihan pengguna agar lebih spesifik, misalnya menyaring lokasi, jarak, tipe, alas lapangan atau tanggal bermain. Selain itu, terdapat juga ikon kembali untuk ke halaman sebelumnya. Pada halaman ini, pengguna dapat menentukan pilihan lapangan olahraga sesuai keinginan para pengguna.

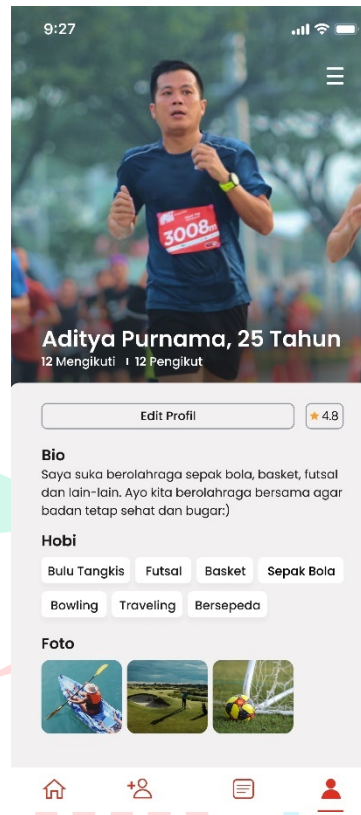
#### 4.8.7 Feed



Gambar 4. 19 Halaman Feed Sports4u

Pada halaman *feed*, terdapat ikon notifikasi dibagian atas kanan dan terdapat juga berita yang memiliki kategori-kategori olahraga tersendiri seperti, rekomendasi, populer, dan terbaru. Selain itu juga terdapat gambar pada profil pengguna serta berita yang diunggah oleh pengguna tersebut, dengan beberapa ikon pendukung seperti ikon *love*, tempat untuk menulis keterangan, komentar, membagikan postingan dan ikon penanda dibagian kanan. Adapun tombol unggah yang terdapat pada bagian bawah yang dapat digunakan oleh pengguna apabila ingin memposting suatu berita tentang olahraga dalam negeri hingga luar negeri, tips dan trik berolahraga, atau informasi mengenai lapangan.

#### 4.8.8 Profil



Gambar 4. 20 Halaman Profil Sports4u

Pada bagian halaman profil, terdapat gambar profil, umur dan nama pengguna yang dapat diubah. Selain itu ada juga informasi pengikut akun, lalu pada bagian kanan terdapat ikon yang berisikan pengaturan, unggahan yang disimpan, favorit, tentang aplikasi, dan keluar. Setelah itu di bagian bawah terdapat *rating* dengan objek bintang dari pengguna dan kolom edit profil yang di mana pengguna dapat mengubah isi dari bio, hobi serta foto yang diunggah.

#### 4.9 Media Pendukung

Media pendukung merupakan suatu *platform* yang bisa digunakan untuk melakukan pemasaran pada aplikasi Sports4u. Terdapat banyak fungsi media pendukung seperti sosial media dan media cetak yang digunakan dalam mendukung kegiatan promosi dan pengenalan aplikasi Sports4u kepada masyarakat luas.

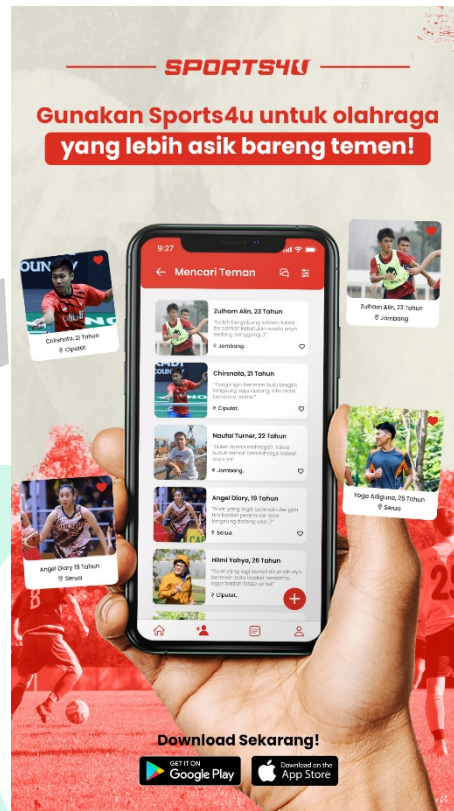
#### 4.9.1 Feed Instagram



Gambar 4. 21 Media digital Feed Instagram Sports4u

Pada saat ini, masyarakat tidak asing dengan salah satu sosial media Instagram, sebab sosial media tersebut ramai digunakan masyarakat bahkan menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari, maka dari itu untuk mempromosikan aplikasi Sports4u melalui Instagram adalah hal yang tepat karena memudahkan target pasar untuk menjangkau aplikasi Sports4u. Salah satu fitur Instagram yang paling banyak digunakan masyarakat yaitu *feed*, pada fitur ini apabila digunakan untuk promosi, dapat memposting gambar atau video serta menjelaskan apa yang kita promosikan secara detail dengan menulis keterangan yang disediakan sehingga masyarakat akan mendapatkan informasi-informasi penting. Pada perancangan media pendukung *feed* Instagram aplikasi Sports4u dibuat dengan ukuran 1080 *pixels* x 1080 *pixels*.

## 4.9.2 Story Instagram



Gambar 4. 22 Media digital Story Instagram Sports4u

Adapun fitur lain dari Instagram yang sangat sering digunakan oleh para pengguna Instagram yaitu Instagram *Story*. Pengguna Instagram sering menggunakan fitur ini untuk memposting cerita atau tentang mengungkapkan posisi dan keberadaan mereka, melakukan siaran langsung dan memberi tahu pengikut sesuatu, atau berbagi pengalaman dan rekomendasi. Ada juga area tanya jawab yang dapat digunakan untuk tanya jawab antara lain tentang program Sports4u. Di sisi lain, juga dapat dimanfaatkan sebagai media promosi. Dengan menyusun cerita secara efektif, dimungkinkan untuk meningkatkan jumlah pengikut yang bergabung dan mendorong interaksi dengan aplikasi yang dipromosikan. Instagram *story* yang dirancang menggunakan ukuran 1080 *pixels* x 1920 *pixels*.

### 4.9.3 Poster



Gambar 4. 23 Poster Aplikasi Sports4u

Sebagai seseorang yang sedang berusaha untuk mempromosikan produk, dengan tidak hanya promosi melalui media digital namun juga melalui media cetak yang dapat dilihat secara langsung. Poster yang digunakan dalam mempromosikan aplikasi Sports4u berukuran A3, dan akan ditempatkan pada kantor, sekolah, tempat olahraga, dan toko olahraga. Pada promosi melalui poster, desain tampilan poster dimaksimalkan sehingga dapat menarik perhatian teman-teman yang melihat.

#### 4.9.4 X-banner



Gambar 4. 24 X Banner Aplikasi Sports4u

Aplikasi Sports4u juga akan melakukan promosi melalui media cetak lain yaitu *x-banner*. Tidak terlalu berbeda dari poster, *x-banner* juga salah satu media yang sering digunakan untuk promosi. Melalui *x-banner*, pesan atau informasi dapat dijangkau oleh banyak orang. Saat ini, *x-banner* adalah media promosi yang masih sangat efektif digunakan. *X-banner* yang dirancang menggunakan ukuran 60 cm x 160 cm yang dipromosikan pada kantor, sekolah, tempat olahraga, dan toko olahraga.