

# RINGKASAN

## PERANCANGAN *USER INTERFACE* APLIKASI SPORTS4U SEBAGAI SARANA UNTUK Mencari TEMAN DAN TEMPAT OLAHRAGA

Muhammad Naufal Hariz<sup>1)</sup>, Desi Dwi Kristanto<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Jaya

<sup>2)</sup> Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Jaya

Di masa pandemi covid-19 seperti ini cukup sulit untuk melakukan aktivitas di luar rumah seperti belajar, bekerja, beribadah, bahkan olahraga dianjurkan di rumah agar tidak adanya kegiatan berkumpul dan kontak langsung dengan orang lain, tetapi Masyarakat mulai menyadari pentingnya kesehatan sehingga tren olahraga yang sudah terbentuk sejak awal masa pandemi masih berlanjut hingga saat ini seperti, bersepeda, futsal, dan bulu tangkis. Aplikasi penyewaan tempat olahraga dapat memudahkan masyarakat yang ingin berolahraga tanpa harus repot untuk datang ke tempat penyewaan. *User interface* menjadi penghubung interaksi antar pengguna dan sistem, maka dari itu *user interface yang* menarik harus komunikatif dan mudah dimengerti oleh pengguna agar memberikan pengalaman yang baik bagi pengguna. Desain visual yang mudah dimengerti menjadi hal yang sangat penting dalam perancangan *user interface* aplikasi, karena pengguna mendapatkan kemudahan serta kenyamanan pada saat berinteraksi dengan aplikasi dan desain tersebut dapat membantu untuk memenuhi kebutuhan pengguna.

**Kata kunci:** olahraga, antar muka pengguna, aplikasi *mobile*

Pustaka : 35

Tahun Publikasi : 2008 - 2021