

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN UI/UX APLIKASI UNTUK MENCAPAI PERTUMBUHAN BERAT
BADAN YANG SEHAT DI *THESEVEN GYM*

Untuk memenuhi sebagai persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata-1)



Diajukan Oleh

ELANG SAMUDERA

19052010069

Dosen Pembimbing 1 :

DIANA AQIDATUN NISA, S.T., M.Ds.

Pembimbing 2 :

BAYU SETIAWAN, S.SN., M.SN.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN UNIVERSITAS PEMBANGUNAN
NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR

2024/2025

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI UNTUK MENCAPAI PERTUMBUHAN BERAT
BADAN YANG SEHAT DI *THE SEVEN GYM***

Disusun Oleh:

ELANG SAMUDERA

19052010069

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal: 19 November 2024

Pembimbing I



Diana Agidatun Nisa, S.T., M.Ds.
NIP. 19900611 201803 2001

Pembimbing II



Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19910728 202203 1004

Penguji I



Widvasari, S.T., M.T.
NPT. 182 19890920 075

Penguji II



Aileena S. C.R.E.C., S.T., M.Ds.
NIP3K: 19870119 202421 2024

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Ibnu Sholichin, S.T., M.T.
NIP/PPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI UNTUK MENCAPAI PERTUMBUHAN BERAT
BADAN YANG SEHAT DI *THE SEVEN GYM***

Disusun Oleh :

ELANG SAMUDERA

19052010049

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal: 19 November 2024

Pembimbing I


Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds.
NIP. 19900611 201803 2001

Pembimbing II


Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19910728 202203 1004

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Desain (S-1)

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Masnuna, S.T., M.Sn.
NIPPPK. 198405122021212004

ABSTRAK

Tujuan penelitian berkenaan mengenai keinginan setiap orang untuk memiliki tubuh yang sehat. Aspek ini meliputi olahraga, makanan sehat, dan jam tidur yang teratur. Dari sisi yang lain, bahwa setiap orang memiliki kebutuhan yang berbeda dalam mencapai tujuan tersebut. Penulis ingin menyelesaikan fenomena tersebut melalui perancangan aplikasi yang dapat mendukung aspek olahraga, makanan sehat, dan jam tidur yang teratur. Pemenuhan ini dapat menurunkan angka keluhan kesehatan di masyarakat. Perancangan aplikasi ini dapat mendorong para user untuk menganalisis proses yang dijalani dalam pemenuhan yang berkenaan mengenai tubuh yang sehat.

Pendekatan penelitian ini menggunakan *mix method* (Kualitatif dan Kuantitatif). Pendekatan ini bertujuan untuk menganalisis data data dalam penelitian, sehingga dapat fokus pada fenomena yang ada secara faktual. Proses wawancara pada penelitian ini untuk memperkuat mengenai fenomena yang terjadi, dan pendekatan metode *Design thinking*, yang terdiri dari 5 tahapan: *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* dalam merancang aplikasi. Penentuan sampel dalam penelitian ini berdasarkan kategori usia 19-29 tahun yang tergolong usia produktif. Design yang minimalis diharapkan dapat mempermudah para *user* aplikasi terutama para pelanggan The Seven Gym, sehingga dapat menyesuaikan kebutuhan para pelanggan maupun pengguna.

Kata Kunci: UI/UX, *Design thinking*, Aplikasi, Kesehatan

ABSTRACT

The purpose of this study is related to the desire of each person to have a healthy body. This aspect includes exercise, healthy food, and regular sleep hours. On the other hand, each person has different needs in achieving these goals. The author wants to resolve this phenomenon by designing an application that can support aspects of exercise, healthy food, and regular sleep hours. This fulfillment can reduce the number of health complaints in the community. The design of this application can encourage users to analyze the process undertaken in fulfilling the needs of a healthy body.

This research approach uses a mix method (Qualitative and Quantitative). This approach aims to analyze data in the study, so that it can focus on the factual phenomena. The interview process in this study was to strengthen the phenomena that occurred, and the Design thinking method approach, which consists of 5 stages: empathize, define, ideate, prototype, and test in designing the application. The sample determination in this study was based on the age category of 19-29 years which is classified as a productive age. The minimalist design is expected to make it easier for application users, especially The Seven Gym customers, so that it can adjust to the needs of customers and users.

Keywords: *UI/UX, Design thinking, Application, Health*

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, naskah dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk mendapatkan gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak ada pendapat atau karya milik orang lain, kecuali secara resmi dikutip dan disebutkan dalam naskah laporan ini dan telah dicantumkan sumber data dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah ini terdapat unsur plagiarasi, saya bersedia laporan Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2023, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 6 Desember 2024



Elang Samudera

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan petunjuk dan hidayah-Nya dalam penelitian ini yang berjudul **“Perancangan UI/UX Aplikasi Untuk Mencapai Pertumbuhan Berat Badan Yang Sehat di *The Seven Gym*”**, sebagai syarat kelulusan strata satu (S1) jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Penulis menyatakan bahwa dalam proses penelitian ini terdapat dukungan dan arahan dari berbagai pihak, sehingga penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga penulis dalam mendukung aspek keuangan, psikologis, dan logika
2. Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.DS. dosen pembimbing pertama atas segala bimbingan, arahan, serta saran yang diberikan kepada penulis
3. Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn., dosen pembimbing kedua atas segala bimbingan mengenai jurnal dan materi dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini
4. Anik Candra Perwita sebagai pemilik “*The Seven Gym*” stakeholder yang membantu penulis menyalurkan media dalam perancangan ini kepada target segmen melalui kegiatan penelitian
5. Reno Bahelwan Miazaki dan Syarif Hidayatullah sebagai narasumber yang telah memberikan saran dan pengetahuan seputar UI/UX dan design thinking yang dibutuhkan dalam perancangan Tugas Akhir ini
6. Hanif Silmi Khomsin S.Ag., M.PSDM, Ivan Vergiansyah S.Psi., M.PSDM dan Vallencia Regita S.S dalam emosional *support* dan atas dukungan moral yang diberikan
7. Dan seluruh teman-teman dari dalam maupun luar jurusan DKV yang tidak bisa penulis sebutkan namanya satu-persatu, yang telah memberikan dukungan serta bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan perancangan Tugas Akhir ini

Surabaya, 7 Januari 2024

Elang Samudera

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
ABSTRAK	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Rumusan Masalah	8
1.4 Batasan Masalah	8
1.5 Tujuan	9
1.6 Manfaat	9
BAB II	10
TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Definisi Operasional Judul	10
2.1.1 Aplikasi <i>tracking</i> Berat Badan	10
2.1.2 UI/UX	11
2.1.3 Tempat Kebugaran	11
2.1.4 Remaja Dewasa	12
2.2 Landasan Teori Kesehatan	12
2.2.1 Olahraga	13
2.2.2 Kebugaran Jasmani	13
2.1.3 Pola Makan	14
2.1.4 Gaya Hidup Seimbang Dan Sehat	17
2.1.5 Tempat Kebugaran	18
2.2 Desain Komunikasi Visual	18
2.2.1 Designer UI/UX	19
2.2.2 User Experience	19
2.2.3 User Interface	21
2.3 Tahapan Proses UI/UX	23
2.3.1 Riset User	24
2.3.2 Informasi Arsitektur dan <i>User Flow</i>	25
2.3.3 Wireframe	26
2.3.4 Desain	26
2.3.5 Prototype	27
2.3.6 Testing	28
2.4 Tinjauan Desain Aplikasi	28
2.4.1 Figma	29
2.4.2 Gaya Desain <i>Neumorphic</i>	29
2.4.3 Navigasi	30
2.4.5 Konten foto	31
2.4.6 Photography	32
2.4.7 Whitespace	33
2.4.8 Layout table	33

2.4.9 Warna	34
2.4.10 Tipografi.....	39
2.4.11 Logo	41
2.4.12 Ikon	42
2.4.13 Button.....	43
2.5 Studi Existing.....	44
2.5.1 Studi Existing <i>The Seven Gym</i>	44
2.5.2 Studi Komprator.....	48
2.5.2 Studi komprator.....	53
BAB III	57
METODOLOGI DESAIN.....	57
3.1 Teknik Pengumpulan Data.....	57
3.1.1 Pengumpulan data	57
3.1.2 Data Primer	57
3.2.3 Data Sekunder	59
3.2 Teknik Sampling.....	59
3.2.1 Populasi.....	59
3.2.2 Sampling Sekunder	61
3.3 Metode Perancangan.....	62
3.3.1 Tahap Perancangan	62
3.4 Analisis Data.....	66
3.4.1 Alur Berfikir.....	67
3.4.2 Analisis Data Wawancara	68
3.5.2.1 Wawancara Dengan Pemilik gym	68
3.5.2.2 Wawancara Kepada Ahli Gizi.....	68
3.5.2.3 Wawancara Dengan Mentor Studi Independent UI/UX Design	69
3.5.2.4 Wawancara responden pelanggan gym	70
3.5.2.5 Kesimpulan Wawancara.....	70
3.4.3 Analisis Data Kuisisioner	71
3.5.4 Analisis Preferensi Desain Aplikasi.....	77
3.5.5 Analisis Consumer Insight.....	80
3.5.6 Analisis Consumer Journey.....	81
3.5.7 Analisis User Persona	82
3.5.8 Analisis Data Observasi	84
3.6 Sintesa Data	84
3.7 Unique Selling Proposition atau USP	85
BAB IV.....	86
KONSEP DESAIN DAN IMPLEMENTASI DESAIN	86
4.1 Definisi Keyword.....	87
4.2 Makna Denotasi	87
4.3 Makna Konotasi.....	87
4.4 Konsep Verbal	87
4.4.1 What to Say	88
4.4.2 How to Say	88
4.4.3 Ringkasan Aplikasi Pertumbuhan Berat Badan	88
4.4.4 Gaya Bahasa.....	89
4.5 Konsep Visual.....	89
4.5.1 Icon.....	90
4.5.2 Tipografi.....	90

4.5.3	Warna	91
4.5.4	Grid /layout	91
4.5.5	Logo type	92
4.5.6	Food Photography	93
4.5.7	Potrait Photography.....	94
4.5.8	Diagram pie	94
4.6	Konsep Media	95
4.6.1	Media Utama.....	95
4.6.2	Media Pendukung.....	95
4.7	Alternatif Desain.....	96
4.7.1	Rough Concept.....	96
4.7.2	Komprehensif Desain.....	106
4.7.3	Final desain	108
4.8	Implementasi Desain.....	114
4.8.1	Splash screen.....	114
4.8.2	Sign In / Sign Up Page	115
4.8.3	Intro Page	116
4.8.4	Fitur pembayaran	117
4.8.5	Fitur pertanyaan	118
4.8.6	Fitur Meal plan.....	119
4.8.7	Fitur workout.....	120
4.8.8	Fitur resep.....	121
4.8.9	Fitur explore	122
4.8.10	Fitur inter fasting.....	123
4.8.11	Fitur promo gym	124
4.8.12	Home page	125
4.9	Rancangan Anggaran Proyek.....	126
BAB V	128
PENUTUP	128
5.1	Kesimpulan.....	128
5.2	Saran	129
DFTAR PUSTAKA	130
LAMPIRAN	134

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Persentase penduduk yang mempunyai keluhan kesehatan.....	1
Gambar 2. 1 Komponen Pada Kebugaran Jasmani.....	14
Gambar 2. 2 <i>User Experience</i>	19
Gambar 2. 3 User Interface	21
Gambar 2. 4 Tahapan Design Thinking.....	23
Gambar 2. 5 User Persona.....	24
Gambar 2. 6 Informasi Arsitektur	25
Gambar 2. 7 User flow	25
Gambar 2. 8 Wireframe.....	26
Gambar 2. 9 Desain.....	26
Gambar 2. 10 Prototype	27
Gambar 2. 11 Testing.....	28
Gambar 2. 12 Figma.....	29
Gambar 2. 13 Desain Neumorphic	29
Gambar 2. 14 Navigasi.....	30
Gambar 2. 15 Konten Foto	31
Gambar 2. 16 Photography Potrait	32
Gambar 2. 17 White space	33
Gambar 2. 18 Layout table	33
Gambar 2. 19 Layout Table dengan banyak data	34
Gambar 2. 20 Warna Analogous	35
Gambar 2. 21 Penerapan 60-30-10.....	36
Gambar 2. 22 Arti warna dalam Tombol dan seleksi	37
Gambar 2. 23 Penerapan Tombol Kontras.....	38
Gambar 2. 24 Penerapan Warna Yang Konsisten pada Konten.....	39
Gambar 2. 25 Sans Serif.....	40
Gambar 2. 26 Serif	40
Gambar 2. 27 Logo	41
Gambar 2. 28 Loco Type.....	42
Gambar 2. 29 Ikon.....	42
Gambar 2. 30 Button.....	43
Gambar 2. 31 Logo gym	44
Gambar 2. 32 Lokasi Gym	44
Gambar 2. 33 Website The seven gym.....	45
Gambar 2. 34 Aplikasi Hero section	45
Gambar 2. 34 Aplikasi Healthifyme	48
Gambar 2. 34 Aplikasi Healthifyme	48
Gambar 2. 35 Urban Athletes	53
Gambar 3. 1 User Persona.....	63
Gambar 3. 2 Proses Ideate.....	64
Gambar 3. 3 Prototype	65
Gambar 3. 4 Testing proses.....	66
Gambar 3. 5 Pola berfikir	67
Gambar 3. 6 pilihan font	77
Gambar 3. 7 Pilihan icon.....	77
Gambar 3. 8 pilihan grid	78
Gambar 3. 9 Pilihan Warna	78
Gambar 3. 10 Pilihan supergrafis	79
Gambar 3. 11 Pilihan splashscreen.....	79
Gambar 3. 12 Saran fitur yang diharapkan pengguna.....	80
Gambar 3. 13 Consumer Insight.....	81

Gambar 3. 14 User Persona.....	82
Gambar 4. 1 Bagan Keyword.....	86
Gambar 4. 2 Konsep Visual	89
Gambar 4. 3 Icon bold dan stroke	90
Gambar 4. 4 Font Poppins.....	90
Gambar 4. 5 Warna fresh	91
Gambar 4. 6 Penerapan grid.....	91
Gambar 4. 7 Logo The seven Gym.....	92
Gambar 4. 8 Sederhana Logo gym.....	92
Gambar 4. 9 Food Photography.....	93
Gambar 4. 10 Potrait Photography	94
Gambar 4. 11 Sketsa diagram Pie.....	94
Gambar 4. 12 <i>page flow</i>	98
Gambar 4. 13 User flow	99
Gambar 4. 14 Fitur mengisi pertanyaan	100
Gambar 4. 15 fitur Work Out.....	101
Gambar 4. 16 Fitur Meal plan	102
Gambar 4. 17 User flow Fitur explore.....	103
Gambar 4. 18 User flow resep kanan dan Tracking Status	104
Gambar 4. 19 User Flow Add Interfasting	105
Gambar 4. 20 Wireframe.....	107
Gambar 4. 21 Alternatif 1	108
Gambar 4. 22 Alternatif 2	109
Gambar 4. 23 Alternatif 3	110
Gambar 4. 24 Alternatif Terpilih.....	111
Gambar 4. 25 Media Pendukung.....	112
Gambar 4. 26 Konsep Both Pameran	113
Gambar 4. 27 Splash screen	114
Gambar 4. 28 Sign up/Sign in Page.....	115
Gambar 4. 29 Intro Page	116
Gambar 4. 30 Fitur Pembayaran.....	117
Gambar 4. 31 Fitur Cross chek kesehatan	118
Gambar 4. 32 Fitur Meal plan	119
Gambar 4. 33 Fitur Work Out	120
Gambar 4. 34 Fitur Resep	121
Gambar 4. 35 Fitur Explore.....	122
Gambar 4. 36 Fitur Interfasting.....	123
Gambar 4. 37 Fitur Promo gym.....	124
Gambar 4. 38 Home Page	125

DAFTAR TABEL

4. 1 Tabel Skenario	106
4. 2 Tabel Anggaran jasa	126
4. 3 Tabel Anggaran Media Pendukung	127