

**PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL  
PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE  
APLIKASI MOBILE PENCARIAN JASA INSTRUKTUR OLAHRAGA  
“BEFIND”**

Oleh  
Kadek Wawan Cahyadi, 1815091062  
Program Studi Sistem Informasi  
Jurusan Teknik Informatika  
Universitas Pendidikan Ganesha

**ABSTRAK**

*BeFind* merupakan aplikasi berbasis *website* yang memfasilitasi masyarakat dan instruktur olahraga untuk dapat berinteraksi dan bertransaksi terkait dengan pelatihan olahraga tapi masih ada kekurangan fitur dan kesulitan menggunakan *website* sehingga perlu dibuatkan aplikasi *mobile*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan model rancangan *User Interface* dan *User Experience* serta untuk mengetahui hasil pengujian *usability* dari hasil perancangan dengan penerapan *metode Design Thinking*. *Design Thinking* adalah sebuah proses perancangan produk yang timbul dari berbagai upaya pemecahan masalah yang muncul dari masyarakat sebagai calon pengguna produk. *Design Thinking* memiliki 5 tahapan yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, serta *test*. Tahap *empathize*, dilakukan wawancara untuk mendapatkan permasalahan dan saran untuk mengembangkan *design interface*. Tahap *define* dilakukan pembuatan *user persona* dari hasil wawancara dan didapatkan poin – poin dari kebutuhan pengguna. Tahap *ideate* dilakukan *brainstorming* untuk menemukan ide dan menyusun *user flow*. Tahap *prototype* dibuatkan *design* berupa *mockup* dan disusunnya *prototype design* menggunakan aplikasi *figma*. Tahap *test* dilakukan untuk menguji rancangan *design* dengan *task skenario* pada 4 aspek *usability* dan 1 aspek dengan *system usability scale*. *System usability scale* (SUS) dapat menentukan apakah rancangan desain antarmuka dapat diterima atau tidak. Pada pengujian akhir untuk responden pencari jasa dan penyedia jasa masing- masing didapatkan hasil *learnability* sebesar 97% dan 96%, *efficiency* sebesar 0,033689182 *goals/second* dan 0,033689182 *goals/second*, *memorability* sebesar 96% dan 95%, *error* sebesar 0,0306 dan 0,0800, serta *satisfaction* dengan *System Usability Scale* (SUS) pada pengujian akhir didapatkan hasil 94 dengan predikat *best imaginable*. Pada *efficiency* terjadi penurunan hasil sebesar 0,001660109 *goals* yang disebabkan oleh faktor sinyal yang buruk.

**Kata kunci:** *User Experience, User Interface, Design Thinking, System Usability Scale* (SUS)

**APPLICATION OF DESIGN THINKING METHOD ON USER INTERFACE  
DESIGN MODEL AND USER EXPERIENCE OF SPORTS INSTRUCTOR  
SERVICE SEARCH MOBILE APPLICATION "BEFIND"**

By

Kadek Wawan Cahyadi, 1815091062  
Information System Study Program  
Informatics Engineering  
Ganesha University of Education

**ABSTRACT**

*BeFind is a website-based application that facilitates the community and sports instructors to be able to interact and make transactions related to sports training but there is still a lack of features and difficulties using the website so a mobile application needs to be made. The purpose of this research is to produce a User Interface and User Experience design model as well as to find out the results of usability testing from the results of the design by applying the Design Thinking method. Design Thinking is a product design process that arises from various problem solving efforts that arise from the community as potential product users. Design Thinking has 5 stages, namely empathize, define, ideate, prototype, and test. Empathize stage, conducted interviews to get problems and suggestions for developing interface designs. The define stage is carried out by making a user persona from the results of interviews and obtaining points from user needs. Ideate stage is carried out by brainstorming to find ideas and arrange user flow. The prototype stage is made in the form of a mockup design and a prototype design is compiled using the figma application. The test phase is carried out to test the design design with scenario tasks on 4 aspects of usability and 1 aspect using system usability scale. The system usability scale (SUS) can determine whether the interface design is acceptable or not. In the final test for service seekers and service providers, the results obtained were learnability of 97% and 96%, efficiency of 0.033689182 goals/second and 0.033689182 goals/second, memorability of 96% and 95%, error of 0. .0306 and 0.0800, as well as satisfaction with the System Usability Scale (SUS) in the final test results of 94 with the title of best imaginable. In efficiency there is a decrease in yield of 0.001660109 goals which is caused by a bad signal factor.*

**Keywords:** *User Experience, User Interface, Design Thinking, System Usability Scale (SUS)*