

# Pengembangan Antarmuka Website Kebugaran Fitme untuk Mendukung Pola Hidup Sehat dengan Penerapan Metode *Human-Centered Design*

Anak Agung Adi Wirrya Putra <sup>1\*</sup>, I Made Dedy Wanditya <sup>2</sup>, Moh. Lukman Hakim Fhadillah <sup>3</sup>

<sup>1\*,2,3</sup> Universitas Pendidikan Nasional, Kota Denpasar, Provinsi Bali, Indonesia.

*Corresponding Email:* [adiwirrya@undiknas.ac.id](mailto:adiwirrya@undiknas.ac.id) <sup>1\*</sup>

## Histori Artikel:

*Dikirim* 25 Oktober 2024; *Diterima dalam bentuk revisi* 20 November 2024; *Diterima* 30 November 2024; *Diterbitkan* 10 Januari 2025. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STMIK Indonesia Banda Aceh.

## Abstrak

Pola hidup sehat sering diasosiasikan dengan mencapai berat badan ideal, yang menjadi tujuan banyak orang yang mengalami kelebihan berat badan. Oleh karena itu, berbagai cara dilakukan untuk meraih berat badan yang diinginkan. FitMe hadir sebagai website yang dirancang untuk memudahkan masyarakat dalam mendapatkan informasi terkait pentingnya menjaga berat badan tetap ideal. Website FitMe dilengkapi dengan berbagai fitur seperti program latihan yang terpersonalisasi, pemantauan diet dan gizi, tracker olahraga, catatan buku harian, konsultasi olahraga, materi edukasi kebugaran yang menyeluruh, serta marketplace untuk pembelian produk seperti susu protein dan makanan bergizi. Penelitian ini menggunakan metode Human Centered Design, yaitu pendekatan yang berfokus kepada semua pengguna, baik potensial ataupun tidak. Human Centered Design ditentukan dalam penelitian ini karena metode ini berfokus pada perancangan atau manajemen dalam sistem informasi yang mempertimbangkan manusia atau pengguna sebagai fokus utama untuk membantu kita dalam personalisasi. Pengujian desain dilakukan dengan metode UEQ terhadap 20 orang responden dan didapatkan hasil Excellent yang artinya rancangan website Fitme telah memenuhi kriteria pengguna dan tidak perlu melakukan proses desain ulang.

**Kata Kunci:** Pola Hidup Sehat; Human Centered Design; User Experience Questionnaire.

## Abstract

Healthy living is often associated with achieving an ideal body weight, which is the goal of many people who are overweight. Therefore, various methods are carried out to achieve the desired body weight. FitMe is present as a website designed to make it easier for the public to get information related to the importance of maintaining an ideal body weight. FitMe equipped with various features such as personalized workout programs, diet and nutrition monitoring, exercise trackers, daily journal entries, fitness consultation, comprehensive fitness education materials, as well as a marketplace for the purchase of products such as protein milk and nutritious foods. This research uses the Human Centered Design method, which is an approach that focuses on all users, both potential and not. Human Centered Design is determined in this research because this method focuses on a wider range of users. Design testing is carried out using the UEQ method on 20 respondents and the results obtained are Excellent, which means that the design of Fitme has met the user's criteria and there is no need to undergo a redesign process.

**Keyword:** Healthy Lifestyles; Human Centered Design; User Experience Questionnaire.

## 1. Pendahuluan

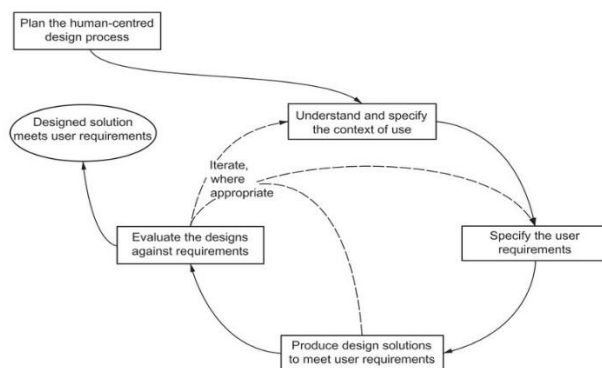
Pola hidup sehat mencakup gaya hidup yang memperhatikan berbagai aspek kesehatan, termasuk pola makan, minuman, nutrisi, dan perilaku sehari-hari. Rutinitas olahraga juga memiliki peran penting dalam menjaga kondisi tubuh agar tetap sehat. Dengan menerapkan pola hidup sehat, kondisi fisik dapat dipertahankan dengan baik, dan berbagai faktor penyebab penyakit dapat dihindari (Asri *et al.*, 2021). Oleh karena itu, banyak individu yang berusaha mencapai berat badan ideal melalui berbagai cara. Namun, tantangan dalam menjalani pola hidup sehat sering kali muncul, seperti kesulitan dalam menjaga konsistensi berolahraga, mengatur waktu dengan baik, hingga risiko cedera akibat latihan yang berlebihan. Hal ini sering kali menghambat individu untuk mencapai berat badan ideal dan mempertahankan kesehatan. Hasil survei lapangan menunjukkan bahwa pengguna membutuhkan panduan yang lebih personal dan fleksibel, termasuk fitur seperti olahraga dengan dampak rendah dan pengingat harian untuk mendukung konsistensi mereka. Penelitian sebelumnya juga mengidentifikasi kekurangan pada platform serupa. Setiadi *et al.* (2021) mencatat kurangnya fitur edukasi kesehatan, sementara Rahmansyah *et al.* (2022) merekomendasikan latihan yang lebih terpersonalisasi. Winarti (2022) menekankan pentingnya desain yang sederhana serta panduan khusus untuk pemula. Kekurangan-kekurangan ini mengindikasikan adanya celah yang perlu diisi untuk menciptakan pengalaman pengguna yang lebih lengkap, guna mendukung kebutuhan mereka secara efektif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, FitMe hadir sebagai website yang dirancang untuk memudahkan masyarakat dalam memperoleh informasi terkait pentingnya menjaga berat badan ideal. Website ini dilengkapi dengan berbagai fitur, antara lain program latihan terpersonalisasi, pemantauan diet dan gizi, tracker olahraga, catatan harian, materi edukasi kebugaran yang *komprensif*, serta marketplace untuk pembelian produk seperti susu protein dan makanan bergizi. Namun, banyak website yang kurang memberikan dukungan sosial yang dibutuhkan untuk memotivasi pengguna. Penelitian menunjukkan bahwa dukungan emosional dan sosial dari komunitas dapat memotivasi individu untuk memulai gaya hidup sehat (Sari *et al.*, 2023). Oleh karena itu, FitMe juga menghadirkan fitur komunitas, memungkinkan pengguna untuk bertukar opini atau berkonsultasi mengenai kebiasaan yang dapat diterapkan untuk mencapai pola hidup sehat dan berat badan ideal. Penelitian ini menggunakan pendekatan perancangan *user experience* (UX) untuk memastikan website ini memberikan tingkat kepuasan yang optimal bagi penggunaannya. Pendekatan UX ini mengadopsi prinsip-prinsip *Human Centered Design* (HCD), yang berfokus pada pengguna sebagai inti dari proses desain. *Human Centered Design* adalah metode perancangan sistem informasi yang memprioritaskan kebutuhan, kemampuan, dan keterbatasan pengguna (Muhammad *et al.*, 2023). Pendekatan ini terdiri dari empat tahapan utama, yaitu: memahami dan menentukan konteks penggunaan, merumuskan kebutuhan pengguna, menghasilkan solusi desain untuk memenuhi kebutuhan pengguna, serta mengevaluasi desain terhadap kebutuhan tersebut (Elfida *et al.*, 2023).

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini meneliti objek, yaitu *website* yang akan berfungsi untuk edukasi serta membantu menjaga kebugaran tubuh. *Website* ini memerlukan peningkatan dari segi tampilan *website* (UI) serta pengalaman dalam penggunaan (UX) yang bertujuan untuk membuat tampilan lebih menarik dan mudah dalam penggunaan oleh pengguna. Penelitian ini menggunakan metode *Human Centered Design*, yaitu pendekatan yang berfokus kepada semua pengguna, baik potensial ataupun tidak. *Human Centered Design* ditentukan dalam penelitian ini karena metode ini berfokus pada pengguna yang lebih luas tidak hanya pengguna akhir saja, tetapi juga bisa digunakan oleh semua pengguna tanpa ada kriteria spesifik (Multazam *et al.*, 2020). *Human Centered Design* merupakan sebuah bentuk pendekatan yang dilakukan dalam pengembangan sistem interaktif. Ada empat tahapan dalam penerapan metode penelitian *Human Centered Design*, yaitu, *Understand and Specify the Context of Use*, *Specify the User*

Requirements, Produce Design Solutions to Meet User Requirements, Evaluate the Designs Against Requirements (Elfida *et al.*, 2023). Dengan melalui empat tahapan ini, *Human Centered Design* menyediakan metode penelitian yang sistematis dan juga berpusat pada semua pengguna tanpa kriteria spesifik, memastikan solusi yang dihasilkan, kreatif, efektif dan memiliki fungsi yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal (Pratama *et al.*, 2022). Tahapan dalam *Human Centered Design* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. *Human-Centered Design Activities*  
Sumber: (ISO 9241-210, 2010)

Tahap pertama, *Understand and Specify the Context of Use*. Pada tahapan ini dilakukan pemahaman terhadap lingkungan, situasi, dan cara pengguna untuk menggunakan produk atau layanan, mencakup pengumpulan informasi tentang pengguna, informasi mengenai tugas yang akan dikerjakan serta kondisi di mana produk atau layanan yang akan digunakan. Proses pemilihan responden dilakukan dengan menggunakan teknik random sampling untuk memastikan bahwa setiap individu memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai responden. Hal ini penting agar hasil penelitian dapat mencerminkan pandangan dari berbagai kalangan pengguna. Informasi tentang calon pengguna akan dikumpulkan oleh peneliti, dan rancangan *website* yang mencakup fitur secara umum akan dirumuskan berdasarkan informasi yang telah didapat dari studi literatur. Tahap kedua, *Specify the user requirements*. Pada tahapan ini dilakukan identifikasi serta rumusan kebutuhan pengguna, mencakup aspek – aspek seperti fungsi, kinerja preferensi pengguna serta hambatan yang mungkin akan dihadapi oleh pengguna saat menggunakan produk atau layanan. Pada tahap ini akan dilakukan wawancara terhadap empat responden yang didapatkan melalui survei lapangan dengan melakukan penentuan responden secara *random sampling* dan merumuskan kebutuhan calon pengguna yang nantinya akan diimplementasikan ke dalam rancangan *website*. Pertanyaan wawancara dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Pertanyaan Wawancara

No	Pertanyaan
Q1	Apa yang anda ketahui mengenai obesitas dan underweight?
Q2	Apakah aktivitas anda lebih banyak aktivitas bergerak atau diam di satu tempat?
Q3	Apakah anda sering melakukan aktivitas fisik seperti cardio atau angkat beban?
Q4	Apakah ada tantangan atau hambatan yang sering dihadapi dalam berolahraga?
Q5	Apakah anda sering merasa susah konsisten dalam melakukan program olahraga?
Q6	Berapa banyak <i>website</i> mengenai kebugaran yang anda ketahui?
Q7	Fitur seperti apakah yang anda butuhkan?
Q8	Tampilan antarmuka seperti apakah yang anda harapkan?
Q9	Apa harapan anda terhadap rancangan <i>website</i> ini?

Tahap ketiga, *Produce Design Solution to Meet User Requirements*. Dalam tahap ini konsep dan *prototype* desain dihasilkan berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi sebelumnya. Solusi dari desain ini harus kreatif dan memiliki fungsi untuk memenuhi ekspektasi dan masalah yang dihadapi oleh pengguna. *Website* akan dirancang dalam bentuk *wireframe* berdasarkan keluhan yang dihadapi pengguna sebagai solusi permasalahan tersebut. Tahap keempat, *Evaluate the Design Against Requirements*. Pada tahap ini dilakukan penilaian evaluasi untuk melihat seberapa baik desain tersebut terhadap kebutuhan pengguna. Evaluasi mencakup pengujian kegunaan, *feedback* atau umpan balik dan analisa kinerja desain. Penggunaan metode *Usability Testing dengan User Experience Questionnaire (UEQ)* dipilih karena *UEQ* memberikan pendekatan sistematis untuk mengukur pengalaman pengguna secara kuantitatif dan kualitatif. Dengan mengumpulkan data dari 20 responden menggunakan kuesioner *UEQ*, peneliti dapat mengevaluasi berbagai dimensi pengalaman pengguna seperti daya tarik (*Attractiveness*), efisiensi (*Efficiency*), kejelasan (*Perpicuity*), keandalan (*Dependability*), stimulasi (*Stimulation*), dan kebaruan (*Novelty*). Kuesioner tersebut terdiri dari 26 macam pernyataan yang kemudian dikelompokkan menjadi 6 skala penilaian yaitu *Attractiveness, Efficiency, Perpicuity, Dependability, Stimulation, dan Novelty* (Pratama *et al.*, 2022). *User Experience Questionnaire (UEQ)* dapat digunakan sebagai versi konvensional, juga dapat digunakan bentuk kuesioner *online* (Kusama *et al.*, 2024). Instrumen pengujian dengan tabel *User Experience Questionnaire* dapat dilihat pada Gambar 2. Sedangkan tabel kategori pada *UEQ Data Analysis Tool* dapat dilihat pada Tabel 2.

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat dipahami	2
kreatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton	3
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari	4
bermanfaat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat	5
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mengasyikkan	6
tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menarik	7
tak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat diprediksi	8
cepat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat	9
berdaya cipta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional	10
menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mendukung	11
baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk	12
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sederhana	13
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menggemburkan	14
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	terdepan	15
tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	nyaman	16
aman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman	17
memotivasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	efisien	20
tidak jelas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan	21
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	praktis	22
terorganisasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan	23
atraktif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif	24
ramah pengguna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna	25
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	inovatif	26

Gambar 2. Tabel *User Experience Questionnaire*  
Sumber: (Santoso *et al.*, 2016)

Tabel 2. Tabel kategori pada *UEQ Data Analysis Tool*

No	Aspek	Kategori				
		<i>Excellent</i>	<i>Good</i>	<i>Above Average</i>	<i>Below Average</i>	<i>Bad</i>
1.	Daya Tarik	>1,75	>1,52	>1,17	>0,7	<=0,7
2.	Kejelasan	>1,9	>1,56	>1,08	>0,64	<=0,64
3.	Efisiensi	>1,78	>1,47	>0,98	>0,54	<=0,54
4.	Ketepatan	>1,65	>1,48	>1,14	>0,78	<=0,78
5.	Stimulasi	>1,55	>1,31	>0,99	>0,5	<=0,5
6.	Kebaruan	>1,4	>1,05	>0,71	>0,3	<=0,3

Pada UEQ Setiap aspek menggunakan sistem skala penilaian dari angka satu (1) hingga tujuh (7). Dalam skala tersebut, rentang penilaian dimulai dari -3 sebagai nilai yang paling rendah dengan bentuk negatif, hingga +3 sebagai satuan nilai yang paling besar dengan bentuk positif. Hal ini untk meminimalisir kecenderungan pada jawaban (Kusuma *et al.*, 2024). Tabel konversi data dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Tabel Konversi data

Skala Awal	1	2	3	4	5	6	7
Skala Konversi	-3	-2	-1	0	1	2	3

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Hasil

Berdasarkan metode penelitian *Human Centered Design*, penelitian ini mengikuti prosedur pendekatan *Human Centered Design* yang terdiri dari empat (4) tahap yaitu, *Understand and Specify the Context of Use*, *Specify the User Requirements*, *Produce Design Solutions to Meet User Requirements*, dan *Evaluate the Designs Against Requirements*. Setiap tahap akan dijelaskan satu per satu sesuai dengan studi kasus dalam penelitian ini.

1) *Understand and Specify the Context of Use*

Pada tahap ini dilakukan studi kasus untuk memahami lingkungan, situasi, dan perilaku pengguna dalam memanfaatkan produk atau layanan. Langkah ini mencakup pengumpulan informasi terkait karakteristik pengguna, analisis tugas yang akan dilakukan, serta kondisi penggunaan produk atau layanan tersebut. Informasi mengenai calon pengguna dikumpulkan oleh peneliti, dan rancangan *website* akan disusun berdasarkan hasil pengumpulan data tersebut. Calon pengguna yang dipilih pada tahap ini meliputi pemula yang ingin memulai aktivitas olahraga, individu yang ingin melatih area spesifik tubuh, lansia yang ingin menjaga kesehatan, pecinta nutrisi, atlet baik amatir maupun profesional, generasi muda yang berminat pada kebugaran atau pengembangan fisik, serta penggiat olahraga yang ingin memperoleh informasi terkait kebugaran dan komposisi tubuh ideal. Pada tahap ini, fitur-fitur umum dirumuskan berdasarkan data yang diperoleh melalui kajian literatur, antara lain fitur program latihan yang mencakup program peningkatan berat badan, program diet, program pembentukan massa otot, fitur diskusi antar pengguna, serta fitur informasi terkait cara penggunaan peralatan kebugaran.

2) *Specify the User Requirements*

Pada tahap ini dilakukan proses identifikasi dan perumusan kebutuhan pengguna, mencakup aspek-aspek seperti fungsi, kinerja, preferensi pengguna, serta potensi hambatan yang mungkin dihadapi saat menggunakan produk atau layanan. Proses ini melibatkan wawancara terhadap empat responden yang diperoleh melalui survei lapangan menggunakan metode random sampling. Tahap ini menampilkan data hasil wawancara dari responden yang telah dipilih, sehingga dapat diperoleh pemahaman mendalam mengenai kebutuhan pengguna serta ekspektasi mereka terhadap produk atau layanan yang dirancang.

Tabel 4. Hasil Wawancara Responden 1

No	Hasil Wawancara
Q1	Obesitas merupakan kelebihan lemak, underweight merupakan kondisi berat badan di bawah sehat
Q2	lebih aktif bergerak namun lebih kurang berdiam diri
Q3	Tidak terlalu sering
Q4	Kaki sering sakit setelah berolahraga karena berolahraga terlalu berat dan melelahkan
Q5	Ya, merasa susah konsisten dalam berolahraga

Q6	Tidak mengetahui aplikasi kebugaran
Q7	Olahraga low-impact yang lebih fleksibel sehingga tidak terlalu berat untuk dilakukan
Q8	Bersifat intuitif
Q9	Berguna dalam membantu masyarakat untuk berolahraga

Tabel 5. Hasil Wawancara Responden 2

No	Hasil Wawancara
Q1	Obesitas merupakan kelebihan lemak, <i>underweight</i> merupakan kondisi berat badan di bawah sehat
Q2	Lebih banyak aktif bergerak karena gemar berlari
Q3	Ya, lebih sering untuk melakukan <i>cardio</i>
Q4	Susah nya konsisten dalam berolahraga
Q5	<input type="checkbox"/> Ya, merasa susah konsisten dalam berolahraga
Q6	mengetahui satu (1) <i>website</i> program penurunan berat badan
Q7	Notifikasi pengingat untuk berolahraga
Q8	Tampilan antarmuka secara simpel
Q9	Berguna dalam membantu masyarakat untuk berolahraga

Tabel 6. Hasil Wawancara Responden 3

No	Hasil Wawancara
Q1	Obesitas merupakan kelebihan lemak, <i>underweight</i> merupakan kondisi berat badan di bawah sehat
Q2	Lebih banyak aktif bergerak karena gemar bersepeda
Q3	Tidak terlalu sering untuk <i>cardio</i> / angkat beban
Q4	Tidak ada hambatan/tantangan
Q5	Ya, susah konsisten
Q6	Tidak mengetahui <i>website</i> kebugaran
Q7	Sudah Tertera
Q8	Tampilan antarmuka secara simpel
Q9	Masyarakat lebih peduli dengan tubuhnya untuk mencapai berat ideal

Tabel 7. Hasil Wawancara Responden 4

No	Hasil Wawancara
Q1	Obesitas merupakan kelebihan lemak, <i>underweight</i> merupakan kondisi berat badan di bawah sehat
Q2	Berolahraga saat memiliki waktu luang
Q3	Gemar melakukan <i>cardio</i> saat memiliki waktu luang
Q4	Susah mencari waktu luang untuk berolahraga
Q5	Ya, susah konsisten terkadang tidak niat berolahraga jika sudah lelah
Q6	Belum pernah mendengar <i>website</i> kebugaran
Q7	Tidak ada yang ingin ditambahkan, tetapi ingin agar fitur lebih akurat dan konsisten
Q8	Bersifat intuitif
Q9	<input type="checkbox"/> Bisa membantu banyak orang untuk sering berolahraga agar sehat memiliki badan ideal

Tahap ini juga mencakup identifikasi kebutuhan calon pengguna yang akan diimplementasikan ke dalam rancangan *website* guna meningkatkan kualitas *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada desain situs web. Proses identifikasi ini diharapkan mampu mengatasi kelemahan (*weak points*) yang menjadi perhatian pengguna, sehingga menghasilkan rancangan yang lebih responsif dan sesuai

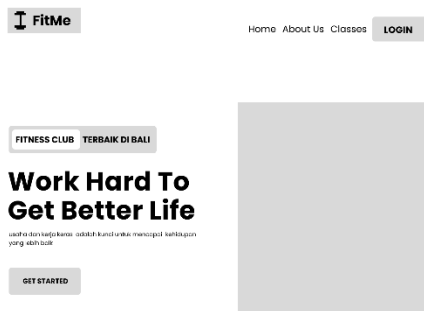
dengan kebutuhan mereka. Pada tahap ini dirumuskan kebutuhan yang akan diterapkan ke dalam rancangan situs web, mencakup kebutuhan fungsional dan non-fungsional.

Tabel 8. Kebutuhan Pengguna

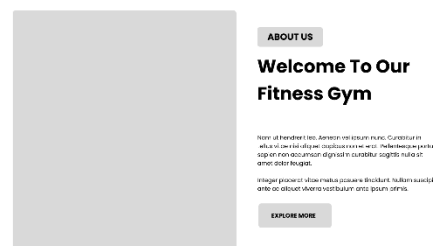
No	Fungsional	Non - Fungsional	Fitur
1	Notifikasi pengingat waktu olahraga	Kecepatan dan Responsivitas	Reminder
2	Integrasi dengan perangkat pelacak kebugaran	Kompatibilitas Perangkat	Tracker latihan
3	Forum diskusi	Kemudahan Akses	Fitur Sosial dan Komunitas
4	Rekomendasi latihan	Akurasi Rekomendasi	Kelas latihan

3) *Produce Desgin Solutions to Meet User Requirements*

Pada proses ini, rancangan konsep dan antarmuka desain dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi sebelumnya. Proses ini bertujuan untuk menyediakan solusi yang relevan bagi pengguna terkait permasalahan yang mereka hadapi. Solusi perancangan ini diwujudkan dalam bentuk *wireframe* dan *prototype*, yang berfungsi sebagai representasi awal dari antarmuka dan interaksi yang direncanakan. Hasil tampilan dari rancangan *Wireframe* berdasarkan analisa kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi sebelumnya dapat dilihat pada Gambar 3 hingga Gambar 6.



Gambar 3. *Wireframe* Tampilan halaman awal



Gambar 4. *Wireframe* Tampilan halaman “tentang kami”



Gambar 5. *Wireframe* Tampilan halaman video tentang *FitME*

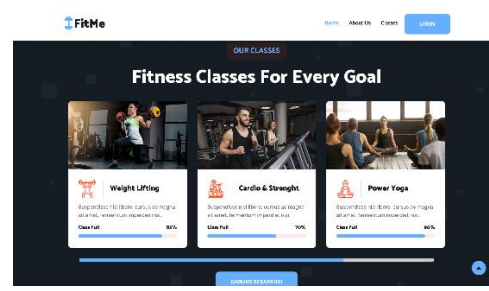


Gambar 6. *Wireframe* Tampilan halaman kelas

Hasil tampilan dari rancangan *Prototype* berdasarkan analisa kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi sebelumnya dapat dilihat pada Gambar 7 hingga Gambar 10.



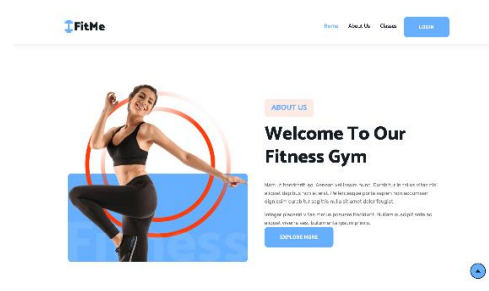
Gambar 7. Prototype Tampilan halaman awal



Gambar 8. Prototype Tampilan halaman kelas



Gambar 9. Prototype Tampilan halaman video tentang FitME



Gambar 10. Prototype Tampilan halaman "tentang kami"

4) Evaluate the Designs Against Requirements

Setelah tahap *Produce Desgin Solutions to Meet User Requirements*, tahap selanjutnya dilakukan evaluasi guna melihat seberapa baik hasil rancangan *Wireframe* dan *Prototype* terhadap kebutuhan pengguna. Evaluasi mencakup, pengujian kegunaan, *feedback* atau umpan balik dan analisa kinerja desain. Pada tahap ini pengujian akan dilakukan untuk melihat kinerja rancangan *website* dengan kesesuaian kebutuhan pengguna, pengujian akan dilakukan dengan metode *Usability Testing* dalam bentuk *User Experience Questionnaire*. Dari seluruh kuesioner yang disebar, sebanyak 20 orang responden yang mengisi kuesioner. Untuk setiap jawaban yang menunjukkan skala penilaian, dilakukan konversi menjadi bobot nilai jawaban dengan rentang penilaian dimulai dari -3 sebagai nilai yang paling rendah dengan bentuk negatif, hingga +3 sebagai satuan nilai yang paling besar dengan bentuk positif. Hal ini untk meminimalisirkan kecenderungan pada jawaban (Kusuma *et al.*, 2024). Gambar 11 menunjukkan hasil data kuesioner dan Gambar 12 menunjukkan hasil kuesioner dalam bentuk skala penilaian.

Items																										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	
7	7	1	1	1	7	7	7	1	2	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	1	7
6	6	1	1	1	7	7	6	1	1	6	1	6	7	6	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	1	6
7	7	1	1	1	7	7	6	2	4	7	1	7	7	7	7	4	1	1	7	1	7	1	1	1	1	7
7	7	1	1	1	7	7	7	1	7	7	7	1	1	1	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	1	7
7	7	3	3	1	7	6	6	2	2	7	2	6	6	6	6	2	2	2	6	1	6	2	2	2	1	7
6	6	1	4	2	6	5	7	1	4	7	1	6	6	5	5	3	3	4	3	6	3	3	1	3	1	3
7	7	1	3	3	5	7	5	2	3	5	1	6	6	5	7	3	2	3	5	1	6	3	3	1	1	6
5	6	3	2	3	5	7	6	4	4	6	3	7	6	5	7	4	1	2	6	2	4	2	3	1	7	7
5	6	2	2	2	6	6	5	3	4	5	2	6	7	6	6	2	2	2	6	2	5	3	2	3	5	5
5	5	3	1	1	5	6	5	2	2	6	2	6	7	6	6	1	1	1	6	1	6	1	1	1	1	6
6	6	3	4	3	6	5	6	3	4	5	3	5	6	5	6	2	3	5	6	2	6	3	2	3	6	6
7	6	3	1	2	7	6	6	1	2	5	1	2	7	6	6	2	2	2	7	1	6	2	1	2	6	6
6	6	3	1	2	7	6	6	1	1	6	1	7	6	6	6	2	1	1	7	1	7	1	1	1	1	6
5	6	3	2	2	5	4	3	3	5	3	3	5	7	4	3	1	4	2	2	2	3	1	1	1	1	6
7	7	1	1	1	7	7	1	1	7	1	7	7	1	1	1	1	1	7	1	7	1	1	1	1	1	7
7	7	6	6	7	6	7	6	7	7	6	7	6	7	6	7	3	2	7	2	7	2	1	1	1	1	7
7	7	1	1	1	6	6	6	1	4	6	1	7	7	6	6	1	1	1	7	1	6	1	1	1	1	5
6	7	2	3	2	6	6	2	4	4	3	3	3	5	4	5	3	1	5	5	3	5	2	2	2	6	6
6	5	2	1	2	6	7	5	3	5	6	2	6	6	7	5	2	3	2	6	1	6	3	2	2	2	6
4	6	2	3	3	6	7	6	2	6	6	6	6	6	6	6	4	3	2	6	3	6	1	1	2	6	6

Gambar 11. Hasil data Kuesioner

Items																										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
3	3	3	3	3	3	3	2	2	0	3	3	3	3	3	0	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	1	1	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
2	2	3	0	2	2	1	3	3	0	3	3	2	2	1	1	-1	1	1	0	1	2	1	1	3	-1	1
3	3	3	1	1	3	1	2	1	1	3	2	2	1	3	1	2	1	1	3	2	2	1	1	3	2	2
1	2	1	2	1	1	3	2	0	0	2	1	3	2	1	3	0	3	2	2	2	0	2	1	3	3	3
1	2	2	2	2	2	1	1	0	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1
1	1	1	3	3	1	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2
2	1	1	0	1	-2	1	2	1	0	1	1	1	2	1	2	2	1	-1	-2	2	2	1	2	1	2	2
3	2	1	3	2	3	2	2	3	-2	1	3	-2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2
2	2	1	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
1	2	1	2	2	1	0	-1	1	-1	1	1	-1	-1	1	3	0	1	3	0	2	-2	2	1	3	2	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	-2	-2	-3	2	3	2	-2	-3	3	-2	3	2	3	1	1	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3
3	3	3	3	3	2	2	2	3	0	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1
2	3	2	1	2	2	2	-2	0	-1	1	-1	1	0	1	1	3	3	-1	1	1	1	1	1	1	2	2
1	2	1	2	3	2	2	3	1	-1	-2	2	2	2	3	1	2	1	2	2	3	1	2	2	2	2	2
0	2	2	1	1	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	0	1	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2

Gambar 12. Hasil Kuesioner dalam bentuk skala penilaian

Hasil Mean, Varians, dan standar deviasi dihitung dari jawaban 20 responden untuk setiap pertanyaan. Setiap pertanyaan diberi kode warna sesuai kelompoknya, yaitu *Attractiveness* dengan warna pink tua, *Perspiciuity* dengan warna hijau muda, *Efficiency* dengan warna biru tua, *Dependability* dengan warna biru, *Stimulation* dengan warna merah ke coklat-an, dan *Novelty* dengan warna kuning. Gambar 13 dan Gambar 14 menunjukkan hasil pengukuran nilai Mean, Varians, dan Standar deviasi UEQ.

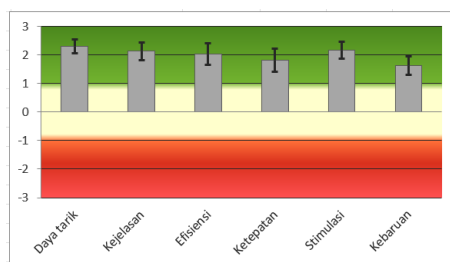
Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	2,2	0,9	0,9	20	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik
2	2,3	0,5	0,7	20	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan
3	1,9	1,6	1,3	20	kreatif	monoton	Kebaruan
4	1,9	2,0	1,4	20	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan
5	2,0	1,9	1,4	20	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi
6	2,2	0,6	0,8	20	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi
7	2,3	0,7	0,9	20	tidak menarik	menarik	Stimulasi
8	1,7	1,6	1,3	20	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan
9	1,8	1,9	1,4	20	cepat	lambat	Efisiensi
10	0,7	3,4	1,8	20	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan
11	2,0	1,1	1,1	20	menghalangi	mendukung	Ketepatan
12	2,1	1,6	1,3	20	baik	buruk	Daya tarik
13	1,9	2,2	1,5	20	rumit	sederhana	Kejelasan
14	2,3	1,0	1,0	20	tidak disukai	menggembrakan	Daya tarik
15	1,9	0,7	0,9	20	lazim	terdepan	Kebaruan
16	2,3	0,5	0,7	20	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik
17	1,6	1,6	1,3	20	aman	tidak aman	Ketepatan
18	2,2	0,8	0,9	20	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi
19	2,1	1,5	1,2	20	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan
20	2,2	1,0	1,0	20	tidak efisien	efisien	Efisiensi
21	2,5	0,6	0,8	20	jasas	membingungkan	Kejelasan
22	2,0	1,5	1,2	20	tidak praktis	praktis	Efisiensi
23	2,2	0,7	0,8	20	terorganisasi	berantakan	Efisiensi
24	2,4	0,7	0,8	20	atraktif	tidak atraktif	Daya tarik
25	2,6	0,5	0,7	20	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik
26	2,1	0,9	1,0	20	konservatif	inovatif	Kebaruan

Gambar 13. Hasil Pengujian Nilai Variabel UEQ *website FitMe*

UEQ Scales (Mean and Variance)		
<b>Attractiveness</b>	2,300	0,30
<b>Perspiciuity</b>	2,125	0,51
<b>Efficiency</b>	2,025	0,70
<b>Dependability</b>	1,813	0,80
<b>Stimulation</b>	2,163	0,47
<b>Novelty</b>	1,625	0,54

Gambar 14. Hasil pengujian skala UEQ *website FitMe*

Untuk hasil skala UEQ diperoleh dari hasil transformasi data setiap aspek. Untuk hasil nilai dari aspek *Attractiveness*, *Perspiciuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty* diperoleh dari *scala mean per person* pada masing – masing 26 pertanyaan dari setiap aspek data yang telah dikumpulkan. Gambar 15 menunjukkan grafik hasil skala UEQ.

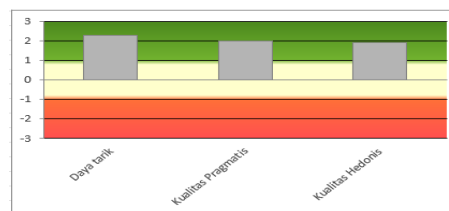


Gambar 15. Grafik hasil skala UEQ

Skala UEQ dapat dikelompokkan menjadi tiga (3) yaitu, *Attractiveness*, *Pragmatic Quality* (*Perspiciuity*, *Efficiency*, *Dependability*), dan *Hedonic Quality* (*Stimulation*, dan *Originality*). *Pragmatic Quality* menggambarkan aspek kualitas terkait tugas *website*, sedangkan *Hedonic Quality* menggambarkan aspek kualitas yang tidak berhubungan dengan tugas-tugas *website* (Khuntari 2022). Gambar 16 dan 17 menunjukkan hasil skala UEQ berdasarkan pengelompokan *Pragmatic* dan *Hedonic Quality* adalah >+1 yang berarti rancangan *website* mendapatkan penilaian yang positif dari pengguna.

Pragmatic and Hedonic Quality	
Daya tarik	2,30
Kualitas Pragmatis	1,99
Kualitas Hedonis	1,89

Gambar 16. Skala UEQ berdasarkan pengelompokan



Gambar 17. Grafik hasil skala UEQ

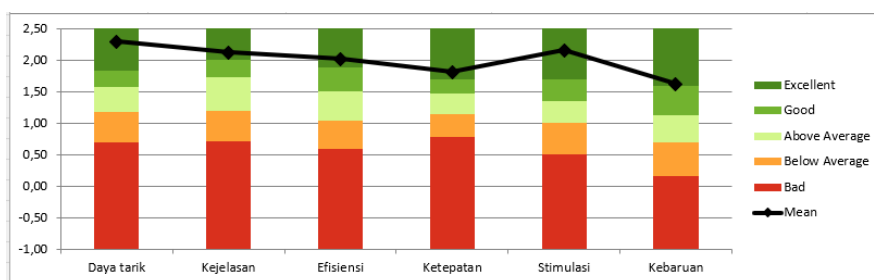
Sangat sulit untuk mengetahui suatu produk telah memenuhi aspek kualitas atau belum jika hanya didasarkan pada pengukuran UEQ (Schrepp *et al.*, 2017). Untuk memperjelas penafsiran skala UEQ, Tolak ukur (*Benchmark*) dibuat untuk mengetahui Kesimpulan tentang kualitas suatu produk yang dibandingkan dengan produk lain (Schrepp *et al.*, 2017). Terdapat lima (5) kategori produk berdasarkan UEQ, yaitu :

- 1) *Excellent*: yaitu jika *website* yang diukur termasuk dalam kisaran 10% produk yang memiliki skor tertinggi.
- 2) *Good*: yaitu jika terdapat 10% produk pada dataset yang memiliki skor lebih tinggi dan 75% produk yang memiliki skor lebih rendah daripada *website* yang diukur.
- 3) *Above average*: yaitu jika terdapat 25% produk pada dataset yang memiliki skor lebih tinggi dan 50% produk yang memiliki skor lebih rendah daripada *website* yang diukur.
- 4) *Below average*: yaitu jika terdapat 50% produk pada dataset yang memiliki skor lebih tinggi dan 25% produk yang memiliki skor lebih rendah daripada *website* yang diukur.
- 5) *Bad*: yaitu jika *website* yang diukur termasuk dalam kisaran 25% produk yang memiliki skor terendah.

Gambar 18 dan 19 menunjukkan nilai *benchmark* untuk hasil UEQ.

Scale	Mean	Comparison to benchmark	Interpretation
Daya tarik	2,30	Excellent	In the range of the 10% best results
Kejelasan	2,13	Excellent	In the range of the 10% best results
Efisiensi	2,03	Excellent	In the range of the 10% best results
Ketepatan	1,81	Excellent	In the range of the 10% best results
Stimulasi	2,16	Excellent	In the range of the 10% best results
Kebaruan	1,63	Excellent	In the range of the 10% best results

Gambar 18. *Benchmark* Skala UEQ



Gambar 19. Grafik *Benchmark* Skala UEQ

Mean, dan standar deviasi dihitung dari jawaban 20 responden untuk setiap pertanyaan. Setiap pertanyaan memiliki hasil masing-masing sesuai dengan kelompoknya yaitu attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, dan novelty. Gambar 20 menunjukkan hasil skala UEQ berdasarkan Mean dan standar deviasi.

Skala	Mean	Std.Dev.	N	Confidence	Confidence Interval	
Daya tarik	5,64	1,21	255	0,15	5,49	5,79
Kejelasan	6,15	1,02	255	0,13	6,02	6,27
Efisiensi	6,44	0,79	255	0,10	6,34	6,54
Ketepatan	6,22	0,94	255	0,12	6,11	6,34
Stimulasi	5,09	1,43	255	0,17	4,91	5,26
Kebaruan	5,32	1,24	255	0,15	5,17	5,47

Gambar 20. Hasil skala UEQ berdasarkan Mean dan standar deviasi

### 3.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ), diperoleh skor akhir sebagai berikut:

- 1) Daya Tarik: 2,30
- 2) Kejelasan: 2,13
- 3) Efisiensi: 2,03
- 4) Ketepatan: 1,81
- 5) Stimulasi: 2,16
- 6) Kebaruan: 1,63

Merujuk pada tabel skor UEQ yang disajikan pada bagian metode penelitian, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa rancangan website ini termasuk dalam kategori *Excellent*. Sebagai sebuah rancangan website baru, kategori ini menjadi nilai lebih bagi FitMe. Hasil ini juga menunjukkan bahwa rancangan website telah berhasil memenuhi harapan pengguna dan memiliki potensi untuk terus berkembang. Selanjutnya, pembahasan ini akan mengaitkan hasil pengujian dengan tahapan dari metode *Human Centered Design* (HCD). Pada tahap *Understand and Specify the Context of Use* dan *Specify the User Requirements*, dilakukan studi kasus dan wawancara lapangan untuk menentukan sasaran pengguna dan merancang fitur-fitur yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Pratama *et al.* (2022), yang menunjukkan pentingnya pemahaman konteks penggunaan dalam perancangan aplikasi dengan pendekatan HCD untuk mencapai pengalaman pengguna yang optimal. Pada tahap ini, peneliti juga memperhatikan masukan dari penelitian sebelumnya mengenai kurangnya fitur edukasi pada aplikasi kebugaran (Setiadi *et al.*, 2021) dan pentingnya desain yang sederhana dan mudah digunakan, terutama bagi pemula (Winarti, 2022).

Pada tahap *Produce Design Solutions to Meet User Requirements*, website dirancang berdasarkan saran, harapan, dan pembaruan dari penelitian sebelumnya, yang mencakup integrasi berbagai fitur seperti reminder untuk olahraga, fitur tracker latihan yang terhubung dengan perangkat pelacak kebugaran, serta forum diskusi antar pengguna. Hasil desain ini, berupa wireframe dan prototipe, telah dipaparkan dalam penelitian ini. Hal tersebut menunjukkan penerapan prinsip HCD yang mengutamakan interaksi pengguna dalam setiap langkah perancangan (Muhammad *et al.*, 2023). Pada tahap terakhir, *Evaluate the Designs Against Requirements*, dilakukan pengujian dengan metode UEQ terhadap 20 orang responden, yang menunjukkan hasil *Excellent*. Ini menandakan bahwa rancangan website FitMe telah memenuhi kriteria pengguna dan tidak memerlukan desain ulang. Penelitian serupa oleh Feriano *et al.* (2023) juga menunjukkan bahwa evaluasi UX yang komprehensif dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai pengalaman pengguna terhadap aplikasi, sehingga perbaikan dan pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan dengan tepat. Berdasarkan wawancara mengenai kebutuhan pengguna, rancangan website FitMe memiliki fitur-fitur yang dapat mengatasi masalah yang sering dihadapi oleh pengguna, seperti kesulitan dalam menjaga konsistensi berolahraga. Fitur reminder berupa notifikasi yang muncul sesuai jadwal yang telah ditentukan oleh pengguna bertujuan untuk memotivasi mereka tetap aktif berolahraga. Fitur lain yang disediakan adalah tracker latihan yang terintegrasi dengan perangkat pelacak kebugaran, yang membantu pengguna mengetahui

jenis latihan yang sesuai dengan tujuan mereka. Fitur forum diskusi juga memberikan wadah bagi pengguna untuk berinteraksi dengan sesama pengguna yang memiliki tujuan serupa, menciptakan komunitas yang saling mendukung dalam menjalani gaya hidup sehat (Sari *et al.*, 2023). Selain itu, website FitMe juga menyediakan fitur kelas latihan yang memungkinkan pengguna mengatur jadwal latihan dan mencari rekomendasi latihan yang sesuai dengan tujuan kebugaran mereka. Semua fitur ini dirancang mengikuti pedoman HCD, yang terdiri dari empat tahap utama: memahami dan menentukan konteks penggunaan, menspesifikasikan kebutuhan pengguna, mengembangkan solusi desain untuk memenuhi kebutuhan pengguna, serta mengevaluasi desain terhadap persyaratan yang telah ditetapkan (Ahmad, 2021; Elfida *et al.*, 2023). Dengan mengikuti prinsip-prinsip tersebut, dipastikan bahwa website FitMe dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara efektif dan efisien.

#### 4. Kesimpulan

Pada pebelitian ini akan dirangkum poin dari bagian sebelumnya. Tujuan perancangan *website* ini telah tercapai berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dan pengujian dengan UEQ, dimana *website* ini telah masuk kategori *Excellent*. Namun, mengingat aplikasi ini memiliki tujuan jangka panjang yang menyangkut kesehatan, perlu adanya penelitian lanjutan untuk memastikan bahwa *website* ini tidak hanya dapat digunakan disekitar penelitian tetapi mencakup ke lingkungan yang lebih luas lagi dan dapat memberikan dampak yang nyata.

#### 5. Daftar Pustaka

- Ahsyar, T. K., & Hamzah, M. L. (2023). Evaluasi Usability Sistem Informasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Menggunakan Heuristic Evaluation dan Human-Centered Design. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 3(6), 728-736. DOI: <https://doi.org/10.30865/klik.v3i6.874>.
- Asri, I. H., Lestari, Y., Husni, M., Muspita, Z., & Hadi, Y. A. (2021). Edukasi Pola Hidup Sehat Di Masa Covid-19. *Jurnal Abdi Populika*, 2(1), 56-63.
- Feriano, D., Oktadini, N. R., Meiriza, A., Sevtiyuni, P. E., & Putra, P. (2023). Analisis User Experience Aplikasi Disney+ Hotstar dengan Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 4(3), 1641-1650. DOI: <https://doi.org/10.30865/klik.v4i3.1470>.
- Khuntari, D. (2022). Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Gojek dan Grab dengan Pendekatan User Experience Questionnaire. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 8(1), 275-286. DOI: <https://doi.org/10.28932/jutisi.v8i1.4499>.
- Muhammad, Z. N., Meiriza, A., Putra, P., Oktadini, N. R., & Sevtiyuni, P. E. (2023). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Aset Laboratorium Berdasarkan Pendekatan Human Centered Design (HCD). *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 3(6), 1272-1284. DOI: <https://doi.org/10.30865/klik.v3i6.797>.
- Multazam, M., Paputungan, I. V., & Suranto, B. (2020). Perancangan user interface dan User experience pada placeplus menggunakan pendekatan user centered design. *Automata*, 1(2).

- Pratama, M. F., Sianturi, R. S., & Kharisma, A. P. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Pusat Kebugaran dengan Pendekatan Human-Centered Design (Studi Kasus Kota Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(7), 3395-3404.
- Rahmansyah, I. R., Dewi, R. K., & Al Huda, F. (2022). Pengembangan Aplikasi Latihan Fisik untuk Menjaga Kebugaran Tubuh di Masa Pandemi berbasis Android. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(4), 1539-1547.
- Rao, R. A., & Setyadi, R. (2023). Analisis UX Pada Aplikasi SISMIOP Bapenda Kab. Pemalang Menggunakan Metode User Experience Questionnaire. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 3(6), 1263-1271. DOI: <https://doi.org/10.30865/klik.v3i6.816>.
- Sari, I. R., Alfarisa, T., & Fauzia, S. Potensi Media Sosial Dalam Meningkatkan Kesadaran Mengenai Perilaku Hidup Sehat: Tinjauan Literatur.
- Setiadi, A., Handayani, I., & Fadilah, F. (2021). Perancangan Aplikasi Fit Your Weight Untuk Menghitung Berat Badan Ideal Berbasis Android. *Technomedia Journal*, 5(2 Februari), 144-154. .
- Ulwan, A. (2021, July). Perancangan User Interface Aplikasi Absensi Berbasis Android Menggunakan Metode Human Centered Design Pada PT. Ofeq Inovasi. In *Prosiding Seminar Nasional* (Vol. 1, pp. 208-214).
- Wijayanti, Y., Suyoto, S., & Hidayat, A. T. (2023). Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Seluler Visiting Jogja Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Janitra Informatika Dan Sistem Informasi*, 3(1), 10-17. DOI: <https://doi.org/10.25008/janitra.v3i1.169>.
- Winarti, W. (2022). PEMBUATAN WEBSITE FITNESS TRACKER MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL. *UG Journal*, 16(9).