

Implementasi Metode Design Sprint Dalam Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Workout Berbasis Mobile

Husain Syauqi Ahdinajaya - 201910370311397

Latar Belakang

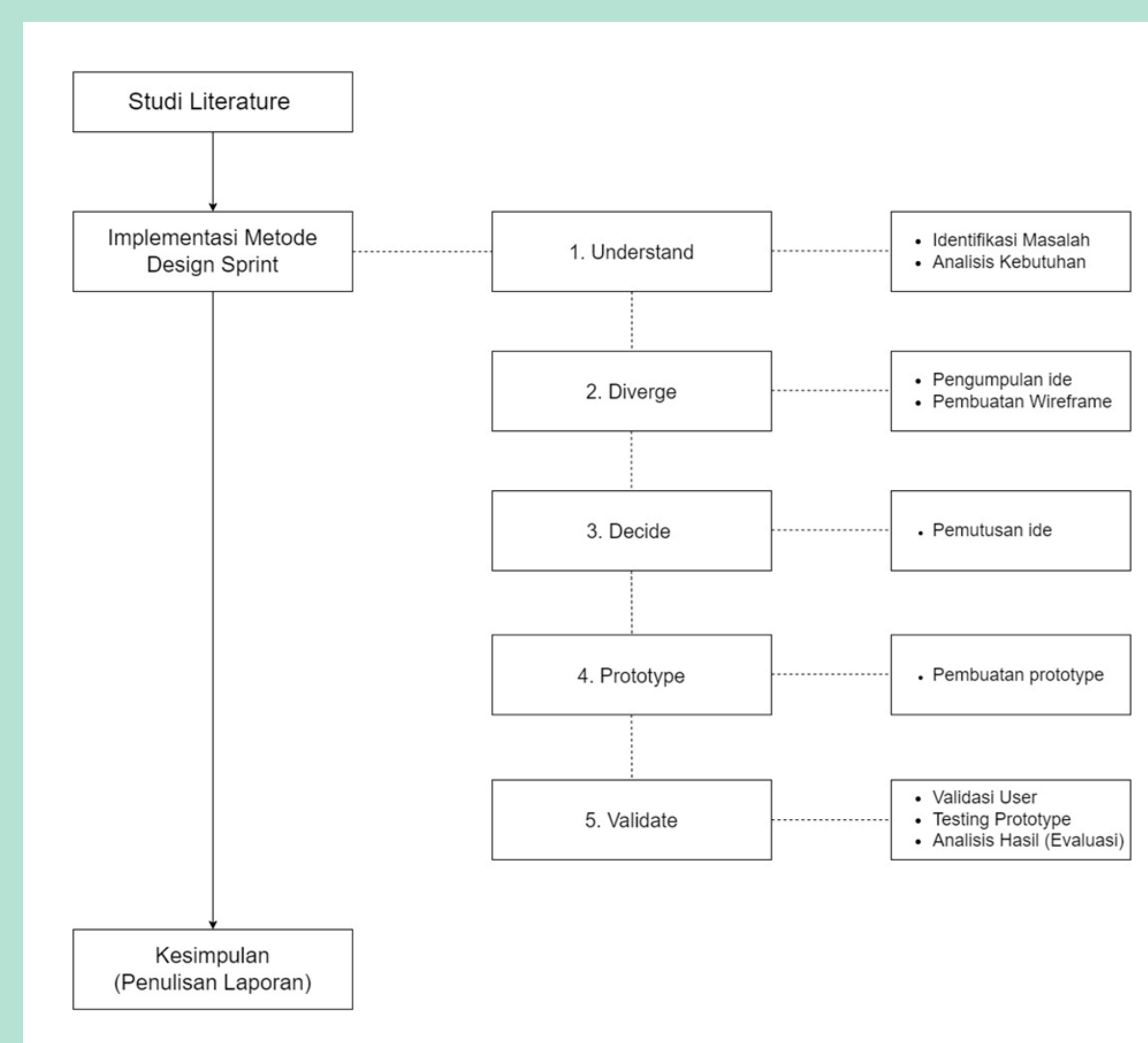
Dalam melakukan latihan beban ada suatu permasalahan yang terjadi, salah satunya ialah biaya. Dimana jika kita ingin melakukan aktivitas workout di tempat fitness atau gym diperlukan biaya bulanan, menyewa jasa personal trainer dan tidak semua orang memiliki waktu luang yang banyak untuk bepergian ke tempat fitness setiap harinya.

Tujuan Penelitian

Mengetahui hasil dari analisis atau pengujian dari user interface yang telah dikembangkan.

Mengetahui cara pengembangan user interface (UI) dengan metode design sprint ke dalam aplikasi workout.

Metodologi



Hasil dan Pembahasan

Scale	Mean	Comparison to benchmark
Attractiveness	2.03	Excellent
Perspiciuity	1.96	Good
Efficiency	1.86	Good
Dependability	1.66	Good
Stimulation	1.90	Excellent
Novelty	1.69	Excellent

Berdasarkan dari validasi user yang sebelumnya dilakukan terhadap prototype dari aplikasi workout memperoleh nilai user experience yang baik. Nilai skala tersebut menunjukkan hasil yang excellent dan paling rendah adalah good. Nilai-nilai tersebut diantaranya nilai attractiveness 2.03, nilai perspiciuity 1.96, nilai efficiency 1.86, nilai dependability 1.66, nilai simulation 1.90, dan nilai novelty 1.69. Sehingga menurut dari data tersebut hasil dari desain UI aplikasi workout memiliki nilai bagus