

Menurut data yang ada di Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2014 angka jumlah lansia mencapai 207.930.000 jiwa, dan diperkirakan pada tahun 2035 total lansia di Indonesia mencapai angka 481.987.000 jiwa yang mana akan bertambah terus setiap tahunnya. Rematik adalah salah satu contoh penyakit yang paling banyak dialami oleh lansia. Rematik dapat disebabkan oleh beberapa hal, contohnya seperti faktor genetik, faktor kegemukan, dan faktor usia tentunya. Dikarenakan pandemi *Covid-19* yang melanda dunia, banyak dari lansia yang tidak lagi melakukan kegiatan senam untuk kebugaran mereka karena mengharuskan mereka untuk tetap berada di rumah. Oleh karena itu, peneliti merancang aplikasi kebugaran untuk lansia agar lansia memiliki panduan dan semangat untuk melakukan kegiatan senam. Penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design* karena kebutuhan dan keinginan pengguna merupakan fokus utamanya. Peneliti juga melakukan *usability testing* kepada salah satu aplikasi kebugaran yaitu *senior fitness* untuk melihat apa saja kekurangan aplikasi tersebut dan hasilnya seperti berikut *Effectiveness* sebesar 51% yaitu untuk pengguna yang tidak mengalami *error* dan 80% untuk pengguna yang dapat menyelesaikan *task*, *Efficiency* sebesar 34,5%, *Learnability* sebesar 43,4%, *Memorability* sebesar 4,4 %, dan skor SUS sebesar 45,5 atau masuk dalam kategori F. Setelah mendapatkan informasi, peneliti merancang aplikasi kebugaran untuk lansia dan melakukan *usability testing* untuk melihat apakah aplikasi tersebut dapat memuaskan pengguna atau tidak. Berikut hasil penelitian aplikasi kebugaran untuk lansia yaitu *Effectiveness* sebesar 97,5% untuk pengguna dengan tidak mengalami *error* dan 99,1% untuk pengguna yang dapat menyelesaikan *task*, *Efficiency* sebesar 84,8%, *Learnability* sebesar 82,5%, *Memorability* sebesar 1,7%, dan skor SUS sebesar 90 atau masuk dalam kategori A. Dengan angka tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi kebugaran untuk lansia dapat diterima pengguna dan sesuai dengan *requirement* yang ada.

Kata kunci : Kebugaran, Lansia, *System Usability Scale*, *Usability Testing*, *User Centered Design*, *User Interface*.