

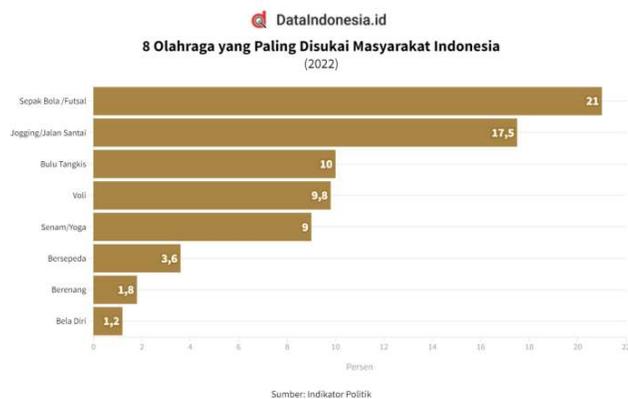
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Agar tubuh tetap sehat dan bugar maka kita diharuskan bergerak, orang dari segala usia dapat merencanakan latihan yang sesuai dengan kebutuhan mereka dengan cara berolahraga baik diluar ruangan maupun di dalam ruangan[1]. Faktanya, masih banyak masyarakat Indonesia yang malas berolahraga dan masuk dalam kategori tidak sehat. Menurut hasil laporan Indeks Pembangunan Olahraga Nasional (SDI) tahun 2021, 76% masyarakat Indonesia termasuk dalam kelompok kurang sehat. Selain itu, Organisasi Kesehatan Dunia juga menyebutkan bahwa 71% kematian di Indonesia disebabkan oleh penyakit tidak menular seperti diabetes, penyakit ginjal, jantung, dan stroke yang disebabkan oleh orang Indonesia yang malas berolahraga [2].

Selain itu, adapun kalangan masyarakat di Indonesia juga melakukan aktivitas olahraga fisik. Hal itu dibuktikan dengan gambar 1.1 dibawah ini yang mempresentasikan data olahraga yang disukai warga Indonesia bersumber dari data Indonesia.id.



Gambar 1.1 Data Grafik Olahraga yang disukai warga Indonesia

Berdasarkan data pada Gambar 1.1, terdapat 8 jenis olahraga yang disukai masyarakat Indonesia, diantaranya proporsi sepak bola atau futsal sebesar 21%, jogging/jalan kaki sebesar 17,5%, bulu tangkis sebesar 10%, dan bola voli sebesar

9,8%. %, dan senam/yoga 9 persen, bersepeda 3,6 persen, berenang 1,8 persen dan bela diri 1,2 persen. Ayu Rizaty Monavia mengatakan dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa masyarakat Indonesia lebih diuntungkan dalam melakukan aktivitas olahraga sepak bola. Pada saat yang sama, bersepeda masih kurang diminati masyarakat Indonesia dibandingkan olahraga lainnya, hal ini dapat dijelaskan dengan persentase sebesar 3,6%[3].

Menurut Schramka dengan kemajuan teknologi di jaman sekarang Olahraga bisa dilakukan di dalam ruangan atau disebut olahraga dunia maya, Permainan komputer kompetitif, dan olahraga virtual adalah sinonim untuk istilah *eSports*. Terlepas dari istilah yang digunakan, *eSports* kini semakin banyak diterima sebagai olahraga dan *gamer* diidentifikasi sebagai atlet di dalam masyarakat hari ini [1]. Pembuatan aplikasi untuk menjadi wadah berolahraga, agar masyarakat termotivasi berolahraga meskipun di dalam ruangan menggunakan aplikasi di handphone ataupun komputer dan sejenisnya.

Gowes Virtual merupakan aplikasi berbasis Android yang memungkinkan seseorang untuk berolahraga bersepeda virtual ketika tidak memiliki banyak waktu untuk beraktivitas diluar ruangan atau terkendala seperti cuaca. Aplikasi ini menggunakan sepeda statis atau bisa di sepeda manual yang berjalan di tempat dengan diberikan beberapa sensor dan keunikannya yaitu memperkenalkan berbagai tempat di Indonesia. Ini seperti program serupa dari yang sudah ada, meskipun kinerja yang ingin dicapai oleh penulis belum semenarik yang sudah ada. Aplikasi yang sudah ada untuk menjadi pembanding ialah Zwift yang merupakan sebuah aplikasi bersepeda virtual, menurut J. Reed banyak orang-orang di global menggunakannya untuk Berolahraga virtual di mana pesepeda dapat berlatih, balapan, dan bersosialisasi dengan masyarakat global dari rumahnya sendiri[4]. Aplikasi bersepeda ini multipemain masif yang memadukan kesenangan video *game* dengan intensitas latihan yang serius[4].

Dikarenakan Bersepeda di dalam ruangan merupakan salah satu kegiatan kebugaran yang paling banyak dilakukan untuk kebanyakan orang terlepas dari tingkat kondisi fisik mereka seperti seseorang yang sepulang kerja tidak mempunyai waktu banyak untuk keluar bersepeda[5]. M. Chavarrias telah melakukan beberapa penelitian telah menganalisis pengaruh bersepeda dalam ruangan terhadap beberapa parameter yang berhubungan dengan kesehatan, seperti oksigen maksimal konsumsi, tekanan darah, komposisi tubuh[5].

Perancangan antarmuka pengguna *User Interface* aplikasi Gowes Virtual merupakan desain yang diubah menjadi aplikasi berbasis Android. Aplikasi ini dikembangkan dengan tujuan memperkenalkan Universitas Telkom dan berbagai daerah di Indonesia secara virtual dalam format tiga dimensi. O. De Troyer mengatakan untuk membangun desain Gowes Virtual, metode UCD (*User Centered Design*) digunakan sebagai pendekatan awal untuk memodelkan desain tersebut dengan memanfaatkan data yang tersedia[6]. Pendekatan ini melibatkan pengguna secara aktif dalam proses desain yang bekerja sama dengan desainer menggunakan metode penelitian *User Experience Research* untuk mengukur kepuasan pelanggan melalui peningkatan fungsionalitas, kegunaan, dan kualitas program, layanan, serta interaksi produk[7]. V. Balasubramoniam mengatakan fitur produk dan konteks penggunaan akan mempengaruhi manusia dalam pengalaman dan preferensi tentang penggunaan perangkat. Dengan demikian, pengalaman pengguna dalam kebutuhan interaksi pengguna-produk perhatian dan dapat dilihat sebagai area utama yang fokus[7].

Pada pengujian hasil *User Interface* menggunakan metode SEQ (*Single Ease Question*) merupakan sebuah teknik yang digunakan untuk menguji hasil model *User Interface* pada pengguna, karena SEQ memungkinkan diperolehnya banyak informasi kualitatif dan mengetahui pengetahuan pengguna tentang tugas yang diberikan, serta mengukur tingkat kesulitan tugas yang dilakukan oleh pengguna[8].

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah tugas akhir ini adalah :

1. Bagaimana membuat rancangan tampilan *User Interface* aplikasi Gowes Virtual yang sesuai dengan kebutuhan Mahasiswa maupun orang luar dari Universitas Telkom menggunakan metode UCD (*User Centered Design*) ?
2. Bagaimana hasil tingkat *usability* Aplikasi Gowes virtual menggunakan metode SEQ (*Single Ease Question*) ?

1.3 Tujuan

Tujuan didapatkan dari perumusan masalah sebagai berikut :

1. Membuat rancangan tampilan *User Interface* aplikasi Gowes Virtual yang sesuai dengan kebutuhan Mahasiswa maupun orang luar dari Universitas Telkom menggunakan metode UCD (*User Centered Design*).
2. Mendapatkan hasil tingkat *usability* Aplikasi Gowes virtual menggunakan metode SEQ (*Single Ease Question*).

1.4 Batasan Masalah

Berikut adalah Batasan selama pengerjaan tugas akhir ini seperti dibawah ini:

1. Desain pada aplikasi hanya baru untuk Android.
2. Target User baru di lingkup wilayah Universitas Telkom atau Tamu yang Berkunjung.
3. Target User rentan dari usia Remaja sampai Dewasa.

1.6 Jadwal Kegiatan

Jadwal pelaksanaan dibuat berdasarkan rencana kegiatan. Bar-chart bisa dibuat perbulan atau per minggu pada Contoh bar-chart di bawah ini :

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan

Kegiatan	Bulan					
	1	2	3	4	5	6
Melakukan Studi Literatur						
Specify Context of Use						
Specify Requirement						
Produce Design Solutions						
<i>Ussability Testing</i>						
Evaluate Design						
Penarikan Kesimpulan dan Penulisan Laporan						

*Keterangan: shading warna *grayscale*