

ABSTRAK

Gimnasium merupakan sarana rekreasi publik yang dapat diakses melalui pendaftaran dan pembayaran keanggotaan. Tujuan dari sebuah gym adalah menyediakan ruangan beserta fasilitas untuk pengguna melakukan aktivitas olahraga. Namun karena variasi fasilitas tersebut, banyak pengguna mengalami kesulitan dalam memahami cara menggunakannya. Hal ini menyebabkan kerusakan pada fasilitas gym dan cedera kepada pengguna. Saat ini sudah banyak aplikasi yang membantu penggunaannya dalam beraktivitas olahraga. Namun belum banyak aplikasi olahraga atau kesehatan yang dikembangkan dengan implementasi sistem gamifikasi. Salah satu tujuan dari mengimplementasikan sebuah aspek gamifikasi untuk mendorong sebuah kebiasaan yang baru kepada pengguna, sehingga dapat membantu dan memudahkan mereka untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan begitu, target perancangan berupa gamifikasi pada aplikasi yang dapat membantu mengurangi cedera dalam penggunaan fasilitas gym. Proses perancangan aplikasi dan gamifikasi melibatkan penelitian terhadap permasalahan yang dialami oleh pengguna dan penanggung jawab fasilitas gym, pendalaman teori dalam mendesain sebuah aplikasi dan gamifikasi, serta referensi dari berbagai macam karya yang serupa untuk mencapai tujuan. Hasil akhir berupa desain dari aplikasi tersebut dan perancangan implementasi dari gamifikasi aplikasi.

Kata kunci : Gimnasium, panduan, aplikasi, peralatan *gym*, gamifikasi.