

## PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA APLIKASI KOMUNITAS *VIRTUAL* KARATE KYOKUSHIN DENGAN METODE *DESIGN SPRINT*

Nafisha Najib<sup>1</sup>, Muhamad Rois Abidin<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
nafisha.18015@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
roisabidin@unesa.ac.id

### Abstrak

Seni bela diri karate setiap tahunnya semakin berkembang, banyak aliran karate yang mulai tersebar luas di Indonesia, salah satunya adalah aliran Kyokushin. Aliran tersebut melahirkan berbagai macam perguruan dan membentuk komunitas besar di gempuran perkembangan teknologi saat ini. Fitur grup pada aplikasi jejaring sosial *facebook* menjadi wadah bagi komunitas *online* mereka untuk berbagi informasi mengenai turnamen yang diadakan oleh berbagai perguruan Kyokushin. Namun, semakin banyaknya anggota yang dengan mudah membagikan postingan dalam grup mengakibatkan informasi penting sulit untuk ditemukan. Hal itu, dikarenakan tidak adanya fitur khusus yang dapat menampung informasi valid dan tertata. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan sarana informasi yang merata, suasana aman dalam berinteraksi, dan transaksi terpercaya khusus penggiat karate Kyokushin. Gaya hidup terkini yang menjadikan aplikasi sebagai hasil pilihan media perancangan yang dibatasi sampai hasil desain akhir purwarupa antarmuka dengan pendekatan metode *design sprint* (*understand, diverge, decide, prototype, dan validate*). Aplikasi yang dinamakan KANKU (diambil dari sebutan simbol atau logo dari Kyokushin) akan menjadi forum *virtual* bagi penggiat karate Kyokushin di seluruh Indonesia.

**Kata Kunci:** Karate, Kyokushin, Komunitas Virtual, Design Sprint, Antarmuka Pengguna.

### Abstract

*Karate martial art is growing every year, many schools of karate are starting to spread widely in Indonesia, one of which is the Kyokushin school. This flow gave birth to various kinds of colleges and formed large communities in the onslaught of current technological developments. The group feature on the social networking application Facebook is a place for their online community to share information about tournaments held by various Kyokushin schools. However, the increasing number of members who easily share posts in groups makes important information difficult to find. This is because there are no special features that can accommodate valid and organized information. This design aims to create equal information facilities, a safe atmosphere in interactions, and reliable transactions specifically for Kyokushin karate activists. The latest lifestyle that makes the application as a result of the choice of design media which is limited to the final design of the interface prototype with the design sprint method (understand, diverge, decide, prototype, and validate). The application called KANKU (taken from the designation of the symbol or logo from Kyokushin) will become a virtual forum for Kyokushin karate activists throughout Indonesia.*

**Keywords:** Karate, Kyokushin, Virtual Community, Design Sprint, User Interface.

## PENDAHULUAN

Karate merupakan salah satu cabang olahraga seni bela diri dari Jepang yang memiliki banyak peminat di Indonesia. Seni bela diri tersebut memiliki berbagai macam aliran, salah satunya adalah aliran Kyokushin. Besarnya jumlah peminat Kyokushin mendorong para anggota untuk berinteraksi satu sama lain sebagai makhluk sosial. Sehingga mereka membentuk sebuah komunitas untuk mempermudah dalam berbagi informasi mengenai minat yang sama.

Di era super canggih saat ini, sebuah komunitas memanfaatkan jejaring sosial sebagai sarana pertukaran informasi komunitas *online* mereka. Sama halnya dengan komunitas karate aliran Kyokushin yang memanfaatkan fitur grup pada media sosial *facebook* sebagai wadah komunitas *virtual* mereka. Namun, semakin banyaknya anggota yang dengan mudah membagikan postingan dalam grup mengakibatkan informasi penting seperti hasil turnamen, dan profil lengkap pengguna atau atlet sulit untuk ditemukan. Hal itu, dikarenakan tidak adanya fitur khusus yang dapat menampung informasi valid dan tertata.

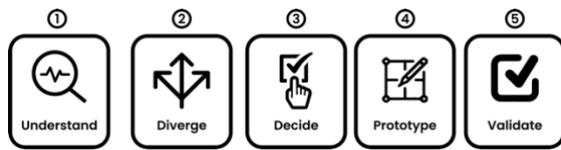
Berdasarkan uraian di atas, menjadikan aplikasi sebagai bentuk hasil pemilihan penelitian dalam perancangan yang dibatasi sampai hasil desain akhir purwarupa antarmuka dengan pendekatan metode *design sprint* (*understand, diverge, decide, prototype, dan validate*). Metode *design sprint* dipilih karena memiliki tahapan dan alur yang efisien diterapkan dalam perancangan aplikasi komunitas *virtual* karate beraliran kyokushin ini, mengingat rentang waktu yang dimiliki peneliti untuk melakukan penelitian yang terbatas. Sehingga penelitian tersebut dapat mencapai hasil yang maksimal untuk diwujudkan. Aplikasi yang dinamakan KANKU (diambil dari sebutan simbol atau logo dari Kyokushin) akan menjadi forum *virtual* bagi penggiat karate Kyokushin di seluruh Indonesia.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan perancangan ini, diantaranya adalah, penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Badi Razak (2020) dalam penelitiannya yang

berjudul “Penerapan Metode Design Thinking pada Aplikasi Komunitas Penghobi Batu Mulia Nusantara”. Jenis penelitian ini merupakan deskriptif, dengan menggunakan metode pendekatan kualitatif, Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Edo Halim Saputra, I Made Arsa Suryadnya dan I Made Oka Widyantara (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Komunitas Mancing Berbasis Android”. Jenis penelitian ini merupakan deskriptif, dengan menggunakan metode pendekatan kualitatif, serta Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mastur Fatullah dan Auzi Asfarian (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Perancangan Pengalaman Pengguna dari Aplikasi Eksplorasi Kampus Institut Pertanian Bogor Menggunakan Metode Design Sprint”, dengan menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah fokus pembahasan tentang perancangan UI/UX suatu aplikasi dengan topik jaringan komunitas dan beberapa teori yang digunakan seperti penelitian yang digunakan untuk mewujudkan perancangan tersebut. Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah fokus objek yang dimuat dalam aplikasi serta hasil akhir dari penelitian.

Hasil akhir dari penelitian ini berupa prototype desain tampilan antarmuka pengguna atau *user interface* sebagai rancangan awal sebuah aplikasi, agar pengguna aplikasi dapat menggunakan aplikasi tersebut dengan mudah dan nyaman, hal ini berbanding lurus dengan sifat kemajuan teknologi sebagai bagian dari langkah mempermudah keinginan dan tujuan manusia di masa kini.

## METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)



Gambar 1. Bagan Alur Metode *Design Sprint*

Metode *design sprint* dikenal sebagai metode pemecahan masalah secara cepat. Metode ini menjadi jembatan dalam perancangan desain antarmuka aplikasi dengan tahapan pengumpulan data, menemukan permasalahan dan kebutuhan pengguna, serta mencari solusi terbaik yang dapat diberikan kepada pengguna. Ada lima tahapan pada metode *design sprint* yang akan dilalui dalam merancang sebuah produk, tahap pertama adalah *understand* (memahami), tahap ini menekankan proses memahami permasalahan secara mendalam, dengan melakukan observasi dan wawancara terhadap penggiat karate Kyokushin untuk mendapatkan informasi. Selanjutnya, tahapan kedua yaitu *diverge* (ide), tahapan ini merupakan proses evaluasi pada tahap pertama yaitu dengan melakukan brainstorming untuk menghasilkan beberapa ide yang akan dikembangkan. Tahapan selanjutnya, tahap *decide* (keputusan) yaitu memusatkan ide yang akan digunakan sebagai pedoman pada tahap selanjutnya. Setelah itu masuk pada tahap keempat yaitu pembuatan *prototype* (purwarupa) yaitu merealisasikan sketsa sederhana yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Pembuatan purwarupa ini akan menggabungkan komponen-komponen yang telah dipilih agar menjadi serangkaian alur yang baik dan mudah. Selanjutnya, tahapan terakhir yaitu *validate* (*validasi*), sebelum itu dilakukan tahap uji coba dimana pengguna dapat merasakan *first experience user* terhadap gambaran aplikasi yang telah dibuat, sehingga mereka dapat menguji dan menilai serta memberikan solusi yang lebih baik dari *prototype* yang telah dibuat.

Partisipan penelitian yang akan disasar untuk penggalan informasi melalui wawancara dan testing desain antarmuka adalah 6 orang penggiat karate Kyokushin yang ada di Surabaya dan 4

orang mahasiswa DKV. Penelitian ini juga dibatasi hanya sampai perancangan purwarupa desain antarmuka pengguna yang akan dibuat dengan aplikasi web Figma dan Adobe Illustrator menggunakan resolusi layar berukuran 390x844 yang setara dengan bingkai Iphone 13 Pro.

## KERANGKA TEORITIK

### Komunitas Virtual

Komunitas adalah suatu kelompok yang mewakili suatu bidang tertentu. Dimana anggota komunitas tersebut memiliki *interest*, *lokasi*, kepentingan dan latar belakang yang sama. Di era internet ini, dimana individu semakin mudah berkomunikasi satu sama lain tanpa dibatasi ruang waktu, banyak terbentuk komunitas secara online, biasa disebut sebagai komunitas virtual. Wu Song (2009) dalam bukunya yang berjudul *Virtual Communities: Bowling Alone, Online Together* menjelaskan bahwa komunitas virtual merupakan suatu kelompok yang melakukan komunikasi satu sama lain menggunakan jaringan internet.

Salah satu komunitas virtual yang ada saat ini adalah komunitas yang terbentuk berdasarkan minat dan ketertarikan yang sama antar anggotanya. Komunitas ini biasanya memiliki jumlah anggota yang besar, dan selalu bertambah. Salah satu komunitas tersebut adalah komunitas karate beraliran Kyokushin. Pada tahun 2022, tercatat sebanyak 13.789 telah bergabung dengan komunitas ini. Besarnya jumlah anggota komunitas tersebut, menjadi peluang untuk dibuatnya sebuah aplikasi komunitas virtual agar para anggota semakin mudah untuk terhubung secara aman dan nyaman.

### Aplikasi Mobile untuk Komunitas Virtual

Aplikasi mobile merupakan sebuah software atau perangkat lunak yang dijalankan pada smartphone, tablet, dsb. Dengan menggunakan aplikasi mobile, pengguna dapat mengakses berbagai informasi menggunakan smartphone yang terhubung dengan internet, baik melalui wifi

ataupun jaringan nirkabel. Dalam pengembangannya, saat ini aspek tersebut dapat terwujud karena perkembangan teknologi komunikasi yang memberikan dampak tidak adanya sekat sekat dan stratifikasi bagi seluruh aspek kehidupan manusia, misalnya, bagaimana kelompok virtual memberikan saluran partisipasi aktif atau keterlibatan individu dengan meningkatkan kemudahan komunikasi antar anggota dengan melampaui batas-batas geografis dan sosial sehingga memilih aplikasi sebagai wadah mereka untuk mengakses informasi dalam minat yang sama.

### Antarmuka Pengguna atau User Interface

Desain *user interface* adalah proses menciptakan sebuah media komunikasi yang efektif di antara manusia dan komputer (Pressman, 2010). Berdasarkan pengertian tersebut, tujuan utama dari UI adalah untuk memberikan tampilan sebuah sistem agar mudah digunakan, efisien, dan pengguna dapat berinteraksi dengan sistem dengan baik. Dalam pembuatan desain UI, dapat dikategorikan dalam empat komponen dasar yang meliputi tata letak, warna, tipografi dan grafik. Selain itu, pemilihan elemen dalam desain UI juga sangat penting, elemen tersebut meliputi kontrol input seperti tombol, toogles, checkbox, lalu sistem navigasi seperti slider, kolom search, ikon, dan sistem informasi seperti tooltips, notifikasi, kotak pesan, progress bar, dan juga elemen call to action (CTA). Karakteristik dari UI yang baik diantaranya adalah, sesuai dengan target pengguna, mempermudah pengguna saat menggunakan produk, tampilan konsisten, serta desain yang responsif. Tampilan UI yang baik, juga menghasilkan UX yang user friendly.

### Flat Design

Flat design adalah gaya desain minimalis, sering digunakan dalam UI dan UX. Pendekatan flat design dalam UI, dapat dilihat dalam elemen ikon dan bentuk dua dimensi. Flat design dikembangkan untuk membuat aplikasi mobile

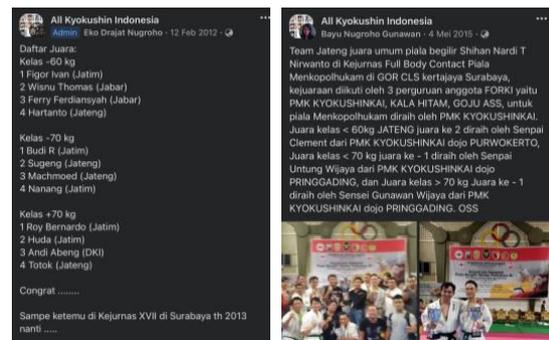
atau website menjadi lebih responsif di berbagai ukuran layar, beberapa ciri design flat adalah memiliki bentuk sederhana, warna cerah, tipografi simple, tidak bertekstur. Kelebihan dari penggunaan flat design dalam UI yaitu, dapat dibaca dengan efektif di berbagai ukuran layar, visual jelas, adaptif, responsi, memudahkan pengembang dan tidak memberatkan sistem saat proses penggunaan aplikasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan dengan metode *design sprint* dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah dijelaskan sebelumnya. Diuraikan sesuai alur lima tahapan *metode design sprint* sehingga didapatkan hasil perancangan yang dapat mengatasi permasalahan utama dalam penelitian ini.

### Understand

Dalam tahap awal ini dilakukan observasi secara online melalui fitur grup *facebook* yang bernama “All Kyokushin Indonesia”.



Gambar 2. Hasil observasi (Sumber: All Kyokushin Indonesia Facebook)

Selain itu penulis melakukan wawancara informal terhadap penggiat karate Kyokushin yang dilakukan saat mengikuti kelas latihan bersama. Setelah dilakukan observasi online dan wawancara informal, didapati beberapa permasalahan yang dialami oleh para penggiat Kyokushin, diantaranya adalah:

Tabel 1. Daftar permasalahan para penggiat kyokushin

No	Permasalahan
----	--------------

1	tidak mengetahui detail profil lengkap dari penggiat aliran Kyokushin lain
2	kurang meratanya publikasi dari acara turnamen karate Kyokushin
3	Minimnya informasi mengenai dojo yang tersebar di Indonesia

**Diverge**

Berdasarkan pengamatan dari tahapan sebelumnya, dilakukan analisis yang menghasilkan beberapa solusi dalam bentuk fitur yang akan ditambahkan dalam perancangan purwarupa aplikasi komunitas karate Kyokushin untuk menjawab permasalahan yang telah diidentifikasi. Fitur tersebut adalah:

**Tabel 2.** Daftar kebutuhan para penggiat kyokushin

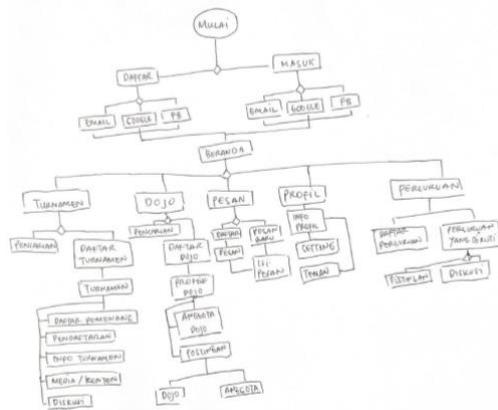
No	Kebutuhan
1	Fitur turnamen
2	Fitur profile pengguna
3	Fitur find dojo

Fitur turnamen, di dalamnya terdapat beberapa kolom untuk menyuguhkan informasi detail mengenai turnamen dan event yang diadakan di sekitar pengguna aplikasi, informasi pendaftaran, daftar pemenang, dll. Serta fitur profile dari masing masing pengguna aplikasi yang dapat menampilkan informasi pengguna mengenai detail perguruan, asal daerah dan informasi-informasi lainnya, sehingga pengguna lain dapat mengetahui data antar sesama penggiat bela diri karate beraliran Kyokushin. Lalu fitur find dojo untuk memudahkan pengguna mengetahui informasi mengenai lokasi dojo yang tersedia.

**Decide**

Selanjutnya masuk pada tahap *decide* yaitu memutuskan ide dan merancang *workflow* yang digunakan untuk menjadi gambaran bagaimana aplikasi akan bergerak. Setelah didapati kebutuhan pengguna, akhirnya diputuskan untuk merancang aplikasi komunitas karate Kyokushin bernama KANKU yang diambil dari penyebutan

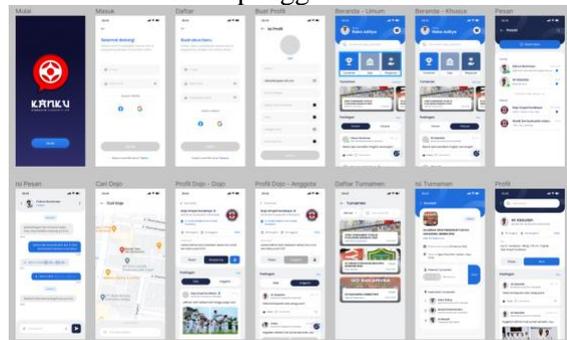
logo atau simbol dari Kyokushin. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur turnamen, profile penggiat, dan fitur find dojo. Fitur tersebut akan dikemas dengan desain user interface yang menarik dan mudah di digunakan, mengingat target audiens yang ingin dituju berasal dari berbagai macam kalangan usia dan latar belakang wilayah.



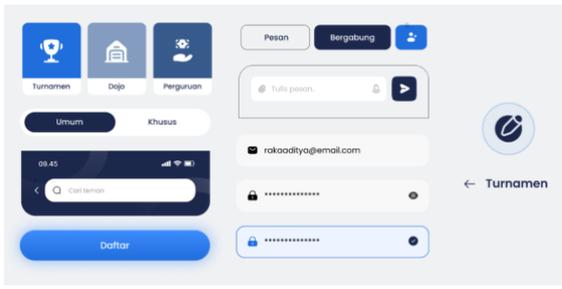
**Gambar 3.** Rancangan Workflow (Sumber: Koleksi Pribadi)

**Prototype**

Pada tahap ini, eksekusi desain rancangan antarmuka pengguna dibuat menggunakan aplikasi web figma, dan adobe illustrator sebagai pelengkap komponennya. Desain dibuat dengan minimalis menggunakan guidelines umum dalam pembuatan aplikasi. Memilih warna dasar biru, putih, abu-abu dan aksent merah yang menjadi ciri khas dalam aliran Kyokushin. Komponen atau tombol yang dibuat memiliki warna lebih terang untuk memudahkan pengguna berinteraksi.



**Gambar 3.** Hasil rancangan purwarupa (Sumber: Koleksi Pribadi)



**Gambar 4.** Komponen yang digunakan (Sumber: Koleksi Pribadi)

### Validate / Testing

Pada tahapan terakhir dilakukan pengujian dan penilaian pada purwarupa aplikasi yang telah dibuat. Dilakukan dengan memanfaatkan fitur present pada aplikasi figma web sehingga dapat dilakukan evaluasi terhadap kinerja rancangan yang telah dibuat. Uji coba dilakukan kepada 10 pengguna. Setelah melakukan uji coba pada prototipe aplikasi yang telah dibuat, 10 pengguna akan mengisi form untuk menilai kenyamanan dan kemudahan saat menjalankan prototipe aplikasi.

**Tabel 3.** Data hasil uji coba

Aspek	Kriteria	
	Baik	Kurang
Kemudahan penggunaan aplikasi	9	1
Tampilan aplikasi	8	2
Fitur aplikasi	10	0

### SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil perancangan antarmuka pengguna aplikasi komunitas karate kyokushin menggunakan metode *design sprint*, disimpulkan bahwa perancangan ini telah memenuhi kebutuhan dari penggiat karate kyokushin yang memiliki beberapa permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, yaitu permasalahan dalam kurangnya informasi profil para penggiat dengan detail, informasi mengenai turnamen, serta informasi mengenai dojo yang ada. Permasalahan tersebut telah diatasi dengan dibuatnya fitur pada aplikasi seperti fitur profile, fitur turnamen, dan fitur *find dojo* dalam aplikasi KANKU sebagai

aplikasi komunitas virtual yang telah dikemas dengan baik sehingga pengguna dapat menggunakan aplikasi dengan nyaman dan mudah.

### REFERENSI

- J.B. Sutojo. 2006. *Teknik Oyama Karate: Kihon, Kata, Kumite*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Akademi Seni Bertarung Kyokushin Indonesia. *Sejarah Singkat Perkembangan Karate Kyokushin Indonesia*. Diakses pada Februari 27, 2022, dari <https://inakyokushinacademy.com/sejarah-singkat-perkembangan-karate-kyokushin-indonesia/>
- Razak, Badi. 2020. *Penerapan Metode Design Thinking pada Aplikasi Komunitas Penghobi Batu Mulia Nusantara*. Diakses dari <https://jurnal.lldikti4.or.id/index.php/jurnal-ekono/article/view/402/140>
- Fatullah, M. (2021, Mei). *Perancangan Pengalaman Pengguna dari Aplikasi Eksplorasi Kampus Institut Pertanian Bogor Menggunakan Metode Design Sprint*. <https://journal.ipb.ac.id/index.php/jika/article/view/30702/21685>
- Adani, M. R. (2020, Oktober 27). *Pengenalan User Interface: Pengertian, Manfaat, dan Karakteristik*. Diakses dari <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/apaitu-user-interface/>
- Nirmala, B. M. S. (2019). *Metode Sprint Design pada Perancangan Aplikasi Mobile Booking Online Fast Boat Di Bali*. (Artikel). Universitas STIKOM Bali.
- Pambudianto. F. N. (2019). *Analisis dan Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Penjualan Makanan Sehat Pada RSI Jemursari Surabaya*. (Skripsi). Universitas STIKOM Surabaya. <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3646/>

Fitriani. (2014, December 09). *Pemerintah Aceh: Perkembangan Teknologi, Informasi, dan Komunikasi*. Diakses pada Maret 11, 2022, dari

<https://acehprov.go.id/berita/kategori/serba-serbi/80-perkembangan-teknologi-informasi-dan-komunikasi>.