

# Pengembangan Platform Menggunakan Pendekatan Design Thinking dan System Usability Scale (SUS): Studi Kasus pada Fit & Flex Foundation

Oleh:

Achmad Maulidvian Ade Firmansyah,  
Mochamad Rizal Yulianto, SE. MM.

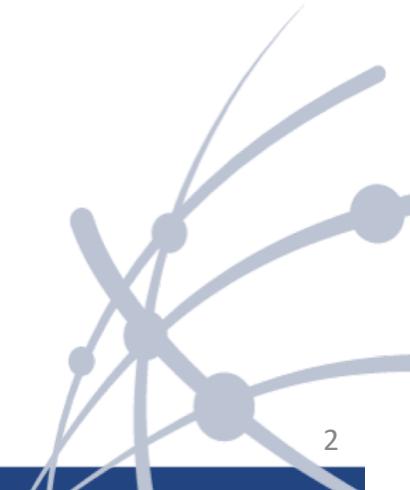
Program Studi

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

14 Agustus 2025

# Pendahuluan

Dalam perkembangan di era digital saat ini, kemajuan teknologi memegang peranan yang sangat penting dalam berbagai sektor, salah satunya dalam menyediakan layanan olahraga dan kesehatan yang lebih efisien. Berkat kemajuan ini, masyarakat dapat mengakses informasi yang sesuai dengan kebutuhan mereka dengan lebih cepat dan efisien.



# Pendahuluan

Berdasarkan data direktorat jendral kependudukan dan pencatatan sipil (Dukcapil) pada bulan Juni tahun 2024, jumlah penduduk Indonesia mencapai 282.477.584 juta jiwa. Dari jumlah tersebut, sekitar 196.558.195 juta jiwa atau 69,68% termasuk dalam usia produktif. Sementara itu, 64.883.766 juta jiwa atau 22,95% berada dalam kelompok usia belum produktif, dan 21.085.623 juta jiwa atau 7,46% tergolong usia tidak produktif. Berikut visualisasi datanya :

Kelompok Usia	Jumlah Penduduk (jiwa)	Persentase (%)
<b>Usia Muda (0–14 tahun)</b>	64.833.766	22,95
<b>Usia Produktif (15–64 tahun)</b>	196.558.195	69,68
<b>Usia Tua (<math>\geq 65</math> tahun)</b>	21.085.623	7,46
<b>Total</b>	282.477.584	100,00

**Tabel 1.** Data Demografi Dukcapil Bulan Juni Tahun 2024

# Pendahuluan

Apabila **bonus demografi** yang diproyeksikan pada tahun 2030 tidak dimanfaatkan secara optimal, hal tersebut dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti rendahnya angka produktifitas, hingga **rendahnya kualitas kesehatan** karena efek domino dari tingkat produktifitas, mengingat kelompok usia tersebut berada pada **fase produktif** yang seharusnya menjadi asset pembangunan.

# Pendahuluan

Oleh karena itu, *Fit&Flex* hadir dengan visi mendukung *Sustainable Development Goals* (SDGs), khususnya pada poin ke-3 (kehidupan sehat dan sejahtera dan ke-9 (inovasi dan industri)[9]. Tidak hanya berfokus pada profit, *Fit&Flex* mendorong gaya hidup sehat dan berkomitmen menjadi gerakan positif dalam menyambut bonus demografi, Indonesia Emas 2045, seiring meningkatnya kesadaran akan pentingnya kesehatan untuk menunjang produktifitas



# Pendahuluan

Melihat peluang pasar yang berkembang, *Fit&Flex* berinisiatif mengembangkan platform digital yang menyediakan informasi lengkap tentang gaya hidup sehat. Platform ini memungkinkan pengguna berdiskusi, bertransaksi, serta mengakses layanan dari para expertise di bidang olahraga dan kesehatan.

*Fit&Flex* juga bekerja sama dengan fasilitas olahraga seperti gym dan lapangan, didukung oleh SDM khusus sebagai penghubung antara mitra, pelanggan, dan platform secara online.



# Pendahuluan

Namun dalam proses mempromosikan aplikasi ini agar berkembang, perlu adanya evaluasi pada beberapa aspek untuk menunjang efektifitas kegunaanya.

Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis bagaimana penerapan Design Thinking dapat membantu dalam pengembangan prototipe serta menganalisis bagaimana tingkat kegunaan penggunaan (System Usability Scale) dapat diintegrasikan untuk mengevaluasi dan menyelesaikan masalah yang dihadapi pengguna aplikasi Fit & Flex.

# Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

## Rumusan Masalah :

Bagaimana pendekatan Design Thinking dapat diterapkan dalam pengembangan platform Fit&Flex?

Bagaimana tingkat usability platform Fit & Flex yang dikembangkan berdasarkan hasil evaluasi System Usability?

**Pertanyaan** : Bagaimana penerapan metode Design Thinking dalam pengembangan prototipe platform Fit&Flex untuk meningkatkan aksesibilitas dan efisiensi layanan olahraga?

**Kategori SDG's** : Sesuai dengan kategori SDG's 9 : Industri, Inovasi, dan Infrastruktur, terutama dalam aspek inovasi dan teknologi. Hal ini kerena F&F mendorong terbentuknya ekosistem olahraga secara digital yang lebih efisien dan berkelanjutan.

# Tujuan Penelitian

## Tujuan pada penelitian ini adalah:

1. Menganalisis penerapan metode Design Thinking dalam pengembangan prototipe platform Fit&Flex untuk meningkatkan aksesibilitas dan efisiensi layanan kesehatan dan olahraga.
2. Mendapatkan hasil tingkat kegunaan (usability) dari prototipe yang dikembangkan menggunakan System Usability Scale (SUS)



[www.umsida.ac.id](http://www.umsida.ac.id)



[umsida1912](https://www.instagram.com/umsida1912)



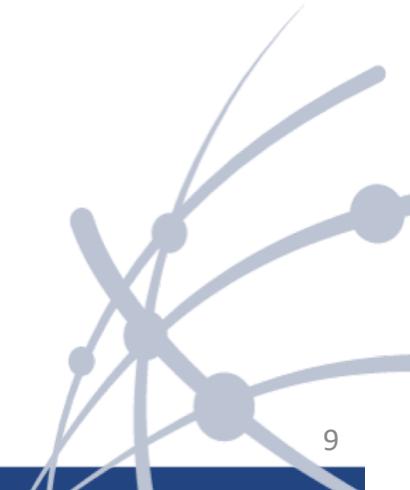
[umsida1912](https://twitter.com/umsida1912)



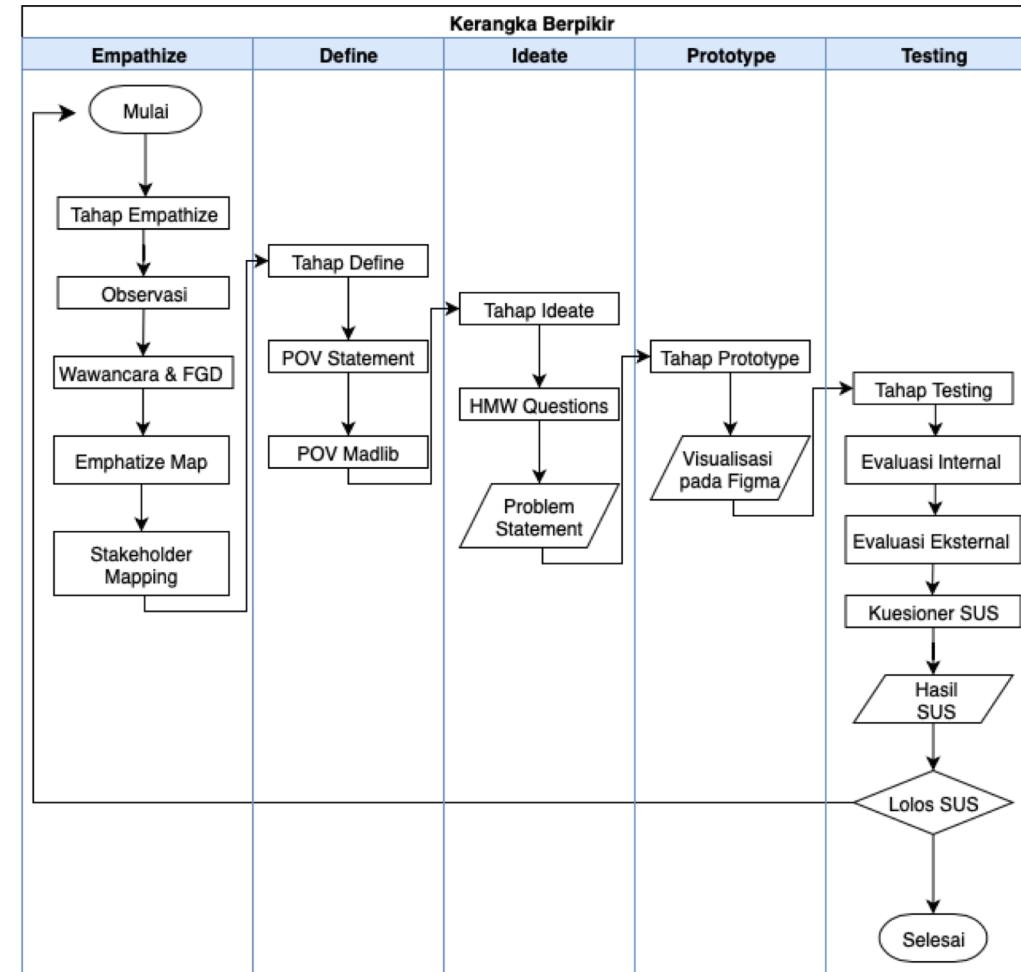
universitas  
muhammadiyah  
sidoarjo



[umsida1912](https://www.youtube.com/umsida1912)



# Kerangka Berpikir



# Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan kerangka kerja *design thinking* dan diakhiri system usability scale (SUS). *Design Thinking* merupakan salah satu kerangka kerja yang menggunakan pendekatan berbasis pengguna dan memiliki beberapa tahapan sebagai berikut, yaitu :

## Emphasize

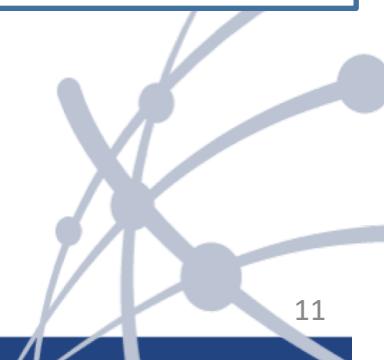
Langkah "*Emphasize*" adalah bagian dari proses untuk mengetahui masalah yang sedang dihadapi oleh pengguna [3]. Dalam metode ini, diperlukan beberapa tahapan untuk membentuk konsep atau ide dasar dan informasi dari stakeholder yang akan menjadi dasar dalam pembuatan prototipe desain pada platform *Fit & Flex*. Hal yang dilakukan pada fase ini yaitu :

Observasi, dilakukan pada tahap awal untuk mencari masalah dan solusi awal calon pengguna & stakeholder

Wawancara, Wawancara dilakukan melalui *focus group discussion* dan wawancara lebih dalam kepada beberapa komunitas olahraga, pelatih, pengelola atau owner tempat olahraga, pelatih atau *coach*, *personal trainee*, pecinta olahraga, dan *event organizer* olahraga. Proses tersebut untuk memahami kebutuhan dan segemntasi pengguna.

Stakeholder Mapping, dilakukan untuk mengidentifikasi para stakeholder yang memiliki pengaruh

Tahapan terakhir pada Emphasize yaitu pembuatan Empathy Maps yang digunakan untuk menyusun informasi yang diperoleh dari pemahaman mendalam tentang pengguna dari tahap observasi, wawancara dan stakeholder mapping.



# Metode

## Define

Tahap "Define" adalah proses yang bertujuan untuk memperoleh wawasan dari pengguna dan memahami kebutuhan mereka [18]. Proses ini berperan penting dalam membantu penulis untuk mengidentifikasi masalah secara jelas sebagai dasar untuk merancang solusi dengan cara mengklasifikasikan pada 2 hal yaitu:

*Point of view (PoV) Statement*

Mendefinisikan masalah berdasarkan sudut pandang dari pemangku kepentigaan atau *stakeholder*.

*Point of View (PoV) Madlib*

Pendekatan ini membantu menggambarkan hubungan sebab-akibat secara lebih eksplisit dan terfokus.

## Ideate

Dalam tahap ini, penulis menggunakan informasi yang diperoleh dari tahapan sebelumnya untuk menghasilkan ide-ide yang akan diimplementasikan [19]. Tujuannya adalah untuk menyaring masalah dan menghasilkan ide yang potensial serta relevan untuk pengembangan platform F&F. Pada tahap ini penulis melakukan:

Merumuskan *HMW Questions* untuk mengkomunikasikan tantangan design dan peluang inovasi

Mengidentifikasi Problem statement dengan brainstorming dengan tujuan menjembatani permasalahan dengan solusi rancangan yang sesuai.



# Metode

## Prototype

Prototipe digunakan sebagai sarana untuk menguji solusi yang telah dirancang serta untuk memperoleh umpan balik dari pengguna, sehingga memungkinkan untuk melakukan perbaikan yang diperlukan [20]. Tahap ini berfungsi dalam mengevaluasi dan mengidentifikasi kekurangan yang perlu diperbaiki sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan desain berikutnya. Hal ini dilakukan dengan cara memvisualisasikan secara nyata, dengan membuat design pada *figma*, serta disimulasikan pada platform *Fit & Flex*

## Testing

Pada proses "Testing" dilakukan evaluasi untuk mengumpulkan umpan balik dari pengguna terkait berbagai desain pada prototipe[21]. Umpan balik dari pengguna memungkinkan penulis untuk mengidentifikasi terkait berbagai desain pada tahap prototipe dan untuk mengulangi tahap perancangan jika ditemukan kesalahan. Prototipe yang telah dikembangkan kemudian diuji oleh beberapa persona dan *stakeholder* dari *Fit & Flex* untuk mendapatkan solusi yang paling tepat. Pengujian dan *monev* (monitoring and evaluation) dilakukan melalui internal dan eksternal evaluasi. Internal evaluasi melalui perwakilan tim dan expertise, sedangkan eksternal evaluasi melibatkan perwakilan stakeholder dan pengguna dengan menggunakan *SUS* (*System Usability Scale*). Pada tahap ini adalah melakukan penyebaran kuisioner System Usability Scale (SUS) kepada responden [12]. Metode penilaian SUS menggunakan kuisioner yang berisi 10 pertanyaan dengan 5 nilai yaitu nilai 1 adalah menunjukkan sangat tidak setuju, nilai 2 adalah menunjukkan tidak setuju, nilai 3 menunjukkan ragu-ragu, nilai 4 menunjukkan setuju dan nilai 5 menunjukkan sangat setuju [13]. Berikut tabel pertanyaan SUS:



# Metode

**Tabel 2.** Pertanyaan SUS

No	Daftar Pertanyaan System Usability Scale
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini
5	Saya merasa fitur-fitur system ini berjalan dengan semestinya
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada sistem ini
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat
8	Saya merasa sistem ini membingungkan
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini

Setelah itu, melakukan perhitungan skor dengan menggunakan System Usability Scale:

Skor SUS =  $\{(S1-1)+(5-S2)+(S3-1)+(5-S4)+(S5-1)+(5-S6)+(S7-1)+(5-S8)+(S9-1)+(5-S10)\} * (\text{dikali}) 2.5$

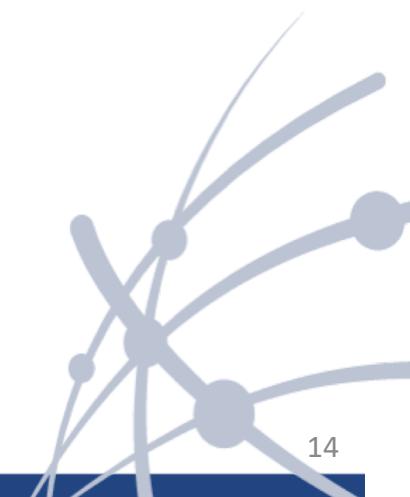
Kemudian dihitung menggunakan rumus :  $\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$

Keterangan:

$\bar{x}$  : Skor rata-rata

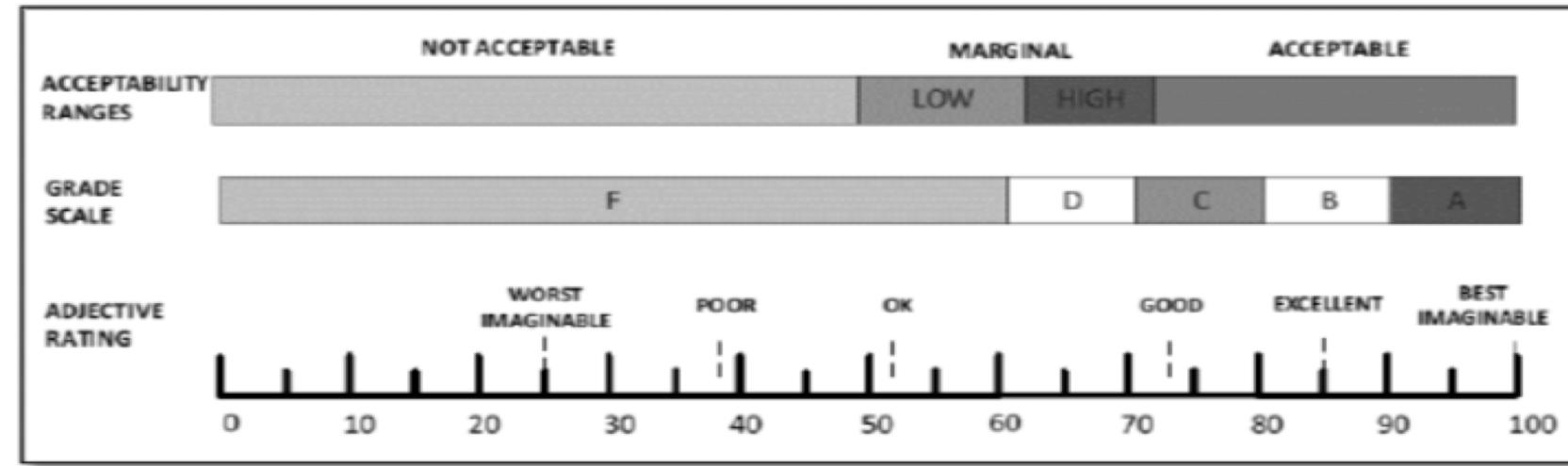
$\sum x$  : Jumlah skor System Usability Scale (SUS)

$n$  : Jumlah dari responden



# Metode

Selanjutnya, terdapat tiga indikasi penilaian yang digunakan untuk mendapatkan kesimpulan akhir, yaitu Acceptability Ranges, Grade Scale, dan Adjective Rating. Acceptability Ranges terdapat tiga tingkatan dalam yaitu Not Acceptable, Marginal dan Acceptable. Grade Scale terdapat lima tingkatan yaitu A, B, C, D, E dan F. Adjective Rating terdapat enam tingkatan yaitu worst imaginable, poor, ok, good, excellent dan best imaginable [14]. Berikut gambar parameter keberhasilan SUS seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.



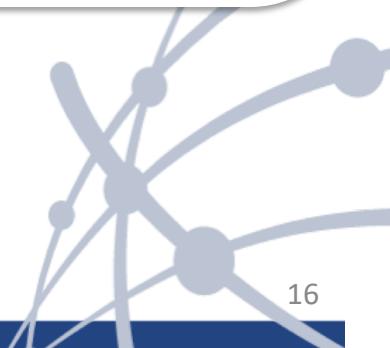
Gambar 4. Parameter keberhasilan SUS

# Hasil dan Pembahasan

## Empathize

Tahap empati adalah tahap awal dengan tujuan menggali kebutuhan, masalah, dan tantangan. Proses ini dilakukan dengan *Focus Group Discussion* (FGD) untuk memahami dan eksplorasi kondisi nyata yang dialami dari sudut pandang stakeholder atau mitra Fit & Flex. Dalam hal ini F&F mengundang beberapa stakeholder pada ruang rapat gkb.

Peneliti melakukan observasi terlebih dahulu untuk mengetahui apa saja yang dialami oleh pengguna dan para stakeholder. Berikut adalah pemetaan masalah utama dan solusi dari platform Fit & Flex bagi tiap stakeholder dari observasi yang dilakukan dari *Point of View* (PoV) peneliti yang dapat dilihat pada table berikut.



# Hasil dan Pembahasan

## Empathize

Stakeholder	Masalah Utama (Problem)	Solusi dari Fit & Flex (Solution)
Pengguna Umum	<ul style="list-style-type: none"><li>- Sulit mencari tempat sesuai lokasi &amp; waktu</li><li>- Info tidak transparan</li><li>- Booking manual dan tidak pasti</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Filter pencarian lokasi, waktu, fasilitas</li><li>- Review &amp; info lengkap</li><li>- Booking instan &amp; notifikasi otomatis</li></ul>
Komunitas Olahraga	<ul style="list-style-type: none"><li>- Sulit atur jadwal grup</li><li>- Pembayaran tidak praktis</li><li>- Aktivitas tidak terdokumentasi</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Booking grup dan undangan anggota</li><li>- Fitur split payment</li><li>- Riwayat komunitas tercatat otomatis</li></ul>
Pelatih / Coach	<ul style="list-style-type: none"><li>- Sulit promosi</li><li>- Jadwal bentrok</li><li>- Tidak ada dashboard pelatih</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Profil pelatih di aplikasi</li><li>- Kalender pelatih terintegrasi</li><li>- Manajemen klien dan sesi latihan</li></ul>
Pemilik Tempat Olahraga	<ul style="list-style-type: none"><li>- Banyak slot kosong</li><li>- Jadwal manual rawan bentrok</li><li>- Promosi minim</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Sistem manajemen kalender digital</li><li>- Booking real-time</li><li>- Promosi otomatis ke pengguna app</li></ul>
Event Organizer	<ul style="list-style-type: none"><li>- Susah cari tempat &amp; daftar peserta</li><li>- Promosi event terbatas</li><li>- Dokumentasi event tidak tersimpel</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Booking tempat + form peserta terintegrasi</li><li>- Promosi event via aplikasi</li><li>- Data peserta &amp; event tersimpan</li></ul>

Tabel 3. Pemetaan Masalah Utama dan Solusi dari Platform Fit & Flex

# Hasil dan Pembahasan



**Gambar 5.** *Focus Group Discussion (FGD) dengan salah satu stakeholder Fit & Flex*



# Hasil dan Pembahasan

## Define

Tahap selanjutnya setelah empati adalah define. Pada tahap ini, informasi yang diperoleh dari fase empati dikumpulkan dan dianalisis untuk mendefinisikan masalah sebagai pernyataan yang berpusat pada kebutuhan stakeholder. Tahap ini bertujuan untuk menyusun kerangka dasar dalam menyelesaikan masalah dari user persona yang telah teridentifikasi. Hasil dari tahap define meliputi pernyataan Point of View (PoV) dan PoV Madlib

1. Point of View (PoV) Statement, Point of View (PoV) Statement adalah rumusan pernyataan berdasarkan perspektif masing-masing persona yang telah teridentifikasi dalam tahap empati. Pernyataan ini membantu memusatkan fokus desain terhadap kebutuhan dan harapan nyata dari pengguna atau stakeholder terkait.

User Persona	Pernyataan PoV
Pengguna Olahraga	Sebagai pecinta olahraga yang aktif, saya ingin mudah mencari tempat dan pelatih tanpa ribet supaya bisa rutin berolahraga tanpa membuang waktu.
Pengelola Venue	Sebagai pengelola venue olahraga, saya ingin tempatnya ramai dan jadwal teratur supaya pemasukan stabil dan operasional lebih rapi.
Pelatih Olahraga	Sebagai pelatih olahraga, saya ingin mudah mendapat klien dan atur jadwal tanpa repot promosi manual supaya bisa fokus melatih.
Komunitas Olahraga	Sebagai komunitas olahraga, saya ingin mudah mengatur latihan dan booking venue bersama supaya komunitas aktif dan rutin berkegiatan.
Event Organizer	Sebagai event organizer, saya ingin cepat cari venue dan koordinasi event agar lebih efisien dan sukses.



# Hasil dan Pembahasan

## Define

### 2. PoV Madlib

PoV Madlib adalah pendekatan lain untuk merumuskan masalah berdasarkan struktur tetap: [Pengguna] membutuhkan [kebutuhan] karena [wawasan]. Pendekatan ini membantu menggambarkan hubungan sebab-akibat secara lebih eksplisit dan terfokus.

Persona	PoV Madlib
Pengguna Olahraga	Pengguna olahraga membutuhkan cara untuk menemukan dan memesan venue/pelatih secara instan karena saat ini proses manual menghambat rutinitas olahraga mereka.
Pelatih	Pelatih membutuhkan platform untuk mengelola jadwal dan promosi diri karena promosi manual memakan waktu dan kurang efektif.
Pengelola Venue	Pengelola venue membutuhkan sistem reservasi otomatis karena pencatatan manual rentan kesalahan dan menyulitkan operasional.
Komunitas	Komunitas olahraga membutuhkan cara mudah untuk mengatur latihan rutin dan booking grup karena sulitnya koordinasi manual.
Event Organizer	Event Organizer membutuhkan sistem booking massal dan manajemen peserta karena mereka harus mengelola event besar dengan efisiensi tinggi.



# Hasil dan Pembahasan

## Ideate

Setelah mendefinisikan masalah dan kebutuhan stakeholder pada Point of View (PoV) dan PoV Madlib, maka tahap selanjutnya adalah ideasi. Tahap ini merupakan proses menghasilkan ide kreatif melalui brainstorming bersama tim. Semua ide ditampung sebagai solusi terhadap masalah yang telah didefinisikan. Hasil dari tahap ideasi menjadi dasar pengembangan fitur dan strategi desain dalam platform Fit & Flex adalah sebagai berikut :

Persona	Masalah	Kebutuhan	Solusi Rancangan
Pengguna Umum	Sulit mencari dan memesan venue/pelatih secara cepat, tidak ada kepastian ketersediaan.	Booking instan, jadwal real-time, review jujur, sistem reward, info harga & fasilitas.	1-Click Booking, jadwal live, review, reward system
Pelatih / Trainer	Sulit mendapatkan eksposur dan mengatur jadwal manual tanpa sistem.	Dasbor jadwal, profil publik, notifikasi otomatis, rating & feedback, reward pelatih.	Dasbor personal, profil publik, notifikasi & feedback
Venue Owner	Jadwal kosong, data tidak terdokumentasi, pengelolaan reservasi tidak efisien.	Reservasi otomatis, monitoring real-time, laporan reservasi, integrasi pembayaran, insentif.	Reservasi digital, laporan data, insentif venue populer
Komunitas / Event Organizer	Sulit mencari venue dengan jadwal cocok, repot urus izin dan koordinasi.	Multi-booking, pencarian venue fleksibel, manajemen tim, template event, fitur kolaborasi.	Booking multi, manajemen tim/event, koordinasi langsung

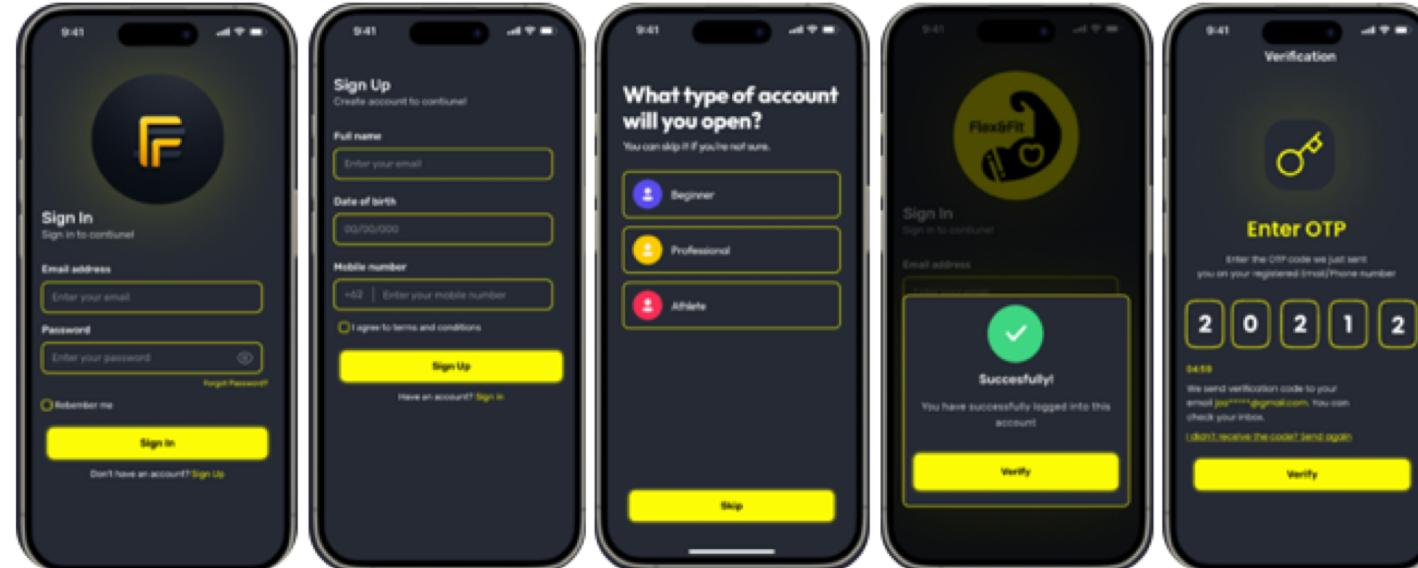


# Hasil dan Pembahasan

## Prototype

Tahap *prototype* merupakan langkah keempat dalam metode *Design Thinking* yang bertujuan mengubah ide-ide yang telah dikembangkan pada tahap ideasi menjadi bentuk visual berupa model atau antarmuka menggunakan *figma*. Pada tahap ini, prototipe digunakan sebagai alat untuk mengevaluasi sejauh mana solusi yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna (*user-centered*) dan menjadi acuan dalam tahap selanjutnya (*testing*). Hasil Prototype platform Fit & Flex sebagai berikut:

1. Register/Login Design. Pengguna dapat melakukan pendaftaran dan login ke dalam aplikasi. Proses ini menjadi gerbang awal sebelum mengakses fitur utama.



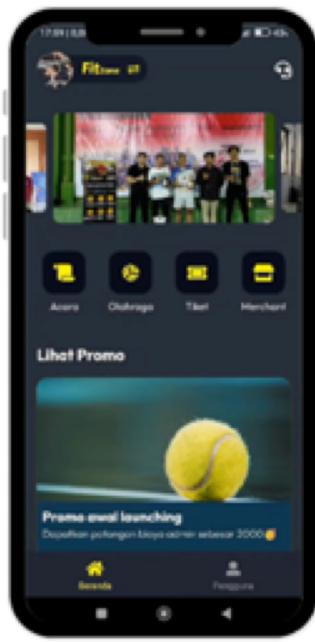
Gambar 6. Tampilan Register/Login Design

# Hasil dan Pembahasan

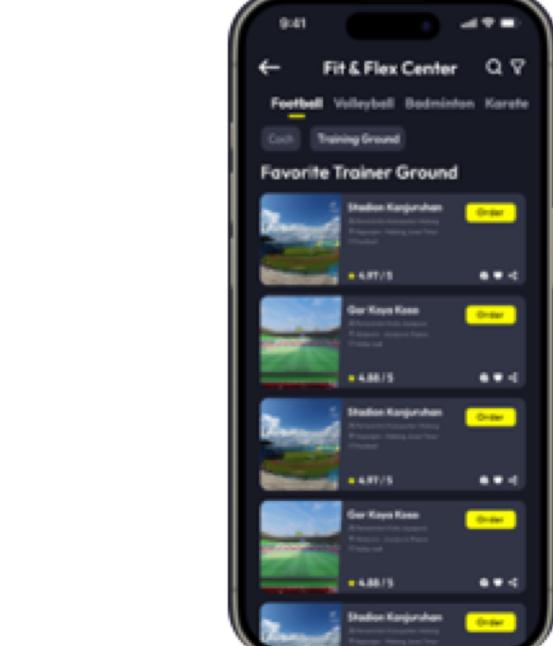
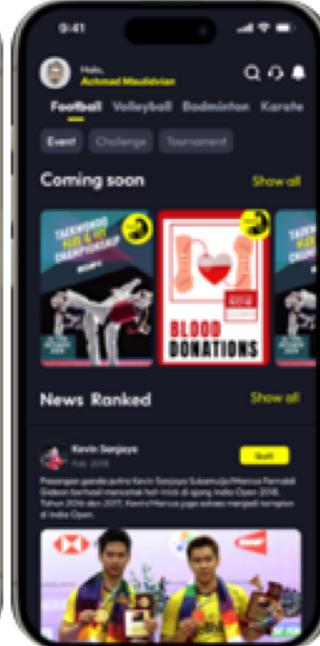
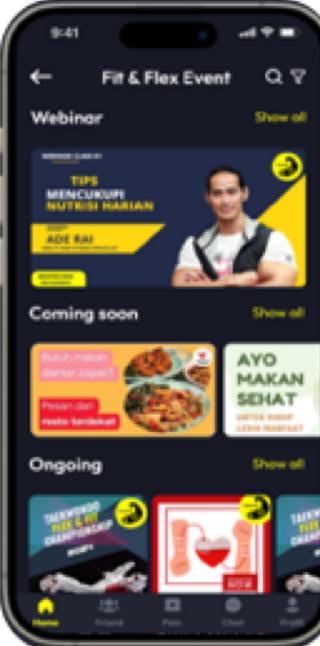
## Prototype



Gambar 7. Tampilan Home Screen/ menu utama



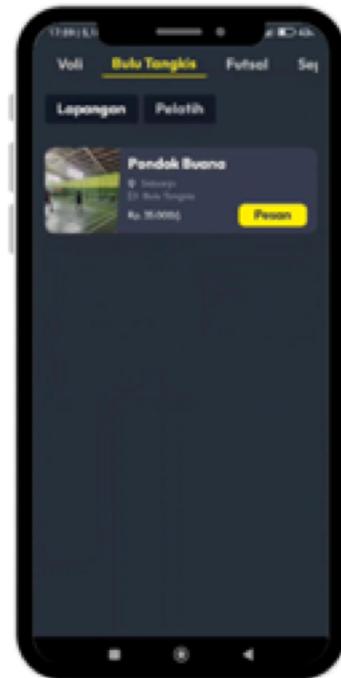
Gambar 8. Tampilan Fitur Banner Promosi



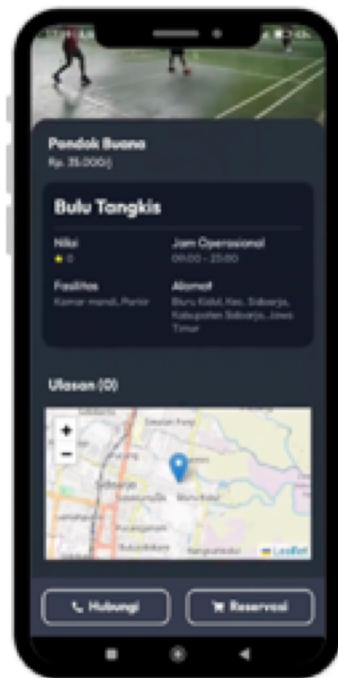
Gambar 9. Tampilan Fitur Fit & Flex Center

# Hasil dan Pembahasan

## Prototype



Gambar 10. Tampilan Pilihan Olahraga



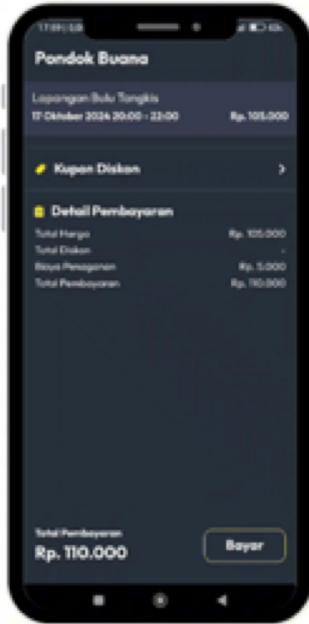
Gambar 11. Tampilan Detail Informasi



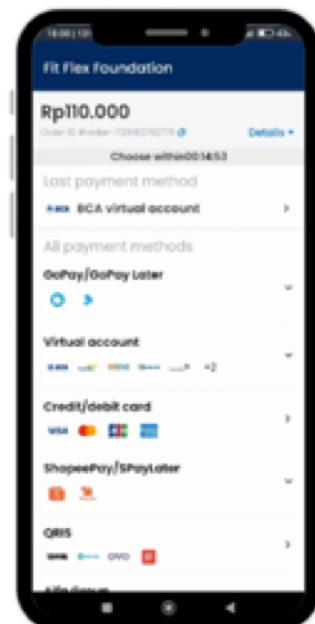
Gambar 12. Tampilan Tanggal dan Waktu Booking

# Hasil dan Pembahasan

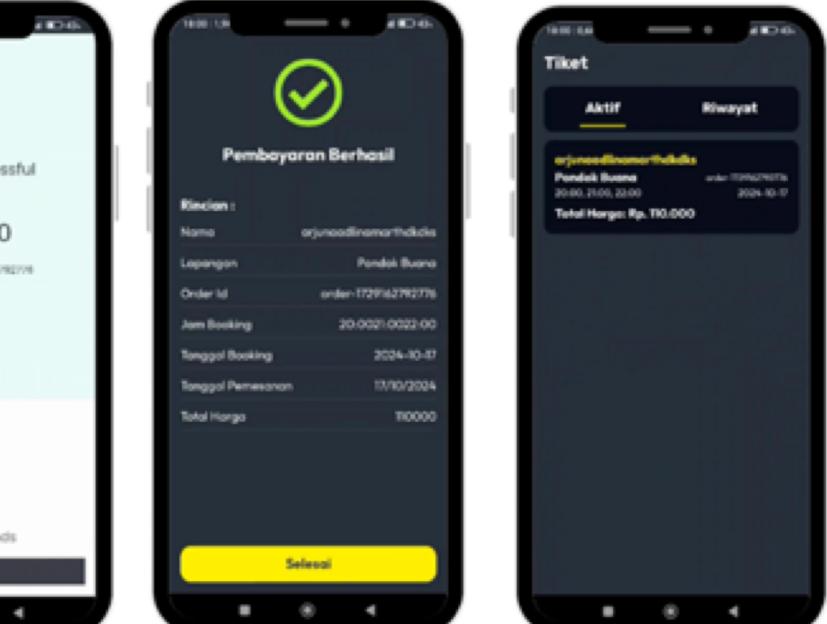
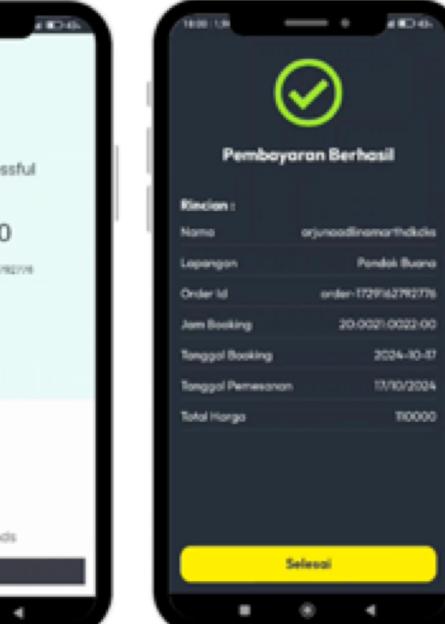
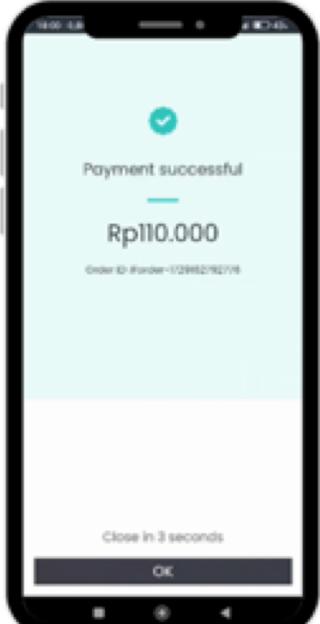
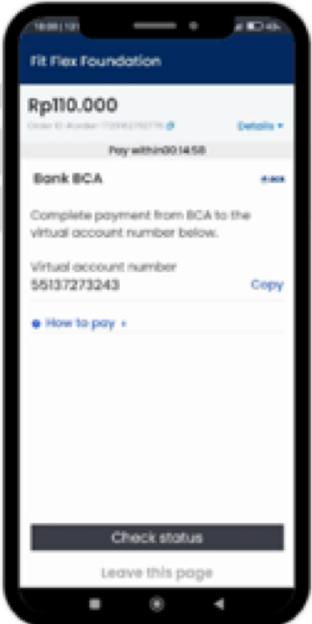
## Prototype



Gambar 13. Tampilan Detail Booking



Gambar 14. Tampilan Pembayaran



# Hasil dan Pembahasan

## Testing

Setelah prototipe, maka dilakukan pengujian/testing untuk mengetahui *feedback* dari mitra atau *stakeholder*. Pengujian atau testing ini menggunakan pendekatan System Usability Scale (SUS). Hasil SUS dari para responden/stakeholder adalah sebagai berikut :



Nama Responden	Stakeholder (Peran)	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	SUS Score
Responden 1	EO	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	87.5
Responden 2	EO	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100.0
Responden 3	EO	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	75.0
Responden 4	EO	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100.0
Responden 5	Pelatih	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	75.0
Responden 6	Pelatih	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	75.0
Responden 7	Pelatih	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	87.5
Responden 8	Pelatih	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	75.0
Responden 9	User	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100.0
Responden 10	User	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	75.0
Responden 11	User	4	1	5	1	5	2	2	2	4	2	80.0
Responden 12	User	4	3	4	1	5	2	5	2	5	2	82.5
Responden 13	Venue	4	2	5	2	5	1	5	1	5	2	90.0
Responden 14	Venue	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	87.5
Responden 15	Venue	5	2	5	2	5	2	4	2	5	1	87.5
Responden 16	Venue	5	1	4	1	5	2	5	1	4	2	90.0
Responden 17	Komunitas	5	1	5	1	5	2	5	1	4	1	95.0
Responden 18	Komunitas	5	2	5	2	4	1	4	2	5	1	87.5
Responden 19	Komunitas	4	2	5	1	4	2	5	1	4	2	85.0
Responden 20	Komunitas	4	2	4	1	5	1	5	1	5	1	92.5
<b>Rata-rata</b>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	<b>86.38</b>

No.	Pertanyaan	Jawaban	Rumus Skor	Skor
1	Q1 (Positif)	5	5 - 1	4
2	Q2 (Negatif)	2	5 - 2	3
3	Q3 (Positif)	5	5 - 1	4
4	Q4 (Negatif)	2	5 - 2	3
5	Q5 (Positif)	5	5 - 1	4
6	Q6 (Negatif)	2	5 - 2	3
7	Q7 (Positif)	5	5 - 1	4
8	Q8 (Negatif)	2	5 - 2	3
9	Q9 (Positif)	5	5 - 1	4
10	Q10 (Negatif)	2	5 - 2	3

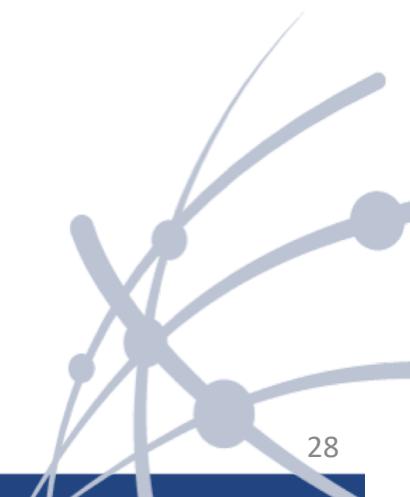
### Contoh Perhitungan SUS – Responden 1 (EO)

System Usability Scale (SUS) terdiri atas 10 item dengan skala Likert 1–5. Perhitungan dilakukan dengan cara berikut:

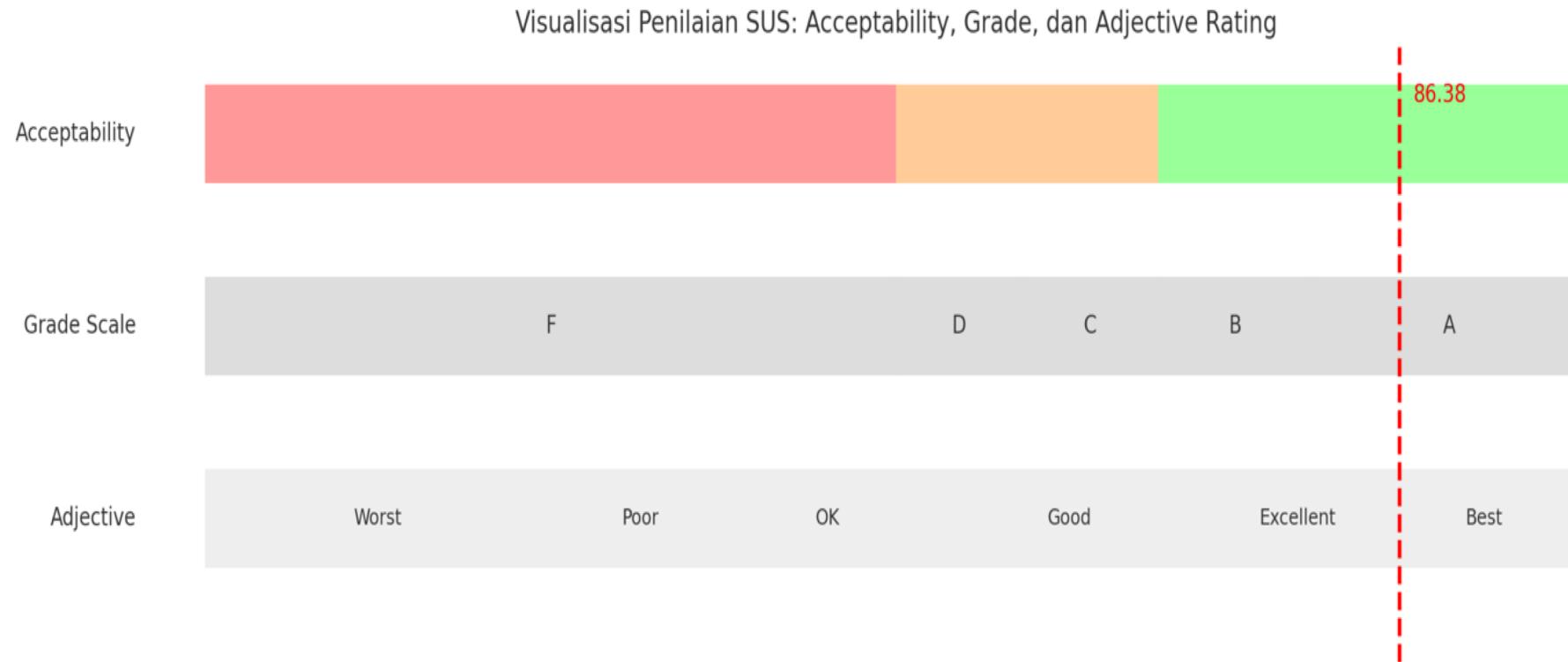
- Untuk pertanyaan ganjil (positif): skor = jawaban - 1
- Untuk pertanyaan genap (negatif): skor = 5 - jawaban

Total skor = 35

SUS Score = Total skor  $\times$  2.5 = 35  $\times$  2.5 = **87.5**



# Kesimpulan



# Kesimpulan

Berdasarkan visualisasi tersebut, dapat dijelaskan bahwa skor SUS 86.38 berada dalam zona hijau pada kategori Acceptability, yang berarti sistem dianggap dapat diterima oleh pengguna secara umum. Dalam Grade Scale, skor ini termasuk dalam kategori A, yang menunjukkan kualitas sistem berada pada tingkat akademik tertinggi. Sementara dalam Adjective Rating, skor ini berada pada label "Best Imaginable" atau persepsi terbaik yang diberikan oleh responden terhadap platform Ft & Flex.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa platform tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga mudah digunakan dan memberikan pengalaman positif bagi penggunanya. Hasil evaluasi kuantitatif melalui SUS juga memperkuat validitas dari pendekatan tersebut, sekaligus menegaskan bahwa model Penerapan *Design Thinking* terbukti efektif dalam mengarahkan proses pengembangan platform secara sistematis.

Evaluasi menggunakan *System Usability Scale* membuktikan bahwa platform yang dihasilkan memiliki tingkat usability yang sangat tinggi. Studi kasus pada Fit & Flex Foundation juga menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat diimplementasikan secara nyata dan membuka peluang bagi pengembangan lanjutan yang lebih luas, serta uji coba berskala lebih besar agar dampak inovasi dapat diperluas secara berkelanjutan dan mendalam sesuai dengan visi *Sustainable development Goal's* (SDG's) nomor ke-9 terkait Industri, Inovasi, dan Infrastruktur, terutama dalam aspek inovasi dan teknologi dibidang olahraga dan kesehatan. Hal ini kerena F&F ingin mendorong terbentuknya ekosistem olahraga secara digital yang lebih efisien dan berkelanjutan.



# Video Demo Applikasi Fit & Flex

[https://www.canva.com/design/DAGudvim5oU/cN5obnR7vY-Kxn0gAcut\\_Q/view?utm\\_content=DAGudvim5oU&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=uniquelinks&utm\\_id=hd642f75690](https://www.canva.com/design/DAGudvim5oU/cN5obnR7vY-Kxn0gAcut_Q/view?utm_content=DAGudvim5oU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utm_id=hd642f75690)

<https://drive.google.com/file/d/1Zw-3SAemNqUbakSiB2sCAToz-UQOt7EX/view>



UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH  
SIDOARJO



DARI SINI PENCERAHAN BERSEMI



[www.umsida.ac.id](http://www.umsida.ac.id)



[umsida1912](https://www.instagram.com/umsida1912)



[umsida1912](https://twitter.com/umsida1912)



[universitas  
muhammadiyah  
sidoarjo](https://www.facebook.com/universitasmuhammadiyahsidoarjo)



[umsida1912](https://www.youtube.com/umsida1912)

