

## ABSTRAK

Olahraga merupakan aktivitas fisik yang disengaja dan direncanakan mulai dari arah, tujuan, waktu, dan lokasi. Dalam olahraga, terdapat tiga peran penting yaitu pemain, pelatih dan lapangan olahraga. Hasil survey yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa beberapa pemangku kepentingan mengalami kesulitan. Beberapa kesulitan yang dialami oleh pemain olahraga adalah pencarian kawan dan lawan dalam berolahraga, pembookingan lapangan, pencarian pelatih, dll. Kesulitan yang dialami oleh pelatih olahraga adalah pencarian klien, dll. Kesulitan yang dialami oleh penyedia lapangan adalah pembukuan, dll. Peneliti merancang tiga aplikasi, yaitu *Playmaker for Players*, *Coaches* dan *Arena*, yang diharapkan dapat menjawab kesulitan para pemangku kepentingan diatas. Proses perancangan ketiga platform playmaker mengikuti kerangka *Double Diamond*. Keluaran dari penelitian ini adalah tiga buah prototipe tampilan antarmuka untuk masing-masing platform, Platform playmaker didasarkan oleh tiga jenis pengguna; pemain olahraga, pelatih olahraga, dan penyedia lapangan. Ketiga tampilan diuji coba melalui *Usability Testing* (UT) dengan penilaian *System Usability Scale* (SUS) kepada 14 partisipan secara total. Secara berurutan, nilai SUS yang diperoleh adalah 85, 83.75, dan 80. Seluruh nilai SUS yang diperoleh merupakan di atas rata-rata yaitu 68. Berdasarkan temuan pada *usability testing*, terdapat beberapa kebingungan dan keraguan yang dirasakan partisipan ketika berinteraksi dengan prototipe dan kemudian diakomodir pada prototipe tampilan antarmuka yang sudah diiterasi. Berdasarkan hasil uji testing, Platform aplikasi yang dibuat dapat menjawab permasalahan pemangku kepentingan.

Kata kunci: platform aplikasi olahraga, perancangan antarmuka, user interface, user experience

## ***ABSTRACT***

*Sport is a physical activity that is intended and planned starting from the direction, purpose, time and location. In sports, there are three important roles, namely players, coaches and sports fields. The results of a survey conducted by researchers indicate that some stakeholders experience difficulties. Some of the difficulties experienced by sports players are finding friends and opponents in sports, booking fields, finding coaches, etc. the problem experienced by sports coaches is the search for clients, etc. services experienced by field providers are bookkeeping, etc. The researcher designed three applications, namely Playmaker for Players, Trainers and Arena, which are expected to answer the difficulties of the above stakeholders. The design process for the playmaker's third platform follows the Double Diamond framework. The output of this study are three prototype interfaces for each platform. The playmaker platform is based on three types of users; sports players, sports coaches, and pitch providers. The third display was tested through Usability Testing (UT) with a System Usability Scale (SUS) assessment of 14 participants in total. Sequentially, the SUS values obtained were 85, 83.75, and 80. All SUS scores obtained were above the average, namely 68. Based on the findings on usability testing, there was some confusion and doubt that participants felt when interacting with the prototype and then being accommodated on the iterated interface prototype. Based on the test results, the application platform created can answer stakeholder problems.*

*Keywords: sports application platform, interface design, user interface, user experience*