

ABSTRAK

Agar tubuh tetap sehat dan bugar maka diharuskan memperbanyak bergerak, dari berbagai usia dapat membuat latihan yang sesuai dengan kebutuhan mereka untuk berolahraga baik diluar ruangan maupun di dalam ruangan. Olahraga dunia maya, Permainan komputer kompetitif, dan olahraga virtual adalah sinonim untuk istilah *eSports*. Gowes Virtual sebuah aplikasi yang dikembangkan tim project Wrap Entrepreneurship Universitas Telkom, target pengguna hanya baru mahasiswa maupun seseorang yang berkunjung ke Universitas Telkom. Aplikasi ini dibuat untuk Virtual Tour Universitas Telkom sambil berolahraga ketika terkendala dengan cuaca hujan ataupun ada rasa malas keluar ruangan. aplikasi ini disajikan berupa tampilan tiga Dimensi yang berlatar belakang Universitas Telkom maupun pemandangan kota-kota di Indonesia, agar lebih termotivasi lagi jika ingin bersepeda, pada perkembangan kedepannya ada berupa fitur Multiplayer dimana pengguna bisa bersepeda bersama. Oleh karena itu penulis merancang aplikasi tersebut dimulai dengan desain User Interface yang menarik dan mudah dipahami oleh pengguna, Pengujian ini sendiri menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) untuk melakukan pendekatan terhadap calon pengguna. Dalam pengujian desain itu sendiri mengacu pada *Single Ease Question* (SEQ) merupakan salah satu *Post Task Questionnaire* yang digunakan dalam menilai tingkat kemudahan pada suatu fitur produk berdasarkan pengalaman user. Prototipe yang dibangun mendapatkan presentase pengujian skala 6 sebesar 58% dan skala rata-rata sebesar 6,36 yang mana memiliki tingkat kemudahan yang mudah dari hasil sebelumnya 4.76. Hal ini melebihi skala yang telah ditentukan sebelumnya yaitu usability lebih besar sama dengan 5,6.

Kata Kunci: *User Interface*, Gowes Virtual, *User Centered Design*, Universitas Telkom, Desain.