

# Perancangan Ui/Ux Website Dalam Management Aplikasi Gym Menggunakan Metode Design Thinking

Tuhfah Humaira Mufidah<sup>1</sup>, Nuur Wachid Abdul Majid<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Mahasiswa, Prodi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi Universitas Pendidikan Indonesia

Alamat ((Jl. Veteran No. 8 Purwakarta 41115 (Telp. 087876525683; e-mail: [tuhfahhumaira@upi.edu](mailto:tuhfahhumaira@upi.edu))

<sup>2</sup>Dosen Tetap Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi Universitas Pendidikan Indonesia  
Jl. Veteran No. 8 Purwakarta 41115 Telepon dan Fax: (0264)-200395; e-mail: [nuurwachid@upi.edu](mailto:nuurwachid@upi.edu))

(Received: Mei 2023, Revised : Agustus 2023, Accepted : Oktober 2023)

**Abstract**— In Indonesia, there are many services that provide fitness services. However, only a few have implemented technological sophistication such as the absence of mobile applications and manual admin management. This causes few business units in Indonesia to be able to retain customers due to the lack of management in the gym business unit. Management in gym services is the main focus to improve performance and quality in the business so that it can be properly designed with the right calculations as well, with the existence of technological sophistication can help these problems by developing a website for admin management in the gym business. The design uses the design thinking method which includes the empathize, define, ideate, prototype, test stages by conducting tests to find out how easy, efficient, easy to remember, and errors or security of the designed website. Testing is done by interviewing users directly. So that it can be immediately implemented in real terms and can continue to be evaluated to improve admin performance.

**Keyword:** Admin, Design Thinking, Usability Testing.

**Intisari**— Di Indonesia sudah banyak pelayanan yang menyediakan jasa pelayanan kebugaran. Namun, baru sedikit yang mengimplementasikan kecanggihan teknologi seperti tidak adanya aplikasi mobile dan manajemen admin yang masih manual. Hal ini menyebabkan sedikitnya unit usaha di Indonesia yang dapat mempertahankan pelanggan karena kurangnya manajemen pada unit usaha gym. Manajemen dalam jasa pelayanan gym menjadi fokus utama untuk meningkatkan kinerja dan kualitas pada usaha agar dapat terancang dengan tepat dengan perhitungan yang tepat pula, dengan adanya kecanggihan teknologi dapat membantu permasalahan tersebut dengan mengembangkan website untuk manajemen admin dalam usaha gym. Perancangan menggunakan metode design thinking yang meliputi tahap empathize, define, ideate, prototype, test dengan melakukan pengujian untuk mengetahui seberapa mudah, efisiensi, mudah diingat, dan kesalahan atau keamanan dari website yang dirancang. Pengujian dilakukan dengan cara wawancara langsung kepada pengguna. Sehingga dapat segera di implementasikan secara real dan terus dapat dilakukan evaluasi untuk meningkatkan kinerja admin.

**Kata Kunci:** Admin, Design Thinking, Usability Testing.

## I. PENDAHULUAN

Pola hidup sehat sangat sering di gambar-gembar dari kalangan yang bervariasi dan tidak memandang umur, menjaga pola hidup sehat memang sangat penting. Salah satunya menjaga tubuh agar tetap sehat yang perlu

diperhatikan dan dijaga, beberapa cara diantaranya dengan rutin berolahraga dan menjaga pola makan teratur [1]. Untuk tetap bisa rutin berolahraga sekarang sudah populer dengan berolahraga di gym karena terbukti jika berolahraga di gym memiliki waktu yang fleksibel. Pada jasa pelayanan kebugaran bukan hanya sebagai tempat untuk sekedar fitness saja namun sudah banyak yang berkembang dengan menyediakan berbagai program untuk pelanggan, sehingga dapat memberikan kemudahan dalam akses *booking class*, *video tutorial* olahraga yang dapat dikerjakan dimanapun, konten seputar menjaga pola hidup sehat, semua dikemas dalam aplikasi *mobile* [2]. Di Indonesia sendiri sudah banyak pelayanan yang menyediakan jasa pelayanan kebugaran.

Pelayanan berbagai jasa di masa sekarang terus bervariasi dan berkembang sesuai dengan kebutuhan manusia, di Indonesia sendiri sudah banyak tempat yang menyediakan jasa pelayanan kebugaran. Namun, baru sedikit yang mengimplementasikan kecanggihan teknologi seperti tidak adanya aplikasi *mobile* dan manajemen admin yang masih manual. Hal ini menyebabkan sedikitnya unit usaha di Indonesia yang dapat mempertahankan pelanggan karena kurangnya manajemen pada unit usaha gym [3]. Kepuasan pelanggan akan usaha gym yang menurun dan karyawan yang membutuhkan kerja lebih untuk memajemen gym menjadi perlu diperhatikan karena akan sangat membantu tidak hanya terkait kepuasan pelanggan dan pemasaran, namun juga membantu kinerja admin jasa gym untuk memajemen usahanya agar dapat terus berjalan. Dengan perkembangan yang serba di kemas dalam *mobile*, adapun aplikasi *mobile* untuk jasa gym namun masih sedikit yang sadar dengan kegunaan *website* yaitu dapat memajemen aplikasi tersebut sehingga jika tidak adanya *website* manajemen admin ketika perlu mengedit program yang ada di aplikasi masih membutuhkan *developer*, dengan ini kurang efisien dan memerlukan biaya tambahan. Maka dengan adanya *website* manajemen gym ini dapat membantu unit usaha gym dalam mengatur isi yang ada di aplikasi *mobile*.

Manajemen dalam jasa pelayanan gym menjadi fokus utama untuk meningkatkan kinerja dan kualitas pada usaha agar dapat terancang dengan tepat dengan perhitungan yang tepat pula, dengan adanya kecanggihan teknologi dapat membantu permasalahan tersebut dengan mengembangkan *website* untuk manajemen admin dalam usaha gym.

Manajemen untuk jasa pelayanan gym sangat banyak kategorinya, dari manajemen *invoice*, manajemen *transaction*, manajemen *class offline* dan *online*,

manajemen *news letter*, manajemen *training video*, manajemen *customer*, manajemen *membership*, dan manajemen admin. Dengan adanya *website* untuk memenajemen hal tersebut akan mempermudah kinerja karyawan dan menghemat biaya operasional.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. User Interface

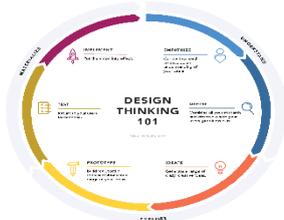
Menurut [4] *User Interface* atau Antarmuka merupakan bagian dari sistem komputer atau perangkat lunak yang bertindak sebagai antarmuka antara pengguna dan sistem. Antarmuka pengguna mencakup elemen visual seperti representasi grafis, ikon, tombol, dan elemen interaktif seperti input pengguna dan respons sistem. Tujuan utama dari *user interface* adalah untuk memfasilitasi interaksi antara pengguna dengan sistem sehingga pengguna dapat menggunakan sistem dengan mudah, efisien dan intuitif.

### B. User Experience

Menurut [5] *User Experience* merupakan keseluruhan pengalaman yang dimiliki pengguna saat berinteraksi dengan produk, sistem, atau layanan. *User experience* mencakup aspek-aspek seperti kegunaan, kepuasan pengguna, efisiensi, keamanan, dan emosi yang dihasilkan selama interaksi. Tujuan utama *user experience* adalah untuk memberikan pengalaman yang positif dan memuaskan kepada pengguna.

### C. Design Thinking

Menurut [6] *Design Thinking* merupakan pendekatan desain yang berpusat pada manusia untuk memecahkan masalah dan memperkenalkan inovasi baru. Ada beberapa langkah dalam metode ini: mulai dengan mengumpulkan informasi tentang pengguna, berdasarkan informasi ini, apa yang dibutuhkan pengguna, membuat solusi kreatif, membuat presentasi dari solusi yang diusulkan, dan menguji presentasi yang dibuat untuk mendapatkan umpan balik.



Gambar 1. Proses *Design Thinking*

Pada gambar tersebut menjelaskan proses dari metode *design thinking*, rincian proses diantaranya sebagai berikut :

1. *Empathize*, merupakan tahapan penelitian mengembangkan pengetahuan tentang apa yang dilakukan, dikatakan, dipikirkan, dan dirasakan oleh pengguna. Dengan tujuannya adalah untuk mengumpulkan pengamatan yang cukup sehingga dapat benar-benar mulai berempati dengan pengguna dan perspektif mereka.
2. *Define*, merupakan tahapan penggabungan semua penelitian yang telah didapatkan dan diamati di mana masalah pengguna berada. Tujuannya adalah untuk menentukan kebutuhan pengguna, kemudian akan mulai menyoroti peluang untuk inovasi.

3. *Ideate*, merupakan tahap dimana dapat memunculkan ide-ide gila dan kreatif yang sesuai dengan kebutuhan pengguna yang diidentifikasi dalam fase *define*. Memberikan kebebasan penuh; Tidak ada ide yang terlalu jauh dan kuantitas menggantikan kualitas. Dengan tujuannya adalah untuk memetakan kebutuhan pengguna dan menggambarkan proses solusi.
4. *Prototype*, merupakan tahap pembuatan *design* dengan *high fidelity* dimana gambaran ide solusi sudah dapat tergambar dengan detail. Dengan tujuannya adalah untuk memahami komponen ide yang berhasil dan mana yang tidak, sehingga pada tahap ini bisa mendapatkan umpan balik.
5. *Test*, merupakan tahapan mengujian dalam bentuk *prototyping* untuk pengguna sehingga mendapatkan umpan balik dan memahami apakah rancangan sudah dapat memberikan solusi dari pencapaian tujuan pengguna atau belum.
6. *Implement*, merupakan tahap pengimplementasian seluruh proses dari penelitian dan rancangan desain ke bentuk nyata yang dapat memberikan solusi nyata untuk pengguna.

### D. Usability

Menurut [7] *Usability* merupakan seberapa besar perangkat lunak dapat membantu penggunaannya untuk menyelesaikan tugas. Terdapat lima aspek *usability testing*, yaitu terdiri dari :

1. Kemudahan (*learnability*), merupakan seberapa mudah dan cepatkah pengguna dalam menggunakan sebuah sistem serta apakah pengguna sudah mendapatkan apa yang pengguna inginkan.
2. Efisiensi (*efficiency*), merupakan aspek seberapa fungsional sebuah sistem yang di buat sesuai dengan akurasi dan tujuan fungsinya.
3. Mudah diingat (*memorability*), merupakan aspek dimana seberapa kuat ingatan pengguna dalam mengingat tata letak menu yang statis dalam kurun waktu tertentu.
4. Kesalahan dan keamanan (*errors*), merupakan seberapa sering ditemukan kesalahan yang di buat oleh pengguna akibat kesalahan pengguna karena ketidak sesuaian antara keinginan pengguna dengan penyajian pada sistem.

Tingkat kegunaan (*usability*) sistem dapat ditentukan melalui uji kegunaan (*usability testing*). Tujuan dari diadakannya uji kegunaan adalah sebagai alat ukur untuk dapat mengidentifikasi permasalahan yang ada pada sistem dengan pengujian sistem kepada pengguna secara *real-time* [8].

## III. METODOLOGI PENELITIAN

Metode analisis dan perancangan *design website* manajemen admin gym yang digunakan oleh peneliti berupa metode *Design Thinking*. Berikut detail penelitiannya :

### A. Empathize

*Empathize* merupakan tahapan dimana peneliti melakukan penelitian untuk mendapatkan empati terhadap

produk atau sistem dari pengguna untuk mendapat tujuan yang ingin diselesaikan dari sudut pandang pengguna secara langsung, dengan melakukan observasi atau wawancara. Peneliti menggunakan observasi dan wawancara, dengan meneliti dan melakukan komparasi beberapa produk kompetitor yang sesuai dengan produk dan wawancara dilakukan secara online menggunakan kuisisioner kepada pengguna.

Setelah diproses, kemudian didapatkan sudut pandang dari pengguna melalui hasil wawancara mengenai jasa pelayanan gym yaitu :

1. Banyaknya peminat yang ingin menjaga kesehatannya dengan pergi ke tempat gym.
2. Terdapat yang merasa kesulitan untuk berolahraga di tempat gym karena tempat langganan gymnya sudah tutup karena pandemi.
3. Terdapat yang merasa kurang termotivasi untuk berolahraga karena terhalang pandemi.
4. Terdapat yang menginginkan akses digital untuk tiket *membership* dan *booking class*
5. Terdapat yang menginginkan untuk dapat mengakses *online class* sebagai cara lain untuk menjaga kesehatan selain ke tempat gym.
6. Terdapat yang menginginkan metode pembayaran yang digital agar lebih mudah dan praktis.

Kemudian dari hasil observasi dengan melakukan komparasi beberapa aplikasi kompetitor yang sesuai dengan produk, didapatkan hasilnya sebagai gambar berikut :



Gambar 2. Comparison Feature

Pada Gambar 2. Merupakan proses observasi dimana melakukan komperasi beberapa fitur yang ada pada aplikasi kompetitor yang sesuai dengan produk.

Bagaimana memberikan motivasi dan informasi terkait variasi rutinitas kebugaran?	Merancang fitur <i>membership</i> yang dapat dipilih oleh pengguna untuk meningkatkan motivasi dan fitur <i>video training</i> sesuai dengan tingkat <i>level</i> -nya.
Bagaimana mengadakan kelas secara <i>online</i> ?	Merancang fitur <i>booking class offline</i> dan <i>online</i> .
Bagaimana memberikan kemudahan dalam pemabayaran keanggotaan gym?	Merancang fitur metode pembayaran dengan berbagai metode pembayaran digital yang disediakan.

Didapatkan hasil yang dimana dari empat aplikasi kompetitor dengan empat kategori yang terdiri dari *membership*, *booking offline class*, *booking online class*, dan *healthy tips/news letter*. Jika diakumulasikan ke dalam

bentuk bobot masing-masing mendapat jumlah bobot keseluruhan adalah 100% dari tiap kategorinya berbobot 25% jika dinyatakan *yes* dan 0% jika dinyatakan *no*. Sehingga didapatkan hasilnya sebagai berikut : aplikasi (a) *Celebrity fitness* mendapat 50% dari *booking offline class* dan *booking online class*, aplikasi (b) *Strongbee* mendapatkan 50% dari *booking offline class* dan *booking online class*, aplikasi (c) *F45 Challenge* medapatkan 100% dari *membership*, *booking offline class*, *booking online class*, dan *healthy tips/news letter*, dan aplikasi (d) *Gold’s Gym* mendapatkan 25% dari *membership*.

**B. Define**

*Define* merupakan tahapan selanjutnya dimana setelah peneliti melakukan wawancara dan observasi kemudian dari hasil tersebut telah dapat mengumpulkan dan memulai memahami pengguna secara lebih jelas dan detail sehingga mendapatkan fokus dari permasalahan yang ada serta menemukan segala kemungkinan solusi yang ada. Berikut merupakan hasil pendefinisian permasalahan yang dirasakan oleh pengguna, sebagai tabel berikut :

Tabel 1. Definisi Permasalahan

Problem/Need	Insight
Pengguna ingin solusi akan permasalahan kesehatan baik olahraga maupun makanan tersedia secara online.	Belum adanya aplikasi atau <i>website</i> yang secara lengkap menyediakan rekomendasi kesehatan dalam olahraga maupun makanan yang tersedia secara online.
Pengguna merasa kurang termotivasi dan tidak mengetahui variasi rutinitas kebugaran	Belum adanya ketertarikan pengguna untuk berolahraga dan tidak adanya informasi terkait variasi rutinitas kebugaran
Pengguna ingin diadakannya kelas secara <i>online</i>	Belum adanya fasilitas kelas <i>online</i>
Pengguna ingin pembayaran keanggotaan gym ( <i>membership</i> ) yang mudah	Belum adanya metode pembayaran digital untuk pembayaran keanggotaan gym ( <i>membership</i> )

Untuk mempermudah peneliti untuk memecahkan permasalahan yang ada, peneliti menggunakan Teknik berpikir *How Might We*. Teknik ini digunakan dengan mengubah pernyataan menjadi pertanyaan untuk mendapatkan inisiatif startegis peneliti. Berikut merupakan hasil dari teknik berpikir *How Might We* :

Tabel 2. How Might We

How?	Might?
Bagaimana memberikan solusi untuk permasalahan kesehatan baik olahraga maupun makanan tersedia secara online?	Merancang fitur <i>video training</i> , fitur resep <i>healthy food and drink</i> , dan fitur <i>health tips/news letter</i> .

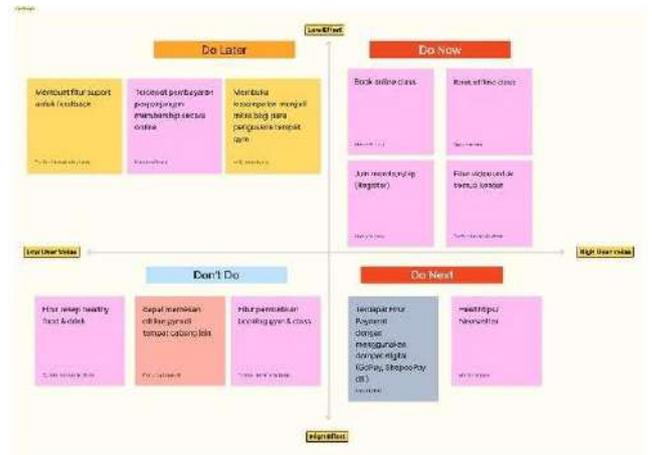
**C. Ideate**

*Ideate* merupakan tahapan dimana peneliti memunculkan ide-ide solusi kreatif yang disesuaikan dengan pendefinisian kebutuhan pengguna pada tahap *define* sebelumnya. Dengan melakukan *brainstorming* terkumpul beberapa ide-ide kreatif. Berikut merupakan hasil *ideate* yang telah dikerjakan sebagaimana pada Gambar 3. berikut,



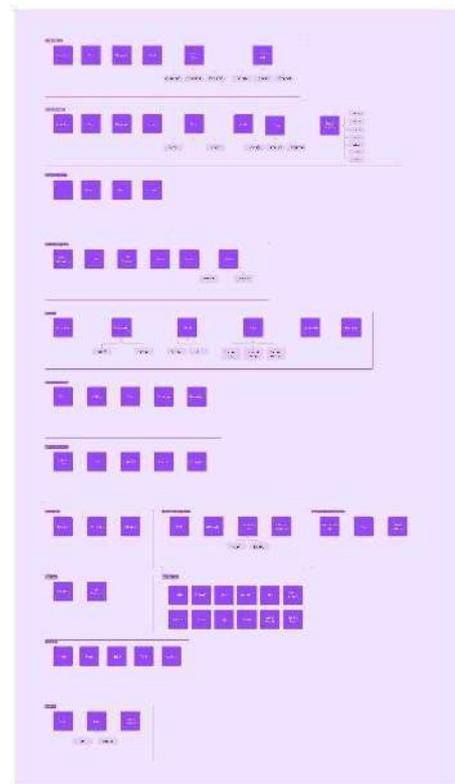
Gambar 3. *Ideate*

Setelah mengumpulkan semua ide-ide solusi kreatif yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, selanjutnya mendiskusikan bersama tim pengembang untuk ide-ide yang benar-benar dibutuhkan pengguna dengan pemvoting, *voting* terbanyak akan digolongkan kedalam prioritas rancangan desain. Berikut merupakan prioritas desain menggunakan *prioritization matrix*,



Gambar 4. *Prioritization Matrix*

*Prioritization matrix* merupakan metode standar untuk memilih proyek yang cocok dalam garis waktu yang objektif [11]. Dengan tujuan untuk menyukseskan proyek yang dilakukan, sehingga dapat memprioritaskan pekerjaan mana yang perlu dikerjakan dan mana yang bisa di tunda. Sebelah kanan merupakan prioritas yang mana perlu dikerjakan segera dan sebelah kiri dapat dikerjakan setelahnya. Setelah memetakan prioritas pekerjaan desain, kemudian dapat membuat *database*, *database* digunakan untuk acuan pembuatan desain *prototype website*. Berikut merupakan *database* yang telah dirancang,



Gambar 5. *Database*

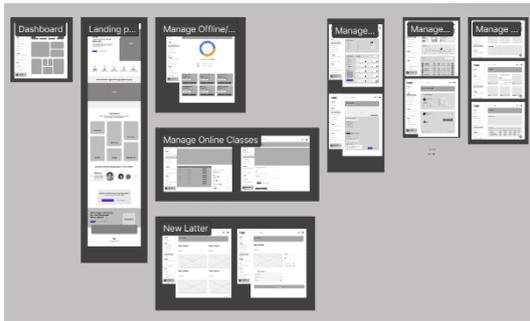
Dari Gambar 5. diatas didapatkan untuk membantu mempermudah dalam proses perancangan *prototype* dalam merancang fitur utama sesuai dengan *database* yang dibutuhkan.

D. Prototype

Pada tahap *prototype* peneliti merancang *design high fidelity* dengan tujuan dapat tergambar secara nyata keseluruhan sistem yang di rancang sehingga dapat mengetahui apakah sistem telah dapat memenuhi tujuan awal suatu produk, namun sebelum ke tahap perancangan *design high fidelity* perlu adanya perancangan *wireframe*, *style guide*, dan *design system desktop* sebagaimana yang akan dijabarkan berikut.

1. Wireframe

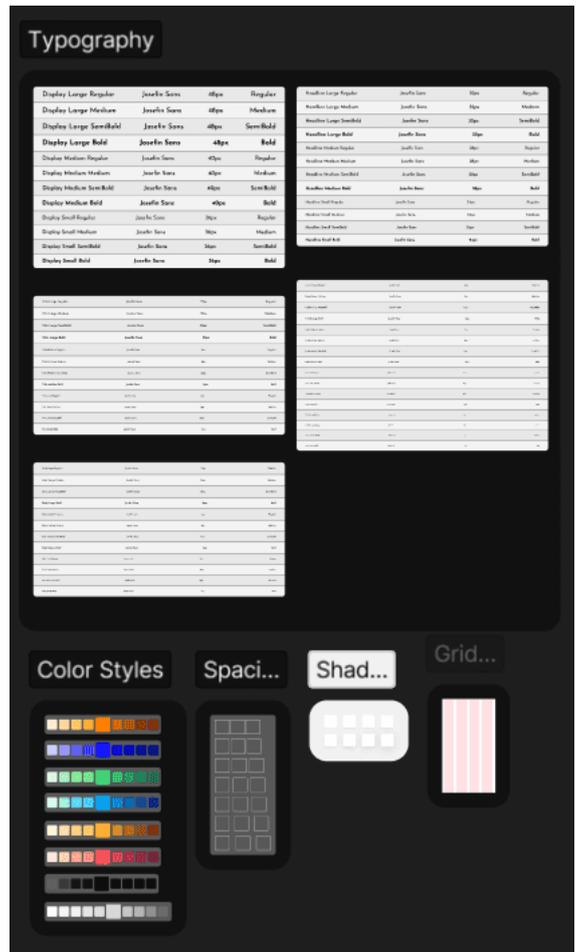
*Wireframe* adalah tahap penting dalam merancang media digital, khususnya dalam proses desain antarmuka pengguna (*UI design*) dan pengalaman pengguna (*UX design*) [9]. Tujuannya adalah untuk menentukan hierarki informasi dalam desain, sehingga lebih mudah dipahami dan memungkinkan perencanaan penata letak struktur informasi yang sesuai dengan preferensi pengguna. *Wireframe* digunakan untuk mempermudah pengorganisasian konten dan meningkatkan pengalaman pengguna. *Wireframe* juga dapat dianggap sebagai kerangka sederhana yang menghubungkan komponen-komponen yang ada di dalamnya. Pada Gambar 6. merupakan perancangan *wireframe* dari *website* manajemen admin GoFit, sebagaimana gambar berikut.



Gambar 6. Wireframe Website Admin

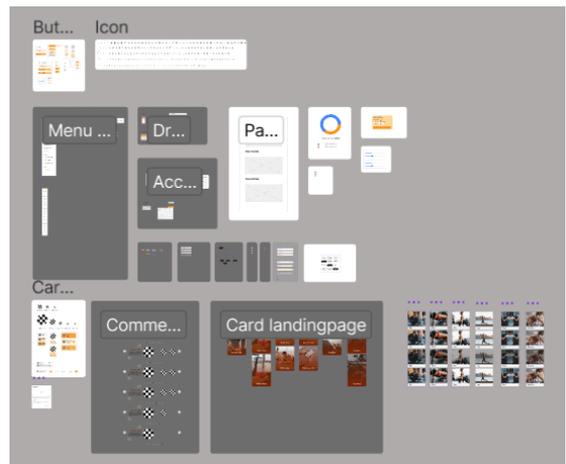
2. Style Guide dan Design System

*Style guide* digunakan untuk menjaga konsistensi desain tiap elemen yang ada untuk desain *mobile* dan *website* yang meliputi terkait *style* warna, *font*, *shadow*, dan *spacing*. *Style guide* juga dapat digunakan untuk menjaga konsistensi karakter dari suatu produk. Seperti pada gambar berikut,



Gambar 7. Style Guide

*Design system* digunakan untuk sama seperti *style guide* namun yang membedakan adalah *style guide* digunakan untuk menjaga konsistensi dari keseluruhan produk sedangkan *design system* digunakan untuk menjaga konsistensi elemen yang akan digunakan pada sistem yang akan dirancang, maka peneliti membuat *design sytem* untuk

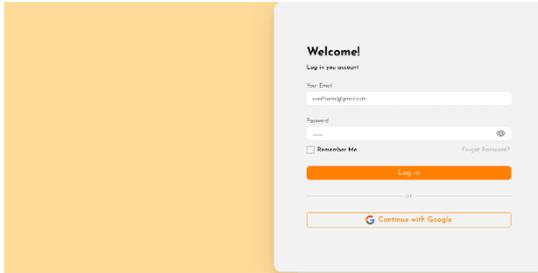


Gambar 8. Design System Desktop

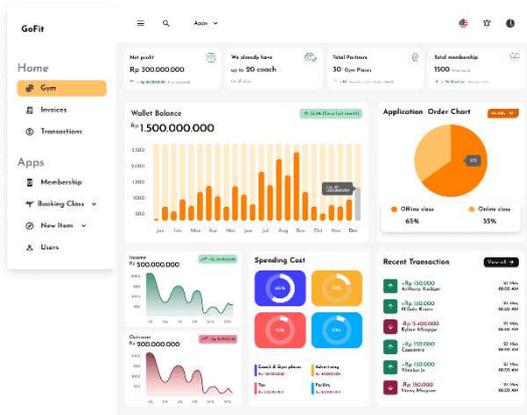
3. Design High Fidelity

*Design high fidelity* digunakan untuk menggambarkan lebih detail dari rancangan

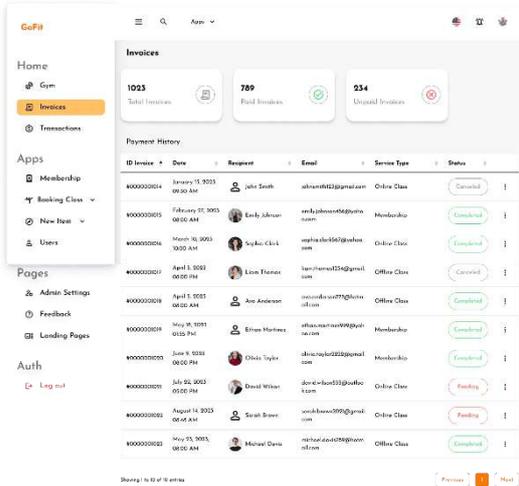
wireframe yang telah di buat agar dapat tergambar dengan detail dari ide dan solusi yang dirancang, dengan ini dapat mengetahui apakah ide dan solusi yang ditawarkan telah menjawab permasalahan pengguna atau belum dengan melakukan usability testing. Berikut merupakan gambaran *design high fidelity* website manajemen GoFit.



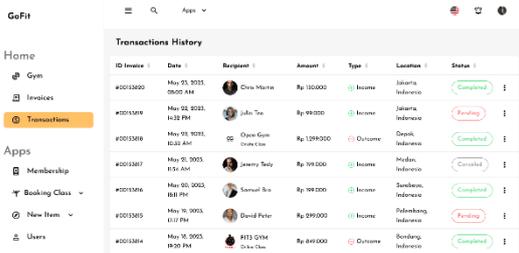
Gambar 9. Halaman Log in Admin



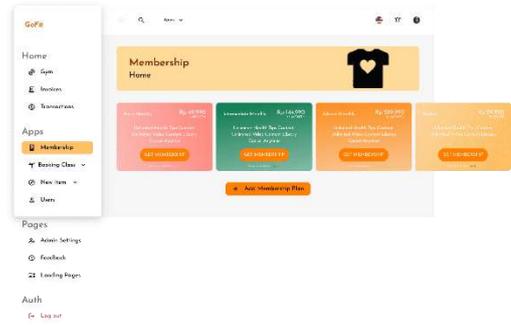
Gambar 10. Halaman Dashboard



Gambar 11. Halaman Invoice



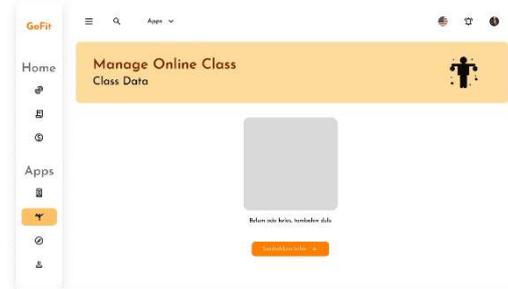
Gambar 12. Halaman Transaction



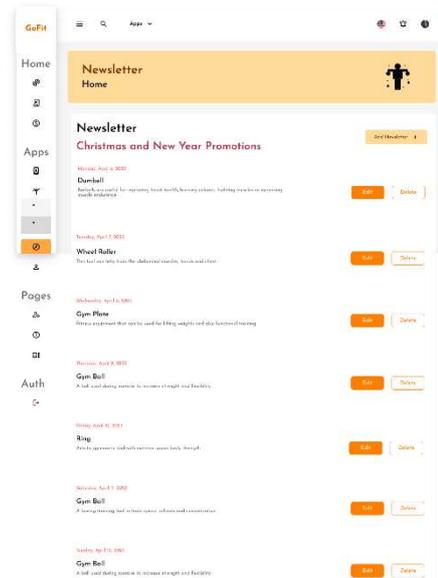
Gambar 13. Halaman Manage Membership



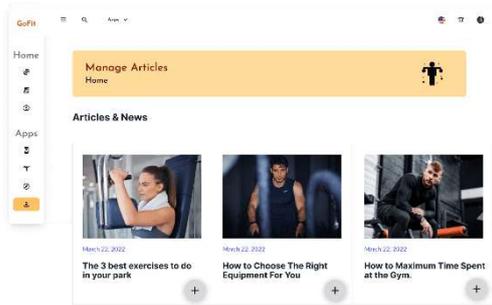
Gambar 14. Halaman Manage Booking Class Offline dan Online



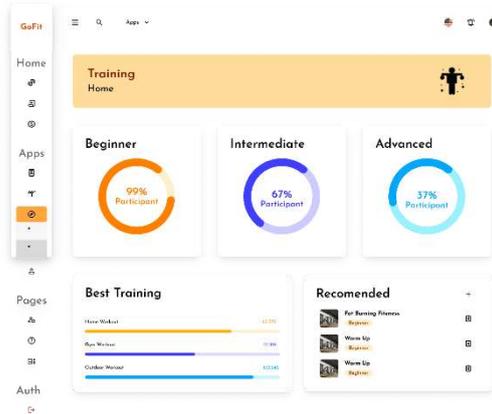
Gambar 15. Halaman Manage Class Offline dan Online



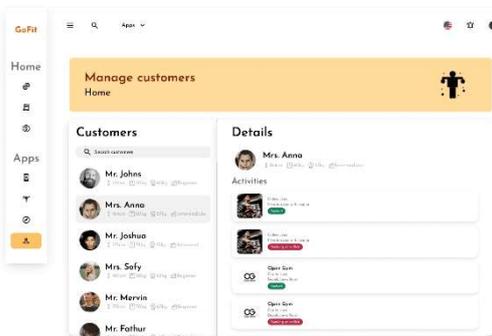
Gambar 16. Halaman Manage Newsletter



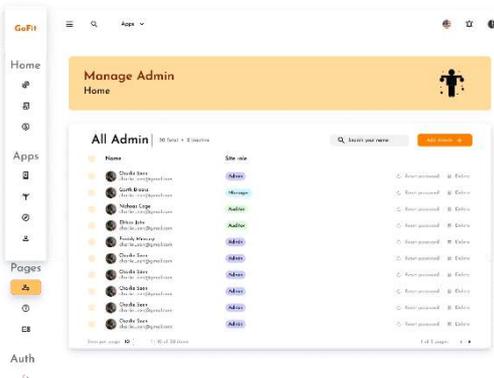
Gambar 17. Halaman Manage Articles



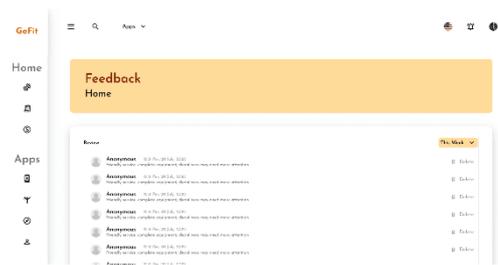
Gambar 18. Halaman Manage Training



Gambar 19. Halaman Manage Customers



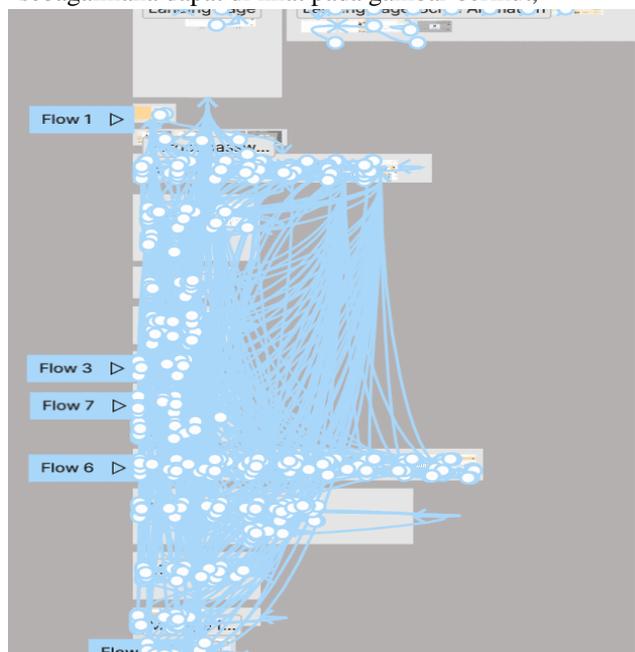
Gambar 20. Halaman Manage Admin



Gambar 21. Halaman Manage Feedback

E. Testing

Pada tahap ini peneliti melakukan *testing* dengan melakukan uji coba dari *prototyping* yang telah di rancang sebagaimana dapat di lihat pada gambar berikut,



Gambar 22. Prototyping

Dari rancangan *prototyping* ini, pengujian dilakukan dengan mewawancarai secara langsung kepada pengguna untuk mendapatkan umpan balik sehingga desain website dapat terus berkembang dan apakah desain telah sesuai dengan tujuan pengguna.

IV.HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah semua rancangan telah selesai proses selanjutnya adalah pengujian kepada pengguna secara langsung untuk mengetahui apakah tujuan dari adanya website dapat membantu mobilitas pengguna dan menemukan permasalahan yang belum diperbaiki. Pengujian website biasa dikenal dengan *Usability Testing*, *Usability testing* merupakan proses mengukur efisiensi, kemudahan belajar, dan kemampuan untuk mengingat bagaimana melanjutkan tanpa kesulitan atau kesalahan [10]. Pengujian website sangat penting karena sebagai *UI/UX designer* tidak hanya sekedar mendesain sesuai dengan pemahaman *designer* ataupun referensi dari atasan, dengan melaksanakan *usability testing designer* dapat melibatkan pengguna ke dalam proses desain.

Dengan ini peneliti melakukan usability testing secara moderate dengan melakukan wawancara dengan pengguna melalui *zoom meeting*. Dengan hasil sebagai berikut :

A. Pertanyaan Awal

Pertanyaan awal ini merupakan pertanyaan seputar kepernah pengguna seputar admin atau manajemen menggunakan website atau aplikasi yang telah ada, untuk mengetahui latar belakang pengguna. Dengan daftar pertanyaan sebagai berikut,

Pertanyaan	Jawaban Pengguna
Apakah Anda pernah bekerja sebagai admin?	Belum
Jika tidak, apakah Anda pernah menggunakan <i>tracker/notes</i> untuk pencatatan keseharian Anda?	Pernah, macam aplikasinya yaitu <i>Figjam, Notion, Excel, Google Sheet. Excel</i> dapat menghitung otomatis namun, perlu di <i>setting code</i> nya terlebih dahulu.
Apakah sebelumnya anda pernah melakukan manajemen menggunakan website?	Belum pernah
Jika pernah, apakah website/aplikasi tersebut membantu mobilitas pekerjaan Anda?	Dapat membantu lumayan namun, belum semua kegiatan dapat di organize

Tabel 3. Daftar Pertanyaan dan Jawaban Pengguna

B. Hasil

Setelah peneliti melakukan wawancara kepada pelanggan semua hasil yang telah didapatkan dari hasil wawancara dirincikan untuk mempermudah proses evaluasi pada tabel berikut,

1. Login

User Scenario : Aplikasi GoFit memiliki website yang dikelola oleh admin untuk memanajemen aplikasi dan meningkatkan pendapatan jasa pelayanan gym dan Anda merupakan pegawai di GoFit bagian admin. Anda diminta untuk selalu memanajemen GoFit, silahkan anda dapat melakukannya sekarang.  
Feedback : Tidak ada.

SEQ			
Sangat sulit	Sulit	Mudah	Sangat mudah
			✓
Severity Level			
Usability catastrophe	Major usability problem	Minor usability problem	No need to solve
			✓

Tabel 4. SEQ dan Severity Level

2. Forgot Password

User Scenario : Saat ingin membuka website, anda lupa untuk menginput password sedangkan teknisi dan atasan anda sedang tidak ada di kantor, namun anda perlu membuka website sesegera mungkin

untuk melakukan pekerjaan anda sebagai admin. Silahkan anda dapat melakukannya sekarang.  
Feedback : Terlalu banyak white space.

SEQ			
Sangat sulit	Sulit	Mudah	Sangat mudah
			✓
Severity Level			
Usability catastrophe	Major usability problem	Minor usability problem	No need to solve
		✓	

Tabel 5. SEQ dan Severity Level

3. Dashboard

User Scenario : Sebagai admin anda perlu mengetahui apa yang perlu dikerjakan terlebih dahulu sesuai dengan urgensinya yang dapat dilihat dari akumulasi. Silahkan anda dapat melakukannya sekarang.  
Feedback : Ditambah card analysis mengenai tracker pekerjaan admin.

SEQ			
Sangat sulit	Sulit	Mudah	Sangat mudah
		✓	
Severity Level			
Usability catastrophe	Major usability problem	Minor usability problem	No need to solve
		✓	

Tabel 6. SEQ dan Severity Level

4. Invoice

User Scenario : Anda mendapat perintah dari atasan anda untuk melihat list pemasukan dari pelanggan agar dapat memantau transaksi yang telah pelanggan lakukan. Silahkan anda dapat melakukannya sekarang.  
Feedback : Kegunaan dari fiturnya lebih diperjelas dan dapat diperbaiki writing side barnya agar tidak keliru dengan fitur transaction.

SEQ			
Sangat sulit	Sulit	Mudah	Sangat mudah
	✓		
Severity Level			
Usability catastrophe	Major usability problem	Minor usability problem	No need to solve
	✓		

Tabel 7. SEQ dan Severity Level

5. Transaction

User Scenario : Tim administratif membutuhkan detail data transaksi dari pelanggan, sehingga anda sebagai admin perlu memberikan data ke tim administratif. Silahkan anda dapat melakukannya sekarang.

Feedback : Perlu diperbaiki dari writing pada side barnya.

SEQ			
Sangat sulit	Sulit	Mudah	Sangat mudah
		✓	
Severity Level			
Usability catastrophe	Major usability problem	Minor usability problem	No need to solve
		✓	

Tabel 8. SEQ dan Severity Level

6. Membership

User Scenario : Perusahaan sedang melakukan evaluasi pelayanan, dari hasil evaluasi terdapat masukan dari pelanggan untuk mengurangi biaya harga membership untuk paket 1 bulan dan menambah paket membership 2 bulan karena banyaknya pelanggan yang ingin membership selama 2 bulan. Silahkan anda dapat melakukannya sekarang.

Feedback : Warna button text bisa di ubah ke putih agar kontras dengan warna buttonnya.

SEQ			
Sangat sulit	Sulit	Mudah	Sangat mudah
		✓	
Severity Level			
Usability catastrophe	Major usability problem	Minor usability problem	No need to solve
		✓	

Tabel 9. SEQ dan Severity Level

7. Manage Booking

User Scenario : Terdapat list data pelanggan yang telah membooking kelas dan Tim administrasi meminta anda mengirimkan list data pelanggan yang telah membooking class karena pelanggan lupa telah membooking class apa saja dan terjadi masalah pada sistem aplikasi sehingga pelanggan tidak dapat melihat riwayatnya. Untuk itu Silahkan anda dapat melakukannya sekarang.

Feedback : Button view detail bisa di perlihatkan saja, layout kurang kontras dan tampilan halaman yang kurang presisi.

SEQ			
Sangat sulit	Sulit	Mudah	Sangat mudah
	✓		
Severity Level			
Usability catastrophe	Major usability problem	Minor usability problem	No need to solve
	✓		

Tabel 10. SEQ dan Severity Level

8. Manage Class

User Scenario : Pada perusahaan GoFit ini dapat membantu anda dalam mengelola kelas online dan banyak program kelas yang akan ditawarkan di bulan ini, sehingga anda diperintahkan untuk menambahkan kelas agar pelanggan dapat membooking kelas lewat aplikasi GoFit. Untuk itu Silahkan anda dapat melakukannya sekarang.

Feedback : Posisi card dan layout nya dapat dirapikan dan ketika ingin menghapus list class perlu ada notifikasi double agar user yakin jika ingin menghapus list tersebut.

SEQ			
Sangat sulit	Sulit	Mudah	Sangat mudah
		✓	
Severity Level			
Usability catastrophe	Major usability problem	Minor usability problem	No need to solve
		✓	

Tabel 11. SEQ dan Severity Level

9. Manage Articles

User Scenario : Di perusahaan terdapat tim media yang membuat info dan tips seputar healthy life baru dan selalu di upgrade tiap minggunya, sehingga anda diperintahkan untuk menambahkan foto dan mengedit info yang telah dirancang oleh tim media. Silahkan anda dapat melakukannya sekarang.

Feedback : Tidak ada.

SEQ			
Sangat sulit	Sulit	Mudah	Sangat mudah
		✓	
Severity Level			
Usability catastrophe	Major usability problem	Minor usability problem	No need to solve
			✓

Tabel 12. SEQ dan Severity Level

10. Manage Training

User Scenario : Coach telah membuatkan video yang relevan untuk olahraga ringan bagi pemula dan ingin mengganti video part badan bagian arm, karena terdapat kekeliruan. Sehingga sebagai admin anda perlu merevisi beberapa bagian tersebut. Silahkan anda dapat melakukannya sekarang.

Feedback : Button untuk level training bisa di bentuk berbeda jika di hover, posisi card bisa ditampilkan lebih besar.

SEQ			
Sangat sulit	Sulit	Mudah	Sangat mudah
		✓	
Severity Level			

Usability catastrophe	Major usability problem	Minor usability problem	No need to solve
		✓	

Tabel 13. SEQ dan Severity Level

11. Manage Customers

User Scenario : Terdapat report dari pelanggan bahwa akunnya bermasalah karena pelanggan tersebut lupa akan password akunnya untuk masuk ke GoFit apps, sehingga anda sebagai admin perlu membantu mengatasi hal tersebut. Silahkan anda dapat melakukannya sekarang.

Feedback : Tidak ada.

SEQ			
Sangat sulit	Sulit	Mudah	Sangat mudah
		✓	
Severity Level			
Usability catastrophe	Major usability problem	Minor usability problem	No need to solve
			✓

Tabel 14. SEQ dan Severity Level

12. Manage Admin

User Scenario : Anda adalah ketua tim admin, anda menemukan bahwa anggota anda yang bernama Charlie Seen yang sebagai admin juga terdapat trouble lupa password. Sehingga anda sebagai ketua dapat membantu anggota anda.

Feedback : Ditambahkan notifikasi jika ingin delete list dan dapat diubah writing sidebar.

SEQ			
Sangat sulit	Sulit	Mudah	Sangat mudah
		✓	
Severity Level			
Usability catastrophe	Major usability problem	Minor usability problem	No need to solve
		✓	

Tabel 15. SEQ dan Severity Level

13. Manage Feedback

User Scenario : Untuk meningkatkan pelayanan di GoFit anda sebagai admin perlu melihat dan memfilter feedback yang telah diberikan langsung dari pelanggan. Silahkan anda dapat melakukannya sekarang.

Feedback : Ditambahkan notifikasi jika ingin delete list.

SEQ			
Sangat sulit	Sulit	Mudah	Sangat mudah
		✓	
Severity Level			

Usability catastrophe	Major usability problem	Minor usability problem	No need to solve
		✓	

Tabel 16. SEQ dan Severity Level

14. Logout

User Scenario : Setelah semua pekerjaan anda sebagai admin selesai, anda dapat keluar dari semua halaman untuk tetap menjaga privasi data perusahaan. Silahkan anda dapat melakukannya sekarang.

Feedback : Tidak ada.

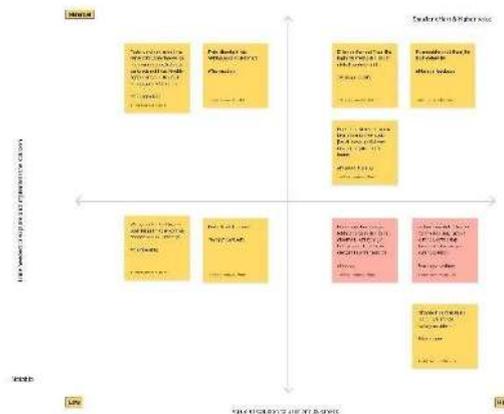
SEQ			
Sangat sulit	Sulit	Mudah	Sangat mudah
			✓
Severity Level			
Usability catastrophe	Major usability problem	Minor usability problem	No need to solve
			✓

Tabel 17. SEQ dan Severity Level

Setelah merinci hasil dari wawancara pelanggan, kemudian peneliti membuat pengkategorian atau prioritization berdasarkan waktu dan usaha dari kesimpulan yang didapatkan untuk mempermudah melakukan revisi terhadap desain dengan memetakan solusi. Berikut merupakan gambar dari kesimpulan yang perlu diperhatikan oleh peneliti sebagai bahan evaluasi dan gambar dari prioritization.



Gambar 23. Synthesize



Gambar 24. Prioritization

## V. PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan didapatkan kesimpulan akan perlunya manajemen admin khususnya untuk jasa pelayanan gym yang berbasis website atau mobile, karena dengan adanya website tersebut dapat mempermudah mobilitas kerja admin dan meningkatkan pelayanan usaha jasa pelayanan gym. Perancangan desain website dilakukan dengan metode design thinking dan melakukan pengujian dengan usability testing dalam bentuk wawancara langsung oleh pengguna. Dengan dirancangnya website manajemen admin gym kemudian melakukan usability testing, dapat disimpulkan fungsionalitasnya sudah sesuai, namun terdapat desain yang kurang dalam tampilannya sehingga menghambat pekerjaan sebagai admin dan perlu terus dilakukan evaluasi berkala. Sehingga nantinya website akan dapat digunakan dan memenuhi fungsionalitasnya.

### B. Saran

Pada penelitian berikutnya dapat mengukur seberapa sudah berpengaruh dari penggunaan website manajemen admin ini. Kemudian dapat melakukan pengujian kepada pengguna yang berprofesi sebagai admin.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] "4646-8805-1-PB".
- [2] M. S. Antoni and S. Suharjana, "Aplikasi kebugaran dan kesehatan berbasis android: Bagaimana persepsi dan minat masyarakat?," *Jurnal Keolahragaan*, vol. 7, no. 1, pp. 34–42, Feb. 2019, doi: 10.21831/jk.v7i1.21571.
- [3] A. Kepuasan, K. Terhadap, P. Jasa, P. Kebugaran, C. Kembang, and D. Yogyakarta, "UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA YOGYAKARTA," 2006.
- [4] J. W. Satzinger, R. B. Jackson, and S. D. Burd, "S I X T H E D I T I O N SYSTEMS ANALYSIS AND DESIGN I N A C H A N G I N G W O R L D." [Online]. Available: [www.cengage.com/highered](http://www.cengage.com/highered)
- [5] J. J. Garrett, *The elements of user experience : user-centered design for the Web and beyond*.
- [6] H. Judul, D. Oleh, and E. C. Shirvanadi, "SKRIPSI PERANCANGAN ULANG UI/UX SITUS E-LEARNING AMIKOM CENTER DENGAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: AMIKOM CENTER)," 2021.
- [7] Y. Mz, "EVALUASI PENGGUNAAN WEBSITE UNIVERSITAS JANABADRA DENGAN MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING," *Jurnal Informasi Interaktif*, vol. 1, no. 1, 2016.
- [8] "ACFrOgDhEhPd2Y-WRop3x\_agjCothZhSHbGbXniOs9A1woOahAmEWOm76mXHRMoX3k\_SErg46vvoLIY3tPiSQB9H5bW-nDPUGdUIW1D20PIGxLUsyjkYbJR3J-Z8n1K1vv3kDJp0wLDHd4CE2N1".
- [9] "45-Article Text-169-1-10-20190204".
- [10] D. Haryuda Putra, M. Asfi, and R. Fahrudin, "PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY," 2021.
- [11] [standarku.com](https://standarku.com).(2019, Juli). Standar Metode Prioritization Matrix [online]. Availabel: <https://standarku.com/standar-metode-prioritization-matrix/>