

Penerapan Metode *Design Thinking* Pada Perancangan UI/UX Website Reservasi Gym untuk Efektivitas Pengalaman Pengguna

Aji Lukito^{1*}, Eko Darmanto², Yudie Irawan³

^{1,2,3} Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus

¹202153050@std.umk.ac.id*, ²eko.darmanto@umk.ac.id, ³yudie.irawan@umk.ac.id

Abstract

Public awareness, especially the younger generation, towards a healthy lifestyle is increasing, but almost 49% of Indonesians who actively participate in fitness activities at Gym & Fitness centers, they still face various obstacles in accessing information about gym centers that suit their needs and preferences. This research develops a web-based gym reservation platform using the Design Thinking method to overcome these problems. This method is used to understand user needs and design a solution that focuses on easy access to facility information, rates, and reservation options. This research involves the stages of Design Thinking, namely empathy, define, ideate, prototype, and testing. The results show that the developed platform is able to improve user experience with an ease of navigation level reaching 85% and an average satisfaction level of 4.2 out of 5. The main contribution of this research is to present technological innovations in the fitness sector that not only make it easier for users, but also support exercise consistency and active community involvement in a healthy lifestyle.

Keywords: design thinking, UI/UX, digital platform, online reservation, gym center

Abstrak

Kesadaran masyarakat, terutama generasi muda, terhadap gaya hidup sehat meningkat, namun hampir 49% masyarakat Indonesia yang aktif berpartisipasi dalam kegiatan kebugaran di pusat gym & fitness, mereka masih menghadapi berbagai kendala dalam mengakses informasi mengenai pusat gym yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka. Penelitian ini mengembangkan platform reservasi gym berbasis website menggunakan metode *Design thinking* untuk mengatasi masalah tersebut. Metode ini digunakan untuk memahami kebutuhan pengguna dan merancang solusi yang berfokus pada kemudahan akses informasi fasilitas, tarif, dan opsi reservasi. Penelitian ini melibatkan tahap-tahap *design thinking*, yaitu empati, define, ideate, prototipe, dan testing. Hasil penelitian menunjukkan platform yang dikembangkan mampu meningkatkan pengalaman pengguna dengan tingkat kemudahan navigasi mencapai angka 85% serta tingkat kepuasan rata-rata 4,2 dari 5. Kontribusi utama penelitian ini adalah menghadirkan inovasi teknologi di sektor kebugaran yang tidak hanya memudahkan pengguna, tetapi juga mendukung konsistensi latihan dan keterlibatan aktif masyarakat dalam gaya hidup sehat.

Kata kunci: design thinking, UI/UX, platform digital, reservasi online, pusat gym

©This work is licensed under a Creative Commons Attribution -ShareAlike 4.0 International License

1. Pendahuluan

Dalam beberapa tahun terakhir, kesadaran masyarakat akan pentingnya gaya hidup sehat dan kebugaran fisik telah meningkat pesat, terutama di kalangan generasi muda. Banyak orang mulai rutin melakukan olahraga untuk menjaga kesehatan tubuh mereka, salah satunya dengan berkunjung ke pusat gym & fitness. *Fitness* merupakan kegiatan olahraga pembentukan otot-otot tubuh atau fisik yang dilakukan secara rutin dan berkala, yang bertujuan untuk menjaga kesehatan dan memperoleh bentuk tubuh yang ideal[1].

Menurut survei terbaru yang dilakukan oleh Rakuten Insight pada tahun 2023, hampir setengah dari masyarakat Indonesia, yaitu sekitar 49%, aktif berpartisipasi dalam olahraga di pusat kebugaran. Mereka melaporkan kunjungan beberapa kali seminggu, yang mencerminkan tingginya kebutuhan akan fasilitas kebugaran untuk mendukung konsistensi dalam menjalankan program latihan. Namun, terlepas dari peningkatan partisipasi ini, masih banyak hambatan yang dihadapi oleh masyarakat dalam

mengakses pusat kebugaran terdekat. Membangun Masyarakat yang lebih sehat membutuhkan pendekatan komprehensif yang membahas keterkaitan antara layanan kesehatan gizi, dan Kesehatan mental[2]. Meskipun pusat kebugaran sudah tersebar luas di banyak tempat, termasuk di fasilitas umum seperti hotel, tidak adanya sistem yang mempermudah pencarian gym terdekat sering kali menjadi kendala. Banyak pengguna harus mengunjungi langsung tempat gym hanya untuk memeriksa fasilitas yang tersedia, yang tentunya memakan waktu dan tenaga. Hal ini mengakibatkan ketidakefisienan dalam mengatur waktu latihan dan sering kali menurunkan motivasi untuk berolahraga secara rutin. Selain itu, minimnya promosi dan informasi terkait pusat kebugaran yang tersedia di suatu daerah juga menjadi kendala dalam menemukan tempat yang tepat untuk berolahraga.

Kemudahan akses terhadap informasi mengenai fasilitas olahraga dapat meningkatkan motivasi dan konsistensi individu dalam menjaga kebugaran[4].

Melihat permasalahan ini, diperlukan solusi yang dapat memfasilitasi pengguna dalam mencari, memesan, dan mengakses pusat kebugaran secara lebih mudah. Penelitian ini dilakukan pada masa Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) Program Kampus Merdeka yang bertujuan untuk mengembangkan sebuah *platform* digital yang memanfaatkan metode *Design thinking* dalam perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) untuk website reservasi gym. *User Interface* (UI) berfungsi untuk menghubungkan informasi pengguna sistem agar dapat digunakan, sedangkan *User Experience* (UX) adalah pengalaman yang diciptakan oleh produk untuk pengguna dalam dunia nyata[5]. Metode *design thinking* dipilih karena pendekatannya yang berpusat pada pengguna, yang memungkinkan pengembangan solusi yang benar-benar memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna. Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan penerapan metode *design thinking*.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Hamdandi dan Riki Chandra[6]. Fokus penelitian ini adalah mengatasi masalah promosi manual kost di Palembang melalui rancangan UI/UX berbasis metode *design thinking*. Aplikasi yang dikembangkan, *BapaKost*, menunjukkan fungsionalitas yang memadai, tetapi uji coba penggunaannya masih terbatas pada kelompok pengguna awal dan belum mencakup evaluasi mendalam mengenai tingkat kepuasan pengguna terhadap UI/UX yang dihasilkan. Sehingga terdapat kekurangan pada penilaian terhadap pengalaman pengguna yang lebih luas dan komprehensif untuk mengukur efektifitas aplikasi secara menyeluruh.

Penelitian yang dilakukan oleh Apiek Maniek Wijayanto, Agung Triayudi dan Albaar Rubhasy membahas permasalahan terkait maraknya pencurian barang berharga di wilayah Polsek Sukmajaya[7]. Penelitian ini menyoroti aplikasi pelaporan pencurian di Polsek Sukmajaya dengan menggunakan metode *Design thinking*. Meskipun aplikasi ini dinilai positif oleh pengguna awal berdasarkan parameter kemudahan penggunaan dan kebermanfaatan, Penelitian ini terbatas pada pengujian responden yang hanya melibatkan 11 orang. Hal ini mengindikasikan perlunya pengujian lebih lanjut dengan cakupan pengguna yang lebih luas untuk mengevaluasi keberlanjutan serta dampak implementasi aplikasi dalam skala lebih besar.

Alasan diadakannya penelitian ini adalah untuk menjembatani kesenjangan antara meningkatnya minat masyarakat terhadap kebugaran dan sulitnya mengakses informasi tentang pusat gym. Solusi yang ditawarkan diharapkan tidak hanya memudahkan pengguna dalam menemukan tempat latihan yang sesuai dengan preferensi mereka, tetapi juga membantu pusat kebugaran meningkatkan visibilitas mereka melalui promosi digital yang lebih efektif. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan inovasi teknologi di sektor kebugaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan konsistensi latihan dan pencapaian tujuan kebugaran masyarakat.

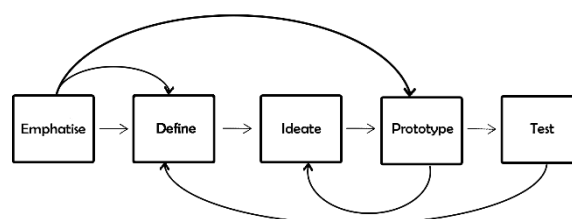
2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang diterapkan adalah metode campuran, yang merupakan gabungan antara penelitian kualitatif dan kuantitatif. Metode campuran dipilih untuk memadukan kekuatan metode kualitatif dan kuantitatif sehingga saling melengkapi.

Pendekatan kualitatif (seperti wawancara dan observasi) membantu memahami kebutuhan dan preferensi pengguna secara mendalam dengan menggali aspek-aspek yang tidak terkuantifikasi, seperti motivasi dan pengalaman emosional. Sementara itu, pendekatan kuantitatif (misalnya melalui survei dan kuesioner) memberikan data statistik yang terukur, memungkinkan generalisasi hasil terhadap populasi yang lebih luas. Pada penelitian ini metode kualitatif digunakan untuk wawancara mendalam dan observasi guna menyusun *user persona* serta peta empati (*empathy map*). Data ini menjadi dasar untuk memahami kebutuhan pengguna dan merancang fitur yang relevan, sedangkan metode kuantitatif digunakan untuk menilai tingkat kesulitan yang dialami oleh pengguna dalam mencari gym serta preferensi mereka terhadap fitur yang diinginkan melalui survei online menggunakan aplikasi *google questioner* yang disebarluaskan secara online.

Pendekatan *mixed methods* dipilih karena penelitian ini membutuhkan pemahaman yang komprehensif terhadap masalah yang kompleks dan solusi yang tepat guna. Kombinasi data kualitatif dan kuantitatif memberikan pandangan holistik yang memastikan platform tidak hanya memenuhi ekspektasi tetapi juga relevan dengan kebutuhan nyata pengguna.[8].

Metode perancangan UI/UX website menggunakan Metode *design thinking*. *Design thinking* merupakan metode inovatif yang berfokus pada pengguna (*user-centered approach*) dalam menyelesaikan masalah dengan mengutamakan kebutuhan dan preferensi pengguna[9]. Pada proses perancangan desain website reservasi gym, kami menggunakan Figma sebagai alat utama. Figma adalah perangkat lunak desain berbasis cloud yang memungkinkan kolaborasi real-time dan mendukung berbagai tahapan desain UI/UX, mulai dari pembuatan *wireframe*, prototipe interaktif, hingga desain visual yang lengkap. Metode ini dipilih karena mampu menghasilkan solusi yang lebih relevan dengan situasi aktual di lapangan serta memperhatikan aspek-aspek penting yang memengaruhi pengalaman pengguna.



Gambar 1. Tahapan *Design Thinking*

2.1 *Emphatize*

Tahap *Emphatize* adalah tahap dimana peneliti berusaha untuk memahami perspektif dan kebutuhan pengguna tentang masalah atau masalah yang sedang dihadapi[10]. Pada tahap ini, fokus adalah memahami kebutuhan dan masalah pengguna secara mendalam. Dalam penelitian, pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan survei yang terstruktur. Subyek penelitian mencakup pengguna rutin *gym* dan calon pengguna. Tujuannya adalah mengidentifikasi tantangan spesifik dalam mengakses fasilitas *gym*, seperti kesulitan menemukan *gym* terdekat dengan fasilitas yang sesuai, keterbatasan informasi, serta kendala dalam sistem reservasi. Data ini digunakan untuk membangun pemahaman yang terperinci tentang pengalaman, aspirasi, dan frustrasi pengguna, yang kemudian dituangkan dalam bentuk user persona dan *empathy* map. Proses ini memastikan penelitian tetap fokus pada perspektif pengguna.

2.2 Define

Berdasarkan hasil dari tahap *empathize*, dilakukan analisis terhadap data yang terkumpul untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang dihadapi pengguna[11].Masalah-masalah ini didefinisikan secara spesifik untuk menjadi dasar pengembangan solusi. Dalam kasus penelitian, permasalahan utama adalah tidak adanya sistem pencarian dan reservasi *gym* yang praktis dan efisien. Masalah ini dipersempit menjadi beberapa poin inti, seperti kebutuhan akan informasi lokasi, fasilitas, dan harga yang lengkap, serta opsi reservasi yang fleksibel. Tahapan ini membantu mengarahkan desain solusi digital agar relevan dan tepat sasaran.

2.3 Ideate

Tahap *ideate* adalah tahap menghasilkan ide. Semua ide akan ditampung untuk menyelesaikan masalah yang sudah ditetapkan pada tahap *define*.Tahap ini merupakan pengembangan ide kreatif berdasarkan masalah yang telah didefinisikan. Dalam penelitian ini, dilakukan *brainstorming* untuk menghasilkan berbagai konsep fitur pada *platform* digital yang dirancang, seperti fitur pencarian *gym* berdasarkan lokasi, ulasan pengguna, dan reservasi online.Setiap ide dievaluasi berdasarkan *feasibility* (kelayakan teknis), *viability* (keberlanjutan Solusi), dan *desirability* (Kesesuaian dengan kebutuhan pengguna) Metode ini memastikan bahwa solusi yang dikembangkan tidak hanya menarik, tetapi juga dapat diimplementasikan dengan baik.

2.4 Prototype

Ide-ide terbaik yang telah dievaluasi kemudian diwujudkan dalam bentuk *Prototype* platform digital. Tahap ini menjadikan ide-ide yang terpilih menjadi *Prototype* awal dari platform digital.Pada penelitian ini, *Prototype* dirancang menggunakan alat desain seperti Figma, dengan fokus pada elemen *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX). *Prototype* ini mencakup elemen-elemen utama seperti navigasi sederhana, fitur pencarian lokasi, informasi fasilitas,

dan sistem reservasi. *Prototyping* dalam penelitian memungkinkan pengujian awal terhadap konsep sebelum implementasi penuh dilakukan, mengurangi risiko kesalahan desain yang tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2.5 Test

Tahap *testing* adalah tahap Pengujian *prototype*, Pengujian dilakukan terhadap masyarakat atau calon pengguna. Hasilnya dipelajari untuk menemukan solusi masalah dan memahami lebih lanjut tentang produk dari pengguna. *Prototype* yang telah dikembangkan diuji langsung oleh pengguna yang telah terlibat pada tahap *emphatize*. Penelitian ini melibatkan pengujian *usability*, di mana pengguna diminta menyelesaikan serangkaian tugas seperti mencari *gym* terdekat, melihat ulasan, atau melakukan reservasi. Feedback dari pengujian dianalisis untuk mengidentifikasi kekurangan pada *prototype*, yang kemudian menjadi dasar iterasi dan penyempurnaan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Analisis Kebutuhan Pengguna

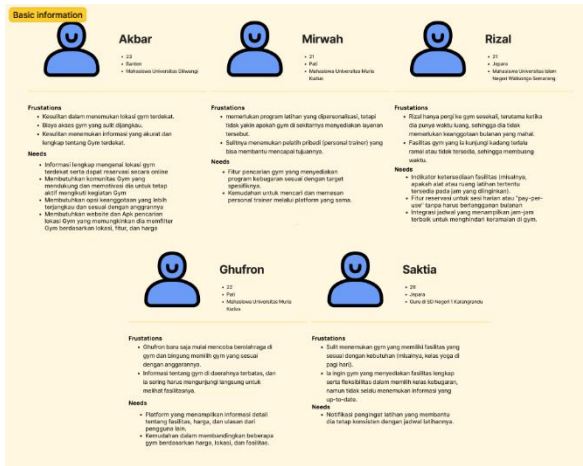
Dibawah ini merupakan hasil dari survei dan wawancara yang sudah kami lakukan untuk mencari tahu kebutuhan dari pengguna dan calon pengguna.Disajikan pada tabel no 1.

Tabel 1.Hasil Survei dan Wawancara

Aspek	Hasil Survei	Hasil Wawancara
Masalah Utama	85% responden kesulitan menemukan <i>gym</i> yang sesuai preferensi (informasi tidak lengkap: fasilitas, biaya, lokasi).	Kesulitan dalam menemukan <i>gym</i> dengan fasilitas yang sesuai, biaya tinggi, dan informasi yang tidak akurat.
Prefrensi Pengguna	72% lebih suka menggunakan platform digital untuk informasi lengkap dan reservasi <i>online</i> .	Membutuhkan sistem yang menyediakan informasi lengkap dan mendukung reservasi <i>online</i> .
Kebutuhan Khusus	Informasi tentang fasilitas, biaya, dan lokasi yang mudah diakses secara digital.	Membutuhkan komunitas pendukung, keanggotaan yang terjangkau, dan aplikasi/website yang mendukung
Pendekatan untuk Solusi	<i>Platform</i> digital sebagai solusi untuk pencarian informasi dan reservasi fasilitas <i>gym</i> .	Menggunakan <i>user</i> persona untuk memahami kebutuhan, tujuan, dan preferensi pengguna.

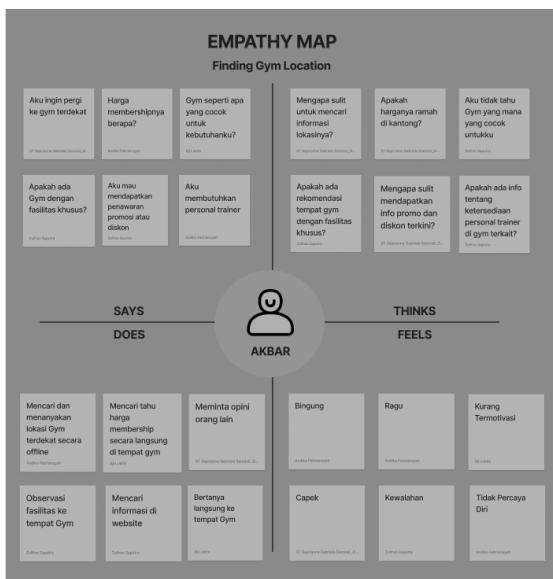
User persona adalah dokumen yang merepresentasikan pengguna dan berperan penting dalam menganalisis untuk memahami tujuan, kebutuhan, serta minat mereka[12].

User Persona bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang karakteristik, kebutuhan, serta ekspektasi pengguna. Data hasil wawancara tersebut diuraikan secara lebih mendetail dan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. User Persona

Kepada Pengguna yang memiliki minat dan tingkat partisipasi *gym* yang lebih tinggi Dimasukkan Kedalam Diagram yang di sebut dengan *Empathy Map*. *Empathy Map* merupakan diagram yang digunakan untuk memahami pengguna atau konsumen potensial dalam proses desain atau pengembangan produk atau layanan[13]. *Empathy Map* dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. *Empathy Map*

Pada Gambar 2 dan 3 dapat disimpulkan bahwa pengguna *gym* memiliki beragam permasalahan dan kebutuhan yang spesifik Kesulitan dalam mencari *gym* yang tepat, seperti kesulitan menemukan lokasi *gym* terdekat, tingginya biaya akses *gym* yang sulit dijangkau, serta sulitnya mendapatkan informasi yang akurat dan lengkap tentang *gym* di sekitarnya. Untuk memenuhi kebutuhannya, dia memerlukan informasi lengkap mengenai lokasi *gym* terdekat yang memungkinkan reservasi secara online. Selain itu, dia juga membutuhkan komunitas *gym* yang mendukung dan memotivasi agar tetap aktif mengikuti kegiatan *gym*. Keanggotaan dengan harga yang lebih terjangkau dan sesuai dengan anggarannya juga menjadi hal

penting, serta adanya *website* atau aplikasi yang memungkinkan pencarian *gym* berdasarkan lokasi, fitur, dan harga.

Hal ini menegaskan bahwa *platform* yang dirancang harus mampu menjawab beragam kebutuhan ini dengan menawarkan kemudahan akses informasi, fleksibilitas dalam reservasi, serta fitur yang mendukung motivasi dan konsistensi berolahraga bagi para penggunanya.

3.2 Identifikasi Masalah Utama

Berdasarkan Data yang telah dihasilkan dapat diidentifikasi permasalahan yang ada, Pertama, banyak pengguna mengalami kesulitan dalam menemukan lokasi *gym* terdekat yang sesuai dengan tempat tinggal atau rutinitas harian mereka. Selain itu, tingginya biaya akses *gym* sering menjadi penghalang, terutama bagi mereka yang memiliki anggaran terbatas, sehingga mengurangi minat untuk bergabung.

Ketidakadaan informasi yang akurat dan lengkap tentang *gym* di sekitar mereka juga menjadi masalah, karena pengguna sering kali tidak memiliki akses ke detail penting seperti fasilitas, jadwal, dan ulasan. Ditambah lagi, banyak *gym* yang tidak menyediakan opsi reservasi *online*, menyulitkan pengguna untuk merencanakan kunjungan mereka dengan efisien. Selain itu, kurangnya komunitas yang mendukung dapat mengurangi motivasi pengguna untuk tetap aktif, sementara tidak adanya *platform* yang memungkinkan pencarian *gym* berdasarkan preferensi pribadi seperti lokasi, harga, dan fitur membuat pencarian menjadi lebih rumit.

Menciptakan *platform*, baik dalam bentuk aplikasi atau *website*, yang memungkinkan pengguna untuk mencari *gym* berdasarkan lokasi, fasilitas, dan harga dapat menjadi Solusi yang memungkinkan untuk dikembangkan.

Platform ini akan memberikan informasi lengkap dan terperinci mengenai setiap *gym*, termasuk jadwal kelas, fasilitas, serta ulasan dari pengguna lainnya. Selain itu, fitur reservasi *online* dapat ditambahkan untuk memudahkan pengguna dalam memesan kelas atau tempat di *gym*, sehingga mereka dapat merencanakan kunjungan dengan lebih efisien. Selain itu Menawarkan paket keanggotaan yang fleksibel dan terjangkau, seperti keanggotaan harian atau mingguan, akan memberikan lebih banyak pilihan bagi pengguna. Terakhir, menyediakan fitur promosi bagi pemilik *gym* akan membantu mereka memasarkan fasilitas mereka lebih luas dan menarik lebih banyak pengguna. User Activity yang diharapkan dari Solusi tersebut dapat dilihat pada Gambar 3 dibawah ini.

ACTIVITY	Perilapan Aplikasi	Registrasi	Mencari & memilih Lokasi Gym	Melihat detail Gym	Memilih membership
Activity Detail	<ul style="list-style-type: none"> Mencari nama aplikasi di playstore/website Unduh aplikasi (mobile) 	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan registrasi ke aplikasi Memasukkan username dan password Memilih lokasi pengguna 	<ul style="list-style-type: none"> Melihat gym yang tersedia di daerah sekitar pengguna Memilih gym di daerah sekitar pengguna 	<ul style="list-style-type: none"> Melihat fasilitas di tempat tersebut Melihat kondisi keramaian di tempat 	<ul style="list-style-type: none"> Melihat beberapa kategori membership yang tersedia Memilih membership yang diinginkan Melakukan Pembayaran
User Emotion	Senang karena bisa mencari lokasi gym terdekat secara digital	Sedih, karena tidak bisa langsung melihat lokasi gym sebelum login/daftar	Senang karena bisa mengetahui gym yang tersedia di sekitar	Senang karena bisa melihat detail tempat gym tersebut tanpa harus melihat langsung ke lokasi	Senang karena bisa melihat detail tempat reservasi secara online
Improvement Opportunity	Optimasi menampilkan beberapa tempat sesuai dengan lokasi pengguna	Menyediakan fitur sebagai tamu terlebih dahulu	mencari rekomendasi gym terdekat dari lokasi	Menyediakan konsultasi terlebih dahulu sama pihak gym atau personal trainer	Menambahkan fitur auto-fee renewal

Gambar 4. User Activity

3.3 Pengembangan konsep Solusi

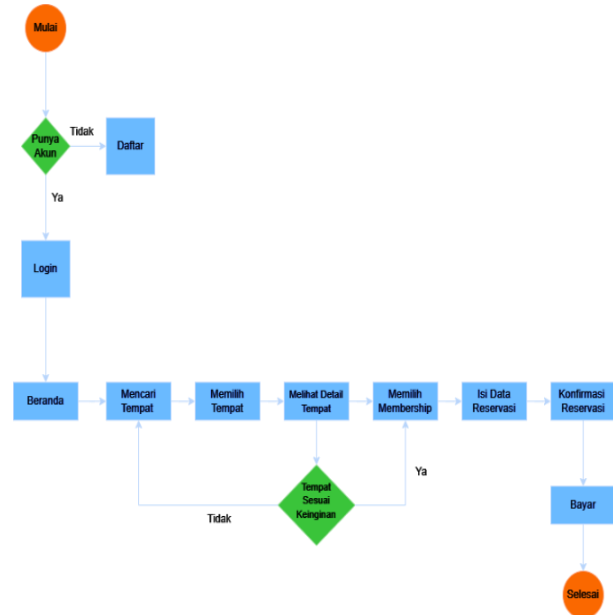
Setelah dilakukan identifikasi terhadap permasalahan utama yang dihadapi oleh pengguna gym, solusi yang memungkinkan untuk dikembangkan dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah merancang platform gym yang memiliki fitur pencarian untuk mencari gym terdekat atau dalam jangkauan pengguna. Selain itu, platform ini juga harus memiliki fitur yang memungkinkan pengguna untuk melakukan reservasi pada waktu yang ditentukan. Fitur lain yang penting adalah untuk melihat informasi lengkap dan terperinci beserta ulasan dari para pengguna gym sebelumnya, sehingga pengguna baru dapat mengetahui apakah gym tersebut layak dikunjungi atau tidak. Selain itu, fitur yang menawarkan paket keanggotaan yang fleksibel dan terjangkau, seperti keanggotaan harian atau mingguan, akan memberikan lebih banyak pilihan bagi pengguna. Fitur yang kami kembangkan untuk Solusi tersebut dapat dilihat pada Gambar 5.

Problem/Opportunity	Features	What we expect from user action	Guiding Question (GQ)	Scenarios
Pengguna sering kali kesulitan menemukan tempat lokasi Gym & Fitness yang sesuai dengan kebutuhan mereka seperti Lokasi, Fasilitas, dan harga.	Digital Location Access - Memberikan akses ke tempat Gym & Fitness terdekat dari lokasi user. Place Based Features - Menyediakan fitur Search untuk membantu user dalam mencari tempat Gym & Fitness. Place Detail Information - memberikan informasi kepada pengguna di antara tempat gym yang bisa secara terpadu dan cukup terperinci: seperti lokasi, fasilitas, dan yang ada pada tempat gym tersebut.	Mengakses fitur pencarian dapat mengungkap berbagai opsi tempat terdekat melalui aplikasi ini. Mencari dan memilih tempat: Pengguna dapat melakukan pencarian dan melihat tempat sesuai dengan preferensi dan kebutuhan user. Berinteraksi dengan aplikasi: Aplikasi menyediakan fitur informasi yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan pemilik lapangan tersebut.	• Bagaimana cara mencari tempat yang diinginkan dalam aplikasi? • Dimana Gym terdekat yang sesuai dengan preferensi dan kebutuhan user? • Apa saja fasilitas yang ditawarkan oleh gym ini? • Bagaimana kondisi gym ini?	• Berada: Fitur ini memberikan pengguna untuk melakukan pencarian tempat. • Detail gym: memberikan informasi lebih terperinci tentang gym.
Terdapat sulit mengetahui ulasan dan cara pengalaman dari orang yang pernah datang ke tempat gym sehingga tidak tahu apakah gym tersebut bagus atau tidak.	Rating and Review - menyediakan fitur yang dapat diakses untuk membantu pengguna dalam melihat berbagai ulasan dan pengalaman mereka.	Memberikan Rating: Pengguna dapat memberikan dan melihat rating terhadap tempat gym. Memberikan Ulasan: pengguna dapat memberikan dan melihat berbagai ulasan mengenai lapangan gym.	• Apa gym ini sesuai dengan kebutuhan saya? • Apakah gym ini termasuk gym yang yang direkomendasikan? • Bagaimana pengalaman orang lain berkunjung di gym ini? • Apakah ada tips atau saran dari orang lain tentang gym ini?	• Rating and review: Menampilkan rating dan ulasan gym dari pengunjung seperti halnya ulasan.
Pengguna yang tertarik ingin bertanya di gym untuk lebih jelasnya tentang membership khususnya dibarengi dengan program lain seperti mendapatkan diskon, promo dan lain-lain. Tetapi, terkadang mereka juga membutuhkan waktu dan biaya untuk mengunjungi gym untuk bertanya dan kebutuhan mereka.	Membership Option - Menyediakan informasi dan detail mengenai membership yang disediakan oleh pemilik tempat yang dapat dipinjam pengguna.	Memilih opsi membership: Pengguna dapat memilih opsi membership yang ditawarkan tempat gym sesuai dengan keinginan pengguna.	• Apa saja opsi membership yang tersedia? • Apa saja fasilitas khusus atau program yang tersedia di gym ini? • Bagaimana cara mendapatkan layanan personal trainer di gym ini? • Promo dan Diskon apa yang tersedia di gym ini untuk pengguna yang ingin berkunjung?	• Membership Option: Menampilkan pilihan membership yang dapat dilihat pengguna.
Terdapat pemilik tempat gym juga menambahkan sarana dalam mempromosikan tempat gymnya, baik melalui media sosial, atau melalui media massa. Tetapi, ketika mereka membutuhkan waktu dan biaya lebih untuk melakukan promosi tersebut.	Promotion Banner - Menyediakan banner khusus di halaman beranda sebagai bentuk promosi dari pemilik tempat.	menampilkan Promotion Banner: pengguna dapat melihat banner promosi yang di tawarkan tempat gym.	• Bagaimana cara mengukur efektivitas promosi media sosial? • Bagaimana cara mengetahui waktu dan biaya untuk promosi media sosial? • Konten media sosial seperti apa yang menarik dan efektif untuk mempromosikan gym?	• Promotion Banner: Menampilkan banner khusus di beranda awal aplikasi agar pengguna tertarik.

Gambar 5. Features Organizer

Pada Gambar 5 ditunjukkan Mengenai Fitur-Fitur yang ada pada Platform yang dirancang Untuk Solusi dari Permasalahan yang ada, beserta apa yang akan terjadi Ketika Pengguna Memilih Fitur tersebut.

Setelah Menentukan Fitur-Fitur yang ada, selanjutnya adalah Membuat Flow Research yaitu Alur User atau Pengguna Gym yang akan menggunakan Website Reservasi Gym. Flow Research dapat dilihat pada Gambar .

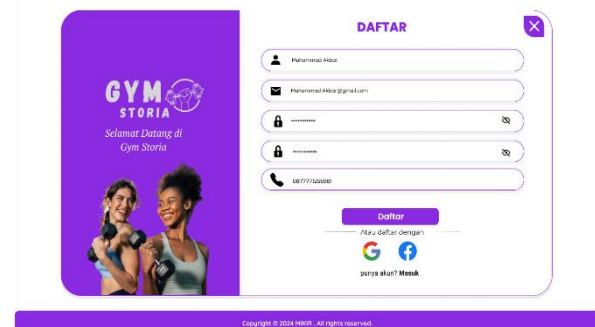


Gambar 6. Flow Research Platform Reservasi Gym

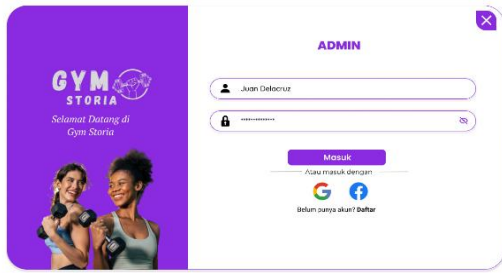
3.4 Prototype

Setelah Menentukan Solusi yang akan dikembangkan, selanjutnya adalah tahap perancangan *Prototype* dengan membuat Desain Website Reservasi Gym dengan Desain navigasi yang *responsive*. Dengan Fitur Pencarian Lokasi Gym yang akan menampilkan Detail dari Tempat Gym tersebut, Serta fitur untuk Mereservasi untuk kunjungan dengan waktu yang ditentukan, kemudian fitur untuk melihat ulasan dari berbagai pengunjung atau pengguna lainnya. *Prototype* dengan menggunakan Figma untuk merancang Desain UI/UX. Dapat dilihat Hasil rancangan dari beberapa Tampilan Halaman Website Reservasi Gym berikut :

Tampilan Halaman Pertama adalah Tampilan dari Halaman Login Website Reservasi gym. Pengguna dapat mengisi email dan kata sandi. Pada Halaman Login ini Ketika Pengguna belum mendaftarkan emailnya pengguna dapat mendaftar terlebih dahulu dengan menginputkan Username, Alamat Email, Kata Sandi dan Nomor Telepon. Halaman Login dapat dilihat pada Gambar 7 dan 8.

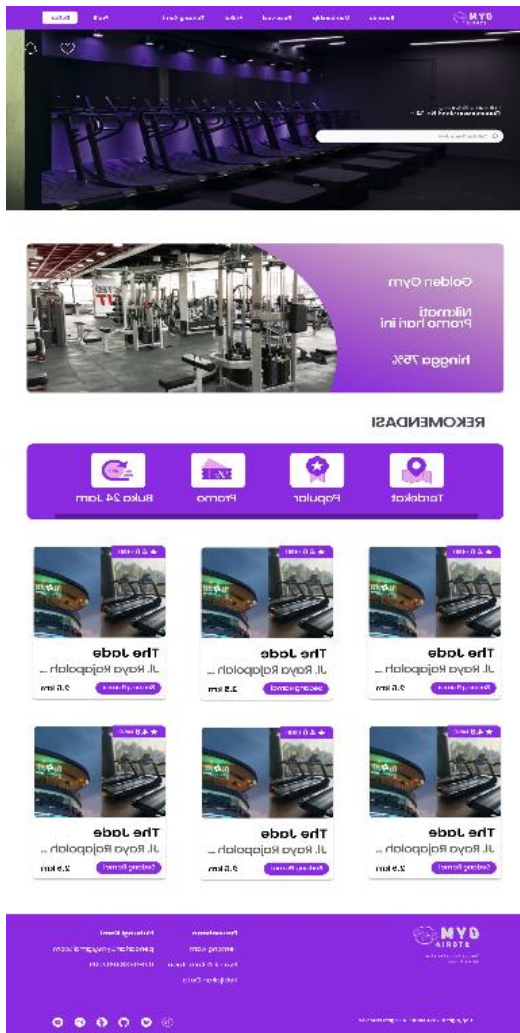


Gambar 7. Halaman Daftar Akun



Gambar 8. Halaman Login

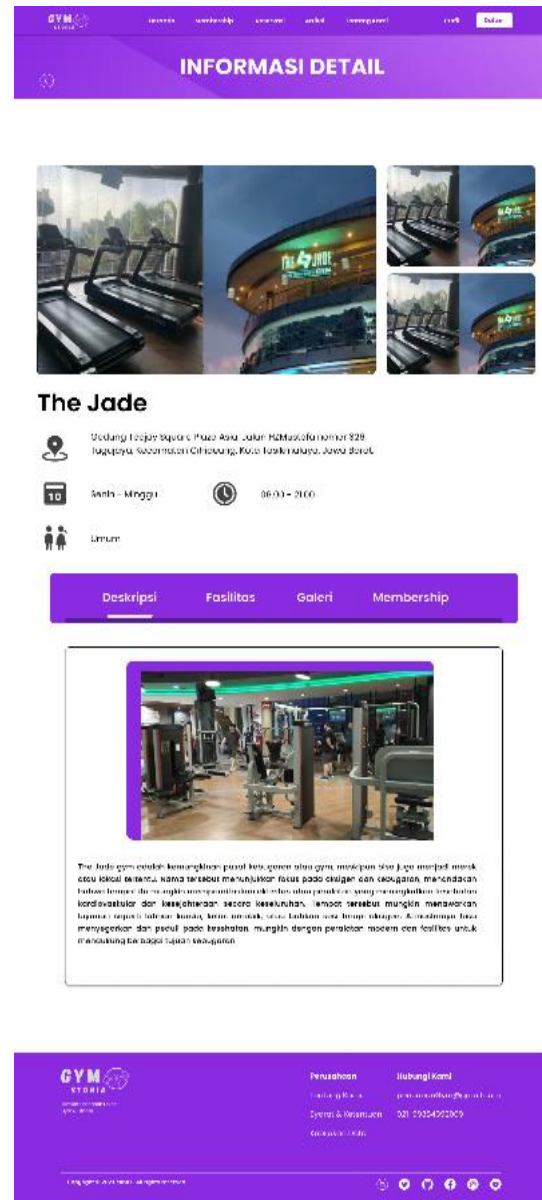
Tampilan Kedua adalah Tampilan dari Halaman Beranda. Halaman Beranda ini memuat tampilan Futur Pencarian dan rekomendasi Lokasi gym dari yang terdekat, populer, sedang promo dan gym yang buka hingga 24 jam sehingga pengguna dapat langsung mencari gym yang sesuai dengan kriterianya. Halaman beranda dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Halaman Beranda

Tampilan ketiga adalah tampilan dari halaman informasi detail mengenai tempat gym. Halaman informasi detail ini tidak hanya menampilkan deskripsi lengkap tentang tempat gym, tetapi juga memberikan rincian mengenai fasilitas apa saja yang tersedia,

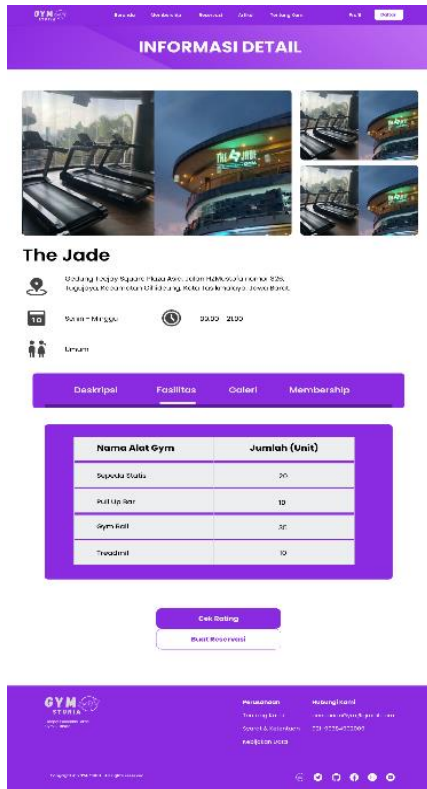
seperti peralatan latihan, ruang kebugaran, dan area relaksasi. Selain itu, halaman ini menyajikan gambar interior gym yang memperlihatkan suasana dan desain yang menciptakan lingkungan yang nyaman bagi pengguna. Pengunjung juga dapat menemukan informasi mengenai jenis keanggotaan yang ditawarkan, termasuk berbagai paket dan harga, serta fitur untuk melakukan reservasi. Dengan demikian, pengguna dapat merencanakan kunjungan mereka dengan lebih efisien. Bagian halaman deskripsi pada halaman informasi detail ini dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Halaman Detail Informasi

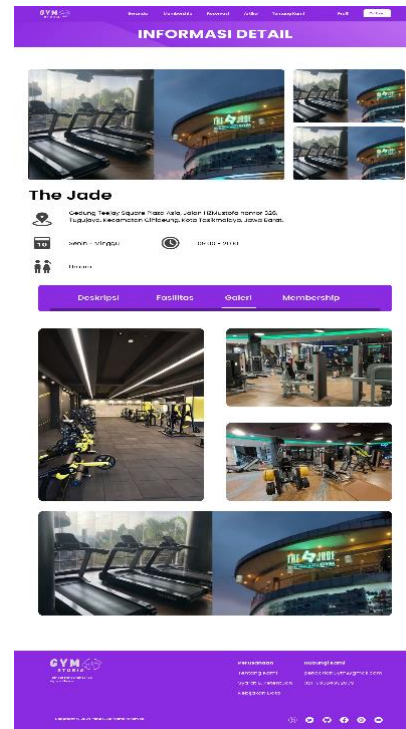
Halaman fasilitas pada informasi detail menampilkan informasi lengkap mengenai berbagai fasilitas yang tersedia di tempat gym tersebut, termasuk peralatan latihan, ruang aerobik, kolam renang, dan area relaksasi. Halaman ini dirancang untuk memberikan gambaran yang jelas dan komprehensif tentang setiap fasilitas, sehingga pengguna dapat memahami dengan

baik apa yang ditawarkan sebelum menentukan pilihan. Setiap fasilitas juga dilengkapi dengan gambar dan deskripsi singkat. Informasi detail fasilitas dapat dilihat pada gambar 11.



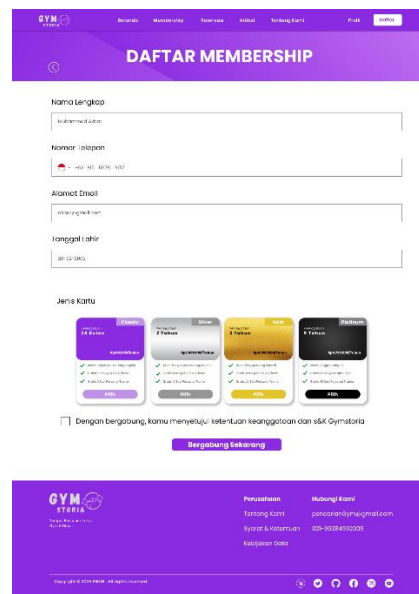
Gambar 11. Halaman Fasilitas Detail Informasi

Halaman detail informasi pada galeri tidak hanya menampilkan informasi dan gambar interior dari tempat gym, tetapi juga memberikan gambaran menyeluruh tentang fasilitas yang tersedia, suasana yang ditawarkan, serta berbagai layanan tambahan yang dapat dinikmati oleh anggota. Detail informasi pada galeri dapat dilihat pada gambar 12.



Gambar 12. Detail Informasi Galleri

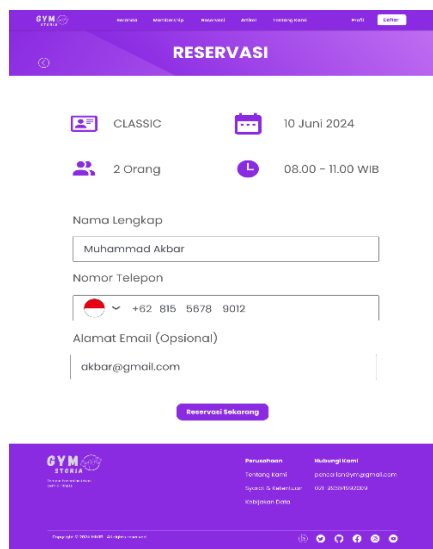
Tampilan Halaman Ketiga adalah Halaman *Membership*, pada halaman *membership* menampilkan apa saja yang perlu diinputkan untuk membeli *membership* dan daftar pilihan paket *membership* dengan harga dan keuntungan yang berbeda tergantung jenis kartu paket *membership* yang dipilih. Halaman *membership* dapat dilihat pada gambar 13.



Gambar 13. Halaman Membership

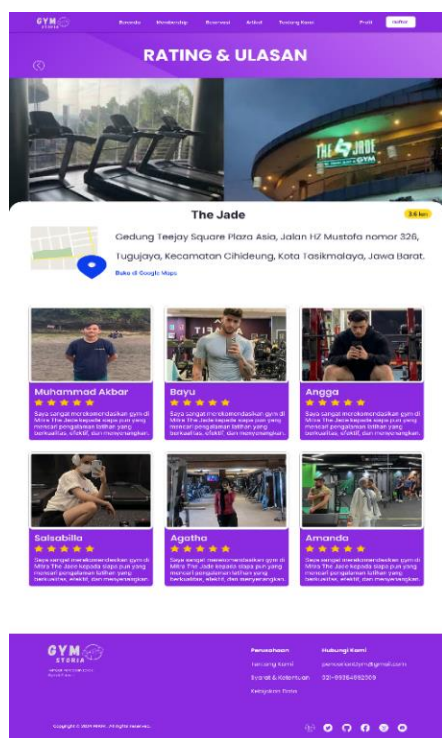
Selanjutnya adalah tampilan halaman reservasi. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat informasi mengenai tanggal dan waktu yang telah dipilih untuk reservasi, serta mengisi data diri yang diperlukan untuk proses reservasi. Halaman reservasi dirancang agar

mudah digunakan, dengan kolom yang jelas untuk memasukkan nama, alamat email, dan nomor telepon. Selain itu, pengguna juga dapat memilih jenis layanan yang ingin mereka reservasi, apakah itu sesi latihan pribadi, kelas kelompok, atau penggunaan fasilitas tertentu. Halaman reservasi dapat dilihat pada gambar 14.



Gambar 14. Halaman Reservasi

Halaman rating dan ulasan, pada halaman rating dan ulasan menampilkan informasi ulasan dan rating dari berbagai pengunjung atau pengguna gym yang lainnya, sehingga pengguna baru dapat mengetahui kelayakan dari tempat gym tersebut sebelum memulai gym di tempat tersebut. Halaman rating dan ulasan dapat dilihat pada gambar 15.



Gambar 15. Halaman Rating & Ulasan

3.5 Testing

Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah evaluasi hasil pengujian, yang bertujuan untuk menilai sejauh mana tampilan dan fungsionalitas dari website reservasi gym yang dikembangkan memenuhi kriteria kemudahan penggunaan (usability). Pengujian ini dilakukan untuk memastikan apakah pengguna dapat dengan mudah mengakses dan memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan oleh website tersebut. Pada tahap pengujian ini, kami melibatkan 20 partisipan, 5 dari user persona dan 15 calon pengguna yang secara langsung diundang untuk berpartisipasi dalam uji coba website melalui pengoperasian prototipe.

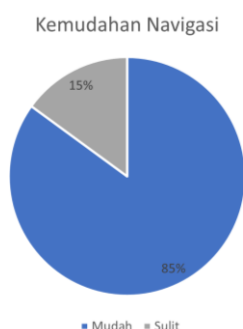
Partisipan diminta untuk menjalankan berbagai skenario penggunaan yang umum terjadi dalam proses reservasi gym, guna mengidentifikasi potensi hambatan, kesulitan, atau aspek-aspek lain yang mungkin mempengaruhi pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Pengujian pertama adalah pengujian kemudahan navigasi. Pada pengujian ini, partisipan diminta untuk melakukan skenario dalam bentuk serangkaian tugas yang bertujuan untuk menilai kemampuan mereka dalam menjelajahi dan mengakses fitur-fitur utama website reservasi gym dengan efisien. Skenario yang diberikan antara lain meliputi: melakukan registrasi akun baru, mencari jadwal gym yang tersedia, melakukan pemesanan tempat, serta membatalkan atau mengubah jadwal reservasi. Hasil Skenario Testing dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2. Hasil Skenario Testing

Skenario Testing	Hasil Pengujian	Presentase Keberhasilan
Registrasi Akun	Sebagian besar partisipan berhasil dengan mudah	95%
Mencari Jadwal gym tersedia	Mayoritas partisipan dapat menemukan jadwal dengan cepat	85%
Melakukan Reservasi	Sebagian besar partisipan dapat paham langkah reservasi dengan lancar	85%
Membatalkan dan mengubah jadwal	Beberapa partisipan dapat menemukan fitur pembatalan/ubah reservasi.	80%

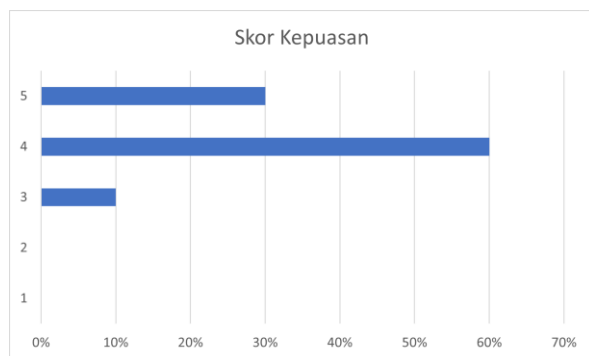
Dari Skenario Testing yang sudah dilakukan Sebagian besar peserta dapat memahami dengan cukup mudah dalam menggunakan dan menjalankan fitur-fitur yang tersedia meski masih ada kesulitan dalam beberapa hal. Hasil pengujian dapat dilihat pada gambar 16.



Gambar 16. Pengujian Kemudahan Navigasi

Hasil pengujian pertama menunjukkan bahwa 85% partisipan merasa navigasi website mudah dan intuitif, dengan kemampuan menyelesaikan tugas tanpa kendala signifikan. Namun, 15% partisipan melaporkan kesulitan, terutama terkait menemukan informasi spesifik atau memahami beberapa ikon dan istilah. Temuan ini mengindikasikan perlunya perbaikan pada elemen antarmuka untuk meningkatkan kemudahan akses dan konsistensi penggunaan bagi semua pengguna.

Pengujian yang kedua adalah tingkat kepuasan pengguna, yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana partisipan merasa puas dengan pengalaman menggunakan website reservasi gym secara keseluruhan. Pada pengujian ini kami lakukan dengan cara meminta partisipan untuk memberikan nilai skor kepuasan pada website kami dengan skor 1-5. Hasil pengujian dapat dilihat pada gambar 17 berikut.



Gambar 17. Skor Kepuasan

Berdasarkan hasil pengujian, tingkat kepuasan rata-rata pengguna terhadap website mencapai 4,2 dari 5. Temuan ini menyoroti keberhasilan platform dalam memenuhi ekspektasi pengguna, terutama dalam hal fungsionalitas dan desain. Mayoritas pengguna memberikan skor tinggi (60% memberi skor 4 dan 30% skor 5), yang menunjukkan bahwa aspek utama seperti kemudahan navigasi, fitur reservasi, dan informasi yang diberikan sudah sesuai dengan kebutuhan mereka. Namun, 10% pengguna memberikan skor 3, menandakan adanya ruang untuk perbaikan, seperti penyempurnaan elemen antarmuka atau optimalisasi fitur tertentu.

Platform ini dirancang berdasarkan pendekatan *Design Thinking*, yang menempatkan kebutuhan pengguna

sebagai inti pengembangan. Tingkat kepuasan tinggi menunjukkan relevansi solusi dengan permasalahan utama, yaitu kesulitan menemukan gym yang sesuai dan keterbatasan sistem reservasi.

Dengan melibatkan 20 partisipan dan menggunakan data kuantitatif serta kualitatif, penelitian ini menawarkan validitas yang lebih kuat dibandingkan penelitian serupa sebelumnya.

4. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan platform reservasi gym berbasis website yang efektif dalam memenuhi kebutuhan pengguna dalam mencari dan mengakses pusat kebugaran. Dengan menggunakan metode *design thinking*, platform ini dirancang untuk memberikan kemudahan akses informasi lengkap tentang gym, termasuk fasilitas, tarif, dan opsi reservasi online.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Design thinking* dalam pengembangan website reservasi gym berhasil memenuhi kebutuhan pengguna. Berdasarkan hasil usability testing, platform yang dirancang mampu memberikan pengalaman pengguna yang baik dengan tingkat kepuasan rata-rata mencapai 4.2 dari 5.

Pengujian menunjukkan bahwa pengguna dapat dengan mudah bernavigasi di dalam platform, meskipun masih ada beberapa area yang perlu diperbaiki, seperti elemen antarmuka untuk meningkatkan kemudahan akses. Rata-rata waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas-tugas utama juga menunjukkan efisiensi, dengan peserta mampu mencari gym dan melakukan reservasi dalam waktu yang wajar.

Dengan mempertimbangkan umpan balik pengguna, penelitian ini merekomendasikan pengembangan lanjutan untuk meningkatkan fitur dan performa platform. Implementasi solusi ini diharapkan tidak hanya dapat meningkatkan pengalaman pengguna, tetapi juga mendorong lebih banyak masyarakat untuk aktif berolahraga dan memanfaatkan fasilitas kebugaran yang ada.

Daftar Rujukan

- [1] K. Ni and B. Gym, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pusat Kebugaran "Ni' Baroe Gym",," *J. Sist. Inf. Univ. Suryadarma*, vol. 7, no. 2, pp. 59–68, 2014, doi: 10.35968/jsi.v7i2.448.
- [2] A. J. Hadi, D. Cahyono, D. Mahendika, and K. L. AMAK, "Membangun Komunitas yang Lebih Sehat: Meningkatkan Akses ke Layanan Kesehatan, Nutrisi, Kebugaran Terhadap Kesehatan Mental," *J. Pengabd. West Sci.*, vol. 2, no. 05, pp. 345–353, 2023, doi: 10.58812/jpws.v2i5.374.
- [3] M. Ridwan and Z. Halim, "Perancangan Sistem Informasi Fasilitas Fitness Gym Berbasis Website Menggunakan Codeigniter," *Media Online*, vol. 4, no. 1, pp. 601–609, 2023, doi: 10.30865/klik.v4i1.1039.
- [4] S. Syamsiah, "Jurnal Sipatokkong BPSDM Sulawesi Selatan," *J. Sipatokkong BPSDM Sulawesi Selatan*, vol. 1, no. 2, pp. 137–142, 2020.
- [5] F. M. Veronica and N. F. Najwa, "Perancangan Design UI / UX pada Website Mactiv dengan Menggunakan Metode Design

- Thinking,” vol. 14, no. 1, pp. 50–58, 2024.
- [6] M. Hamdandi, R. Chandra, F. Bachtiar, N. Lais, D. A. Sastika, and M. R. Pribadi, “Perancangan UI / UX Pada Aplikasi Bapakkost dengan Menggunakan Metode Design Thinking,” *MDP Student Conf. 2022*, vol. 1, no. 1, pp. 504–511, 2022.
- [7] A. Maniek, A. Triayudi, and A. Rubhasy, “Penerapan Metode Design Thinking Dalam Rancang Aplikasi Penanganan Laporan Pencurian Barang Berharga Di Polsek Sukmajaya,” *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 6, no. 2, pp. 267–276, 2021, doi: 10.29100/jipi.v6i2.2026.
- [8] S. Soedewi, “Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website Umkm Kirihuci,” *Vis. J. Online Desain Komun. Vis.*, vol. 10, no. 02, p. 17, 2022, doi: 10.34010/visualita.v10i02.5378.
- [9] R. C. Randy and D. Hamdani, “Penerapan Design Thinking dalam Pengembangan Antarmuka Pengguna Website Keuangan di CV. XYZ,” *J. Ilm. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. x, No. x, no. x, pp. 1–9, 2017.
- [10] M. F. Ardiansyah and P. Rosyani, “Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking,” *Log. J. Ilmu Komput. dan Pendidik.*, vol. 1, no. 4, pp. 839–853, 2023, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic/article/view/2193>
- [11] Muhammad Fiqri Widiyantoro, Taufik Ridwan, N. Heryana, A. Voutama, and Siska, “Perancangan UI/UX Prototype Aplikasi Dompot Digital Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Fasilkom*, vol. 13, no. 02, pp. 121–131, 2023, doi: 10.37859/jf.v13i02.5265.
- [12] A. R. Pradana and M. Idris, “Implentasi User Experince Pada Perancangan User Interface Mobile E-learning Dengan Pendekatan Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center),” *Pros. Autom.*, vol. 2, no. 2, pp. 1–8, 2021.
- [13] A. Nurudin *et al.*, “Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Rifqitenda Untuk Meningkatkan Kemudahan Dalam Fitur Persewaan Wedding Decoration,” *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 5, no. 4, pp. 901–910, 2024, doi: 10.47065/josh.v5i4.5354.