

Penerapan Design Thinking pada Perancangan UI/UX Website Spectrum Fitness Purwakarta

Sitti Ufairah Azzahra[#], Setiawan Hadi[#], Juli Rejito[#]

[#] Program Studi SI Teknik Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Padjadjaran,
Jatinangor, Sumedang, 45363, Indonesia

E-mail: sittiufairahazzahra@gmail.com, setiawanhadi@unpad.ac.id, juli.rejito@unpad.ac.id

ABSTRACTS

Spectrum Fitness is a sports venue in Purwakarta that provides complete facilities such as Fitness, Zumba, Yoga and others. In an effort to improve customer service, the process of managing fitness services at Spectrum Fitness sometimes often results in errors in data collection and several system deficiencies appear. To overcome this problem, one way is by designing UI/UX based website Development of UI/UX from Website Spectrum Fitness method Design Thinking. Design Thinking will be developed in stages starting from Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test followed by the Usability using the Cognitive Walkthrough and User Experience Questionnaire (UEQ) methods. Based on the processing results from the Usability Testing it obtained positive evaluation values in the aspects of Attractiveness (mean 2.17), Clarity (mean 2.35), Efficiency (mean 2.13), Accuracy (mean 2.28), Stimulation (mean 2.19), and Recency (mean 1.66). The appearance Spectrum Fitness website which is operated in the form of a prototype, so that it can be further developed by making the display responsive sizes device and system functions can run well.

KATA KUNCI

*Design Thinking
User Interface,
User Experience,
Cognitive Walkthrough,
User Experience
Questionnaire,*

ABSTRAK

Spectrum Fitness merupakan tempat olahraga di Purwakarta yang menyediakan fasilitas cukup lengkap seperti Fitness, Zumba, Yoga dan lainnya. Proses pengelolaan jasa fitness pada Spectrum Fitness terkadang sering terjadi kesalahan dalam pendataan. Untuk mengatasi masalah tersebut, salah satu cara yang dapat dilakukan dengan dibuatnya rancangan User Interface dan User Experience sistem informasi berbasis website. Pengembangan desain UI/UX dari Website Spectrum Fitness menggunakan metode Design Thinking. Design Thinking yang akan dikembangkan untuk penelitian dengan 5 tahapan yang dimulai dari Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test yang dilanjutkan dengan tahap Usability menggunakan metode Cognitive Walkthrough dan User Experience Questionnaire (UEQ). Berdasarkan hasil pengolahan dari pengujian Usability Testing memperoleh nilai evaluasi positif pada aspek Daya Tarik (mean 2,17), Kejelasan (mean 2,35), Efisiensi (mean 2,13), Ketepatan (mean 2,28), Stimulasi (mean 2,19), dan Kebaruan (mean 1,66). Tampilan Website Spectrum Fitness yang dioperasikan dalam bentuk Prototype, sehingga dapat dikembangkan lagi dengan membuat tampilan menjadi responsive dalam segala ukuran device dan fungsi sistem dapat berjalan dengan baik.

1. PENDAHULUAN

Spectrum Fitness merupakan sebuah tempat olahraga di Purwakarta yang menyediakan fasilitas cukup lengkap seperti *gym, Zumba, Yoga, Aerobic, Body Cardio*, RPM hingga *Muay Thai* [1]. Spectrum Fitness yang

berlokasi di Jl. Jendral Sudirman No. 189 Purwakarta juga menyediakan fasilitas member dan non member sebagai strategi untuk menarik minat pelanggan.

Dalam upaya peningkatan pelayanan konsumen, proses pengelolaan jasa *fitness* pada Spectrum Fitness telah menggunakan sistem yang terkomputerisasi. Namun seiring bertambahnya transaksi, terkadang sering terjadi kesalahan dalam pendataan dan muncul beberapa kekurangan sistem. Salah satunya dalam pembuatan *member* masih menggunakan *input* manual. Penjadwalan Latihan *member* pun belum terorganisir dengan baik karena pada saat ini penjadwalan hanya melalui tatap muka langsung antara *trainer* dengan *member*. Kesulitan lainnya dalam perpanjangan *member* karena pihak Spectrum Fitness terlebih dahulu mencari *member* yang masih aktif atau sudah habis masa berlakunya pada buku *member*, sehingga kurang efektif dan membutuhkan waktu yang lama dalam pencarian masa berlaku *member* [2].

Untuk mengatasi masalah tersebut, dibuat sebuah rancangan *User Interface* dan *User Experience* sistem informasi berbasis *website* [3]. Hal ini sangatlah penting karena keberadaan suatu sistem informasi pada Spectrum Fitness saat ini hanya menggunakan media sosial seperti *Instagram*. Masyarakat Purwakarta dan *member* tinggal membuka *website* Spectrum Fitness yang dapat diakses dimanapun, serta *member* yang membuat jadwal latihan dengan *trainer* diharapkan menjadi lebih terorganisir dengan baik.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Design Thinking merupakan pendekatan inovasi yang berpusat pada manusia yang diambil dari perangkat desainer untuk mengintegrasikan kebutuhan orang, kemungkinan teknologi, dan persyaratan untuk kesuksesan. Dengan *Design Thinking*, untuk memecahkan masalah yang kompleks, dengan mempertimbangkan bahwa kompleksitasnya dapat sangat bervariasi dari satu perusahaan ke perusahaan lain dan dari satu teknologi ke teknologi lainnya [4].

2.1. Empathize

Pada tahap awal penelitian, penulis melakukan proses *Empathize*. Tahap *Empathize* ini mencakup kuesioner *online* dan *user interview* atau wawancara kepada calon pengguna untuk mendapatkan wawasan tentang penelitian mengenai perancangan *User Interface* dan *User Experience website* Spectrum Fitness [5]. Selanjutnya pada tahap *user interview* atau wawancara kepada calon pengguna untuk mendapatkan *User Persona* dan *Customer Journey Map* dilakukan dengan beberapa calon pengguna Spectrum Fitness.

2.2. Define

Proses *Define* dilakukan untuk memahami kebutuhan dan masalah yang didapatkan pengguna setelah melakukan proses *Empathy*. Pada tahap analisis penulis melakukan pembuatan *User Persona* dan *Customer Journey Map* untuk memahami alur pengguna saat menggunakan *website* Spectrum Fitness.

User Persona 1



Nama
Qonita Yunaida (Connie)

Umur
45 Tahun

Pekerjaan
ZIN (Zumba Instructor Network)

Bio
ZIN Connie merupakan anggota ZIN™ sejak Agustus 2018. Zin Connie sangat suka mengajar kelas Zumba. Alasannya karena Setiap kelas terasa seperti pesta. Saat ini Zin Connie berlisensi untuk mengajar Zumba.

Goals

- Menjadikan Zumba sebagai peluang karir yang berpotensi dan akan menjadi lebih dari sekedar pekerjaan.
- Bisa mengajar selain Zumba seperti Yoga, Dance Mix, dan AERO

Frustrations
Tidak mengetahui jika mendaftar Trainer atau member di Spectrum Fitness bisa dari rumah. Belum pernah ada di Purwakarta yang bisa daftar online. Saat ini hanya datang langsung ke tempat.

Tech Knowledge
Menggunakan Smartphone dan Laptop setiap hari untuk mencari informasi di internet.

GAMBAR 1. User Persona Qonita Yunaida

Customer Journey Map Qonita Yunaida

	Awareness	Consideration	Decision	Interest
STAGES	Ketika Mengajar Zumba	Mencari Informasi	Mencoba Platform	Menentukan Platform
USER ACTIONS	Ketika Connie sedang mengajar Zumba di Spectrum ahir-sekitar ini, Connie mengalami kesulitan dikarenakan member Zumba yang berkurang tidak semua basanya.	Connie mencoba mencari informasi dan promosi untuk melakukan Zumba. Connie bertanya kepada teman-temannya yang pernah ikut Zumba bareng.	Connie melakukan uji coba beberapa alternatif berdasarkan informasi dari temannya, yaitu website dan smartphone	Connie menyadari bahwa website buat nyari informasi merupakan platform yang cocok dibanding aplikasi, karena blum menggunakan aplikasi perlu melakukan download dan memakan memori smartphone.
USER GOALS	Saat PPKM, bisa memperpanjang member dari rumah. Jadi saat datang ke lokasi tinggal mengajar tidak perlu memperbarunya kembali.	Mendapatkan wawasan informasi.	Mendapatkan informasi platform yang cocok untuk dipakai pengaktifan member.	Menentukan platform yang sesuai dengan kebutuhan member lainnya.
CHANNELS	Internet	Teman Internet	Internet	Website Internet
PROBLEMS	Terkadang mengalami kesulitan ketika ingin mengajar namun belum mengaktifkan member.	Bingung menentukan platform yang cocok.	Belum menemukan platform untuk fitness maupun zumba.	Platform aplikasi tidak cocok untuk Spectrum Fitness.
IDEAS	Mencari sebuah platform untuk daftar member.	Memberikan platform dengan inovasi baru yang tepat.	Website sangat mudah dan ringan digunakan sehingga membantu untuk melakukan pendaftaran member juga.	Membuat website daftar member dan informasi lainnya perhal jadwal yang mudah di akses serta user friendly untuk orang dewasa umur 30 tahun keatas.

GAMBAR 2. Customer Journey Map Qonita Yunaida

1. User Persona

Data yang sudah dikumpulkan dari hasil wawancara dan kuesioner maka selanjutnya diolah menjadi *User Persona*. *User Persona* sangat bermanfaat pada memetakan permasalahan dan memudahkan penulis dalam menerjemahkan keinginan dari pengguna itu sendiri. Berikut salah satu *User Persona* dari calon pengguna

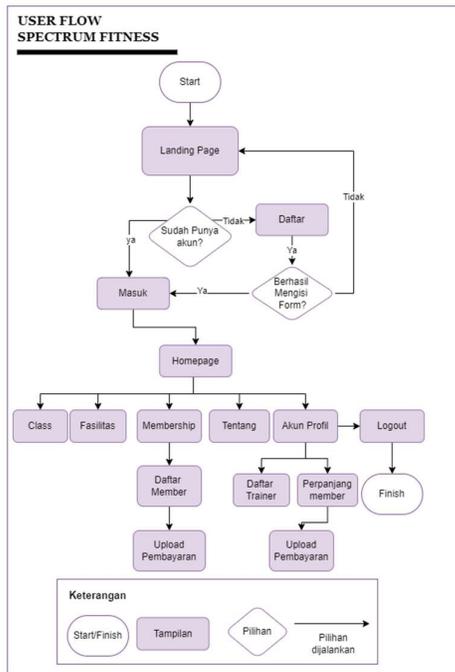
2. Customer Journey Map

Customer Journey Map menjelaskan mengenai bagian-bagian seperti stages, user actions, user goals, channels, problem dan ideas. Pada bagian stage menjelaskan tahapan-tahapan yang akan dilalui oleh pengguna yang terdiri dari aware (kepedulian user terhadap masalah), considerations (pertimbangan user terhadap solusi), decision (pengambilan keputusan terhadap solusi yang didapatkan) dan interest (ketertarikan akan solusi yang digunakan). Berikut merupakan salah satu Customer Journey Map dari calon pengguna

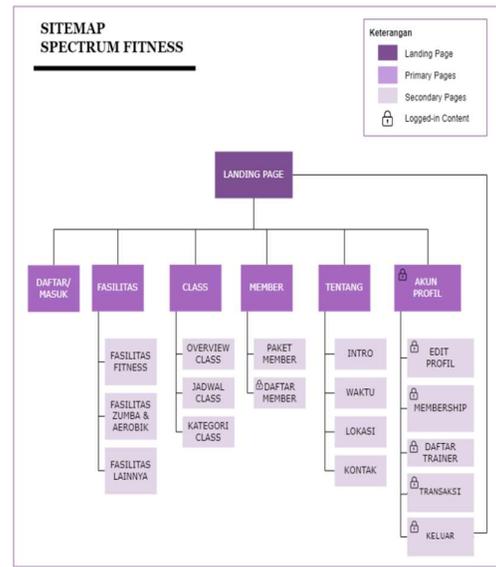
2.3. Define

Proses Ideate dilakukan untuk mencari ide solusi dari masalah yang ada. Pada tahap ini setelah melakukan analisis penulis melakukan tahap perancangan Website Spectrum Fitness di mana pada tahap perancangan penulis melakukan proses User Flow dan sitemap untuk menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan oleh pengguna.

1. User Flow
2. Sitemap



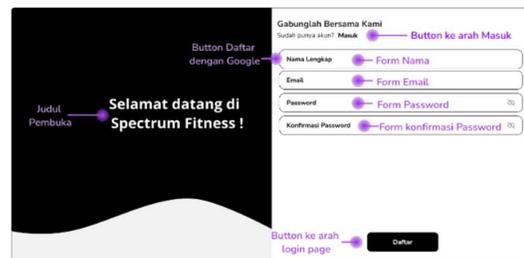
GAMBAR 3. User Flow



GAMBAR 4. Sitemap

2.4. Prototype

Pada tahapan *Prototype* ini yang merupakan fase pembuatan desain visual yang dapat dijadikan media komunikasi kepada pengguna ketika berinteraksi dengan sistem. Pembuatan desain *Prototype* dalam bentuk *Wireframe* untuk menghasilkan *High Fidelity Design* ini berlandaskan hasil dari validasi *User Flow* dan *Sitemap* yang dibuat. Berikut ini merupakan contoh *Wireframe* halaman *registrasi* dari Spectrum Fitness.



GAMBAR 5. Wireframe Register Page

2.5. Test

Tahapan *Test* dalam metode *Design Thinking* akan dilakukan uji coba *Prototype Website* Spectrum Fitness yang dihasilkan pada tahap sebelumnya. Proses pengujian aplikasi ini dengan *Usability Testing* yaitu metode *Cognitive Walkthrough* skenario dari setiap tujuan yang ingin dicapai oleh pengguna, serta *User Experience Questionnaire* untuk mengukur pengalaman pengguna dengan cepat yang bersifat kuantitatif.

1. *Cognitive Walkthrough*

Metode ini digunakan untuk melihat seberapa paham pengguna terhadap tugas yang diberikan dan bagaimana proses pengguna untuk mampu menyelesaikan tugas tersebut. Berikut ini merupakan Skenario Uji Usabilitas [6].

TABEL 1. Skenario Uji Usabilitas Pengguna Spectrum Fitness

Kode Testing	Fitur Uji	Skenario Tugas	Sub task	Hasil yang Diharapkan
U001	Register	Pengguna belum mempunyai akun dan ingin membuat akun di Website Spectrum Fitness	1. Pada halaman <i>Landing page</i> klik "Masuk" di pojok kanan atas 2. Klik "Daftar disini" 3. Masukkan Nama, <i>Email</i> , dan <i>Password</i> . 4. Klik "Daftar"	Pengguna berhasil membuat akun
U002	Login	Pengguna sudah mempunyai akun dan masuk ke Website Spectrum Fitness	1. Pengguna berada di halaman <i>login</i> 2. Masukkan <i>Email</i> dan <i>Password</i> 3. klik "Login"	Pengguna berhasil masuk ke <i>website Spectrum</i>
U003	Fasilitas	Pengguna ingin melihat fasilitas yang ditawarkan pada Spectrum Fitness	1. Pada halaman <i>Landing page</i> klik "Fasilitas" di bagian <i>navbar</i> 2. Pengguna melihat foto fasilitas 3. Pengguna melakukan <i>slide</i> pada <i>button</i> di fasilitas studio 4. Pengguna mengklik foto di bagian foto fasilitas lainnya	Pengguna berhasil melakukan eksplorasi di bagian halaman Fasilitas
U004	Class	Pengguna ingin melihat jadwal dan kapasitas <i>Class</i> yang tersedia di Spectrum Fitness	1. Pengguna klik " <i>Class</i> " di bagian <i>navbar</i> 2. Pengguna melihat kategori <i>class</i> 3. Pengguna melihat detail jadwal	Pengguna berhasil mengakses jadwal di bagian halaman <i>class</i>
U005	Member	Pengguna ingin mendaftarkan sebagai <i>member</i> di Spectrum Fitness	1. Pengguna klik " <i>Member</i> " di bagian <i>navbar</i> 2. Pengguna memasukkan <i>form</i> identitas diri 3. Pengguna memilih pilihan paket <i>Member</i> 4. Klik "Daftar"	Pengguna berhasil mendaftarkan sebagai <i>member</i>
U006	Tentang	Pengguna ingin melihat informasi seputar Spectrum Fitness	1. Pengguna klik "Tentang" di bagian <i>navbar</i> 2. Pengguna klik lokasi " <i>view larger map</i> " pada bagian lokasi 3. pengguna diarahkan ke <i>google maps</i>	Pengguna berhasil melihat informasi Spectrum Fitness
U007	Trainer	Pengguna ingin mendaftarkan sebagai <i>Trainer</i> di Spectrum Fitness	1. Apabila pengguna belum di halaman profil, Klik Profil pada <i>button</i> pojok kanan atas 2. Klik "Daftar <i>Trainer</i> " 3. Pilih sesi dan tanggal sesi	Profil Pengguna berhasil didaftarkan sebagai <i>Trainer</i>
U008	Ubah Password	Pengguna ingin mengubah <i>password</i> di Website Spectrum Fitness	1. Pada halaman profil pengguna mengklik "Ubah <i>Password</i> " di sebelah kanan 2. Pengguna mengubah <i>password</i> 3. pengguna tidak mengubah <i>email</i>	Profil Pengguna berhasil mengubah <i>Password</i>
U009	Fitur Pembayaran	Pengguna ingin melakukan pembayaran lewat <i>website</i> Spectrum Fitness	1. Pada halaman profil pengguna mengklik " <i>Upload</i> pembayaran" 2. pengguna klik " <i>choose file</i> " untuk memasukkan foto bukti bayar 3. Pengguna klik " <i>Upload</i> " 4. Setelah memasukkan foto bukti bayar, Klik " <i>History</i> Pembayaran" untuk mengecek foto yang dimasukkan tadi	Pengguna berhasil mengunggah bukti pembayaran <i>member</i>
U010	Logout	Pengguna selesai menggunakan <i>website</i> Spectrum Fitness dan ingin keluar dari <i>website</i> tersebut	1. pengguna klik profil di pojok kanan atas 2. klik " <i>Logout</i> "	Pengguna berhasil keluar dari <i>website</i> Spectrum Fitness

2. *User Experience Questionnaire* (UEQ)

User Experience Questionnaire (UEQ) menggunakan kuesioner untuk mengumpulkan *feedback* atau umpan balik dari pengguna ketika menggunakan sebuah produk. Kuesioner ini menyajikan 26 butir pertanyaan yang dengan skala 7 (1 sampai 7) dengan pertanyaan dan pernyataan yang tidak selalu angka 1 mewakili pertanyaan positif atau pernyataan negatif dan juga angka 7 mewakili pertanyaan positif / pernyataan bermakna positif [7].

TABEL 2. Pertanyaan *User Experience Questionnaire*

No	Item	Skala							Item
		1	2	3	4	5	6	7	
1	Menyusahkan (<i>Annoying</i>)								Menyenangkan (<i>Enjoyable</i>)
2	Tidak Dapat Dipahami (<i>not understandable</i>)								Dapat Dipahami (<i>Understandable</i>)
3	Kreatif (<i>Creative</i>)								Monoton (<i>Dull</i>)
4	Mudah dipelajari (<i>Easy to learn</i>)								Sulit dipelajari (<i>Difficult to learn</i>)
5	Bermanfaat (<i>Valuable</i>)								Kurang bermanfaat (<i>inferior</i>)
6	Membosankan (<i>boring</i>)								Mengasyikkan (<i>Exciting</i>)
7	Tidak Menarik (<i>Not Interesting</i>)								Menarik (<i>Interesting</i>)
8	Tidak dapat diprediksi (<i>Unpredictable</i>)								Dapat diprediksi (<i>Predictable</i>)
9	Cepat (<i>fast</i>)								Lambat (<i>Slow</i>)
10	Berdaya cipta (<i>inventive</i>), Spectrum Fitness merupakan <i>Web fitness</i> pertama yang baru pernah Anda temui								Konvensional (<i>Conventional</i>), Spectrum Fitness merupakan <i>Web Fitness</i> yang sudah biasa/sering Anda temui
11	Menghalangi (<i>Obstructive</i>)								Mendukung (<i>Supportive</i>)
12	Baik (<i>Good</i>)								Buruk (<i>Bad</i>)
13	Rumit (<i>Complicated</i>)								Sederhana (<i>Easy</i>)
14	Tidak disukai (<i>Unlikeable</i>)								Menggembirakan (<i>Pleasing</i>)
15	Lazim (<i>Usual</i>), <i>Web Spectrum</i> merupakan produk <i>software</i> yang biasa sudah <i>mainstream</i>								Terdepan (<i>Leading Edge</i>), <i>Web Spectrum</i> merupakan produk <i>software</i> yang terdepan dibanding produk lainnya
16	Tidak nyaman (<i>Unpleasant</i>)								Nyaman (<i>Pleasant</i>)
17	Aman (<i>Secure</i>)								Tidak Aman (<i>Not Secure</i>)
18	Memotivasi (<i>Motivating</i>)								Tidak memotivasi (<i>demotivating</i>)
19	Memenuhi Ekspektasi (<i>Meets Expectations</i>)								Tidak memenuhi Ekspektasi (<i>Doesn't meet expectations</i>)
20	Tidak efisien (<i>Inefficient</i>)								Efisien (<i>Efficient</i>)
21	Jelas (<i>clear</i>)								Membingungkan (<i>Confusing</i>)
22	Tidak praktis (<i>Impractical</i>)								Praktis (<i>Practical</i>)
23	Terorganisasi (<i>Organized</i>)								Berantakan (<i>Cluttered</i>)
24	Atraktif (<i>Attractive</i>)								Tidak Atraktif (<i>Unattractive</i>)
25	Ramah Pengguna (<i>Friendly</i>)								Tidak ramah pengguna (<i>Unfriendly</i>)
26	Konservatif (<i>Conservative</i>)								Inovatif (<i>Innovative</i>)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dari tahapan penelitian yang dilakukan, riset pengguna, implementasi *User Interface Website Spectrum Fitness*, serta pengujian *UI/UX Website Spectrum Fitness* terhadap responden.

3.1. Hasil Kuesioner

Pada penelitian perancangan *User Interface* dan *User Experience Web Spectrum Fitness* di Purwakarta, yang menjadi objek penelitiannya adalah warga Purwakarta yang berjumlah 60 orang. Kuesioner disebar menggunakan *Google Form* ke berbagai media sosial. Berdasarkan Tabel 3, dapat diketahui bahwa dari 17 karakteristik tersebut, hanya ada 6 wilayah kecamatan Purwakarta yang diisi oleh responden. Penulis juga menanyakan beberapa pertanyaan yang tujuannya untuk mengetahui informasi, pengalaman, pengetahuan responden seputar *Spectrum Fitness*.

TABEL 3. Responden Berdasarkan Asal Daerah Kecamatan Purwakarta

Keterangan	Frekuensi (orang)	Persentase (%)
Purwakarta	29	48,30
Pasawahan	11	18,30
Campaka	9	15,00
Babakan Cikao	6	10,00
Bungursari	4	4,00
Jatiluhur	1	1,70

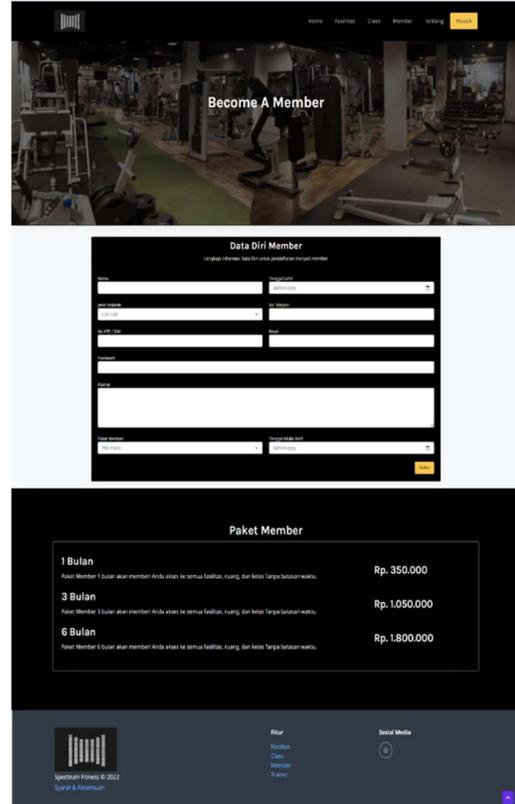
3.2. Implementasi Program

Pada bagian ini merupakan hasil implementasi program dari perancangan *User Interface* Spectrum Fitness Berbasis *Web*. Bahasa pemrograman yang digunakan pada aplikasi ini yaitu *HTML* dan *CSS*. Berikut adalah contoh dari hasil implementasi berdasarkan *user flow* dan *wireframe* yang telah dibuat.

Dapat dilihat Gambar 6, Merupakan hasil implementasi sistem yang sesuai dengan *wireframe* yang telah dibuat pada tahapan *prototype* di Bab III. Selain halaman *Landing Page* terdapat 11 halaman yang dibuat menjadi sebuah *prototype* dan 5 halaman *dashboard* admin.

3.3. Hasil Evaluasi Cognitive Walkthrough

Cognitive Walkthrough dilakukan dengan dengan menguji 10 skenario tugas kepada 30 orang pengguna. Pengguna yang mengerjakan skenario tugas mencapai tingkat keberhasilan penyelesaian skenario tugas 100%. Berdasarkan persentase tingkat keberhasilan penyelesaian skenario tugas yang telah dipaparkan, menunjukkan bahwa pada *Website* Spectrum Fitness membuat pengguna mudah memahaminya. Ada beberapa tanggapan untuk perbaikan dan rekomendasi dari pengguna. Berikut ini merupakan rekapitulasi waktu yang digunakan oleh responden untuk menyelesaikan seluruh skenario tugas dapat dilihat pada Tabel 4. Desain *User Interface Website* Spectrum Fitness sudah diperbaiki berdasarkan tanggapan dari pengguna



GAMBAR 6. High Fidelity Member Spectrum Fitness

TABEL 4. Rekapitulasi Waktu Penyelesaian Skenario Tugas

Pengguna	Waktu Penyelesaian (Detik)										Jumlah	Rata-Rata
	ST 1	ST 2	ST 3	ST 4	ST 5	ST 6	ST 7	ST 8	ST 9	ST 10		
Pengguna 1	25	10	20	12	60	8	15	20	13	3	186	18,60
Pengguna 2	23	10	19	13	66	9	15	22	12	4	193	19,30
Pengguna 3	23	9	19	12	61	8	14	21	12	3	182	18,20
Pengguna 4	25	11	20	14	63	9	16	22	13	3	196	19,60
Pengguna 5	23	9	19	12	60	8	15	20	12	3	181	18,10
Pengguna 6	22	10	21	14	61	8	14	20	14	4	188	18,80
Pengguna
Pengguna 25	26	11	20	14	60	9	14	22	14	3	193	19,30
Pengguna 26	26	12	21	14	62	9	16	23	14	2	199	19,90
Pengguna 27	24	12	21	15	59	7	15	23	12	2	190	19,00
Pengguna 28	23	9	18	12	65	10	16	20	15	4	192	19,20
Pengguna 29	25	10	19	11	63	10	17	22	13	5	195	19,50
Pengguna 30	24	10	19	13	63	9	17	20	12	3	190	19,00
Jumlah	721	316	600	390	1868	259	456	636	398	94		
Rata-Rata	24,03	10,53	20,00	13,00	62,27	8,63	15,20	21,20	13,27	3,13		
MIN	22	9	18	10	59	6	14	20	12	2		
MAX	26	13	22	15	66	10	17	23	15	5		

Hasil perhitungan berdasarkan waktu penyelesaian skenario tugas menunjukkan bahwa catatan waktu terpanjang dari keseluruhan skenario tugas terdapat pada skenario member (ST 5) yaitu selama 1868 detik. Skenario member (ST 5) dapat dikatakan cukup sesuai jika dilihat dari tingkat kesulitan dan banyaknya langkah yang terdapat pada masing-masing skenario yang diberikan kepada responden. Sedangkan catatan waktu tercepat dari keseluruhan skenario tugas terdapat pada skenario logout (ST 10) selama 94 detik dan skenario tentang (ST 6) selama 259 detik.

3.4 Hasil User Experience Questionnaire

Hasil penyebaran kuesioner UEQ kepada 30 orang pengguna diolah menggunakan tool khusus yang didapatkan dengan cara mengunduh dari website resmi UEQ. Hasil skala UEQ dapat dikelompokkan menjadi Kualitas Pragmatic (Kejelasan, Efisiensi, dan Ketepatan), Kualitas Hedonic (Stimulasi dan Kebaruan) dan Daya Tarik. Kualitas pragmatis menggambarkan aspek kualitas yang terkait dengan tugas, sedangkan kualitas hedonis merupakan aspek kualitas yang tidak terkait dengan tugas. Tabel 5 merupakan hasil perhitungan Kualitas Pragmatic dan Kualitas Hedonic Website Spectrum Fitness

TABEL 5. Hasil Kualitas Pragmatic dan Kualitas Hedonic UEQ

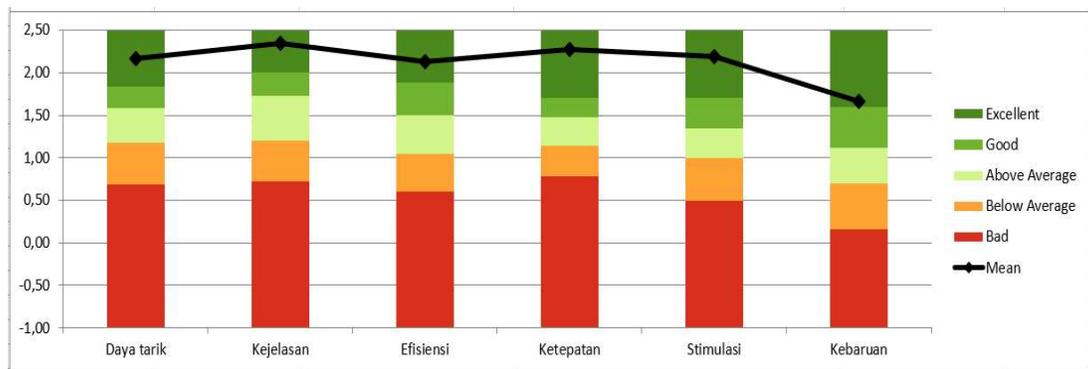
Pragmatic and Hedonic Quality	
Daya tarik	2,17
Kualitas Pragmatis	2,25
Kualitas Hedonis	1,93

Berdasarkan hasil perhitungan Benchmark menunjukkan bahwa Daya Tarik (mean 2,17), Kejelasan (mean 2,35), Efisiensi (mean 2,13), Ketepatan (mean 2,28), Stimulasi (mean 2,19), dan Kebaruan (mean 1,66). Semua skala dalam perhitungan Benchmark Website Spectrum Fitness dikatakan excellent. Perhitungan benchmark tersebut dibuatkan diagram untuk mempermudah pengamatan penilaian masing-masing skala. Hasil perhitungan benchmark dalam bentuk grafik ditunjukkan pada Gambar 7

TABEL 6. Hasil Perhitungan Benchmark

Scale	Mean	Comparison to benchmark	Interpretation
Daya tarik	2,17	Excellent	In the range of the 10% best results
Kejelasan	2,35	Excellent	In the range of the 10% best results
Efisiensi	2,13	Excellent	In the range of the 10% best results
Ketepatan	2,28	Excellent	In the range of the 10% best results
Stimulasi	2,19	Excellent	In the range of the 10% best results
Kebaruan	1,66	Excellent	In the range of the 10% best results

Berdasarkan hasil perhitungan Benchmark menunjukkan bahwa Daya Tarik (mean 2,17), Kejelasan (mean 2,35), Efisiensi (mean 2,13), Ketepatan (mean 2,28), Stimulasi (mean 2,19), dan Kebaruan (mean 1,66). Semua skala dalam perhitungan Benchmark Website Spectrum Fitness dikatakan excellent. Perhitungan benchmark tersebut dibuatkan diagram untuk mempermudah pengamatan penilaian masing-masing skala. Hasil perhitungan benchmark dalam bentuk grafik ditunjukkan pada Gambar 7.



GAMBAR 7. Hasil Perhitungan Benchmark Dalam Bentuk Grafik

4. KESIMPULAN

Berdasarkan berbagai hal yang telah disampaikan pada bab sebelumnya serta perancangan dan implementasi *User Interface* dan *User Experience* pada *Website Spectrum Fitness* yang sudah dilakukan penulis, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan desain *User Interface* dan pengalaman pengguna dari *Website Spectrum Fitness* dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* menggunakan lima tahapan, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideation*, *Prototype*, dan *Test*.
2. Berdasarkan hasil pengolahan 30 responden dari pengujian *usability* dengan menggunakan metode *Cognitive Walkthrough* dan *User Experience Questionnaire* untuk memperoleh nilai evaluasi positif pada aspek Daya Tarik (*mean* 2,17), Kejelasan (*mean* 2,35), Efisiensi (*mean* 2,13), Ketepatan (*mean* 2,28), Stimulasi (*mean* 2,19), dan Kebaruan (*mean* 1,66).
3. Penelitian ini berhasil memberikan rekomendasi perbaikan desain *user interface Website Spectrum Fitness* berdasarkan hasil evaluasi tanggapan dari pengguna melalui metode *Cognitive Walkthrough*.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih saya ucapkan untuk rekan-rekan saya yang terlibat terutama untuk pihak *Spectrum Fitness* dan Bapak Arief Wijaya Setiawan selaku pemilik *Spectrum Fitness*.

REFERENSI

- [1] B. Ertanto, "Spectrum Purwakarta," *GYMFITNESSINDO*, 2021. <https://gymfitnessindo.com/spectrum-purwakarta> (accessed Jan. 20, 2022).
- [2] A. A. Delextrat, S. Warner, S. Graham, and E. Neupert, "An 8-week exercise intervention based on Zumba improves aerobic fitness and psychological well-being in healthy women," *J. Phys. Act. Heal.*, vol. 13, no. 2, pp. 131–139, 2016, doi: 10.1123/jpah.2014-0535.
- [3] P. Deacon, *UX and UI Strategy: A step by step Guide on UX and UI design*, Kindle Edi. 2020.
- [4] L. Michael, L. Patrick, and L. Larry, *The Design Thinking Toolbox*. Canada: John Wiley & Sons, Inc, 2020.
- [5] J. Rubin and D. Chisnell, "Handbook of usability testing: how to plan, design, and conduct effective tests." Wiley Publishing, Inc., 2008.
- [6] L. O. Bligård and A. L. Osvalder, "Enhanced cognitive walkthrough: Development of the cognitive walkthrough method to better predict, identify, and present usability problems," *Adv. Human-Computer Interact.*, vol. 2013, 2013, doi: 10.1155/2013/931698.
- [7] M. Schrepp, *User Experience Questionnaire Handbook Version 8*, no. September 2015. 2019.
- [8] J. Preece, Y. Rogers, and H. Sharp, *Interaction Design: beyond human-computer interaction*, 5th ed. John Wiley & Sons, Inc, 2019.
- [9] E. Geisen and J. Bergstrom, *Usability Testing-Survey Research*. Cambridge, United States: Morgan Kaufmann Publishers, 2017.
- [10] Satzinger, Jackson, and Burd, *System Analysis and Design in A Changing World*, 6th ed. Boston, USA: Joe Sabatino, 2012.
- [11] U. Sekaran and R. Bougie, *Research Methods for Business*, 7th ed. Chichester, United Kingdom: Wiley Publishing, Inc., 2016.
- [12] B. Shneiderman, C. Plaisant, M. Cohen, and S. Jacobs, *Designing the User Interface*, Sixth. Pearson Education Limited, 2016.