

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Nibras One Gym merupakan salah satu tempat olahraga atau kebugaran berlokasi di Jl. Ahmad Yani, Kutorejo, Sragen Tengah, Kec Sragen, Kabupaten Sragen. yang menyediakan Fasilitas terlengkap dan modern seperti Fitness, Yoga, Muay Thai, Dan lainnya. bisnisnya untuk memastikan pertumbuhan yang berkelanjutan di masyarakat. Proses bisnis yang berjalan pengelola memberikan informasi terkait alat, paket personal trainer dan member melalui Instagram dan mulut ke mulut. Untuk pelanggan datang ke Nibras untuk mendapatkan informasi harga paket dan cara penggunaan alat melalui personal trainer.

Namun Nibras One Gym menghadapi kendala dalam menginformasikan ketersediaan paket personal trainer dan harga member serta informasi kelas dan jadwal kelas yang berada di Nibras One Gym kepada pengunjung, sementara pengunjung juga kesulitan memahami penggunaan peralatan Gym sesuai fungsinya. Hal ini mengakibatkan pelayanan yang kurang optimal karena keterbatasan respons dari pemilik atau pengelola, yang dapat berpotensi membuat pelanggan mencari alternatif di tempat kebugaran lain. Dengan demikian, kualitas pelayanan terhadap pelanggan atau anggota akan berdampak pada kinerja Perusahaan[1].

Untuk mengatasi masalah tersebut, solusi yang dapat diimplementasikan adalah membangun sebuah platform sistem informasi berbasis *website* yang menarik dan mudah dipahami dalam penggunaannya, yang dapat diakses melalui internet. Dalam merancang *website* ini, peneliti mengadopsi metode Design Thinking karena metode ini mampu mengatasi masalah pengunjung juga kesulitan memahami penggunaan peralatan Gym dan pelayanan yang kurang optimal karena keterbatasan respons dari pemilik atau pengelola dan merancang solusi yang inovatif seperti pembuatan *website* yang *user friendly*, sehingga sesuai dengan kebutuhan Website Nibras One Gym. Tujuan dari penelitian ini adalah

Memudahkan pelanggan atau member untuk menggunakan alat gym dengan benar dan mengetahui fungsinya, member ataupun pelanggan dapat mengakses informasi paket harga trainer dan member melalui *website*. Pengujian *System Usability Scale* digunakan untuk mengevaluasi kenyamanan dan informatif penggunaan suatu *user interface* sebelum design *front-end* telah dibangun.

Dalam merancang atau meningkatkan fasilitas gym, memasukkan prinsip UI/UX dalam penelitian *design thinking* sangat penting untuk menciptakan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna, meningkatkan keberhasilan bisnis, dan menghadirkan nilai tambah yang signifikan. Ketika pengguna merasakan sebuah persaan atau pengalaman setelah menggunakan produk disebut *User Experience*. *User Experience* pada penelitian ini berfokus pada proses memenuhi kebutuhan pengguna berdasarkan pengalaman pengguna dan pengalaman pengguna difokuskan melalui kemudahan interaksi pada perangkat lunak.

Dari uraian diatas menjadi alasan peneliti untuk memilih Nibras One Gym sebagai objek penelitian dengan judul "Perancangan *UI/UX* dan *Front-End* pada Nibras One Gym Menggunakan Metode *Design Thinking* Dan *System Usability Scale*". Diharapkan dengan sistem ini dapat membantu Nibras One Gym dalam menyampaikan informasi kepada pelanggan tentang ketersediaan paket personal trainer, harga paket member, dan cara menggunakan alat Gym dan fungsinya, serta memberikan informasi yang lebih mudah diakses oleh pengguna, sehingga dapat meningkatkan kinerja Nibras One Gym. Perancangan *UI/UX* menggunakan metode *Design Thinking* untuk menyelesaikan masalah masalah kompleks dan merancang solusi yang inovatif dengan berfokus pada pengguna atau user[2]. Serta *System Usability Scale* untuk mengevaluasi tingkat kegunaan (*usability*) dan kemudahan penggunaan (*user-friendliness*) dari sebuah *website*. Skor *SUS* digunakan untuk menilai seberapa mudah *website* tersebut digunakan oleh pengguna/user[3].

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah yang telah disampaikan, maka didapatkan rumusan masalah pada penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang UI/UX dan front-end website Nibras One Gym menggunakan metode *Design Thinking*?
2. Bagaimana hasil evaluasi dan validasi dari rancangan UI/UX dan front end menggunakan metode pengujian *System Usability Scale*?

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasar rumusan masalah diatas, penulis menetapkan Batasan-batasan pada ruang lingkup penelitian agar permasalahan yang ada tetap berfokus pada tujuan awal sebagai berikut:

1. Objek penelitian dilakukan pada Nibras One Gym
2. Perancangan UI/UX dan Front-end menggunakan metode Design Thinking
3. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Javascript, CSS, dan HTML
4. Pengujian perancangan UI/UX dan Front-end menggunakan System Usability Scale (SUS)
5. Hasil akhir dari penelitian adalah sebuah aplikasi Front-end berbasis website

### 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Meningkatkan efisiensi layanan serta memberikan informasi yang lebih baik kepada pengunjung.
2. Memudahkan pengunjung atau member untuk menggunakan alat gym dengan benar dan mengetahui fungsinya.
3. Mempermudah member ataupun pengunjung dalam mengakses informasi paket harga trainer dan member serta informasi tentang kelas yang berada di Nibras One Gym.
4. Menguji Perancangan UI/UX yang akan diimplementasikan nanti menggunakan metode SUS sesuai dengan kebutuhan pengguna .

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu menghasilkan aplikasi perancangan UI/UX dan Front-end berbasis website dengan menggunakan metode Design Thinking dan System Usability Scale. Hasil ini dapat menjadi acuan maupun referensi bagi pihak

yang ingin melakukan penelitian rancangan user interface (UI). Selain itu dapat digunakan Nibras One Gym untuk Tim developer, dan dapat meningkatkan meningkatkan efisiensi layanan serta memberikan informasi yang lebih baik kepada pelanggan serta meningkatkan kinerja Nibras One Gym.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

BAB I PENDAHULUAN, bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan untuk memudahkan pembaca memahami laporan skripsi ini

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, bab ini terdiri dari studi literatur dan landasan teori. Tinjauan Pustaka diperoleh dari jurnal-jurnal nasional, internasional, buku dan internet untuk memperkuat dasar-dasar teori

BAB III METODE PENELITIAN, bab ini berisi objek, alur penelitian serta alat dan bahan yang untuk mengarahkan menjalankan penelitian

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini berisi hasil dari tahapan yang telah dilakukan secara menyeluruh termasuk implementasi sistem informasi

BAB V PENUTUP, berisi mengenai kesimpulan yang berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dan memberikan saran-saran untuk perbaikan dan pengembangan yang lebih lanjut agar dapat tercapai hasil yang lebih baik.