

**ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN *USER INTERFACE*  
PADA *WEBSITE* GYM SAM FITNESS MENGGUNAKAN  
METODE *DESIGN SPRINT***

**Tugas Akhir**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Sarjana Sistem Informasi



**Made Bagus Kresna Digjaya**

**NPM: 181709592**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

**2022**

# HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN USER INTERFACE PADA WEBSITE GYM SAM FITNESS  
MENGUNAKAN METODE DESIGN SPRINT

yang disusun oleh

Made Bagus Kresna Digjaya

181709592

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 02 Desember 2022

Dosen Pembimbing 1 : Yohanes Priadi Wibisono, S.T., M.M.  
Dosen Pembimbing 2 : Clara Hetty Primasari, S.T., M.Cs.

Tim Penguji  
Penguji 1 : Yohanes Priadi Wibisono, S.T., M.M.  
Penguji 2 : Putri Nastiti, S.Kom., M.Eng.  
Penguji 3 : Julius Galih Prima Negara, S.Kom, M.T.I

Keterangan  
Telah Menyetujui  
Telah Menyetujui

Telah Menyetujui  
Telah Menyetujui  
Telah Menyetujui

Yogyakarta, 02 Desember 2022

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Teknologi Industri

Dekan

ttd.

Dr. A. Teguh Siswantoro, M.Sc.

Dokumen ini merupakan dokumen resmi UAJY yang tidak memerlukan tanda tangan karena dihasilkan secara elektronik oleh Sistem Bimbingan UAJY. UAJY bertanggung jawab penuh atas informasi yang tertera di dalam dokumen ini

## LEMBAR PENYATAAN

### Orisinalitas & Publikasi Ilmiah

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Made Bagus Kresna Digjaya  
NPM : 181709592  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Teknologi Industri  
Judul Penelitian : ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN *USER INTERFACE* PADA *WEBSITE* GYM SAM FITNESS MENGGUNAKAN METODE *DESIGN SPRINT*

Menyatakan dengan ini:

1. Skripsi ini adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan tidak merupakan salinan sebagian atau keseluruhan dari karya orang lain.
2. Memberikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta, berupa Hak Bebas Royalti non eksklusif (*Non-Exclusive-Royalty-Free Right*) atas Penelitian ini, dan berhak menyimpan, mengelola dalam pangkalan data, mendistribusikan, serta menampilkan untuk kepentingan akademis, tanpa perlu meminta izin selama tetap mencantumkan nama penulis.
3. Bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum yang mengikuti atas pelanggaran Hak Cipta dalam pembuatan Skripsi ini.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 05 Desember 2022  
Yang menyatakan,



Made Bagus Kresna Digjaya  
181709592

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Ida Sang Hyang Widhi Wasa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan penelitian Skripsi atau Tugas Akhir. Tugas Akhir yang peneliti kerjakan dengan judul “Analisis Kebutuhan dan Perancangan *User Interface* pada *Website* Gym Sam Fitness Menggunakan Metode Design Sprint”. Tugas Akhir yang peneliti kerjakan ini untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar Sarjana Sistem Informasi pada Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Pengerjaan penelitian ini penulis lakukan dengan sebaik-baiknya namun, tidak luput dari keterbatasan penulis sehingga masih jauh dari kata sempurna. Sehingga penulis sangat terbuka dengan segala saran dan kritik dari para pembaca.

Selesainya penyusunan Tugas Akhir ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada semua pihak yang terlibat dalam membantu, mendukung, dan berkontribusi sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Peneliti ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Ida Sang Hyang Widhi Wasa atau Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat-Nya sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir.
2. Kedua orang tua Nyoman Asteya dan Dewa Ayu Padma Dewi yang selalu memberi doa, semangat, dan biaya. Kakak penulis I Gede Agus Eka Putra dan peliharaan Ciki yang selalu menghibur.
3. Bapak Yohanes Priadi Wibisono, S.T.,M.M. Selaku Kaprodi Sistem Informasi dari Universitas Atma Jaya Yogyakarta serta menjadi dosen pembimbing I yang telah memberi masukan dan ilmu-ilmu baru dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
4. Ibu Clara Hetty Primasari, S.T.,M.Cs. Selaku Wakil Kaprodi Sistem Informasi dari Universitas Atma Jaya Yogyakarta serta menjadi Dosen Pembimbing II yang telah menyemangati dan membantu sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik.
5. Pihak dari Sam Fitness Ibu Kartika dan seluruh pegawainya dalam membantu memberikan izin dan informasi yang penulis butuhkan dalam pengerjaan penelitian Tugas Akhir.
6. Teman-teman The Wild One penulis Suryajaya, Deva, Made, Raga, Adnan, Wibi, Kolombus, dan Jimbo yang selalu memberikan dukungan.

7. Teman-teman Kecak Kecuk penulis Ena Vrj, Gung Maha, dan Aldy yang mengajak mengerjakan skripsi bareng-bareng.
8. Teman-teman Por Tub Gung Adi, Ngurah, dan Agus P yang memberikan hiburan kepada penulis.
9. Saudara di Jogja KonkerxKoncer Man Angga, Komeng, Harliv, Topan, Nanda, Arjun, Satria, Rastra, dan Grow yang selalu bersama menjalani perkuliahan di perantauan.
10. Teman-teman perkumpulan Di jogja Yunda, Dian, Srik, Didi, Mecin, Bram, Arta, Chavien, Ajus, Dhani, Yogi SB, Ista, Komang, dan Lahiri yang selalu mengajak jalan-jalan.
11. Teman-teman Galer Arnoud, Jalu, Deky, Billy, Jody, Yoga, Rein, Johan, Septian, Ahong, Richi, Ben-Ben, Hans, dan Axl yang selalu memberi *vibes* yang positif.
12. Teman-Teman Chigu Risma, Ruth, Fhresa, Dea, Elvira, Nana, Tia, Aretha, dan Sharleen yang selalu memberikan doa.
13. Seluruh responden yang mengikuti tahapan testing.
14. Seluruh pihak yang terlibat dan tidak dapat disebutkan satu-satu yang membantu dalam mengerjakan Tugas Akhir.

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kebutuhan *user interface* (UI) untuk proses pembuatan *website* Sam Fitness. Sam Fitness merupakan salah satu tempat pusat kebugaran yang berada di daerah Denpasar Barat. Pembuatan *website* dilakukan guna mendukung kemudahan dalam proses bisnisnya mulai dari mengakses informasi hingga melakukan pemesanan. Dalam pembuatan *website* terdapat 6 tahapan dan penelitian ini berfokus pada tahapan kedua yaitu desain. Salah satu tahapan yang ada di dalam desain *website* adalah pembuatan *user interface*, tujuan dari adanya pembuatan atau rancangan UI untuk membantu memberikan kenyamanan saat menggunakan komponen navigasi, interaksi, dan penampilan. Selain itu, pembuatan *user interface* bisa membantu mempermudah dan memvisualisasi proses *developing*. Penelitian ini menggunakan metode *design sprint* yang terdiri dari 5 tahapan yaitu, *understand* melakukan wawancara agar sesuai dengan kebutuhan dari Sam Fitness, *sketch* melakukan pembuatan *low-fidelity design* atau *wireframe*, *decide* pembuatan *storyboard*, *prototype* membuat *high-fidelity design* atau *user interface*, dan terakhir *validate* melakukan *testing* menggunakan *usability testing single ease question*. Terdapat 6 *task* yang harus dikerjakan oleh responden. Setelah dilakukan pengujian, *task* pertama mendapatkan hasil rata-rata skor 6,6, *task* kedua mendapatkan skor 6,1, *task* ketiga mendapatkan skor 5,9, *task* keempat mendapatkan skor 6,0, *task* kelima mendapatkan skor 6,8, dan *task* keenam mendapatkan skor 6,8. Skor yang didapatkan berarti hasil *user interface* memiliki tingkat kemudahan yang baik dan sesuai kebutuhan Sam Fitness.

Kata kunci: *User Interface, Design Sprint, Single Ease Question, Website, Sam Fitness.*

## **ABSTRACT**

*This research is prompted by the need for a User Interface (UI) for the process of developing Sam Fitness website. Sam Fitness is a gym in Bali's West Denpasar district. The website was created to help with business processes like information access and reservation. There are six stages to website development and this study will concentrate on the second stage which is design. The creation of User Interface is one of the stages in website design, the goal of creating or designing user interface is to aid in providing comfort when using navigation, interaction, and appearance. In addition, creating a user interface can help to simplify and visualize the development process. This study employs the design sprint method which consists of five stages: understanding conducting interviews adapting to the needs of Sam Fitness, sketching creating low-fidelity designs or wireframes, deciding creating storyboards, prototyping making high-fidelity designs or user interfaces, and finally validating testing using usability testing single ease question. Respondents are required to complete six tasks. As the result, the first task received an average score of 6.6, the second task received a score of 6.1, the third task received a score of 5.9, the fourth task received a score of 6.0, the fifth task received a score of 6.8, and the sixth task received a score of 6.8. The obtained score indicates that the User Interface (UI) is user-friendly and meets Sam Fitness's requirements.*

*Key word: User Interface, Design Sprint, Single Ease Question, Website, Sam Fitness.*

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN .....	i
LEMBAR PERNYATAAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i> .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Pertanyaan Penelitian .....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Batasan Masalah .....	4
1.6 Manfaat Penelitian .....	4
1.7 Bagan Keterkaitan .....	5
BAB II.....	6
TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Studi Sebelumnya.....	6
2.2 Dasar Teori .....	11
2.2.1 <i>User Experience</i> .....	11
2.2.2 <i>User Interface</i> .....	11
2.2.3 <i>Website</i> .....	12
2.2.4 Sam Fitness .....	12
2.2.5 <i>Material Design</i> .....	13
2.2.6 <i>How might we</i> .....	13
2.2.7 <i>Crazy'8s</i> .....	14
2.2.8 <i>Wireframe</i> .....	14
2.2.9 <i>Usability Testing</i> .....	14
2.2.10 <i>Single Ease Question (SEQ)</i> .....	15
2.2.11 <i>Design Sprint</i> .....	15



BAB III.....	18
METODOLOGI PENELITIAN.....	18
3.1 Waktu Penelitian.....	18
3.2 Tahapan Penelitian.....	18
3.2.1 <i>Understand</i> .....	19
3.2.1.1 Wawancara.....	19
3.2.1.2 <i>How might we</i> .....	19
3.2.2 <i>Sketch</i> .....	20
3.2.2.1 <i>Crazy8's</i> .....	20
3.2.2.2 <i>Wireframe</i> .....	20
3.2.3 <i>Decide</i> .....	21
3.2.4 <i>Prototype</i> .....	22
3.2.4 <i>Validate</i> .....	22
BAB IV.....	24
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	24
4.1. <i>Understand</i> .....	24
4.1.1 Hasil Diskusi dan Wawancara.....	24
4.1.2 <i>How might we</i> .....	32
4.2 <i>Sketch</i> .....	33
4.1.2 <i>Crazy8's</i> .....	35
4.1.3 <i>Wireframe</i> .....	37
4.3 <i>Decide</i> .....	44
4.4 <i>Prototype</i> .....	48
4.5 <i>Validate</i> .....	68
BAB V.....	72
KESIMPULAN DAN SARAN.....	72
5.1 Kesimpulan.....	72
5.2 Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....	74
Lampiran.....	77

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Keterkaitan .....	5
Gambar 2.1 5 Fase Pada <i>Design Sprint</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian .....	18
Gambar 4.1 <i>How Might We</i> .....	33
Gambar 4.2 <i>SiteMap Website</i> Sam Fitness .....	34
Gambar 4.3 <i>Crazy8's</i> .....	35
Gambar 4.4 <i>Wireframe Home</i> .....	37
Gambar 4.5 <i>Wireframe</i> Pengisian Data Diri.....	38
Gambar 4.6 <i>Wireframe</i> Tentang Kami .....	39
Gambar 4.7 <i>Wireframe</i> Paket Tersedia .....	40
Gambar 4.8 <i>Wireframe</i> Login.....	41
Gambar 4.9 <i>Wireframe</i> Fasilitas .....	42
Gambar 4.10 <i>Wireframe</i> kontak .....	43
Gambar 4.11 <i>Wireframe</i> Register .....	44
Gambar 4.12 <i>Storyboard</i> Masuk.....	45
Gambar 4.13 <i>Storyboard</i> Daftar.....	45
Gambar 4.14 <i>Storyboard</i> Pemesanan Paket <i>Regular</i> .....	46
Gambar 4.15 <i>Storyboard</i> pemesanan lanjutan Paket <i>regular</i> .....	46
Gambar 4.16 <i>Storyboard</i> Pemesanan Paket <i>Promo</i> .....	47
Gambar 4.17 <i>Storyboard</i> Pemesanan Lanjutan Paket <i>Promo</i> .....	47
Gambar 4.18 <i>Storyboard</i> Penyewaan Kelas.....	48
Gambar 4.19 <i>Storyboard</i> Lanjutan Penyewaan kelas .....	48
Gambar 4.20 <i>Text Style</i> .....	49
Gambar 4.21 <i>Color Style</i> .....	50
Gambar 4.22 <i>Button Style</i> .....	51
Gambar 4.23 <i>User Interface</i> Menu Beranda .....	52
Gambar 4.24 <i>User Interface</i> Menu Paket .....	54
Gambar 4.25 <i>User Interface</i> Menu Tentang Kami .....	56
Gambar 4.26 <i>User Interface</i> Menu Kontak .....	57
Gambar 4.27 <i>User Interface</i> Menu <i>Login</i> .....	58
Gambar 4.28 <i>User Interface</i> Menu <i>Login</i> ke <i>Register</i> .....	59
Gambar 4.29 <i>User Interface</i> Pemesanan Paket <i>Regular</i> .....	60
Gambar 4.30 <i>User Interface</i> Pemesanan Paket <i>Regular</i> Lanjutan.....	62
Gambar 4.31 <i>User Interface</i> Pemesanan <i>Promo</i> Pelajar .....	63
Gambar 4.32 <i>User Interface</i> Data Diri dan Pembayaran Paket <i>Promo</i> .....	65
Gambar 4.33 <i>User Interface</i> Penyewaan <i>Studio Area</i> .....	67
Gambar 4.34 UI Beranda Sebelum Perbaikan .....	70
Gambar 4.35 UI Beranda Sesudah Perbaikan .....	70
Gambar 4.36 UI Beranda Sebelum Perbaikan.....	70
Gambar 4.37 UI Beranda Sesudah Perbaikan .....	70

Gambar 4.38 UI Fasilitas <i>Regular</i> Sebelum Perbaikan.....	70
Gambar 4.39 UI Fasilitas <i>Regular</i> Sesudah Perbaikan .....	70
Gambar 4.40 UI Fasilitas <i>Promo</i> Sebelum Perbaikan .....	71
Gambar 4.41 UI Fasilitas <i>Promo</i> Sesudah Perbaikan .....	71
Gambar 4.42 UI Data Diri <i>Regular</i> Sebelum Perbaikan .....	71
Gambar 4.43 UI Data Diri <i>Regular</i> Sesudah Perbaikan .....	71
Gambar 4.44 UI Data Diri <i>Promo</i> Sebelum Perbaikan .....	71
Gambar 4.45 UI Data Diri <i>Promo</i> Sesudah Perbaikan.....	71



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Studi Sebelumnya.....	8
Tabel 4.2 Karakteristik Member.....	32
Tabel 4.3 Task Pengujian Responden.....	68
Tabel 4.4 Hasil Skor Responden.....	69
Tabel 4.5 Revisi Desain.....	70

