

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi jaman sekarang sangat pesat, karena bisa membantu mempermudah kegiatan pada masyarakat. Dari sekian banyaknya perkembangan teknologi, internet adalah salah satunya. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan masyarakat dalam mengakses informasi dengan teknologi yang ada yang didukung dengan internet. Internet merupakan kumpulan-kumpulan jaringan komputer yang yang menyambungkan informasi secara global [1]. Menurut data dari internet *world stats*, pengguna internet yang berada di Indonesia mencapai 212,35 juta jiwa pada bulan Maret 2021 [2]. Peningkatan penggunaan internet juga dikarenakan adanya pandemi sehingga masyarakat menjadi lebih terbantu dalam mengakses informasi yang berkaitan seputar kesehatan.

Kesehatan sering diabaikan ketika masih memilikinya, namun terasa sangat penting jika sudah jatuh sakit. Salah satu cara dalam menjaga kesehatan adalah dengan cara memakan makanan yang bernutrisi. Dilihat dari sisi gizinya, kesehatan dari makanan sangat penting harus terdiri dari empat komponen, yaitu protein, vitamin, karbohidrat, dan lemak [3]. Selain menjaga pola makanan, berolahraga juga sangat penting dimasa pandemi karena dapat meningkatkan imun dalam tubuh. Berolahraga juga dapat dilakukan di mana saja, salah satunya bisa berolahraga dalam fasilitas gym.

Sam Fitness merupakan salah satu tempat pusat kebugaran yang berada di daerah Denpasar Barat. Kehadiran pusat kebugaran menjawab atas kebutuhan masyarakat akan tempat olahraga dimana orang-orang melakukan kegiatan olahraga tanpa dibatasi oleh cuaca [4]. Bisnis gym tersebut baru berjalan kurang dari 2 tahun, di mana bisa dikatakan untuk ukuran suatu bisnis masih terbilang baru. Sehingga dilakukan pemanfaatan segala upaya yang dapat mendukung proses bisnis agar dapat berjalan secara maksimal. Sam Fitness sempat melakukan pembaruan yang ditujukan untuk menambah fasilitas dan alat-alat yang digunakan. Pembaruan dilakukan saat Sam Fitness belum genap satu tahun berdiri, hal ini diungkapkan bahwa pemilik ingin mengembangkan terlebih dahulu dalam upaya bersaing dengan kompetitor yang ada

disekitar. Sehingga dapat dikatakan bahwa pemilik melakukan pengembangan melalui berbagai aspek didalamnya agar bisnis dapat terus berkembang di masyarakat.

Pemberian informasi yang dilakukan pada *member* hanya menggunakan sosial media seperti whatsapp ataupun instagram. Sehingga pelayanan yang dilakukan tidak optimal mengingat bahwa seorang admin social media tentu tidak memiliki respons yang cepat dan tanggap ketika pelanggan bertanya. Hal ini dapat menghambat pelanggan untuk mendapatkan informasi dengan cepat, dan hal ini juga dapat memungkinkan pelanggan yang akan berpindah kepada kompetitor. Dengan demikian, kualitas pelayanan yang diberikan jika ditinjau dari pelayanan pendaftaran *membership* akan mempengaruhi pada kinerja perusahaan. Faktor sosial media dan kualitas pelayanan berpengaruh secara signifikan terhadap persepsi merek pada pengguna [5].

Saat ini, Sam Fitness belum memiliki sebuah *website*. Sam Fitness membutuhkan *website* untuk mempermudah *member* dalam mengakses informasi dan pemesanan. Kemajuan teknologi informasi saat ini, sangat penting bagi perusahaan untuk memberikan informasi secara tepat, akurat dan memadai, melalui media *website* [6]. Dengan adanya pemanfaatan *website* pelanggan dapat mengetahui tentang produk atau informasi perusahaan yang pelanggan cari untuk memenuhi kebutuhan mereka. Penelitian yang dilakukan oleh Gandhi dkk, dengan adanya *website* dapat memberi kemudahan seperti dapat mengetahui produk yang ditawarkan, menjangkau market yang lebih luas, dan mendapat informasi bisnis dengan mudah [7]. Dengan adanya *website*, bisnis dapat memiliki kredibilitas untuk menimbulkan kepercayaan dan informasi ditanyakan diluar jam operasional tetap didapat oleh pengguna [8].

Tahapan dalam pembuatan *website* ada 6 yaitu *Planning, Design, Scripting, Testing, Promotion, dan Maintenance* [9]. Pada penelitian ini hanya sampai pada bagian ke 2 yaitu *design website*. Pembuatan *design website* sangat penting pengerjaannya dikarenakan dapat membantu dalam proses *developing*. Salah satu tahapan yang ada di dalam desain *website* adalah pembuatan *user interface*. Sebuah tampilan atau desain *user interface* pada *website* memiliki peran penting bagi *member* dalam memberikan *user experience* agar menarik, pengalaman yang baik, dan mudah memahami cara penggunaannya. Maka perlu untuk memperhatikan perpaduan ideal *UI/UX* yang nantinya akan digunakan oleh *member*.

User Interface (UI) sendiri diperuntukan untuk memberikan tampilan *mobile* ataupun *desktop* yang menarik untuk dapat memaksimalkan dari sisi pengguna. Dalam melakukan pengembangan suatu aplikasi, rancangan tampilan UI juga berperan penting dalam memberikan gambaran untuk menampilkan dari aplikasi yang akan dicoba oleh pengguna dan desain dari UI/UX dapat menarik perhatian pengguna sehingga pengguna dapat menggunakan aplikasi secara nyaman [10]. *User interface* yang dibuat untuk *website* sangat penting keberadaannya karena dapat mempengaruhi kenyamanan dalam menggunakan dari komponen navigasi, interaksi, dan penampilan [11]. Peran dari *design user interface* untuk *website* Sam Fitness cukup penting dalam pembuatannya, karena menjadi tampilan secara visual yang digunakan oleh pengguna serta mempermudah developer dalam pengerjaannya. Maka penelitian ini bertujuan untuk membantu membuat rancangan *design user interface* dari *website* Sam Fitness.

Dalam melakukan perancangan *user interface* terdapat berbagai macam metode yang dapat digunakan mulai dari *goal directed design*, *design sprint*, *design thinking* dan *lain-lain*. Metode *goal directed design* merupakan perancangan yang memfokuskan pada desain suatu aplikasi [12]. *Design sprint* merupakan metode kerangka kerja dalam sebuah produk yang fleksibel berguna dalam pemecahan masalah, sehingga dapat membuat sesuai dengan keinginan konsumen [13]. Metode *design thinking* merupakan suatu metode pengembangan produk yang diawali dengan upaya memecahkan atau menjawab masalah-masalah yang ada di lingkungan masyarakat [14]. Pemilihan metode akan disesuaikan dengan kebutuhan dalam penelitian. Dalam penelitian ini akan menggunakan pendekatan terhadap kebutuhan user.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan di atas, gym Sam Fitness belum memiliki *website* untuk memberikan pelayanan secara maksimal kepada *member*, pada tahap awal Sam Fitness membutuhkan perancangan UI/UX untuk pengembangan sistem selanjutnya. Sehingga diperlukan rancangan desain *user interface* (UI) dari *website* yang sesuai dengan kebutuhan gym Sam Fitness.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian yang sesuai dengan rumusan masalah diatas adalah “Bagaimana cara merancang desain *user interface website* yang sesuai dengan kebutuhan gym Sam Fitness?”

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan rancangan desain *user interface* dalam bentuk *website* yang sesuai dengan kebutuhan gym Sam Fitness.

1.5 Batasan Masalah

Pada penelitian ini terdapat batasan masalah yang terjadi yaitu:

1. Hanya melakukan perancangan desain *user interface* pada *website* gym Sam Fitness.
2. *Website* yang dikerjakan hanya *website* pada desktop.
3. Metode yang digunakan pada penelitian ini merupakan *Design Sprint*.
4. Penelitian yang dilakukan penulis pada gym Sam Fitness

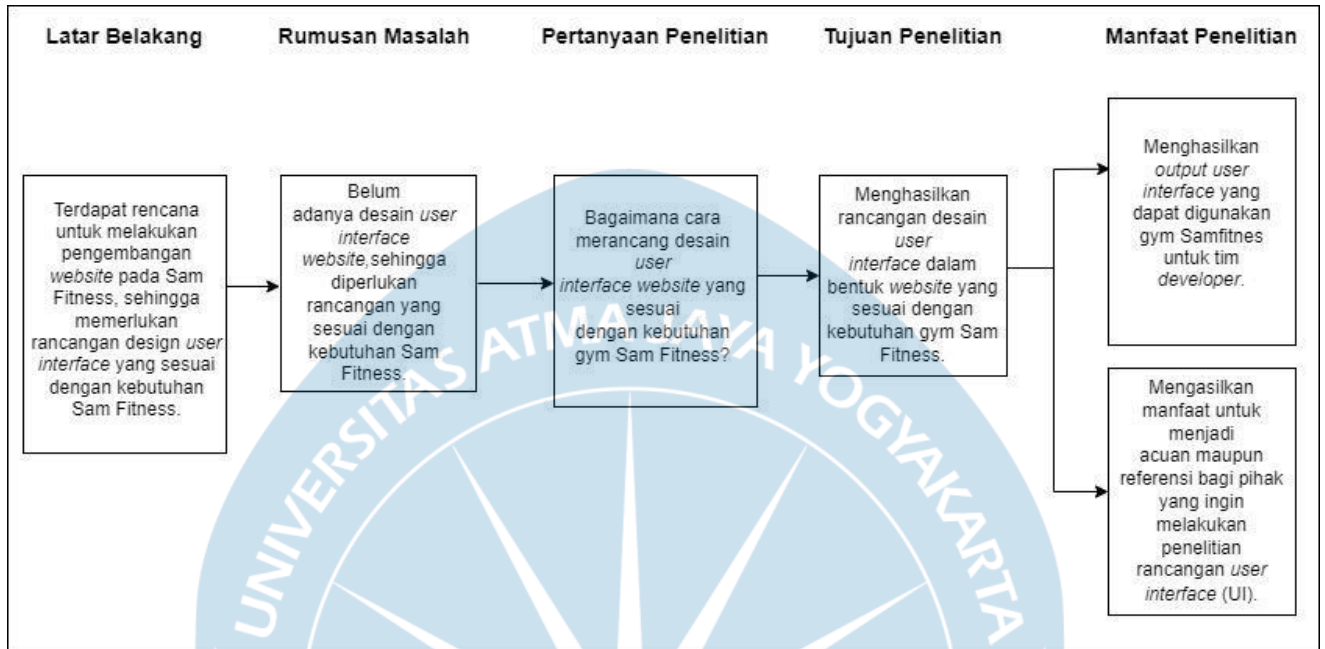
1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan *output user interface* yang dapat digunakan gym Sam Fitness untuk tim *developer*.
2. Menghasilkan manfaat untuk menjadi acuan maupun referensi bagi pihak yang ingin melakukan penelitian rancangan *user interface* (UI).

1.7 Bagan Keterkaitan

Berikut merupakan bagan keterkaitan dari latar belakang sampai dengan manfaat penelitian yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1.1 Bagan Keterkaitan