

IMPLEMENTASI METODE *DESIGN THINKING* DALAM PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENDAFTARAN ANGGOTA BARU PADA GRACE GYM YOGYAKARTA

Rendy Satriananto¹, Riyan Latifahul Hasanah²

¹Universitas Nusa Mandiri, Jakarta, Indonesia

²Universitas Bina Sarana Informatika, Jakarta, Indonesia

Penulis Korespondensi: riyan.rlt@bsi.ac.id

ABSTRAK

Grace Gym Yogyakarta merupakan usaha yang bergerak pada bidang pelayanan jasa khususnya kesehatan dan kebugaran. Saat ini Grace Gym Yogyakarta masih belum memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dalam proses operasionalnya, termasuk pada pendataan anggota baru. Selain itu pengelola juga kesulitan mencari informasi tentang data anggota karena data yang tidak terorganisir. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi pendaftaran anggota baru dengan memperhatikan aspek UI/UX agar hasilnya menarik, nyaman digunakan, sesuai dengan kebutuhan pengguna serta dapat meningkatkan kinerja dan menjamin penyimpanan data yang baik dan aman. Perancangan sistem ini dilakukan dengan metode *Design Thinking* yang terdiri dari tahapan *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *testing*. Pengujian dilakukan dengan metode *System Usability Scale* (SUS) yang mendapatkan hasil skor 81,67 dengan tingkat persentil sekitar 90%. Berdasarkan kategori tingkat penerimaan (*Acceptability Range*) berada pada tingkat *Acceptable*, sedangkan pada kategori *Adjective Ratings*, solusi desain yang ditawarkan sudah sangat baik (*Excellent*). Dengan adanya perancangan sistem ini dapat mempermudah pengelola dalam melakukan pendataan anggota baru dan pengelolaan data anggota secara keseluruhan.

Kata Kunci: *Aplikasi Pendaftaran, Desain UI/UX, Design Thinking, Figma, System Usability Scale (SUS).*

Riwayat Artikel :

Tanggal diterima : 05-05-2026

Tanggal terbit : 20-06-2026

Kutipan :

Satriananto, R., & Hasanah, R. L. (2026). IMPLEMENTASI METODE DESIGN THINKING DALAM PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENDAFTARAN ANGGOTA BARU PADA GRACE GYM YOGYAKARTA. *INFOTECH Journal*, 12(1), 151–157. <https://doi.org/10.31949/infotech.v12i1.18118>

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi saat ini berkembang pesat di segala bidang. Banyak bermunculan sistem baru yang memudahkan manusia dalam menyelesaikan berbagai tugas. Sistem informasi ini memberikan banyak manfaat seperti meningkatkan keamanan dalam menyimpan, kemudahan akses suatu dokumen, serta efisiensi waktu, tempat maupun biaya (Damayanti et al., 2022).

Arsip dalam suatu organisasi memiliki peran yang vital sebagai sumber ingatan, bahan pengambilan keputusan dan alat untuk mencapai tujuan organisasi (Ramadhani & Rijali, 2024). Dalam mengelola arsip tersebut, pengelolaan yang baik harus memastikan informasi dapat diakses dengan cepat, akurat serta terjamin keamanannya. Digitalisasi dapat dipilih sebagai alternatif untuk menghadapi permasalahan penyimpanan data maupun arsip di berbagai instansi (Afram et al., 2025).

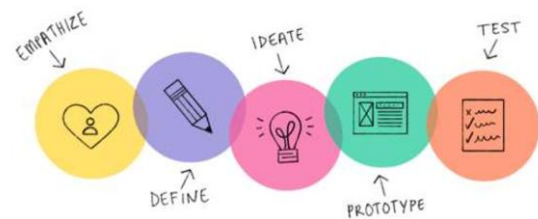
Grace Gym Yogyakarta merupakan usaha yang bergerak pada bidang pelayanan jasa khususnya kesehatan dan kebugaran, yang berlokasi di Jl. Jendral Ahmad Yani, Bantul, DI Yogyakarta. Saat ini Grace Gym Yogyakarta masih belum memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dalam proses operasionalnya, termasuk pada pendataan anggota baru. Selain itu pengelola juga kesulitan mencari informasi tentang data anggota karena data yang tidak terorganisir.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi pendaftaran anggota baru yang menarik, nyaman digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, dengan memperhatikan aspek UI/UX. Sistem informasi pendaftaran anggota baru ini diharapkan dapat meningkatkan kinerja dan mempercepat dalam proses pendataan anggota baru di Grace Gym Yogyakarta, serta menjamin penyimpanan data yang baik dan aman.

User Interface (UI) adalah ilmu mengenai tata letak grafis dari suatu aplikasi atau website yang meliputi tulisan, gambar, ikon, animasi dan transisi yang akan berinteraksi dengan *user* (Santoso et al., 2024). UI mempengaruhi kesan pertama pengguna saat mengakses sistem. Desain UI yang baik akan membuat tampilan sistem menjadi lebih menarik untuk digunakan.

Sedangkan *User Experience* (UX) merupakan tanggapan pengguna atas respon dari penggunaan suatu sistem (Fadilah et al., 2022). Hal ini mencakup rasa puas, kenyamanan, serta kesan yang dirasakan selama penggunaan (Febriani & Syafrianto, 2025). UX dirancang agar sistem yang dibuat sesuai kebutuhan dengan tujuan memberikan pengalaman interaksi yang baik dengan pengguna (Yuliana & A, 2022).

Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahapan yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test* seperti ditampilkan pada Gambar 1.



Sumber: (Widiyantoro et al., 2022)

Gambar 1. Tahapan *Design Thinking*

Design Thinking adalah suatu kerangka kerja (*framework*) yang memungkinkan untuk merealisasikan harapan dan keinginan *user* mengapa memerlukan suatu aplikasi, serta dapat diterapkan untuk menghasilkan ide dan solusi atas kebutuhan *user*. *Design Thinking* berorientasi pada pengalaman serta kenyamanan *user*, penjabaran masalah, eksplorasi ide dan solusi, juga penerapan *prototype* dan *testing* agar menunjang dalam membuat ide yang inovatif dan berguna bagi para pemakai produk (Widiyantoro et al., 2022). Metode ini memacu peneliti untuk mendapatkan suatu ide-ide yang inovatif dan dapat menciptakan produk yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan dari pengguna (Khairy & Firmansyah, 2022).

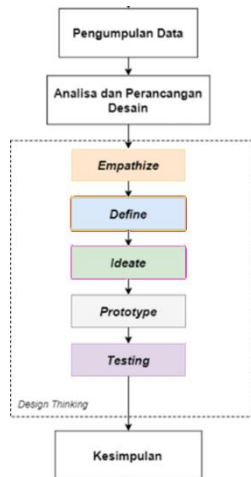
Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya (Lontaan et al., 2025) diperoleh hasil bahwa dengan dikembangkannya sistem informasi administrasi berbasis *desktop* di *fitness center* mampu meningkatkan efisiensi dan keakuratan proses administrasi di pusat kebugaran. Aplikasi ini menggantikan metode manual yang sebelumnya digunakan, sehingga mampu mempercepat proses pendaftaran anggota, pencatatan transaksi, serta penyusunan laporan keuangan. Namun pengembangan aplikasi yang berbasis *desktop* masih kurang fleksibel dalam penggunaannya, karena hanya bisa diakses pada satu perangkat saja.

Selain itu penelitian lain (Wijaya et al., 2025) mengembangkan sistem informasi pembukuan gym berbasis *website* yang bertujuan untuk meningkatkan efisiensi operasional dan akurasi keuangan. Hasil implementasi menunjukkan bahwa fitur input data, laporan bulanan, laporan tahunan berjalan dengan baik, serta memudahkan pengelola dalam memantau keuangan melalui tabel dan grafik. Kekurangan sistem informasi ini yaitu belum tersedianya modul untuk manajemen data anggota, data pelatih maupun halaman *front end* yang dapat diakses secara publik.

Penelitian ini mengembangkan hasil dari dua penelitian diatas. Aplikasi dibuat berbasis *website* agar dapat diakses dimana saja dan kapan saja dengan terhubung ke internet dan tanpa menginstal aplikasi terlebih dahulu. Fitur yang dikembangkan lebih lengkap terdiri dari manajemen data pelanggan, data anggota, data pelatih dan data paket, serta tersedia halaman *front end* yang dapat diakses oleh publik untuk mendapatkan informasi umum mengenai layanan di Grace Gym Yogyakarta, sekaligus sebagai media promosi *online*.

2. METODE

Tahapan penelitian dimulai dengan melakukan pengumpulan data dari berbagai sumber. Selanjutnya dilakukan analisa dan perancangan desain dengan menggunakan metode *Design Thinking*, terdiri dari lima tahapan yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *testing*. Selanjutnya kesimpulan ditarik berdasarkan seluruh tahapan penelitian yang telah dilakukan, termasuk dari hasil *testing*. Tahapan penelitian ini ditampilkan pada Gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 2. Tahapan Penelitian

2.1. Pengumpulan Data

1. Wawancara

Penelitian ini menggunakan wawancara yang tidak terstruktur, yaitu tanpa menggunakan pedoman wawancara. Wawancara yang dilakukan seputar garis besar terhadap permasalahan yang dihadapi pengelola dalam melaksanakan kegiatan operasional Grace Gym Yogyakarta.

2. Survei

Dalam tahap ini dilakukan survei ke lokasi untuk mendapatkan beberapa data yang akan diteliti. Dari data yang telah didapatkan kemudian dipelajari kembali untuk menemukan solusi apa yang akan dibutuhkan.

2.2. Analisa dan Perancangan Desain

Pada proses ini dilakukan dengan metode *Design Thinking* dimana aspek utamanya adalah untuk mengatasi permasalahan dari sisi *user* atau manusia yang menggunakan aplikasi (Pradana et al., 2024). Hal ini dilakukan dengan melakukan pemecahan suatu permasalahan yang menghasilkan suatu solusi yang akan berfokus dari segi pengalaman pengguna dan bersifat pengulangan. Pada metode ini memiliki beberapa tahapan berupa *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*.

1. *Empathize*

Merupakan tahap awal dalam melakukan rancangan desain UI/UX. Pada tahap ini peneliti harus memahami perasaan yang sama seperti apa

yang dipikirkan oleh pengguna. Dalam penelitian ini akan menggunakan empat kuadran yang akan menjadi landasan utama dalam membuat angket untuk mengajukan pertanyaan yang dituju ke pengelola, diantaranya yaitu:

- *Does* : Apa permasalahan yang dihadapi pengelola dan apa yang selama ini mereka lakukan untuk mengatasinya?
- *Says* : Apa yang mereka katakan terhadap permasalahan tersebut?
- *Feels* : Apa yang mereka rasakan selama menghadapi permasalahan tersebut?
- *Thinks* : Apa pendapat mereka saat permasalahan sedang terjadi atau harapan kedepannya?

2. *Define*

Proses ini akan mendapatkan pandangan dari sisi *user* dan pemahaman dari kebutuhan pengguna. Hasil dari proses ini nantinya akan menjadi dasar perancangan untuk pembuatan suatu aplikasi. Tujuan untuk melakukan proses ini adalah agar menghasilkan ruang masalah dari sudut pandang *user*, sehingga akan menentukan suatu strategi yang akurat dan efektif.

3. *Ideate*

Pada tahap ini peneliti akan memberikan ide-ide yang akan digunakan menjadi solusi dari permasalahan yang telah diteliti, sehingga akan membantu menyelesaikan keseluruhan dari masalah yang ada. Selain menyelesaikan masalah yang ada, ide dapat digunakan untuk mencegah terjadinya resiko yang tidak diinginkan ketika melakukan pengembangan rancangan.

4. *Prototype*

Selanjutnya yaitu tahap *Prototype* yang bisa dirancang dengan sesuai kebutuhan pengguna dan ide-ide peneliti yang telah didapatkan dari tahap-tahap sebelumnya berupa bentuk fitur-fitur yang dapat digunakan oleh pengguna.

5. *Testing*

Tahap terakhir yaitu *testing* yang dilakukan untuk melakukan evaluasi desain yang telah dibuat. *Testing* dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada pengelola yang nantinya akan diproses menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*.

3. PEMBAHASAN

3.1. *Empathize*

Tahap *empathize* disajikan dalam bentuk *user persona* dan *empathy map*. Tahap ini menargetkan pengelola dari Grace Gym Yogyakarta yaitu Pak Dedi dan Ibu Titik. *User persona* berisi identitas *user*, profil singkat, keresahan yang dirasakan dan pengetahuan teknologi dari masing-masing *user*, seperti yang ditampilkan pada Gambar 3 dan Gambar 4.

Secara umum, keresahan utama yang dirasakan oleh kedua *user* adalah mengenai penyimpanan data anggota yang selama ini hanya menggunakan media manual, dan tidak adanya media komputer yang dapat digunakan untuk memudahkan proses pendaftaran anggota hingga pencarian data anggota.



Gambar 3. User Persona Pak Dedi



Gambar 4. User Persona Ibu Titik

Dengan adanya *user persona* yang telah dibuat, langkah selanjutnya yaitu membuat *empathy map*. *Empathy map* dibuat untuk memahami permasalahan dan kebutuhan dari *user*. *Empathy map* ini mempunyai empat aspek yaitu *does*, *says*, *feels* dan *thinks* dari *user* seperti disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Empathy Map

Aspek Empathy Map	Keterangan
Does	Sering kehilangan banyak waktu ketika mencari data anggota Seringnya kehilangan data anggota Mencari referensi sistem informasi yang dapat membantu pengelola Melakukan pencocokan dengan sistem informasi yang sejenis
Says	Kesulitan menemukan data anggota Butuh waktu lama untuk cari data anggota Sulitnya menghafal data anggota
Feels	Kebingungan Khawatir Kesulitan
Thinks	Anggota merasa menunggu terlalu lama atau tidak ya? Bagaimana ya caranya mendigitalisasikan pendaftaran anggota? Apakah tempat ini ramai dengan calon anggota baru?

3.2. Define

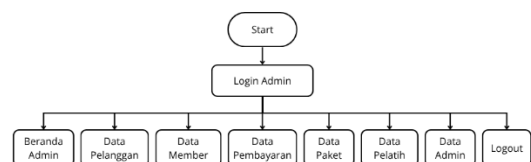
Tahapan selanjutnya yaitu *Define* dengan membuat *customer journey map* agar didapatkan pandangan dan kebutuhan *user*. *Customer journey map* berisi beberapa hal yaitu *stages*, *user actions*, *user goals*, *channels*, *problem* dan *ideas*. *Stages* berisi beberapa tahapan yang dilalui oleh *user* dalam *customer journey map* yaitu *aware* (kepedulian *user* terhadap permasalahannya), *considerations* (pertimbangan *user* terhadap solusi), *decision* (keputusan yang akan diambil ketika solusi telah didapatkan) dan *interest* (minat dari *user* dalam mencari referensi yang dibutuhkan). Selanjutnya yaitu *user actions* yang berisi tentang tindakan *user* kepada masing-masing *stage* yang dihadapi. Kemudian pada *channels* akan menjelaskan bagaimana *user* akan menemukan masing-masing *stage* yang dihadapi. Sedangkan *problems* menjelaskan tentang masalah yang dihadapi dari setiap *stage*. Dan yang terakhir adalah *ideas* yang menjelaskan solusi yang telah didapatkan dari setiap *stage*. *Customer Journey Map* secara lengkap ditampilkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Customer Journey Map

Customer Journey Map				
Stages	Aware	Consideration	Decision	Interest
User Action	Saat ini <i>user</i> ingin sistem yang bisa mempermudah kinerjanya	Bertanya kepada teman-teman seprofesi tentang sistem untuk pendataan anggota	<i>User</i> mencoba membuat sistem layanan <i>online</i> tapi sulit untuk dipahami	<i>User</i> mencoba mencari sistem melalui media <i>smartphone</i>
User Goals	Meningkatkan layanan	Mendapat informasi tentang sistem pendataan anggota	Menemukan sistem yang sesuai dengan kebutuhan	Menentukan sistem yang sudah dicari
Channel	Internet	Teman	Website	Website
Problems	Kesulitan melakukan pendataan secara manual	Merasa bingung ingin mulai dari mana saat mencari referensi perancangan sistem	Tidak menemukan sistem yang sesuai dengan keinginan	Belum menemukan sistem yang sesuai dengan keinginan
Ideas	Mencari sistem untuk mendata anggota	Mencari sistem yang mudah digunakan	Menggunakan sistem yang tidak membutuhkan banyak biaya	Menggunakan sistem yang mudah dipakai

3.3. Ideate

Site map dari aplikasi pendaftaran anggota baru pada Grace Gym Yogyakarta ini mempunyai enam menu manajemen data yaitu data pelanggan, data member, data pembayaran, data paket, data pelatih dan data admin. Tersedia juga tombol menuju ke beranda dan tombol *logout* untuk keluar dari sistem. *Site map* ditampilkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Site Map Aplikasi Pendaftaran Anggota Baru Grace Gym Yogyakarta

Data pelanggan berisi data seluruh pengunjung Grace Gym, termasuk yang tidak mendaftar sebagai anggota, sedangkan data *member* berisi data pengunjung yang telah mendaftar sebagai anggota. Data pembayaran berisi seluruh catatan pembayaran dari pelanggan ataupun anggota, seperti pembayaran kunjungan harian, pembayaran pelatih, pendaftaran anggota dan lain-lain. Data paket berisi daftar paket-paket reguler atau *membership* yang ditawarkan. Data pelatih berisi daftar pelatih, sedangkan data admin berisi data akun dari admin yang terdiri dari pengelola dan staf Grace Gym.

3.4. Prototype

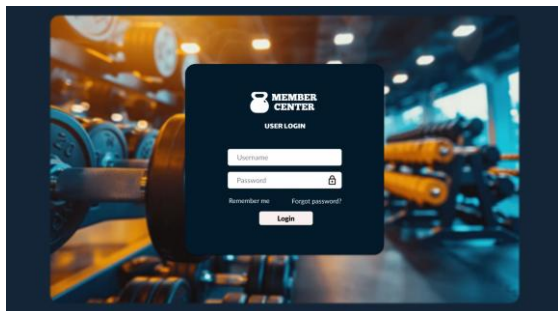
Rancangan *prototype* dibuat dalam bentuk *low fidelity prototype* dan dilanjutkan dengan *high fidelity prototype*. *Low fidelity prototype* mempunyai fungsi atau interaksi yang terbatas, lebih menggambarkan konsep perancangan dan *layout* dibandingkan dengan model interaksi. *Low fidelity* dan *high fidelity* tidaklah terlalu berbeda, yang membedakan adalah warna serta beberapa elemen lebih spesifik (Rianti et al., 2022).

Prototype halaman *back end* lebih banyak berisi tabel untuk manajemen data yang dilakukan oleh admin, sedangkan *prototype* halaman *front end* akan diakses oleh pelanggan atau calon pelanggan secara umum.

Berikut merupakan beberapa tampilan *low fidelity prototype* dan *high fidelity prototype* yang dihasilkan.

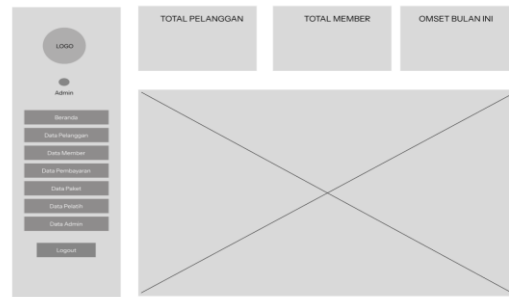


Gambar 6. Low Fidelity Prototype Login

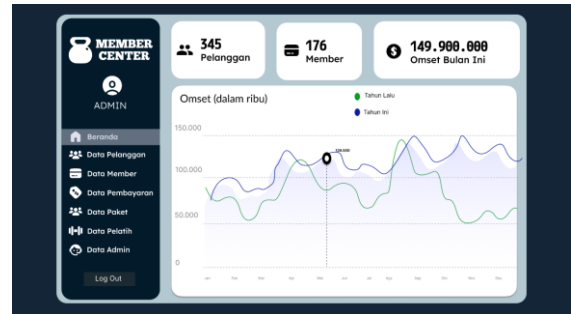


Gambar 7. High Fidelity Prototype Login

Gambar 6 dan Gambar 7 merupakan *low fidelity* dan *high fidelity prototype* halaman *login*. Sebelum masuk ke sistem, admin harus mengisikan *username* dan *password*, lalu klik tombol *Login*.



Gambar 8. Low Fidelity Prototype Dashboard Admin

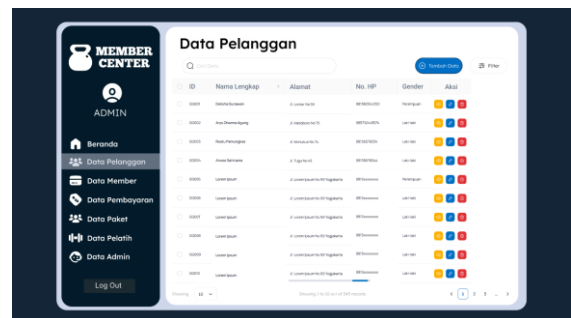


Gambar 9. High Fidelity Prototype Dashboard Admin

Gambar 8 dan Gambar 9 merupakan *low fidelity* dan *high fidelity prototype* halaman *dashboard* admin. Halaman ini akan muncul setelah admin berhasil login. Beberapa data yang tertera di halaman utama ini yaitu total pelanggan, total anggota, omset bulan ini dan grafik omset selama 2 tahun.



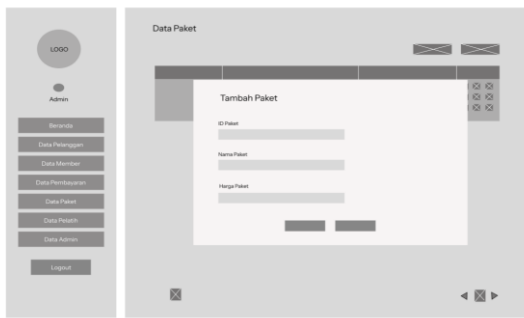
Gambar 10. Low Fidelity Prototype Data Pelanggan



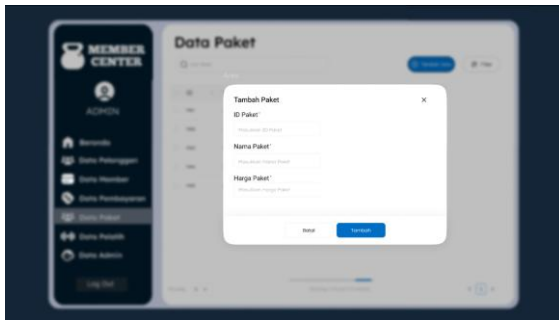
Gambar 11. High Fidelity Prototype Data Pelanggan

Gambar 10 dan Gambar 11 merupakan *low fidelity* dan *high fidelity prototype* halaman data pelanggan. Pada halaman ini akan ditampilkan data-data pelanggan seperti ID pelanggan, nama, alamat,

nomor *handphone* dan jenis kelamin. Tersedia tombol aksi lihat detail, edit, hapus dan tambah data.

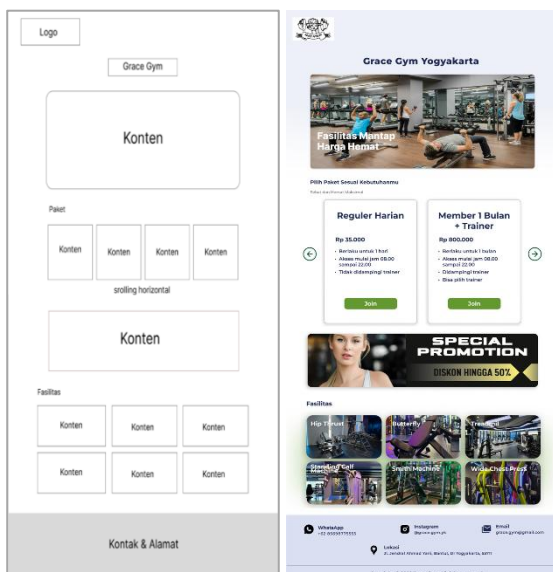


Gambar 12. Low Fidelity Prototype Tambah Paket



Gambar 13. High Fidelity Prototype Tambah Paket

Gambar 12 dan Gambar 13 merupakan *low fidelity* dan *high fidelity prototype* halaman tambah paket. Grace Gym Yogyakarta menyediakan beberapa paket seperti reguler harian, paket *member* bulanan dengan pelatih, *member* tahunan dan lain-lain. Admin dapat mengedit, menghapus atau menambahkan data.



Gambar 14. Low Fidelity Prototype dan High Fidelity Prototype Halaman Front End

Gambar 14 merupakan *low fidelity* dan *high fidelity prototype* halaman *front end*. Halaman ini merupakan halaman website utama yang ditampilkan secara publik untuk memudahkan

pelanggan dan calon pelanggan melihat informasi-informasi umum seperti harga paket *membership*, fasilitas, info promosi, kontak dan alamat.

3.5. Testing

Tahap *testing* dilakukan dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur tingkat kegunaan dan efektivitas aplikasi, serta berfungsi menilai persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan dan kepuasan dalam berinteraksi dengan sistem (Suhendri et al., 2025). Aspek yang diperhatikan dalam *usability testing* yaitu *Learnability* (3 pertanyaan), *Efficiency* (2 pertanyaan), *Memorability* (3 pertanyaan), dan *Errors* (2 pertanyaan). Daftar pertanyaan disajikan pada Tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Daftar Pertanyaan Kuesioner

No.	Pertanyaan
<i>Learnability</i>	
1.	Huruf yang terdapat pada perancangan terlihat jelas dan mudah dipahami
2.	Saya melakukan <i>login</i> dengan mudah
3.	Saya dapat memahami fitur pada sistem dengan mudah
<i>Efficiency</i>	
4.	Saya dapat memperoleh data informasi anggota dengan cepat
5.	Saya dapat memperoleh data informasi yang dibutuhkan dengan tepat
<i>Memorability</i>	
6.	Saya mengingat cara penggunaan perancangan sistem dengan mudah
7.	Saya dapat mengingat fitur-fitur yang terdapat pada perancangan sistem dengan mudah
8.	Saya dapat mengingat alur dari perancangan sistem dengan mudah
<i>Errors</i>	
9.	Saya tidak menemukan kesalahan informasi pada perancangan sistem yang diberikan
10.	Saya tidak menemukan kesalahan data informasi anggota pada perancangan sistem yang diberikan

Jawaban menggunakan Skala Likert 5 yaitu Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Netral (N), Setuju (S) dan Sangat Setuju (SS). Kuesioner di atas diisi oleh tiga orang responden yang terdiri dari pengelola dan staf Grace Gym Yogyakarta. Hasil kuesioner disajikan pada Tabel 4 berikut:

Tabel 4. Hasil Kuesioner

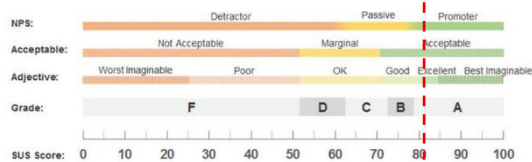
Nama	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
Dedi	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4
Titik	5	5	4	4	4	3	3	4	4	4
Torrik	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4

Selanjutnya, jawaban dari kuesioner tersebut diolah dengan menggunakan aturan dari perhitungan SUS, dimana setiap pertanyaan positif maka nilai dari jawaban responden akan dikurangi dengan 1. Setelah itu semua jawaban akan dikalikan dengan 2,5. Hasil akhir SUS diperoleh dari rata-rata nilai seluruh responden. Hasil dari perhitungan yang telah diperoleh disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Perhitungan SUS

Skor Hasil Hitung											Nilai
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	(Jumlah x 2,5)
4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	33	82,5
4	4	3	3	3	2	2	3	3	3	30	75
4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	35	87,5
Jumlah										98	245
Skor Rata-rata											81,67

Hasil dari rata-rata yang telah didapatkan selanjutnya akan diukur pada skala *grading* seperti pada Gambar 15.

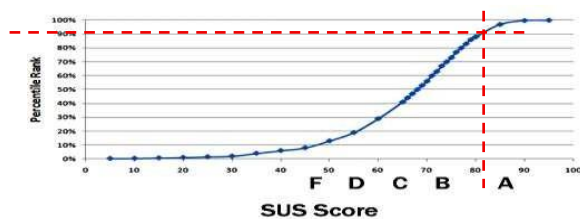


Gambar 15. Hasil Grading Skor SUS

Skor rata-rata 81,67 menunjukkan bahwa rancangan desain aplikasi yang dibuat masuk dalam tingkat *Acceptable* dan *Excellent* serta berada pada *grade A*. Pada kategori tingkat penerimaan (*Acceptability Range*) berada pada tingkat *Acceptable*, yang berarti bahwa solusi desain yang ditawarkan dapat diterima oleh pengguna. Selanjutnya pada kategori *Adjective Ratings*, solusi desain yang ditawarkan sudah sangat baik (*Excellent*) menurut persepsi dan bayangan pengguna. Adapun berdasarkan *Grade*, skor SUS menunjukkan hasil masuk ke *grade A* yang mana dapat diklasifikasikan sebagai “*above average*” atau termasuk diatas rata-rata dalam hal usability.

Dari hasil diatas menunjukkan bahwa UI rancangan aplikasi yang diusulkan memiliki tampilan yang menarik bagi pengguna dan dapat diterima. Hal ini disebabkan penggunaan warna, icon, *font* dan *layout* yang sederhana namun sesuai kebutuhan. Sedangkan pada aspek UX aplikasi menunjukkan desain memberikan pengalaman interaksi yang baik, tidak menimbulkan kesulitan atau kebingungan selama menggunakan aplikasi serta memenuhi keinginan pengguna.

Selanjutnya alat grafik kurva digunakan untuk menerjemahkan temuan skor SUS ke dalam peringkat persentil. Grafik ini dibuat oleh Jeff Sauro yang telah mengamati lebih dari 5000 objek SUS (Rahmat et al., 2025). Menggunakan grafik peringkat persentil akan terlihat bahwa skor SUS berada pada peringkat sekitar 90% dengan grade A seperti pada Gambar 16 berikut.



Gambar 16. Peringkat Persentil Skor SUS

Peringkat persentil kisaran 90% ini menunjukkan tingkat kepuasan pengguna yang tinggi. Selain itu, nilai tersebut juga melebihi rata-rata standar skor SUS secara umum yaitu sebesar 68 dengan peringkat persentil 50% (Rahmat et al., 2025).

Dengan adanya rancangan desain aplikasi hingga dilakukan pengujian *System Usability Scale* ini, diharapkan agar rancangan sistem yang telah dibuat dapat berguna untuk pengelolaan data anggota gym, memudahkan pengelola dalam manajemen data serta dapat memberikan informasi yang dibutuhkan pengguna.

4. KESIMPULAN

Metode *design thinking* pada penelitian ini menghasilkan rancangan desain UI/UX aplikasi pendaftaran anggota baru pada Grace Gym Yogyakarta yang menyediakan berbagai fitur seperti pendataan anggota, pendataan pembayaran, pendataan paket dan daftar pelatih. Hasil pengujian *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan bahwa rancangan yang dibangun bisa diterima, sangat baik menurut persepsi pengguna, tidak menimbulkan kesulitan dalam menggunakan aplikasi, serta sudah memenuhi keinginan dari pengguna. Dengan adanya perancangan sistem ini dapat mempermudah pengelola dalam melakukan pendataan anggota baru dan pengelolaan data anggota secara keseluruhan di Grace Gym Yogyakarta.

PUSTAKA

Afram, L. Y., Rosmaya, M., & Nursanto, G. A. (2025). Pentingnya Digitalisasi Arsip untuk Preservasi : Systematic Literature Review. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(4), 5608–5614.

Damayanti, C., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2022). Analisis UI/UX Untuk Perancangan Website Apotek dengan Metode Human Centered Design dan System Usability Scale. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6(1), 551–559. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i1.3526>

Fadilah, M. A., Yunus, A., & Budianto, A. E. (2022). Analisis User Experience Pada Augmented Reality Organology Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 6(2), 512–518.

Febriani, R., & Syafrianto. (2025). Analisis User Experience pada Aplikasi LinkedIn dengan Menggunakan Metode SUS. *BIOS: Jurnal Teknologi Informasi Dan Rekayasa Komputer*, 6(2), 84–91.

Khairy, M. S., & Firmansyah, G. G. (2022). Penerapan Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Marketplace Sistem Rantai Pasok “Panen-Panen.” *JIP (Jurnal Informatika Polinema)*, 8(3), 39–44.

Lontaan, R. J., Mambu, M. S. H., Mongkau, D. B., Kolmate, A. M., Polii, A. R., & Kaparang, J.

- F. (2025). Perancangan Sistem Informasi Administrasi Fitness Center Berbasis Desktop. *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknik Komputer*, 10(2), 487–491.
- Pradana, A. E., Kurniawati, I., & Amsury, F. (2024). Perancangan Desain UI/UX Berbasis Website pada SDIT Nurul Ilmi Biligual Integrated School Bekasi Menggunakan Metode Design Thinking. *Infotech Journal*, 10(2), 317–326.
- Rahmat, A. L., Dellia, P., Kamil, A., Zulaicha, W. A., & El-faizi, A. A. (2025). Analisis Usability ChatGPT Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Di Universitas Trunojoyo Madura. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(4), 6786–6792.
- Ramadhani, R. A., & Rijali, S. (2024). Pengelolaan Arsip di Bagian Perdagangan dan Kemetrolagian pada Kantor Dinas Koperasi, Usaha Kecil dan Menengah, Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Tabalong. *JAPB*, 7(2), 1479–1497.
- Rianti, A., Pangestu, A., & Nurfauzan, M. F. (2022). Perancangan Prototype Aplikasi EFORKID sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak-anak. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Desain Komunikasi Visual*, 7(1).
- Santoso, D. L., Mufidah, I., & Iqbal, M. (2024). Perancangan User Interface Website Laboratorium Analisis Perancangan Kerja dan Ergonomi Universitas Telkom dengan Metode Double Diamond. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(5), 1004–1016.
- Suhendri, R. A. F. W., Pratama, F. A., & Ramdani, M. N. (2025). Perancangan Antarmuka Sistem Pendukung Keputusan Manajemen Risiko Bagi Petani Bawang Merah Dengan Pendekatan User-Centered Design. *Infotech Journal*, 11(2), 424–432.
- Widiyantoro, M. F., Heryana, N., Voutama, A., & Sulistiyowati, N. (2022). Perancangan UI/UX Aplikasi Toko Kue Dengan Metode Design Thinking. *Information Management for Educators and Professionals*, 7(1), 1–10.
- Wijaya, Y. S., Yulyantari, L. M., & Maricar, M. A. (2025). Sistem Informasi Pembukuan Gym Berbasis Website (Studi Kasus: Tiger Gym). *Prosiding Seminar Hasil Penelitian Informatika Dan Komputer 2025*, 2(1).
- Yuliana, D., & A, I. K. (2022). Rancang Bangun User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada Sistem Informasi Pengarsipan Dokumen Berbasis Website di Kabupaten Tegal. *LEDGER: Journal Informatic and Information Technology*, 1(2), 50–59.