

Penerapan Metode Goal Directed Design dan Usability Testing Dalam Pembuatan Website BosstonGym

Rifky Firdaus¹, Eko Darwiyanto², Monterico Andrian³

^{1,2,3}Fakultas Informatika, Universitas Telkom, Bandung

⁴Divisi Digital Service PT Telekomunikasi
Indonesia

¹rifkyfrds@students.telkomuniversity.ac.id.

²ekodarwiyanto@telkomuniversity.ac.id.

³monterico@telkomuniversity.ac.id.

Abstrak

BosstonGym merupakan pusat kebugaran yang belum memiliki website sebagai media promosi dan penyampaian informasi layanan secara optimal. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini menerapkan metode Goal Directed Design (GDD) dalam perancangan antarmuka pengguna (User Interface - UI) guna memastikan desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan bisnis. Proses penelitian meliputi kajian pustaka, wawancara, pembuatan persona, perancangan UI, implementasi, serta pengujian usability menggunakan Maze Usability Score (MAUS) dan System Usability Scale (SUS). Hasil pengujian menunjukkan skor MAUS sebesar 84, yang termasuk dalam kategori usability tinggi, serta skor SUS sebesar 70.5, yang masuk dalam kategori "Good" dengan grade C. Hasil ini menunjukkan bahwa website BosstonGym telah memenuhi standar usability yang diharapkan dan memberikan pengalaman pengguna yang baik. Secara keseluruhan, desain yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan aksesibilitas layanan serta mendukung strategi pemasaran digital BosstonGym.

Kata kunci: bosstongym, ui, goal-directed design, usability testing, maze usability score, system usability scale.
