

## 1. Pendahuluan

### Latar Belakang

BosstonGym adalah pusat kebugaran yang bergerak dalam bidang penyewaan alat *gym* serta menyediakan berbagai fasilitas kebugaran bagi penggunanya. *Gym* sendiri merupakan jenis usaha di bidang olahraga yang menawarkan layanan kebugaran serta fasilitas yang dikelola secara profesional untuk kepentingan komersial [1]. BosstonGym baru berdiri sejak 17 Agustus 2023 dan berlokasi di Jl. Ciganitri No.12-14, Bandung. Sebagai bisnis yang masih baru, BosstonGym memerlukan strategi promosi yang efektif untuk meningkatkan visibilitas dan menarik lebih banyak pelanggan. Menurut [21], *website* berperan penting dalam meningkatkan kepuasan pelanggan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan loyalitas dan menarik pelanggan baru. Untuk mendukung strategi pemasaran tersebut, pengembangan *website* menjadi langkah yang strategis, *Website* tidak hanya berfungsi sebagai media promosi, tetapi juga mencerminkan kredibilitas dan identitas bisnis. Dalam industri kebugaran, *gym* yang memiliki *website* dengan tampilan profesional dan informatif akan lebih mudah menarik perhatian pelanggan dibandingkan *gym* yang hanya mengandalkan pemasaran konvensional. Pemasaran digital memiliki tingkat efektivitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan media konvensional dalam menarik minat pengunjung [20]. Oleh karena itu, BosstonGym perlu membangun *website* yang tidak hanya efektif sebagai media pemasaran, tetapi juga memperkuat citra dan daya saingnya di industri kebugaran.

Penggunaan Sistem Informasi Berbasis *Website* dalam bisnis memiliki berbagai manfaat, di antaranya menghemat waktu dan biaya, karena proses bisnis dilakukan secara elektronik tanpa menggunakan kertas, serta mudah diakses, karena dapat digunakan kapan saja dan di mana saja selama pengguna memiliki akses *browser* dan koneksi internet. Selain itu, sistem ini juga memberikan kemudahan pengelolaan dan pembaruan informasi, yang memungkinkan bisnis untuk menyesuaikan kontennya secara fleksibel [2]. Upaya BosstonGym dalam mempromosikan diri dan layanannya melalui *website* bertujuan agar dapat bersaing di industri kebugaran, khususnya di Bandung, yang mengalami perkembangan pesat. Saat ini, terdapat lebih dari 50 *gym* yang telah beroperasi di Bandung, berdasarkan data yang diperoleh dari daftar *gym* di wilayah tersebut [11], yang diakses pada 10 Desember 2024. Namun, berdasarkan hasil penelusuran informasi melalui mesin pencari pada tanggal yang sama, hanya sekitar 5 *gym* besar yang telah menerapkan strategi digital dengan memiliki *website* sebagai sarana pemasaran dan informasi bagi pelanggan. Meskipun adopsi *website* masih rendah, hal ini menjadi peluang bagi BosstonGym untuk lebih unggul dibandingkan pesaing. *Website* memungkinkan visibilitas yang lebih luas, kemudahan interaksi dengan pelanggan, serta meningkatkan daya saing bisnis dalam industri yang kompetitif. Penggunaan *website* berpengaruh signifikan terhadap pengembangan bisnis, terutama dalam meningkatkan penjualan dan jangkauan pasar [22].

Meskipun peran *website* dalam industri kebugaran semakin penting, BosstonGym hingga saat ini belum memiliki platform digital yang optimal untuk mendukung operasional dan strategi pemasarannya. Berbeda dengan pusat kebugaran ternama seperti Gold's Gym, yang merupakan salah satu jaringan *gym* terbesar di dunia dan telah lama menggunakan *website* sebagai alat utama dalam strategi pemasaran digital mereka [12], BosstonGym masih mengandalkan metode promosi konvensional. Akibatnya, jangkauan pemasaran menjadi terbatas dan sulit bersaing dengan *gym* lain yang telah memanfaatkan strategi digital secara lebih efektif. Selain itu, pelanggan potensial sering mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi terkait harga keanggotaan, jadwal kelas, fasilitas *gym*, dan layanan *personal trainer*, karena belum tersedianya *website* sebagai pusat informasi resmi. Keberadaan *website* yang profesional memungkinkan *gym* untuk tetap kompetitif dalam industri kebugaran yang semakin berkembang pesat. Oleh karena itu, BosstonGym juga perlu memiliki *website* yang dirancang dengan baik agar dapat menarik lebih banyak pelanggan serta meningkatkan daya saing di pasar kebugaran.

Untuk mengatasi kesenjangan digital yang dihadapi BosstonGym, pengembangan *website* yang tepat menjadi langkah strategis dalam meningkatkan daya saing serta memperluas jangkauan pemasaran. Dalam proses perancangannya, diperlukan metode desain yang dapat memastikan bahwa *website* tidak hanya memenuhi kebutuhan pengguna, tetapi juga selaras dengan tujuan bisnis. Berbagai pendekatan telah digunakan dalam pengembangan *website*, seperti *User-Centered Design* (UCD) dan *Design Thinking*, yang masing-masing memiliki keunggulan tersendiri. UCD adalah proses desain yang berfokus pada kebutuhan dan karakteristik pengguna, dengan tujuan menghasilkan produk yang mudah digunakan dan efektif [19]. Sementara itu, *Design Thinking* memberikan keleluasaan dalam eksplorasi ide dan inovasi, menekankan pemecahan masalah dengan memahami kebutuhan pengguna melalui pendekatan berbasis empati dan brainstorming solusi yang inovatif [20]. Namun, dalam konteks BosstonGym, yang berfokus pada strategi pemasaran dan penyampaian informasi mengenai layanan kebugaran, pendekatan yang paling sesuai adalah *Goal-Directed Design* (GDD). Metode GDD berfokus pada tujuan yang ingin dicapai pengguna, sehingga memiliki pendekatan yang lebih terstruktur sesuai keinginan pengguna [19]. Menurut [3], GDD Metode ini tidak hanya memperhatikan pengalaman pengguna, tetapi juga menempatkan tujuan bisnis sebagai prioritas utama dalam desain antarmuka. Dengan menerapkan GDD, pengembangan *website* BosstonGym akan melalui proses yang sistematis dan berbasis tujuan, sehingga menghasilkan pengalaman pengguna yang intuitif, sekaligus mendukung efektivitas strategi pemasaran dan penyampaian informasi secara lebih optimal.

*Goal-Directed Design* (GDD) merupakan model perancangan antarmuka yang berfokus pada pemenuhan tujuan bisnis serta pengalaman pengguna dalam interaksi dengan sistem [4]. Metode ini terdiri dari enam tahapan utama, yaitu penelitian, pemodelan, persyaratan, kerangka kerja, penyempurnaan, dan dukungan [5], yang dirancang secara sistematis agar menghasilkan desain *website* yang intuitif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna maupun strategi pemasaran BosstonGym. Untuk memastikan bahwa hasil perancangan dengan GDD benar-benar efektif, diperlukan pengujian melalui metode *Usability Testing*. *Usability Testing* bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan dalam desain antarmuka, menemukan peluang peningkatan, serta memahami perilaku dan preferensi pengguna target [6]. Pada tahap terakhir GDD (*Support*), *usability testing* dilakukan menggunakan *Mission Usability Score* (MIUS) dan *Maze Usability Score* (MAUS) untuk menilai apakah desain UI yang dikembangkan sudah memenuhi standar *usability* atau perlu diperbaiki. Jika hasil MIUS dan MAUS menunjukkan skor *usability* yang rendah, maka desain akan diperbaiki sebelum diimplementasikan. Namun, jika hasilnya baik, desain UI akan dilanjutkan ke tahap implementasi *website*, yang kemudian diuji kembali menggunakan *System Usability Scale* (SUS) untuk menilai kepuasan pengguna terhadap sistem yang telah diimplementasikan.

### **Topik dan Batasannya**

Penelitian ini berfokus pada perancangan dan implementasi *front-end* dari *user interface website* BosstonGym. Metode yang digunakan dalam melakukan perancangan *user interface* dengan menggunakan metode *Goal Directed Design* (GDD) untuk memastikan *user interface* yang telah dirancang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pengguna. Implementasi *front-end* mencakup dalam pembuatan *mockup* dan *prototype*. *Mockup* merupakan desain visual statis, sedangkan *prototyoe* merupakan desain visual interaktif. Lalu untuk pengujian dan evaluasi pada *Usability testing* dari *mockup* untuk memastikan apakah *user interface* yang telah dirancang memenuhi standar kenyamanan dan kemudahan penggunaan bagi pengguna.

### **Tujuan**

Dari penjabaran topik dan batasannya, Adapun tujuan yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Melakukan proses perancangan *user interface website* BosstonGym dengan penerapan metode *Goal Directed Design* (GDD) agar sesuai dengan kebutuhan dan meningkatkan pengalaman pengguna
2. Melakukan pengujian pada *mockup* yang telah dibuat menggunakan metode *Usability testing* untuk memastikan *user interface* yang sudah dirancang dapat memberikan pengalaman yang optimal bagi pengguna
3. Melakukan implementasi *front-end* dari rancangan *user interface* yang telah dibuat pada *website* BosstonGym.