

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat ini telah membawa kita memasuki sebuah dunia baru, dunia dimana komunikasi memegang peranan penting dalam kehidupan. Berbagai macam fasilitas disediakan guna memenuhi semua kebutuhan akan komunikasi dan penggunaan dalam bisnis. Penggunaan fasilitas *internet* beserta aplikasi-aplikasinya sudah tidak asing lagi di masyarakat, karena kemampuannya dalam mengolah data, menyimpan data menyampaikan informasi. salah satunya adalah penggunaan *website* yang dapat membantu dalam pengembangan bisnis.

PT. Chostilla konstruksi Indonesia adalah perusahaan yang bergerak di bidang konstruksi dan perumahan, yang berdiri pada November 2018, dan sejak 2020 perusahaan ini banyak memfokuskan pada bidang *property*. Kantor perusahaan ini berada di Jl. Untung Suropati, No.99, Labuhan Ratu, Kota Bandar Lampung.

Perusahaan Chostilla konstruksi Indonesia memiliki beberapa anak perusahaan diantaranya adalah De Perkusi dan De Perkasa. De perkusi merupakan tempat yang menyediakan berbagai jenis alat musik sedangkan De Perkasa merupakan tempat *fitness center* yang satu tempat dengan Chostilla konstruksi Indonesia. *Fitness center* adalah tempat dimana seseorang atau lebih dapat melakukan segala macam bentuk aktivitas fisik dengan penyediaan alat-alat kebugaran di dalamnya (Kumbara, 2019).

De perkasa didirikan pada tahun 2021, ditempat *fitness* ini terdapat *receptionis* yang mencatat semua pendataan terhadap pengunjung yang datang, Dalam operasional *gym*, pegawai *receptionis* melakukan pendataan *registrasi* member, absensi member, kelas *gym* harian, pembelian minuman yang berjalan saat ini dilakukan secara tertulis. Pendataan pengunjung yang datang dilakukan dengan cara pegawai mengisi formulir yang sudah disediakan, kemudian data tersebut disimpan di dalam lemari *receptionis* dan setelah tempat *fitness* tutup pada pukul 21.00 WIB. Pegawai melakukan pembukuan dengan merekap semua data yang sudah ditulis dimasukkan kedalam *microsoft excel*.

Berdasarkan penjelasan tersebut pada perusahaan De Perkasa, maka diperlukan sistem baru yang dapat membantu pegawai resepsionis yaitu Aplikasi resepsionis *gym* berbasis *website* yang terdiri dari *frontend*, *backend*, dan UI/UX. Pada penulisan laporan akhir ini penulis hanya memfokuskan pada bagian UI/UX. UI/UX adalah desain awal dari sebuah *website*. UI dan UX adalah singkatan dari *User Interface* dan *User experience* yakni merupakan sebuah tampilan visual dalam sebuah *aplikasi* atau alat pemasaran digital dalam bentuk *website* yang dapat meningkatkan *brand* yang dimiliki oleh bisnis atau perusahaan (Sitorus et al, 2021).

Aplikasi ini memiliki manfaat dalam membantu pencatatan data yang dibutuhkan *resepsionis gym*. Aplikasi ini memudahkan dalam pencatatan kehadiran member, pendaftaran member, pengunjung harian dan pendataan minuman yang terjual dan perekapan data terintegrasi dengan *microsoft excel*. Aplikasi ini dilengkapi dengan scan *qr code* sehingga memudahkan resepsionis dalam mendata pengunjung. Keunggulan aplikasi yang dibuat ini akan sangat memudahkan bagi pegawai *resepsionis* karena tidak perlu melakukan pencatatan manual dengan menggunakan formulir kertas, pegawai hanya menginputkan data yang dibutuhkan ke dalam *website*. kemudian data tersebut akan muncul tampilan *website* dan tersimpan ke *database* kemudian untuk perekapan data pegawai bisa *export* data yang telah dimasukan ke *Microsoft excel*, sehingga lebih efisien, tidak membutuhkan banyak waktu dan mengurangi kemungkinan data formulir rusak, hilang.

Manfaat lain dari dibangun aplikasi *resepsionis* ini adalah menggunakan *Scan barcode* pada kartu member *gym*, sehingga memudahkan member *gym* untuk melakukan absensi member pada formulir pendataan member. *Barcode* adalah kode batang dengan garis hitam diatas *background* putih yang bisa menyisipkan sebuah informasi pribadi dalam sebuah KTP atau ID Card. Dalam *barcode* tersebut terdapat data yang biasanya berupa data angka ataupun huruf apabila barcode itu di scan oleh sebuah alat sebagai perantara pembacanya yang disebut scanner (Saepulloh and Adeyadi, 2019).

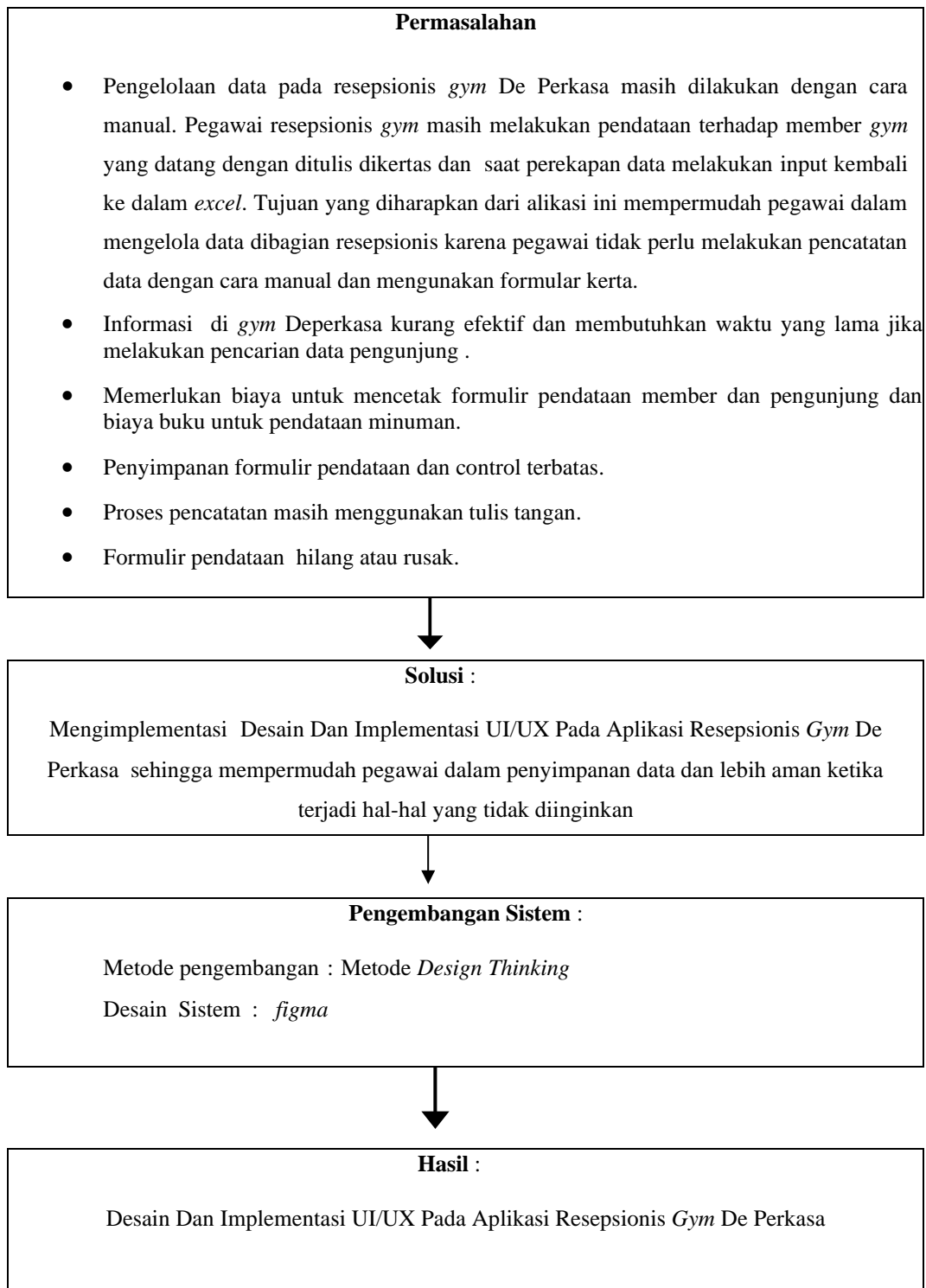
1.2 Tujuan

Tujuan dari Tugas Akhir ini yaitu untuk membangun sebuah Desain Dan Implementasi UI/UX Pada Aplikasi *Resepsionis Gym De Perkasa*, karena dalam proses pendataan pengunjung dan pembelian minuman masih manual menggunakan kertas sehingga belum efisien. Maka dengan adanya aplikasi ini bisa membantu pegawai dalam pendataan registrasi member, absensi member, kelas *gym* harian, pembelian minuman dan rekap data dengan mudah dan aman.

1.3 Kerangka pemikiran

Pada operasional *gym*, pegawai *resepsionis* kebanyakan mencatat pendataan registrasi *member*, absensi member, kelas *gym* harian, pembelian minuman dan rekap data masih menggunakan sistem manual, menjadi kurang efisien, menghasilkan ketidak akuratan data dan menyebabkan kesalahan pencatatan data. Permasalahan lain yang timbul yaitu kemungkinan data rusak dan hilang saat perekapan data melakukan input kembali ke dalam *excel*.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka masalah ini membutuhkan sistem baru supaya perusahaan lebih mudah melakukan pendataan pengunjung yang datang dan pembelian minuman. Oleh karena itu, penulis membuat Desain Dan Implementasi UI/UX Pada Aplikasi *Resepsionis Gym De Perkasa*. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka kerangka pemikiran disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

1.4 Kontribusi

Kontribusi yang dihasilkan dari Desain Dan Implementasi UI/UX Pada Aplikasi Resepsionis *Gym De Perkasa* diantaranya :

1. Resepsionis *Gym De Perkasa*:
 - a. Mempermudah Melakukan pendataan member *gym* dan pengunjung kelas harian *gym*.
 - b. Mengurangi penggunaan kertas karena sistem pencatatan pada resepsionis *gym* sudah berbasis *Web* sehingga tidak menggunakan kertas atau buku.
 - c. Memudahkan petugas dalam mencari data member dan harian yang dibutuhkan serta tidak membutuhkan waktu yang lama
2. Politeknik Negeri Lampung :
 - a. Menambah karya tulis ilmiah yang bermanfaat bagi instansi dan mahasiswa Politeknik Negeri Lampung.
 - b. Laporan Tugas Akhir ini dapat menambah literatur dan referensi mengenai aplikasi resepsionis *gym* berbasis *website*.

BAB II. TINJAUAN PUSATAKA

2.1 Implementasi

Implementasi adalah Langkah dalam mencapai hasil yang sesuai dengan tujuan atas sasaran kebijakan yang telah ditetapkan. Dalam proses ini, pelaksana kebijakan menjalankan aktivitas atau kegiatan yang diperlukan untuk mencapai tujuan tersebut (Irawan and Simargolang 2018).

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa implementasi adalah proses untuk mengevaluasi dan mengukur apakah suatu kebijakan atau peraturan berjalan dengan baik atau tidak. Melalui proses yang dapat ditentukan apakah diperlukan evaluasi terhadap program, tersebut atau tidak.

2.2 Aplikasi

Aplikasi adalah pada perangkat lunak komputer yang secara langsung memanfaatkan kapabilitas komputer untuk melaksanakan tugas sesuai keinginan pengguna (Larasati, 2020). Konsep ini mencerminkan bahwa aplikasi memiliki tujuan khusus dalam melaksanakan berbagai jenis pekerjaan, termasuk penerapan, penggunaan, serta manipulasi data (Alfarisi, 2019). Berdasarkan konteks pengembangannya, aplikasi dapat dibagi menjadi tiga kategori utama aplikasi berbasis *web*, aplikasi berbasis desktop, dan aplikasi berbasis mobile.

Aplikasi berbasis *web* adalah jenis aplikasi yang dihosting di server komputer dan dapat diakses melalui peramban *web* dari perangkat klien yang terhubung ke server melalui jaringan. Kelebihannya terletak pada fleksibilitas akses yang dimungkinkan dari berbagai lokasi selama terhubung ke jaringan. Di sisi lain, aplikasi berbasis desktop adalah jenis aplikasi yang memerlukan proses pengunduhan dan instalasi di setiap komputer yang berencana menggunakannya.

2.3 Desain

Desain merujuk pada suatu sistem yang berlaku untuk berbagai jenis perancangan, dengan fokus utama pada pendekatan yang melibatkan penanganan semua persoalan tidak secara terpisah atau individual, melainkan sebagai bagian *integral* dari keseluruhan. Dalam pendekatan ini, masalah-masalah yang ada

memiliki keterkaitan satu sama lain, seiring dengan pemahaman bahwa elemen-elemen tersebut membentuk suatu kesatuan yang saling memengaruhi (Kurniawati, 2021).

2.4 UI/UX

UI dan UX merupakan singkatan dari *User Interface* dan *User Experience*, yang merujuk pada elemen-elemen visual dalam sebuah aplikasi atau alat pemasaran digital seperti situs *web*. Elemen-elemen ini berperan penting dalam meningkatkan citra merek yang dimiliki oleh suatu bisnis atau perusahaan (Sitorus et al. 2021).

2.3.1 UI

UI atau *User Interface* merupakan bidang yang berkaitan dengan organisasi visual dari suatu situs *web* atau *aplikasi*. Ruang lingkup UI mencakup berbagai elemen yang dapat diakses oleh pengguna, termasuk tombol yang dapat ditekan, teks, gambar, bidang masukan teks, dan semua elemen lain yang berhubungan dengan interaksi pengguna. Ini termasuk perencanaan tata letak, animasi, peralihan antar elemen, dan seluruh aspek interaksi kecil yang terjadi. UI berperan dalam merancang semua elemen visual, serta dalam mengatur bagaimana pengguna berinteraksi dengan halaman *web* dan apa yang akan ditampilkan di dalamnya. Aspek visual yang dikelola oleh seorang desainer UI termasuk skema warna, penentuan bentuk tombol, dan juga pemilihan jenis *font* untuk teks. Kemampuan desainer UI diperlukan untuk menciptakan tampilan yang estetis dengan tujuan meningkatkan kesetiaan pengguna (Muhyidin et al, 2020).

2.3.2 UX

Definisi dari UX atau *user experience*, menurut Borrys Hasian, dapat bervariasi. Berdasarkan jenis pekerjaan yang dijalankan, seorang desainer UX berperan dalam menciptakan produk yang memiliki nilai tambah, serta mengubah alur pengguna menjadi desain produk yang teruji dan *estetis*. Kolaborasi desainer UX bersama tim lain bertujuan untuk menemukan kesamaan antara kebutuhan pengguna, tujuan bisnis, dan kemajuan teknologi. Pada akhirnya, titik temu ini

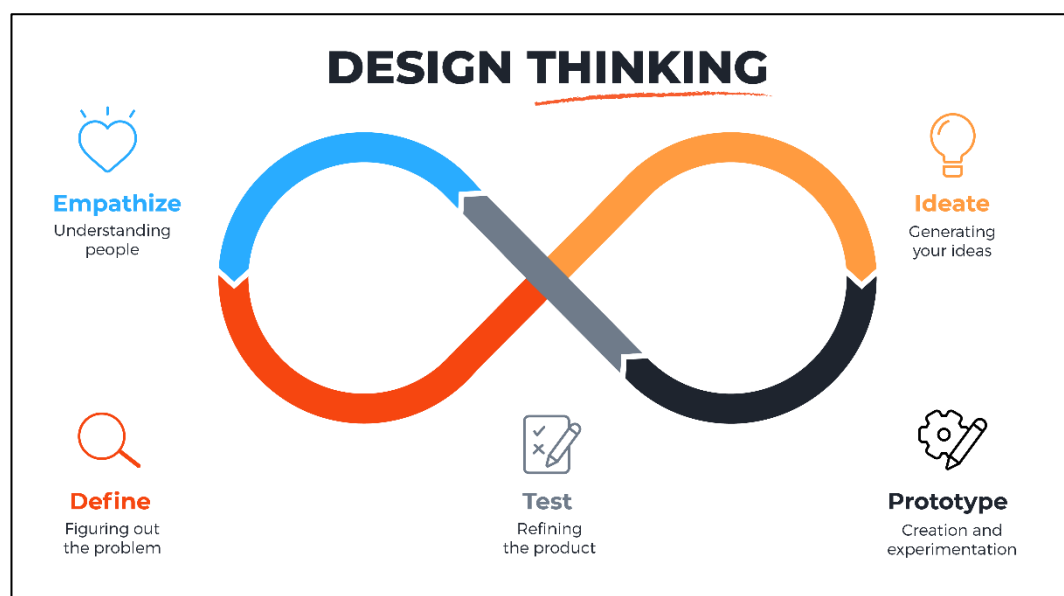
diwujudkan menjadi produk yang memiliki arti, manfaat, dan memberikan kepuasan. Sesuai namanya, desain yang dihasilkan oleh desainer UX akan mempengaruhi sejauh mana pengalaman atau interaksi pengguna dengan situs *web* dapat berjalan dengan lancar. Kemampuan dasar seperti membuat kerangka dasar *wireframe* atau merancang model tiruan *mockup* merupakan keterampilan yang penting bagi seorang desainer UX (Muhyidin et al, 2020).

2.5 Resepsionis

Resepsionis merupakan karyawan yang bertugas dalam memberikan pelayanan kepada tamu yang datang contohnya, menyapa, melayani dan menyampaikan pesan kepada tamu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Oktarini, 2023).

2.6 Design Thinking

Design thinking merupakan sebuah metode pemecahan masalah berdasarkan solusi yang berpusat pada pengalaman pengguna dan melibatkan iterasi. Metode ini terdiri dari lima tahapan yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Haryuda et al, 2021). Berikut adalah Langkah-langkah dalam metode *design thinking* :



Gambar 2. *Design Thinking*

Pada gambar 2 menjelaskan proses dalam *design thinking* diantaranya sebagai berikut :

a) *Empathize*

Empathize adalah tahapan dalam *design thinking* yang melibatkan penelitian untuk memahami apa yang dipikirkan, diucapkan, dilakukan, dan dirasakan oleh pengguna.

b) *Define*

Define adalah tahapan yang berfokus pada menentukan masalah yang dihadapi oleh pengguna, dengan memanfaatkan hasil observasi dan penelitian dari *empathize*.

c) *Ideate*

Ideate merupakan tahapan yang melibatkan pembuatan berbagai ide solusi berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah ditentukan pada tahap *define*. Pada tahap *ideate*, evaluasi dilakukan terhadap berbagai ide kreatif yang telah didefinisikan.

d) *Prototype*

Prototype memiliki tujuan untuk memahami elemen-elemen yang berhasil dan tidak berhasil. Pada tahapan ini, dilakukan evaluasi terhadap kelayakan dan dampak dari *prototype* yang telah dibuat.

e) *Test*

Pengujian *prototype* dengan pengguna dan beberapa orang untuk mendapatkan umpan balik dan menilai apakah tujuan perancangan telah tercapai.

2.5 Website

Menurut Rochman (2020), sebuah *website* adalah sebuah sistem yang menyajikan informasi dalam berbagai bentuk seperti teks, gambar, suara, dan elemen lainnya yang tersimpan dalam *server web internet* dan ditampilkan dalam format *hypertext* (Rabani and Firmansyah, 2020). *Website* merupakan halaman informasi yang dapat diakses melalui *internet* dan dapat diakses dari berbagai lokasi menggunakan jaringan *internet*.

Ada tiga jenis klasifikasi *website*, yaitu *website* statis, *website* dinamis, dan *website* interaktif. *Website* statis adalah jenis *website* dengan halaman-halaman yang tidak mengalami perubahan. Jika ada kebutuhan perubahan, harus dilakukan secara manual dengan mengedit kode yang membentuk struktur *website* tersebut. *Website* dinamis adalah tipe *website* yang memungkinkan informasi untuk diperbarui melalui *website* itu sendiri. Sedangkan *website* interaktif memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan berdiskusi tentang berbagai pemikiran yang mereka miliki (Rochman, 2020).

2.6 Wireframe

Wireframe adalah representasi awal yang sederhana dari desain, sering juga disebut sebagai *low-fidelity*, yang umumnya memiliki tampilan monokrom. *Wireframe* digunakan sebagai kerangka untuk menyusun elemen-elemen di dalam halaman *website* atau aplikasi (Baventa, 2022). Proses pembuatan *wireframe* sering dilakukan sebelum tahap pengembangan produk dimulai.

2.7 Internet

Internet adalah sebuah jaringan komputer yang berskala global yang menghubungkan jutaan jaringan yang lebih kecil, seperti jaringan pendidikan, bisnis, organisasi nirlaba, militer, dan bahkan perorangan. Melalui *internet*, banyak komputer terhubung sebagai sarana modern untuk berkomunikasi dan berbagi informasi, yang dapat diakses secara global oleh pengguna di seluruh dunia, tanpa terbatas oleh lokasi atau waktu (Widharma, 2021).

2.8 Sitemap

Sitemap adalah tata letak menu atau struktur menu dari sebuah situs *web* yang menggambarkan konten dari setiap halaman dan tautan navigasi yang menghubungkan halaman-halaman tersebut. Tata letak *sitemap* suatu situs *web* sangat tergantung pada tujuan dari situs tersebut. *Sitemap* memiliki peran penting dalam memudahkan pengelolaan dan perubahan pada situs *web* tersebut (Murni, 2022).

2.9 Figma

Figma merupakan alat berbasis *web* yang digunakan untuk mengembangkan *interface* pengguna dan pengalaman pengguna. Alat ini dapat digunakan untuk merancang *interface* pengguna seperti situs *web*, *aplikasi* seluler, dan proyek lainnya. *Figma* memiliki fitur yang memungkinkan desainer untuk berkolaborasi satu sama lain, dengan memanfaatkan sistem *cloud* untuk membuat desain (Saefudin and Perdana 2023).

Figma juga memiliki beberapa keunggulan, seperti fitur *cloud* memudahkan pengguna karena tidak perlu di instalasi, selain itu memiliki banyak *plugin* tambahan yang dapat digunakan. Bahkan, ada pilihan paket gratis yang tersedia

Namun, *figma* juga memiliki beberapa kelemahan. Pengguna memerlukan koneksi *internet* aktif untuk menggunakannya. Selain itu, *figma* juga memerlukan kapasitas RAM yang cukup besar dan grafik yang kuat.

2.10 Teori Warna

Menurut (Hidayat, 2020), warna dapat digunakan untuk menggambarkan berbagai hal karena warna memiliki dampak psikologis pada kita dan mempengaruhi cara kita merasakan sesuatu. Teori warna membantu kita memahami bagaimana warna bekerja, bagaimana warna berinteraksi satu sama lain, dan bagaimana kita meresponnya. Ini membantu menjelaskan cara kita melihat, dan memahami, dan menjelaskan warna. Teori warna juga memiliki makna filosofi yang berbeda. Berikut makna dari setiap warna-warna :

- a) merah : kuat, semangat, agresif, dan penting.
- b) kuning : bersahabat, mengingatkan, dan bahagia.
- c) Hijau : segar, alami, dan stabil.
- d) Biru : santai, kalem, terpercaya, dan aman.
- e) Jingga : gembira, aktif, hangat, dan semangat.
- f) Ungu : anggun, mewah, dan romantis.
- g) Putih : sederhana, bersih, murni, dan tenang.
- h) Hitam : misterius, anggun, berani, elegan, dan tegas.

2.11 Elemen Dalam Desain

Dalam proses perancangan desain, Langkah menciptakan bentuk melibatkan pemilihan, penggabungan, dan penataan elemen visual untuk menciptakan bentuk yang menarik, memuaskan, atau menciptakan pengalaman khusus. Elemen-elemen dalam desain digunakan untuk mengorganisir unsur-unsur visual guna mencapai nilai estetis yang diinginkan (Haryuda et al. 2021).

a) Titik

Titik adalah salah satu unsur visual yang memiliki ukuran relative kecil, dimana Panjang dan lebarnya dianggap tidak signifikan. Titik sering kali ditampilkan dalam bentuk kelompok dengan variasi dan jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu.

b) Garis

Garis memiliki dampak signifikan dalam membentuk suatu objek. Selain sebagai goresan atau coretan, garis juga berfungsi sebagai pembatas suatu bidang atau warna. Garis dapat muncul dalam berbagai bentuk, seperti lurus, lengkung, dan gelombang, zigzag, dan lainnya.

c) Bidang

Bidang memiliki dimensi Panjang dan lebar. Dalam hal bentuknya, bidang dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu bidang geometri atau beraturan, dan bidang non geometri atau tidak beraturan. Bidang geometri adalah bidang yang dapat diukur luasnya dengan relative mudah, sementara bidang non geometri adalah bidang lebih sulit diukur luasnya.

d) Ruang

Ruang dalam konteks desain dapat diciptakan melalui pengaturan bidang jarak antara objek yang mengandung unsur titik, garis, bidang, dan warna. Ruang dalam desain seringkali merujuk pada perwujudan tiga dimensi, dan ada dua jenis yaitu ruang nyata dan semu. Meskipun ruang adalah unsur visual yang tidak dapat diraba, namun kita dapat memahaminya melalui pengaturan elemen-elemen visual tersebut.

e) Ukuran

Ukuran adalah unsur penting dalam desain grafis yang menentukan seberapa besar atau kecil suatu objek dalam desain. Unsur digunakan untuk

mengarahkan perhatian pada objek yang ingin ditonjolkan, karena dengan memanipulasi ukuran. Seorang desainer grafis dapat menciptakan kontras dan penekanan pada elemen desain tertentu.

f) Warna

Warna dalam konteks unsur visual terkait dengan bahan yang digunakan untuk menciptakannya, yang ditentukan oleh jenis pigmen yang ada. Namun, kesan warna yang diterima oleh mata lebih dipengaruhi oleh cahaya.

g) Tekstur

Tekstur dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu tekstur nyata dan tekstur semu. Tekstur dapat dikatakan nyata ketika pengalaman rabaan sesuai dengan apa yang kita lihat. Sementara pada tekstur semu, terdapat perbedaan antara apa yang kita lihat dan apa yang kita rasakan Ketika merabanya.

h) Huruf

Tapografi adalah seni mengatur teks menggunakan huruf cetak. Melibatkan perancangan bentuk huruf dan penyusunannya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk mencapai yang diinginkan

2.12 *A/B Testing*

Menurut (Sudiharto et al. n.d.), *A/B testing* adalah cara untuk membandingkan dua versi produk atau layanan guna menentukan yang mana yang bekerja lebih baik. Dengan metode ini, perusahaan dapat mengambil keputusan yang lebih tepat dalam meningkatkan kesadaran pengguna terhadap produk atau layanan.