



ANALISIS DAN EVALUASI DESAIN UI/UX *WEBSITE* TAEKWONDO VALENTINO CLUB MENGGUNAKAN PENDEKATAN *DESIGN THINKING*

Daniati Uki Eka Saputri¹, Taopik Hidayat², Nurul Khasanah³, Faruq Aziz⁴

^{1,4}Sistem Informasi, Universitas Nusa Mandiri

²Sains Data, Universitas Nusa Mandiri

³Informatika, Universitas Nusa Mandiri

Jakarta Timur, DKI Jakarta, Indonesia 13620

daniati.due@nusamandiri.ac.id, taopik.toi@nusamandiri.ac.id, nurul.nuk@nusamandiri.ac.id, faruq.fqs@nusamandiri.ac.id

Abstract

This study aims to analyze and evaluate the user interface (UI) and user experience (UX) design of the Taekwondo Valentino Club website using a Design Thinking approach. The research was conducted within a community-based sports club characterized by non-technical users and a relatively informal organizational structure. The methodology followed the five stages of Design Thinking—empathize, define, ideate, prototype, and test—with data collected through participatory observation, semi-structured interviews, and usability testing using the System Usability Scale (SUS). The study involved 41 respondents, including club administrators, coaches, and members. The evaluation results show an average SUS score of 83, placing it in the Excellent category. Overall, users did not exhibit negative perceptions regarding system complexity, consistency, or practicality. Task-based observation further indicated that the majority of respondents completed all usage scenarios without requiring additional technical assistance. The findings demonstrate that the Design Thinking approach is effective in producing an intuitive and easy-to-use UI/UX design that aligns with the needs of community sports club users. This study contributes to UI/UX research by highlighting interface requirement patterns specific to community-based sports organizations and supports ongoing efforts to digitize community sports club management.

Keywords: Design Thinking, Sports Website, System Usability Scale, UI/UX, Usability

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengevaluasi desain *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) pada *website* Taekwondo Valentino Club menggunakan pendekatan *Design Thinking*. Penelitian dilakukan pada konteks klub olahraga komunitas yang memiliki karakteristik pengguna non-teknis dan struktur organisasi yang relatif informal. Metode penelitian mencakup lima tahapan *Design Thinking*, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, serta pengujian *usability* menggunakan instrumen *System Usability Scale* (SUS). Subjek penelitian melibatkan 41 responden yang terdiri dari pengurus, pelatih, dan anggota klub. Hasil evaluasi menunjukkan nilai SUS rata-rata sebesar 83 yang berada pada kategori *Excellent*. Responden secara umum tidak menunjukkan persepsi negatif terhadap kompleksitas, konsistensi, dan kepraktisan sistem. Hasil observasi tugas juga menunjukkan bahwa sebagian besar responden mampu menyelesaikan seluruh skenario penggunaan tanpa bantuan teknis tambahan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pendekatan *Design Thinking* efektif dalam menghasilkan rancangan UI/UX yang intuitif, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna klub olahraga komunitas. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap kajian UI/UX dengan menyoroti pola kebutuhan antarmuka pada organisasi olahraga komunitas serta mendukung upaya digitalisasi pengelolaan klub.

Kata kunci: Design Thinking, System Usability Scale, UI/UX, Usability, Website Olahraga

1. PENDAHULUAN

Transformasi digital telah menjadi kebutuhan mendesak di berbagai sektor, termasuk bidang olahraga. Penerapan teknologi informasi tidak hanya berperan dalam pengelolaan data dan administrasi, tetapi juga dalam

membangun citra profesional organisasi serta memperkuat interaksi antara pelatih, atlet, dan masyarakat[1],[2],[3]. Dalam konteks klub olahraga berbasis komunitas, digitalisasi berpotensi besar meningkatkan efisiensi kerja administrasi, transparansi data, serta efektivitas komunikasi

internal maupun eksternal[4]. Namun, di sisi lain, banyak organisasi olahraga di tingkat lokal yang masih mengandalkan sistem konvensional dalam menjalankan kegiatan operasionalnya, sehingga menghadapi berbagai kendala seperti duplikasi data, keterlambatan distribusi informasi, dan dokumentasi yang tidak terstruktur.

Salah satu contoh organisasi olahraga yang telah menunjukkan konsistensi dalam pembinaan dan prestasi atlet adalah Taekwondo Valentino Club, sebuah klub bela diri yang aktif di wilayah Bekasi Selatan sejak akhir 1990-an. Klub ini dikenal memiliki reputasi yang baik dalam mencetak atlet berprestasi di berbagai ajang regional dan nasional melalui sistem pelatihan yang disiplin dan berkesinambungan. Seiring dengan meningkatnya jumlah anggota dan kompleksitas kegiatan, kebutuhan akan sistem administrasi dan komunikasi yang lebih efisien pun semakin tinggi. Selama ini, pengurus klub telah mengelola kegiatan dan data anggota secara mandiri melalui berbagai media seperti dokumen, *spreadsheet*, dan platform komunikasi daring. Upaya tersebut sudah berjalan cukup efektif untuk mendukung aktivitas rutin klub, namun masih memiliki ruang untuk ditingkatkan melalui integrasi teknologi digital agar pengelolaan data, dokumentasi prestasi, serta penyampaian informasi dapat dilakukan secara lebih cepat, akurat, dan terpusat.

Pihak Kemenpora RI telah menegaskan urgensi digitalisasi dalam sistem olahraga nasional, termasuk rencana pembentukan aplikasi pusat data keolahragaan yang terintegrasi untuk mendukung pengelolaan prestasi dan *administrative*[5]. Dalam konteks manajemen olahraga menjelaskan bahwa teknologi informasi seperti *big data*, IoT, dan aplikasi digital telah mengubah cara pelatih dan pengurus atlet dalam mengelola data dan proses latihan, namun masih menghadapi hambatan adopsi di banyak organisasi olahraga[6]. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa, meskipun agenda digitalisasi telah diinisiasi secara kebijakan dan penelitian, organisasi olahraga komunitas lokal masih memiliki ruang pengembangan yang cukup besar dalam aspek pengelolaan informasi dan komunikasi berbasis antarmuka digital (UI/UX).

Berbagai studi terdahulu telah menunjukkan bahwa penerapan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) yang baik dapat meningkatkan efektivitas sistem digital, kepuasan pengguna, serta mempercepat adopsi teknologi [7]. Beberapa penelitian sebelumnya, seperti [8],[9],[10], [11], [12], telah mengkaji desain sistem informasi olahraga, namun sebagian besar berfokus pada konteks kompetisi, pemesanan fasilitas, atau layanan olahraga berbasis institusi. Studi-studi tersebut belum secara spesifik menggali pola kebutuhan UI/UX pada organisasi olahraga komunitas lokal yang memiliki karakteristik pengguna non-teknis, struktur organisasi yang relatif informal, serta ketergantungan tinggi pada komunikasi interpersonal.

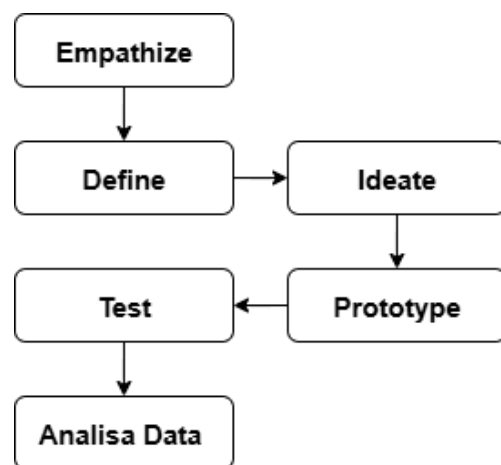
Penelitian ini mengisi kesenjangan tersebut dengan menitikberatkan pada analisis dan evaluasi desain UI/UX *website* klub olahraga komunitas menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang diterapkan secara kontekstual. Kontribusi utama penelitian ini adalah mengidentifikasi pola kebutuhan antarmuka yang khas pada klub olahraga komunitas, seperti integrasi administrasi sederhana, akses informasi yang cepat, serta konsistensi desain yang mudah dipelajari oleh pengguna lintas usia dan latar belakang digital.

Pendekatan *Design Thinking* dipandang relevan karena menempatkan pengguna sebagai pusat proses perancangan melalui tahapan empati, perumusan masalah, ideasi, pembuatan prototipe, dan pengujian (*empathize–define–ideate–prototype–test*)[13],[14],[15]. Pendekatan ini tidak hanya menghasilkan solusi visual yang menarik, tetapi juga memastikan bahwa setiap elemen desain benar-benar menjawab kebutuhan, kebiasaan, dan kemampuan pengguna nyata[16],[17],[18],[19].

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengevaluasi desain UI/UX *website* klub olahraga komunitas guna mendukung efisiensi administrasi dan komunikasi digital. Penelitian dibatasi pada perancangan dan evaluasi antarmuka berbasis *website*, tanpa mencakup aspek keamanan data, integrasi sistem keuangan, maupun pengembangan aplikasi *mobile*.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design Thinking* untuk merancang dan menganalisis desain UI dan UX pada rancang *website* Taekwondo Valentino Club. Pendekatan ini dipilih karena bersifat iteratif dan berpusat pada pengguna (*user-centered*)[19], sehingga setiap keputusan desain didasarkan pada kebutuhan nyata pelatih, pengurus, dan anggota klub. Proses penelitian dibagi menjadi lima tahapan utama: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* yang terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metodologi Penelitian

2.1. Tahap *Empathize*

Tahap empati bertujuan untuk memahami secara mendalam kebutuhan dan tantangan yang dihadapi pengguna dalam kegiatan administrasi dan komunikasi klub. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data untuk memahami konteks aktivitas administrasi, komunikasi, dan dokumentasi klub. Metode yang digunakan meliputi:

- a) Observasi partisipatif terhadap proses pendataan anggota, jadwal latihan, pencatatan prestasi, dan halaman dokumentasi kegiatan.
- b) Wawancara semi-terstruktur dengan pengurus, pelatih, dan anggota guna mengidentifikasi kebutuhan informasi, kebiasaan digital, serta hambatan yang sering dihadapi.

Data yang diperoleh kemudian disintesis menjadi daftar kebutuhan pengguna dengan memetakan apa yang dikatakan, dipikirkan, dirasakan, dan dilakukan oleh mereka (*empathy map*).

2.2. Tahapan *Define*

Temuan dari tahap empati dianalisis untuk merumuskan masalah utama dan menetapkan tujuan pengguna (*user goals*) yang akan menjadi dasar dalam perancangan sistem. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, ditemukan tiga persona utama yang mewakili kebutuhan berbeda dalam sistem, yaitu pengurus, pelatih, dan anggota klub.

2.3. Tahap *Ideate*

Tahap *Ideate* bertujuan menghasilkan berbagai alternatif solusi desain melalui proses eksplorasi kreatif, *brainstorming*, pembuatan sketsa antarmuka (*wireframe*) dan alur navigasi menggunakan prinsip *usability heuristics* dari Nielsen[20],[21],[22], sehingga konsep yang paling sesuai dengan kebutuhan pengguna dapat dipilih sebagai dasar pembuatan prototipe.

2.4. Tahap *Prototype*

Tahap ini menghasilkan prototipe fungsional *website* dengan struktur navigasi dan komponen UI sesuai hasil ideasi. Desain antarmuka memperhatikan konsistensi warna, hierarki visual, tipografi, serta *responsive layout* agar dapat diakses pada berbagai perangkat.

2.5. Tahap *Test*

Tahap pengujian (*testing stage*) bertujuan untuk menilai sejauh mana rancangan antarmuka *website* Taekwondo Valentino Club dapat digunakan secara efektif, efisien, dan memuaskan oleh pengguna. Pengujian dilakukan melalui dua metode utama, yaitu kuesioner *System Usability Scale* (SUS)[23] dan observasi langsung terhadap pengguna yang menjalankan skenario tugas nyata[24]. Sebanyak 41 responden yang terdiri dari pengurus, pelatih, dan anggota klub berpartisipasi dalam uji coba ini.

Setiap responden diminta untuk menyelesaikan beberapa skenario tugas utama yang mencerminkan penggunaan aktual sistem:

- a) Kuesioner *System Usability Scale* (SUS)

Instrumen terdiri dari 10 item pernyataan dengan skala Likert 1–5 yang diberikan kepada 41 responden (pengurus, pelatih, anggota).

- b) Perhitungan Nilai SUS

Nilai SUS dihitung untuk memperoleh skor rata-rata, kemudian diinterpretasikan menurut kategori *usability*: *Excellent* ($> 80,3$), *Good* (68–80,3), *Oke* (51–67), *Poor* (< 51)[25],[26],[27],[28]. Data kuesioner yang diperoleh dari 41 responden diolah mengikuti prosedur Bangor[29]:

- 1) Jawaban responden diubah ke skor numerik (1–5) sesuai skala Likert.
- 2) Untuk item ganjil, skor dikurangi 1; untuk item genap, hasilnya adalah 5 dikurangi skor asli.
- 3) Seluruh skor dijumlahkan lalu dikalikan 2,5 untuk menghasilkan total skor SUS per responden.
- 4) Nilai akhir SUS adalah rata-rata dari seluruh responden.

- c) Observasi langsung

Dilakukan untuk melihat perilaku pengguna ketika menyelesaikan tugas tertentu, seperti *login*, menambah data anggota, atau mengunggah dokumentasi. Catatan meliputi kesalahan *input* dan umpan balik verbal pengguna[30],[31].

2.6. Tahap *Analisa Data*

Data kuantitatif dari kuesioner SUS diolah untuk menentukan tingkat *usability* secara numerik, sedangkan data kualitatif dari observasi dianalisis dengan teknik reduksi dan kategorisasi temuan. Hasil dari kedua teknik tersebut disintesis untuk menilai kesesuaian antara rancangan antarmuka dan kebutuhan pengguna. Pendekatan triangulasi ini digunakan untuk meningkatkan validitas hasil penelitian.

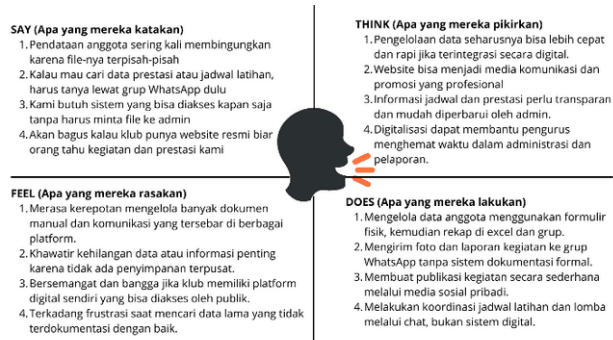
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Tahap *Empathize*: Identifikasi Kebutuhan dan Masalah Pengguna.

Hasil wawancara dan observasi terhadap pengurus, pelatih, dan anggota menunjukkan bahwa proses manajemen data anggota, jadwal latihan, serta dokumentasi prestasi masih dilakukan melalui berbagai media yang terpisah. Kondisi ini menimbulkan kendala dalam konsistensi data dan efisiensi penyampaian informasi.

Dari hasil observasi lapangan diperoleh *empathy map* seperti Gambar 2 yang memperlihatkan persepsi dan pengalaman pengguna yaitu pengurus, pelatih, serta anggota klub terhadap proses administrasi dan komunikasi di

Taekwondo Valentino Club yang dipetakan dalam *empathy maps*. Hasil pemetaan *empathy map* menunjukkan bahwa pengguna menghadapi kendala berupa fragmentasi informasi, pendataan konvensional, serta keterbatasan media komunikasi dalam aktivitas administrasi dan komunikasi klub.



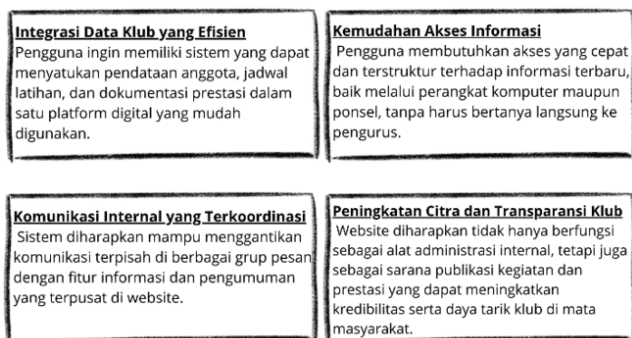
Gambar 2. Empathy Map

Temuan tersebut mengindikasikan kebutuhan akan sistem digital terpusat yang mampu mengintegrasikan informasi dan aktivitas administrasi. Pola kebutuhan ini menunjukkan karakteristik khas organisasi olahraga komunitas, di mana efisiensi dan kemudahan akses informasi menjadi faktor utama penerimaan sistem.

3.2 Tahap Define: Perumusan Tujuan Pengguna (User Goals)

Setiap persona memiliki peran dan prioritas berbeda terhadap penggunaan rancang *website* Taekwondo Valentino Club. Pengurus berperan sebagai pengelola utama sistem yang membutuhkan kemudahan dalam mengatur data, mengunggah dokumentasi kegiatan, serta mempublikasikan informasi resmi klub. Pelatih berfokus pada pengelolaan jadwal latihan, pencatatan prestasi, dan penyampaian informasi kepada atlet. Sementara itu, anggota klub membutuhkan akses cepat terhadap jadwal, pengumuman, dan informasi kegiatan terkini tanpa harus bergantung pada komunikasi personal.

Dari hasil sintesis kebutuhan tiap persona, diperoleh empat tujuan utama pengguna (*user goals*) sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. User Goals

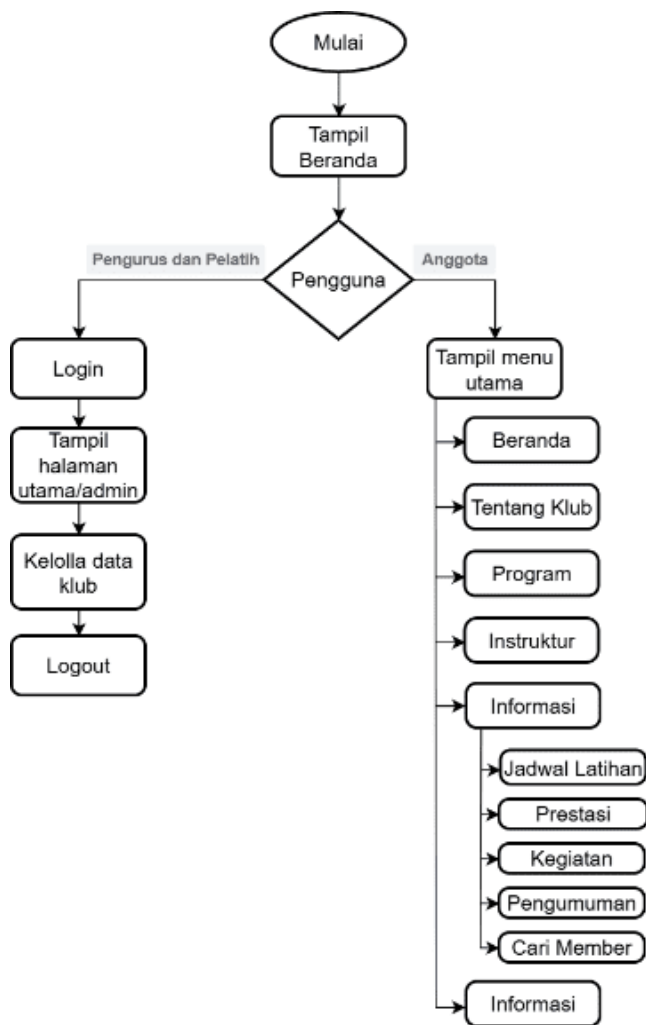
3.3 Tahap Ideate: Pengembangan Konsep dan Desain Awal

Pada tahap ideasi dilakukan sesi *brainstorming* untuk menentukan fitur dan navigasi yang paling sesuai dengan karakter pengguna. Dari hasil diskusi dan pengujian sketsa awal, disepakati rancangan struktur navigasi dan fitur utama *website* seperti pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Navigasi dan fitur utama *website*

Navigasi Utama	Fungsi dan Tujuan Desain	Fokus Pengalaman Pengguna (UX Goals)
Beranda	Menampilkan identitas klub, slogan, dan video pengenalan dengan visual yang menarik.	Meningkatkan kesan profesional dan rasa kebanggaan pengguna terhadap klub.
Tentang Kami	Berisi profil singkat, visi-misi, serta nilai-nilai klub.	Menumbuhkan rasa kedekatan emosional pengguna terhadap organisasi.
Program	Menyajikan daftar program pelatihan berdasarkan usia dan level sabuk.	Memberikan kemudahan bagi calon anggota untuk memahami pilihan pelatihan.
Instruktur	Menampilkan daftar pelatih aktif beserta kualifikasi dan pengalaman.	Menambah kepercayaan pengguna terhadap kualitas pembinaan.
Informasi (Dropdown Menu)	Berisi submenu Jadwal Latihan, Prestasi, Kegiatan, Pengumuman, dan Cari Member.	Menjadi pusat informasi klub agar pengguna tidak bergantung pada grup pesan pribadi.
Kontak	Menyediakan alamat, nomor telepon, email, dan formulir komunikasi langsung.	Memudahkan interaksi publik dan calon anggota dengan pihak klub.
Tombol Login / Sign In	Akses khusus untuk pengurus dan pelatih mengelola konten digital.	Mendorong efisiensi kerja pengurus dan pembaruan data secara mandiri.

Fokus utama desain adalah pada kemudahan akses informasi, konsistensi visual, dan peningkatan efisiensi komunikasi internal klub. Gambar 4 merupakan *user flow* dari rancangan sistem yang menunjukkan bagaimana pengguna berinteraksi dengan *website* Taekwondo Valentino Club berdasarkan perannya.

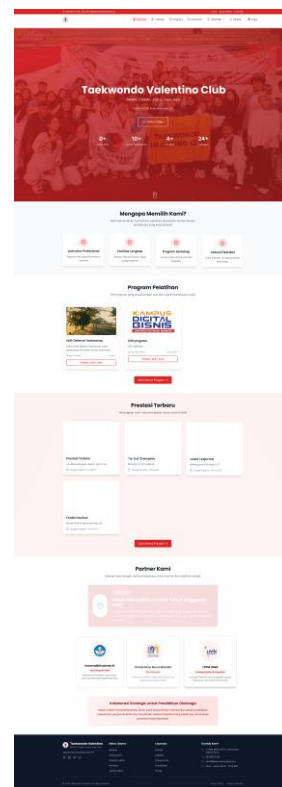


Gambar 4. User Flow

Proses dimulai dari halaman beranda, kemudian bercabang menjadi dua jenis pengguna yaitu pengurus/pelatih yang diarahkan untuk melakukan *login* dan mengakses halaman administrasi guna mengelola data klub, serta anggota/pengunjung umum yang langsung dapat menelusuri menu utama seperti beranda, tentang klub, program, instruktur, serta sub-menu informasi (jadwal latihan, prestasi, kegiatan, pengumuman, cari *member*). *User flow* ini memastikan bahwa struktur navigasi dirancang secara logis dan mudah dipahami, menjadi dasar untuk pembuatan prototipe pada tahap desain berikutnya.

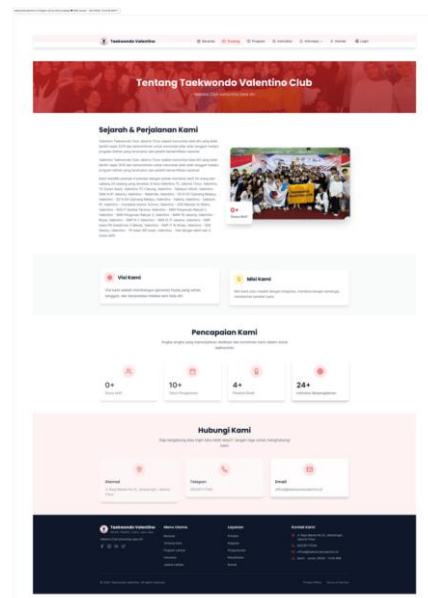
3.4 Tahap *Prototype*: Implementasi dan Deskripsi Sistem

Tahap prototipe menghasilkan desain antarmuka *high-fidelity website* Taekwondo Valentino Club yang merepresentasikan solusi dari tahap *Empathize*, *Define*, dan *Ideate*. Prototipe dikembangkan dengan struktur navigasi yang jelas dan konsisten, mencakup halaman utama, profil klub, program pelatihan, instruktur, informasi kegiatan, kontak, serta halaman *login* khusus bagi pengurus dan pelatih.



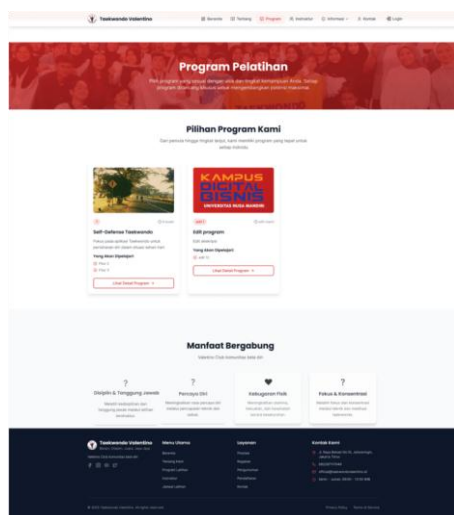
Gambar 5. Halaman Utama

Gambar 5 menampilkan halaman utama yang memuat identitas klub melalui hero *banner*, slogan, video pengenalan, serta statistik singkat seperti jumlah siswa aktif, prestasi, dan instruktur. Navigasi utama ditempatkan pada bagian atas halaman dan digunakan secara konsisten di seluruh halaman *website*.



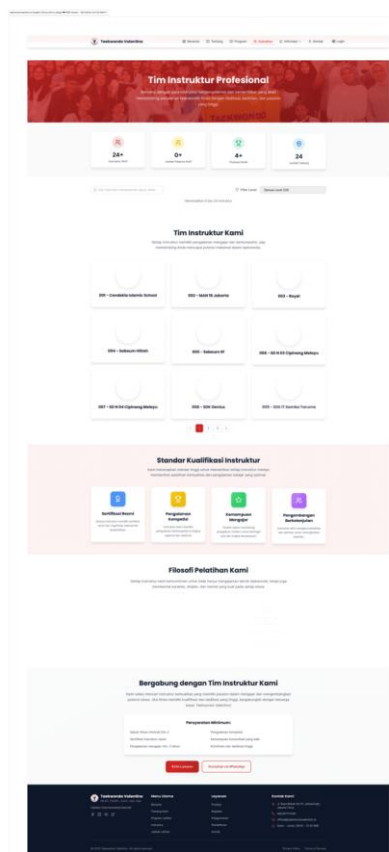
Gambar 6. Halaman Tentang Klub

Gambar 6 merupakan halaman tentang yang menyajikan informasi mengenai sejarah, visi, misi, dan filosofi pelatihan Taekwondo Valentino Club dalam format teks deskriptif yang dilengkapi dokumentasi visual.



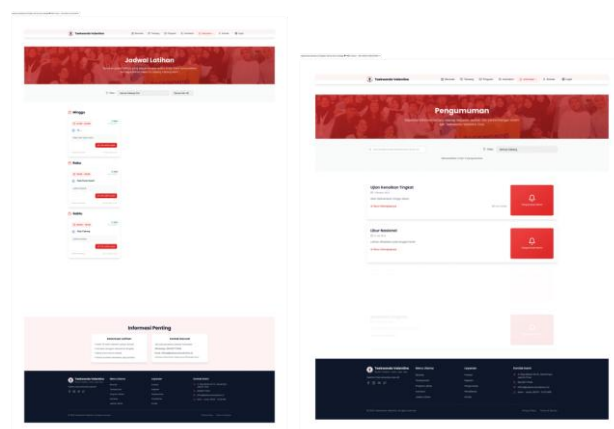
Gambar 7. Halaman Program

Gambar 7 merupakan halaman program menampilkan daftar program pelatihan dalam bentuk *card layout* yang memuat informasi level latihan, durasi, biaya, serta aksi lanjutan seperti pendaftaran dan berbagi informasi.



Gambar 8. Halaman Instruktur

Gambar 8 merupakan halaman instruktur yang menyajikan profil pelatih aktif dalam bentuk *grid layout* yang menampilkan foto, nama, dan kualifikasi masing-masing instruktur.

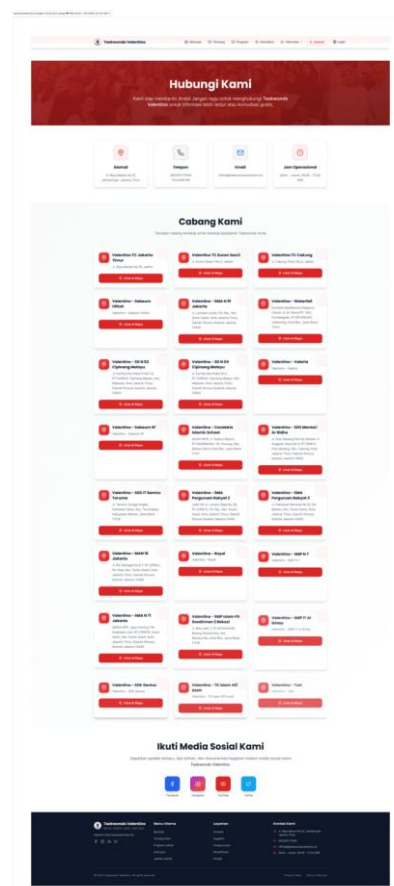


(a) halaman jadwal latihan

(b) halaman pengumuman

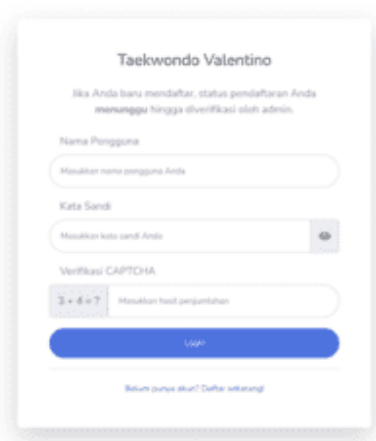
Gambar 9. Halaman Informasi

Gambar 9 merupakan tampilan dari submenu Informasi terdiri dari jadwal latihan, prestasi, kegiatan, pengumuman, dan pencarian anggota. Setiap submenu menyajikan konten sesuai kategori informasi yang dibutuhkan oleh anggota dan pengunjung umum.



Gambar 10. Halaman Kontak

Gambar 10 merupakan halaman kontak yang menampilkan informasi alamat dojo, nomor telepon, email resmi, serta jam operasional klub.



Gambar 11. Login Pengurus dan Pelatih

Gambar 11 merupakan halaman *login* yang disediakan khusus bagi pengurus dan pelatih untuk mengakses fitur administratif seperti pengelolaan data anggota, jadwal latihan, dokumentasi kegiatan, dan publikasi informasi.

Rancangan prototipe menunjukkan bahwa kebutuhan utama pengguna klub olahraga komunitas berfokus pada kemudahan akses informasi, kesederhanaan navigasi, dan konsistensi tampilan antarmuka. Penyajian informasi dalam struktur yang terorganisasi dan visual yang sederhana mendukung pengguna dengan tingkat literasi digital yang beragam, khususnya pelatih dan anggota klub yang tidak berlatar belakang teknis.

Penggunaan *card layout* pada halaman program dan penyajian informasi berbasis kategori pada menu informasi mendukung kemudahan pemindaian informasi (*scannability*), sehingga pengguna dapat memperoleh informasi penting secara cepat tanpa harus membaca konten secara mendalam. Temuan ini sejalan dengan prinsip *usability* yang menekankan kejelasan visual dan efisiensi kognitif dalam desain antarmuka berbasis web[20],[22].

Selain itu, konsistensi navigasi antar halaman dan pemisahan peran pengguna melalui halaman *login* khusus berkontribusi terhadap efisiensi pengelolaan konten oleh pengurus dan pelatih. Hal ini memperkuat temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa struktur navigasi yang jelas dan konsisten berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan sistem[17],[18]. Namun, dalam konteks klub olahraga komunitas, kesederhanaan desain menjadi faktor yang lebih dominan dibandingkan kelengkapan fitur yang kompleks.

3.5 Tahap Test: Evaluasi *Usability* dan Pengalaman Pengguna

a) Hasil Kuesioner *System Usability Scale* (SUS)

Hasil skor SUS sebesar 83 yang berada pada kategori *Excellent* sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menerapkan pendekatan *Design Thinking* pada sistem informasi non-komersial[11],[15]. Namun, berbeda dengan

penelitian tersebut, penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat *usability* yang tinggi juga dapat dicapai pada organisasi olahraga komunitas dengan sumber daya terbatas, selama kebutuhan pengguna diidentifikasi secara kontekstual sejak tahap empati. Tabel 2 menampilkan ringkasan nilai rata-rata per item.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Skor SUS *Website* Taekwondo Valentino Club

Item	Pernyataan	Rata-rata Skor	Interpretasi
F1	Saya pikir saya akan sering menggunakan fitur desain sistem ini	3,4	Baik
F2	Saya merasa fitur desain sistem ini terlalu rumit padahal dapat dibuat lebih sederhana	3,2	Baik
F3	Saya rasa fitur desain sistem ini mudah untuk digunakan	3,8	Sangat Baik
F4	Saya pikir saya membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan fitur desain sistem ini	3,1	Baik
F5	Saya menemukan bahwa terdapat berbagai macam fitur desain sistem yang terintegrasi dengan baik dalam sistem	3,9	Sangat Baik
F6	Saya rasa banyak hal yang tidak konsisten terdapat pada fitur desain sistem ini	3,0	Cukup Baik
F7	Saya rasa mayoritas pengguna akan dapat mempelajari fitur desain sistem ini dengan cepat	3,9	Sangat Baik
F8	Saya menemukan bahwa fitur desain sistem ini sangat tidak praktis ketika digunakan	2,9	Cukup Baik
F9	Saya sangat yakin dapat menggunakan fitur desain sistem ini	3,8	Sangat Baik
F10	Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum saya dapat menggunakan fitur desain sistem ini	3,2	Baik

item F2, F4, F6, F8, dan F10 merupakan pernyataan negatif dalam instrumen SUS. Oleh karena itu, nilai rata-rata yang lebih rendah pada item-item tersebut justru menunjukkan persepsi *usability* yang lebih baik. Interpretasi ini sejalan dengan pedoman penggunaan SUS yang menekankan pentingnya membedakan item positif dan negatif dalam analisis hasil evaluasi *usability*[28], [29].

Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata pada item negatif berada pada rentang 2,9–3,2, yang mengindikasikan bahwa mayoritas responden cenderung tidak setuju terhadap pernyataan bahwa sistem bersifat rumit, tidak konsisten, atau tidak praktis. Nilai total rata-rata

SUS dari seluruh responden adalah 33,2, yang setelah dikalikan faktor konversi 2,5 menghasilkan nilai akhir 83. Temuan ini menunjukkan bahwa desain UI/UX *website* telah mampu meminimalkan persepsi negatif pengguna terhadap kompleksitas dan kepraktisan sistem.

b) Skenario Pengujian dan Observasi

Pengujian *usability* juga dilakukan melalui observasi langsung terhadap pengguna yang menjalankan enam skenario tugas utama sebagaimana ditampilkan pada Tabel 3. Setiap skenario merepresentasikan aktivitas inti pengguna dalam mengakses dan menggunakan *website* Taekwondo Valentino Club, mulai dari menelusuri halaman utama hingga berpindah antar menu navigasi.

Tabel 3. Skenario Tugas Utama Pengujian *Website* Taekwondo Valentino Club

Skenario Tugas	Deskripsi Aktivitas Pengguna	Temuan dan Hasil Observasi
Menelusuri halaman utama dan profil klub	Pengguna diminta mengakses beranda, membaca informasi klub, serta menonton video pengenalan pada halaman utama.	Semua responden dapat menemukan tombol “Tonton Video” dan navigasi utama tanpa kesulitan. Tampilan visual dinilai menarik dan mudah dipahami.
Melihat program pelatihan	Pengguna memilih menu Program dan membuka detail pelatihan.	Responden menyatakan tampilan program mudah dibaca, informasi jelas, dan tata letak jelas
Melihat data instruktur	Pengguna memilih menu Instruktur	Responden menyatakan dapat melihat data semua instruktur yang aktif dan standar kualifikasi instruktur
Melihat menu Informasi	Pengguna memilih menu Informasi dan diarahkan ke beberapa bagian seperti jadwal latihan, prestasi, kegiatan, pengumuman, dan cari <i>member</i>	Responden dapat mengakses semua menu, dan sebagian menyarankan agar ditambahkan tombol “Back to Top” untuk mempermudah kembali ke bagian atas halaman setelah membaca konten panjang.
Mengakses kontak klub	Pengguna memilih menu kontak klub.	Semua responden dapat menemukan informasi alamat, telepon, email, jam operasional dan lokasi dari masing-masing cabang dengan cepat
Menggunakan navigasi utama untuk berpindah halaman	Pengguna berpindah antar menu utama (beranda, tentang, program, instruktur, informasi, kontak) untuk menilai kemudahan navigasi.	Menu dinilai responsif dan mudah diakses

Hasil observasi menunjukkan bahwa 98% responden mampu menyelesaikan seluruh skenario tugas tanpa memerlukan bantuan teknis tambahan. Pengguna dapat mengakses halaman utama, melihat informasi program pelatihan, instruktur, menu informasi, serta halaman kontak sesuai dengan skenario yang diberikan.

3.6 Tahap Analisa Data

Hasil triangulasi antara kuesioner SUS dan observasi tugas menunjukkan kesesuaian antara persepsi pengguna dan perilaku penggunaan nyata, yang mengindikasikan bahwa rancangan antarmuka telah dirancang secara intuitif dan selaras dengan karakteristik pengguna klub olahraga komunitas.

Analisis item negatif pada instrumen SUS memperkuat temuan tersebut, di mana rendahnya skor pada pernyataan terkait kompleksitas, konsistensi, dan kepraktisan mencerminkan minimnya persepsi negatif terhadap sistem. Umpan balik minor seperti kebutuhan tombol “Back to Top” dan *sticky navigation* merepresentasikan peluang penyempurnaan desain pada level mikro tanpa mengganggu fungsionalitas utama sistem.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan rancangan UI/UX *website* Taekwondo Valentino Club menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang berfokus pada kebutuhan pengguna klub olahraga komunitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rancangan antarmuka mampu mendukung aktivitas administrasi dan penyampaian informasi klub secara efektif. Temuan penelitian menegaskan bahwa pendekatan *Design Thinking* relevan untuk pengembangan UI/UX pada organisasi olahraga komunitas dengan karakteristik pengguna non-teknis dan struktur yang relatif informal. Secara praktis, rancangan yang dihasilkan berpotensi mendukung digitalisasi pengelolaan klub melalui peningkatan efisiensi dan keteraturan informasi. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada satu studi kasus dan belum mencakup aspek keamanan data serta integrasi sistem lain, sehingga penelitian lanjutan diperlukan untuk menguji generalisasi temuan dan pengembangan sistem lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Y. Yusman, R. R. Putra, and I. Sinaga, *Penerapan Sistem Informasi untuk Meningkatkan Tata Kelola dan Pelayanan Publik di Era Digital*. Serasi Media Teknologi, 2024.

[2] S. Mirzaye and M. Mohiuddin, “Digital Transformation in International Trade: Opportunities, Challenges, and Policy Implications,” *Journal of Risk and Financial Management*, vol. 18, no. 8, p. 421, Aug. 2025, doi: 10.3390/jrfm18080421.

[3] E. E. W. Tulungen, D. P. E. Saerang, and J. B. Maramis, “Transformasi Digital : Peran Kepemimpinan Digital,” *Jurnal EMBA : Jurnal Riset*

- Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, vol. 10, no. 2, June 2022, doi: 10.35794/emba.v10i2.41399.
- [4] B. Hooshmand-Moghadam, M. Talebpour, and M. Keshtidar, "Digital and AI-Driven Transformation in Para-Sport Organizations: Inclusive Management, Strategic Innovation, Ethical Implications, and Future Scenarios," *Journal of Advances in Para-Sport Science*, vol. 5, no. 2, pp. 181–206, Aug. 2025.
- [5] Deputi 3 Kemenpora RI, "Menuju Tata Kelola Data Olahraga yang Terintegrasi, Kemenpora Gelar Persiapan Aplikasi Pusat Data Dan Informasi Olahraga Prestasi," *Kemenpora RI*, July 2025. [Online]. Available: <https://deputi3.kemenpora.go.id/detail/568/menuju-tata-kelola-data-olahraga-yang-terintegrasi-kemenpora-gelar-persiapan-aplikasi-pusat-data-dan-informasi-olahraga-prestasi>. [Accessed: Nov. 02, 2025].
- [6] I. Suyudi, "The Digital Revolution in Sports: Analyzing the Impact of Information Technology on Athlete Training and Management," *GRMILF*, vol. 3, no. 2, pp. 140–155, June 2023, doi: 10.52970/grmilf.v3i2.343.
- [7] S. Kurnia and N. Nawaningtyas, "Analisis Interaksi Pengguna dalam Desain User Interface dan User Experience yang Lebih Baik Menggunakan Metode Heuristik," *Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro dan Informatika*, Nov. 2024. [Online]. Available: <https://ejurnal.politeknikpratama.ac.id/index.php/jtmei/article/view/4433>. [Accessed: Nov. 02, 2025].
- [8] M. R. Prayoga, "Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Ujian Berbasis Website pada Cabang Olahraga Taekwondo (Studi Kasus: Pencab TI Kota Cirebon)," *Jurnal Pengembangan Teknologi, Ekonomi dan Bisnis Digital*, vol. 1, no. 1, pp. 39–48, Oct. 2025.
- [9] S. L. Prasajo, H. Wijaya, and N. Listiana, "Perancangan Desain Ui/Ux Aplikasi Penyewaan Lapangan Bulu Tangkis Menggunakan Metode Design Thinking Di Gor Trijaya Kota Bekasi," *Jurnal Inovasi Keuangan dan Manajemen*, vol. 5, no. 3, Sept. 2024. [Online]. Available: <https://ijurnal.com/1/index.php/jikm/article/view/111>. [Accessed: Nov. 02, 2025].
- [10] N. Najib and M. R. Abidin, "Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Komunitas Virtual Karate Kyokushin Dengan Metode Design Sprint," *Barik*, vol. 4, no. 3, pp. 57–63, Jan. 2023, doi: 10.26740/jdkv.v4i3.50868.
- [11] R. N. Saputri and M. Susilowati, "Penerapan Design Thinking untuk Perancangan UI/UX Sistem Informasi Manajemen Pengelolaan Rocky Gym," *Prosiding Seminar Nasional Universitas Ma Chung (Informatika & Sistem Informasi; Bahasa dan Seni; Farmasi)*, vol. 4, pp. 106–122, Sept. 2024.
- [12] F. A. Nurpratiknyo and B. Waspodo, "Digitalisasi Layanan Ticketing PERSIPASI untuk Peningkatan Efisiensi Proses Bisnis Klub Sepak Bola," *Sistematika*, vol. 2, no. 2, pp. 54–68, Apr. 2026, doi: 10.69533/h2cmq020.
- [13] N. Rösch, V. Tiberius, and S. Kraus, "Design thinking for innovation: context factors, process, and outcomes," *European Journal of Innovation Management*, vol. 26, no. 7, pp. 160–176, Mar. 2023, doi: 10.1108/EJIM-03-2022-0164.
- [14] L. F. Alvarado, "Design thinking as an active teaching methodology in higher education: a systematic review," *Front. Educ.*, vol. 10, Mar. 2025, doi: 10.3389/educ.2025.1462938.
- [15] A. Hudzaifah and R. Maulana, "Penerapan UI/UX Design pada Website Pet Care Berbasis Metode Design Thinking," *Jurnal Informatika Terpadu*, vol. 11, no. 1, pp. 72–77, May 2025, doi: 10.54914/jit.v11i1.1771.
- [16] C. Dell'Era et al., "Design thinking in action: a quantitative study of design thinking practices in innovation projects," *Journal of Knowledge Management*, vol. 29, no. 11, pp. 32–58, Jan. 2025, doi: 10.1108/JKM-04-2024-0424.
- [17] M. S. Goundar and A. B. M. S. Ali, "Evaluating the Usability of Website Interfaces in Fiji," in *Proc. 2022 IEEE Asia-Pacific Conference on Computer Science and Data Engineering (CSDE)*, Dec. 2022, pp. 1–5. doi: 10.1109/CSDE56538.2022.10089306.
- [18] M. A. Senubekti, G. L. Dajoreyta, and N. Anggraini, "Pembuatan Desain UI/UX dengan Metode Prototyping pada Aplikasi Layanan Pengadilan Negeri Bale Bandung menggunakan Figma," *Jurnal Informatika Terpadu*, vol. 10, no. 1, pp. 1–10, Mar. 2024, doi: 10.54914/jit.v10i1.1001.
- [19] F. Aziz, D. U. E. Saputri, N. Khasanah, and T. Hidayat, "Penerapan UI/UX dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Warung Makan)," *Jurnal Infortech*, vol. 5, no. 1, pp. 1–8, June 2023, doi: 10.31294/infortech.v5i1.15156.
- [20] I. D. N. M. Suputera, I. M. A. Pradnyana, and I. K. R. Arthana, "Usability Testing pada Sistem Informasi Akademik New Generation (SIK-NG) Undiksha Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Ditinjau dari Pengguna Mahasiswa," *INSERT: Information System and Emerging Technology Journal*, vol. 3, no. 1, pp. 14–27, Sept. 2022, doi: 10.23887/insert.v3i1.43173.

- [21] Z. Feng, "Heuristics for Board Game Usability Testing," in *Proc. 2023 IEEE Conference on Games (CoG)*, Aug. 2023, pp. 1–4. doi: 10.1109/CoG57401.2023.10333187.
- [22] S. Munir and M. W. Nugroho, "Analisis dan Evaluasi Desain Web Profil Sekolah dengan Pendekatan Nielsen Usability Model," *Jurnal Informatika Terpadu*, vol. 8, no. 2, pp. 104–108, Sept. 2022, doi: 10.54914/jit.v8i2.508.
- [23] S. A. C. Perrig, N. von Felten, B. Vollenwyder, and K. Opwis, "Development and Psychometric Validation of a Positively Worded German Version of the System Usability Scale (SUS)," *International Journal of Human–Computer Interaction*, vol. 41, no. 16, pp. 10399–10419, Aug. 2025, doi: 10.1080/10447318.2024.2434720.
- [24] D. U. E. Saputri and S. Sardiarinto, "Pengembangan Sistem Rekrutmen Lowongan Kerja Berbasis Web Untuk Optimalisasi Bursa Kerja Khusus (BKK)," *Jurnal Pariwisata Bisnis Digital dan Manajemen*, vol. 4, no. 1, pp. 68–77, June 2025, doi: 10.33480/jasdim.v4i1.6796.
- [25] O. Suria, "A Statistical Analysis of System Usability Scale (SUS) Evaluations in Online Learning Platform," *journalisi*, vol. 6, no. 2, pp. 992–1007, June 2024, doi: 10.51519/journalisi.v6i2.750.
- [26] P. Y. Pratiwi, I. M. Ardwi Pradnyana, and N. K. Winda Damayanti, "Usability Analysis on Digital Library Information System using System Usability Scale (SUS)," in *Proc. 2023 International Conference on Electrical and Information Technology (IEIT)*, Sept. 2023, pp. 293–298. doi: 10.1109/IEIT59852.2023.10335582.
- [27] N. B. Puspitasari, Y. Aulia, and Z. Rosyada, "Usability evaluation of online transportation using Nielsen model," *World Journal of Advanced Engineering Technology and Sciences*, vol. 10, pp. 001–009, Nov. 2023, doi: 10.30574/wjaets.2023.10.2.0283.
- [28] A. Bangor, P. T. Kortum, and J. T. Miller, "An Empirical Evaluation of the System Usability Scale," *International Journal of Human–Computer Interaction*, vol. 24, no. 6, pp. 574–594, July 2008, doi: 10.1080/10447310802205776.
- [29] A. Bangor, P. Kortum, and J. Miller, "Determining what individual SUS scores mean: adding an adjective rating scale," *J. Usability Studies*, vol. 4, no. 3, pp. 114–123, May 2009.
- [30] Ardiansyah, Risnita, and M. S. Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif," *IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 1, no. 2, pp. 1–9, July 2023, doi: 10.61104/ihsan.v1i2.57.
- [31] S. Santoso, E. Kusnanto, and M. Saputra, "Perbandingan Metode Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif Serta Aplikasinya dalam Penelitian Akuntansi Interpretatif," *OPTIMAL Jurnal Ekonomi dan Manajemen*, vol. 2, pp. 351–360, Sept. 2022, doi: 10.55606/optimal.v4i3.4457.