

Redesain UI Web : Meningkatkan Aksesibilitas dan *User Experience* pada Situs Trifit Gym Gading Serpong

Nathanael¹⁾

¹⁾ Desain Komunikasi Visual, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Pradita, Kabupaten Tangerang, Indonesia

**Corresponding Author: nathanael@student.pradita.ac.id*

Info Artikel

Artikel diterima:

1 Maret 2025

Artikel direvisi:

17 Maret 2025

Artikel diterbitkan:

29 Maret 2025

Abstrak

Perkembangan teknologi yang pesat telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam industri gym. Website berperan penting sebagai sarana informasi bagi masyarakat, membantu memperluas jangkauan dan memperkenalkan layanan. Tri Fit Gym, yang berlokasi di Gading Serpong, memanfaatkan *website* untuk menyebarkan layanan dan informasi. Namun, terdapat beberapa permasalahan pada website Tri Fit, seperti informasi yang tidak lengkap, fitur yang tidak berfungsi, serta penerapan prinsip UI/UX yang belum optimal. Untuk mengatasi permasalahan ini, penelitian ini melakukan redesign antarmuka pengguna (UI) dengan menggunakan metode Design Thinking, yang terdiri dari lima tahap: *Emphasize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*. Melalui wawancara dengan pengguna, permasalahan dan kebutuhan mereka diidentifikasi, kemudian dirumuskan secara jelas pada tahap *Define*. Ide-ide inovatif dikembangkan pada tahap *Ideate*, dan prototipe antarmuka baru dibuat untuk diuji dan dioptimalkan berdasarkan umpan balik pengguna. Diharapkan dengan redesign ini, *website* Tri Fit Gym dapat mencapai tingkat *usability* yang optimal dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik.

Kata kunci: Redesain, Antarmuka Pengguna, Website, *Design Thinking*

Abstract

*The rapid development of technology has changed various aspects of life, including in the gym industry. Websites play an important role as a means of information for the public, helping to expand reach and introduce services. Tri Fit Gym, located in Gading Serpong, utilizes a website to disseminate services and information. However, there are several problems on Tri Fit's website, such as incomplete information, features that do not work, and the application of UI/UX principles that are not optimal. To overcome these problems, this research conducted a user interface (UI) redesign using the Design Thinking method, which consists of five stages: *Emphasize*, *Define*,*

Ideate, Prototype, and Testing. Through interviews with users, their problems and needs were identified, then clearly formulated at the Define stage. Innovative ideas were developed at the Ideate stage, and a prototype of the new interface was created to be tested and optimized based on user feedback. It is expected that with this redesign, the Tri Fit Gym website can achieve an optimal level of usability and provide a better user experience.

Keywords: Redesign, User Interface, Website, Design Thinking

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah berlangsung dengan pesat seiring kebutuhan masyarakat dalam setiap harinya. Teknologi telah dimanfaatkan dalam berbagai aspek kehidupan, salah satu nya aspek di dunia industri gym. Dalam industri gym, website sebagai salah satu sarana untuk informasi kepada masyarakat. Website berperan penting dalam memperluas jangkauan, memperkenalkan layanan, menyediakan informasi lainnya, sehingga mempermudah masyarakat dalam mencari informasi (Lestari et al., 2023). Pemanfaatan *website* dalam industri Gym dapat dilihat pada Tri Fit Gym.

Trifit Gym merupakan pusat kebugaran yang bertujuan untuk membantu anggota dalam mencapai kesehatan dan kebugaran optimal melalui program-program yang berkawasan di daerah Gading Serpong. Tri Fit Gym menggunakan website untuk menyebarluaskan layanan dan informasi yang tersedia. Oleh karena itu, website harus informatif, interaktif, dan responsif.

Pada *website* Tri Fit Gym terdapat beberapa permasalahan dalam implementasinya, seperti informasi yang tidak lengkap dan fitur yang tidak dapat digunakan. Website Tri Fit juga belum menerapkan dengan prinsip pada UI/UX dengan optimal yaitu Law of UX dan Hick Law. Tampilan pada website masih belum optimal dan kurang user-friendly. Selain memperhatikan tampilan pada website, Tetapi juga harus memperhatikan kualitas antarmuka (*User Interface*) untuk

memberikan pengalaman yang optimal (Novianti, 2024).

Dari permasalahan tersebut, sehingga perlu adanya redesign user interface pada website Tri Fit Gym. Tujuan dari hal tersebut adalah untuk memastikan bahwa *website* Tri Fit mencapai tingkat *usability* yang optimal dan mudah digunakan oleh pengguna. Diharapkan dengan redesign, website Tri Fit akan lebih mudah dan digunakan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Website

Website adalah sekumpulan halaman yang berisi berbagai jenis informasi, seperti teks, gambar, animasi, suara, atau kombinasi dari semuanya. Halaman-halaman ini dapat bersifat statis maupun dinamis serta saling terhubung dalam suatu struktur yang membentuk satu kesatuan melalui jaringan halaman (Priyandaru 2021).

2.2. Redesign

Redesign merupakan proses mengulang atau mengubah kembali suatu desain yang telah ada dengan tujuan memberikan pembaruan agar lebih relevan, fungsional, dan menarik, sehingga dalam proses ini dapat mencakup perbaikan tampilan visual, peningkatan pengalaman pengguna, serta optimalisasi struktur dan fitur agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan tren terkini (Rizkiyanti and Hidayat 2021).

2.3. User Interface

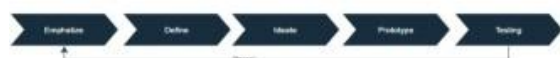
User Interface adalah salah satu aspek penting yang dapat meningkatkan jumlah kunjungan ke sebuah situs web serta menjadi faktor utama dalam menentukan apakah pengguna tertarik untuk menjelajahi situs tersebut lebih lanjut (Hendra and Riti 2023).

2.4. Design Thinking

Design thinking adalah metode iteratif dan non-linier yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap pengguna untuk mengidentifikasi masalah, menguji asumsi, serta merancang solusi inovatif yang mencakup eksplorasi kebutuhan pengguna, perumusan masalah, pengembangan prototipe, serta pengujian untuk memastikan efektivitas solusi yang dihasilkan (Kusuma, Sartika, and Ramadhan 2024).

3. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian redesain website Tri Fit digunakan metode Design Thinking untuk pengembangan sistem dalam proses redesain UI. Metode Design Thinking dapat memahami kebutuhan pengguna sehingga dapat menciptakan solusi yang inovatif dalam redesain website Tri Fit (Novianti, 2024). Design Thinking memiliki 5 tahapan, sebagai berikut:



GAMBAR 1. TAHAPAN DESIGN THINKING

1. Empathize

Pada tahap ini, fokus pada pengembangan pemahaman mendalam tentang pengguna yang terlibat (Novianti, 2024). Proses ini, dapat memahami pengalaman, kebutuhan dan masalah yang dihadapi pengguna. Hal ini dapat dilakukan dengan wawancara kepada pengguna website Tri Fit untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan mereka.

2. Define

Pada tahap ini, permasalahan atau tantangan dapat disimpulkan secara jelas dan spesifik berdasarkan data yang diperoleh dari tahap empathize (Fadzar et al., 2024). Analisis dilakukan secara spesifik untuk menemukan solusi atas permasalahan dan kebutuhan pengguna.

3. Ideate

Pada tahap ini, dicari solusi-solusi baru yang menghasilkan ide-ide inovatif untuk menyelesaikan masalah yang telah didefinisikan pada tahap define. Ide-ide tersebut kemudian dapat dikembangkan menjadi solusi yang inovatif.

4. Prototype

Pada tahap ini, dilakukan pembuatan *prototype* atau model yang representatif dari solusi yang diusulkan. Membuat UI *website* terlebih dahulu sebelum mengubah tampilannya menjadi lebih baik.

5. Testing

Pada tahap ini, dilakukan implementasi uji coba prototipe yang telah dibuat dengan melibatkan pengguna secara langsung. Mengamati interaksi pengguna dengan UI *website* baru dan menerima umpan balik secara langsung untuk memperbaiki dan mengoptimalkan desain.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Emphatize

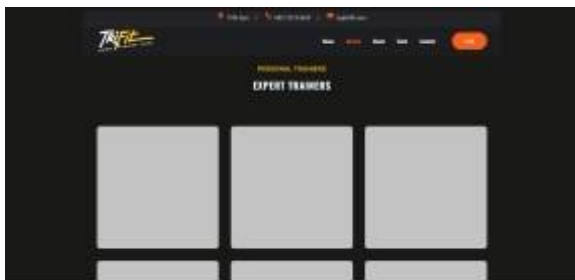
Dalam tahapan *emphatize*, dilakukan identifikasi tampilan melalui pengamatan langsung pada *website* Tri Fit. Pada tampilan *website* Tri Fit, kita dapat melihat berbagai fitur yang tersedia.



GAMBAR 2. TAMPILAN *HOME PAGE*



GAMBAR 3. TAMPILAN *MEMBERSHIP*

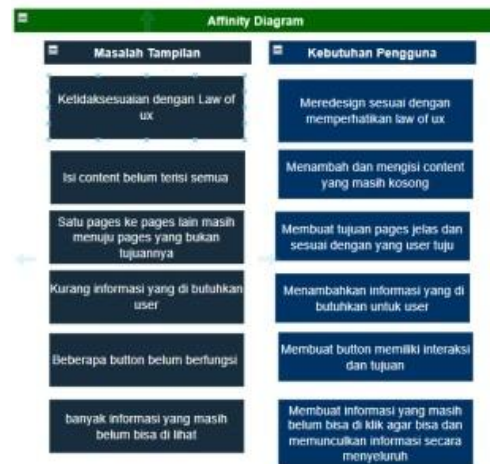


GAMBAR 4. TAMPILAN *PERSONAL TRAINER*

Dari tampilan di atas, telah dianalisis permasalahan pada website Tri Fit. Wawancara dilakukan dengan pengguna untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengalaman dan permasalahan terkait website Tri Fit.

4.1 Define

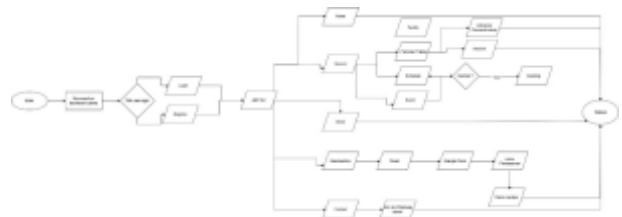
Pada tahap *Define*, penulis merumuskan permasalahan secara jelas dan spesifik berdasarkan data dari tahapan *emphatize*. Tujuan utamanya adalah untuk membantu dalam memahami permasalahan dan kebutuhan pengguna dengan lebih jelas dan terstruktur.



GAMBAR 5. AFFINITY DIAGRAM

4.3. Ideate

Pada tahap *ideate*, menemukan ide- ide yang kreatif dan inovatif sebagai solusi atas permasalahan dalam website Tri Fit.



GAMBAR 6. USER FLOW

User Flow : Pada proses ini, dirancang untuk menggambarkan keseluruhan alur pengguna dalam menggunakan website Tri Fit.



GAMBAR 7. WIREFRAME

Wireframe : Wireframe menyajikan dalam bentuk UI dengan memprioritaskan tata letak fitur-fitur yang ada.

Berdasarkan tahapan di atas, dapat menemukan ide-ide baru yang dapat menjadi landasan untuk pengembangan konsep atau solusi yang lebih efektif dan menghadirkan nilai tambah yang signifikan.

4.4. Prototype

Pada tahap *Prototype*, mengembangkan model dari solusi atas permasalahan dan kebutuhan pengguna. Desain yang menggambarkan fungsi keseluruhan inti produk.



GAMBAR 8. PROTOTYPE REDESAIN UI

5. KESIMPULAN

Hasil Penelitian bahwa redesain UI pada website Trifit yang telah dilakukan, sebagai berikut:

- Menerapkan *design thinking*, dapat melakukan redesain website Tri Fit. Proses redesain ini melibatkan lima tahap utama: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*.
- Fitur-fitur pada website Tri Fit, telah dirancang untuk memberikan kemudahan bagi pengguna.
- Menerapkan redesain sesuai dengan konsep Law of UX.

DAFTAR PUSTAKA

Aimar, R. A. ., Meriska D, & Muttaqin M.R. (2024). Redesain UiUX Lazatto. Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika, 2(5), 62–74.

Athallah, M. F., & Dirgahayu, T. (2024). Evaluasi dan Redesain User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada Aplikasi Berbasis Web. 6(2), 116–126.

Dewi, E. (2018). Perancangan Redesain Antarmuka Landing Page Web Inablues Berbasis Desain Web Responsif Redesign of Landing Page Web Inablues Interface Design Based on Responsive Web Design. Incomtech, 7(1), 31–37.

Fadzar, A., Azkiya, M. A., Husaine, N. A. V., & Fadillah, A. N. (2024). RANCANGAN ULANG UI/UX WEBSITE SISTEM INFORMASI KELAUTAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN DESIGN THINKING. Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan, 12(3).<https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3.4613>

Hasna, K., Defriani, M., & Totohendarto, M. H. (2023). KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Redesign User Interface Dan User Experience Pada Website Eclinic Menggunakan Metode Design Thinking. Media Online, 4(1),84–92.<https://doi.org/10.30865/klik.v4i1.1072>

Hendra, Hendra, and Yosefina Finsensia Riti. 2023. "Perancangan Dan Implementasi Website Dengan Konsep Ui/Ux Untuk Mengoptimalkan Marketing Perusahaan." Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan 11(3s1). doi: 10.23960/jitet.v11i3s1.3430.

Kusuma, M. Bagus Aria, Dewi Sartika, and Mustafa Ramadhan. 2024. "Penerapan Metode Design Thinking Dan User Experience Questionnaire (UEQ) Dalam Perancangan User Interface E- Learning." Jurnal Nasional Ilmu Komputer 5(2):89–97.doi: 10.47747/jurnalnik.v5i2.1747.

- Lestari, D. A., Utomo, H. W., & Septiadi, A. D. (2023). Redesign Website Pariwisata Berbasis User Centered Design (UCD). *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 10(2), 615.
<https://doi.org/10.30865/jurikom.v10i2.6096>
- Novianti, D. (2024). REDESIGN USER INTERFACE WEBSITE UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DAN SYSTEM *USABILITY SCALE (SUS)*. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3).
<https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3.4300>
- Puspitaningrum, D. N., Perdana, I., & Utama, N. I. (2023). Redesign Ui/Ux Website Open Library Telkom University Berdasarkan Tipe Kepribadian Influence Dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 4(3), 1874–1886.
<https://doi.org/10.35870/jimik.v4i3.425>
- Priyandaru, Muhamad Tabrani; Suhardi; Hananda. 2021. "Sistem Informasi Manajemen Berbasis Website Pada Unl Studio Dengan Menggunakan Framework Codeigniter." *Jurnal Ilmiah M-Progress* 11(1):13–21. doi: 10.35968/m-pu.v11i1.598.
- Rizkiyanti, Nabila Ayu, and Mochamad Junaidi Hidayat. 2021. "Redesain Kursi Taman Alun - Alun Sidoarjo Di Era New Normal." *Jurnal Desain* 9(1):104. doi: 10.30998/jd.v9i1.9967.
- Romadhoni, M. N., & Dirgahayu, T. (2024). Evaluasi dan Redesain UI / UX pada Aplikasi Web Young on Top Abstrak. 5(3), 2390–2401.
- Salsabil, S., Kaniawulan, I., & Sri Andar Muni, L. (2023). Redesign User Interface (Ui) Dan User Experience (Ux) Website Pt. Mulia Anugrah Container Dengan Metode User Center Design (Ucd). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(3), 1958–1965.
<https://doi.org/10.36040/jati.v7i3.6957>