

Penerapan Design Thinking dalam Rancangan Website Penyewaan Lapangan Badminton GOR Anugrah

Joosten^{1*}, Sudarto², and Rudolf Mulia³

^{1,2,3}Program Studi Sistem Informasi, Universitas Mikroskil, Jalan Thamrin no 112, 120, 140
Medan, Indonesia, 20212

e-mail: ¹joosten.ng@mikroskil.ac.id, ²sudarto@mikroskil.ac.id,

³192111296@alumni.mikroskil.ac.id

*Corresponding author

Submitted Date: Desember 15, 2024

Reviewed Date: Desember 30, 2024

Revised Date: January 14, 2025

Accepted Date: January 31, 2025

Abstract

GOR Anugrah is a company that provides badminton court rental services. In the current court rental process at GOR Anugrah, there are still several issues that need to be addressed, with the main problem being the lack of information about court availability. This often causes potential renters to wait for confirmation from the management. In addition, renters also face challenges such as double bookings and complicated payment processes due to inefficient rental management. The author aims to analyze and design a website that simplifies the court rental process. To conduct the analysis and design, the author applies the Design Thinking method, which includes the stages of empathy, define, ideate, prototype, and test. In conclusion, the author hopes that the designed badminton court rental website can serve as a solution for GOR Anugrah. With the implementation of this website, it is expected that potential renters will find it easier to access availability information, make reservations, and complete payments online. Moreover, by enhancing brand awareness through the website, GOR Anugrah is expected to attract more new renters and expand its market reach.

Keywords: Design Thinking, Rental, Website

Abstrak

GOR Anugrah adalah sebuah perusahaan yang menyediakan layanan sewa lapangan badminton. Dalam proses penyewaan lapangan di GOR Anugrah, masih ada banyak isu yang perlu diselesaikan, dengan masalah utama adalah kurangnya informasi mengenai ketersediaan lapangan yang sering kali membuat calon penyewa harus menunggu konfirmasi dari pihak GOR. Selain itu, penyewa juga menghadapi hambatan dalam hal pemesanan ganda dan proses pembayaran sewa lapangan karena manajemen sewa yang belum berjalan dengan baik. Penulis bertujuan untuk menganalisis dan merancang situs web yang dapat mempermudah proses penyewaan lapangan. Untuk melakukan analisis dan desain situs web tersebut, penulis menggunakan metode design thinking yang mencakup langkah-langkah empati, definisi, ideasi, pembuatan prototipe, dan pengujian. Sebagai kesimpulan, penulis berharap bahwa situs web penyewaan lapangan badminton yang telah dirancang dapat menjadi solusi bagi GOR Anugrah. Dengan adanya situs ini, diharapkan calon penyewa akan lebih mudah dalam mengakses informasi ketersediaan, melakukan pemesanan, dan menyelesaikan pembayaran secara daring. Selain itu, dengan upaya untuk meningkatkan kesadaran merek melalui situs web, GOR Anugrah diharapkan bisa menarik lebih banyak penyewa baru dan memperluas pasar mereka.

Keywords: Design Thinking, Penyewaan, Website



1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang semakin pesat tentunya berdampak pada kehidupan individu (Joosten, 2021; Joosten & Hita, 2023). Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi juga memainkan peran mendasar bagi organisasi untuk bersaing dengan yang lain (Antony dkk., 2023). Salah satu hasil dari pemanfaatan teknologi adalah *website*, di mana *website* merupakan pemanfaatan komputer yang terintegrasi dengan internet (Desmayani dkk., 2021; Fauzi & Suranto, 2023). Pada bisnis, *website* menawarkan kemudahan dengan mencakup pasar yang tidak lagi dibatasi oleh jarak, waktu, dan ruang melainkan sudah bersifat global dengan cakupan lokal bahkan internasional (Mallisza dkk., 2022).

GOR Anugrah merupakan perusahaan jasa sewa lapangan badminton yang berlokasi Jl. Budi Kemasyarakatan, Kel. Pulo Brayan Darat I, Kec. Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara. GOR Anugrah melakukan renovasi dari bulan Juni 2021 sampai bulan November 2022 dengan tambahan 10 lapangan sehingga total lapangan semula berjumlah 3 lapangan menjadi 13 lapangan. Selain memanfaatkan momentum di mana olahraga badminton sedang banyak digemari oleh masyarakat, alasan dibalik renovasi pada GOR adalah untuk mendapatkan lebih banyak penyewa lapangan. Selain menyewakan lapangan, pihak GOR juga menjual *shuttlecock*, dan makanan serta minuman ringan yang dapat disantap sebelum ataupun sesudah permainan badminton.

Calon penyewa lapangan biasanya mendapatkan informasi seputar ketersediaan lapangan melalui *Whatsapp* nomor pengurus ataupun nomor pemilik GOR. Calon penyewa harus menunggu terlebih dahulu untuk mendapatkan informasi yang valid terkait ketersediaan lapangan. Informasi tersebut terdapat pada tabel yang digambarkan secara manual di buku jadwal lapangan dan untuk buku tersebut hanya berada di tangan pengurus GOR. Ketika calon penyewa menghubungi pemilik GOR untuk menanyakan perihal ketersediaan lapangan, pemilik GOR harus menghubungi pengurus GOR terlebih dahulu untuk dilakukan pengecekan pada buku jadwal lapangan. Komunikasi yang dilakukan secara terus menerus antara pengurus dan pemilik GOR seputar ketersediaan lapangan sangatlah tidak praktis. Sama halnya dengan pembayaran sewa

lapangan, calon penyewa dapat membayar sewa *via* tunai, *transfer*, ataupun *e-money*. Bukti pembayaran sewa *via transfer* atau *e-money* harus dikirimkan ke *whatsapp* pemilik GOR dan karena itu setiap transaksi masih harus dikonfirmasi ulang oleh pengurus GOR ke pemilik GOR dan ini kurang efisien dalam penyewaan lapangan. GOR Anugrah juga masih belum memiliki media pemasaran secara *online*, mayoritas calon penyewa baru mengetahui adanya GOR Anugrah dari jaringan teman ataupun kerabat.

Memasarkan layanan jasa sewa lapangan menggunakan *website* akan lebih mudah dan menguntungkan, mengingat *website* dapat digunakan untuk memperkenalkan “jasa” kepada dunia internet (Ardiansah & Hidayatullah, 2023; Noviantoro dkk., 2022). Dengan banyaknya pengguna internet pada zaman sekarang, ini akan menjadi peluang bagi GOR Anugrah untuk mendapatkan calon penyewa lapangan dengan jumlah yang cukup banyak. *Website* juga dapat digunakan sebagai layanan media pemesanan dan pembayaran. Selain itu, penggunaan *website* pada perusahaan dapat meningkatkan kredibilitas dan *brand awareness* dari perusahaan tersebut (Lina dkk., 2023). Informasi seputar “jasa” juga dapat diperbaharui secara langsung. Dengan informasi tersebut calon penyewa akan lebih mudah mendapatkan informasi, melakukan pemesanan maupun pembayaran di *website* tanpa harus melakukan konfirmasi kepada pihak pengurus ataupun pemilik GOR.

Banyak penelitian yang menerapkan *metode design thinking* dalam merancang *website* seperti perancangan *website e-learning* (Chairunnisa dkk., 2024) dan paket wisata (Aldi dkk., 2024). Hanya saja terkait perancangan *website* penyewaan lapangan belum begitu banyak. Penelitian bertujuan untuk menganalisis dan merancang *website* penyewaan lapangan badminton untuk GOR Anugrah. Dengan adanya *platform online*, GOR Anugrah juga dapat lebih dikenal oleh masyarakat melalui internet. Ruang lingkup penulisan tugas akhir mencakup fitur dan fungsionalitas *website* untuk calon penyewa lapangan, pengurus GOR, *administrator*, dan pemilik GOR.

2. Metodologi

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah *metode Design Thinking*. *Design thinking* merupakan metode kolaborasi yang melibatkan berbagai disiplin ilmu dalam upaya mencari solusi terbaik untuk menyelesaikan masalah kompleks (Mahhendra & Irawan, 2023). Lebih dari sekadar mengejar penampilan dan kesan, pendekatan *design thinking* juga memperhatikan pengalaman pengguna dalam memecahkan masalah. Dalam konteks ini, *design thinking* berfokus pada pengembangan solusi yang efektif dan efisien untuk memenuhi kebutuhan pengguna (Lim & Setiyawati, 2022). Proses pemikiran yang digunakan dalam *design thinking* melibatkan pendekatan komprehensif dan sistematis dalam memecahkan masalah, sehingga menghasilkan solusi yang tepat dan efektif (Putra & Indah, 2023; Sari dkk., 2020).

Pada metode *design thinking* terdapat 5 tahapan yaitu (Sekali dkk., 2023; Wardani dkk., 2023):

1. *Empathize*

Tahapan *emphatize* adalah tahapan di mana penulis berusaha untuk memahami pengguna dan masalah yang akan diselesaikan yang melalui proses wawancara dan observasi, lalu dari hasil wawancara dan observasi tersebut akan dibuat *empathy map* dan *persona* untuk membantu memahami perspektif dan pengalaman pengguna secara lebih mendalam.

2. *Define*

Tahapan *define* adalah tahapan di mana penulis memproses dan mengumpulkan informasi dari fase *empathize* dan akan dibuat *user journey map* yang merupakan sebuah visualisasi dari perjalanan pengguna dalam mengalami suatu kejadian. Gunanya untuk memudahkan dalam identifikasi dan pemahaman masalah-masalah yang dihadapi oleh pengguna, sehingga dapat meraih solusi yang lebih relevan dan efektif.

3. *Ideate*

Tahapan *ideate* adalah tahapan di mana penulis mengumpulkan ide dan solusi untuk memecahkan masalah yang telah diidentifikasi pada tahap *ideate* dan

diwujudkan dengan membuat arsitektur informasi, *wireframe low – fidelity*, dan *userflow* untuk mendefinisikan konsep desain yang potensial.

4. *Prototype*

Tahapan *prototype* adalah tahapan di mana penulis akan membuat model dari *wireframe low – fidelity* yang telah dirancang sebelumnya. Penelitian ini menggunakan Figma dalam perancangan website.

5. *Test*

Tahapan *testing* adalah tahapan di mana penulis akan menguji *prototype* yang telah dibuat pada tahap sebelumnya kepada beberapa responden dan untuk jenis pengujian yang akan dilakukan *usability testing*.

Usability merupakan ukuran dalam mengevaluasi seberapa baik pengguna dapat berinteraksi dengan produk atau sistem dan seberapa mudah pengguna dapat mencapai tujuan mereka (Ginanjari dkk., 2023). *Usability Testing* bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana sebuah produk atau sistem memenuhi kebutuhan pengguna dan sebagai indikator kesuksesan aplikasi tersebut dapat diterima oleh masyarakat. *Testing* ini dilakukan sebagai penilaian sejauh mana sebuah produk atau sistem tersebut cocok dengan harapan dan preferensi pengguna (ref). Terdapat 5 aspek *Usability testing*, yaitu (Ernawati & Rahayu, 2023; Sukmasetya dkk., 2020; Yahya dkk., 2022):

1. *Learnability* (kemudahan) adalah indikator untuk mengukur kemudahan yang dirasakan pengguna saat mempelajari suatu sistem dalam mengerjakan *task*.
2. *Memorability* (mudah diingat) adalah indikator untuk mengukur daya kemudahan pengguna dalam mengingat penggunaan suatu sistem setelah sekian lama tidak menggunakannya.
3. *Efficiency* (efisiensi) adalah indikator untuk mengukur seberapa efisien pengguna dalam menyelesaikan *task* yang diberikan.
4. *Errors* (kesalahan dan keamanan) adalah banyaknya kesalahan-kesalahan yang dilakukan pengguna ketika menggunakan sistem, dan berhubungan dengan usaha pengguna dalam memperbaiki kesalahan yang ada.

5. *Satisfaction* (kepuasan) adalah indikator kepuasan pengguna saat menggunakan sistem. Hal ini mencakup kesenangan pengguna dalam menggunakan sistem, seberapa mudah dan intuitif sistem tersebut digunakan, dan apakah pengguna merasa terdorong untuk menggunakan sistem secara berulang.

3. Hasil dan Pembahasan

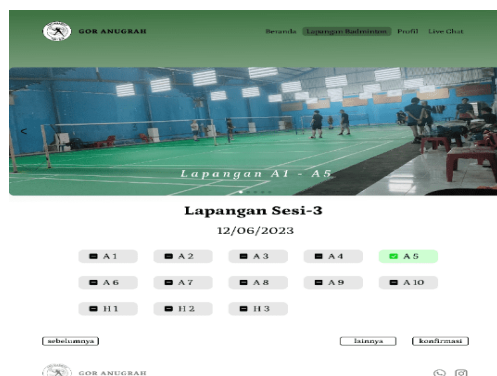
Terdapat tampilan – tampilan yang dapat dilihat dari 3 sisi yaitu sisi penyewa, pengurus dan pemilik GOR.

Beberapa tampilan dari sisi penyewa seperti yang ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Beranda Penyewaan Lapangan

Gambar 1 menunjukkan pada tampilan beranda yang menjelaskan terkait GOR Anugrah kepada penyewa lapangan. Lalu penyewa dapat memilih lapangan yang ditunjukkan pada gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Pemilihan Lapangan

Setelah penyewa memilih lapangan, penyewa dapat memesan komponen lain seperti makanan dan minuman yang akan dibawa ke dalam lapangan seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Pilihan Menu

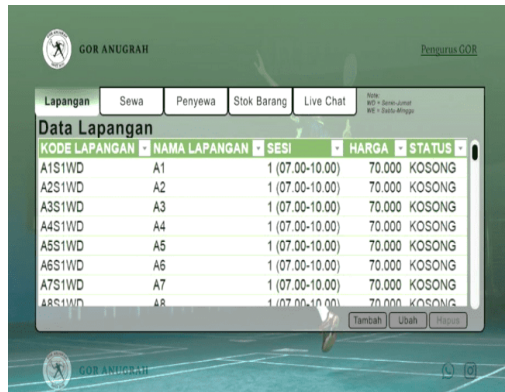
Setelah memilih, maka penyewa akan membayar sesuai pesanan yang dipilih pada rancangan website tersebut. Jika penyewa mau mengubah Informasi diri, maka penyewa diarahkan ke tampilan Informasi akun pada gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Edit Profil

Tampilan dari sisi Pengurus GOR

Dari sisi pengurus GOR, terdapat tampilan halaman lapangan yang berisi tentang data lapangan. Pengurus dapat menyampaikan lapangan mana saja yang kosong beserta jam sesi yang tersedia dan harga per jam. Data tersebut ditunjukkan pada gambar 5.



KODE LAPANGAN	NAMA LAPANGAN	SESI	HARGA	STATUS
A1S1WD	A1	1 (07.00-10.00)	70.000	KOSONG
A2S1WD	A2	1 (07.00-10.00)	70.000	KOSONG
A3S1WD	A3	1 (07.00-10.00)	70.000	KOSONG
A4S1WD	A4	1 (07.00-10.00)	70.000	KOSONG
A5S1WD	A5	1 (07.00-10.00)	70.000	KOSONG
A6S1WD	A6	1 (07.00-10.00)	70.000	KOSONG
A7S1WD	A7	1 (07.00-10.00)	70.000	KOSONG
A8S1WD	A8	1 (07.00-10.00)	70.000	KOSONG

Gambar 5. Tampilan Data Lapangan


Pengurus juga bisa menyampaikan kepada penyewa ketika lapangan yang diinginkan sedang ada penyewa lain atau tidak. Informasi tersebut ditampilkan pada data sewa yang bisa dilihat dari sisi pengurus. Data sewa ditunjukkan pada gambar 6.



TGL SEWA	NAMA PENYEW	NAMA LAPANGAN	SESI	ORDERAN LAINNYA	BANYAK
01/01/2023	Fajar	A3	1 (07.00-10.00)	POPCORN	2
02/01/2023	Nisa	A3	1 (07.00-10.00)	KERPIK KENTANG	2
03/01/2023	Rina	A7	1 (07.00-10.00)	-	1
04/01/2023	Vulan	A4	2 (10.00-13.00)	MIE GORENG	1
05/01/2023	Sari	A8	1 (07.00-10.00)	ROTI BAKAR	2
06/01/2023	Dedi	A6	2 (10.00-13.00)	AIR MINERAL	3
07/01/2023	Rani	A3	3 (14.00-17.00)	AIR ISOTONIK	1
08/01/2023	Dani	A6	3 (14.00-17.00)	-	1
09/01/2023	Fibi	A4	2 (10.00-13.00)	KERPIK KENTANG	2
10/01/2023	Rani	A8	3 (14.00-17.00)	POP MIE	1
11/01/2023	Agnes	A10	3 (14.00-17.00)	MIE GORENG	2
12/01/2023	Indah	A2	3 (14.00-17.00)	ROTI BAKAR	1
13/01/2023	AIR	H3	3 (14.00-17.00)	AIR MINERAL	3

Gambar 6. Tampilan Data Sewa

Pengurus juga bisa menambahkan stok makanan dan minuman yang akan dijual kepada penyewa lapangan dan ditampilkan ke dalam data stok yang ditunjukkan pada gambar 7.



KODE BARANG	NAMA BARANG	KATEGORI	SATUAN	HARGA BELI	HARGA JUAL	STOK
MKN001	MAKANAN	POPCORN	BUNGKUS	4.750	5.000	15
MKN002	MAKANAN	KERPIK KENTANG	BUNGKUS	5.700	6.000	20
MKN003	MAKANAN	POP MIE	GEJAS	4.750	5.000	30
MKN004	MAKANAN	MIE GORENG	BUNGKUS	9.500	10.000	15
MKN005	MAKANAN	ROTI BAKAR	POTONG	4.750	5.000	15
MKN001	MINUMAN	AIR MINERAL	BOTOL	4.750	5.000	20
MKN002	MINUMAN	AIR ISOTONIK	BOTOL	6.650	7.000	30
MKN003	MINUMAN	BLUWITA	KOTAK	17.000	20.000	5
MKN004	MINUMAN	TEH BOTOL	KOTAK	4.750	5.000	10
MKN005	MINUMAN	TEH PUCUK	BOTOL	5.700	6.000	0
LHN001	LAINNYA	SHUTTLECOCK APC	PC	9.500	10.000	0

Gambar 7. Tampilan Data Barang

Tampilan dari sisi Pemilik GOR



Gambar 8. Tampilan Laporan Lapangan

Gambar 8 menampilkan laporan lapangan yang sudah dibooking oleh penyewa. Laporan tersebut ditinjau oleh pemilik GOR. Pemilik GOR juga bisa melihat laporan lain seperti laporan sewa, laporan stok barang dan lainnya. Ketika pemilik ingin melihat secara hardcopy, maka pemilik mengisi dari rentang tanggal dan menekan tombol Cetak seperti pada gambar 9.



Gambar 9. Tampilan Cetak Laporan

Hasil Analisis Data Kuesioner

Tabel 1 Hasil Analisis Prototype Penyewa

No.	Pertanyaan	Jawaban Responden		Kualifikasi
		ya (%)	tidak (%)	
<i>learnability</i>				
1	Apakah Anda dengan mudah dapat melakukan pendaftaran akun/masuk pada website?	100,00	0,00	Sangat Baik
2	Apakah Anda merasa antarmuka pengguna pada website ini mudah untuk dipahami?	93,33	6,67	Sangat Baik
3	Apakah Anda dapat dengan mudah menelusuri halaman-halaman utama pada website ini?	93,33	6,67	Sangat Baik
Rata-rata (%)		95,56	4,44	Sangat Baik

No.	Pertanyaan	Jawaban Responden		Kualifikasi
		ya (%)	tidak (%)	
<i>efficiency</i>				
1	Apakah Anda merasa bahwa website ini menyediakan fitur-fitur yang membantu meningkatkan produktivitas Anda?	100,00	0,00	Sangat Baik
2	Apakah Anda merasa bahwa website ini membantu Anda menyelesaikan tugas dengan cepat?	93,33	6,67	Sangat Baik
3	Apakah Anda merasa bahwa waktu yang Anda habiskan di website ini dimanfaatkan dengan baik?	93,33	6,67	Sangat Baik
Rata-rata (%)		95,56	4,44	Sangat Baik

No.	Pertanyaan	Jawaban Responden		Kualifikasi
		ya (%)	tidak (%)	
memorability				
1	Apakah Anda dapat dengan mudah mengingat langkah-langkah yang diperlukan untuk menggunakan fitur-fitur pada website ini?	86,67	13,33	Sangat Baik
2	Apakah Anda dapat dengan mudah mengingat letak menu dan navigasi pada website ini?	93,33	6,67	Sangat Baik
3	Apakah Anda dapat mengingat kembali bagaimana melakukan tugas tertentu di website ini setelah beberapa waktu tidak menggunakannya?	80,00	20,00	Baik
Rata-rata (%)		86,67	13,33	Sangat Baik

No.	Pertanyaan	Jawaban Responden		Kualifi kasi
		ya (%)	tidak (%)	
errors				
1	Apakah Anda pernah mengalami kesalahan saat menggunakan fitur-fitur pada website ini?	20,00	80,00	Baik
2	Apakah Anda menemukan adanya kesalahan pada tampilan atau fungsi website ini?	13,33	86,67	Sangat Baik
3	Apakah Anda menemui pesan error saat mencoba mengakses halaman atau fitur tertentu?	13,33	86,67	Sangat Baik
Rata-rata (%)		15,56	84,44	Sangat Baik

No.	Pertanyaan	Jawaban Responden		Kualifikasi
		ya (%)	tidak (%)	
satisfaction				
1	Apakah Anda puas dengan desain visual dan tata letak website ini?	73,33	26,67	Baik
2	Apakah Anda puas dengan fitur-fitur yang disediakan pada website ini?	80,00	20,00	Baik
3	Apakah Anda merasa website ini memberikan pengalaman pengguna yang menyenangkan dan memuaskan?	93,33	6,67	Sangat Baik
Rata-rata (%)		82,22	17,78	Sangat Baik

Aspek *learnability* mendapatkan nilai 95,56%, aspek *efficiency* 95,56%, aspek *memorability* 86,67%, aspek *errors* 84,44%, dan aspek *satisfaction* 88,89%.

Tabel 2 Hasil Analisis Prototype Pengurus

No	Pertanyaan	Jawaban Responden		Kualifikasi
		ya (%)	tidak (%)	
learnability				
1	Apakah Anda dengan mudah dapat melakukan pendaftaran akun/masuk pada website?	100,00	0,00	Sangat Baik
2	Apakah Anda merasa antarmuka pengguna pada website ini mudah untuk dipahami?	80,00	20,00	Baik
3	Apakah Anda dapat dengan mudah menelusuri halaman-halaman utama pada website ini?	100,00	0,00	Sangat Baik
Rata-rata (%)		93,33	6,67	Sangat Baik

No.	Pertanyaan	Jawaban Responden		Kualifikasi
		ya (%)	tidak (%)	
<i>efficiency</i>				
1	Apakah Anda merasa bahwa website ini menyediakan fitur-fitur yang membantu meningkatkan produktivitas Anda?	80,00	20,00	Baik
2	Apakah Anda merasa bahwa website ini membantu Anda menyelesaikan tugas dengan cepat?	80,00	20,00	Baik
3	Apakah Anda merasa bahwa waktu yang Anda habiskan di website ini dimanfaatkan dengan baik?	100,00	0,00	Sangat Baik
Rata-rata (%)		86,67	13,33	Sangat Baik

No.	Pertanyaan	Jawaban Responden		Kualifikasi
		ya (%)	tidak (%)	
		memorability		
1	Apakah Anda dapat dengan mudah mengingat langkah-langkah yang diperlukan untuk menggunakan fitur-fitur pada website ini?	100,00	0,00	Sangat Baik
2	Apakah Anda dapat dengan mudah mengingat letak menu dan navigasi pada website ini?	100,00	0	Sangat Baik
3	Apakah Anda dapat mengingat kembali bagaimana melakukan tugas tertentu di website ini setelah beberapa waktu tidak menggunakannya?	80,00		Baik
Rata-rata (%)		93,33	6,67	Sangat Baik

No.	Pertanyaan	Jawaban Responden		Kualifi kasi
		ya	tidak	
		(%)	(%)	
<i>errors</i>				
1	Apakah Anda pernah mengalami kesalahan saat menggunakan fitur-fitur pada website ini?	20,00	80,00	Baik
2	Apakah Anda menemukan adanya kesalahan pada tampilan atau fungsi website ini?	0,00	100,00	Sangat Baik
3	Apakah Anda menemui pesan error saat mencoba mengakses halaman atau fitur tertentu?	0,00	100,00	Sangat Baik
Rata-rata (%)		6,67	93,33	Sangat Baik

No.	Pertanyaan	Jawaban Responden		Kualifikasi
		ya (%)	tidak (%)	
satisfaction				
1	Apakah Anda puas dengan desain visual dan tata letak website ini?	80,00	20,00	Baik
2	Apakah Anda puas dengan fitur-fitur yang disediakan pada website ini?	80,00	20,00	Baik
3	Apakah Anda merasa website ini memberikan pengalaman pengguna yang menyenangkan dan memuaskan?	100,00	0,00	Sangat Baik
Rata-rata (%)		86,67	13,33	Sangat Baik

Pada Tabel 2, nilai rata-rata yang didapat sebagai berikut: aspek *learnability* 93,33%, aspek *efficiency* 86,67%, aspek *memorability* 93,33%, aspek *errors* 93,33%, dan aspek *satisfaction* 86,67%.

Tabel 3 Analisis Prototype Pemilik GOR

No	Pertanyaan	Jawaban Responden		Kualifikasi
		ya (%)	tidak (%)	
<i>learnability</i>				
1	Apakah Anda dengan mudah dapat melakukan pendaftaran akun/masuk pada website?	100,00	0,00	Sangat Baik
2	Apakah Anda merasa antarmuka pengguna pada website ini mudah untuk dipahami?	80,00	20,00	Baik
3	Apakah Anda dapat dengan mudah menelusuri halaman-halaman utama pada website ini?	100,00	0,00	Sangat Baik
Rata-rata (%)		93,33	6,67	Sangat Baik

No	Pertanyaan	Jawaban Responden		Kualifikasi
		ya (%)	tidak (%)	
<i>efficiency</i>				
1	Apakah Anda merasa bahwa website ini menyediakan fitur-fitur yang membantu meningkatkan produktivitas Anda?	100,00	0,00	Sangat Baik
2	Apakah Anda merasa bahwa website ini membantu Anda menyelesaikan tugas dengan cepat?	100,00	0,00	Sangat Baik
3	Apakah Anda merasa bahwa waktu yang Anda habiskan di website ini dimanfaatkan dengan baik?	100,00	0,00	Sangat Baik
Rata-rata (%)		100,00	0,00	Sangat Baik

No.	Pertanyaan	Jawaban Responden		Kualifikasi
		ya (%)	tidak (%)	
memorability				
1	Apakah Anda dapat dengan mudah mengingat langkah-langkah yang diperlukan untuk menggunakan fitur-fitur pada website ini?	80,00	20,00	Baik
2	Apakah Anda dapat dengan mudah mengingat letak menu dan navigasi pada website ini?	100,00	0,00	Sangat Baik
3	Apakah Anda dapat mengingat kembali bagaimana melakukan tugas tertentu di website ini setelah beberapa waktu tidak menggunakannya?	60,00	40,00	Cukup Baik
Rata-rata (%)		80,00	20,00	Baik

	Pertanyaan	Jawaban Responden		Kualifikasi
		ya (%)	tidak (%)	
<i>errors</i>				
1	Apakah Anda pernah mengalami kesalahan saat menggunakan fitur-fitur pada website ini?	0,00	100,00	Sangat Baik
2	Apakah Anda menemukan adanya kesalahan pada tampilan atau fungsi website ini?	0,00	100,00	Sangat Baik
3	Apakah Anda menemui pesan error saat mencoba mengakses halaman atau fitur tertentu?	0,00	100,00	Sangat Baik
Rata-rata(%)		0,00	100,00	Sangat Baik

No.	Pertanyaan	Jawaban Responden		Kualifikasi
		ya (%)	tidak (%)	
satisfaction				
1	Apakah Anda puas dengan desain visual dan tata letak website ini?	80,00	20,00	Baik
2	Apakah Anda puas dengan fitur-fitur yang disediakan pada website ini?	80,00	20,00	Baik
3	Apakah Anda merasa website ini memberikan pengalaman pengguna yang menyenangkan dan memuaskan?	100,00	0,00	Sangat Baik
Rata-rata (%)		86,67	13,33	Sangat Baik

Pada Tabel 3. nilai rata-rata sebagai berikut: aspek *learnability* mendapatkan nilai 93,33%, aspek *efficiency* mendapatkan nilai 100,00%, aspek *memorability* mendapatkan nilai 80,00%, aspek *errors* mendapatkan nilai 100,00%, dan aspek *satisfaction* mendapatkan nilai 86,67%. Secara aspek *usability* menunjukkan bahwa *prototype* Pemilik yang dibuat mendapatkan kualifikasi “Sangat Baik”.

Hasil pada 5 aspek *usability testing* pada rancangan *website* tersebut sebagai berikut:

- Aspek *learnability* dari *prototype* penyewa memperoleh rata-rata nilai 95,56% yang menjawab “ya” dan rata-rata nilai 4,44% yang menjawab “tidak”, dari *prototype administrator* memperoleh rata-rata nilai 93,33% yang menjawab “ya” dan rata-rata nilai 6,67% yang menjawab “tidak”, dari *prototype* pengurus gor memperoleh rata-rata nilai 93,33% yang menjawab “ya” dan rata-rata nilai 6,67% yang menjawab “tidak”, dari *prototype* pemilik gor memperoleh rata-rata nilai 93,33% yang menjawab “ya” dan rata-rata nilai 6,67% yang menjawab “tidak”. Sehingga untuk semua *prototype* pada aspek *learnability* mendapatkan kualifikasi “Sangat Baik”.
- Aspek *efficiency* dari *prototype* penyewa memperoleh rata-rata nilai 95,56% yang menjawab “ya” dan rata-rata nilai 4,44% yang menjawab “tidak”, dari *prototype administrator* memperoleh rata-rata nilai 100,00% yang menjawab “ya” dan rata-rata

nilai 0,00% yang menjawab “tidak”, dari *prototype* pengurus gor memperoleh rata-rata nilai 86,67% yang menjawab “ya” dan rata-rata nilai 6,67% yang menjawab “tidak”, dari *prototype* pemilik gor memperoleh rata-rata nilai 100,00% yang menjawab “ya” dan rata-rata nilai 0,00% yang menjawab “tidak”. Sehingga untuk semua *prototype* pada aspek *efficiency* mendapatkan kualifikasi “Sangat Baik”.

- Aspek *memorability* dari *prototype* penyewa memperoleh rata-rata nilai 86,67% yang menjawab “ya” dan rata-rata nilai 13,33% yang menjawab “tidak”, dari *prototype administrator* memperoleh rata-rata nilai 93,33% yang menjawab “ya” dan rata-rata nilai 6,67% yang menjawab “tidak”, dari *prototype* pengurus gor memperoleh rata-rata nilai 93,33% yang menjawab “ya” dan rata-rata nilai 6,67% yang menjawab “tidak”, dari *prototype* pemilik gor memperoleh rata-rata nilai 80,00% yang menjawab “ya” dan rata-rata nilai 20,00% yang menjawab “tidak”. Sehingga untuk semua *prototype* pada aspek *memorability* mendapatkan kualifikasi “Sangat Baik”, kecuali untuk *prototype* pemilik gor mendapatkan kualifikasi “Baik”.
- Aspek *errors* dari *prototype* penyewa memperoleh rata-rata nilai 15,56% yang menjawab “ya” dan rata-rata nilai 84,44% yang menjawab “tidak”, dari *prototype administrator* memperoleh rata-rata nilai 13,33% yang menjawab “ya” dan rata-rata nilai 86,67% yang menjawab “tidak”, dari *prototype* pengurus gor memperoleh rata-rata nilai 6,67% yang menjawab “ya” dan rata-rata nilai 93,33% yang menjawab “tidak”, dari *prototype* pemilik gor memperoleh rata-rata nilai 0,00% yang menjawab “ya” dan rata-rata nilai 100,00% yang menjawab “tidak”. Sehingga untuk semua *prototype* pada aspek *errors* mendapatkan kualifikasi “Sangat Baik”.

5. Aspek *satisfaction* dari *prototype* penyewa memperoleh rata-rata nilai 82,22% yang menjawab “ya” dan rata-rata nilai 17,78% yang menjawab “tidak”, dari *prototype administrator* memperoleh rata-rata nilai 100,00% yang menjawab “ya” dan rata-rata nilai 0,00% yang menjawab “tidak”, dari *prototype* pengurus gor memperoleh rata-rata nilai 86,67% yang menjawab “ya” dan rata-rata nilai 13,33% yang menjawab “tidak”, dari *prototype* pemilik gor memperoleh rata-rata nilai 86,67% yang menjawab “ya” dan rata-rata nilai 13,33% yang menjawab “tidak”. Sehingga untuk semua *prototype* pada aspek *satisfaction* mendapatkan kualifikasi “Sangat Baik”

4. Kesimpulan

Hasil pada perancangan dan pengujian desain *website* dapat ditindaklanjuti kembali yang apabila dikembangkan mampu memberikan solusi dalam meminimalisir kesalahan komunikasi antara pengelola dengan penyewa. Selain itu perancangan tersebut diharapkan membantu memperluas pasar dengan meningkatkan *brand awareness*.

Perancangan *website* yang apabila dikembangkan dapat memberikan kemudahan dalam proses administrasi dan pengelolaan lapangan karena sistem pemesanan dan pembayaran secara *realtime*. Selain itu Pengembangan aplikasi ini juga melibatkan pembayaran penyewaan lapangan secara otomatis.

References

- Aldi, A., Mufidah, A. H., & Sanjaya, C. B. (2024). Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Pemesanan Paket Wisata Di Desa Wonokitri Menggunakan Metode Design Thinkin. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3S1), 4045–4053. <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3S1.5250>
- Antony, A., Anderson, W., Salim, R. R., & Joosten, J. (2023). Perancangan Sistem Informasi Pembelian, Penjualan Dan Persediaan Pada Toko Sukses Abadi Motor. *J-Dinamika : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(1), 178–185. <https://doi.org/10.25047/j-dinamika.v8i1.3529>
- Ardiansah, T., & Hidayatullah, D. (2023). Penerapan Metode Waterfall Pada Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Web. *Journal of Information Technology, Software Engineering and Computer Science (ITSECS)*, 1(1), 6–13. <https://doi.org/10.58602/itsecs.v1i1.8>
- Chairunnisa, A. A., Widodo, S., & Majid, N. W. A. (2024). Perancangan Desain UI/UX Sistem E-Learning Menggunakan Metode Design Thinking. *Journal of Information System Management (JOISM)*, 6(1), 1–9. <https://doi.org/10.24076/joism.2024v6i1.1632>
- Desmayani, N. M. M. R., Wardani, N. W., Nugraha, P. G. S. C., & Mahendra, G. S. (2021). Sistem Informasi Laporan Keuangan pada Salon Berbasis Website Dengan Metode SDLC. *Jurnal Sistem Informasi dan Komputer Terapan Indonesia (JSIKTI)*, 4(2), 68–77. <https://doi.org/10.33173/jsikti.118>
- Ernawati, S., & Rahayu, S. (2023). Analisa Usability Pada Aplikasi Identitas Kependudukan Digital Menggunakan Metode Usability Testing. *BIOS: Jurnal Teknologi Informasi dan Rekayasa Komputer*, 5(1), 12–19. <https://doi.org/10.37148/bios.v5i1.87>
- Fauzi, M. I., & Suranto, B. (2023). Pengembangan Website PPDB Dengan Metode Prototyping Dan Webuse di SMK Muhammadiyah 2 Salam. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(5), 5304–5316. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v3i5.5170>
- GINANJAR, M. R., PREHANTO, A., & GUNTARA, R. G. (2023). Evaluasi dan Rekomendasi Usability Pada Fitur Pemesanan Bike di Aplikasi Mobile Maxim Dengan Metode Usability Testing dan Use Questionnaire. *MADANI: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(7), 163–171. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.8208192>
- Joosten, J. (2021). The Black Box Testing and LOC Method Approach In Testing and Streamlining The Patient Registration Program. *Jurnal Riset Informatika*, 3(2), 137–144. <https://doi.org/10.34288/jri.v3i2.188>
- Joosten, J., & Hita, H. (2023). Operational Information System Design At Sigar Jaya Fotocopy. *Jurnal Sistem Informasi dan Ilmu Komputer Prima(JUSIKOM PRIMA)*, 7(1),

- 1–7.
<https://doi.org/10.34012/jurnalsisteminformasidanilmukomputer.v7i1.3501>
- Lim, K. H., & Setiyawati, N. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Majuli Menggunakan Metode Design Thinking. *Journal of Information Technology Ampera*, 3(2), 108–123.
<https://doi.org/10.51519/journalita.volume3.issuue2.year2022.page108-123>
- Lina, Pragantha, J., Wasino, & Rusdi, Z. (2023). Pengembangan Website Untuk Meningkatkan Brand Awareness pada UMKM Thillaxstuff. *Jurnal Serina Abdimas*, 1(2), 895–902.
<https://doi.org/10.24912/jsa.v1i2.26071>
- Mahendra, E. Y., & Irawan, A. S. Y. (2023). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Aplikasi Amarta (Studi Kasus: Amarta Gold Investment). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 20071–20079.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.9437>
- Mallisza, D., Hadi, H. S., & Aulia, A. T. (2022). Implementasi Model Waterfall Dalam Perancangan Sistem Surat Perintah Perjalanan Dinas Berbasis Website Dengan Metode SDLC. *Jurnal Teknik, Komputer, Agroteknologi Dan Sains*, 1(1), 24–35.
<https://doi.org/10.56248/marostek.v1i1.9>
- Noviantoro, A., Silviana, A. B., Fitriani, R. R., & Permatasari, H. P. (2022). Rancangan Dan Implementasi Aplikasi Sewa Lapangan Badminton Wilayah Depok Berbasis Web. *Jurnal Teknik dan Science*, 1(2), 88–103.
<https://doi.org/10.56127/jts.v1i2.108>
- Putra, I. M., & Indah, D. R. (2023). Implementasi Metode Design Thinking Dalam Aplikasi Giwang Sumsel. *KLIK: KAJIAN ILMIAH INFORMATIKA DAN KOMPUTER*, 3(6), 688–697.
<https://doi.org/https://doi.org/10.30865/klik.v3i6.872>
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55.
<https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>
- Sekali, I. B. K., Montolalu, C. E. J. C., & Widian, S. A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), 53–64.
<https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.17>
- Sukmasetya, P., Setiawan, A., & Arumi, E. R. (2020). Penggunaan Usability Testing Sebagai Metode Evaluasi Website KRS Online Pada Perguruan Tinggi. *JST (Jurnal Sains dan Teknologi)*, 9(1), 58–67.
<https://doi.org/10.23887/jstundiksha.v9i1.24691>
- Wardani, I. K., Utomo, P., Budiman, A., & Amadi, D. N. (2023). Pemanfaatan Metode Design Thinking dan Pengujian SUS untuk UI/UX Aplikasi Home Care Madiun Berbasis Android. *CISA: Journal of Computer and Information Systems Ampera*, 4(2), 106–125.
<https://doi.org/https://doi.org/10.51519/journalcisa.v4i2.399>
- Yahya, M. A., Wahyuningrum, T., & Prasetyo, N. A. (2022). Usability Testing pada Prototype Aplikasi Mobile PlayKids Menggunakan USE Questionnaire. *Journal of Applied Computer Science and Technology*, 3(1), 169–178.
<https://doi.org/10.52158/jacost.v3i1.160>