

Redesain UI/UX Sistem Sewa Lapangan API Sport Dengan Metode User Centered Design

Redesign UI/UX API Sport Field Rental System Using User Centered Design Method

Rizki Dwi Yulianto¹, Agus Priyo Utomo², dan Alfin Hidayat³

^{1,2,3}Bisnis dan Informatika, Politeknik Negeri Banyuwangi, Banyuwangi, Indonesia

*Penulis korespondensi: rizkidy99@gmail.com

Abstract

API Sport field rental system is a web-based digital product that is present as a solution to simplify the rental of sports fields. The determining factor for continued use of a website often lies in the quality of the UI/UX. Based on the results of the System Usability Scale (SUS) questionnaire from the system that is already running, it got a SUS score of 44 with grade "F", which means it is not sufficient for user needs. Apart from that, problems were found in the system in the UI/UX aspect, especially regarding the content displayed being inappropriate and there were several features that were still less efficient. Based on these problems, this research applies the User Centered Design (UCD) method which places the user as the main focus in redesigning the UI/UX design. Then, evaluation was carried out by distributing a System Usability Scale (SUS) questionnaire to obtain feedback from users. The results of this research are a prototype for API Sport field rental system. Then, the prototype was tested using the System Usability Scale (SUS) method and obtained an average SUS score of 86.35 with the "Acceptable" category, grade "B" and rating "Best Imaginable". From the test results, it can be concluded that the redesign of API Sport field rental system has been successful and accepted by users.

Keywords: Redesign, UI/UX, API Sport Field Rental System, User Centered Design (UCD), System Usability Scale (SUS).

Abstrak

Sistem Sewa Lapangan API Sport merupakan produk digital berbasis web yang hadir sebagai solusi untuk mempermudah penyewaan lapangan olahraga. Faktor penentu kelanjutan dalam penggunaan suatu website sering kali terletak pada kualitas UI/UX. Berdasarkan hasil kuesioner System Usability Scale (SUS) dari sistem yang sudah berjalan, mendapatkan skor SUS 44 dengan grade "F" yang berarti belum mencukupi kebutuhan pengguna. Selain itu, pada sistem tersebut ditemukan permasalahan dalam aspek UI/UX terutama terkait konten yang ditampilkan kurang sesuai serta terdapat beberapa fitur yang masih kurang efisien. Dari permasalahan tersebut, penelitian ini menerapkan metode User Centered Design (UCD) yang menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam perancangan ulang desain UI/UX. Kemudian, evaluasi dilakukan dengan penyebaran kuesioner System Usability Scale (SUS) untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna. Hasil dari penelitian ini sebuah prototype untuk Sistem Sewa Lapangan API Sport. Kemudian, prototype tersebut diuji menggunakan metode System Usability Scale (SUS) dan mendapatkan rata-rata skor SUS sebesar 86,35 dengan kategori "Acceptable", grade "B" dan rating "Best Imaginable". Dari hasil pengujian tersebut dapat disimpulkan bahwa redesign Sistem Sewa Lapangan API Sport telah berhasil dan diterima oleh pengguna.

Kata kunci: Redesain, UI/UX, Sistem Sewa Lapangan API Sport, User Centered Design (UCD), System Usability Scale (SUS).

PENDAHULUAN

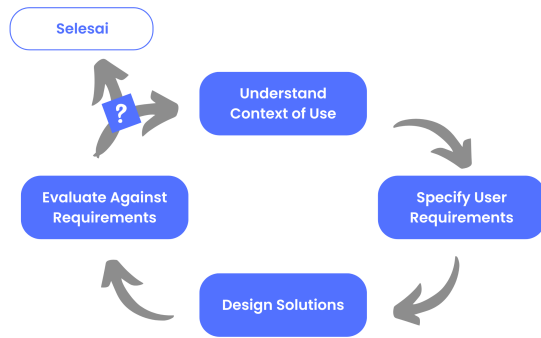
Perkembangan teknologi informasi saat ini berkembang begitu pesat dan cepat hingga membawa dampak terhadap berbagai aspek kehidupan termasuk dalam dunia olahraga. Internet dan platform digital telah menjadi sarana dalam meningkatkan layanan, informasi dan pengalaman interaktif bagi pengguna. Sistem Sewa Lapangan API Sport merupakan produk digital berbasis web dengan alamat www.infolapangan.com hadir menjadi jembatan untuk mempermudah bagi pengguna yang memiliki hobi olahraga untuk mendapatkan detail informasi lapangan yang dicari, ketersediaan jadwal lapangan hingga melakukan penyewaan lapangan tanpa harus datang ke lokasi lapangannya.

Faktor penentu kelanjutan penggunaan suatu website sering kali terletak pada kualitas UI/UX. Selain berperan sebagai penentu keberlanjutan, kualitas UI/UX juga sering dianggap sebagai indikator kredibilitas suatu produk. Jika sebuah produk digital memiliki desain UI/UX yang opti-

mal, kemungkinan besar produk tersebut akan memiliki keunggulan kompetitif di pasar [1].

Berdasarkan hasil perhitungan kuesioner System Usability Scale (SUS) dengan jumlah 50 responden dari sistem yang sudah berjalan, mendapatkan rata-rata skor sebesar 44 dengan grade F yang berarti UI/UX pada Sistem Sewa Lapangan API Sport belum memenuhi kebutuhan pengguna. Selain itu, dari analisis sistem yang sudah berjalan, bahwa sistem tersebut sudah berfungsi dengan semestinya untuk mempermudah pengguna melakukan penyewaan lapangan. Akan tetapi, pada sistem tersebut ditemukan beberapa kekurangan dari aspek User Interface (UI) dan User Experience (UX). Kekurangan aspek User Interface (UI) pada Sistem Sewa Lapangan API Sport meliputi penggunaan tata letak dan tipografi yang kurang sesuai dengan konten yang ditampilkan. Kemudian, kekurangan aspek User Experience (UX) beberapa fitur masih kurang efisien pada bagian halaman pending dan nota.

Untuk menangani permasalahan yang timbul pada Sistem



Gambar 1. Metode User Centered Design

Sewa Lapangan API Sport, diperlukan suatu pendekatan yang melibatkan redesign tampilan website dengan menerapkan metode User Centered Design (UCD). Di mana pengguna ditempatkan sebagai fokus utama dalam perancangan dengan aspek-aspek User Interface dan User Experience [2]. Kemudian, proses pengujian dilakukan untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Pengujian dengan metode ini lebih fokus pada sudut pandang pengguna, sehingga hasil pengujian lebih sesuai dengan pengalaman yang dirasakan oleh pengguna. Pendekatan ini tidak membutuhkan jumlah responden yang besar, sehingga dapat menghemat waktu, tenaga dan biaya dalam pengujian [3]. Tujuan dari penerapan metode User Centered Design (UCD) dan System Usability Scale (SUS) adalah agar desain yang dihasilkan dapat secara optimal memenuhi kebutuhan, memberikan kenyamanan serta meningkatkan kepuasan pengalaman pengguna.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan dalam proses redesign UI/UX adalah metode User Centered Design (UCD). Karena, metode tersebut berfokus pada pengguna dengan mempertimbangkan karakteristik khusus mereka, lebih spesifik dalam menciptakan solusi untuk masalah yang dihadapi [4]. Kemudian, metode UCD menjelaskan langkah-langkah yang terjadi selama siklus desain dan pengembangan, dengan fokus pada usaha memperoleh pemahaman yang mendalam tentang pengguna yang ditargetkan [5].

Selain itu, penelitian ini menggunakan metode pengujian System Usability Scale (SUS). Metode tersebut membutuhkan 50 responden untuk mendapatkan hasil yang valid [6] Dimana metode tersebut berujuan untuk mengetahui sudut pandang pengguna terkait tingkat efektivitas suatu sistem atau produk digital[7].

USER CENTERED DESIGN (UCD)

Pada Gambar 1 merupakan tahapan dari metode User Centered Design (UCD) yang menjelaskan bahwa tahapan tersebut harus dilakukan secara berulang hingga solusi desain yang dirancang sesuai kebutuhan pengguna. Terdapat 4

tahap utama yang meliputi :

Understand Context of Use

Tahapan awal yang dilakukan adalah memahami konteks penggunaan sistem, yaitu siapa yang akan menggunakan website atau aplikasi, tujuan penggunaan, dan pada situasi atau kondisi apa website atau aplikasi tersebut akan digunakan. Untuk mengetahui hal tersebut maka akan dilakukan wawancara dan penyebaran kuesioner SUS kepada pengguna.

Specify User Requirements

Setelah memahami konteks penggunaan sistem, tahapan selanjutnya dilakukan proses identifikasi untuk menentukan kebutuhan pengguna dalam menggunakan aplikasi. Untuk melakukan identifikasi pengguna akan dilakukan pembuatan user persona dan sitemap.

Design Solutions

Tahapan berikutnya merancang desain tampilan sesuai dengan kebutuhan pengguna yang telah ditentukan pada tahapan sebelumnya. Perancangan solusi desain menggunakan tools Figma.

Evaluate Against Requirements

Pada tahapan ini dilakukan evaluasi dari desain yang telah dibuat dengan tujuan untuk mengetahui desain tersebut sudah memenuhi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Evaluasi akan dilakukan dengan melakukan penyebaran kuesioner SUS dari solusi desain yang telah dirancang.

SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)

System Usability Scale (SUS) merupakan salah satu metode usability testing yang dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986. Kuesioner ini memiliki 10 pernyataan dengan perhitungan menggunakan skala likert 1-5 poin, dimana 1 memiliki makna sangat tidak setuju dan 5 sangat setuju. Kemudian, terdapat aturan dalam melakukan perhitungan skor System Usability Scale (SUS) sebagai berikut :

Pernyataan dengan nomor ganjil (1,3,5,7,9) dihitung dengan cara mengurangkan nilai dari responden dengan 1 (N-1).

Pernyataan dengan nomor genap (2,4,6,8,10) dihitung dengan cara mengurangkan nilai 5 dengan nilai dari responden (5-N).

Jumlah dari langkah 1 dan 2 kemudian dikalikan dengan 2,5.

Skor keseluruhan SUS dapat diperoleh dengan menghitung rata-rata nilai dari responden atau dapat juga dituliskan sebagai berikut :

(1)

Keterangan :

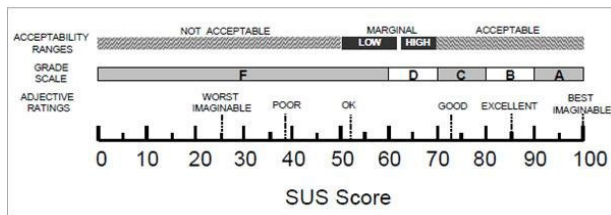
= Rata – rata skor SUS

= Jumlah keseluruhan dari skor SUS setiap responden

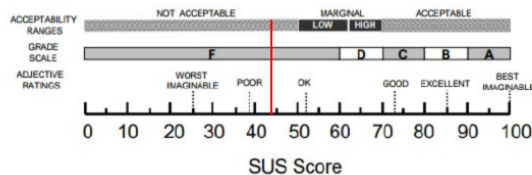
= Jumlah responden

Terdapat infografis penilaian skor SUS akan ditunjukkan pada Gambar 2.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 2. Infografis Skor SUS



Gambar 3. Infografis skor SUS sistem yang berjalan

UNDERSTAND CONTEXT OF USE

Tahapan ini merupakan tahapan pertama pada metode User Centered Design (UCD) dan akan dilakukan wawancara dan penyebaran kuesioner SUS sistem yang berjalan kepada pengguna.

Wawancara

Berdasarkan pertanyaan tersebut didapatkan hasil wawancara dengan pengguna sistem sewa lapangan API Sport pada Table 2 sebagai berikut :

Kuesioner SUS sistem berjalan

Pada tahapan ini dilakukan penyebaran kuesioner SUS pada sistem sewa lapangan API Sport dan memperoleh skor SUS sebesar 44 dengan kategori “Not Acceptable”, grade “F” dan adjective rating “OK” yang memiliki arti bahwa sistem tersebut saat ini masih belum memenuhi kebutuhan pengguna. Hasil tersebut sesuai dengan infografis gambar 3 berikut :

SPECIFY USER REQUIREMENTS

Tahapan ini merupakan tahapan kedua pada metode User Centered Design (UCD) dan akan dilakukan identifikasi kebutuhan pengguna berupa user persona dan sitemap berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner SUS pada tahapan sebelumnya.

a) User Persona

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan sebelumnya akan menghasilkan user persona yang merupakan representasi pengguna yang mencakup rangkuman singkat mengenai karakteristik pengguna yang terdiri dari berbagai aspek termasuk identitas pengguna, tujuan penggunaan aplikasi atau website, kebutuhan, keresahan serta harapan atau keinginan dari pengguna.

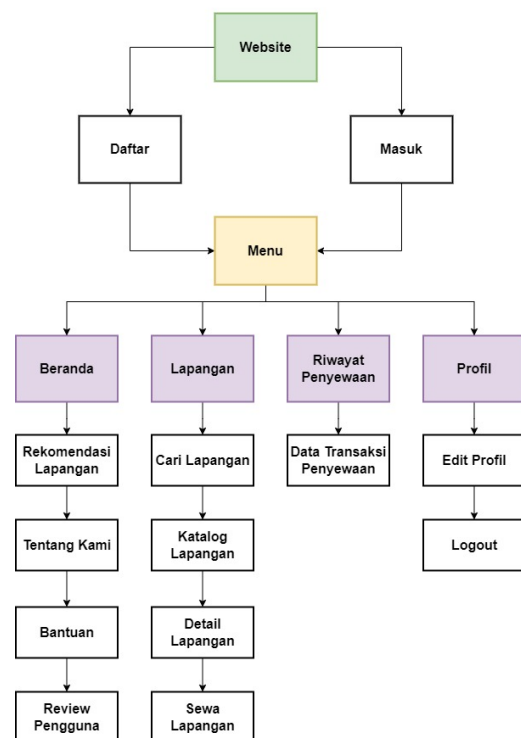
b) Sitemap

Setelah selesai mendeskripsikan kebutuhan, permasalahan hingga harapan pengguna dengan user persona pada tahapan sebelumnya. Kemudian, untuk tahapan selanjutnya membuat sebuah sitemap berdasarkan seluruh informasi yang didapatkan dari user persona untuk mengelompokkan



Gambar 4. User Persona Pengguna

Sitemap Penyewa Lapangan



Gambar 5. Sitemap Penyewa Lapangan

mulai dari struktur halaman hingga konten yang dimuat yang nantinya akan diterapkan pada proses redesain UI/UX pada Sistem Sewa Lapangan API Sport.

DESIGN SOLUTIONS

Tahapan ini merupakan tahapan ketiga pada metode User Centered Design (UCD) dan akan dilakukan merancang solusi desain berdasarkan hasil identifikasi pengguna yang telah dilakukan pada tahapan sebelumnya.

Modal Masuk Akun

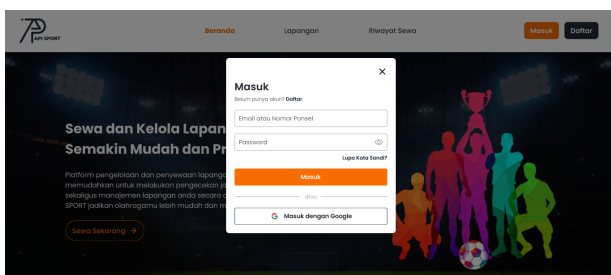
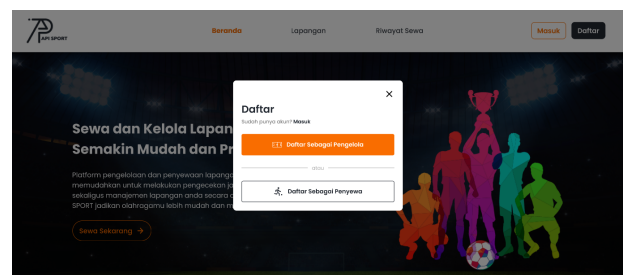
Pada navbar bagian kanan terdapat tombol untuk menampilkan modal masuk akun pengguna. Modal tersebut memiliki dua metode meliputi memasukkan email dengan password atau dengan akun google yang telah terdaftar.

Tabel 1. Daftar pertanyaan wawancara

No	Pertanyaan
1	Apakah sebelumnya anda tau jika ada website Sistem Kelola dan Sewa Lapangan API Sport?
2	Apakah sebelumnya anda pernah menggunakan website Sistem Kelola dan Sewa Lapangan API Sport?
3	Apa tujuan anda ketika menggunakan website Sistem Kelola dan Sewa Lapangan API Sport?
4	Apa keresahan anda ketika menggunakan website Sistem Kelola dan Sewa Lapangan API Sport?
5	Apa keinginan atau harapan anda setelah menggunakan website Sistem Kelola dan Sewa Lapangan API Sport?

Tabel 2. Hasil wawancara dengan penyewa lapangan

Hasil Wawancara Responden : M. Dita Sifa	
Pertanyaan	Jawaban
Apakah sebelumnya anda tau jika ada website Sistem Kelola dan Sewa Lapangan API Sport?	Saya tau website Sewa Lapangan API Sport ini dari teman saya yang sebelumnya lebih dahulu menyewa salah satu lapangan di GOR ABC.
Apakah sebelumnya anda pernah menggunakan website Sistem Kelola dan Sewa Lapangan API Sport?	Pernah, sekitar 3 – 4 kali saya menyewa lapangan GOR ABC melalui website Sewa Lapangan API Sport
Apakah tujuan anda ketika menggunakan website Sistem Kelola dan Sewa Lapangan API Sport?	Saya biasanya mengecek jadwal lapangan yang tersedia sekaligus menyewa lapangan GOR ABC melalui website Sewa Lapangan API Sport
Apakah keresahan anda ketika menggunakan website Sistem Kelola dan Sewa Lapangan API Sport?	Hal yang menurut saya kurang efisien adalah pada bagian riwayat yang dibedakan nota dan pending. Kemudian, untuk tampilan khususnya pada detail lapangan dan nota masih terkesan kasar. Selain itu, saya bingung dengan tampilan tentang kami dan tutorial mengapa harus disendirikan. Yang terakhir, ketika login, tidak langsung mengarah ke website nya harus refresh terlebih dahulu.
Apakah keinginan atau harapan anda setelah menggunakan website Sistem Kelola dan Sewa Lapangan API Sport?	Kedepannya untuk website API Sport bisa lebih diringkas untuk halamannya agar alur penyewaan menjadi lebih jelas. Kemudian, untuk tampilannya bisa ditingkatkan lagi agar lebih menarik dan mudah dipahami sehingga orang yang baru mengunjungi website ini akan memiliki kesan yang baik.

**Gambar 6.** Tampilan Modal Masuk Akun Pengguna**Gambar 7.** Tampilan Modal Daftar Akun Utama

Modal Daftar Akun Utama

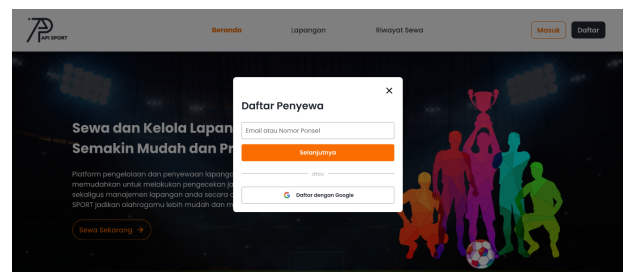
Selain tombol masuk, pada navbar bagian kanan terdapat tombol untuk menampilkan modal daftar akun pengguna. Modal tersebut memiliki dua opsi untuk mendaftar sebagai penyewa lapangan atau pengelola lapangan.

Modal Daftar Akun Penyewa Lapangan

Modal ini merupakan modal lanjutan dari modal daftar akun utama. Modal tersebut terdapat dua metode yang dapat digunakan untuk melakukan daftar akun diantaranya memasukkan email atau nomor telfon dan mendaftar menggunakan akun google yang aktif.

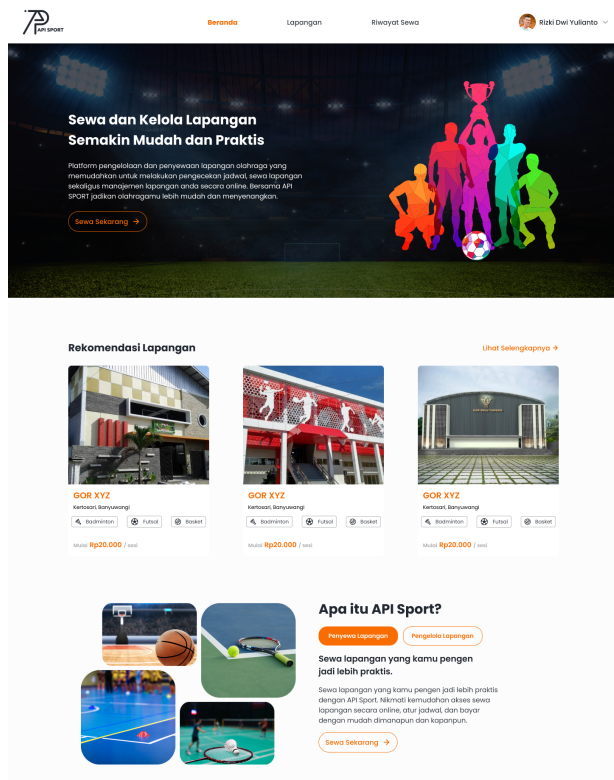
Halaman Beranda

Halaman beranda bagian 1 akan menampilkan beberapa konten yang meliputi hero section, kemudian terdapat

**Gambar 8.** Tampilan Modal Daftar Akun Penyewa

pat rekomendasi lapangan dan penjelasan singkat terkait penyewa dan pengelola lapangan pada website API Sport.

Halaman beranda bagian 2 akan menampilkan konten berupa gambaran alur utama dan beberapa video terkait tutorial dalam mengakses fitur pada website. Kemudian,



Gambar 9. Tampilan Halaman Beranda Bagian 1

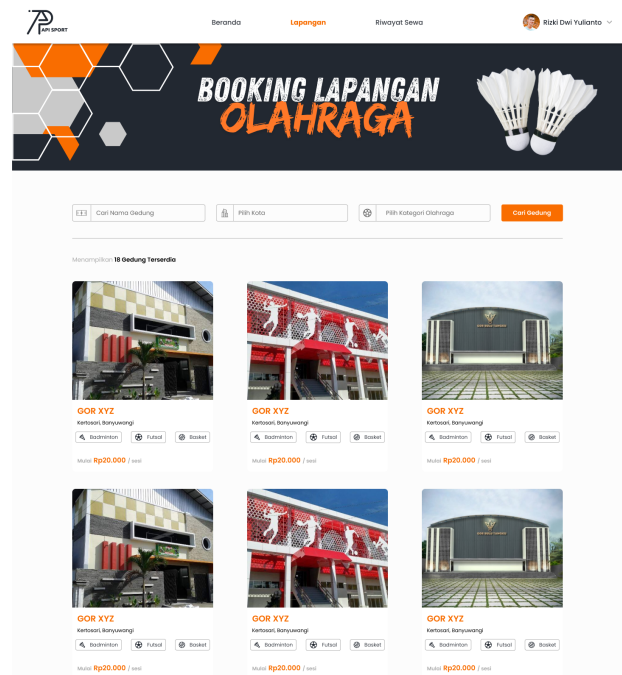


Gambar 10. Tampilan Halaman Beranda Bagian 2

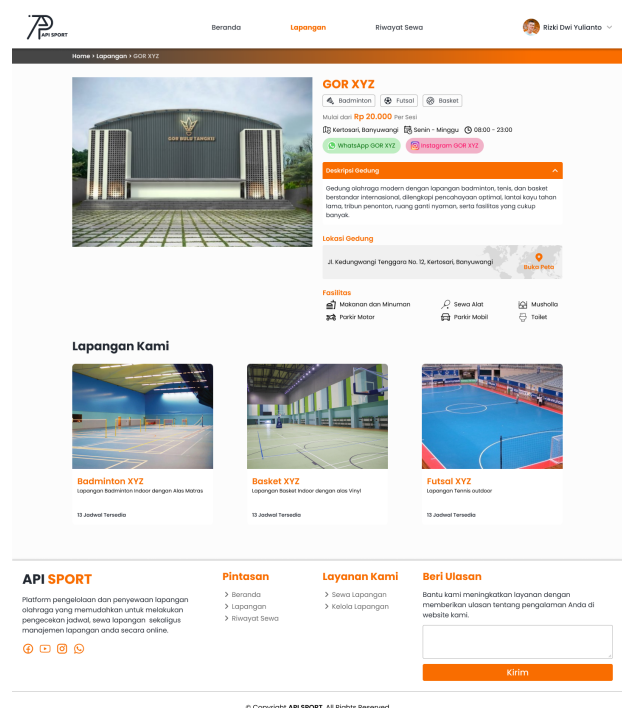
terdapat konten mengenai review dari pengguna.

Halaman Lapangan

Halaman lapangan menampilkan katalog dari gedung olahraga yang disewakan. Selain itu, pada halaman tersebut terdapat fitur filter untuk menentukan karakteristik gedung olahraga berdasarkan nama gedung, lokasi gedung maupun kategori olahraga.



Gambar 11. Tampilan Halaman Lapangan



Gambar 12. Tampilan Halaman Detail Gedung

Halaman Detail Gedung

Halaman gedung detail menampilkan detail informasi terkait gedung yang meliputi foto gedung, nama gedung, kategori olahraga, harga lapangan, lokasi gedung, hari dan jam operasional gedung, kontak gedung, deskripsi gedung, fasilitas dan katalog lapangan pada gedung tersebut..

Halaman Detail Lapangan

Halaman detail lapangan menampilkan detail informasi terkait lapangan yang telah dipilih yang meliputi foto lapan-

Badminton XYZ
Lapangan badminton dengan alas matras

Cek Jadwal 30/06/2024

14 Jadwal Tersedia

Jadwal Tersedia	Total Harga
08:00 - 09:00 Rp 20.000	09:00 - 10:00 Rp 20.000
10:00 - 11:00 Rp 20.000	11:00 - 12:00 Rp 20.000
12:00 - 13:00 Rp 20.000	13:00 - 14:00 Rp 20.000
14:00 - 15:00 Rp 20.000	15:00 - 16:00 Rp 20.000
16:00 - 17:00 Rp 25.000	17:00 - 18:00 Rp 25.000
18:00 - 19:00 Rp 25.000	19:00 - 20:00 Rp 30.000
20:00 - 21:00 Rp 30.000	21:00 - 22:00 Rp 30.000
22:00 - 23:00 Rp 30.000	23:00 - 00:00 Rp 30.000

Jadwal yang dipilih:
19:00 - 20:00
Rp 25.000

Tanggal Main:
Minggu, 30/06/2024

Total Harga:
Rp 40.000

Pesan Sekarang

API SPORT
Platform pengelolaan dan penyewaan lapangan olahraga yang memudahkan untuk melakukan pengicatan jadwal, sewa lapangan, sekaligus manajemen lapangan anda secara online.

Pintasan
Beranda
Lapangan
Riwayat Sewa

Layanan Kami
Sewa Lapangan
Kelola Lapangan

Beri Ulasan
Bantu kami meningkatkan layanan dengan memberikan ulasan tentang pengalaman Anda di website kami.

Kirim

© Copyright API SPORT. All Rights Reserved

Gambar 13. Tampilan Halaman Detail Lapangan

Form Penyewaan

Nama Penyewa * Email Penyewa * No. Ponsel Penyewa * Total Biaya *

Riski Dwi Yulianto user@gmail.com 08288765443 Rp 40.000

Nama Tim * Metode Pembayaran * Tujuan Pembayaran *

--- Pilih Tim --- --- Pilih Metode --- --- Pilih Tujuan ---

Total Harga: Rp 40.000

Batal Pesanan

API SPORT
Platform pengelolaan dan penyewaan lapangan olahraga yang memudahkan untuk melakukan pengicatan jadwal, sewa lapangan, sekaligus manajemen lapangan anda secara online.

Pintasan
Beranda
Lapangan
Riwayat Sewa

Layanan Kami
Sewa Lapangan
Kelola Lapangan

Beri Ulasan
Bantu kami meningkatkan layanan dengan memberikan ulasan tentang pengalaman Anda di website kami.

Kirim

© Copyright API SPORT. All Rights Reserved

Gambar 14. Tampilan Modal Formulir Penyewaan

gan, nama lapangan, deskripsi lapangan dan jadwal lapangan yang tersedia. Pada halaman ini terdapat tombol “pesan sekarang” untuk penyewaan lapangan yang dipilih.

Modal Formulir Penyewaan

Modal formulir penyewaan menampilkan beberapa formulir yang perlu diisi yang meliputi nama tim penyewa, metode pembayaran yang tersedia dan yang terakhir adalah menentukan tujuan pembayaran.

Halaman Pembayaran

Halaman pembayaran menampilkan informasi terkait transaksi yang dilakukan oleh penyewa lapangan yang meliputi gedung yang disewa, lokasi gedung yang disewa, lapangan yang disewa, jadwal dan harga yang disewa.

Selain itu, terdapat sebuah aksi yang perlu dilakukan oleh penyewa lapangan berupa mengunggah bukti pembayaran sebagai syarat sudah melakukan pembayaran.

Halaman Riwayat Sewa

Halaman riwayat sewa menampilkan informasi seluruh transaksi yang dilakukan oleh penyewa lapangan. Kemudian, pada halaman ini terdapat fitur filter untuk mencari transaksi berdasarkan nama gedung atau status.

Modal Detail Transaksi

Modal detail transaksi menampilkan informasi mengenai data transaksi yang meliputi seluruh data penyewa lapangan,

GOR XYZ
Lapangan badminton dengan alas matras

Cek Jadwal 30/06/2024

14 Jadwal Tersedia

Jadwal Tersedia	Total Harga
08:00 - 09:00 Rp 20.000	09:00 - 10:00 Rp 20.000
10:00 - 11:00 Rp 20.000	11:00 - 12:00 Rp 20.000
12:00 - 13:00 Rp 20.000	13:00 - 14:00 Rp 20.000
14:00 - 15:00 Rp 20.000	15:00 - 16:00 Rp 20.000
16:00 - 17:00 Rp 25.000	17:00 - 18:00 Rp 25.000
18:00 - 19:00 Rp 25.000	19:00 - 20:00 Rp 30.000
20:00 - 21:00 Rp 30.000	21:00 - 22:00 Rp 30.000
22:00 - 23:00 Rp 30.000	23:00 - 00:00 Rp 30.000

Jadwal yang dipilih:
19:00 - 20:00
Rp 25.000

Tanggal Main:
Minggu, 30/06/2024

Total Harga:
Rp 40.000

Pesan Sekarang

API SPORT
Platform pengelolaan dan penyewaan lapangan olahraga yang memudahkan untuk melakukan pengicatan jadwal, sewa lapangan, sekaligus manajemen lapangan anda secara online.

Pintasan
Beranda
Lapangan
Riwayat Sewa

Layanan Kami
Sewa Lapangan
Kelola Lapangan

Beri Ulasan
Bantu kami meningkatkan layanan dengan memberikan ulasan tentang pengalaman Anda di website kami.

Kirim

© Copyright API SPORT. All Rights Reserved

Gambar 15. Tampilan Halaman Pembayaran

Riwayat Penyewaan

Menampilkan 10 Transaksi

Detail Transaksi	Status
BK020620240001 GOR XYZ Badminton XYZ Minggu, 30/06/2024 19:00 - 20:00 20:00 - 21:00	Menunggu Pembayaran
BK020620240001 GOR XYZ Badminton XYZ Minggu, 30/06/2024 19:00 - 20:00 20:00 - 21:00	Menunggu Konfirmasi
BK020620240001 GOR XYZ Badminton XYZ Minggu, 30/06/2024 19:00 - 20:00 20:00 - 21:00	Konfirmasi Pembayaran
BK020620240001 GOR XYZ Badminton XYZ Minggu, 30/06/2024 19:00 - 20:00 20:00 - 21:00	DP
BK020620240001 GOR XYZ Badminton XYZ Minggu, 30/06/2024 19:00 - 20:00 20:00 - 21:00	Konfirmasi Pembayaran
BK020620240001 GOR XYZ Badminton XYZ Minggu, 30/06/2024 19:00 - 20:00 20:00 - 21:00	Lunas
BK020620240001 GOR XYZ Badminton XYZ Minggu, 30/06/2024 19:00 - 20:00 20:00 - 21:00	Salah
BK020620240001 GOR XYZ Badminton XYZ Minggu, 30/06/2024 19:00 - 20:00 20:00 - 21:00	Batal

API SPORT
Platform pengelolaan dan penyewaan lapangan olahraga yang memudahkan untuk melakukan pengicatan jadwal, sewa lapangan, sekaligus manajemen lapangan anda secara online.

Pintasan
Beranda
Lapangan
Riwayat Sewa

Layanan Kami
Sewa Lapangan
Kelola Lapangan

Beri Ulasan
Bantu kami meningkatkan layanan dengan memberikan ulasan tentang pengalaman Anda di website kami.

Kirim

© Copyright API SPORT. All Rights Reserved

Gambar 16. Tampilan Halaman Riwayat Sewa

Detail Transaksi

Menunggu Pembayaran

BOOKING ID BK020620240001
TANGGAL BOOKING 30/06/2024 | 19:30
TOTAL BIAYA Rp 40.000

GOR XYZ
J. Kebunwangi Tanggare No. 12, Karasari, Banyuwangi
Badminton XYZ
• Minggu, 30/06/2024
• 19:00 - 20:00
• 20:00 - 21:00

Nama Pemesan Riski Dwi Yulianto
Email user@gmail.com
No. Ponsel 08288765443
Nama Tim Tim A
Metode Pembayaran Transfer Lunas
Tujuan Pembayaran BNI | 000275667
Upload Bukti Pembayaran
Choose File No file chosen
Seleksi Pembayaran Dalam 09:29:59
Pesan Sekarang

API SPORT
Platform pengelolaan dan penyewaan lapangan olahraga yang memudahkan untuk melakukan pengicatan jadwal, sewa lapangan, sekaligus manajemen lapangan anda secara online.

Pintasan
Beranda
Lapangan
Riwayat Sewa

Layanan Kami
Sewa Lapangan
Kelola Lapangan

Beri Ulasan
Bantu kami meningkatkan layanan dengan memberikan ulasan tentang pengalaman Anda di website kami.

Kirim

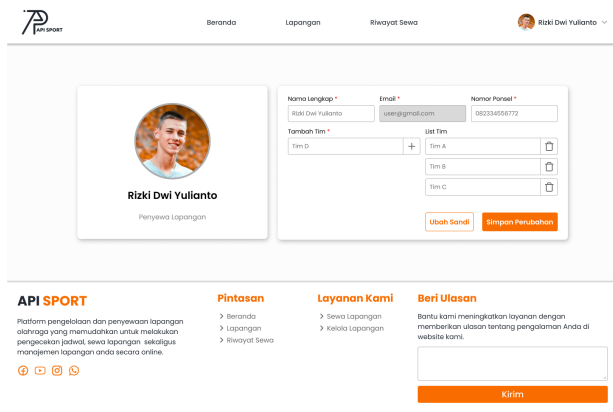
© Copyright API SPORT. All Rights Reserved

Gambar 17. Tampilan Modal Detail Transaksi

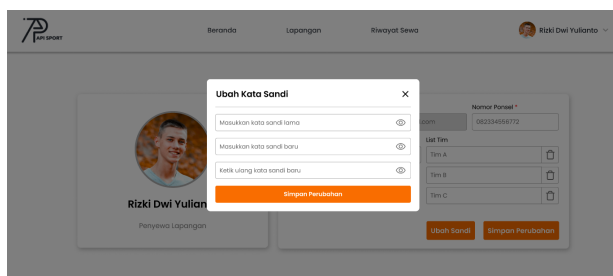
status transaksi, kode transaksi, total biaya, gedung dan lapangan yang disewa.

Halaman Profil Akun Penyewa

Halaman profil akun menampilkan informasi data akun pengguna serta dapat melakukan perubahan data tersebut



Gambar 18. Tampilan Halaman Profil Akun Penyewa



Gambar 19. Tampilan Modal Ubah Kata Sandi

yang meliputi foto profil, nama lengkap, nomor ponsel dan tim yang dimiliki.

Modal Ubah Kata Sandi

Modal ubah kata sandi memiliki 3 kolom yang perlu diisi yang meliputi memasukkan kata sandi lama kemudian kata sandi baru dan yang terakhir untuk konfirmasi memasukkan ulang kata sandi yang baru, jika sudah penyewa lapangan dapat menyimpan dengan menekan tombol “simpan perubahan”.

EVALUATE AGAINST REQUIREMENTS

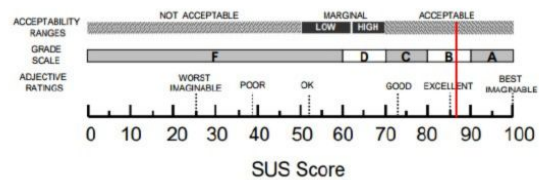
Setelah solusi desain telah dibuat maka untuk tahapan yang dilakukan adalah melakukan pengujian desain dengan melakukan penyebaran kuesioner System Usability Scale (SUS) dengan jumlah 50 responden. Tujuan dari penyebaran kuesioner tersebut untuk mengetahui solusi desain yang telah dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Berdasarkan Tabel 3 merupakan data dari hasil penyebaran kuesioner SUS untuk solusi desain yang telah dibuat untuk Sewa Lapangan API Sport. Dari hasil perhitungan data tersebut mendapatkan rata-rata skor SUS sebesar 86,35 dengan kategori “Acceptable”, grade “B” dan rating “Best Imaginable”. Hasil tersebut sesuai dengan infografis gambar 19 berikut :

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian redesain UI/UX pada sistem sewa lapangan API Sport dapat disimpulkan bahwa

Penerapan metode pengembangan User Centered Design



Gambar 20. Infografis skor SUS solusi desain

(UCD) dalam melakukan analisa kebutuhan pengguna pada Sistem Sewa Lapangan API Sport menempatkan pengguna sebagai fokus utama pada setiap tahapan pengembangan, sehingga menghasilkan solusi desain UI/UX sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Penerapan metode pengujian dengan penyebaran kuesioner System Usability Scale (SUS) sebelum redesain dengan setelah redesain, skor SUS yang diperoleh berhasil meningkat dari 44 menjadi 86,35 dengan kategori “Acceptable”, grade “B” dan rating “Best Imaginable”.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Indra Irawan, B. (2022). Perancangan User Interface Dan User Experience Dengan Metode User Centered Design Pada Situs Web “Kalografi.” Automata, 1–72.
- [2] Apias Risky, H., Irmayanti, D., & Hafid Totohendarto, M. (2023). Redesign Ui/Ux Aplikasi Mobile My Pertamina Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd). JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika), 7(3), 1823–1829. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i3.6965>
- [3] Kaban, E., Candra Brata, K., & Hendra Brata, A. (2020). Evaluasi Usability Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Discovery Prototyping Pada Aplikasi PLN Mobile (Studi Kasus PT. PLN). Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, 4(10), 3281–3290. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [4] Wijaya, A. S. (2019). Human Centered Design dan Perbedaan dengan User Centered Design. <https://sis.binus.ac.id/2019/06/21/human-centered-design-dan-perbedaan-dengan-user-centered-design-2/>
- [5] Joesphine, N., Martin, R., & Oktavia, T. (2022). EVALUATION IMPLEMENTATION OF UI / UX IN MONITORING & CONTROLLING STUDY IMPROVEMENT WITH USER-CENTERED DESIGN METHOD. 100(9), 3129–3156.
- [6] Brooke, J. (2013). SUS : A Retrospective. 8(2), 29–40.
- [7] Novan, M., Arida, L., & Rahning, A. (2023). Evaluasi Desain Aplikasi Delivery Menggunakan Metode System Usability Scale. 2(November), 211–218.

Tabel 3. Hasil kuesioner SUS setelah redesain

R	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q 10	SUS
1	4	4	3	3	4	3	3	4	3	2	82,5
2	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	85
3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	85
4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	90
5	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	82,5
6	4	4	4	3	4	4	2	4	4	2	87,5
7	3	3	3	4	3	4	2	4	3	4	82,5
8	3	3	2	2	4	4	4	3	3	2	75
9	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	87,5
10	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	87,5
11	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	90
12	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	92,5
13	3	2	3	3	4	4	3	2	3	2	77,5
14	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	90
15	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	87,5
16	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	92,5
17	4	3	3	2	4	4	3	4	3	4	85
18	2	4	4	4	4	4	4	3	4	3	90
19	4	3	3	4	4	4	4	2	4	2	85
20	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	82,5
21	3	4	4	3	4	3	2	3	4	3	82,5
22	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	90
23	4	4	3	2	4	3	4	4	4	2	87,5
24	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	87,5
25	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	90
26	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	92,5
27	3	3	3	2	4	3	4	3	3	3	77,5
28	4	3	4	2	4	4	4	3	4	3	85
29	3	3	3	2	4	3	3	3	3	2	72,5
30	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	87,5

Tabel 4. Lanjutan hasil kuesioner SUS setelah redesain

R	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q 10	SUS
31	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	92,5
32	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	90
33	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	85
34	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	90
35	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	90
36	3	3	4	2	2	3	3	3	3	2	70
37	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	85
38	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	95
39	2	4	3	3	4	4	4	3	4	3	85
40	4	3	3	2	4	4	4	3	4	2	82,5
41	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	90
42	4	3	3	2	4	4	4	2	4	4	85
43	4	4	3	3	4	4	4	4	3	2	87,5
44	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	92,5
45	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	90
46	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	90
47	4	3	3	3	4	4	3	4	3	2	82,5
48	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	80
49	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	95
50	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	90

Jumlah	4317,5
Rata – Rata	86,35