

ABSTRAK

Pada era modern saat ini, kesadaran akan pentingnya olahraga telah meningkat, khususnya di kalangan masyarakat yang tinggal di perkotaan. Namun, tantangan dalam pengelolaan fasilitas olahraga, seperti yang dialami oleh Batununggal Indah Club, masih menjadi isu utama. Pusat olahraga ini menghadapi berbagai masalah dalam manajemen asetnya, seperti pencatatan aset yang tidak memadai, pemantauan kondisi aset yang kurang optimal, dan kesulitan dalam mengelola jadwal pemeliharaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi berbasis *website* untuk manajemen aset olahraga dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Metode ini melibatkan lima tahap utama: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Pada tahap awal, dilakukan wawancara dan survei kepada pengguna dan pengelola fasilitas untuk memahami kebutuhan dan permasalahan mereka. Data yang diperoleh dianalisis dan digunakan untuk merumuskan solusi yang inovatif. *Prototype* sistem kemudian dikembangkan menggunakan React.js, HTML, Tailwind CSS, dan JavaScript. *Prototype* ini dirancang untuk responsif dan *user-friendly*, memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah mengakses dan mengelola informasi manajemen aset *sport center*. Pengujian *usability* dilakukan untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan dan efektivitas sistem yang telah dirancang. Metode pengujian yang digunakan meliputi *System Usability Scale* (SUS) dan *Single Ease Question* (SEQ). Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem ini memiliki tingkat kegunaan yang baik dengan skor rata-rata SEQ sebesar 6.4, menandakan bahwa penggunaan *website* cukup mudah dan nyaman. Skor SUS yang diperoleh adalah 82.0 dengan grade B (*good*) dan kategori *acceptable*. Penelitian ini berhasil mengembangkan sistem manajemen aset yang efektif dan dapat meningkatkan efisiensi operasional di Batununggal Indah Club.

Kata Kunci— Manajemen Aset, *Sport Center*, *Design Thinking*, *User Interface*, *User Experience*, Batununggal Indah Club