

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	7
B. Penelitian Sebelumnya.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	27
B. Metode Pengumpulan Data.....	27
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	29
D. Konsep Penelitian	31

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

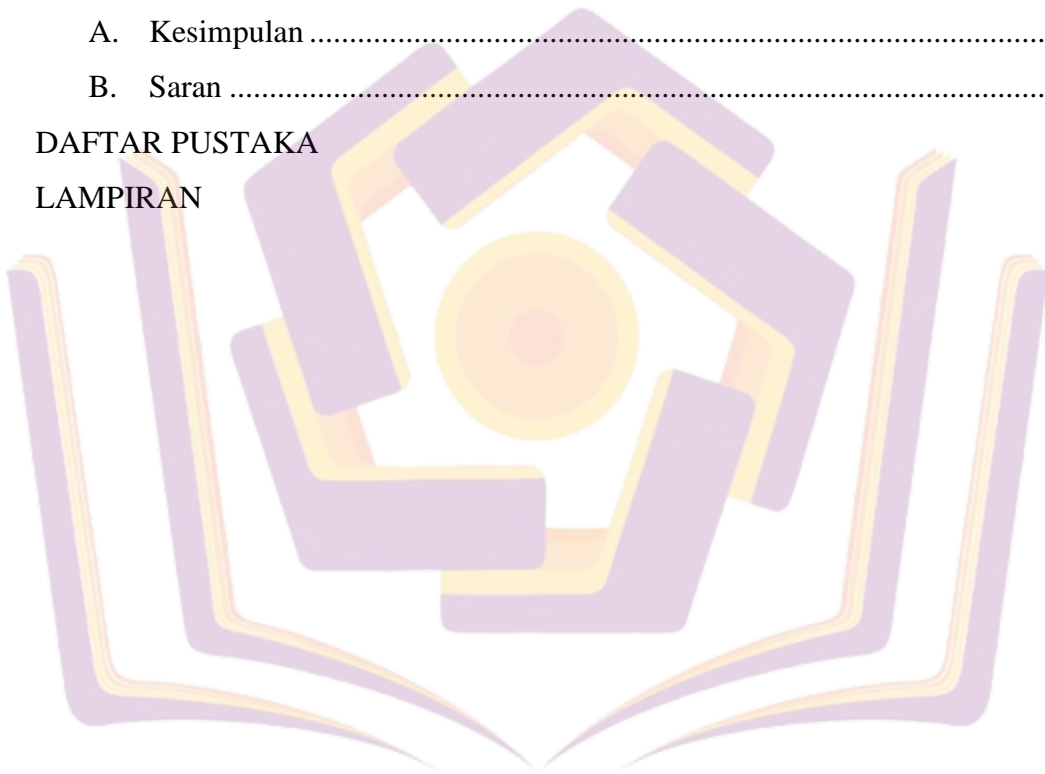
A. Tahap Identifikasi Masalah.....	39
B. Tahap <i>Empathize</i>	39
C. Tahap <i>Define</i>	46
D. Tahap <i>Ideate</i>	49
E. Tahap <i>Prototype</i>	60
F. Tahap <i>Testing</i>	84

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	97
B. Saran.....	98

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Elemen Gamifikasi.....	14
Tabel 2. 2 Penelitian Sebelumnya.....	22
Tabel 3. 1 Daftar Pertanyaan Wawancara.....	29
Tabel 3. 2 <i>Task Scenario</i>	37
Tabel 3. 3 Contoh Penilaian <i>Single Ease Question</i> Responden.....	37
Tabel 3. 4 Contoh Rata-rata Penilaian <i>Single Ease Question</i>	37
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara Responden 1	41
Tabel 4. 2 Hasil Wawancara Responden 2	42
Tabel 4. 3 Hasil Wawancara Responden 3	43
Tabel 4. 4 Hasil Wawancara Responden 4	44
Tabel 4. 5 Hasil Wawancara Responden 5	45
Tabel 4. 6 <i>Brainstorming</i> Ide dan Solusi	49
Tabel 4. 7 <i>Scenario Task UX</i>	86
Tabel 4. 8 <i>Scenario Task UI</i>	87
Tabel 4. 9 <i>Task UX</i> Responden 1	87
Tabel 4. 10 <i>Task UI</i> Responden 1	88
Tabel 4. 11 <i>Task UX</i> Responden 2	89
Tabel 4. 12 <i>Task UI</i> Responden 2	90
Tabel 4. 13 <i>Task UX</i> Responden 3	90
Tabel 4. 14 <i>Task UI</i> Responden 3	91
Tabel 4. 15 <i>Task UX</i> Responden 4	91
Tabel 4. 16 <i>Task UI</i> Responden 4	92
Tabel 4. 17 <i>Task UX</i> Responden 5	93
Tabel 4. 18 <i>Task UI</i> Responden 5	94
Tabel 4. 19 Perhitungan Rata-rata <i>SEQ Task UX</i>	94
Tabel 4. 20 Perhitungan Rata-rata <i>SEQ Task UI</i>	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Jumlah Kecelakaan Lalu Lintas di Indonesia.....	2
Gambar 2. 1 <i>Design Thinking</i>	18
Gambar 3. 1 Alur Konsep Penelitian	31
Gambar 3. 2 Representase Skala Likert <i>SEQ</i>	36
Gambar 3. 3 Rumus Penilaian Keberhasilan.....	36
Gambar 4. 1 <i>User Persona</i>	46
Gambar 4. 2 <i>Affinity Diagram</i>	47
Gambar 4. 3 <i>How Might We</i>	48
Gambar 4. 4 <i>Priorization Idea</i>	51
Gambar 4. 5 <i>User flow Login dan Register</i>	52
Gambar 4. 6 <i>User flow Mengisi Saldo Gobus</i>	53
Gambar 4. 7 <i>User flow Melakukan Daily Check-in</i>	53
Gambar 4. 8 <i>User flow Melakukan Misi Harian dan Mingguan</i>	54
Gambar 4. 9 <i>User flow Melakukan Pelatihan Teori Keselamatan</i>	54
Gambar 4. 10 <i>User flow Melakukan Perjalanan</i>	55
Gambar 4. 11 <i>User flow Forum</i>	55
Gambar 4. 12 <i>User flow Melihat Poin dan Menukarkan Poin</i>	56
Gambar 4. 13 <i>User flow Melakukan Penukaran Saldo ke Rekening</i>	56
Gambar 4. 14 <i>User flow Melihat Riwayat dan Transaksi</i>	57
Gambar 4. 15 <i>User flow Melihat Peringkat, Level dan Pengguna lain</i>	57
Gambar 4. 16 <i>User flow Melihat Profil dan Edit Profil</i>	57
Gambar 4. 17 <i>Information Architecture</i>	59
Gambar 4. 18 Tipografi <i>Monsterrat</i>	60
Gambar 4. 19 <i>Color Style Aplikasi Go-Bus Driver</i>	62
Gambar 4. 20 <i>Logo Guidelines</i>	63
Gambar 4. 21 Logo Perusahaan dan Pembayaran.....	64
Gambar 4. 22 Ikon dan Elemen Gamifikasi.....	64
Gambar 4. 23 <i>Wireframe Login, Register dan Home</i>	65
Gambar 4. 24 <i>Wireframe Top up Saldo</i>	65

Gambar 4. 25 <i>Wireframe Check-in</i> Harian	66
Gambar 4. 26 <i>Wireframe</i> Teori Keselamatan	66
Gambar 4. 27 <i>Wireframe</i> Melakukan Perjalanan.....	67
Gambar 4. 28 <i>Wireframe</i> Forum	67
Gambar 4. 29 <i>Wireframe</i> Misi Harian dan Mingguan	68
Gambar 4. 30 <i>Wireframe</i> Melihat dan Menukarkan Poin.....	68
Gambar 4. 31 <i>Wireframe</i> Penukaran Saldo ke Rekening.....	69
Gambar 4. 32 <i>Wireframe</i> Melihat Riwayat	69
Gambar 4. 33 <i>Wireframe</i> Peringkat	69
Gambar 4. 34 <i>Wireframe</i> Profil.....	70
Gambar 4. 35 <i>Splashscreen</i>	70
Gambar 4. 36 Tampilan <i>Login, Register</i> dan Ubah sandi	71
Gambar 4. 37 Tampilan <i>Home</i> dan Notifikasi	72
Gambar 4. 38 Tampilan Top-up Saldo Go-bus.....	73
Gambar 4. 39 Tampilan <i>Check-in</i> harian, Misi harian dan Mingguan.....	74
Gambar 4. 40 Tampilan Pelatihan Teori Keselamatan	75
Gambar 4. 41 Tampilan Melakukan Perjalanan.....	76
Gambar 4. 42 Tampilan Menu Forum dan Posting.....	77
Gambar 4. 43 Tampilan Go-Bus Poin dan Penukaran Poin.....	78
Gambar 4. 44 Tampilan Voucher ku dan Histori Poin.....	79
Gambar 4. 45 Tampilan Penukaran Saldo Gobus ke Rekening	80
Gambar 4. 46 Tampilan Menu Riwayat	80
Gambar 4. 47 Tampilan Halaman Peringkat, Level, dan Profil Pengguna Lain...	81
Gambar 4. 48 Tampilan Menu Profil	82
Gambar 4. 49 Proses Pembuatan <i>Prototype</i>	83
Gambar 4. 50 <i>Preview</i> Menjalankan <i>Prototype</i>	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 2. Hasil Testing

Lampiran 3. Dokumentasi

Lampiran 4. Link Figma dan Prototype

