

INTISARI

Pada era digital saat ini, perkembangan teknologi telah mengubah cara kita berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Salah satu perubahan signifikan adalah dalam sektor transportasi. Aplikasi berbasis mobile telah mengubah cara kita mengakses layanan transportasi, membuatnya lebih mudah dan efisien. Meskipun sebagian besar perhatian tertuju pada aplikasi berbasis penumpang, penting juga untuk meningkatkan pengalaman pengemudi. Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan user interface (UI) aplikasi yang bernama Go-Bus Driver, dengan penekanan pada penerapan konsep gamifikasi. Konsep gamifikasi telah terbukti berhasil dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna dalam berbagai konteks aplikasi. Melalui penerapan elemen-elemen gamifikasi seperti poin dan misi, aplikasi Go-Bus Driver ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengemudi dalam menjalankan tugas sehari-hari mereka. Peningkatan ini diharapkan akan berdampak positif pada efisiensi operasional dan pengalaman pengemudi secara keseluruhan. Penelitian ini akan menggali konsep gamifikasi dalam konteks aplikasi, menganalisis kebutuhan pengemudi, serta merancang dan mengembangkan user interface (UI) menggunakan metode design thinking sebagai pendekatan proses desain, terdiri dari proses empathize, define, ideate, prototipe, testing. Dengan pengujian prototype menggunakan metode Single Ease Question (SEQ) sebagai parameter keberhasilan. Hasil tingkat keberhasilan pada pengujian berdasarkan matriks perhitungan SEQ terbukti desain aplikasi Go-Bus Driver berjalan dengan baik dengan mendapatkan skor rata-rata tingkat keberhasilan pengujian sebesar 89.42% dari total 12 tugas yang diberikan kepada 5 responden. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan berharga dalam pengembangan aplikasi transportasi terutama bus yang lebih baik dan dapat meningkatkan produktivitas serta kepuasan pengemudi.

Kata kunci: Aplikasi, User Interface, Design Thinking, Gamifikasi, Driver.

ABSTRACT

In today's digital age, technological developments have changed the way we interact with our surroundings. One of the significant changes is in the transport sector. Mobile-based apps have changed the way we access transportation services, making it easier and more efficient. While most of the attention is focused on passenger-based apps, it is also important to improve the driver's experience. In this context, the study aims to develop a user interface (UI) application called the Go-Bus Driver, with emphasis on the application of the gamification concept. The gamification concept has proven to be successful in improving user motivation and engagement in various application contexts. Through the implementation of gamification elements such as points and missions, the bus application aims at increasing the motivations and involvement of drivers in carrying out their day-to-day tasks. This improvement is expected to have a positive impact on operational efficiency and overall driver experience. The research will dig into the concept of gamification in the context of applications, analyze the needs of drivers, as well as design and develop user interfaces (UI) using design thinking methods as design process approaches, consisting of the process of empathize, define, ideate, prototype, testing. With prototype testing using the Single Ease Question (SEQ) method as a success parameter. Success rate results on testing based on the SEQ calculation matrix prove the Go-Bus Driver application design works well with an average test success score of 89.42% out of a total of 12 tasks assigned to 5 respondents. The results of this research are expected to be a valuable contribution to the development of transportation applications especially better buses and can increase productivity and driver satisfaction

Keywords: Applications, User Interface, Design Thinking, Gamification, Drivers