

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dibahas sebelumnya, mengenai kurangnya minat Generasi Z dalam menggunakan transportasi umum terutama *Bus Rapid Transit (BRT)* di Universitas Amikom Purwokerto. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan identifikasi masalah dalam melakukan riset berdasarkan kebutuhan pengguna, antara lain:

1. Melakukan analisis terhadap *feedback* dari kompetitor serupa dari aplikasi Go-Bus, dengan ini dapat digunakan sebagai umpan balik dari pengguna aplikasi serupa melalui *App Store* untuk dapat mengetahui kendala yang dialami oleh pengguna.
2. Melakukan analisis terhadap kompetitor yang serupa dengan aplikasi Go-Bus, hal ini dilakukan untuk menganalisis kelebihan dan kekeurangan serta membandingkan pengalaman pengguna pada *App Store*.
3. Membagikan kuesioner kepada mahasiswa, hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa sering menggunakan transportasi umum terutama *Bus Rapid Transit (BRT)* dan mengetahui gamifikasi yang cocok untuk diterapkan pada aplikasi Go-Bus.

B. Tahap *Empathize*

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, pada tahap ini akan dilakukan pemahaman permasalahan yang dialami oleh pengguna dan memahami kebutuhan pengguna. Berikut merupakan tahapan-tahapan yang akan dilakukan pada *emphize*:

1. Kuesioner

Sebelum membagikan kuesioner, dilakukannya *User Research* yang digunakan untuk menggambarkan kebutuhan pengguna berdasarkan latar belakang masalah sebelumnya. Hal tersebut dilakukan untuk mencari kebutuhan pengguna, menentukan kriteria pengguna sebelum membagikan kuesioner, dan menentukan *research objective*.

Hasil dari *User Research* tersebut antara lain:

a. *Research Objective*

- 1) Memahami permasalahan yang dialami oleh pengguna transportasi umum *Bus Rapid Transit (BRT)*.
- 2) Mencari tahu gamifikasi yang cocok untuk diterapkan pada aplikasi transportasi umum *Bus Rapid Transit (BRT)*.
- 3) Mencari tahu dan memahami terhadap perilaku pengguna untuk dapat beralih menggunakan transportasi umum terutama *Bus Rapid Transit (BRT)*.

b. *User Criteria*

- 1) Kalangan Generasi Z yang pernah atau belum pernah menggunakan transportasi umum *Bus Rapid Transit (BRT)*.

- 2) Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi angkatan 2020 Universitas Amikom Purwokerto.
- 3) Melakukan kegiatan diluar rumah.
- 4) Menggunakan *smartphone* berbasis *Android* atau *IOS*.

Dalam membagikan kuesioner untuk mencari kebutuhan dari target pengguna dilakukan pada tanggal 7 hingga 12 Oktober 2023 dan didapatkan sebanyak 42 responden. Dengan hasil 60% pernah menggunakan transportasi umum *Bus Rapid Transit (BRT)* dan 40% belum pernah menggunakan. Jadi, dari seluruh responden sebagian besar pernah menggunakan transportasi umum *Bus Rapid Transit (BRT)*. Dan kebanyakan memiliki tipe pemain *Achiver*, sehingga elemen gamifikasi cocok untuk diterapkan yaitu *Level*, *Challenge*, dan *Reward*.

2. Analisis *Feedback* Kompetitor

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan terhadap beberapa aplikasi kompetitor untuk dianalisis yaitu Teman Bus, Transit, Tije, dan Moovit. Hasil dari analisis *user feedback* antara lain:

- a) *User Interface* aplikasi sulit untuk dipahami dan digunakan oleh pengguna.
- b) Perlu adanya fitur gamifikasi, agar pengguna tidak merasa bosan saat menggunakan aplikasi.
- c) Dalam aplikasi perlu dipersonalisasi berdasarkan usia pengguna.
- d) Jadwal keberangkatan bus masih kurang akurat, kadang tidak sesuai dengan jadwal yang ada.

- e) Informasi yang disajikan tidak akurat dan membingungkan.
- f) Sistemnya sering *error* saat digunakan.
- g) Untuk metode pembayarana seharusnya dapat dilakukan melalui berbagai platform dompet digital yang populer saat ini.

3. Kompetitor Analisis

Kompetitor analisis dilakukan untuk mengevaluasi dan mengetahui perbandingan kekuatan serta kelemahan persaingan di pasar tertentu. Berikut merupakan penjelasan dari kompetitor aplikasi Go-Bus pada tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Perbandingan kompetitor aplikasi Go-Bus

Aplikasi	Analisis
Teman Bus	Aplikasi yang dirancang untuk membantu menggunakan layanan bus umum. Dengan desain <i>UI</i> yang ramah untuk pengguna dan fitur pencarian rute mudah untuk digunakan.
Transit	Aplikasi yang menawarkan informasi transportasi umum, seperti bus, kereta, dan sepeda. Desain yang berfokus pada kejelasan informasi dan diintegrasikan dengan banyak sistem transportasi.
Tije	Aplikasi layanan transportasi umum dengan fokus pada desain yang menarik dan fitur personalisasi sesuai dengan preferensi pengguna.
Moovit	Aplikasi transportasi umum yang menawarkan berbagai moda transportasi diseluruh dunia, seperti bus, kereta api, metro, dan lainnya. Dengan desain <i>UI</i> yang intuitif dan mudah digunakan.

Berdasarkan penjelasan kompetitor analisis diatas, adapun penjelasan kompetitor analisis berdasarkan fitur-fitur yang dimiliki

pada aplikasi sepura. Berikut merupakan tabel kompetitor analisis berdasarkan fitur-fitur pada tabel 4.2.

Tabel 4. 2 Perbandingan fitur kompetitor analisis

Fitur	Teman Bus	Transit	Tije	Moovit
Login & Register
Social Media Login
Map View
Lokasi Tujuan
Pilihan Kota
Navigasi
Riwayat Perjalanan
Waktu Datang/Sampai
Jadwal Bus
Informasi Real Time
Pengaturan Bahasa
Feedback Support
Online Payment
Gamification
Elemen Gamifikasi
Personalisasi
Notification
Berita

Berdasarkan keterangan pada tabel diatas yaitu warna hijau dapat diartikan sebagai aplikasi yang sudah menerapkan fitur yang telah disebutkan. Sedangkan warna merah dapat diartikan sebagai aplikasi yang belum menerapkan fitur tersebut. Analisis tersebut dengan menggunakan aplikasi secara langsung pada *smartphone*. Hasil dari kompetitor analisis ini akan digunakan sebagai tolak ukur dalam mengembangkan aplikasi dengan membandingkan persaingan pasar.

C. Tahap Define

Pada tahap *Define*, akan mendefinisikan kebutuhan dan permasalahan yang dialami oleh pengguna. Berikut merupakan tahapan yang dilakukan dalam mendefinisikan permasalahan tersebut.

1. Pain Point

Pada fase ini akan mendefinisikan kebutuhan dan permasalahan yang dialami oleh pengguna dengan membuat *Pain Point*. Permasalahan tersebut diambil dari hasil kuesioner dan *feedback* pengguna aplikasi serupa. Berikut merupakan hasil *Pain Point* pada gambar 4.1.

Tidak user friendly, untuk aplikasinya mungkin masih banyak lagi perbaikan yang dibutuhkan khususnya dibagian user experience.	please update your ui/ux more clean.	ini buat aplikasi udah bagus tapi kenapa features nya kurang tidak informatif ya. Kayanya jadinya ga gampang, mungkin juga, detail hallo bunyanya.	Aplikasi tidak mudah digunakan, terkesan membingungkan, tidak informatif.	Tolong diperbaiki sistemnya, setiap buka selalu gonta-ganti.	tolong untuk metode pembayaran lainnya seperti jagoan, cumei, taja.	di IOS sering force close, di nya juga tidak user friendly.	masu daftar, tapi kode verifikasi tidak terkirim di email.
apanya tidak fungsional, susah di temukan apa tau butuh peningkatan (header dan button main)	untuk UI parah banget, banyak bug dan error.	Info gak pernah ada yang valid, ga ngertiin sama sekali.	Aplikasinya agak rumit, harus menghafal warna.	ribet banget bacanya, mana sering ngelabug.	tolong tambahkan berbagai metode pembayaran, sudah banyak banget digital yang bisa dipakai.	flur tidak jelas, map tidak, tidak gampang terutama untuk pengguna dari luar kota.	aplikasinya harus diperbaiki, udah try beberapa kali buat daftar tapi gagal karena kode track masuk email.
UI jelek banget, mas nyari kendor aja ribet banget.	selain tampilan baru, warna buka peta malah jadi ribet banget.	Basically app gabisa dibuka dan informasi ga akurat.	jessal tampilan aplikasinya sudah bagus, namun untuk informasi jelek serta keberangkatan perlu untuk diperbaiki.	semua track ga bisa dibuka dan flur maps belum ada.	ga ngerti lagi sama in app, useless banget banget membingungkan.	tidak bisa scroll bar, judul tidak jelas, dan UI sangat buruk.	OTP tidak terkirim di email.
Kalau bisa hile orang ui/ux yang supaya user lebih mudah pakai dan kekinian aplikasinya.	Untuk designer UI/UX selanjutnya mungkin bisa digabungin juga, supaya tampilan juga seperti ini kurang enak dipandang.	Perlu menambahkan sesuatu dalam aplikasi, agar pengguna tidak merasa bosan.	perlu untuk menambahkan flur gamifikasi.	Aplikasi ini susah banget dibaca.	Untuk keseluruhan aplikasi, menurut saya masih jauh dari kata bagus dan baik.	aplikasinya di tambahin yg dong, user marfabnya masih susah dimengerti.	update ui/ux nya malah goplos.
judul kedatangan dan tracking tidak jelas.	tolong diupdate yang real time.	aplikasinya sangat sulit untuk digunakan.	Flur track bus nya masih sering error.	aplikasi force saat cek jadwal.	gak bisa milih untuk merencing kode konfirmasi dari nomor yg.	tolong flur lupa password diacak.	tampilannya ga gampang dipikawan, diperbaiki tampilannya yang lebih user friendly.
perlu adanya personalisasi tampilan aplikasi berdasarkan usia.	data yang terlihat di aplikasi tidak akurat.	tidak bisa ganti metode pembayaran.	ruke banyak yang ngga ada, ui aplikasi sangat sulit dimengerti.	tidak bisa log in hanya stuck di tampilan depan.	kalau ingin melihat live location mau sodah di zoom tiba-tiba aplikasinya tidak respon dan itu force close.	untuk pembayaran scan ada bus yang tidak bisa.	lampau, tidak ada informasi/ flur home, judul tidak jelas.

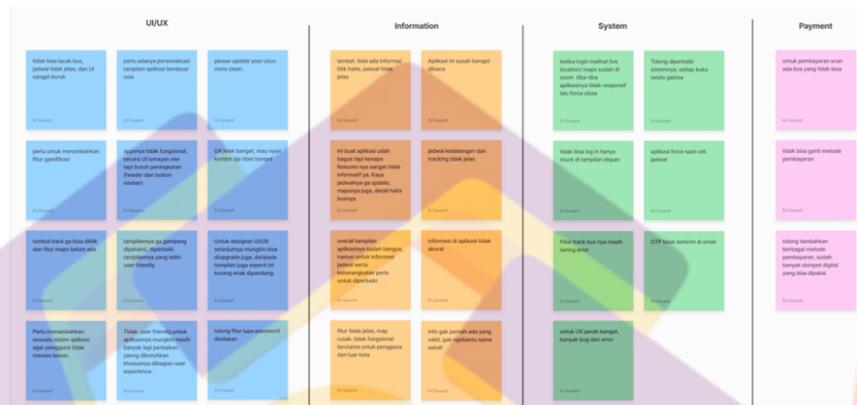
Gambar 4. 1 *Pain Point*

2. Affinity Diagram

Tahap ini akan dilakukan pemetaan data dari *Pain Point* diatas.

Maka dibuatlah *Affinity Diagram* yang akan membantu dalam mengorganisir, mengelompokkan, dan menyusun ide yang dihasilkan

pada tahap sebelumnya. Dengan mengelompokkan ide menjadi kategori atau tema yang lebih luas akan mempermudah dalam melakukan analisis dan pengambilan keputusan. Berikut merupakan *Affinity Diagram* yang digambarkan pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 *Affinity Diagram*

Berdasarkan gambar 4.2 yang merupakan hasil dari *Affinity Diagram* yang dibuat dari hasil mengelompokkan masalah yang ada pada *Pain Point*, maka akan dapat dijabarkan sebagai berikut.

a. *User Interface dan User Experience*

- 1) Kendala karena tidak bisa melacak busa dan tampilan *UI* yang sangat buruk.
- 2) Perlu untuk menambahkan fitur gamifikasi pada aplikasi, agar pengguna tidak merasa bosan saat menggunakannya.
- 3) Perlu adanya personalisasi pada aplikasi dengan menyesuaikan usia pengguna.
- 4) Tampilannya susah untuk dipahami dan tidak *user friendly* sehingga menyusahakan pengguna.

b. Information

- 1) Informasi yang disediakan tidak sesuai dan tidak akurat dengan kedatangan bus.
- 2) Untuk informasi dan jadwal keberangkatan perlu untuk diperbaiki.

c. System

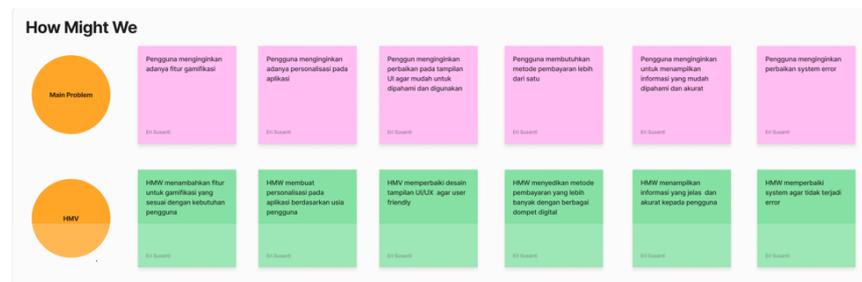
- 1) Sistemnya perlu untuk diperbaiki karena setiap ingin *log in* selalu *bug* dan *error system*.
- 2) Aplikasinya saat digunakan tidak responsif dan selalu *force close*.

d. Payment

- 1) Perlu untuk menambahkan metode pembayaran dengan berbagai dompet *digital* yang ada saat ini.
- 2) Tidak bisa mengganti metode pembayaran dengan varian pembayaran lainnya.

3. *How Might We*

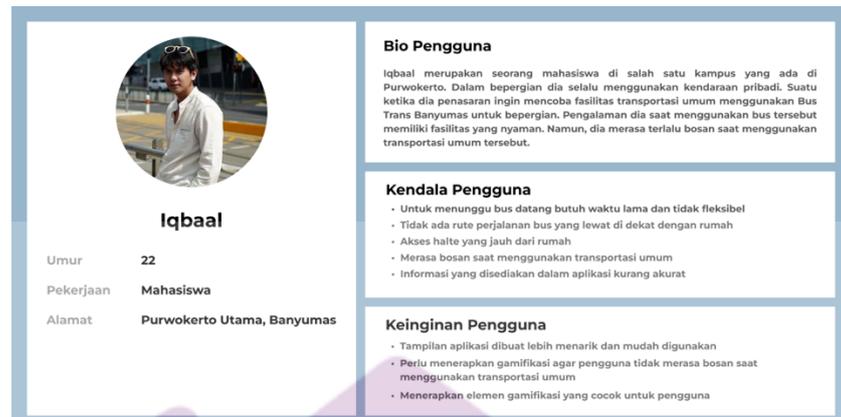
Berdasarkan *Affinity Diagram* yang dibahas diatas, maka selanjutnya yaitu proses *How Might We*. *How Might We* merupakan proses membuat pertanyaan-pertanyaan yang digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan dan mencari ide serta solusi dari pertanyaan-pertanyaan tersebut. Berikut merupakan hasil dari *How Might We* pada gambar 4.3.

Gambar 4. 3 *How Might We*

Dengan menerapkan pertanyaan-pertanyaan tersebut pada proses *How Might We* diatas. Dapat berguna untuk menemukan solusi dari permasalahan, sehingga bermanfaat untuk menghasilkan ide dan solusi yang sesuai dengan permasalahan tersebut.

4. *User Persona*

Dari responden yang didapatkan dari membagikan kuesioner dan *feedback* pengguna dari aplikasi serupa, maka akan digambarkan dalam sebuah *User Persona* yang menjadi dasar kebutuhan pengguna. Dalam *User Persona* berisi identitas pengguna, seperti nama, usia, pekerjaan, dan tempat tinggal. *User Persona* mencakup informasi biografi, kebiasaan, kendala, dan keinginan dari pengguna. Berdasarkan hasil kuesioner dan *feedback* aplikasi serupa, terdapat dua kriteria pengguna yaitu pengguna yang pernah menggunakan transportasi umum *BRT* dan sering menggunakan transportasi umum *BRT*. Berikut merupakan *User Persona* dari masing-masing kriteria sebagai berikut:

Gambar 4. 4 *User Persona* Kriteria 1

Pada gambar 4.4 merupakan kriteria pengguna yang menggunakan transportasi *BRT* hanya karena penasaran dan ingin mencobanya.

Gambar 4. 5 *User Persona* Kriteria 2

Pada gambar 4.5 Yang menggambarkan kriteria pengguna yang menggunakan transportasi *BRT* untuk kebutuhan sehari-hari. Kriteria pengguna ini yang memiliki kendala saat menggunakan transportasi Bus dengan menggunakan aplikasi.

5. *User Journey Mapping*

Tahap *User Journey Mapping* merupakan tahapan yang digunakan untuk memahami permasalahan berdasarkan perspektif dari

pengguna. *User Journey Mapping* akan menggambarkan langkah-langkah yang akan diambil oleh pengguna untuk mencapai tujuannya. Berikut merupakan gambaran *User Journey Mapping* pada gambar 4.6.

Phase	Action	Thinking	Opportunity
Inten	<ul style="list-style-type: none"> Ingin adanya fitur gamifikasi dan personalisasi pada aplikasi Go-Bus 	<ul style="list-style-type: none"> "kapan saya bisa menggunakan fitur gamifikasi pada aplikasi Go-Bus" 	<ul style="list-style-type: none"> menyediakan fitur gamifikasi sehingga dapat digunakan oleh pengguna memperbaiki tampilan user interface aplikasi
Explore	<ul style="list-style-type: none"> Mencari elemen gamifikasi yang cocok untuk diterapkan pada aplikasi Go-Bus 	<ul style="list-style-type: none"> "apakah ada game yang cocok untuk generasi z" 	<ul style="list-style-type: none"> menyediakan fitur gamifikasi sehingga dapat digunakan oleh pengguna
Decision	<ul style="list-style-type: none"> Menemukan beberapa elemen gamifikasi yang cocok dan memilih salah satu untuk diterapkan 	<ul style="list-style-type: none"> "sepertinya game ini cocok untuk digunakan oleh generasi Z" 	<ul style="list-style-type: none"> menampilkan elemen gamifikasi seperti level
Decision			
Final	<ul style="list-style-type: none"> Dapat menggunakan fitur gamifikasi pada aplikasi Go-Bus 	<ul style="list-style-type: none"> "akhirnya bisa menggunakan fitur gamifikasi untuk mengurangi rasa bosan" 	<ul style="list-style-type: none"> membuat notifikasi dan reminder pada aplikasi Go-Bus

Gambar 4. 6 *User Journey Mapping*

Dalam *User Journey Mapping* diatas yang mengilustrasikan perjalanan yang dialami pengguna sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi Go-Bus dengan fitur gamifikasi. *User Journey Mapping* juga berisi grafik untuk tindakan, pemikiran, dan peluang yang dapat digunakan untuk peningkatan produk.

D. Tahap Ideate

1. *Idea dan Solution*

Pada tahap ini, akan dilakukan penyusunan ide dan solusi yang akan direalisasikan dengan menerapkan pada aplikasi Go-Bus. Berikut akan dijelaskan pada gambar 4.7 mengenai penyusunan ide dan solusi.

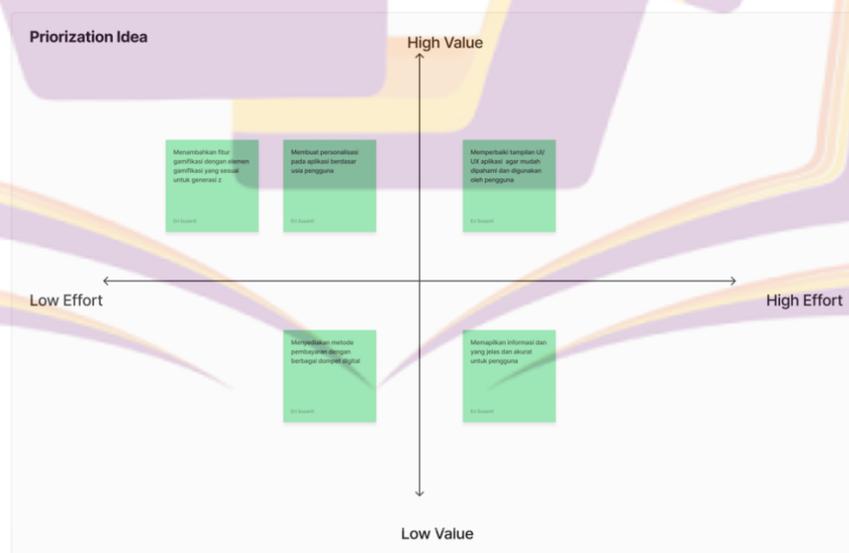


Gambar 4. 7 *Solution Idea*

Solution Idea akan digunakan untuk menentukan ide-ide yang akan diambil dari permasalahan yang ada. Ini diambil dari tahapan *How Might We* untuk memberikan solusi yang tepat berdasarkan permasalahan dan selanjutnya solusi akan dikategorikan berdasarkan tema ide.

2. *Priorization Idea*

Tahapan ini akan dilakukan yang digunakan untuk menentukan ide-ide yang menjadi prioritas. Hal ini akan untuk mendahulukan pengembangan fitur yang akan membantu memenuhi kebutuhan dari pengguna. Berikut merupakan *Priorization Idea* yang digambarkan pada gambar 4.8.

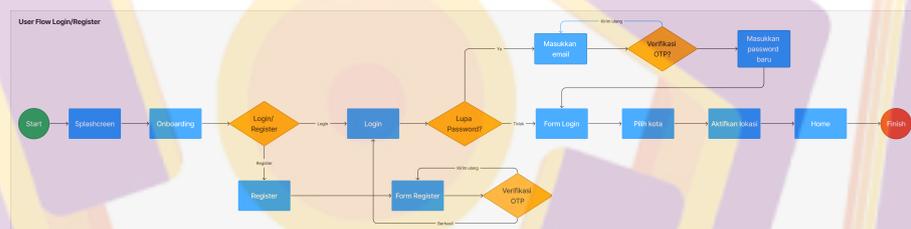


Gambar 4. 8 *Priorization Idea*

Dari gambar diatas terdapat *Priorization Idea* yang terdiri dari *high value*, *high effort*, *low value*, dan *low effort*. Berdasarkan hasil *Priorization Idea* akan diambil ide yang paling prioritas yang akan digunakan dalam design aplikasi Go-Bus.

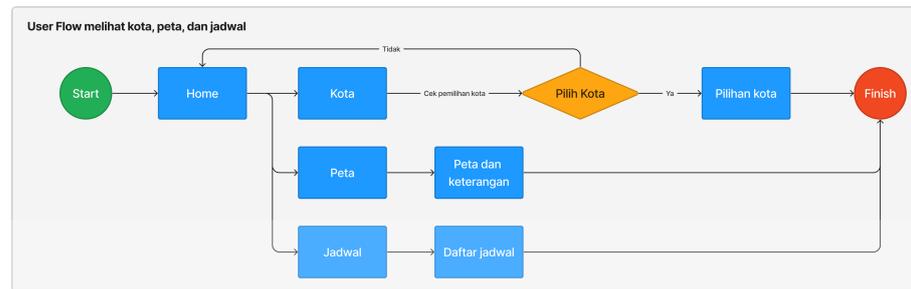
3. User Flow

Tahap *User Flow* merupakan alur yang akan digunakan oleh pengguna untuk menjelaskan bagaimana langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh pengguna dalam mencapai tujuan pada aplikasi Go-Bus. Berikut merupakan gambaran *User Flow* yang dapat digunakan oleh pengguna.



Gambar 4. 9 *User Flow Login dan Register*

Pada *Userflow Login dan Register*, pengguna akan memasuki halaman *splash screen* dan *onboarding* kemudian login untuk masuk di aplikasi G-Bus. Apabila lupa *password* dapat diubah melalui *email* dan terdaftar. Jika belum mempunyai akun dapat mendaftarkan diri sesuai dengan *form* yang telah disediakan, setelah mendaftarkan akan mendapatkan kode *OTP* untuk verifikasi akun. Setelah berhasil dapat melakukan *login* dan masuk di aplikasi Go-Bus.



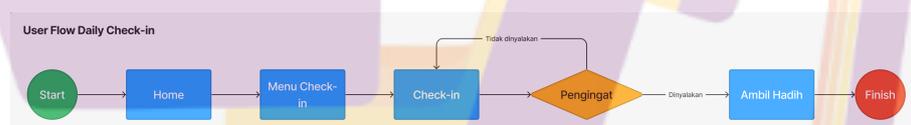
Gambar 4. 10 User Flow Kota, Peta, dan Jadwal

Pada *Userflow* Peta, Kota, dan Jadwal akan menjelaskan proses masuk dari halaman *home*, kemudian dapat melihat kota yang sudah dipilih. Kemudian juga dapat melihat informasi keterangan peta dan keterangan jadwal koridor.



Gambar 4. 11 User Flow Mengisi Saldo

Pada *User Flow* mengisi saldo akan dijelaskan langkah-langkah untuk mengisi saldo Go-Bus. *Top up* saldo dapat dilakukan dengan berbagai metode yang telah disediakan.



Gambar 4. 12 User Flow Daily Check-in

Pada *User Flow Daily Check-in* menjelaskan alur untuk melakukan *Check-in* harian. Setelah melakukan *Check-in* dapat melakukan klaim hadiah.



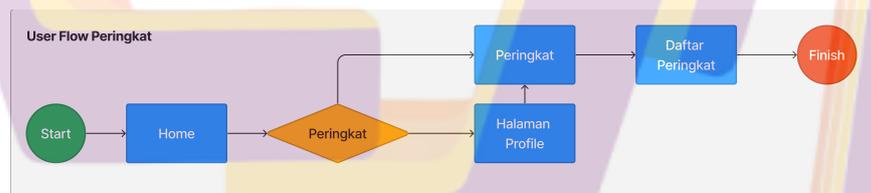
Gambar 4. 13 User Flow Misi Eksplorasi

Pada *User Flow* misi eksplorasi akan dijelaskan bagaimana melakukan misi eksplorasi. Misi eksplorasi terdapat pada halaman home yang terdiri dari *Check-in* harian, menggunakan bus, dan membagikan perjalanan. Setelah menyelesaikan misi dapat melakukan klaim *Reward*.



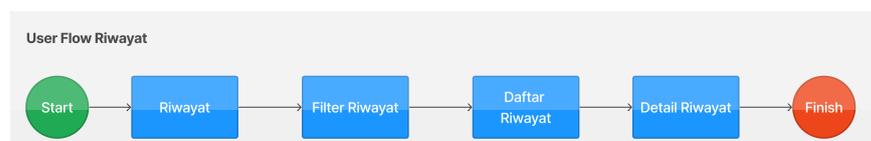
Gambar 4. 14 *User Flow Special Mission*

Pada *User Flow special mission* akan menjelaskan proses mengerjakan misi. Prosesnya dengan mengumpulkan misi dan tantangan sesuai dengan ketentuan yang ada didalam *level*. Setelah menyelesaikan misi berdasarkan *level* dapat mengklaim *reward* dan mendapatkan hadiah.



Gambar 4. 15 *User Flow Peringkat*

Pada *User Flow* peringkat dapat dilihat dari menu *home* dan halaman *profile*. Setelah membuka peringkat akan muncul daftar peringkat pengguna aplikasi Go-Bus.



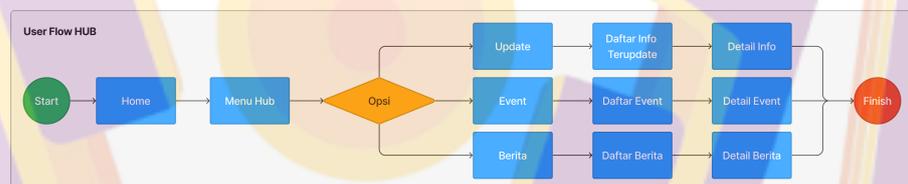
Gambar 4. 16 *User Flow Riwayat*

Pada *User Flow* Riwayat akan menjelaskan alur untuk membuka riwayat. Riwayat dapat dilihat dari menu riwayat yang kemudian dapat di filter berdasar riwayat perjalanan dan *top up* saldo Go-Bus.



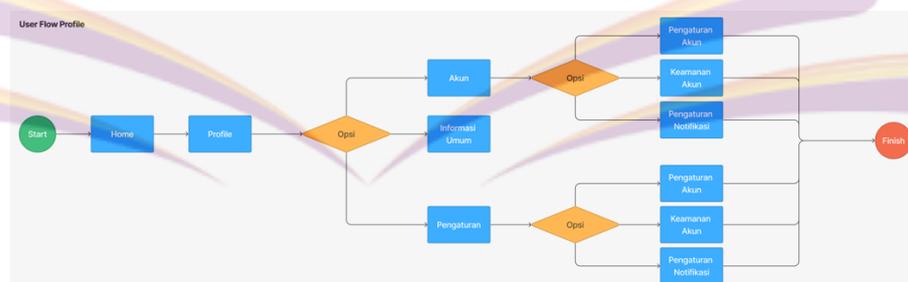
Gambar 4. 17 *User Flow* Perjalanan

Pada *User Flow* perjalanan dapat dilakukan melalui pencarian halaman *home*, tantangan harian, dan halaman rute. Kemudian mencari lokasi tujuan, mencari halte dan rute, memilih bus, melakukan perjalanan, melakukan pembayaran, dan perjalanan selesai.



Gambar 4. 18 *User Flow* HUB

Pada *User Flow* Hub menjelaskan bagaimana melihat informasi *update*, berita, dan *event* yang ada pada aplikasi Go-Bus. Kemudian dapat melihat informasi secara detail terkait berita.

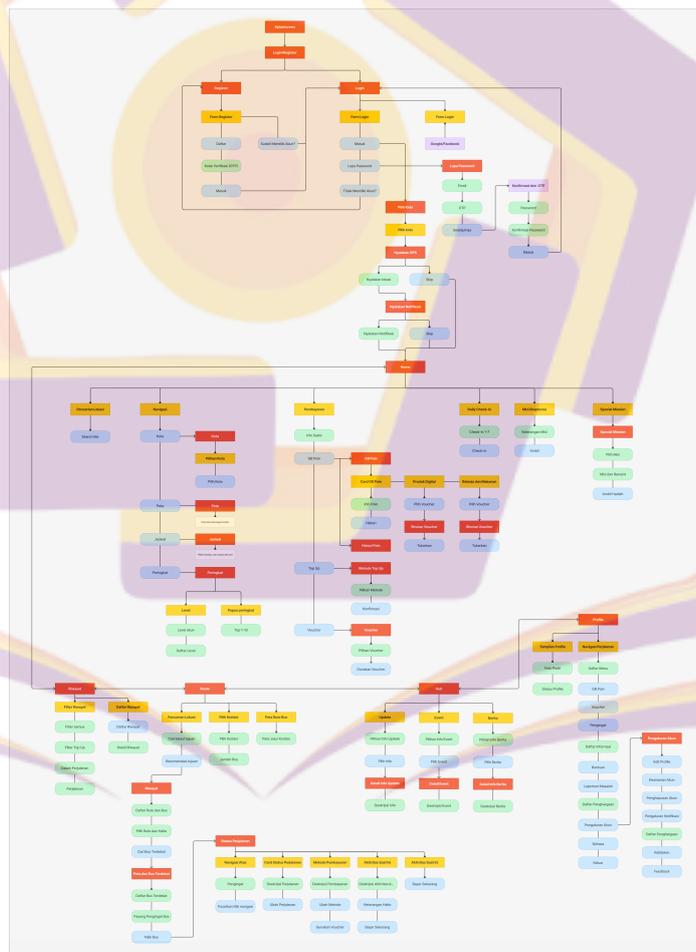


Gambar 4. 19 *User Flow* Profile

Pada *User Flow profile* akan menjelaskan alur melihat *profile*. Di menu *profile* dapat melihat akun, informasi umum, dan pengaturan dari aplikasi Go-Bus.

4. Information Architecture

Information Architecture dirancang untuk struktur navigasi dari aplikasi Go-Bus. Perancangan ini akan menggunakan struktur navigasi campuran untuk memenuhi kebutuhan dari pengguna aplikasi Go-Bus. Berikut hasil dari rancangan *Information Architecture* untuk aplikasi Go-Bus pada gambar 4.20.



Gambar 4. 20 *Information Architecture*

Dari *Information Architectur* diatas telah dijelaskan pada gambar 4.20 untuk mempermudah dalam pembuatan aplikasi Go-Bus.

E. Tahap *Prototype*

Dalam tahap *prototype* akan dilakukan pembuatan *wireframe*, *design system*, *hi-fi design*, dan *prototype* sebagai berikut.

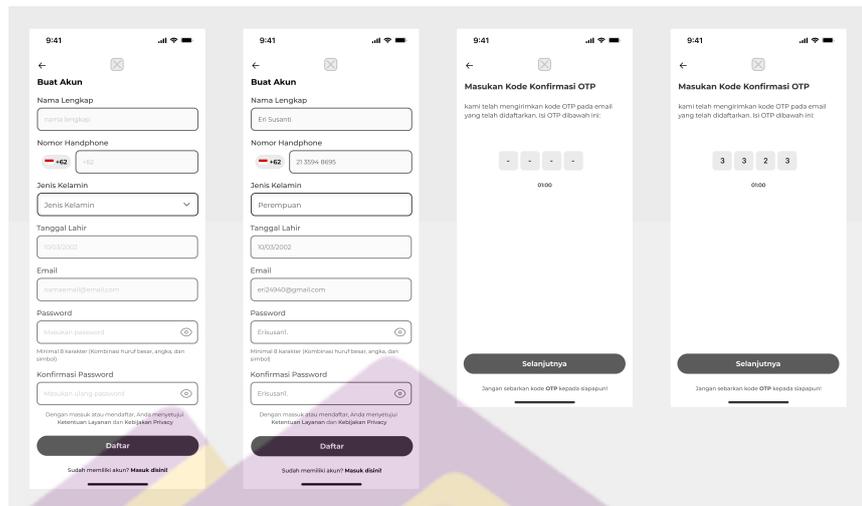
1. *Wireframe*

Wireframe merupakan sketsa awal dari tahap *prototype*.

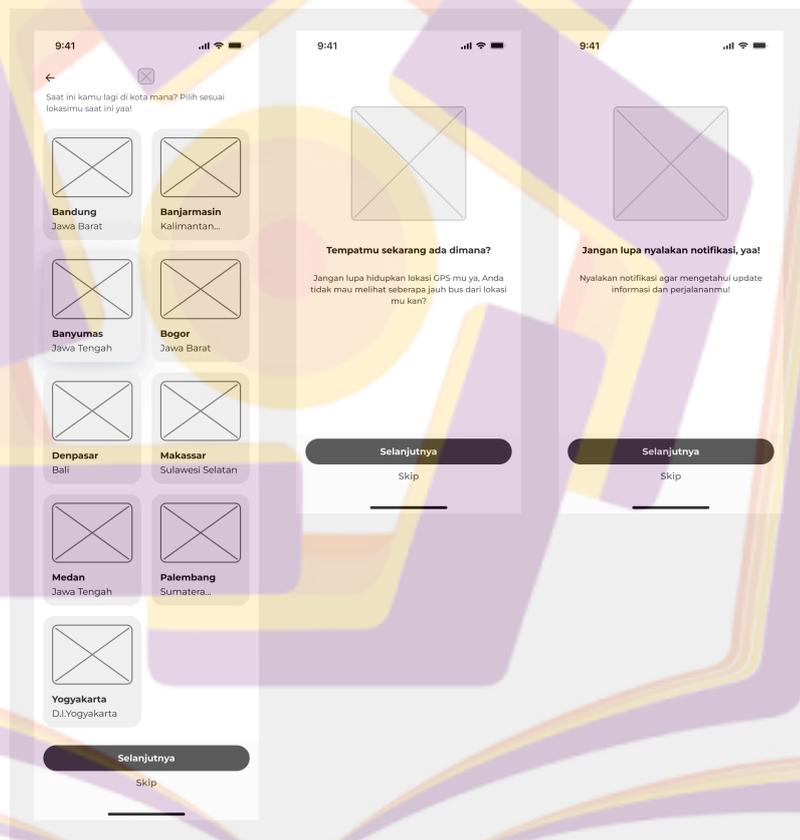
Dimana akan digunakan sebagai rancangan awal aplikasi Go-Bus.



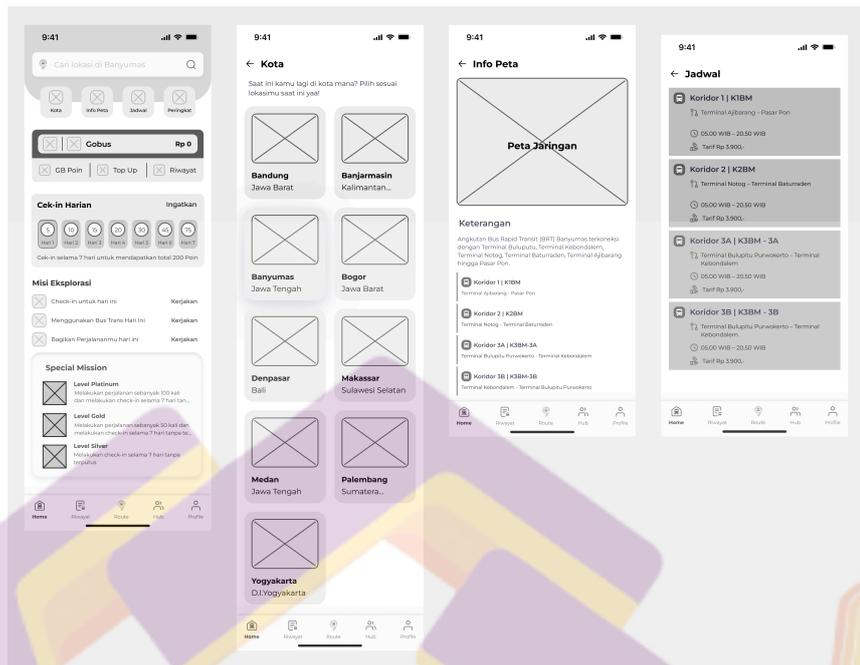
Gambar 4. 21 *Wireframe Login*



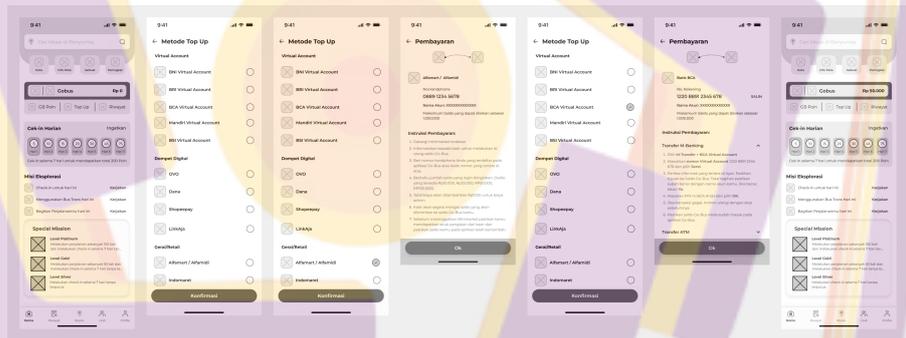
Gambar 4. 22 Wireframe Register



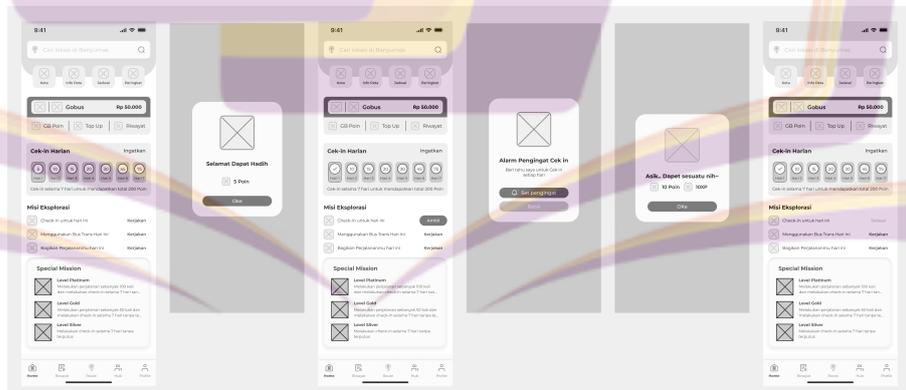
Gambar 4. 23 Wireframe Laeding Page



Gambar 4. 24 Wireframe Home, Kota, Peta, dan Jadwal



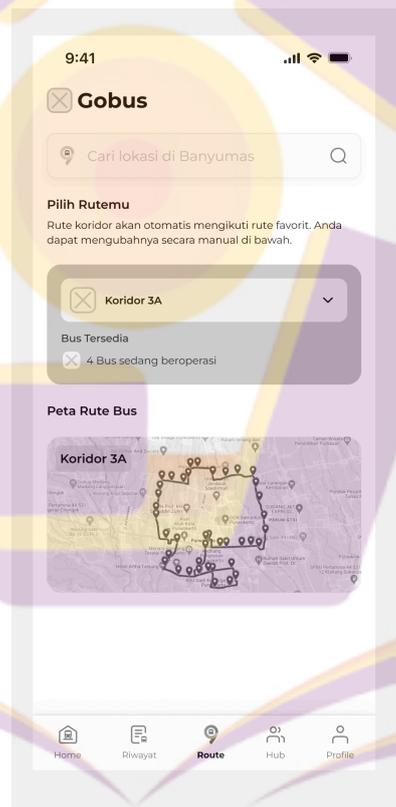
Gambar 4. 25 Wireframe Top Up Saldo



Gambar 4. 26 Wireframe Check-in Harian



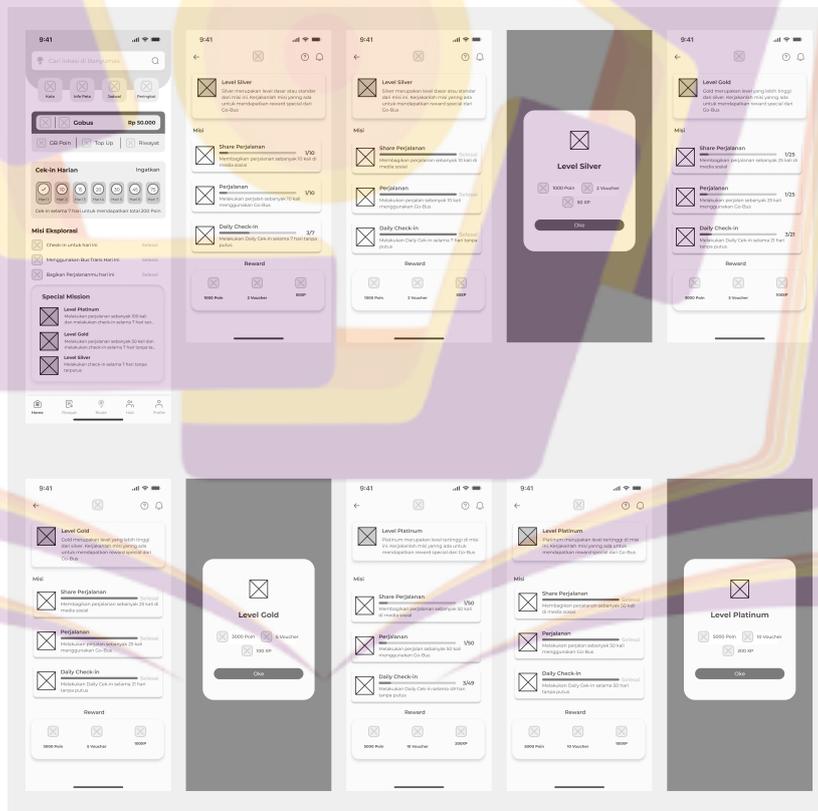
Gambar 4. 27 Wireframe Alur Perjalanan



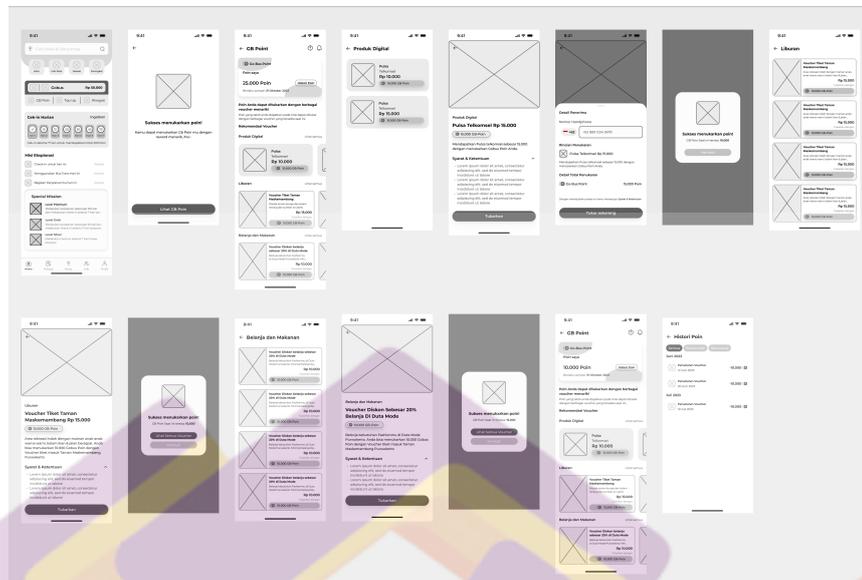
Gambar 4. 28 Wireframe Peta



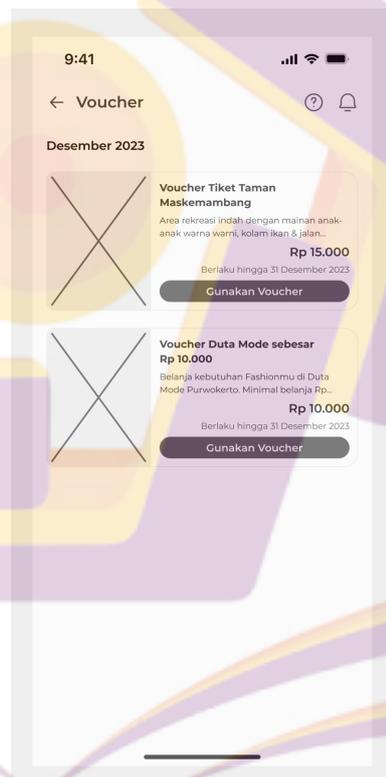
Gambar 4. 29 Wireframe Riwayat



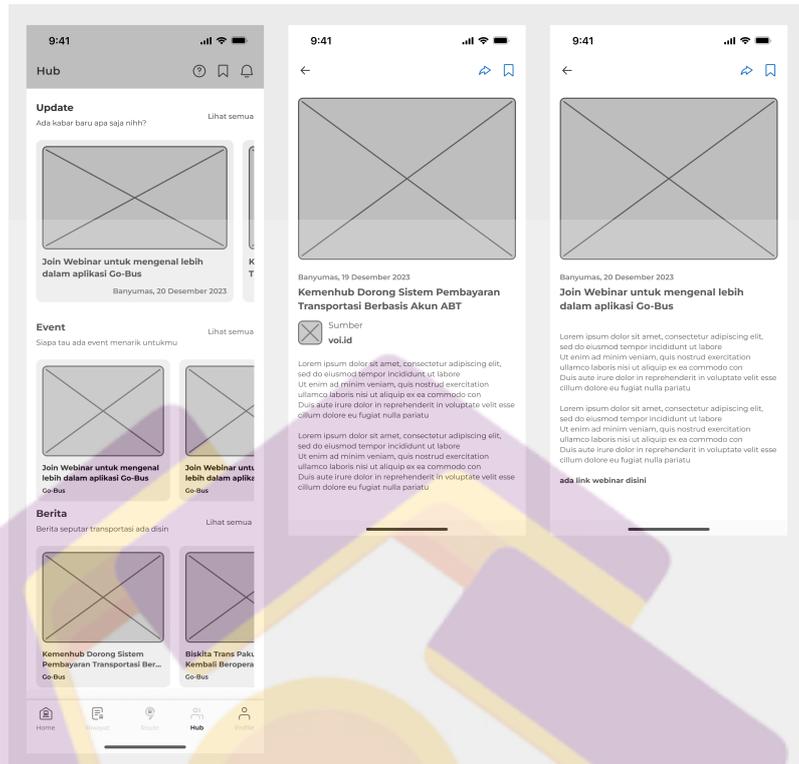
Gambar 4. 30 Wireframe Special Mission



Gambar 4. 31 Wireframe GB Point dan Penukaran Poin



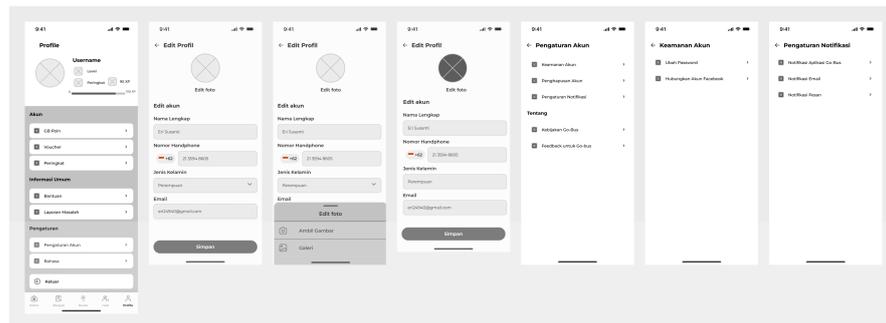
Gambar 4. 32 Wireframe Voucher



Gambar 4. 33 Wireframe Hub Berita



Gambar 4. 34 Wireframe Peringkat



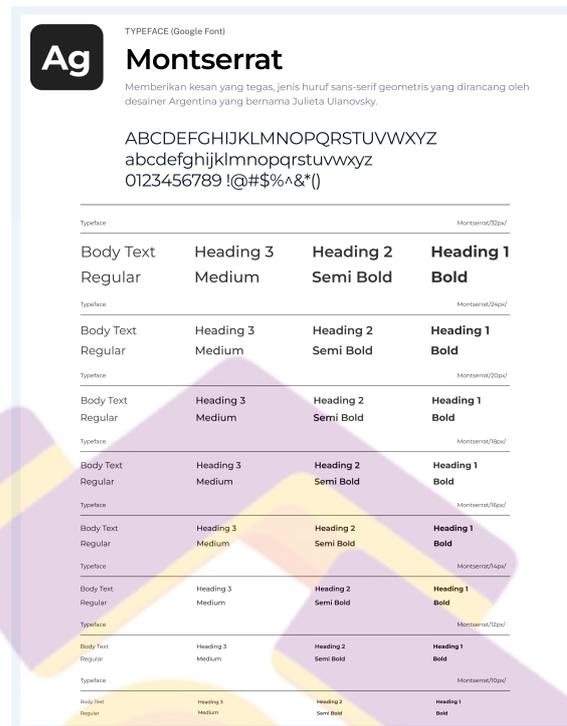
Gambar 4. 35 Wireframe Profile

2. Design System

Dalam *Design System* terdapat komponen-komponen yang akan digunakan dalam melakukan *design* yaitu sebagai berikut.

a. Typography

Dalam desain aplikasi ini, akan menggunakan *typography* untuk memudahkan dalam pengaplikasiannya. Pengaplikasian *typography* ini akan memberikan kesan yang tegas yang akan memudahkan tingkat keterbacaan huruf. Untuk *typography* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi Go-Bus seperti gambar 4.36 dibawah ini.



Gambar 4. 36 *Typography*

Pada gambar diatas terdapat *text style* mulai dari *regular*, *medium*, *semi bold*, dan *bold*. Dengan tipe *text* digunakan yaitu *body text* dan *heading*. *Body text* biasanya akan digunakan untuk membuat deskripsi dan keterangan. Sedangkan, untuk *heading* akan digunakan untuk judul dan sub-judul dari komponen.

b. *Color Style*

Dalam desain aplikasi ini diperlukan pewarnaan yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan. Penggunaan proporsi warna yang sesuai dapat membuat tampilan aplikasi tidak monoton ataupun mencolok, sehingga akan nyaman untuk dilihat. Berikut merupakan *Color Style* yang digunakan dalam aplikasi Go-Bus pada gambar 4.37.

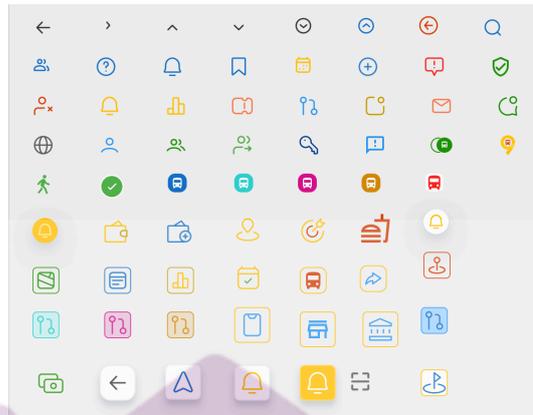


Gambar 4. 37 Color Style

Dari gambar diatas terdapat beberapa warna yang akan diaplikasi pada desain aplikasi Go-Bus. Warna dasar yang akan digunakan dalam aplikasi ini yaitu warna biru dan kuning. Selain warna dasar tersebut juga menggunakan warna-warna lain seperti untuk memberikan kesan yang menarik dalam desain.

c. Iconography

Dalam iconography terdapat *icon-icon* yang diambil dari *Google Material Design Icon* dan *Plugin* yang ada di Figma. Berikut merupakan icon yang akan diterapkan pada desain aplikasi Go-Bus pada gambar 4.38.



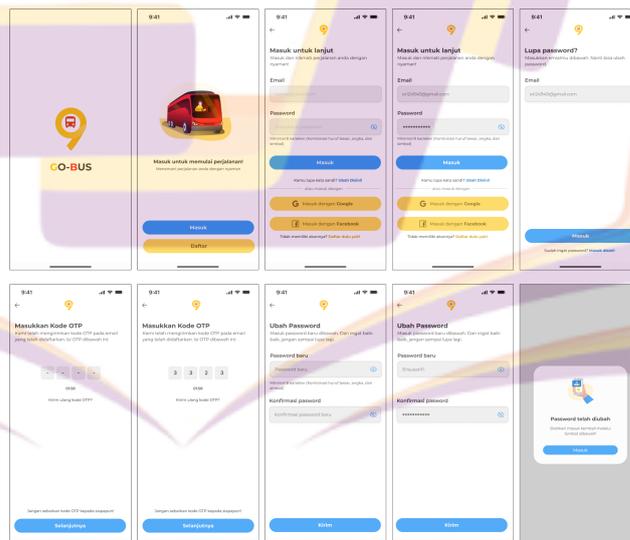
Gambar 4. 38 *Iconography*

Dari *icon*-*icon* diatas akan diterapkan pada desain aplikasi Go-Bus. Adapun *icon* gamifikasi yang dibuat untuk elemen gamifikasi yang ada didalam aplikasi tersebut.

3. *High Fidelity Design*

Dari hasil *Wireframe* yang berupa sketsa aplikasi akan diproses ditahap sejanlutnya yaitu dengan pewarnaan.

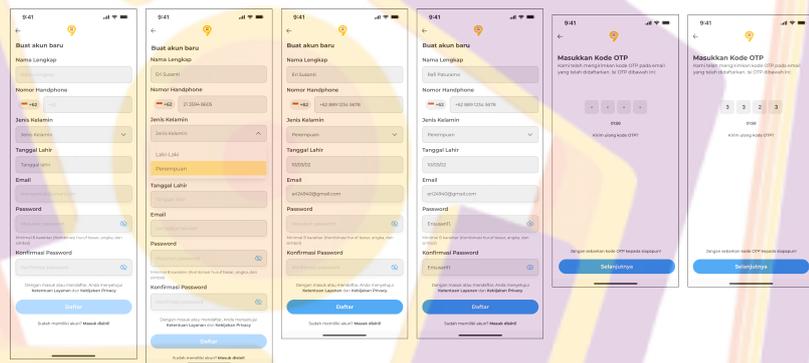
1) Tampilan Halaman *Login*



Gambar 4. 39 Tampilan Halaman *Login*

Gambar diatas merupakan tampilan dari halaman-halaman untuk melakukan login. Halaman ini digunakan untuk masuk kedalam aplikasi. Halaman *Login* ini untuk mengimputkan *email* dan *password*, yang kemudian ada halaman kode *OTP* untuk konfirmasi *Login* serta terdapat halaman untuk ubah *password*. Setelah berhasil untuk mengubah *password* akan muncul *pop up password* berhasil untuk diubah. Dan setelahnya dapat masuk ke halaman *Home*.

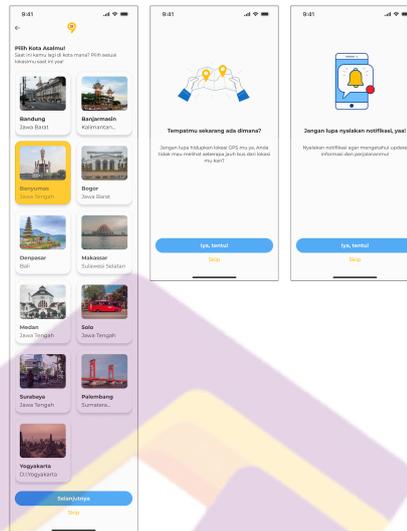
2) Tampilan Halaman *Register*



Gambar 4. 40 Tampilan Halaman *Register*

Gambar diatas merupakan tampilan dari halaman-halaman untuk melakukan registrasi sebelum mempunyai akun Go-Bus. Dalam melakukan registrasi diperlukan untuk mengisi data diri di form pendaftaran. Terdapat halam untuk pendaftaran dan konfirmasi kode *OTP*. Setelah konfirmasi *OTP* akan langsung diarah untuk *login* dan masuk di galaman *Home*.

3) Tampilan Halaman *Leading Page*



Gambar 4. 41 Tampilan Halaman *Leading Page*

Gambar diatas merupakan tampilan *Leading Page*, yang muncul sebelum masuk ke menu *Home*. Halaman ini dapat diskip dan langsung masuk ke halaman *Home*.

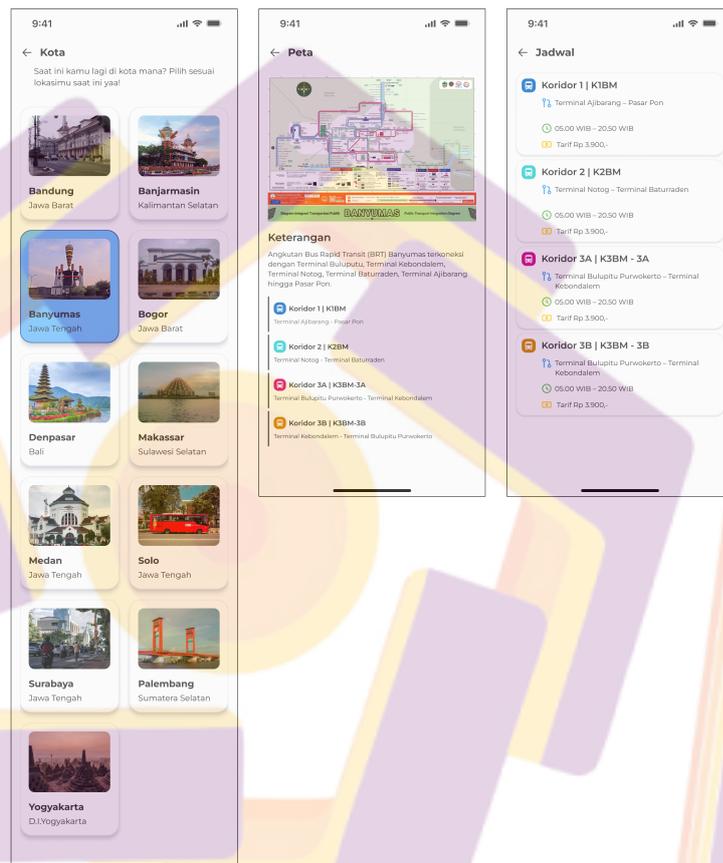
4) Tampilan Halaman *Home*



Gambar 4. 42 Tampilan Halaman *Home*

Gambar diatas merupakan tampilan halaman *Home*. *Home* menjadi halaman utama yang didalamnya terdapat menu-menu dan elemen gamifikasi yang diterapkan.

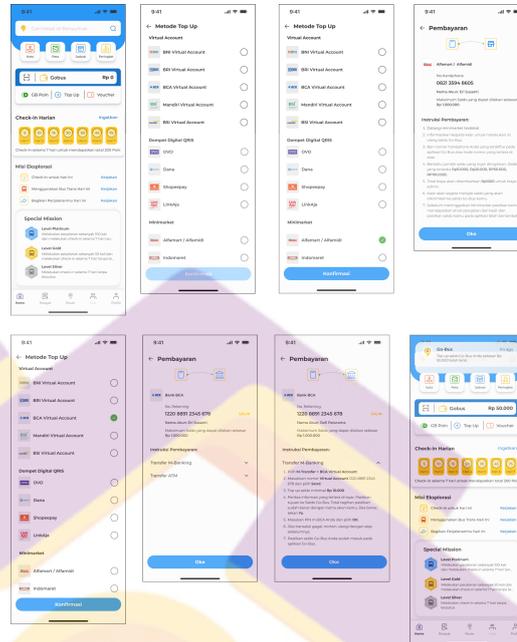
5) Tampilan Halaman Kota, Peta, dan Jadwal



Gambar 4. 43 Tampilan Halaman Kota, Peta, dan Jadwal

Gambar diatas merupakan tampilan halaman kota, peta, dan jadwal yang terdapat didalam menu *Home*. Halaman kota akan menampilkan pilihan kota-kota yang dilalui oleh Bus Trans. Halaman peta menampilkan keterangan jaringan ruta berdasar kota yang telah dipilih. Halaman jadwal menampilkan jadwal bus secara detail.

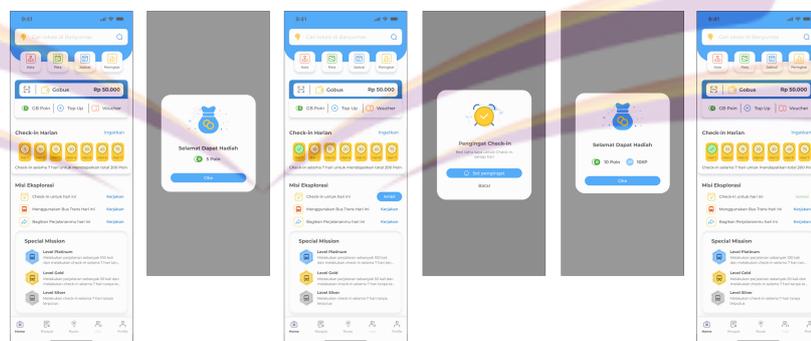
6) Tampilan *Top Up* Saldo



Gambar 4. 44 Halaman *Top Up*

Gambar diatas merupakan tampilan halaman *Top Up* saldo Go-Bus. Adan beberapa metode *Top Up* saldo yang dapat digunakan seperti digambar. Setelah memilih metode *Top Up* akan masuk ke halaman konfirmasi dan selanjutnya saldo Go-Bus sudah masuk.

7) Tampilan *Check-in* dan Misi Eksplorasi



Gambar 4. 45 Halaman *Check-in* dan Misi Eksplorasi

Gambar diatas merupakan tampilan halaman *Check-in* dan *claim* misi eksplorasi. *Check-in* merupakan elemen gamifikasi yang diteraokan dalam aplikasi Go-Bus untuk mendapatkan hadiah. Setelah melakukan *Check-in* selanjutnya dapat mengklaim hadih di misi eksplorasi untuk mendapatkan *point* dan *XP*.

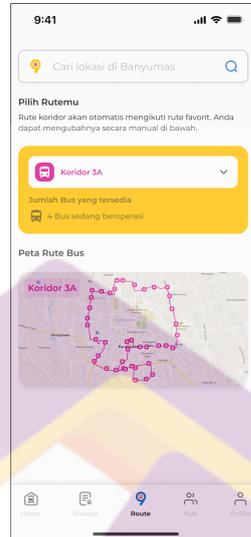
8) Tampilan Alur Perjalanan



Gambar 4. 46 Tampilan Alur Perjalanan

Gambar diatas merupakan tampilan dari halaman alur perjalanan aplikasi Go-Bus. Halaman rute memiliki fitur untuk mencari koridor dengan titik yang ada. Selama melakukan perjalanan dapat mengaktifkan notifikasi untuk pengingat bus yang akan datang dan akan sampai ke halte terdekat.

9) Tampilan Rute



Gambar 4. 47 Tampilan Rute

Gambar diatas merupakan tampilan rute yang menyediakan peta rute titik bus. Dari rute juga dapat mencari lokasi untuk melakukan perjalanan

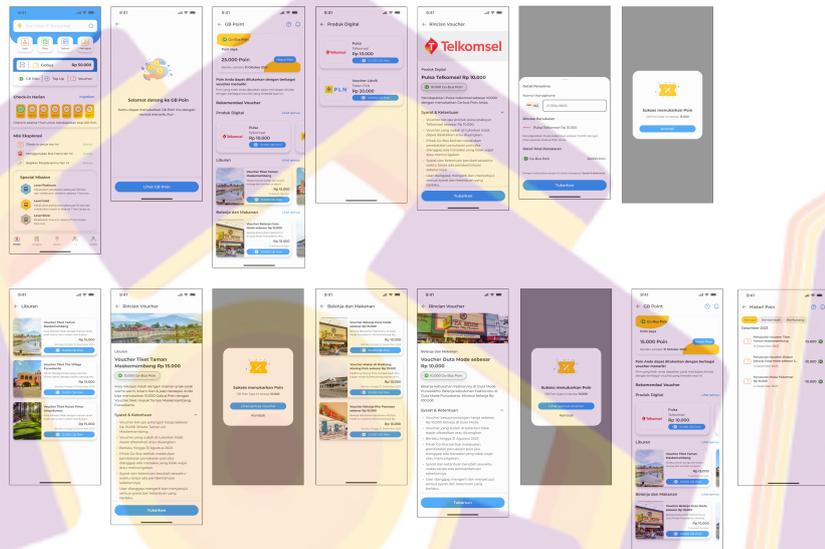
10) Tampilan Riwayat



Gambar 4. 48 Halaman Riwayat

Gambar diatas merupakan tampilan halaman riwayat dari perjalanan dan transaksi. Untuk riwayat perjalanan dapat dilihat secara detail begitupun riwayat transaksi untuk *Top Up* saldo aplikasi Go-Bus.

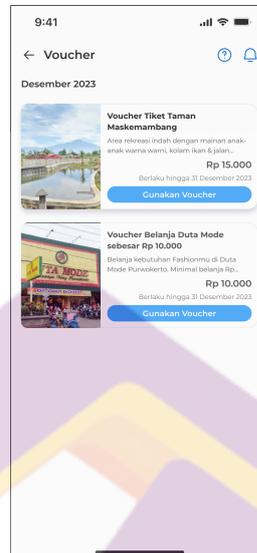
11) Tampilan GB Poin dan Tukar Poin



Gambar 4. 49 Tampilan GB Poin dan Tukar Poin

Gambar diatas merupakan tampilan halaman GB poin dan tukar poin. Dapat menukarkan poin sesuai dengan *voucher* yang diinginkan oleh pengguna. Poin dapat ditukarkan dengan voucher berupa produk *digital*, liburan, belanja, dan makanan. Di halaman *voucher* juga dapat melihat riwayat penukaran *voucher*.

12) Tampilan *Voucher*



Gambar 4. 50 Tampilan *Voucher*

Gambar diatas merupakan tampilan halaman *Voucher* yang telah diperoleh selama menggunakan aplikasi Go-Bus. *Voucher* dapat digunakan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

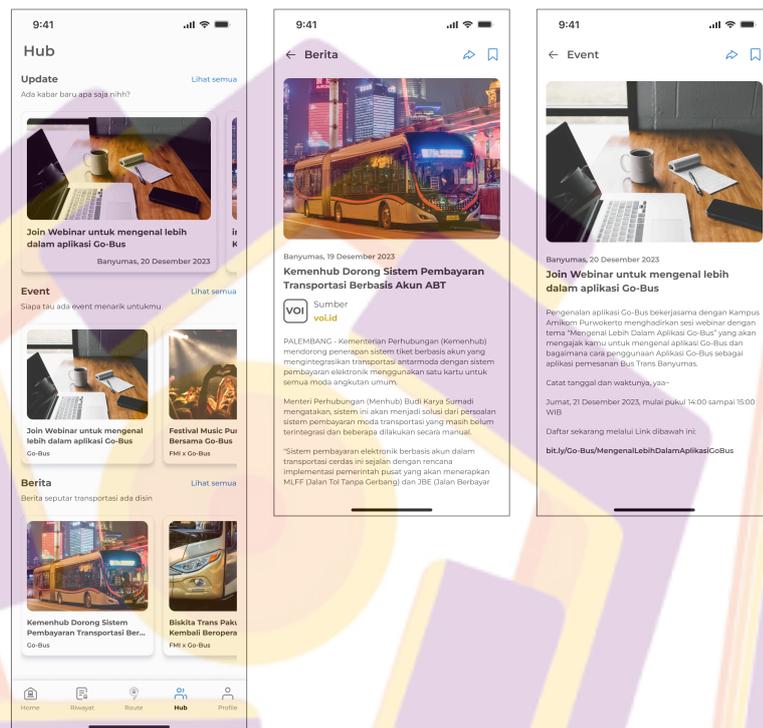
13) Tampilan *Level*



Gambar 4. 51 Tampilan Halaman *Level*

Gambar diatas merupakan tampilan halaman *level* dari pengguna aplikasi Go-Bus. Halaman level dapat dilihat dari halaman *home* bagian peringkat dan *profile* bagian peringkat.

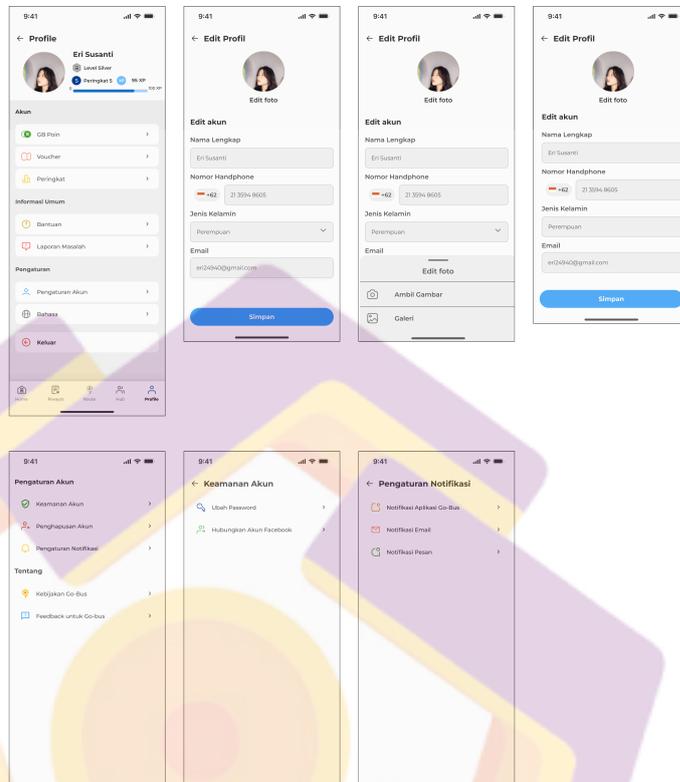
14) Tampilan Hub



Gambar 4. 52 Halaman Hub

Gambar diatas merupakan halaman hub yang menampilkan informasi *update*, *event*, dan berita dari aplikasi Go-Bus. Menu ini menampilkan informasi yang *update* dan secara rinci.

15) Tampilan Profile Pengguna

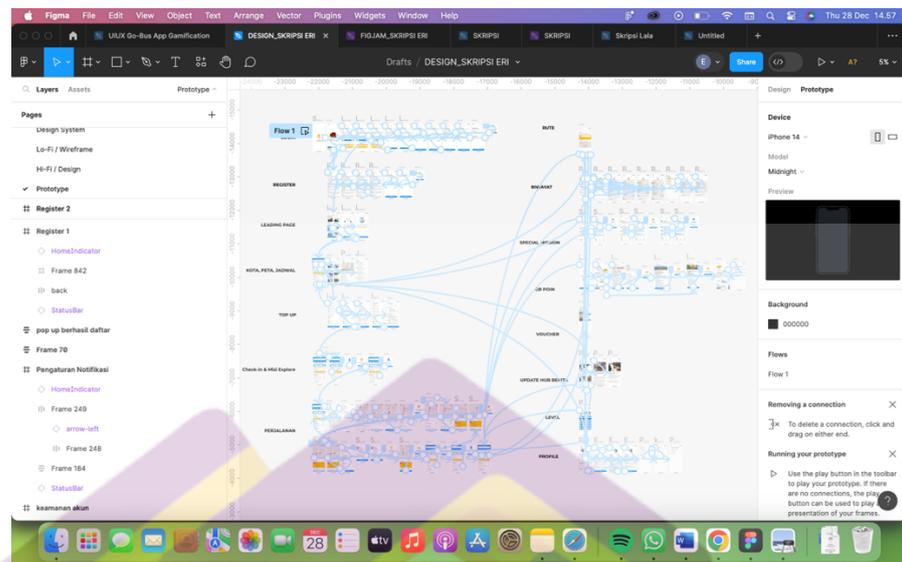


Gambar 4. 53 Halaman *Profile*

Gambar diatas merupakan tampilan menu *profile* pengguna yang berisikan akun, informasi umum, dan pengaturan. Dalam menu *profile* juga dapat melihat detail GB Poin, *Voucher*, dan Peringkat serta melihat detail lainnya.

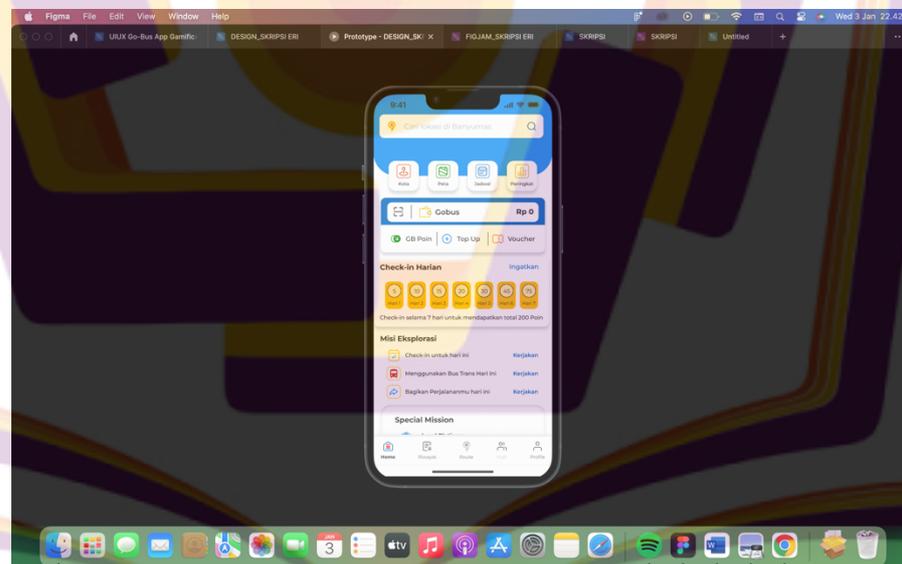
4. *Prototype*

Prototype merupakan tahapan dimana akan dibuatkannya model dari desain yang sudah ada sebelum dibuat secara keseluruhan. Dengan dibuatnya *prototype* akan mempermudah pengalaman dalam menggunakan aplikasi Go-Bus. Pada gambar 4.54 merupakan gambar dari pembuatan *prototype* di Figma.



Gambar 4. 54 Proses *Prototype*

Setelah membuat *prototype*, dapat dilakukan pengecekan melalui *preview prototype* untuk melihat hasil. Berikut merupakan *preview* hasil *prototype* pada gambar 4.55



Gambar 4. 55 *Preview Prototype*

Preview prototype dapat dijalankan layaknya aplikasi *mobile* lainnya. *Prototype* ini akan dibagikan kepada responden untuk dilakukan pengujian ditahap selanjutnya.

F. Tahap *Usability Testing*

Tahap usability testing merupakan langkah untuk pengujian dan memastikan bahwa aplikasi dapat digunakan dengan efektif oleh pengguna. Berdasarkan metode pengumpulan data, akan dilakukan pengujian kepada 5 responden dengan melakukan wawancara. Sebelum melakukan wawancara pengujian desain aplikasi, perlu adanya perancangan skenario pengujian seperti *research objective*, *respondent criteria*, dan *research scenario*. Berikut merupakan langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam tahap *usability testing*.

1. Skenario Pengujian

d. *Research Objective*

- 1) Menemukan dan memahami kebutuhan dan permasalahan yang dialami oleh pengguna.
- 2) Mengetahui efektivitas, kegunaan, dan tingkat keberhasilan pengguna dalam menggunakan aplikasi Go-Bus.
- 3) Mengetahui keberhasilan penerapan elemen gamifikasi untuk menarik minat pengguna transportasi bus trans.
- 4) Mendapatkan *feedback* dari pengguna terkait aplikasi Go-Bus.

e. *Respondent Criteria*

Kriteria responden untuk pengujian aplikasi ini yaitu sebagai

berikut:

- 1) Mahasiswa Universitas Amikom Purwokerto
- 2) Pernah atau belum pernah menggunakan Bus trans

- 3) Usia 18-25 tahun
- 4) Berdomisili Banyumas dan sekitarnya

f. *Research Sceanario*

Dalam research scenario pengguna akan diminta untuk melakukan tugas sesuai dengan scenario pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. 3 *Research Scenario*

<i>Section</i>	<i>Task</i>	<i>Success Criteria</i>
<i>Login / Register</i>	Sebelum masuk aplikasi perlu untuk <i>login/</i> mendaftar terlebih dahulu	Menyelesaikan tahanan <i>login/register</i>
Menu Kota, Peta, dan Jadwal	Melihat kota, peta jaringan dan jadwal bus	Berhasil membuka kota, peta, dan jadwal
<i>Check-in</i>	Melakukan <i>check-in</i> dan klaim <i>reward</i>	Berhasil melakukan <i>check-in</i> harian
Misi Eksplorasi	Mengerjalan misi eksplorasi seperti <i>check-in</i> , perjalanan, dan membagikan perjalanan	Menyelesaikan misi ekplorasi
Perjalanan Bus	Melakukan perjalanan dengan bus	Berhasil menyelesaikan perjalanan
<i>Special Mission</i>	Melakukan tantangan dengan mengumpulkan misi	Menyelesaikan misi berdasar ketentuan dan kalim <i>reward</i>
Penukaran <i>GB Point</i>	Melakukan penukaran <i>GB Point</i> dengan <i>voucher</i>	Berhasil menukarkan <i>point</i> dengan <i>voucher</i>
<i>Voucher</i>	Melihat <i>voucher</i> yang dimiliki	Berhasil melihat <i>voucher</i>
Riwayat	Melihat riwayat perjalanan	Berhasil melihat riwayat perjalanan
Menu Hub	Melihat informasi berita secara <i>update</i>	Berhasil melihat berita di menu Hub
Peringkat	Melihat keseluruhan peringkat pengguna	Berhasil melihat peringkat
<i>Profile</i>	Melihat <i>profile</i> pengguna	Berhasil melihat <i>profile</i> pengguna

Skenario ini yang akan dijadikan acuan oleh pengguna dalam menggunakan aplikasi sebelum dilakukannya pertanyaan-pertanyaan *after testing*.

2. Pengujian *Prototype*

Hasil pengujian ini berfokus pada pertanyaan yang dilakukan kepada responden dengan mempertimbangkan aspek *usability*. Berikut merupakan hasil dari pengujian *prototype* aplikasi Go-Bus:

a) Responden 1

Nama : Excel Ervinta Desty

Usia : 20

Alamat : Cilacap

Pekerjaan : Mahasiswa

Berikut merupakan hasil dari wawancara *after testing* aplikasi Go-Bus pada tabel 4.4 dibawah ini.

Tabel 4. 4 *After Testing* Responden 1

Pertanyaan <i>After-Testing</i>		
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pendapat anda setelah mencoba aplikasi Go-Bus?	Sudah bagus dan keren, semuanya sudah bisa dibuka dan sangat membantu
2	Bgaimana perndapat Anda untuk tampilan dan desain aplikasi Go-Bus?	Untuk tampilannya sudah menarik
3	Apakah alur navigasi aplikasi mudah untuk dipahami?	Iya, mudah untuh dipahami
4	Apakah konsep gamifikasi yang disajikan mudah untuk dipahami?	Sangat mudah dan jelas

Tabel 4. 4 *After Testing* Responden 1 (Lanjutan)

Pertanyaan <i>After-Testing</i>		
No	Pertanyaan	Jawaban
5	Apakah elemen gamifikasi (<i>level, challenge, dan reward</i>) mudah untuk dipahami?	Iya, mudah untuk dipahami
6	Dengan adanya fitur gamifikasi apakah akan menghambat efisiensi waktu dalam penggunaan aplikasi?	Tidak, karena dengan menerapkan gamifikasi dapat menghibur dan mudah diakses kapanpun
7	Secara keseluruhan aplikasi, apakah masih ada yang membingungkan?	Sejauh ini belum ada
8	Apakah anda akan merekomendasikan aplikasi ini kepada teman/orang disekitarmu untuk menggunakannya?	Iya, karena dapat memudahkan kita dalam melakukan transportasi menggunakan trans
9	Setelah menggunakan aplikasi ini, apakah ada saran dan masukan untuk pengembangan aplikasi ini?	Untuk saran dan masukan belum ada

Berikut merupakan hasil penilaian yang diberikan oleh pengguna aplikasi Go-Bus pada tabel 4.5 berikut.

Tabel 4. 5 Hasil Pengujian *SEQ* Responden 1

No	Daftar Pertanyaan	<i>SEQ</i>
1	Seberapa mudah Anda untuk memahami dan menggunakan aplikasi Go-Bus?	7
2	Seberapa mudah anda melakukan pendaftaran dan login di aplikasi Go-Bus?	7
3	Seberapa mudah anda memahami alur aplikasi Go-Bus?	7
4	Seberapa mudah Anda menemukan fitur-fitur gamifikasi dalam aplikasi ini, seperti <i>Level, Challenge, dan Reward</i> ?	7
5	Seberapa mudah Anda memahami konsep gamifikasi yang diterapkan aplikasi Go-Bus?	6
6	Seberapa efektif sistem pencarian rute dan jadwal dalam memberikan informasi yang dibutuhkan?	7
7	Sejauh mana Anda percaya bahwa elemen desain gamifikasi di dalam aplikasi Go-Bus dapat menarik minat generasi Z dalam menggunakan <i>BRT</i> ?	6

Tabel 4. 5 Hasil Pengujian *SEQ* Responden 1 (Lanjutan)

No	Daftar Pertanyaan	<i>SEQ</i>
8	Seberapa mudah Anda untuk melakukan transaksi pembayaran tiket atau layanan lainnya melalui aplikasi Go-Bus?	7
9	Seberapa cepat Anda dapat menyelesaikan tugas tertentu dalam aplikasi Go-Bus?	7
10	Sejauh mana Anda puas dengan keseluruhan pengalaman menggunakan aplikasi Go-Bus?	7

b) Responden 2

Nama : Achmad Sultan

Usia : 21

Alamat : Purwokerto

Pekerjaan : Mahasiswa

Berikut merupakan hasil dari wawancara *after testing* aplikasi Go-Bus pada tabel 4.6 dibawah ini.

Tabel 4. 6 *After Testing* Responden 2

Pertanyaan <i>After-Testing</i>		
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pendapat anda setelah mencoba aplikasi Go-Bus?	Aplikasinya cukup mudah digunakan, fiturnya juga jelas. Secara keseluruhan mudah digunakan
2	Bgaimana perndapat Anda untuk tampilan dan desain aplikasi Go-Bus?	Desain aplikasinya sudah bagus
3	Apakah alur navigasi aplikasi mudah untuk dipahami?	Udah cukup mudah dipahami, ada beberapa yang sempet ngelag sedikit
4	Apakah konsep gamifikasi yang disajikan mudah untuk dipahami?	Konsepnya cukup mudah dipahami untuk orang awam

Tabel 4. 6 *After Testing* Responden 2 (Lanjutan)

Pertanyaan <i>After-Testing</i>		
No	Pertanyaan	Jawaban
5	Apakah elemen gamifikasi (<i>level, challenge, dan reward</i>) mudah untuk dipahami?	Iya mudah dipahami
6	Dengan adanya fitur gamifikasi apakah akan menghambat efisiensi waktu dalam penggunaan aplikasi?	Untuk menghambat tidak, justru menambah inovasi, jadi tidak menghambat
7	Secara keseluruhan aplikasi, apakah masih ada yang membingungkan?	Dibagian pemilihan top up
8	Apakah anda akan merekomendasikan aplikasi ini kepada teman/orang disekitarmu untuk menggunakannya?	Ya, untuk merekomendasikan aplikasi ini ke teman yang sering menggunakan bus trans
9	Setelah menggunakan aplikasi ini, apakah ada saran dan masukan untuk pengembangan aplikasi ini?	Secara keseluruhan sudah baik, sarannya masih ada fitur yang belum bisa diklik

Berikut merupakan hasil penilaian yang diberikan oleh pengguna aplikasi Go-Bus pada tabel 4.7 berikut.

Tabel 4. 7 Hasil Perhitungan *SEQ* Responden 2

No	Daftar Pertanyaan	<i>SEQ</i>
1	Seberapa mudah Anda untuk memahami dan menggunakan aplikasi Go-Bus?	6
2	Seberapa mudah anda melakukan pendaftaran dan login di aplikasi Go-Bus?	7
3	Seberapa mudah anda memahami alur aplikasi Go-Bus?	6
4	Seberapa mudah Anda menemukan fitur-fitur gamifikasi dalam aplikasi ini, seperti <i>Level, Challenge, dan Reward</i> ?	6
5	Seberapa mudah Anda memahami konsep gamifikasi yang diterapkan aplikasi Go-Bus?	6
6	Seberapa efektif sistem pencarian rute dan jadwal dalam memberikan informasi yang dibutuhkan?	6

Tabel 4. 7 Hasil Perhitungan *SEQ* Responden 2 (Lanjutan)

No	Daftar Pertanyaan	<i>SEQ</i>
7	Sejauh mana Anda percaya bahwa elemen desain gamifikasi di dalam aplikasi Go-Bus dapat menarik minat generasi Z dalam menggunakan <i>BRT</i> ?	6
8	Seberapa mudah Anda untuk melakukan transaksi pembayaran tiket atau layanan lainnya melalui aplikasi Go-Bus?	7
9	Seberapa cepat Anda dapat menyelesaikan tugas tertentu dalam aplikasi Go-Bus?	7
10	Sejauh mana Anda puas dengan keseluruhan pengalaman menggunakan aplikasi Go-Bus?	6

c) Responden 3

Nama : Ades Tikaningsih

Usia : 21

Alamat : Brebes

Pekerjaan : Mahasiswa

Berikut merupakan hasil dari wawancara *after testing* aplikasi Go-Bus pada tabel 4.8 dibawah ini.

Tabel 4. 8 *After Testing* Responden 3

Pertanyaan <i>After-Testing</i>		
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pendapat anda setelah mencoba aplikasi Go-Bus?	Aplikasinya menarik dan membantu masyarakat dalam menggunakan transportasi bus untuk memesannya
2	Bgaimana perndapat Anda untuk tampilan dan desain aplikasi Go-Bus?	Tampilannya bagus dan penggunaan warnanya juga sudah sesuai
3	Apakah alur navigasi aplikasi mudah untuk dipahami?	Untuk alur mudah dipahami

Tabel 4. 8 *After Testing* Responden 3 (Lanjutan)

Pertanyaan <i>After-Testing</i>		
No	Pertanyaan	Jawaban
4	Apakah konsep gamifikasi yang disajikan mudah untuk dipahami?	Sudah bisa dipahami karena sudah terlihat didepan
5	Apakah elemen gamifikasi (<i>level, challenge, dan reward</i>) mudah untuk dipahami?	Ya, mudah dipahami
6	Dengan adanya fitur gamifikasi apakah akan menghambat efisiensi waktu dalam penggunaan aplikasi?	Tidak, karena bisa digunakan dalam waktu senggang
7	Secara keseluruhan aplikasi, apakah masih ada yang membingungkan?	Dibagian riwayat, belum bisa diklik semua
8	Apakah anda akan merekomendasikan aplikasi ini kepada teman/orang disekitarmu untuk menggunakannya?	Ya, saya akan merekomendasikan kepada orang yang menggunakan bus trans untuk menggunakan aplikasi ini
9	Setelah menggunakan aplikasi ini, apakah ada saran dan masukan untuk pengembangan aplikasi ini?	Untuk pengembangan pasti ada, misalnya dibagian pendaftaran

Berikut merupakan hasil penilaian yang diberikan oleh pengguna aplikasi Go-Bus pada tabel 4.9 berikut.

Tabel 4. 9 Hasil Perhitungan *SEQ* Responden 3

No	Daftar Pertanyaan	<i>SEQ</i>
1	Seberapa mudah Anda untuk memahami dan menggunakan aplikasi Go-Bus?	5
2	Seberapa mudah anda melakukan pendaftaran dan login di aplikasi Go-Bus?	5
3	Seberapa mudah anda memahami alur aplikasi Go-Bus?	5
4	Seberapa mudah Anda menemukan fitur-fitur gamifikasi dalam aplikasi ini, seperti <i>Level, Challenge, dan Reward</i> ?	5
5	Seberapa mudah Anda memahami konsep gamifikasi yang diterapkan aplikasi Go-Bus?	5

Tabel 4. 9 Hasil Perhitungan *SEQ* Responden 3 (Lanjutan)

No	Daftar Pertanyaan	<i>SEQ</i>
6	Seberapa efektif sistem pencarian rute dan jadwal dalam memberikan informasi yang dibutuhkan?	5
7	Sejauh mana Anda percaya bahwa elemen desain gamifikasi di dalam aplikasi Go-Bus dapat menarik minat generasi Z dalam menggunakan <i>BRT</i> ?	5
8	Seberapa mudah Anda untuk melakukan transaksi pembayaran tiket atau layanan lainnya melalui aplikasi Go-Bus?	5
9	Seberapa cepat Anda dapat menyelesaikan tugas tertentu dalam aplikasi Go-Bus?	6
10	Sejauh mana Anda puas dengan keseluruhan pengalaman menggunakan aplikasi Go-Bus?	6

d) Responden 4

Nama : Berliana Wahyu Pratiwi

Usia : 21

Alamat : Cilacap

Pekerjaan : Mahasiswa

Berikut merupakan hasil dari wawancara *after testing* aplikasi Go-Bus pada tabel 4.10 dibawah ini.

Tabel 4. 10 *After Testing* Responden 4

Pertanyaan <i>After-Testing</i>		
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pendapat anda setelah mencoba aplikasi Go-Bus?	Mudah untuk digunakan
2	Bgaimana perndapat Anda untuk tampilan dan desain aplikasi Go-Bus?	Desain aplikasi subah cukup menarik dari segi penggunaan warna dan lainnya
3	Apakah alur navigasi aplikasi mudah untuk dipahami?	Ya, mudah untuk dipahami

Tabel 4. 10 *After Testing* Responden 4 (Lanjutan)

Pertanyaan <i>After-Testing</i>		
No	Pertanyaan	Jawaban
4	Apakah konsep gamifikasi yang disajikan mudah untuk dipahami?	Mudah untuk dipahami
5	Apakah elemen gamifikasi (<i>level, challenge, dan reward</i>) mudah untuk dipahami?	Untuk elemen gamifikais yang disajikan mudah untuk dipahami
6	Dengan adanya fitur gamifikasi apakah akan menghambat efisiensi waktu dalam penggunaan aplikasi?	Tidak, karena bisa dapat poin untuk ditukarkan
7	Secara keseluruhan aplikasi, apakah masih ada yang membingungkan?	Sejauh ini, belum ada yang membingungkan
8	Apakah anda akan merekomendasikan aplikasi ini kepada teman/orang disekitarmu untuk menggunakannya?	Akan merekomendasikan aplikasi ini, agar memudahkan dan bisa dapat reward dari aplikais
9	Setelah menggunakan aplikasi ini, apakah ada saran dan masukan untuk pengembangan aplikasi ini?	Untuk saran dan masukan masih belum ada

Berikut merupakan hasil penilaian yang diberikan oleh pengguna aplikasi Go-Bus pada tabel 4.11 berikut.

Tabel 4. 11 Hasil Perhitungan *SEQ* Responden 4

No	Daftar Pertanyaan	<i>SEQ</i>
1	Seberapa mudah Anda untuk memahami dan menggunakan aplikasi Go-Bus?	6
2	Seberapa mudah anda melakukan pendaftaran dan login di aplikasi Go-Bus?	7
3	Seberapa mudah anda memahami alur aplikasi Go-Bus?	6
4	Seberapa mudah Anda menemukan fitur-fitur gamifikasi dalam aplikasi ini, seperti <i>Level, Challenge, dan Reward</i> ?	6
5	Seberapa mudah Anda memahami konsep gamifikasi yang diterapkan aplikasi Go-Bus?	6

Tabel 4. 11 Hasil Perhitungan Responden 4 (Lanjutan)

No	Daftar Pertanyaan	SEQ
6	Seberapa efektif sistem pencarian rute dan jadwal dalam memberikan informasi yang dibutuhkan?	6
7	Sejauh mana Anda percaya bahwa elemen desain gamifikasi di dalam aplikasi Go-Bus dapat menarik minat generasi Z dalam menggunakan BRT?	6
8	Seberapa mudah Anda untuk melakukan transaksi pembayaran tiket atau layanan lainnya melalui aplikasi Go-Bus?	7
9	Seberapa cepat Anda dapat menyelesaikan tugas tertentu dalam aplikasi Go-Bus?	6
10	Sejauh mana Anda puas dengan keseluruhan pengalaman menggunakan aplikasi Go-Bus?	6

e) Responden 5

Nama : R Muhammad Rizki Ramadani Putra Z

Usia : 21

Alamat : Purwokerto

Pekerjaan : Mahasiswa

Berikut merupakan hasil dari wawancara *after testing* aplikasi Go-Bus pada tabel 4.12 dibawah ini.

Tabel 4. 12 *After Testing* Responden 5

Pertanyaan After-Testing		
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pendapat anda setelah mencoba aplikasi Go-Bus?	Bagus, aplikasinya mirip kaya Go-Jek dan mudah untuk dipahami
2	Bgaimana perndapat Anda untuk tampilan dan desain aplikasi Go-Bus?	Dari tampilan desain sudah menarik
3	Apakah alur navigasi aplikasi mudah untuk dipahami?	Mudah banget
4	Apakah konsep gamifikasi yang disajikan mudah untuk dipahami?	Mudah, karena dari penampilannya juga sudah terlihat

Tabel 4. 12 *After Testing* Responden 5 (Lanjutan)

Pertanyaan <i>After-Testing</i>		
No	Pertanyaan	Jawaban
5	Apakah elemen gamifikasi (<i>level, challenge, dan reward</i>) mudah untuk dipahami?	Iya mudah dipahami
6	Dengan adanya fitur gamifikasi apakah akan menghambat efisiensi waktu dalam penggunaan aplikasi?	Tidak, soalnya fitur rewardnya juga bisa digunakan untuk tuker poin. Dan tidak menghambat efisiensi waktu
7	Secara keseluruhan aplikasi, apakah masih ada yang membingungkan?	Cukup mudah dipahami, mulai dari login dan gimana cara pesen bus
8	Apakah anda akan merekomendasikan aplikasi ini kepada teman/orang disekitarmu untuk menggunakannya?	Mungkin bakal merekomendasiin ke orang-orang yang menggunakan bus trans
9	Setelah menggunakan aplikasi ini, apakah ada saran dan masukan untuk pengembangan aplikasi ini?	Untuk saran masih belum ada

Berikut merupakan hasil penilaian yang diberikan oleh pengguna aplikasi Go-Bus pada tabel 4.13 berikut.

Tabel 4. 13 Hasil Perhitungan *SEQ* Responden 5

No	Daftar Pertanyaan	<i>SEQ</i>
1	Seberapa mudah Anda untuk memahami dan menggunakan aplikasi Go-Bus?	7
2	Seberapa mudah anda melakukan pendaftaran dan login di aplikasi Go-Bus?	7
3	Seberapa mudah anda memahami alur aplikasi Go-Bus?	7
4	Seberapa mudah Anda menemukan fitur-fitur gamifikasi dalam aplikasi ini, seperti <i>Level, Challenge, dan Reward</i> ?	7
5	Seberapa mudah Anda memahami konsep gamifikasi yang diterapkan aplikasi Go-Bus?	7

Tabel 4. 13 Hasil Perhitungan *SEQ* Responden 5 (Lanjutan)

No	Daftar Pertanyaan	<i>SEQ</i>
6	Seberapa efektif sistem pencarian rute dan jadwal dalam memberikan informasi yang dibutuhkan?	7
7	Sejauh mana Anda percaya bahwa elemen desain gamifikasi di dalam aplikasi Go-Bus dapat menarik minat generasi Z dalam menggunakan <i>BRT</i> ?	7
8	Seberapa mudah Anda untuk melakukan transaksi pembayaran tiket atau layanan lainnya melalui aplikasi Go-Bus?	7
9	Seberapa cepat Anda dapat menyelesaikan tugas tertentu dalam aplikasi Go-Bus?	7
10	Sejauh mana Anda puas dengan keseluruhan pengalaman menggunakan aplikasi Go-Bus?	7

3. Perhitungan Hasil *Single Ease Question (SEQ)*

Berdasarkan pengujian dan evaluasi yang diberikan kepada responden untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna. Berikut merupakan data hasil penilaian yang diberikan oleh responden.

Tabel 4. 14 Perhitungan *SEQ*

	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5	Rata-Rata
Taks 1	7	6	5	6	7	6,2
Taks 2	7	7	5	7	7	6,6
Taks 3	7	6	5	6	7	6,2
Taks 4	7	6	5	6	7	6,2
Taks 5	6	6	5	6	7	6
Taks 6	7	6	5	6	7	6,2
Taks 7	6	6	5	6	7	6
Taks 8	7	7	5	7	7	6,6
Taks 9	7	7	6	6	7	6,6
Taks 10	7	6	6	6	7	6,4
Rata-Rata Keseluruhan						6,3

Dari hasil perhitungan diatas yang menggunakan analisis *SEQ*. Penilaian menggunakan skala 1 hingga 7 yang merupakan skala untuk mengukur kemudahan dalam menggunakan aplikasi Go-Bus. Untuk

keterangan skala tingkat kepuasan yaitu 1 (Sangat sulit), 2 (Sulit), 3 (Tidak mudah), 4 (Cukup), 5 (Tidak sulit), 6 (Mudah), 7 (Sangat mudah). Berdasarkan tabel perhitungan diatas rata-rata keseluruhan responden adalah 6,3 yang artinya rancangan *interface* aplikasi mudah untuk dipahami dan dijalankan oleh pengguna. Dengan hasil perhitungan tersebut dapat menunjukkan tingkat kepuasan pengguna yang tinggi.

