

INTISARI

Generasi Z merupakan kelompok konsumen paling muda yang dilahirkan antara pertengahan tahun 1995 sampai 2010 dan menjadi penduduk terbesar di Indonesia. Namun, Generasi Z cenderung kurang tertarik untuk menggunakan transportasi umum dan lebih memilih untuk menggunakan transportasi pribadi. Hal ini menimbulkan banyaknya permasalahan lalu lintas yang ada di perkotaan. Oleh karena itu, pendekatan gamifikasi diusulkan dalam aplikasi Go-Bus untuk menarik minat Generasi Z menggunakan Bus Rapid Transit (BRT) berdasarkan pada prinsip desain UI/UX yang efektif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Design Thinking. Pendekatan Design Thinking digunakan untuk mengembangkan aplikasi Go-Bus untuk memenuhi kebutuhan Generasi Z. Setelah melakukan perancangan aplikasi Go-Bus, dilakukan Usability Testing kepada 5 responden menggunakan perhitungan Single Ease Question (SEQ). Dari Usability Testing tersebut, hasil yang didapatkan menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi, dengan rata-rata keseluruhan yaitu 6,3 yang artinya rancangan aplikasi mudah dipahami dan digunakan. Design Interface aplikasi Go-Bus menerapkan elemen gamifikasi yang dapat menarik minat Generasi Z, memberikan pengalaman yang menyenangkan, dan memotivasi untuk menggunakan BRT.

Kata kunci : Generasi Z, Bus Rapid Transit (BRT), UI/UX, Gamifikasi, Design Thinking

ABSTRACT

Generation Z is the youngest consumer group born between mid-1995 and 2010 and is the largest population in Indonesia. However, Generation Z tends to be less interested in using public transportation and prefers to use private transportation. This causes many traffic problems in urban areas. Therefore, a gamification approach is proposed in the Go-Bus application to attract Generation Z's interest in using Bus Rapid Transit (BRT) based on effective UI/UX design principles. The method used in this research is Design Thinking. The Design Thinking approach was used to develop the Go-Bus application to meet the needs of Generation Z. After designing the Go-Bus application, Usability Testing was carried out on 5 respondents using the Single Ease Question (SEQ) calculation. From the Usability Testing, the results obtained showed a high level of satisfaction, with an overall average of 6.3, which means the application design is easy to understand and use. The Go-Bus application interface design applies gamification elements that can attract the interest of Generation Z, provide a fun experience, and motivate them to use BRT.

Keyword : Generation Z, Bus Rapid Transit (BRT), UI/UX, Gamification, Design Thinking