

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	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 ISTILAH	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	10
B. Penelitian Sebelumnya	21
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	25
B. Metode Pengumpulan Data	25
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	27
D. Konsep Penelitian.....	28

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

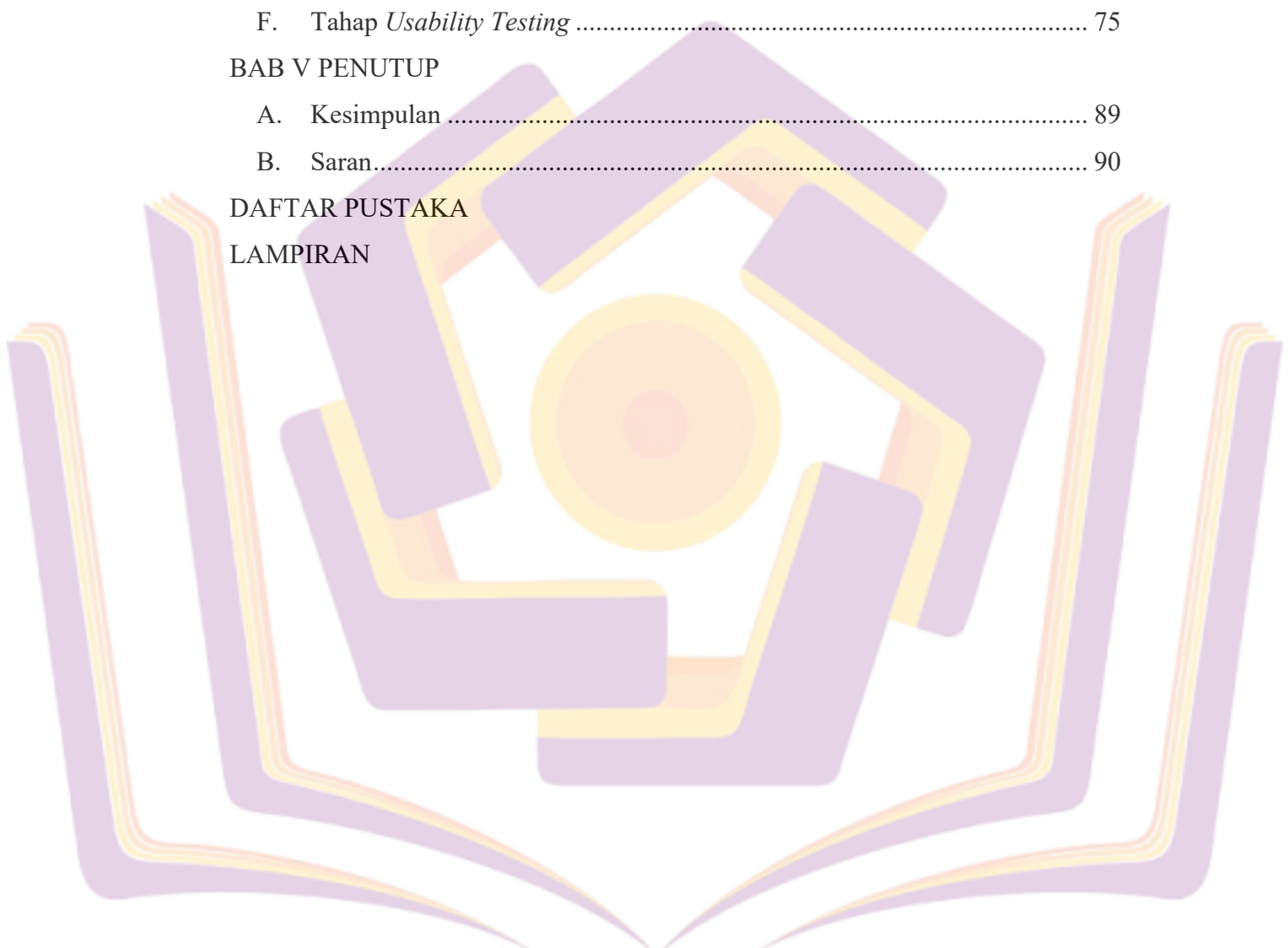
A. Identifikasi Masalah	36
B. Tahap <i>Empathize</i>	37
C. Tahap <i>Define</i>	41
D. Tahap <i>Ideate</i>	46
E. Tahap <i>Prototype</i>	53
F. Tahap <i>Usability Testing</i>	75

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	89
B. Saran.....	90

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbedaan <i>UI/UX</i>	14
Tabel 2. 2 Tipe Pemain	15
Tabel 2. 3 Elemen Gamifikasi.....	16
Tabel 2. 4 Penelitian Sebelumnya.....	21
Tabel 3. 1 Daftar Pertanyaan Kuesioner	26
Tabel 3. 2 Tabel Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	27
Tabel 4. 1 Perbandingan kompetitor aplikasi Go-Bus	39
Tabel 4. 2 Perbandingan fitur kompetitor analisis	40
Tabel 4. 3 <i>Research Scenario</i>	76
Tabel 4. 4 <i>After Testing</i> Responden 1	77
Tabel 4. 5 Hasil Pengujian <i>SEQ</i> Responden 1	78
Tabel 4. 6 <i>After Testing</i> Responden 2	79
Tabel 4. 7 Hasil Perhitungan <i>SEQ</i> Responden 2.....	80
Tabel 4. 8 <i>After Testing</i> Responden 3	81
Tabel 4. 9 Hasil Perhitungan <i>SEQ</i> Responden 3.....	82
Tabel 4. 10 <i>After Testing</i> Responden 4	83
Tabel 4. 11 Hasil Perhitungan <i>SEQ</i> Responden 4.....	84
Tabel 4. 12 <i>After Testing</i> Responden 5	85
Tabel 4. 13 Hasil Perhitungan <i>SEQ</i> Responden 5.....	86
Tabel 4. 14 Perhitungan <i>SEQ</i>	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Data Penduduk Indonesia Menurut Generasi.....	1
Gambar 2. 1 Tahapan <i>Design Thinking</i>	18
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	29
Gambar 3. 2 Garis Efisiensi Uji Kegunaan.....	34
Gambar 3. 3 Perthitungan <i>SEQ</i>	35
Gambar 4. 1 <i>Pain Point</i>	41
Gambar 4. 2 <i>Affinity Diagram</i>	42
Gambar 4. 3 <i>How Might We</i>	44
Gambar 4. 4 <i>User Persona</i> Kriteria 1	45
Gambar 4. 5 <i>User Persona</i> Kriteria 2	45
Gambar 4. 6 <i>User Journey Mapping</i>	46
Gambar 4. 7 <i>Solution Idea</i>	47
Gambar 4. 8 <i>Priorization Idea</i>	47
Gambar 4. 9 <i>User Flow Login dan Register</i>	48
Gambar 4. 10 <i>User Flow Kota, Peta, dan Jadwal</i>	49
Gambar 4. 11 <i>User Flow Mengisi Saldo</i>	49
Gambar 4. 12 <i>User Flow Daily Check-in</i>	49
Gambar 4. 13 <i>User Flow Misi Eksplorasi</i>	49
Gambar 4. 14 <i>User Flow Special Mission</i>	50
Gambar 4. 15 <i>User Flow Peringkat</i>	50
Gambar 4. 16 <i>User Flow Riwayat</i>	50
Gambar 4. 17 <i>User Flow Perjalanan</i>	51
Gambar 4. 18 <i>User Flow HUB</i>	51
Gambar 4. 19 <i>User Flow Profile</i>	51
Gambar 4. 20 <i>Information Architecture</i>	52
Gambar 4. 21 <i>Wireframe Login</i>	53
Gambar 4. 22 <i>Wireframe Register</i>	54
Gambar 4. 23 <i>Wireframe Laeding Page</i>	54

Gambar 4. 24 <i>Wireframe Home</i> , Kota, Peta, dan Jadwal.....	55
Gambar 4. 25 <i>Wireframe Top Up</i> Saldo.....	55
Gambar 4. 26 <i>Wireframe Check-in</i> Harian	55
Gambar 4. 27 <i>Wireframe</i> Alur Perjalanan.....	56
Gambar 4. 28 <i>Wireframe</i> Peta.....	56
Gambar 4. 29 <i>Wireframe</i> Riwayat	57
Gambar 4. 30 <i>Wireframe Special Mission</i>	57
Gambar 4. 31 <i>Wireframe GB Point</i> dan Penukaran Poin.....	58
Gambar 4. 32 <i>Wireframe Voucher</i>	58
Gambar 4. 33 <i>Wireframe</i> Hub Berita	59
Gambar 4. 34 <i>Wireframe</i> Peringkat	59
Gambar 4. 35 <i>Wireframe Profile</i>	60
Gambar 4. 36 <i>Typography</i>	61
Gambar 4. 37 <i>Color Style</i>	62
Gambar 4. 38 <i>Iconography</i>	63
Gambar 4. 39 Tampilan Halaman <i>Login</i>	63
Gambar 4. 40 Tampilan Halaman <i>Register</i>	64
Gambar 4. 41 Tampilan Halaman <i>Leading Page</i>	65
Gambar 4. 42 Tampilan Halaman <i>Home</i>	65
Gambar 4. 43 Tampilan Halaman Kota, Peta, dan Jadwal.....	66
Gambar 4. 44 Halaman <i>Top Up</i>	67
Gambar 4. 45 Halaman <i>Check-in</i> dan Misi Eksplorasi.....	67
Gambar 4. 46 Tampilan Alur Perjalanan	68
Gambar 4. 47 Tampilan Rute	69
Gambar 4. 48 Halaman Riwayat	69
Gambar 4. 49 Tampilan GB Poin dan Tukar Poin.....	70
Gambar 4. 50 Tampilan <i>Voucher</i>	71
Gambar 4. 51 Tampilan Halaman <i>Level</i>	71
Gambar 4. 52 Halaman Hub.....	72
Gambar 4. 53 Halaman <i>Profile</i>	73
Gambar 4. 54 Proses <i>Prototype</i>	74



DAFTAR ISTILAH

- UI : *User Interface*
UX : *User Experience*
BRT : *Bus Rapid Transit*
SEQ : *Single Ease Question*



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Bimbingan

Lampiran 2 *Link* Figma

Lampiran 3 Pelaksanaan *Usability Testing*

