

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
HALAMAN MOTTO .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
INTISARI.....	xix
<i>ABSTRACT</i> .....	xx
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Batasan Masalah .....	7
D. Tujuan Penelitian .....	8
E. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori.....	10
B. Penelitian Sebelumnya.....	42
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	59
B. Metode Pengumpulan Data.....	59
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	64
D. Konsep Penelitian .....	66

#### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tahap Identifikasi Masalah.....	74
B. Tahap <i>Empathize</i> .....	75
C. Tahap <i>Define</i> .....	87
D. Tahap <i>Ideate</i> .....	94
E. Tahap <i>Prototype</i> .....	105
F. Tahap <i>Usability Testing</i> .....	125

#### BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	191
B. Saran.....	192

#### DAFTAR PUSTAKA

#### LAMPIRAN



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Koridor Layanan Teman Bus Banyumas .....	4
Tabel 2. 1 Elemen Gamifikasi.....	32
Tabel 2. 2 Penelitian Sebelumnya.....	42
Tabel 3. 1 Daftar Pertanyaan Wawancara.....	61
Tabel 3. 2 Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	64
Tabel 3. 3 <i>Usability Testing (Pre-Testing)</i> .....	72
Tabel 3. 4 Penilaian <i>Single Ease Questions</i> .....	73
Tabel 3. 5 Aspek <i>Usability Testing</i> .....	73
Tabel 4. 1 Kompetitor Analisis .....	86
Tabel 4. 2 <i>Brainstorming</i> Ide dan Solusi .....	94
Tabel 4. 3 Skenario tugas responden.....	127
Tabel 4. 4 <i>Pre-test usability</i> responden 1 .....	129
Tabel 4. 5 Ulasan dan penilaian responden 1 .....	130
Tabel 4. 6 <i>Pre-test usability</i> responden 2.....	136
Tabel 4. 7 Ulasan dan penilaian responden 2.....	137
Tabel 4. 8 <i>Pre-test usability</i> responden 3 .....	143
Tabel 4. 9 Ulasan dan penilaian responden 3.....	144
Tabel 4. 10 <i>Pre-test usability</i> responden 4.....	150
Tabel 4. 11 Ulasan dan penilaian responden 4.....	151
Tabel 4. 12 <i>Pre-test usability</i> responden 5 .....	156
Tabel 4. 13 Ulasan dan penilaian responden 5.....	157
Tabel 4. 14 <i>Pre-test usability</i> responden 6.....	164
Tabel 4. 15 Ulasan dan penilaian responden 6.....	165
Tabel 4. 16 Tingkat keberhasilan <i>usability testing</i> .....	171
Tabel 4. 17 Perhitungan rata-rata <i>SEQ</i> .....	172
Tabel 4. 18 Aspek <i>Usability Testing</i> Responden 1 .....	173
Tabel 4. 19 Aspek <i>Usability Testing</i> Responden 2 .....	176
Tabel 4. 20 Aspek <i>Usability Testing</i> Responden 3 .....	179
Tabel 4. 21 Aspek <i>Usability Testing</i> Responden 4 .....	182

Tabel 4. 22 Aspek *Usability Testing* Responden 5 ..... 185  
Tabel 4. 23 Aspek *Usability Testing* Responden 6 ..... 188

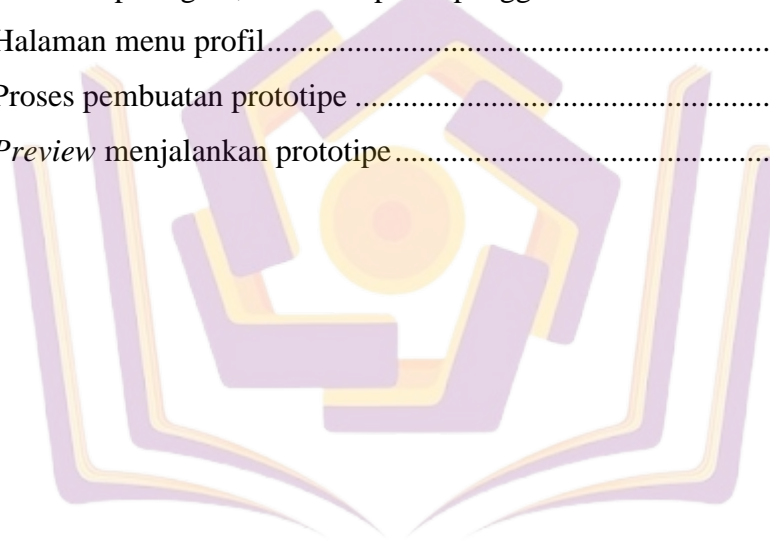


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Jumlah Kendaraan Bermotor di Indonesia .....	2
Gambar 2. 1 Titik .....	13
Gambar 2. 2 Garis .....	13
Gambar 2. 3 Bidang .....	14
Gambar 2. 4 Tekstur .....	15
Gambar 2. 5 Ruang .....	15
Gambar 2. 6 Warna .....	16
Gambar 2. 7 Tipografi dan Jenis Huruf .....	16
Gambar 2. 8 Psikologi Warna .....	17
Gambar 2. 9 Pembagian Warna .....	17
Gambar 2. 10 <i>Element of UX Design</i> .....	22
Gambar 2. 11 Navigasi <i>Linier</i> .....	24
Gambar 2. 12 Navigasi <i>Non-Linier</i> .....	25
Gambar 2. 13 Navigasi Hierarki .....	25
Gambar 2. 14 Navigasi <i>Composite</i> .....	26
Gambar 2. 15 <i>Design Thinking</i> .....	34
Gambar 2. 16 Skala Matriks <i>SEQ</i> .....	41
Gambar 3. 1 Grafik Efisiensi Uji Kegunaan (Norman Nielsen Group) .....	63
Gambar 3. 2 Alur Konsep Penelitian .....	67
Gambar 4. 1 Proses wawancara dengan responden 1 .....	76
Gambar 4. 2 Proses wawancara dengan responden 2 .....	78
Gambar 4. 3 Proses wawancara dengan responden 3 .....	79
Gambar 4. 4 Proses wawancara dengan responden 4 .....	81
Gambar 4. 5 Proses wawancara dengan responden 5 .....	83
Gambar 4. 6 <i>User Persona</i> Kriteria 1 .....	87
Gambar 4. 7 <i>User Persona</i> Kriteria 2 .....	88
Gambar 4. 8 <i>Affinity Diagram</i> .....	89
Gambar 4. 9 <i>How Might We</i> .....	93
Gambar 4. 10 <i>Prioritization Idea</i> .....	96

Gambar 4. 11 <i>Userflow login dan register</i> .....	98
Gambar 4. 12 <i>Userflow melihat kota, peta, dan jadwal</i> .....	99
Gambar 4. 13 <i>Userflow mengisi saldo Go-Bus</i> .....	99
Gambar 4. 14 <i>Userflow melakukan daily check-in</i> .....	100
Gambar 4. 15 <i>Userflow melakukan misi harian dan mingguan</i> .....	100
Gambar 4. 16 <i>Userflow melakukan special mision</i> .....	100
Gambar 4. 17 <i>Userflow melakukan perjalanan bus dengan aplikasi</i> .....	101
Gambar 4. 18 <i>Melihat poin dan penukaran poin</i> .....	101
Gambar 4. 19 <i>Melihat peringkat, level akun, dan pengguna lain</i> .....	102
Gambar 4. 20 <i>Userflow melihat riwayat</i> .....	102
Gambar 4. 21 <i>Userflow melihat info, berita, dan event</i> .....	103
Gambar 4. 22 <i>Melihat profil, pencapaian akun, dan edit profile</i> .....	103
Gambar 4. 23 <i>Informations Architecture</i> .....	104
Gambar 4. 24 <i>Wireframe login dan register</i> .....	105
Gambar 4. 25 <i>Wireframe menu home, kota, peta, dan jadwal</i> .....	105
Gambar 4. 26 <i>Wireframe top up saldo</i> .....	106
Gambar 4. 27 <i>Wireframe melakukan check-in harian</i> .....	106
Gambar 4. 28 <i>Wireframe melakukan misi harian dan mingguan</i> .....	106
Gambar 4. 29 <i>Wireframe melakukan misi spesial</i> .....	107
Gambar 4. 30 <i>Wireframe melakukan perjalanan bus trans</i> .....	107
Gambar 4. 31 <i>Wireframe melihat dan menukarkan poin</i> .....	108
Gambar 4. 32 <i>Wireframe peringkat, level, dan pengguna lain</i> .....	108
Gambar 4. 33 <i>Wireframe melihat detail riwayat</i> .....	108
Gambar 4. 34 <i>Wireframe melihat update berita dan event</i> .....	109
Gambar 4. 35 <i>Wireframe profile, pencapaian, dan pengaturan profil</i> .....	109
Gambar 4. 36 <i>Tipografi montserrat</i> .....	110
Gambar 4. 37 <i>Color style aplikasi Go-Bus</i> .....	111
Gambar 4. 38 <i>Logo guidelines</i> .....	112
Gambar 4. 39 <i>Logo perusahaan dan pembayaran</i> .....	113
Gambar 4. 40 <i>Ikon dan Elemen Gamifikasi</i> .....	113
Gambar 4. 41 <i>Splashscreen</i> .....	114

Gambar 4. 42 Halaman <i>login</i> dan <i>register</i> .....	115
Gambar 4. 43 Tampilan menu <i>home</i> .....	115
Gambar 4. 44 Halaman kota, peta, dan jadwal .....	116
Gambar 4. 45 Tampilan halaman <i>top up</i> saldo .....	117
Gambar 4. 46 Halaman cek-in, misi harian dan misi mingguan.....	117
Gambar 4. 47 Menu <i>route</i> dan perjalanan.....	118
Gambar 4. 48 Tampilan misi spesial.....	119
Gambar 4. 49 Tampilan halaman penukaran poin .....	120
Gambar 4. 50 Halaman menu riwayat.....	121
Gambar 4. 51 Tampilan halaman menu hub .....	121
Gambar 4. 52 Halaman peringkat, <i>level</i> dan profil pengguna lain.....	122
Gambar 4. 53 Halaman menu profil.....	123
Gambar 4. 54 Proses pembuatan prototipe .....	124
Gambar 4. 55 <i>Preview</i> menjalankan prototipe .....	125



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Wawancara Riset Responden 1

Lampiran 3. Wawancara Riset Responden 2

Lampiran 4. Wawancara Riset Responden 3

Lampiran 5. Wawancara Riset Responden 4

Lampiran 6. Wawancara Riset Responden 5

Lampiran 7. *Link Figma* dan Prototipe

Lampiran 8. Gambar Pelaksanaan *Usability Testing*

