

INTISARI

Saat ini, di Indonesia terdapat salah satu bentuk transportasi darat yang populer untuk mengurai kemacetan jalan yaitu Bus Rapid Transit (BRT). Misalnya, di kabupaten Banyumas pada 2021 terdapat transportasi tersebut dengan nama Trans Banyumas yang melayani tiga koridor utama. Berdasarkan persepsi pengguna, aksesibilitas dan konektivitas layanan Trans Banyumas telah memuaskan, namun menurut masyarakat layanan pendukung yang diberikan masih kurang memuaskan. Untuk meningkatkan pelayanan dan mengubah perilaku pengguna kendaraan pribadi agar dapat memanfaatkan transportasi umum masih memiliki kendala tersendiri. Dibutuhkan sebuah aplikasi transportasi BRT untuk memecahkan masalah dalam meningkatkan motivasi dan mengubah perilaku pengguna untuk beralih menggunakan transportasi umum menggunakan gamifikasi sebagai solusi yang paling memungkinkan untuk diterapkan pada sebuah aplikasi. Dalam penelitian ini merancang desain UI/UX aplikasi bernama Go-Bus (Gamified on Bus) dengan menerapkan elemen gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan kepuasan pengguna. Dengan menggunakan metode Design Thinking sebagai pendekatan proses desain terdiri dari proses empathize, define, ideate, prototipe, testing. Dengan pengujian prototipe menggunakan metode Usability Testing dan Single Ease Question (SEQ) sebagai parameter keberhasilan. Hasil tingkat keberhasilan pada pengujian desain aplikasi Go-Bus berjalan dengan baik dengan mendapatkan skor rata-rata 84.84% dari total 11 tugas yang diberikan kepada 6 responden. Hasil dari penilaian tingkat kepuasan didapatkan skor 6.73 dapat diartikan prototipe aplikasi Go-Bus masuk pada kategori mudah digunakan dan puas.

Kata kunci: User Interface, User Experience, Design Thinking, Gamifikasi, Usability Testing

ABSTRACT

Currently, in Indonesia there is a popular form of land transportation to unravel road congestion, namely Bus Rapid Transit (BRT). For example, in Banyumas district in 2021 there will be this transportation with the name Trans Banyumas which serves three main corridors. Based on user perceptions, the accessibility and connectivity of Trans Banyumas services has been satisfactory, but according to the community the supporting services provided are still unsatisfactory. To improve services and change the behavior of private vehicle users so they can take advantage of public transportation still has its own obstacles. A BRT transportation application is needed to solve problems in increasing motivation and changing user behavior to switch to using public transportation using gamification as the most feasible solution to be applied to an application. In this study designing the UI/UX design of an application called Go-Bus (Gamified on Bus) by applying gamification elements to increase user motivation and satisfaction. By using the Design Thinking method as an approach, the design process consists of empathize, define, ideate, prototype, testing. With prototype testing using the Usability Testing method and the Single Ease Question (SEQ) as parameters of success. The results of the success rate in testing the Go-Bus application design went well by obtaining an average score of 84.84% of the total 11 tasks given to 6 respondents. The results of the satisfaction level assessment obtained a score of 6.73 which means that the Go-Bus application prototype is included in the easy-to-use and satisfied category.

Keywords: User Interface, User Experience, Design Thinking, Gamification, Usability Testing