

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN ULANG *USER INTERFACE* APLIKASI
MOBILE GOBIS SURABAYA BERDASARKAN EVALUASI
USER EXPERIENCE UNTUK PENINGKATAN
PEMAHAMAN DAN FITUR PENGGUNA DENGAN
METODE *USER CENTERED DESIGN***



Disusun Oleh :
ALVIN BARKI
NBI : 1461900319

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

2024

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN ULANG *USER INTERFACE* APLIKASI
MOBILE GOBIS SURABAYA BERDASARKAN EVALUASI
USER EXPERIENCE UNTUK PENINGKATAN
PEMAHAMAN DAN FITUR PENGGUNA DENGAN
METODE *USER CENTERED DESIGN*



Disusun Oleh :

ALVIN BARKI
NBI : 1461900319

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

2024

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN ULANG *USER INTERFACE* APLIKASI *MOBILE* GOBIS SURABAYA BERDASAR EVALUASI *USER EXPERIENCE* UNTUK PENINGKATAN PEMAHAMAN DAN FITUR PENGGUNA DENGAN METODE *USER CENTERED DESIGN*

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Komputer di Program Studi Informatika



Oleh:
ALVIN BARKI
1461900319

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
2024

FINAL PROJECT

REDESIGNING THE USER INTERFACE OF THE GOBIS SURABAYA MOBILE APPLICATION BASED ON USER EXPERIENCE EVALUATION FOR ENHANCING USER UNDERSTANDING AND FEATURES USING THE USER- CENTERED DESIGN METHOD

Prepared as partial fulfilment of the requirement for the degree of Sarjana
Komputer at Informatics Department



Oleh:
ALVIN BARKI
1461900319

INFORMATICS DEPARTMENT
FACULTY OF ENGINEERING
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
2024

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nama : ALVIN BARKI
NBI : 1461900319
Prodi : S-1 INFORMATIKA
Fakultas : TEKNIK

Judul : PERANCANGAN ULANG *USER INTERFACE*
APLIKASI *MOBILE* GOBIS SURABAYA BERDASAR EVALUASI
USER EXPERIENCE UNTUK PENINGKATAN PEMAHAMAN
DAN FITUR PENGGUNA DENGAN *METODE USER CENTERED*
DESIGN

Mengetahui / Menyetujui

Dosen Pembimbing



Anang Pramono, S.Kom.,MM.
NPP. 20460.15.0676



Dr. Ir. Sajyo, M.Kes., IPU., ASEAN Eng.
NPP. 20410.90.0197

Ketua Program Studi Informatika
Universitas 17 Agustus 1945
Surabaya



Aidil Primasetya Armin, S.ST., M.T.
NPP. 20460.16.0701

PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR

Saya yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Alvin Barki
NBI : 1461900319
Fakultas/Program Studi : Teknik/Informatika
Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN ULANG *USER INTERFACE* APLIKASI *MOBILE* GOBIS SURABAYA BERDASAR *EVALUASI USER EXPERIENCE* UNTUK PENINGKATAN PEMAHAMAN DAN FITUR PENGGUNA DENGAN METODE *USER CENTERED DESIGN*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Tugas Akhir dengan judul diatas bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari Tugas Akhir yang sudah dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar Sarjana Teknik di lingkungan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya maupun di Perguruan Tinggi atau Instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana semestinya.
2. Tugas Akhir dengan judul diatas bukan merupakan plagiarisme, pencurian hasil karya milik orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan saya karena hubungan material atau non – material, ataupun segala kemungkinan lain yang pada hakekatnya bukan merupakan karya tulis tugas akhir saya secara orisinil dan otentik.
3. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan has atas Tugas Akhir ini kepada Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya untuk menyimpan mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database) dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
4. Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran sendiri dan tidak atas tekanan ataupun paksaan dari pihak maupun demi menegakan integritas akademik di institusi ini dan bila kemudian hari diduga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dengan kenyataan ini saya bersedia diproses oleh tim Fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaan.

Surabaya, 20 Juni 2024


Alvin Barki



UNIVERSITAS
17 AGUSTUS 1945
SURABAYA

BADAN PERPUSTAKAAN

Jl. Semolowaru 45 Surabaya
Tlp. 031 593 1800 (ex.311)
Email: perpus@untag-sby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA
ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alvin Barki
NBI : 1461900319
Fakultas : Teknik
Program Studi : Informatika
Jenis Karya : Tugas Akhir/Skripsi

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya **Hak Bebas Royalti Noneklusif (Nonexclusive Royalty-Free Right)**, atas karya saya yang berjudul:

**PERANCANGAN ULANG USER INTERFACE APLIKASI MOBILE
GOBIS SURABAYA BERDASAR EVALUASI USER EXPERIENCE
UNTUK PENINGKATAN PEMAHAMAN DAN FITUR PENGGUNA
DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN**

Dengan **Hak Bebas Royalti Noneklusif (Nonexclusive Royalty-Free Right)**, Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya berhak menyimpan, mengalihkan media atau memformatkan, mengolah dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap tercantum nama saya sebagai penulis.

Dibuat di : Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Pada Tanggal : 20 Juni 2024

Yang Menyatakan



Alvin Barki

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah Yang Maha Esa dan Yang Maha Kuasa yang senantiasa melimpahkan Rahmat dan HidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “ PERANCANGAN ULANG USER INTERFACE APLIKASI *MOBILE* GOBIS SURABAYA BERDASAR EVALUASI *USER EXPERIENCE* UNTUK PENINGKATAN PEMAHAMAN DAN FITUR PENGGUNA DENGAN METODE *USER CENTERED DESIGN*” sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi di Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya dan mendapat gelar sarjana, saya menyadari bahwa tanpa bantuan Allah dan orang tua serta do’a dari beberapa rekan dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah penting penulis untuk menyelesaikan dengan baik.

Selain itu penulis ingin menyampaikan terima kasih yang mendalam kepada pihak-pihak berikut:

1. Bapak dosen pembimbing, selaku dosen yang telah memberikan petunjuk, semangat serta bimbingan dari awal pembuatan sistem.
2. Bapak dosen wali yang telah membimbing dan mengarahkan saya selama studi di Untag Surabaya ini
3. Keluarga tercinta, yang selalu mendoakan, memotivasi, memperhatikan dan melengkapi segala keperluan hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.
4. Kekasih tercinta, yang selalu mendukung, membantu, menyemangati, memotivasi, dan mengingatkan selalu untuk menuntaskan Tugas Akhir ini dengan cepat dan tepat.

Halaman ini sengaja dikosongkan

ABSTRAK

Nama : Alvin Barki

Program Studi : Informatika

Judul : PERANCANGAN ULANG *USER INTERFACE* APLIKASI *MOBILE* GOBIS SURABAYA BERDASAR EVALUASI *USER EXPERIENCE* UNTUK PENINGKATAN PEMAHAMAN DAN FITUR PENGGUNA DENGAN METODE *USER CENTERED DESIGN*

Penelitian ini menggambarkan upaya perancangan ulang antarmuka aplikasi *mobile* GOBIS Surabaya dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Dari analisis terhadap 30 responden menggunakan Skala Kegunaan Sistem (SUS), ditemukan bahwa aplikasi sebelumnya memiliki tingkat kegunaan yang rendah. Namun, setelah proses desain ulang yang teliti, nilai SUS secara signifikan meningkat, dengan mayoritas responden memberikan penilaian di atas 85, menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kegunaan aplikasi. Proses desain ulang melibatkan pertimbangan mendalam terhadap kebutuhan pengguna. Pengujian *usability* yang dilakukan oleh Maze juga mengkonfirmasi kualitas UI dan UX yang sangat baik, dengan semua menu mencapai skor *usability* yang tinggi. Dengan hasil *usability score* 97 hingga 100 dengan tidak ada tugas yang tidak terselesaikan dan akurasi klik dari 0% hingga 4,5 persen dengan durasi pengerjaan tugas relatif cepat dari 1,5 detik hingga 24,4 detik, menunjukkan tingkat efisiensi yang tinggi. Secara keseluruhan, hasil pengujian menegaskan bahwa desain UI dan UX telah memberikan pengalaman memuaskan bagi pengguna, mengindikasikan kepuasan yang tinggi dalam penggunaan aplikasi tersebut. Diharapkan dengan penelitian ini dapat memudahkan pengguna dalam penggunaan aplikasi GOBIS Surabaya.

Kata Kunci : *Usability Test*, Maze, GOBIS, UCD

Halaman ini sengaja dikosongkan

ABSTRACT

Name : Alvin Barki

Department : Informatics

Title : REDESIGNING THE USER INTERFACE OF THE GOBIS SURABAYA MOBILE APPLICATION BASED ON USER EXPERIENCE EVALUATION FOR ENHANCING USER UNDERSTANDING AND FEATURES USING THE USER-CENTERED DESIGN METHOD

This research describes the efforts of redesigning the interface of the GOBIS Surabaya mobile application using the User Centered Design (UCD) method to enhance user experience. From the analysis of 30 respondents using the System Usability Scale (SUS), it was found that the previous application had a low usability level. However, after a thorough redesign process, the SUS score significantly improved, with the majority of respondents rating above 85, indicating a significant improvement in application usability. The redesign process involved deep consideration of user needs. Usability testing conducted by Maze also confirmed the excellent quality of UI and UX, with all menus achieving high usability scores. With usability scores ranging from 97 to 100, no incomplete tasks, and click accuracy ranging from 0% to 4.5% with task completion durations relatively fast, from 1.5 seconds to 24.4 seconds, indicating a high level of efficiency. Overall, the testing results affirm that the UI and UX design have provided a satisfying experience for users, indicating high satisfaction in using the application. It is hoped that this research will facilitate users in using the GOBIS Surabaya application.

Keywords: *Usability Test, Maze, GOBIS, UCD*

Halaman ini sengaja dikosongkan

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL AKHIR

Judul Proposal TA : PERANCANGAN ULANG *USER INTERFACE*
APLIKASI MOBILE GOBIS SURABAYA
BERDASAR EVALUASI USER EXPERIENCE
UNTUK PENINGKATAN PEMAHAMAN DAN
FITUR PENGGUNA DENGAN METODE USER
CENTERED DESIGN

Oleh

NBI : 1461900319

Nama : Alvin Barki

Telah diperiksa dengan seksama dan telah disetujui untuk disidangkan para Sidang Proposal di lingkungan Program Studi Sarjana Teknik Informatika, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.

Surabaya, 18 Juli 2023

Mengetahui,
Dosen Pembimbing



Anang Pramono, S.Kom.,MM.

Halaman ini sengaja dikosongkan



LEMBAR PERSETUJUAN MAJU SIDANG PROPOSAL TUGAS AKHIR (TKP)

Semester GENAP 2022-2023

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Anang Pramono, S.Kom.,MM.

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal Tugas Akhir dari mahasiswa berikut:

NBI : 1461900319

Nama : Alvin Barki

Topik TA : Topik yang akan digunakan adalah Perancangan ulang pada aplikasi Gobis Surabaya dengan metode *User Centered Design* untuk peningkatan pemahaman dan fitur pada pengguna.

Judul Proposal TA : PERANCANGAN ULANG *USER INTERFACE* APLIKASI *MOBILE* GOBIS SURABAYA BERDASAR EVALUASI *USER EXPERIENCE* UNTUK PENINGKATAN PEMAHAMAN DAN FITUR PENGGUNADENGAN METODE *USER CENTERED DESIGN*

Menyatakan: telah membimbing, menilai, dan menyetujui mahasiswa tersebut untuk maju dalam Sidang Proposal TA (TKP) di Semester Genap 2022-2023.

Surabaya, 18 Juli 2023

Dosen Pembimbing

Anang Pramono, S.Kom.,MM.

Halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR.....	iii
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	xi
LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL AKHIR.....	xiii
LEMBAR PERSETUJUAN MAJU SIDANG PROPOSAL TUGAS AKHIR (TKP).....	xv
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xxiii
DAFTAR TABEL.....	xxix
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	5
2.1. Penelitian Terdahulu.....	5
2.2. Dasar Teori.....	9
2.2.1. Aplikasi Gobis Surabaya.....	10
2.2.2. UI/UX (User Interface / User Experience).....	12
2.2.3. User Centered Design (UCD).....	12
2.2.4. <i>Tools</i> Pembuatan.....	13
2.2.5. Hasil Evaluasi Design.....	16
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....	19
3.1. Bahan Serta Alat yang Dipakai.....	19
3.1.1. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	19

3.1.2. Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	19
3.2. Objek Penelitian	19
3.3. Metode Pengembangan Sistem.....	19
3.4. Tahapan Penelitian.....	20
3.5. Analisis Masalah	20
3.6. Studi Literatur.....	20
3.7. Pengumpulan Data.....	21
3.8. User Centered Design.....	21
3.8.1. Kuesioner	22
3.8.2. Analisis Hasil Evaluasi.....	22
3.9. Design Wireframe.....	23
3.10. <i>Flowchart</i> Alur Aplikasi.....	24
3.10.1. <i>Flowchart</i> Daftar Akun	25
3.10.2. Flowchart Login Akun	26
3.10.3. Flowchart Lupa Password Akun	27
3.10.4. <i>Flowchart</i> Menu Notifikasi.....	28
3.10.5. <i>Flowchart</i> Menu Histori.....	30
3.10.6. Flowchart Menu Reward.....	31
3.10.7. Flowchart Log Out	32
3.10.8. Flowchart Ubah Profile	34
3.10.9. Flowchart Ubah Password.....	35
3.10.10. <i>Flowchart</i> Suroboyo Bus	36
3.10.11. <i>Flowchart</i> Wira Wiri	38
3.10.12. <i>Flowchart</i> Teman Bus	39
3.10.13. <i>Flowchart</i> Trans Jatim.....	40
3.10.14. <i>Flowchart</i> Peta Integrasi	41
3.10.15. <i>Flowchart</i> Pos Botol	42
3.10.16. Flowchart Top Up Poin Botol	43
3.10.17. Flowchart Top Up e-Wallet	44
3.10.18. Flowchart Top Up e-Peken.....	46

3.10.19.	<i>Flowchart</i> Jelajah Wisata	48
3.10.20.	<i>Flowchart</i> Layanan dan Bantuan	49
3.10.21.	<i>Flowchart</i> Pembayaran	50
3.11.	<i>Review</i> Aplikasi Gobis Surabaya.....	52
3.12.	System Usability Scale Aplikasi Gobis Lama.....	54
3.13.	<i>Affinity diagram</i>	60
BAB 4 Hasil Yang Dicapai.....		63
4.1.	Desain <i>Mockup</i> Aplikasi.....	63
4.1.1.	Landing Page.....	64
4.1.2.	<i>Login page</i>	68
4.1.3.	Register page.....	70
4.1.4.	Home Page	74
4.1.5.	Lupa Password	76
4.1.6.	Menu Pengaturan	78
4.1.7.	Menu Notifikasi	79
4.1.8.	Menu Histori	80
4.1.9.	Menu Ubah Password	82
4.1.10.	Menu Ubah Profile.....	84
4.1.11.	Menu Logout.....	86
4.1.12.	Menu Surabaya Bus	87
4.1.13.	Menu Wira Wiri	88
4.1.14.	Menu Teman Bus	90
4.1.15.	Menu Trans Jatim.....	92
4.1.16.	Menu Peta Integrasi	93
4.1.17.	Menu Pos Botol.....	94
4.1.18.	Menu <i>Top Up</i> Poin Botol	96
4.1.19.	Menu Top Up e-Wallett.....	98
4.1.20.	Menu <i>Top Up</i> e-peken.....	100
4.1.21.	Menu Jelajah Wisata	101
4.1.22.	Menu Layanan dan Bantuan	103

4.1.23. Menu Pembayaran.....	104
4.2. <i>System Usability Score Redesign Application</i>	107
4.3. Usability Testing Maze	113
4.3.1. Usability Testing Daftar.....	114
4.3.2. Usability Testing Login	115
4.3.3. Usability Testing Lupa Password	116
4.3.4. Usability Testing Menu Notifikasi.....	116
4.3.5. Usability Testing Menu Ubah Profil.....	117
4.3.6. Usability Testing Menu Histori	118
4.3.7. Usability Testing Menu Reward	119
4.3.8. <i>Usability Testing</i> Menu Layanan dan Bantuan	120
4.3.9. Usability Testing Menu Ubah Password.....	121
4.3.10. Usability Testing Logout	122
4.3.11. <i>Usability Testing</i> Menu Surabaya Bus.....	123
4.3.12. Usability Testing Menu Wira Wiri.....	124
4.3.13. Usability Testing Menu Teman Bus.....	125
4.3.14. <i>Usability Testing</i> Menu Trans Jatim	125
4.3.15. <i>Usability Testing</i> Menu Peta Integrasi.....	126
4.3.16. <i>Usability Testing</i> Menu Pos Botol	127
4.3.17. <i>Usability Testing Top Up</i> Poin Botol	128
4.3.18. <i>Usability Testing Top Up e-Wallet</i>	129
4.3.19. <i>Usability Testing Top Up</i> e-Peken	130
4.3.20. <i>Usability Testing</i> Menu Jelajah Wisata.....	131
4.3.21. <i>Usability Testing</i> Pembayaran	132
BAB 5 Rencana Tahapan Berikutnya	133
5.1. Kesimpulan.....	133
5.2. Saran	134
DAFTAR PUSTAKA	135
LAMPIRAN	139
Surat Rekomendasi Penelitian Dinas Perhubungan Kota Surabaya	139

Surat Dinas Perizinan Penelitian	140
Bukti Screenshot Hasil Kuesioner Google Form Aplikasi Gobis Lama	141
Bukti Screenshot Hasil Kuesioner Aplikasi Gobis Setelah Desain Ulang ...	145

Halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Rating Review</i> Aplikasi Gobis Surabaya	2
Gambar 2.1 Aplikasi Gobis Surabaya	10
Gambar 2.2 Proses <i>User Centered Design</i>	13
Gambar 2.3 Logo Figma	14
Gambar 2.4 Logo Maze Design	15
Gambar 2.5 Logo Google Form	16
Gambar 2.6 <i>System Usability Score</i>	16
Gambar 2.7 Pilihan Jawaban dan Score SUS	17
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian.....	20
Gambar 3.2 Gambar <i>Wireframe</i> Menu Gobis Surabaya.....	23
Gambar 3.3 Gambar <i>Tracking</i> Perjalanan Transportasi Gobis Surabaya	24
Gambar 3.4 <i>Flowchart</i> Daftar Akun	26
Gambar 3.5 <i>Flowchart</i> Login Akun	27
Gambar 3.6 <i>Flowchart</i> Lupa Password.....	28
Gambar 3.7 <i>Flowchart</i> Menu Notifikasi	29
Gambar 3.8 <i>Flowchart</i> Menu Histori	31
Gambar 3.9 <i>Flowchart</i> Menu <i>Reward</i>	32
Gambar 3.10 <i>Flowchart</i> <i>Log Out</i>	33
Gambar 3.11 <i>Flowchart</i> Ubah Profil.....	35
Gambar 3.12 <i>Flowchart</i> Menu Ubah <i>Password</i>	36
Gambar 3.13 <i>Flowchart</i> Menu Surabaya Bus	38
Gambar 3.14 <i>Flowchart</i> Menu Wira Wiri	39
Gambar 3.15 <i>Flowchart</i> Menu Teman Bus	40
Gambar 3.16 <i>Flowchart</i> Menu Trans Jatim	41
Gambar 3.17 <i>Flowchart</i> Menu Peta Integrasi	42

Gambar 3.18 <i>Flowchart</i> Menu Pos Botol.....	43
Gambar 3.19 <i>Flowchart</i> Menu <i>Top Up</i> Poin Botol	44
Gambar 3.20 <i>Flowchart</i> Menu <i>Top Up e-Wallet</i>	46
Gambar 3.21 <i>Flowchart</i> Menu <i>Top Up</i> e-peken.....	47
Gambar 3.22 <i>Flowchart</i> Menu Jelajah Wisata	49
Gambar 3.23. <i>Flowchart</i> Menu Layanan dan Bantuan.....	50
Gambar 3.24 <i>Flowchart</i> Pembayaran.....	52
Gambar 3.25 Parameter SUS.....	57
Gambar 3.26 <i>Affinity Diagram</i>	61
Gambar 4.1 <i>Landing Page</i> (1).....	65
Gambar 4.2 <i>Landing Page</i> (2).....	66
Gambar 4.3 <i>Landing Page</i> (3).....	67
Gambar 4.4 <i>Landing Page</i> (4).....	68
Gambar 4.5 <i>Login Page</i>	69
Gambar 4.6 <i>Login Berhasil</i>	70
Gambar 4.7 <i>Login Gagal</i>	70
Gambar 4.8 <i>Register Page</i> (NIK)	71
Gambar 4.9 <i>Register Page</i> (NIK Terdaftar).....	72
Gambar 4.10 <i>Register Page</i> (Identitas Diri).....	73
Gambar 4.11 <i>Register Page</i> (Identitas Terdaftar)	74
Gambar 4.12 <i>Dashboard Page</i>	75
Gambar 4.13 <i>Mockup</i> Lupa <i>Password</i>	77
Gambar 4.14 <i>Mockup</i> Lupa <i>Password</i>	78
Gambar 4.15 <i>Mockup</i> Menu Pengaturan	79
Gambar 4.16 <i>Mockup</i> Menu Notifikasi	80
Gambar 4.17 <i>Mockup</i> Menu Histori.....	81

Gambar 4.18 <i>Mockup</i> Menu Histori (2)	82
Gambar 4.19 <i>Mockup</i> Ubah <i>Password</i>	83
Gambar 4.20 <i>Mockup</i> Ubah <i>Password</i> (2)	84
Gambar 4.21 <i>Mockup</i> Ubah <i>Profile</i>	85
Gambar 4.22 <i>Mockup</i> Ubah <i>Profile</i> (2).....	85
Gambar 4.23 <i>Mockup</i> <i>Logout</i>	86
Gambar 4.24 <i>Mockup</i> <i>Logout</i> (2)	86
Gambar 4.25 <i>Mockup</i> Suroboyo Bus	87
Gambar 4.26 <i>Mockup</i> Suroboyo Bus (2).....	88
Gambar 4.27 <i>Mockup</i> Wira Wiri	89
Gambar 4.28 <i>Mockup</i> Wira Wiri (2).....	90
Gambar 4.29 <i>Mockup</i> teman Bus	91
Gambar 4.30 <i>Mockup</i> teman Bus (2)	92
Gambar 4.31 <i>Mockup</i> Trans Jatim.....	93
Gambar 4.32 <i>Mockup</i> Peta Integrasi	94
Gambar 4.33 <i>Mockup</i> Pos Botol	95
Gambar 4.34 <i>Mockup</i> Pos Botol (2).....	96
Gambar 4.35 <i>Mockup</i> <i>Top Up</i>	97
Gambar 4.36 <i>Mockup</i> <i>Top Up</i> Poin Botol	97
Gambar 4.37 <i>Mockup</i> <i>Top Up</i> <i>E-Wallet</i>	98
Gambar 4.38 <i>Mockup</i> <i>Toop up</i> <i>E-Wallet</i> (2).....	99
Gambar 4.39 <i>Mockup</i> <i>Top Up</i> <i>E-Wallet</i> (3).....	99
Gambar 4.40 <i>Mockup</i> <i>Top Up</i> <i>E-Wallet</i> (4).....	100
Gambar 4.41 <i>Mockup</i> <i>Top Up</i> <i>E-Peken</i>	101
Gambar 4.42 <i>Mockup</i> Jelajah Wisata	102
Gambar 4.43 <i>Mockup</i> Jelajah Wisata (2).....	103

Gambar 4.44 <i>Mockup</i> Layanan dan Bantuan.....	104
Gambar 4.45 <i>Mockup</i> Pembayaran.....	105
Gambar 4.46 <i>Mockup</i> Pembayaran (2).....	105
Gambar 4.47 <i>Mockup</i> Pembayaran (3).....	105
Gambar 4.48 <i>Mockup</i> Pembayaran (4).....	106
Gambar 4.49 <i>Mockup</i> Pembayaran (5).....	106
Gambar 4.50 <i>Mockup</i> Pembayaran (6).....	107
Gambar 4.51 Hasil <i>Usability Testing</i> Daftar.....	115
Gambar 4.52 Hasil <i>Usability Testing</i> Login	116
Gambar 4.53 Hasil <i>Usability Testing</i> Lupa <i>Password</i>	116
Gambar 4.54 Hasil <i>Usability Testing</i> Notifikasi.....	117
Gambar 4.55 Hasil <i>Usability Testing</i> Ubah Profil	118
Gambar 4.56 Hasil <i>Usability Testing</i> Histori.....	119
Gambar 4.57 Hasil <i>Usability Testing</i> <i>Reward</i>	120
Gambar 4.58 Hasil <i>Usability Testing</i> Layanan dan Bantuan	121
Gambar 4.59 Hasil <i>Usability Testing</i> Ubah <i>Password</i>	122
Gambar 4.60 Hasil <i>Usability Testing</i> <i>Logout</i>	123
Gambar 4.61 Hasil <i>Usability Testing</i> Surabaya Bus.....	124
Gambar 4.62 Hasil <i>Usability Testing</i> Wira Wiri	125
Gambar 4.63 Hasil <i>Usability Testing</i> Teman Bus	125
Gambar .64 Hasil <i>Usability Testing</i> Trans Jatim	126
Gambar 4.65 Hasil <i>Usability Testing</i> Peta Integritas	127
Gambar 4.66 Hasil <i>Usability Testing</i> Menu Pos Botol.....	128
Gambar 4.67 Hasil <i>Usability Testing</i> Menu Top Up Poin Botol	129
Gambar 4.68 Hasil <i>Usability Testing</i> Menu <i>Top Up e-Wallet</i>	130
Gambar 4.69 Hasil <i>Usability Testing</i> Menu <i>Top Up e-Peken</i>	131

Gambar 4.70 Hasil <i>Usability Testing</i> Menu Jelajah Wisata	131
Gambar 4.71 Hasil <i>Usability Testing</i> Pembayaran.....	132

Halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu 1	5
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu 2	5
Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu 3	6
Tabel 2.4 Penelitian Terdahulu 4	7
Tabel 2.5 Penelitian Terdahulu 5	8
Tabel 3.1 Daftar Pernyataan SUS	21
Tabel 3.2 Tabel <i>Review</i> Aplikasi Gobis Sebelum Desain Ulang	53
Tabel 3.3 Hasil Rekap Kuesioner Pada Aplikasi Gobis Sebelum Desain Ulang	55
Tabel 3.4 Hasil Perhitungan Kuesioner SUS	56
Tabel 3.5 Hasil Perhitungan Kuesioner SUS (2)	57
Tabel 3.6 Biodata Responden SUS Aplikasi Sebelum <i>Redesign</i>	58
Tabel 4.1 Tabel Perbandingan Desain	64
Tabel 4.2 Hasil Rekap Kuesioner Pada Aplikasi Gobis Setelah <i>Redesign</i>	108
Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Kuesioner SUS	109
Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Kuesioner SUS (2)	110
Tabel 4.5 Biodata Responden SUS Aplikasi setelah redesign	111

Halaman ini sengaja dikosongkan