

INTI SARI

Perancangan ini berjudul “Redesain Antarmuka Aplikasi Transportasi Online KOMBIKU” dilatar belakangi oleh kesulitan pengguna dalam menggunakan dan memahami aplikasi. Desain antarmuka yang ada masih belum menerapkan kaidah-kaidah desain yang baik serta masih kurangnya fitur-fitur yang memudahkan pengguna dalam mengakses layanan. Penggunaan elemen desain dan warna yang terlalu kontras juga memengaruhi kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi. Perancangan ini bertujuan agar pengguna dapat dengan mudah mengakses layanan dan mendapatkan informasi serta meningkatkan kenyamanan pada saat menggunakan aplikasi KOMBIKU. KOMBIKU adalah perusahaan transportasi berbasis online yang ada di Kota Padangpanjang Sumatera Barat, KOMBIKU berdiri sejak pertengahan Agustus 2020 berawal dari komunitas *driver* ojek online yang bernama REDkombi yang merupakan singkatan dari “Retired Extreme Dangerous Kota Serambi Mekah”. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode pengumpulan data berupa penyebaran kuesioner, observasi, dan wawancara bersama pengguna dan pengurus KOMBIKU, kemudian metode analisis data yang digunakan dalam perancangan adalah metode WEBUSE (*Web Usability*) untuk mengukur tingkat efektifitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi. KOMBIKU memiliki desain antarmuka yang jauh lebih baik dari sebelumnya serta fitur-fitur tambahan yang menjadi solusi permasalahan bagi pengguna, hasil perancangan antarmuka ini diharapkan dapat meningkatkan kenyamanan dan efisiensi dari aplikasi KOMBIKU pada saat digunakan oleh pengguna.

Kata kunci : Transportasi Online, KOMBIKU, Kota Padangpanjang, Antarmuka Pengguna

ABSTRACT

This design is entitled "Redesign of the KOMBIKU Online Transportation Application Interface" is motivated by user difficulties in using and understanding the application. Interface design that is still not implementing the principles of good design and lack of features that allows users to access the service. The use of design elements and colors that are too contrasting also affect the user's comfort in using the application. This design aims so that users can easily access services and get information and increase comfort when using the KOMBIKU application. KOMBIKU is an online-based transport company which exist in the city of West Sumatra Padang Panjang, KOMBIKU established since mid-August 2020 came from online communities motorcycle taxi driver named REDkombi which stands for "Retired Extreme Dangerous Kota Serambi Mekah". The method used in this design is the method of data collection in the form of questionnaires, observations, and interviews along with our users and administrators KOMBIKU, then the method of data analysis used in the design is a method WEBUSE (Web Usability) to measure the level of effectiveness, efficiency, and user satisfaction in using the KOMBIKU application. KOMBIKU design has a much better interface than the previous as well as additional features into the solution a problem for users, the results of interface design is expected to improve the comfort and efficiency of application KOMBIKU when used by the user.

Keywords: Online Transportation, KOMBIKU, Padangpanjang City, User Interface

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSYARATAN GELAR	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
JALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
INTI SARI	xx
ABSTRACT	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penciptaan dan Manfaat Perancangan	6
1. Tujuan	6
2. Manfaat	7
D. Tinjauan Karya	7
1. GOJEK	8
2. GRAB	9
3. MAXIM	10
E. Landasan Teori	11

1. Interaksi Manusia Komputer.....	11
2. UI (User Interface)	14
3. UX (User Experience).....	14
4. GPU (Graphical User Interface).....	18
a. Tipografi.....	19
b. Icon.....	20
c. Warna	21
d. Layout	24
e. User Flow	26
5. New Media	29
6. Estetika Digital.....	31
7. Simbol	32
8. Transportasi Online.....	33
9. KOMBIKU.....	36
F. Metode Penciptaan	37
1. Teknik Pengumpulan Data.....	37
a. Data Verbal.....	38
b. Data Visual.....	45
2. Teknik Analisis Data.....	48
a. WEBUSE (Website Usability).....	48
3. Teknik Penyajian Analisis.....	49
a. Penyebaran Kuesioner.....	49
b. Tahapan Analisis.....	51
c. Deskripsi Hasil Analisis	53
BAB II. KONSEP DAN PROSES PENCIPTAAN.....	57
A. Konsep Penciptaan	57

1. Brainstorming.....	57
2. Konsep Verbal.....	58
3. Konsep Visual	59
a. Konsep Tipografi.....	59
b. Konsep Warna.....	60
c. Konsep Icon.....	61
B. Proses Penciptaan.....	63
1. User Flow	63
2. Wireframe	64
a. Wireframe Onboarding.....	65
b. Wireframe Halaman Login dan Register	66
c. Wireframe Halaman Home Page.....	68
d. Wireframe Halaman Layanan Aplikasi.....	68
e. Wireframe Halaman Pemesanan Layanan	72
f. Wireframe Halaman Chat User dan Chat Driver.....	79
g. Wireframe Halaman Pengaturan.....	80
h. Wirframe Halaman Tambahan	81
i. Icon.....	84
j. Button	86
k. Ilustrasi	87
3. Desain Aplikasi	90
a. Desain Halaman Onboarding	90
b. Desain Halaman Login dan Register	95
c. Desain Halaman Utama.....	97
d. Desain Halaman Layanan Aplikasi.....	99
e. Desain Halaman Pemesanan Layanan.....	105
f. Desain Halaman Chat User dan Chat Driver	117

g. Desain Halaman Pengaturan	119
h. Desain Halaman Tambahan	120
BAB III . HASIL DAN ANALISIS KARYA	125
A. Hasil Karya	125
1. High Fidelity Desain	125
2. Prototype	141
3. Media Pendukung	142
a. Video Launching	142
b. X-Banner	143
c. Poster	146
4. Marchandise	147
a. Sticker	147
b. Masker	147
c. Tsirt	148
d. Tote Bag	149
B. Analisis Karya	149
BAB IV. PENUTUP	151
A. Kesimpulan	151
B. Saran	152
DAFTAR PUSTAKA	153
GLOSARIUM	155
LAMPIRAN	162