



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Kebutuhan akan kendaraan umum didaerah Jabodetabek menjadi perhatian khusus bagi masyarakat, ketersediaan fasilitas angkutan umum ini menjadi bagian penting sebagai sarana yang efisien untuk para penduduk bermobilitas. Sementara itu untuk menunjang perekonomian penduduk, mobilitas masyarakat harus didukung oleh transportasi umum yang berkualitas dan efisien. Kini, berbagai upaya telah dilakukan pemerintah dengan memperbaiki dan menyediakan sarana angkutan umum di Ibu kota (Setiawan, 2014). Selain pemerintah, ternyata beberapa perusahaan swasta yang berlatar belakang sebagai perusahaan pengembang kawasan atau properti juga turut menyediakan transportasi umum berupa *feeder bus* atau *shuttle bus*. Berbagai perusahaan pengembang terutama di kawasan Tangerang Selatan dan Kabupaten Tangerang seperti Summarecon Serpong, BSD (Bumi Serpong Damai), Lippo Village, Citra Raya bekerja sama dengan *vendor-vendor* penyedia bus, untuk menyediakan fasilitas angkutan umum *shuttle* atau *feeder bus* demi kepentingan masyarakat berintegrasi ke Jakarta.

Bedasarkan wawancara penulis dengan salah satu vendor penyedia jasa shuttle Summarecon di Tangerang yaitu, Bapak Suhartono selaku kepala pengelola PT Wahana Trans Utama pada tanggal 24 februari 2015 di kantornya daerah cipondoh. Dijelaskan bahwa pada mulanya Shuttle Summarecon hanya mengantar tujuan antar *cluster ke cluster* yang berada dalam perumahan. Tidak

hanya Summarecon, hal ini juga terjadi pada pengembang property lainnya (Bumi Serpong Damai), Lippo Village, Citra Raya dengan tujuan awalnya mengantar warga mengelilingi kawasannya, kemudian memenuhi kebutuhan para warganya untuk berintegrasi mengarah ke Ibukota Jakarta dan balik menuju Tangerang. Sampai saat ini shuttle atau feeder bus dipercaya masyarakat menjadi transportasi alternatif yang dipilih untuk mobiltas masyarakat.

Dengan adanya transportasi umum yang dikenal praktis dan nyaman ini, penulis tertarik melakukan penelitian mengenai *feeder bus* atau *shuttle* yang ada di kawasan Tangerang Selatan dan Kabupaten Tangerang. Berdasarkan hasil observasi dan survey yang penulis lakukan adalah masih minimnya media informasi yang merangkum pelayanan shuttle jam operasional, rute , shettle, *ticketing*, dan kuota bus. Sebanyak 39 orang dari 100 responden merasa informasi yang ditampilkan sudah jelas, 56 orang dari 100 responden merasa kurang jelas dan 7 dari 50 responden menjawab informasi tidak jelas. Hal ini juga disampaikan oleh pihak Shuttle Summarecon Dr. H.Haris Muhammadun, ATD, MM selaku pula Direktur Utama Pt. Wahana Trans Utama, yang mengatakan masih kurangnya media yang menunjang untuk pelayanan Shuttle.

Dengan adanya fenomena ini, penulis mempunyai gagasan untuk merancang suatu media atau aplikasi yang biasa disebut *apps*. Aplikasi atau *apps* ini merupakan bagian dari perangkat lunak yang khusus di desain dan bekerja pada smartphone ataupun tablet (Salz& Moranz, 2013, hlm.14), Aplikasi yang dibuat akan memberikan informasi menunjang mengenai transportasi berjenis *shuttle* atau *feeder* di kawasan Tangerang. Informasi pelayanan mengenai jadwal,

peunjuk lokasi, rute, tiketing, *shettle bus*, *tracking* dan fasilitas bus lainnya yang akan membantu dan memandu masyarakat menggunakan shuttle .

## 1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang desain aplikasi *mobile phone* untuk pelayanan *shuttle* atau *feeder bus* di kawasan Tangerang?

## 1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan yang akan dilakukan dalam perancangan ini adalah:

1. Segmentasi
  - a. Demografi

Penggunaan aplikasi untuk usia produktif 15 -65 tahun

- b. Geografi

Perancangan aplikasi diperuntukan bagi *user* atau para penumpang di kawasan Jakarta, Tangerang Selatan dan Kabupaten Tangerang.

- c. Psikografi

Kalangan pekerja aktif, netizen (pengguna internet) yang terbiasa dengan teknologi dengan gaya hidup masyarakat

perkotaan serta aktif mengakses informasi dalam smartphone mengenai *traffic* perjalanan.

2. Perancangan aplikasi meliputi tampilan *layout*, *user interface*, dan *user experience*.
3. *Mobile apps* yang dirancang berbasis untuk android.

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Merancang aplikasi *mobile phone* untuk *shuttle* dan *feeder bus* di kawasan Tangerang Selatan dan Kabupaten Tangerang yang informatif dan efektif.

#### **1.5. Manfaat Perancangan**

Berikut merupakan beberapa manfaat yang di dapat dengan adanya media informasi yang berupa aplikasi *mobile phone* mengenai transportasi umum *shuttle* dan *feeder bus* di kawasan Tangerang yaitu :

- a. Penulis dapat menambah pengetahuan mengenai peranan desain grafis dalam sistem aplikasi dengan media dan teknologi yang lebih modern, serta untuk memenuhi syarat kelulusan.
- b. Pembaca atau pengguna dapat menambah wawasan mengenai tampilan dan sistem aplikasi *mobile phone*. Selain itu pengguna dapat

menggunakan dan mendapatkan informasi mengenai transportasi umum berupa Feeder Bus Shuttle di kawasan Tangerang.

- c. Bagi Universitas Multimedia Nusantara, dapat menjadi bahan literatur dan informasi tambahan mengenai cara mendesain sebuah aplikasi di bidang transportasi umum.
- d. Memberikan pelayanan dan mutu media informasi yang terangkum dalam sebuah aplikasi kepada penyedia jasa *shuttle* dan *feeder bus*.

#### **1.6. Metode Pengumpulan Data**

Raco (2010) menjelaskan bahwa metode pengumpulan data kualitatif dirumuskan secara luas dan umum, namun pada saat wawancara masalah akan dipersempit menyesuaikan dengan perkembangan wawancara dan informasi yang diberikan oleh partisipan. Selain itu metode pengumpulan data kualitatif biasanya bersifat umum yang berupa pertanyaan umum untuk memungkinkan para partisipan menjawab pertanyaan selengkap mungkin. Tinjauan pustaka yang dipakai berasal dari buku-buku teks. Teori mengenai metode kualitatif juga lebih mengacu pada masukan, informasi dari partisipan. (hal. 71-74). Pada proses perancangan ini penulis akan menggunakan dua metode agar mendapatkan data yang valid sesuai kebutuhan yaitu sebagai berikut :

### 1.6.1. Data Primer

#### a. Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan pengelola penyedia jasa Shuttle Summarecon, Lippo Karawaci, Trans BSD, Citra Raya untuk mendapatkan data-data primer bus dan latar belakang perusahaan.

#### b. Observasi

Observasi lapangan dilakukan untuk mengikuti tahap-tahap *user* dalam menggunakan fasilitas *shuttle* atau *feeder bus*, dengan begitu tahap-tahap ini dapat di implementasikan pula nantinya di dalam aplikasi.

### 1.6.2. Data Sekunder

#### a. *Existing Studies*

*Existing studies* juga dilakukan guna mempelajari dan mencari referensi tampilan desain-desain aplikasi transportasi umum yang baik, informatif dan menarik melalui browsing .

#### b. Studi Pustaka

Penulis mencari data data mengenai apa itu aplikasi, transportasi umum dan artikel-artikel terkait sebagai landasan teori. Studi pustaka juga digunakan untuk mempelajari penggunaan *typography, layouting, graphic user interface*.

## 1.7. Metode Perancangan

Desain aplikasi dan perancangan aplikasi merupakan proses yang dihasilkan oleh penyerapan suatu analisa yang masuk ke dalam pasar. Menurut Cuello & Vitone proses perancangan desain aplikasi dibagi menjadi beberapa tahap yaitu :

### 1. *Conseptualization*

Tahap ini memposisikan ide untuk aplikasi dengan pertimbangan antara kebutuhan dan permasalahan dari pengguna. Identy adalah tanggapan dari konsep awal penelitian.

### 2. *Defintion*

Didefinisikan melalui pengguna akhir, metode yang dipakai ini adalah pengalaman penggunaan personal. Dijadikan dasar untuk fungsionalitas, yang akan menentukan proyek desain dan kompleksitas pemograman aplikasi.

### 3. *Design*

Pada tahap desain, sebelumnya dapat didiskusikan mengenai wujud dan konsep dari aplikasi yang akan dibuat. Seperti *Wireframe* yang dapat memungkinkan menciptakan *protoypes* pertama untuk percobaan dengan para pengguna. Kemudian hasil akhir desain visual akan diberikan kepada perancang untuk di progamming kodenya.



#### 4. *Development*

Tahap selanjutnya programmer akan bertanggung jawab untuk meneruskan hasil desain untuk dibuat hidup dan berbasis aplikasi sesuai fungsinya. Kemudian setelah menjadi versi baru, persiapan untuk persetujuan pasar.

#### 5. *Publishing*

Tahap terakhir aplikasi untuk disediakan di *store*. Kemudian dipantau berdasarkan analisa, statistik dan kesan pengguna. Ini dilakukan untuk mengevaluasi kembali perilaku, performa, koreksi kesalahan, perbaikan dan pemutakhiran.

UMMN

## 1.8. Skematika Perancangan

