



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

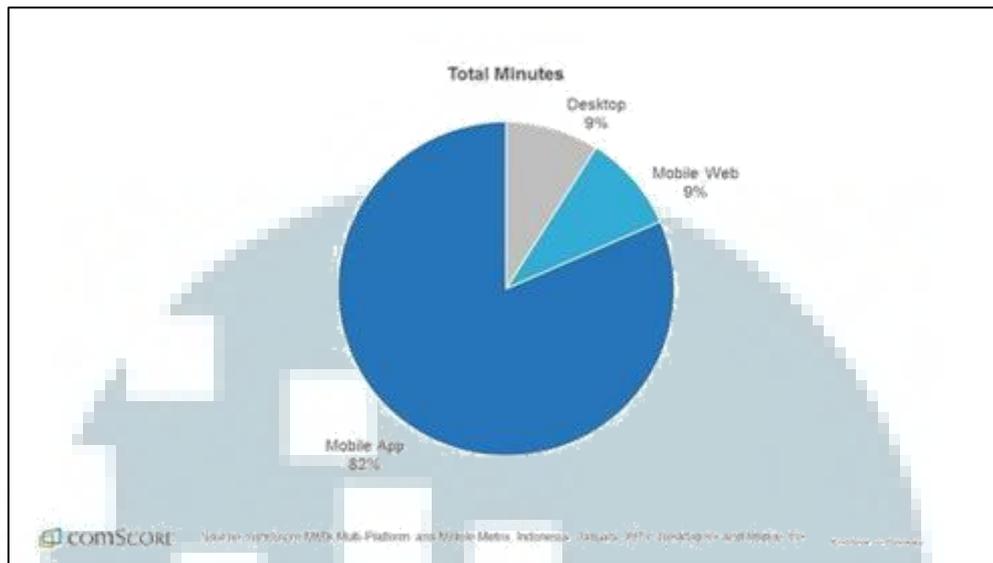
1.1 Latar Belakang

Aplikasi *mobile* pada saat ini merupakan bagian dari keseharian masyarakat yang dapat menghabiskan waktu rata-rata 30 jam per bulannya (Nielsen, 2015). Banyaknya waktu yang dihabiskan oleh masyarakat dalam *smartphone* merupakan salah satu alasan kenapa dibutuhkan *user interface* yang dapat mendukung keseharian penggunaannya.

Perhitungan yang dilakukan Nielsen tersebut, salah satunya di Indonesia merupakan salah satu negara yang termasuk dalam perhitungan karena Indonesia memiliki penduduk terbanyak dengan posisi keempat (Dadax, 2017). Dengan banyaknya penduduk, hampir seluruh masyarakat Indonesia berpotensi untuk menggunakan *smartphone*.

Survei dari *comScore* pada Januari 2017 yang lalu memperlihatkan perbandingan total waktu yang dihabiskan oleh masyarakat Indonesia pada *Desktop*, *Mobile Web*, dan *Mobile App*.

UMMN



Gambar 1.1 Hasil Survei Waktu Penggunaan Device yang Dhabiskan oleh Masyarakat Indonesia

Sumber: (comScore, 2017)

Pada gambar 1.1, terlihat data survei masyarakat yang cenderung lebih sering mengakses *Mobile App* daripada *Mobile Web* dan *Desktop* dikarenakan oleh mobilitas yang tersedia pada *smartphone*. Selain mobilitas, terdapat *User interface* yang menjadi media masyarakat untuk menggunakan aplikasi *mobile* lebih sering. Hal ini dikarenakan *User interface* menjadi hal penting dalam memberikan *mobile traffic* yang tinggi dan merupakan faktor terpenting dalam menentukan kesuksesan aplikasi (Interaction Design Foundation, 2014).

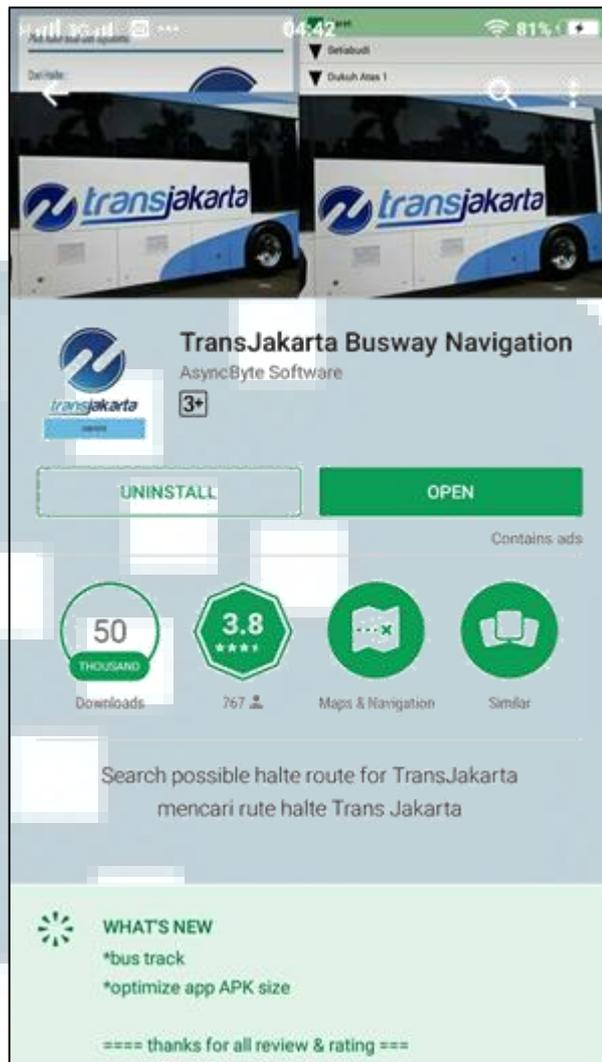
Setiap harinya, masyarakat Indonesia menggunakan berbagai macam aplikasi *mobile* untuk menunjang kebutuhan hidupnya, salah satunya adalah aplikasi transportasi. Terdapat banyak aplikasi transportasi berbasis *mobile* yang digunakan oleh masyarakat. *TransJakarta Busway Navigation* merupakan salah satu aplikasi yang digunakan oleh masyarakat Indonesia. *TransJakarta* merupakan

bus yang digunakan oleh masyarakat yang berada wilayah Jakarta dan memiliki banyak halte yang tersebar di sekitarnya maupun di dalam Jakartanya. Aplikasi *TransJakarta* merupakan salah satu bentuk dukungan dalam program Jakarta sebagai *Smart City*.

Atas dasar-dasar itulah dilakukan analisis dan pengembangan *User interface* aplikasi *mobile TransJakarta Busway Navigation*. Aplikasi yang dikembangkan oleh *AsyncByte Software* ini merupakan aplikasi yang memperlihatkan rute-rute dan lokasi-lokasi untuk bus *TransJakarta*. Banyaknya rute dan lokasi, membuat aplikasi berpotensi untuk dikembangkan dengan beberapa tambahan yang dapat memperjelas rute-rute yang ingin diketahui oleh pengguna.

Penelitian menggunakan metode *Eight Golden Rules* dalam menganalisis dan mengembangkan *User interface* aplikasi, serta metode *Usability testing* akan digunakan untuk membandingkan tampilan aplikasi awal dengan aplikasi yang sudah dikembangkan.

Sebagai tambahan untuk mengetahui pengalaman pengguna dari *User interface* aplikasi, dilakukan pengambilan ringkasan data dari *Google Play Store* dimana terdapat keadaan aplikasi *TransJakarta Busway Navigation* saat ini.



Gambar 1.2 Jumlah pengunduh Aplikasi TransJakarta Busway Navigation

Sumber: (Google Play, 2017)

UMMN



Gambar 1.3 Review Pengguna TransJakarta Busway Navigation

Sumber: (Google Play, 2017)

Pada gambar 1.2 dan gambar 1.3 aplikasi *TransJakarta Busway Navigation* hanya mendapatkan skor 3.8 dari maksimum 5 poin untuk 50.000 orang yang mengunduh aplikasi. Jika dibandingkan dengan banyaknya jumlah pengguna yang saat ini berjumlah 50.000 orang dengan jumlah penumpang yang saat ini sebanyak 500.000 warga per hari, jumlahnya relatif sedikit (Sari, 2018).

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana tanggapan masyarakat Jakarta pada *User interface* aplikasi *mobile TransJakarta Busway Navigation* pada saat ini?
2. Bagaimana cara meningkatkan pemakaian aplikasi *TransJakarta Busway Navigation* dengan dukungan *User interface*?

1.3 Batasan Masalah

1. Hanya berfokus pada prototipe untuk ditujukan ke *AsynByte Software*.
2. Rancangan mencakup penambahan fitur informasi tempat, penjelasan rute, peta dengan ikon tertentu, jadwal keberangkatan dan kedatangan bus.
3. Survei disebarakan secara online.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendapatkan prototype aplikasi *TransJakarta Busway Navigation* yang lebih baik.
2. Sebagai kontribusi dalam pembangunan Jakarta *Smart City* dengan pengembangan *TransJakarta Busway Navigation*.

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Menjadikan prototype sebagai acuan untuk *AsynByte Software*.
2. Meningkatkan kemudahan penggunaan aplikasi *TransJakarta Busway Navigation* dengan *User interface* yang mudah dipelajari.

1.5 Hasil Keluaran

Hasil yang diharapkan adalah prototipe aplikasi *TransJakarta Busway Navigation* yang memenuhi kaidah *Eight Golden Rules* dan *Usability testing*.