

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 15 Maret 2020



Febri Lutfi Yuwono

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan segalanya sehingga penulisan yang dapat diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi dengan berjudul “**Analisis dan Perancangan Behavioristik Human Transit Pada Aplikasi Moda Transportasi**”. Saat ini melakukan penelitian dapat memproses penyusun skripsi ini yang mengambil lokasi di Kantor Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dengan tujuan untuk pembuatan aplikasi tersebut agar penulis menjadi lebih optimal, jelas serta pengetahuan yang bermanfaat.

Dalam proses menyelesaikan skripsi ini yang telah membantu dan memberikan dukungan sehingga penulis tidak akan pernah lupa mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak tersebut. Penulis skripsi ini khususnya kepada:

1. Bapak Dr. Ir. Dwijoko Purbohadi M.T selaku pembimbing utama yang telah memberikan kepercayaan dalam menganalisa UX (User Experience) pada pembuatan aplikasi tersebut sebagai bahan penelitian penulis, serta membimbing penulisan dengan penuh kesabaran dan ketulusan.
2. Ibu Aprilia Kurnianti, S.T., M.Eng. Selaku pembimbing kedua dengan memberikan motivasi, nasehat serta arahan membimbing dalam penulisan selama proses penyusun skripsi.
3. Segenap seluruh dosen dan pengajar di program studi Teknik Informatika yang telah bersedia membimbing selama proses perkuliahan di Teknik Informatika, dan memberikan ilmu pengetahuan yang telah diberikan penulis selama duduk di bangku perkuliahan, selaku dosen dan asisten dosen untuk membantu ide sendiri, mencari informasi, serta memberikan pertanyaan yang mudah diakses oleh penulis.

4. Seluruh Staff Tata Usaha Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, yang senantiasa membantu penulis dalam urusan administrasi.
5. Untuk keluarga yang selalu memberikan kasih sayang, memberi dukungan, dan selalu mengingatkan doa penulis.
6. Untuk teman – teman imajiner seperjuangan untuk selalu memberi semangat, berbagai pertanyaan yang tak biasa, mencari tahu tentang keberadaan dalam hal apapun, selalu kompak, selalu bercanda tawa, dan selalu mengejar ambisi agar mencapai cita – cita sampai tujuan.

Penulis ini menyadari sepenuhnya yang terdapat kekurangan berbagai hal apapun. Oleh sebab itu penulis yang sangat mengharapkan sumbangan bertukar pikiran dari pembaca yang bersifat mutlak, guna menyempurnakan penulisan skripsi ini selama proses memakan waktu lebih lama. Semoga Allah SWT yang melimpahkan semua dengan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN I	i
HALAMAN PENGESAHAN II	ii
KATA PENGANTAR	iii
PERNYATAAN	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
INTISARI	xi
ABSTRACT	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	4
1.7 Sistematika Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Landasan Teori	8
2.2.1 Human Transit	8
2.2.2 Factors that Influence UX	11
2.2.3 Time Management	14
2.2.4 Design Thinking	16
2.2.5 Gestalt Principles	19
2.2.6 UX Laws	21

BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1 Langkah Penelitian	23
3.2 Observasi	25
3.2.1 Lokasi Observasi	25
3.2.2 Waktu Observasi	25
3.2.3 Hasil Observasi	25
3.3 Analisa Kelemahan Sistem	27
3.4 Persona	28
3.5 Skenario	28
3.6 Perancangan User	30
3.6.1 Task Flow	30
3.7 Perancangan Komponen	32
3.8 Perancangan Wireframe	33
3.8.1 Wireframe Splash Screen	34
3.8.2 Wireframe Skip Button	35
3.8.3 Wireframe Home Page	36
3.8.4 Wireframe Pencarian	37
3.8.5 Wireframe Pencarian Terbaru	38
3.8.6 Wireframe Mengetik Pencarian	39
3.8.7 Wireframe Informasi Rute	40
3.8.8 Wireframe Informasi Kendaraan	41
3.8.9 Wireframe Kronologi dan Waktu	42
3.9.0 Wireframe Setelan	43
3.9.1 Wireframe Grup Layanan Transportasi	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Pengembangan Prototype	45
4.2 Implementasi Antarmuka	44
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	57
5.1 Kesimpulan	57
5.2 Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Honeycomb UX	11
Gambar 2.1 Star loop Idea	19
Gambar 3.1 UX Design Process	23
Gambar 3.2 Persona User	28
Gambar 3.3 Skenario	29
Gambar 3.4 Task Flow Domestic	30
Gambar 3.5 Task Flow Worker	31
Gambar 3.6 Wireframe Splash Screen	34
Gambar 3.7 Wireframe Skip Button	35
Gambar 3.8 Wireframe Home Page	36
Gambar 3.9 Wireframe Pencarian	37
Gambar 3.10 Wireframe Pencarian Terbaru	38
Gambar 3.11 Wireframe Mengetik Pencarian	39
Gambar 3.12 Wireframe Informasi Rute	40
Gambar 3.13 Wireframe Informasi Kendaraan	41
Gambar 3.14 Wireframe Kronologi dan Waktu	42
Gambar 3.15 Wireframe Setelan	43
Gambar 3.16 Wireframe Grup Layanan Transportasi	44
Gambar 4.1 Prototype	45
Gambar 4.2 Antarmuka Splash Screen	46
Gambar 4.3 Antarmuka Skip Button	47
Gambar 4.4 Antarmuka Home Page	48
Gambar 4.5 Antarmuka Pencarian	49
Gambar 4.6 Antarmuka Pencarian Terbaru	50
Gambar 4.7 Antarmuka Mengetik Pencarian	51
Gambar 4.8 Antarmuka Informasi Rute	52
Gambar 4.9 Antarmuka Informasi Kendaraan	53

Gambar 4.10 Antarmuka Kronologi dan Waktu	54
Gambar 4.11 Antarmuka Setelan	55
Gambar 4.12 Antarmuka Grup Layanan Transportasi	56

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Struktur Tabel Komponen	32
--	----