



***REDESIGN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI KRL
ACCESS BERBASIS MOBILE DENGAN METODE DESIGN THINKING DAN
PENDEKATAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)***

SKRIPSI

**Amelia Azzahra Chairun Nisa
1910512116**

**PROGRAM STUDI S1-SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA
2023**



***REDESIGN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI KRL
ACCESS BERBASIS MOBILE DENGAN METODE DESIGN THINKING DAN
PENDEKATAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)***

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Amelia Azzahra Chairun Nisa

1910512116

**PROGRAM STUDI S1-SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA**

2023

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan semua sumber yang dikutip maupun ditujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Amelia Azzahra Chairun Nisa

NIM : 1910512116

Program Studi : S1 – Sistem Informasi

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 08 Juni 2023

Yang Menyatakan,



(Amelia Azzahra Chairun Nisa)

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Amelia Azzahra Chairun Nisa
NIM : 1910512116
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : S1- Sistem Informasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Redesign User Interface dan User Experience Aplikasi KRL Access Berbasis Mobile dengan Metode Design Thinking dan Pendekatan User Experience Questionnaire (UEQ)

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalih data/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada Tanggal : 16 Juli 2023
Yang menyatakan,



Amelia Azzahra Chairun Nisa

LEMBAR PENGESAHAN

Dengan ini dinyatakan bahwa Skripsi berikut:

Nama : Amelia Azzahra Chairun Nisa
NIM : 1910512116
Program Studi : S1- Sistem Informasi
Judul Skripsi : *Redesign User Interface dan User Experience Aplikasi KRL Access berbasis Mobile dengan Metode Design Thinking dan Pendekatan User Experience Questionnaire (UEQ)*

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.



Dr. Bambang Saras Yulistiawan, S.T., M.Kom

Penguji I



Kraugusteeliana, S.Kom., M.Kom., M.M.

Penguji II



Ati Zaidiah, S.Kom, MTI.

Pembimbing



Dr. Ermatita, M.Kom.

Dekan



Helena Nurramdhani, S.Pd., M.Kom.

Kepala Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 7 Juli 2023



REDESIGN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE
APLIKASI KRL ACCESS BERBASIS MOBILE DENGAN METODE
DESIGN THINKING DAN PENDEKATAN USER EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE (UEQ)

Amelia Azzahra Chairun Nisa

ABSTRAK

PT. KAI *Commuter* Jabodetabek sebagai penyedia layanan transportasi umum di wilayah Jabodetabek dan sekitarnya, telah menerapkan teknologi informasi berupa Aplikasi *Mobile KRL Access*. Namun, hanya 0,406% dari jumlah pengguna KRL Jabodetabek pada tahun 2022 yang menggunakan Aplikasi *Mobile KRL Access* sedangkan PT. KAI *Commuter* Jabodetabek telah menyarankan penggunaan aplikasi sebagai media dalam mengakses informasi dan jadwal kereta. Untuk memastikan kepuasan pengguna dan memahami *User Experience* (UX) aplikasi, peneliti melakukan penyebaran kuesioner terhadap 100 responden menggunakan pendekatan *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang disajikan dalam evaluasi 6 skala penilaian yaitu *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty*. Hasil evaluasi Aplikasi *Mobile KRL Access* dengan *benchmark* UEQ, diketahui bahwa skala *Perspicuity* dinilai *below average* (dibawah rata-rata) dan lima skala lainnya yaitu *attractiveness*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty* dinilai *bad* (buruk). Selain itu, dalam penyebaran kuesioner peneliti mengumpulkan kritik dan saran dari responden yang dituangkan dalam *Affinity Diagram* dimana dihasilkan 73 *Insight Card*. Berdasarkan evaluasi tersebut terdapat 17 temuan masalah terkait *UI/UX Design* aplikasi yang dikelompokkan ke dalam 6 skala penilaian UEQ. Penelitian ini menghasilkan 30 solusi *redesign* aplikasi yang disajikan dalam bentuk *high-fidelity prototype* menggunakan *tools* figma dengan metode *Design Thinking* sebagai metode pengembangan desain aplikasi. Pada penelitian ini kualitas *User Experience* Aplikasi *Mobile KRL Access* setelah dilakukan *redesign* meningkat yang diukur dalam 6 skala penilaian UEQ dengan hasil rata-rata keseluruhan skala 1,471. Solusi yang diberikan diharapkan mampu diterapkan dalam Aplikasi *Mobile KRL Access* guna mendukung mewujudkan Visi dan Misi PT.KAI *Commuter* Jabodetabek.

Kata Kunci: *KRL Access*, *Redesign*, *Design Thinking*, *User Experience* (UX), *User Experience Questionnaire* (UEQ), *User Interface* (UI), *Affinity Diagram*, PT. KAI *Commuter* Jabodetabek.

REDESIGN USER INTERFACE AND USER EXPERIENCE MOBILE-BASED KRL ACCESS APPLICATION USING DESIGN THINKING METHOD AND USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) APPROACH

Amelia Azzahra Chairun Nisa

ABSTRACT

PT. KAI Commuter Jabodetabek, as a provider of public transportation services in the Jabodetabek area and its surroundings, has implemented an information technology solution called the KRL Access Mobile Application. However, only 0.406% of the total KRL Jabodetabek users in 2022 utilized the KRL Access Mobile Application, despite PT. KAI Commuter Jabodetabek suggesting its use as a means to access information and train schedules. In order to ensure user satisfaction and understand the User Experience (UX) of the application, researchers conducted a survey using the User Experience Questionnaire (UEQ) approach with 100 respondents. The survey evaluated the application across six scales: attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, and novelty. The evaluation results of the KRL Access Mobile Application using the UEQ benchmark revealed that the perspicuity scale was rated below average, while the other five scales—attractiveness, efficiency, dependability, stimulation, and novelty—were rated as bad. Furthermore, during the survey, researchers collected criticisms and suggestions from respondents, which were organized into an Affinity Diagram and resulted in 73 Insight Cards. Based on this evaluation, 17 UI/UX design-related issues were identified and categorized into the six UEQ scales. This study produced 30 redesign solutions for the application, presented in the form of a high-fidelity prototype using Figma as a design development tool. The Design Thinking method was employed in the development of the application design. The research findings indicated an improvement in the User Experience quality of the KRL Access Mobile Application after the redesign, measured across the six UEQ scales, with an overall average score of 1,471. It is expected that the proposed solutions can be implemented in the KRL Access Mobile Application to support the realization of PT. KAI Commuter Jabodetabek's Vision and Mission.

Keywords: KRL Access, Redesign, Design Thinking, User Experience (UX), User Experience Questionnaire (UEQ), User Interface (UI), Affinity Diagram, PT. KAI Commuter Jabodetabek.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi atau Tugas Akhir yang berjudul “*Redesign User Interface dan User Experience Aplikasi KRL Access Berbasis Mobile dengan Metode Design Thinking dan Pendekatan User Experience Questionnaire (UEQ)*”. Penelitian ini disusun guna memenuhi persyaratan ujian Skripsi atau Tugas Akhir Program Studi S1-Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.

Dalam penyelesaian penelitian ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Maka dari itu, peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Ibu Dr. Ermatita, M. Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
2. Ibu Helena Nurramdhani Irmada, S.Pd, M.Kom. selaku Kepala Program Studi S1-Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta
3. Ibu Ati Zaidiah, S.Kom., MTI. selaku Wakil Dekan III dan pembimbing dari Skripsi atau Tugas Akhir yang telah membimbing dengan sabar dan memberikan berbagai pengalaman kepada peneliti.
4. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Komputer yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama kuliah dan seluruh staff yang telah melayani segala administrasi selama proses penelitian ini.
5. Orang tua, keluarga, dan sahabat yang selalu memberikan dukungan baik secara moril maupun materiil.
6. UKM UFO “Veteran” Jakarta yang telah memberikan pengalaman organisasi, ilmu akademik maupun non-akademik, dan kekeluargaan yang kuat.
7. Serta seluruh pihak yang terlibat dalam kelancaran penyusunan penelitian ini dan yang belum disebutkan di atas, peneliti ucapkan terima kasih.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan Skripsi atau Tugas Akhir ini masih terdapat kekurangan, oleh karena itu segala kritik dan saran yang membangun akan sangat diharapkan.

Jakarta, 11 Juli 2023


Amelia Azzahra Chairun Nisa

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS.....	i
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR PERSAMAAN.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Ruang Lingkup.....	3
1.4. Maksud dan Tujuan.....	3
1.4.1 Maksud	3
1.4.2 Tujuan.....	4
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Luaran yang Diharapkan.....	4
1.7. Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. <i>Redesign</i>	6
2.2. <i>User Interface (UI)</i>	6
2.3. <i>User Experience (UX)</i>	7
2.3.1 <i>User Experience Honeycomb</i>	8
2.4. Metode <i>Design Thinking</i>	8
2.4.1 <i>Empathize</i>	9
2.4.2 <i>Define</i>	10
2.4.3 <i>Ideate</i>	10
2.4.4 <i>Prototype</i>	10

2.4.5	<i>Test</i>	10
2.5.	<i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	11
2.5.1	Skala <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	11
2.5.2	Skala Penilaian <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	14
2.6.	Populasi dan Sampel Penelitian.....	16
2.6.1	Populasi.....	16
2.6.2	Sampel.....	17
2.6.3	Uji Validitas dan Reliabilitas.....	18
2.7.	Aplikasi <i>Mobile</i>	21
2.8.	<i>KRL Access</i>	22
2.9.	<i>Affinity Diagram</i>	22
2.10.	Penelitian Terdahulu.....	23
BAB III METODE PENELITIAN.....		36
3.1.	Alur Penelitian.....	36
3.2.	Tahapan Penelitian.....	37
3.2.1	Identifikasi Masalah.....	37
3.2.2	Studi Literatur.....	37
3.2.3	<i>Design Thinking</i>	37
3.2.4	Analisis Hasil <i>Testing</i>	39
3.2.5	Kesimpulan dan Rekomendasi <i>User Interface</i>	39
3.3.	Waktu dan Tempat Penelitian.....	40
3.4.	<i>Timeline</i> Penelitian.....	40
BAB IV PEMBAHASAN.....		41
4.1	<i>Empathize</i>	41
4.1.1	Tentang PT. KAI <i>Commuter Jabodetabek</i>	41
4.1.2	Analisis Sistem Berjalan.....	43
4.1.3	Identifikasi Kebutuhan Pengguna.....	51
4.1.4	Uji Validitas Kuesioner.....	60
4.1.5	Uji Reliabilitas Kuesioner.....	62
4.1.6	Hasil Wawancara <i>Stakeholder</i>	63
4.1.7	Hasil Wawancara Pengguna <i>KRL Commuter Line</i>	67
4.1.8	Hasil <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	74
4.2	<i>Define</i>	89
4.2.1	<i>Affinity Diagram</i>	89

4.2.2	<i>User Persona</i>	95
4.2.3	Solusi <i>Redesign</i> Aplikasi	98
4.3	<i>Ideate</i>	104
4.3.1	<i>User Flow Diagram</i>	105
4.3.2	<i>User Flow Diagram</i>	106
4.4	<i>Prototype</i>	120
4.4.1	<i>Low-Fidelity Design</i>	120
4.4.2	<i>Design System</i>	131
4.4.3	<i>High-Fidelity Design</i>	134
4.4.4	<i>Prototype High-Fidelity Design</i>	145
4.5	<i>Test</i>	145
4.5.1	Distribusi Jawaban Responden Pengujian <i>Redesign</i> Aplikasi.....	145
4.5.2	Evaluasi Hasil Pengujian <i>Redesign</i> Aplikasi dengan <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	146
4.6	Perbandingan Hasil UEQ Sebelum dan Setelah <i>Redesign</i> Aplikasi	154
BAB V KESIMPULAN		159
5.1	Kesimpulan	159
5.2	Saran	160
DAFTAR PUSTAKA.....		161
LAMPIRAN		164
Lampiran 1. <i>Affinity Diagram</i>		164
Lampiran 2. <i>User Persona</i>		165
Lampiran 3. Survey Pengalaman Pengguna Aplikasi		166
Lampiran 4. Foto Dokumentasi Wawancara		173
Lampiran 5. Tabel Distribusi Jawaban Responden		174
Lampiran 6. Tabel Transformasi Jawaban Responden.....		178
Lampiran 7. Tabel Tingkat Reliabilitas Jawaban Responden		182
Lampiran 8. Tabel Distribusi Jawaban Responden Baru		186
Lampiran 9. Tabel Transformasi Jawaban Responden Baru		190
Lampiran 10. Tabel Distribusi Jawaban Responden Pengujian <i>Redesign</i> Aplikasi .		194
Lampiran 11. Tabel Transformasi Jawaban Responden Pengujian <i>Redesign</i> Aplikasi		198

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Konversi Data UEQ.....	14
Tabel 2. 2 Skala Penilaian UEQ	15
Tabel 2. 3 Penelitian Terkait.....	23
Tabel 4. 1 Identifikasi Aktor.....	44
Tabel 4. 2 Pertanyaan Wawancara <i>Stakeholder</i>	53
Tabel 4. 3 Pertanyaan Wawancara Pengguna Aplikasi	54
Tabel 4. 4 Pertanyaan Kuesioner.....	56
Tabel 4. 5 Uji Validitas Kuesioner dengan SPSS.....	60
Tabel 4. 6 Uji Reliabilitas Kuesioner dengan SPSS	62
Tabel 4. 7 Hasil Wawancara <i>Stakeholder</i>	63
Tabel 4. 8 Hasil Wawancara Pengguna KRL <i>Commuter Line 1</i>	68
Tabel 4. 9 Hasil Wawancara Pengguna KRL <i>Commuter Line 2</i>	71
Tabel 4. 10 Detail Domisili Responden.....	75
Tabel 4. 11 <i>Mean</i> dan <i>Variance</i> dalam skala daya tarik (<i>Attractiveness</i>)	77
Tabel 4. 12 <i>Mean</i> dan <i>Variance</i> dalam skala kejelasan (<i>Perspiciuity</i>).....	78
Tabel 4. 13 <i>Mean</i> dan <i>Variance</i> dalam skala efisiensi (<i>Efficiency</i>).....	80
Tabel 4. 14 <i>Mean</i> dan <i>Variance</i> dalam skala ketepatan (<i>Dependability</i>).....	81
Tabel 4. 15 <i>Mean</i> dan <i>Variance</i> dalam skala stimulasi (<i>Stimulation</i>).....	83
Tabel 4. 16 <i>Mean</i> dan <i>Variance</i> dalam skala kebaruan (<i>Novelty</i>).....	84
Tabel 4. 17 Rata-rata aspek UEQ	85
Tabel 4. 18 <i>Benchmark</i> Aplikasi Mobile KRL Access	86
Tabel 4. 19 <i>Insight Card</i> Skala Daya Tarik (<i>Attractiveness</i>)	90
Tabel 4. 20 <i>Insight Card</i> Skala Kejelasan (<i>Perspiciuity</i>)	93
Tabel 4. 21 <i>Insight Card</i> Skala Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	93
Tabel 4. 22 <i>Insight Card</i> Skala Ketepatan (<i>Dependability</i>)	94
Tabel 4. 23 <i>Insight Card</i> Skala Stimulasi (<i>Stimulation</i>).....	94
Tabel 4. 24 <i>Insight Card</i> Skala Kebaruan (<i>Novelty</i>)	95
Tabel 4. 25 Solusi <i>Redesign</i> Aplikasi Skala Daya Tarik.....	98
Tabel 4. 26 Solusi <i>Redesign</i> Aplikasi Skala Kejelasan	99
Tabel 4. 27 Solusi <i>Redesign</i> Aplikasi Skala Efisiensi.....	101
Tabel 4. 28 Solusi <i>Redesign</i> Aplikasi Skala Ketepatan.....	101
Tabel 4. 29 Solusi <i>Redesign</i> Aplikasi Skala Stimulasi	102
Tabel 4. 30 Solusi <i>Redesign</i> Aplikasi Skala Kebaruan	103

Tabel 4. 31 <i>Mean</i> dan <i>Variance</i> dalam skala daya tarik (<i>Attractiveness</i>)	146
Tabel 4. 32 <i>Mean</i> dan <i>Variance</i> dalam skala kejelasan (<i>Perspiciuity</i>).....	147
Tabel 4. 33 <i>Mean</i> dan <i>Variance</i> dalam skala efisiensi (<i>Efficiency</i>).....	148
Tabel 4. 34 <i>Mean</i> dan <i>Variance</i> dalam skala ketepatan (<i>Dependability</i>).....	149
Tabel 4. 35 <i>Mean</i> dan <i>Variance</i> dalam skala stimulasi (<i>Stimulation</i>).....	150
Tabel 4. 36 <i>Mean</i> dan <i>Variance</i> dalam skala kebaruan (<i>Novelty</i>).....	151
Tabel 4. 37 Rata-rata aspek UEQ Setelah <i>Redesign</i>	152
Tabel 4. 38 <i>Benchmark Redesign</i> Aplikasi Mobile KRL Access.....	153
Tabel 4. 39 Perbandingan Hasil UEQ Sebelum dan Setelah <i>Redesign</i> Aplikasi Mobile KRL Access.....	155

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 UX <i>Honeycomb</i>	8
Gambar 2. 2 Fase <i>Design Thinking</i>	9
Gambar 2. 3 Pernyataan UEQ	12
Gambar 2. 4 Struktur Skala UEQ	13
Gambar 2. 5 R tabel Uji Validitas	20
Gambar 2. 6 <i>Affinity Diagram</i>	23
Gambar 3. 1 Diagram Alur Penelitian.....	36
Gambar 3. 2 <i>Timeline</i> Penelitian	40
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi PT.KCI.....	43
Gambar 4. 2 Tampilan Pilihan Masuk atau Daftar	45
Gambar 4. 3 Tampilan Masuk	46
Gambar 4. 4 Tampilan Daftar.....	47
Gambar 4. 5 Fitur Posisi Kereta	47
Gambar 4. 6 Fitur Jadwal Kereta.....	48
Gambar 4. 7 Fitur Tarif.....	49
Gambar 4. 8 Fitur KMT.....	49
Gambar 4. 9 Fitur Info Kepadatan Stasiun	50
Gambar 4. 10 Fitur Rute KRL.....	51
Gambar 4. 11 Data Pengguna KRL Access.....	51
Gambar 4. 12 Pernyataan UEQ	56
Gambar 4. 13 Domisili Responden.....	74
Gambar 4. 14 Grafik <i>Benchmark</i> Aplikasi <i>Mobile KRL Access</i>	87
Gambar 4. 15 <i>User Persona</i> Pengguna KRL <i>Commuter Line 1</i>	96
Gambar 4. 16 <i>User Persona</i> Pengguna KRL <i>Commuter Line 1</i>	97
Gambar 4. 17 <i>Information Architecture</i> Aplikasi <i>Mobile KRL Access</i>	105
Gambar 4. 18 <i>User Flow Diagram</i> Masuk dan Daftar	106
Gambar 4. 19 <i>User Flow</i> Melihat Posisi Kereta.....	108
Gambar 4. 20 <i>User Flow Diagram</i> Melihat Jadwal Kereta.....	109
Gambar 4. 21 <i>User Flow Diagram</i> Lihat Tarif Kereta.....	110
Gambar 4. 22 <i>User Flow Diagram</i> Lihat Informasi Kepadatan.....	111
Gambar 4. 23 <i>User Flow Diagram</i> Lihat Rute KRL.....	112
Gambar 4. 24 <i>User Flow Diagram</i> Laporan Kereta.....	113
Gambar 4. 25 <i>User Flow Diagram</i> Lihat Detail KMT.....	114

Gambar 4. 26 <i>User Flow Diagram</i> Lapor Kereta.....	115
Gambar 4. 27 <i>User Flow Diagram</i> Lihat dan Beli Tiket Kereta.....	116
Gambar 4. 28 <i>User Flow Diagram</i> Lihat Notifikasi	117
Gambar 4. 29 <i>User Flow Diagram</i> Cari Rute Kereta.....	118
Gambar 4. 30 <i>Low-Fidelity Design</i> Splash Screen & Onboarding Screen.....	121
Gambar 4. 31 <i>Low-Fidelity Design</i> Masuk	121
Gambar 4. 32 <i>Low-Fidelity Design</i> Daftar	122
Gambar 4. 33 <i>Low-Fidelity Design</i> Beranda Aplikasi	123
Gambar 4. 34 <i>Low-Fidelity Design</i> Posisi Kereta	124
Gambar 4. 35 <i>Low-Fidelity Design</i> Jadwal Kereta.....	124
Gambar 4. 36 <i>Low-Fidelity Design</i> Tarif Kereta.....	125
Gambar 4. 37 <i>Low-Fidelity Design</i> KMT	125
Gambar 4. 38 <i>Low-Fidelity Design</i> Info Kepadatan Stasiun.....	126
Gambar 4. 39 <i>Low-Fidelity Design</i> Rute KRL.....	126
Gambar 4. 40 <i>Low-Fidelity Design</i> Cari Rute Kereta	127
Gambar 4. 41 <i>Low-Fidelity Design</i> Notifikasi	127
Gambar 4. 42 <i>Low-Fidelity Design</i> Tiket Kereta	128
Gambar 4. 43 <i>Low-Fidelity Design</i> Riwayat	129
Gambar 4. 44 <i>Low-Fidelity Design</i> Live Chat	129
Gambar 4. 45 <i>Low-Fidelity Design</i> Profil	130
Gambar 4. 46 <i>Low-Fidelity Design</i> Lapor Kereta	130
Gambar 4. 47 Palet Warna Aplikasi Mobile KRL Access	132
Gambar 4. 48 Tipografi Aplikasi <i>Mobile KRL Access</i>	133
Gambar 4. 49 Komponen Aplikasi <i>Mobile KRL Access</i>	134
Gambar 4. 50 <i>High-Fidelity Design</i> Splash Screen & Onboarding Screen	135
Gambar 4. 51 <i>High -Fidelity Design</i> Masuk	135
Gambar 4. 52 <i>High -Fidelity Design</i> Daftar	136
Gambar 4. 53 <i>High-Fidelity Design</i> Beranda Aplikasi	137
Gambar 4. 54 <i>High-Fidelity Design</i> Posisi Kereta	137
Gambar 4. 55 <i>High-Fidelity Design</i> Jadwal Kereta	138
Gambar 4. 56 <i>High -Fidelity Design</i> Tarif Kereta.....	138
Gambar 4. 57 <i>High -Fidelity Design</i> KMT	139
Gambar 4. 58 <i>High -Fidelity Design</i> Info Kepadatan Stasiun.....	139
Gambar 4. 59 <i>High-Fidelity Design</i> Rute KRL.....	140
Gambar 4. 60 <i>High-Fidelity Design</i> Cari Rute Kereta	141

Gambar 4. 61 <i>High-Fidelity Design</i> Notifikasi	141
Gambar 4. 62 <i>High-Fidelity Design</i> Tiket Kereta	142
Gambar 4. 63 <i>High-Fidelity Design</i> Riwayat.....	143
Gambar 4. 64 <i>High-Fidelity Design Live Chat</i>	143
Gambar 4. 65 <i>High-Fidelity Design</i> Profil	144
Gambar 4. 66 <i>High-Fidelity Design</i> Laporan Kereta	144
Gambar 4. 67 Grafik <i>Benchmark Redesign</i> Aplikasi <i>Mobile KRL Access</i>	153
Gambar 4. 68 Grafik Perbandingan Hasil UEQ Sebelum dan Setelah <i>Redesign</i> Aplikasi <i>Mobile KRL Access</i>	157

DAFTAR PERSAMAAN

Persamaan (2. 1) Rumus Perhitungan Slovin	18
Persamaan (2. 2) Rumus Korelasi <i>Product Moment</i>	18
Persamaan (2. 3) Rumus Perhitungan <i>Degree of Freedom</i>	20

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Affinity Diagram</i>	164
Lampiran 2. <i>User Persona</i>	165
Lampiran 3. Survey Pengalaman Pengguna Aplikasi	166
Lampiran 4. Foto Dokumentasi Wawancara	173
Lampiran 5. Tabel Distribusi Jawaban Responden	174
Lampiran 6. Tabel Transformasi Jawaban Responden.....	178
Lampiran 7. Tabel Tingkat Reliabilitas Jawaban Responden	182
Lampiran 8. Tabel Distribusi Jawaban Responden Baru	186
Lampiran 9. Tabel Transformasi Jawaban Responden Baru	190
Lampiran 10. Tabel Distribusi Jawaban Responden Pengujian <i>Redesign</i> Aplikasi .	194
Lampiran 11. Tabel Transformasi Jawaban Responden Pengujian <i>Redesign</i> Aplikasi	198