

ABSTRAK

PERANCANGAN ANTARMUKA DAN PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI MOTOR KLASIK MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Oleh

RACHMADI DWIMA GANI

Sepeda motor modern dengan fitur dan performa yang lebih baik menjadi lebih populer di Indonesia, masih ada sejumlah orang yang menggunakan sepeda motor tahun 1950-1990 karena beberapa faktor seperti ketersediaan, modifikasi, dan nilai sejarah. Masyarakat yang ingin menggunakan kendaraan lawas masih bingung untuk membeli kendaraan tersebut dikarenakan di era modern ini sudah jarang dealer ataupun toko yang masih menjual kendaraan lawas, sparepart ataupun jasa perbaikan. Bagaimana merancang antarmuka dan pengalaman pengguna aplikasi motor klasik yang mudah digunakan dan dapat diterima oleh pengguna menggunakan metode *Design Thinking*. *Design thinking* digunakan untuk mencari solusi yang paling efektif dan efisien untuk memecahkan suatu masalah *Design thinking* dibagi menjadi 5 tahap, *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, *Test*. Beberapa responden mengalami masalah yang serupa, dan secara kumulatif masalah-masalah tersebut terkumpul sebanyak 2 masalah yaitu :Keterbatasan informasi Sulitnya keberadaan suku cadang dan Bengkel serta biaya perawatan, Perancangan aplikasi motor klasik yang mudah digunakan dan dapat diterima oleh pengguna menghasilkan 5 rancangan desain utama yaitu : jual dan beli motor, sparepart dan jasa, chat, feed dan peta. Penelitian menggunakan metode *design thinking* menghasilkan rancangan yang dapat diterima oleh pengguna (*Acceptable*) Pengujian kebergunaan fitur dilakukan dengan metode *Usability Testing* dan diukur menggunakan SUS (*System Usability Scale*). Pengukuran menghasilkan skor rata-rata 75,7 (grade C) yang bernilai Baik.

Kata kunci : Motor Klasik, *Design Thinking*, Pengalaman Pengguna, *System Usability Scale*, *Usability Testing*.

ABSTRACT

INTERFACE DESIGN AND USER EXPERIENCE CLASSIC MOTORCYCLE APPLICATION USING DESIGN THINKING METHOD

By

RACHMADI DWIMA GANI

Modern motorbikes with better features and performance are becoming more popular in Indonesia, there are still a number of people who use motorbikes from 1950-1990 due to several factors such as availability, modifications and historical value. People who want to use old vehicles are still confused about buying these vehicles because in this modern era it is rare for dealers or shops to still sell old vehicles, spare parts or repair services. How to design an interface and user experience for a classic motorbike application that is easy to use and acceptable to users using the Design Thinking method. Design thinking is used to find the most effective and efficient solution to solve a problem. Design thinking is divided into 5 stages, Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test. Several respondents experienced similar problems, and cumulatively these problems were collected as many as 2 problems, namely: Limited information. Difficulty in the availability of spare parts and workshops as well as maintenance costs. Designing a classic motorbike application that is easy to use and acceptable to users resulted in 5 main design plans, namely : sell and buy motorbike, spare parts and services, chat, feed and map. Research using the design thinking method produces designs that are acceptable to users (Acceptable) Testing the usefulness of features is done with a method Usability Testing and measured using SUS (System Usability Scale). The measurements produced an average score of 75.7 (grade C) which was rated Good.

Keywords : Classic Motorcycle, Design Thinking, User Experience, System Usability Scale, Usability Testing.