

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN REDESAIN APLIKASI GOBIS SUROBOYO**  
**BUS SEBAGAI INFORMASI TRANSPORTASI UMUM DI**  
**SURABAYA**

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata-1)

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**



Disusun Oleh :

**BRAMA DWI MAHENDRA**  
**1654010040**

Dosen Pembimbing

**Aileena Solicitor C.R.E.C, S.T., M.Ds.**

**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"**  
**JAWA TIMUR**

**2020**

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN REDESAIN APLIKASI GOBIS SUROBOYO**  
**BUS SEBAGAI INFORMASI TRANSPORTASI UMUM DI**  
**SURABAYA**

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata-1)

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**



Disusun Oleh :

**BRAMA DWI MAHENDRA**

**1654010040**

**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"**  
**JAWA TIMUR**

**2020**

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN REDESAIN APLIKASI GOBIS SUROBOYO BUS SEBAGAI  
INFORMASI TRANSPORTASI UMUM DI SURABAYA**

Disusun Oleh :

**BRAMA DWI MAHENDRA**

**1654010040**

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji

Pada tanggal: 3 Juli 2020

Pembimbing I

**Aileena Solicitor C.R.E.C., S.T., M.Ds**

NPT. 182 198701 1907 6

Penguji I

**Aphief Tri Artanto, S.T., M.Sn**

NPT. 171 198406 0903 3

Pembimbing II

**Widvasari, S.T., M.T.**

NPT. 182 198909 2007 5

Penguji II

**Aryo Bayu Wibisono, S.T., M.Med.Kom**

NPT. 3 8312 10 0304 1

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

**Dr. Ir. Wanti Mhdari, M.P**

NIP. 19631208 199003 2001



## PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam Naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik disuatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 3 Juli 2020



Brama Dwi Mahendra

## **ABSTRAK**

Kebutuhan akan aplikasi sangat diperlukan dalam menunjang aktivitas masyarakat yang menginginkan sebuah layanan baik jasa maupun produk dimana aplikasi ini sebagai media pendukung yang berguna memudahkan masyarakat dalam pencarian sebuah informasi. Transportasi memiliki peran penting yang tidak hanya melancarkan arus barang dan mobilitas manusia, tetapi juga membantu tercapainya alokasi sumber daya ekonomi secara optimal. Salah satu transportasi umum yang masih sering ditemui di Surabaya yakni Bus. Bus masih menjadi pilihan di kota Surabaya karena salah satu transportasi yang murah dan efisien, bus yang saat ini populer di Surabaya ialah bus kota Suroboyo Bus. Adanya Suroboyo Bus diharapkan dapat digunakan oleh masyarakat secara umum baik masyarakat lokal maupun pendatang. Demi memudahkan masyarakat dalam menggunakan jasa transportasi umum Suroboyo Bus, dibuatlah aplikasi yang bernama GOBIS. Aplikasi ini sangat memudahkan masyarakat dalam mengetahui lokasi Suroboyo Bus, namun aplikasi ini masih kurang membantu karena tidak adanya informasi. Informasi sangat penting karena dengan adanya informasi, masyarakat jadi mengetahui prosedur, lokasi, jarak, waktu keberangkatan, dan informasi lainnya. Maka dari itu, redesain diperlukan sebagai pembaruan dari aplikasi yang sebelumnya agar masyarakat menjadi mudah dalam mengakses aplikasi.

**Kata Kunci** : Redesain, Aplikasi, Transportasi, Suroboyo Bus, Surabaya

## **ABSTRACT**

*The need for applications is very necessary to support the activities of people who want a service both products and services where this application as a supporting medium that is useful to facilitate the public in the search for information. Transportation has an important role that not only expands the flow of goods and human mobility but also helps to achieve the optimal allocation of economic resources. One of the public transportation that is still frequently found in Surabaya is Bus. Buses are still an option in the city of Surabaya because one of the cheap and efficient transportation, the bus that is currently popular in Surabaya is the city bus Suroboyo Bus. The Suroboyo Bus is expected to be used by the general public, both local people and migrants. In order to facilitate the public in using Suroboyo Bus public transportation services, an application called GOBIS was made. This application is very easy for people to find out the location of Suroboyo Bus, but this application is still not helpful because there is no information. Information is very important because, with the information, the public becomes aware of the procedure, location, distance, time of departure, and other information. Therefore, a redesign is needed as an update of the previous application so that people can easily access the application.*

**Keywords** : *Redesign, Application, Transportation, Suroboyo Bus, Surabaya*

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah SWT. Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunianya sehingga laporan Perancangan Redesain Aplikasi GOBIS Suroboyo Bus Sebagai Informasi Transportasi Umum di Surabaya ini dapat terselesaikan dengan baik. Aplikasi ini merupakan gambaran informasi dasar tentang berbagai jenis rute atau jalur transportasi, jadwal keberangkatan, serta fitur-fitur yang ada didalamnya dan diharapkan dengan menggunakan aplikasi ini, masyarakat lebih tertarik untuk menggunakan aplikasi juga sebagai sumber informasi.

Terimakasih kepada pihak-pihak yang telah bersedia membantu dan memberi dukungan kepada saya dalam proses pembuatan laporan ini hingga selesai. Dalam kesempatan ini penulis dengan tulus hati mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW
2. Kepada Orang Tua saya yang tidak berhenti mendoakan dan memberi dukungan secara lahir dan batin, maupun dalam urusan finansial.
3. Kepada ibu Aileena Solicitor C.R.E.C., S.t., M.Ds. sebagai dosen pembimbing pertama.
4. Kepada Widyasari, S.T., M.T. sebagai dosen pembimbing kedua.
5. Kepada bapak Zakaria selaku Narasumber yang banyak membantu dalam perancangan buku saya.
6. Kepada bapak Sigit selaku Narasumber yang telah membantu dalam perancangan ini.
7. Kepada bapak Amiral selaku Narasumber yang banyak membantu dalam perancangan buku saya.
8. Kepada Maria Friska, Nadhira Refina, Hanida Norma, dan Fairuz selaku teman satu bimbingan yang selalu saling menguatkan.
9. Kepada Bhisma Dwi Wandana selaku programmer aplikasi yang sering membantu dan memberi masukan dalam perancangan Tugas Akhir ini.

10. Kepada seluruh Dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang sudah banyak membantu dan mendidik saya sehingga saya mampu menyelesaikan kuliah saya.

11. Kepada teman-teman angkatan 2016 DKV UPN dan teman-teman alumni SMA Trimurti yang selalu memberikan semangat dan saling support satu sama lain.

Akhir kata saya menyadari bahwa pelaksanaan pengerjaan laporan hingga terciptanya Perancangan saya ini masih jauh dari kata sempurna, namun dengan perancangan saya ini setidaknya diharapkan dan dapat menambah pengetahuan dan informasi yang dapat mempermudah masyarakat dalam mengakses aplikasi.

Surabaya, 3 Juli 2020

Brama Dwi Mahendra



## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	4
1.3. Rumusan Masalah .....	4
1.4. Batasan Masalah .....	5
1.5. Tujuan .....	5
1.6. Manfaat .....	5
1.7. Skema Perancangan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>7</b>
2.1. Tinjauan tentang Transporasi.....	7
2.1.1. Definisi Transportasi.....	7
2.2. Tinjauan tentang Aplikasi .....	10
2.2.1. Aplikasi Mobile.....	10
2.2.2. Struktur Navigasi dalam Aplikasi .....	12
2.2.3. User Interface dan User Experince .....	14
2.3. Tinjauan tentang Informasi .....	15
2.4. Tinjauan tentang Desain Komunikasi Visual.....	16
2.5. Tinjauan tentang Desain.....	19
2.6. Tinjauan tentang Warna .....	21
2.7. Tinjauan tentang Tipografi.....	23
2.8. Tinjauan tentang <i>Layout</i> .....	25
2.9. Tinjauan tentang <i>Pictogram</i> .....	29
2.10. Studi Eksisting .....	30
2.11. Studi Kompetitor.....	34
2.12. Studi Komparator.....	37
2.12.1. redBus .....	37
2.12.2. Grab.....	41

<b>BAB III METODOLOGI DESAIN .....</b>	<b>44</b>
3.1.  Definisi Operasional Judul.....	<b>44</b>
3.1.1.  Definisi Perancangan .....	44
3.1.2.  Proses perancangan secara umum.....	44
3.1.3.  Definisi Aplikasi Mobile.....	45
3.1.4.  Definisi transportasi umum.....	46
3.2.  Kerangka perancangan.....	<b>47</b>
3.2.1.  Penentuan fenomena .....	47
3.2.2.  Riset pra perancangan .....	47
3.2.3.  Perancangan rumusan masalah .....	47
3.2.4.  Studi literatur .....	48
3.2.5.  Studi Komparator .....	48
3.3.  Data Perancangan.....	<b>49</b>
3.3.1.  Data Primer .....	49
3.3.2.  Data Sekunder .....	50
3.4.  Teknik Analisis Data.....	<b>52</b>
3.5.  Alur perencanaan .....	<b>53</b>
<b>BAB IV ANALISIS DATA.....</b>	<b>54</b>
4.1.  Pengumpulan Data Wawancara .....	<b>54</b>
4.2.  Pengumpulan Data Observasi .....	<b>61</b>
4.3.  Analisis Data Kuensioner.....	<b>63</b>
4.4.  Analisis 5W + 1H.....	<b>69</b>
4.5.  Unique Selling Point (USP) .....	<b>73</b>
<b>BAB V KONSEP DESAIN .....</b>	<b>74</b>
5.1.  Keyword.....	<b>74</b>
5.2.  Penjabaran keyword.....	<b>76</b>
5.2.1.  Makna Denotasi .....	76
5.2.2.  Makna Konotasi .....	76
5.3.  Konsep Verbal .....	<b>77</b>
5.4.  Acuan Visual.....	<b>79</b>
5.4.1.  Tipografi .....	79
5.4.2.  Warna.....	80
5.4.3.  Icon .....	81

5.4.4.	Struktur Navigasi .....	81
5.4.6.	Layout .....	84
5.4.7.	Wireframe .....	84
5.4.8.	Tampilan UI .....	85
5.4.9.	Elemen Grafis .....	86
5.5.	Konsep Media .....	<b>87</b>
<b>BAB VI IMPLEMENTASI MEDIA .....</b>		<b>89</b>
6.1.	Konsep Media .....	<b>89</b>
<b>BAB VII KESIMPULAN .....</b>		<b>99</b>
7.1.	Kesimpulan .....	99
7.2.	Saran .....	99
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>101</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>103</b>

## DAFTAR GAMBAR

1.1. Transporasi umum di Surabaya.....	1
1.2. Suroboyo Bus.....	2
1.3. Aplikasi GOBIS.....	3
1.4. Bagan Skema Perancangan.....	6
2.1. Contoh bis kota.....	9
2.2. Contoh aplikasi mobile.....	11
2.3. Contoh navigasi linier.....	12
2.4. Contoh navigasi hirarki.....	13
2.5. Contoh navigasi non-linier.....	13
2.6. Contoh navigasi campuran.....	14
2.7. Contoh user interface aplikasi.....	15
2.8. Siklus Informasi.....	16
2.9. Warna Primer.....	21
2.10. Warna Sekunder.....	22
2.11. Warna Tersier.....	23
2.12. Contoh penerapan tipografi.....	24
2.13. Contoh font sans serif.....	25
2.14. Contoh prinsip layout sequence.....	26
2.15. Contoh prinsip layout emphasis.....	27
2.16. Contoh prinsip layout balance.....	28
2.17. Contoh prinsip layout unity.....	29
2.18. Contoh pictogram aplikasi.....	30
2.19. Aplikasi GOBIS.....	31
2.20. Aplikasi transportasiKu.....	34
2.21. Aplikasi redBus.....	37
2.21. Aplikasi Grab.....	41
3.1. Bagan Alur Perancangan.....	53
4.1. Foto wawancara dengan ketua kepegawaian suroboyo bus.....	54
4.2. Foto wawancara dengan staff pengawas Suroboyo Bus.....	57
4.3. Foto dokumentasi dengan staff dan ketua aplikasi GOBIS.....	58

4.4. Foto Suasana penggunaan transportasi umum Surobaya.....	62
4.5. Suasana kantor Surabaya Inteligent Urban Transport System.....	63
4.6. Diagram persentase pekerjaan responden.....	64
4.7. Diagram persentase responden yang menyukai aplikasi GOBIS.....	65
4.8. Beberapa tanggapan deskriptif audiens.....	66
4.9. Diagram responden yang mengetahui aplikasi GOBIS.....	67
4.10. Diagram responden akan pengembangan aplikasi GOBIS.....	67
4.11. Diagram responden akan konten aplikasi GOBIS.....	68
4.12. Diagram responden menggunakan aplikasi mobile.....	69
5.1. Keyword.....	75
5.2. Keyword terpilih.....	76
5.3. Font Proxima Nova.....	80
5.4. Pengambilan Warna Terapan.....	81
5.5. Contoh icon yang digunakan pada aplikasi.....	82
5.6. Struktur Navigasi.....	82
5.7. Sontoh gaya desain User Interface Aplikasi.....	83
5.8. Contoh acuan desain layout.....	84
5.6. Konsep Wireframe Aplikasi.....	85
5.7. Tampilan konsep UI aplikasi GOBIS.....	86
5.8. Elemen Grafis.....	87
6.1. Tampilan Mockup Aplikasi GOBIS.....	89
6.2. Tampilan Opening Aplikasi GOBIS.....	89
6.3. Tampilan Homepage.....	90
6.4. Tampilan About.....	90
6.5. Tampilan scan qr halte.....	91
6.6. Tampilan lain-lain.....	91
6.7. Desain Poster aplikasi GOBIS.....	92
6.8. Desain X-Banner aplikasi GOBIS.....	93
6.9. Desain Pamflet Aplikasi GOBIS.....	93
6.10. Desain Kartu Tiket Suroboyo Bus.....	94
6.11. Tampilan Video Motion Iklan Aplikasi GOBIS.....	95
6.12 Tampilan feed instagram aplikasi GOBIS.....	96



6.13 Desain pin.....	96
6.14 Sticker Kartu Tiket Suroboyo Bus.....	97
6.15 Desain Sticker Merchandise Aplikasi GOBIS.....	97
7.1. Sketsa Aset.....	103
7.2. Sketsa Wireframe.....	103
7.3. Sketsa Karakter dan Alternatif.....	104
7.4. Sketsa Icon Bottom dan Alternatif .....	104
7.5. Sketsa Stilasi kendaraan dan button.....	105
7.6. Sketsa Supergrafis.....	105
7.7. Revisi UI dan Layout Laman Destinasi.....	105
7.8. Destinasi Wisata Mangrove.....	106
7.9. Destinasi Wisata Museum Bank Indonesia.....	106
7.10. Destinasi Wisata Monumen Jalesveva Jayamahe.....	107
7.11 Destinasi Wisata Museum Kesehatan.....	107
7.12. Dokumentasi Wisata Museum Surabaya (Siola).....	108
7.13. Dokumentasi Wisata Tugu Pahlawan.....	108
7.14. Dokumentasi Perbelanjaan DTC.....	109
7.15. Dokumentasi Perbelanjaan Grand City.....	109
7.16. Dokumentasi Perbelanjaan Kaza City.....	110
7.17. Dokumentasi Wisata Suroboyo Carnival Park.....	110
7.18. Dokumentasi Wisata Taman Bambu Runcing.....	111
7.19. Dokumentasi Wisata Skate & BMX.....	111
7.20. Dokumentasi Kuliner Bu Kris.....	112
7.21. Dokumentasi Kuliner Bu Rudi.....	112
7.22. Dokumentasi Kuliner Pak Gendut.....	113
7.23. Destinasi Kuliner Rawon Setan.....	113
7.24. Destinasi Kuliner Sate Klopo Odomohen.....	114
7.25. Destinasi Kuliner Es krim Zangrandi.....	114
7.26. Destinasi Religi Makam Sunan Ampel.....	115
7.27. Destinasi Religi Masjid Cheng Ho.....	115
7.28. Destinasi Pendidikan Universitas ITATS.....	116
7.29. Destinasi Fasilitas Umum RSUD Dharma Husada.....	116

7.30. Destinasi Pendidikan UIN Sunan Ampel.....	116
7.31. Warna Button Destinasi.....	117

## DAFTAR TABEL

1.1. Analisa aplikasi GOBIS.....	32
1.2. Analisis aplikasi TransportasiKu.....	35
1.3. Analisis Studi Komparator redBus.....	39
1.4. Analisis Studi Komparator Grab.....	42
1.5. Pencarian Keyword.....	76
1.6. Konsep Media.....	87
1.7. Harga Media Pendukung dan Promosi.....	98