

ABSTRAK

Ferizy adalah *Official Mobile Application* dari PT.ASDP Indonesia Ferry (Persero) yang hadir untuk memudahkan pengguna jasa dalam memesan tiket kapal ferry berbasis online berjadwal dimanapun dan kapanpun. Target dari penelitian ini yakni sebagai evaluasi dari desain *interface* pada aplikasi Ferizy menggunakan metode *Design Sprint*. Pada penelitian ini dilakukan *user experience* dengan melakukan wawancara terhadap 10 orang responden menggunakan metode *User Experience Questionnaire*. Dalam hasil perhitungan UEQ dapat dikatakan bahwa keseluruhan aspek mendapat nilai rendah, dan untuk perbaikan *usability* akan diuji dengan tiga aspek yaitu efektifitas, efisiensi, dan kepuasan. Hasil pengujian efektivitas pada Aplikasi Ferizy yang lama menunjukkan nilai keberhasilan sebesar 83%, pengujian efisiensi mendapatkan nilai langkah rata-rata pengerjaan sebesar 4,8 dan nilai final score SUS sebesar 20 dengan kelas F (Awful). Untuk meningkatkan tiga skala tersebut dilakukan perancangan *prototype* pada Aplikasi Ferizy menggunakan metode *Design Sprint*. Setelah melakukan tahapan *Design Sprint*, dilakukan pengujian berdasarkan efektifitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna pada *prototype* yang telah dirancang. Hasil pengujian efektifitas menunjukan nilai keberhasilan sebesar 100%, pengujian efisiensi mendapatkan nilai langkah rata-rata pengerjaan sebesar 3,1 dan nilai final score sebesar 89 dengan kelas A (Excellent).

Kata Kunci : Ferizy, *User Interface & User Experience*, *Design Sprint*, *User Experience Questionnaire (UEQ)*, *System Usability Scale (SUS)*

ABSTRACT

Ferizy is the Official Mobile Application from PT. ASDP Indonesia Ferry (Persero) which is here to make it easier for service users to order scheduled online ferry tickets anywhere and anytime. The target of this research is to evaluate the interface design in the Ferizy application using the Design Sprint method. In this research, user experience was carried out by conducting interviews with 10 respondents using the User Experience Questionnaire method. In the UEQ calculation results, it can be said that all aspects received a low score, and to improve usability, three aspects will be tested, namely effectiveness, efficiency and satisfaction. The results of effectiveness testing on the old Ferizy application showed a success value of 83%, efficiency testing obtained an average step value of 4.8 and a final SUS score of 20 with class F (Awful). To improve these three scales, a prototype design was carried out on the Ferizy Application using the Design Sprint method. After carrying out the Design Sprint stage, testing is carried out based on effectiveness, efficiency and user satisfaction on the prototype that has been designed. The effectiveness testing results showed a success value of 100%, efficiency testing obtained an average work step value of 3.1 and a final score of 89 with class A (Excellent).

Keywords : *Ferizy, User Interface & User Experience, Design Sprint, User Experience Questionnaire (UEQ), System Usability Scale (SUS)*