

ABSTRAK

Aplikasi GOBIS Suroboyo Bus merupakan aplikasi yang dirancang untuk membantu warga Surabaya dalam memantau pergerakan dan jarak tempuh antar halte bus, namun pada penerapannya aplikasi ini masih memiliki kekurangan pada aspek *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) berdasarkan ulasan pengguna pada Google Play Store. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang desain tampilan aplikasi tersebut menggunakan metode *Goal-Directed Design* (GDD) guna meningkatkan kualitas UX dan memenuhi kebutuhan pengguna. Penelitian dimulai dengan melakukan evaluasi UX menggunakan metode *Heuristic Evaluation*, yang menunjukkan bahwa aplikasi memiliki nilai rata-rata *severity rating* sebesar 2 (*minor issue*) pada semua aspek evaluasi *heuristic evaluation*, termasuk pada aspek konsistensi, *error prevention*, dan *aesthetic design*. Masalah utama yang diidentifikasi meliputi menu *pop-up* yang mengganggu, *workflow* aplikasi yang sulit dipahami, dan desain UI yang kurang ramah pengguna. Berdasarkan temuan ini, dilakukan perancangan ulang UI menggunakan pendekatan GDD, yang melibatkan proses penelitian pengguna, pemodelan, pengumpulan kebutuhan, dan pembuatan *framework* desain. Proses perancangan menghasilkan desain baru yang diuji kembali, dan hasil evaluasi ulang menunjukkan peningkatan signifikan dengan penurunan nilai *severity rating* menjadi rata-rata 1 (*cosmetic issue*), yang berarti sebagian besar masalah usability telah diatasi. Perbaikan ini meningkatkan efisiensi penggunaan dan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna aplikasi. Dengan demikian, penelitian ini berhasil mengatasi kekurangan UI/UX pada aplikasi GOBIS Suroboyo Bus dan membuktikan efektivitas metode GDD dalam perancangan UI/UX yang berorientasi pada kebutuhan pengguna.

Kata kunci : *Goal Directed Design* (GDD), Gobis Suroboyo Bus, *Heuristic Evaluation* (HE), *Severity Rating*