

ABSTRAK

Aplikasi ride-hailing JogjaKita mengalami tantangan dalam bersaing dengan kompetitor sejenis, di mana strategi promosi masih terfokus pada konten media sosial dan fitur berbagi video tidak memberikan dampak yang signifikan terhadap pengguna. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan inovasi dalam bentuk pembaruan fitur. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan fitur gamifikasi sebagai strategi pembaruan pada aplikasi JogjaKita. Melalui analisis konsep gamifikasi yang tepat untuk aplikasi ride-hailing, penelitian ini mengidentifikasi elemen-elemen yang mampu memberikan nuansa baru pada aplikasi.

Pengembangan fitur dilakukan menggunakan metode V-Model yang terstruktur, sehingga menghasilkan prototipe aplikasi yang dapat mengintegrasikan fitur gamifikasi dengan baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konsep gamifikasi mampu memberikan penyegaran terhadap aplikasi dan berpotensi meningkatkan penggunaan aplikasi secara signifikan. Penerapan metode V-Model dalam pengembangan fitur juga terbukti efektif dalam memastikan kualitas dan fungsionalitas aplikasi. Dengan demikian, diharapkan inovasi ini dapat memberikan daya saing yang lebih baik bagi JogjaKita di pasar ride-hailing.

Kata Kunci: Aplikasi ride-hailing, gamifikasi, pengembangan fitur, V-Model, JogjaKita.

ABSTRACT

The JogjaKita ride-hailing application faces challenges in competing with similar competitors, where promotional strategies are still focused on social media content, and the video-sharing feature does not significantly impact user engagement. To address these issues, innovation is required in the form of feature updates. This study aims to design and implement gamification features as part of the feature renewal strategy in the JogjaKita application. Through the analysis of appropriate gamification concepts for ride-hailing applications, the study identifies elements that can enhance user engagement.

The feature development was conducted using the V-Model method, which structured the process and resulted in an application prototype that successfully integrates gamification features. The results indicate that gamification concepts can revitalize the application and potentially increase its user engagement significantly. The application of the V-Model in feature development has also proven effective in ensuring the quality and functionality of the application. Thus, this innovation is expected to provide JogjaKita with a better competitive edge in the ride-hailing market.

Keywords: *Ride-hailing application, gamification, feature development, V-Model, JogjaKita.*