

INTISARI

Panel meter merupakan *display* yang terdapat dalam interior mobil yang berperan untuk menunjang faktor keselamatan pengemudi. Alat ini berfungsi untuk memberikan informasi mengenai kondisi mobil saat akan maupun sedang dijalankan, seperti temperatur mesin, indikator bahan bakar, kecepatan kendaraan dan sebagainya. Saat ini desain panel meter mobil yang ada cukup beragam, mulai dari desain letak panel meter di samping *dashboard* (sejajar pengemudi) maupun yang terletak di tengah *dashboard*. Fokus penelitian ini adalah pada speedometer yang juga merupakan bagian dari panel meter. Tujuannya adalah untuk membandingkan pengaruh letak desain speedometer mobil tipe tengah *dashboard* dan tipe sejajar pengemudi terhadap performansi mengenal.

Dalam penelitian ini menggunakan simulasi berbasis konsol *video game* untuk mengetahui perbandingan performansi mengenal baik saat menggunakan speedometer yang diposisikan di sejajar pengemudi maupun di tengah *dashboard*. Faktor-faktor yang akan diamati meliputi waktu tempuh, jumlah *error*, jumlah lirikan (*glance*) mata ke arah speedometer, *mental workload*, dan *satisfaction*. Setelah data dari kelima faktor tersebut diperoleh selanjutnya akan dilakukan uji signifikansi untuk mengetahui sejauh mana perbedaan tingkat usability antara speedometer tipe sejajar pengemudi dengan tipe tengah *dashboard*.

Berdasarkan hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa pada penggunaan speedometer tipe sejajar pengemudi unggul dalam efisiensi jumlah *error*, lirikan dan *satisfaction*. Sebaliknya pada speedometer tipe tengah *dashboard* hanya unggul dalam faktor waktu tempuh dan *mental workload*. Namun setelah melalui uji signifikansi dengan uji T diperoleh hasil bahwa perbedaan yang ada dari kedua jenis speedometer tersebut tidak signifikan sehingga dapat disimpulkan baik speedometer tipe sejajar pengemudi maupun tipe tengah *dashboard* memiliki usability yang sebanding tanpa menilai faktor kebiasaan pengemudi.

Kata kunci: *display, dashboard, speedometer, waktu tempuh, glance, mental workload, satisfaction*