

INTISARI

Trans Jogja adalah salah satu mode transportasi umum di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). Salah satu masalah yang dialami para penumpang Trans Jogja adalah waktu kedatangan yang tidak pasti. Hal tersebut disebabkan oleh kemacetan yang belakangan ini marak terjadi di Yogyakarta. Dalam berbagai penelitian sebelumnya telah terdapat beberapa solusi akan masalah waktu kedatangan bus yang tidak pasti. Namun belum terdapat penelitian yang mengangkat sebuah solusi dengan menggunakan landasan ilmu *user experience*. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah mengembangkan antarmuka prototipe sistem informasi bus menggunakan landasan *user experience* dan melakukan pengujian terhadap *user experience* prototipe yang sudah dikembangkan.

Pengembangan prototipe dilakukan dengan menggunakan metode *The Elements of User Experience*, sebuah proses *user-centered design* yang dikembangkan oleh Garrett. Setelah pengembangan prototipe, sebuah pengujian dilakukan untuk menentukan kualitas *user experience*. Pengujian tersebut menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) versi Bahasa Indonesia.

Pengujian UEQ menunjukkan bahwa prototipe antarmuka yang dikembangkan memiliki tingkat *user experience* yang positif. Jika dibandingkan dengan patokan yang telah ditentukan oleh UEQ, hasil pengujian sudah berada di atas rata-rata patokan, kecuali untuk faktor daya tarik yang masih berada di bawah rata-rata patokan. Berdasarkan hasil pengujian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan prototipe sistem informasi bus dengan nilai *user experience* yang positif berhasil dikembangkan dengan metode *The Elements of User Experience*.

Kata kunci : sistem informasi bus, *user experience*, *The Elements of User Experience*, *User Experience Questionnaire*

ABSTRACT

Trans Jogja is one of the public transportation method available in the Special Region of Yogyakarta (DIY). One of the problems encountered by the passengers of Trans Jogja is the buses' uncertain time of arrival. The problem is caused by traffic congestion that are becoming more frequent in Yogyakarta. Previous studies have offered various solutions to solve the problem regarding the uncertain arrival time of buses. Nevertheless, a user experience approach to the solution has never been proposed in previous studies. Therefore, the goal of this research is to develop a prototype of a bus information system interface using user experience methods as a foundation and to evaluate the user experience of the once developed prototype.

The development of the prototype uses The Elements of User Experience, a user-centered design process established by Garrett. After development of the prototype, a test is conducted to evaluate the user experience qualities of the prototype. The test is done by using the Indonesian version of User Experience Questionnaire (UEQ).

The results of UEQ evaluation shows that the developed prototype possesses a positive level of user experience. Compared to the benchmark set by UEQ, the results shows that all the aspects of user experience are above average, except for the attractiveness aspect which scores below average. Based on the results, it can be concluded that the development of a prototype of a bus information system interface with positive user experience qualities has been successfully developed using The Elements of User Experience.

Keywords : *bus information system, user experience, The Elements of User Experience, User Experience Questionnaire*