

**ANALISIS USER INTERFACE USER EXPERIENCE  
PADA APLIKASI TEMAN BUS DENGAN  
MENGUNAKAN METODE  
HEURISTIC EVALUATION**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Exa Adji Putra**

**16.11.0285**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2022**

**ANALISIS USER INTERFACE USER EXPERIENCE  
PADA APLIKASI TEMAN BUS DENGAN  
MENGUNAKAN METODE  
HEURISTIC EVALUATION**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Exa Adji Putra  
16.11.0285**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **ANALISIS USER INTERFACE USER EXPERIENCE PADA APLIKASI TEMAN BUS DENGAN MENGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Exa Adji Putra**

**16.11.0285**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 4 Februari 2022

**Dosen Pembimbing,**

**Rifda Faticha Alfa Aziza, M.Kom**

**NIK. 190302392**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### ANALISIS USER INTERFACE USER EXPERIENCE PADA APLIKASI TEMAN BUS DENGAN MENGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Exa Adji Putra**

**16.11.0285**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 Februari 2022

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Ika Nur Fajri, M.Kom**  
**NIK. 190302268**

**Mulia Sulistiyono, M.Kom**  
**NIK. 190302248**

**Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom**  
**NIK. 190302392**

**Tanda Tangan**

Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 15 Maret 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 15 Maret 2022

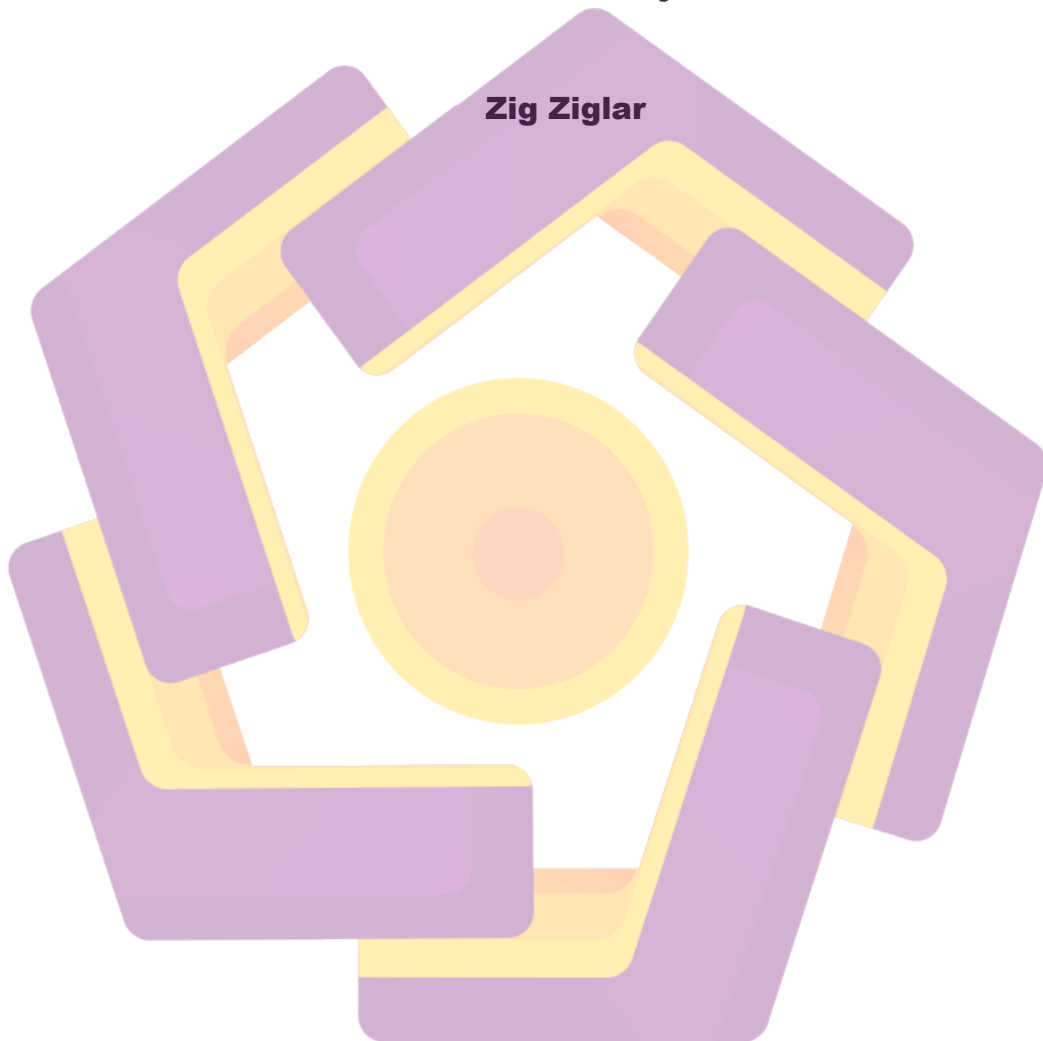


**Exa Adji Putra**

**16.11.0285**

## MOTTO

**“Kamu tidak harus menjadi hebat untuk memulai, tetapi kamu harus mulai untuk menjadi hebat.”**



## PERSEMBAHAN

*Ku persembahkan skripsi ini untuk yang sellau bertanya:  
“Kapan skripsimu selesai?”*

*Terlambat lulus atau tidak lulus tepat waktu bukanlah sebuah kejahatan, bukanlah sebuah aib. Alangkah kerdilnya pikiran jika mengukur kepintara seseorang hanya dari siapa yang paling cepat lulus. Bukankah sebaliknya, skripsi yang baik adalah skripsi yang selesai? Baik itu selesai tepat waktu maupun tidak.*

*Dan skripsi ini juga kupersembahkan kepada Bapak Ibu tercinta.. Serta keluarga besar yang senantiasa memotivasi diri saya untuk terus berjuang menyelesaikan skripsi saya dengan baik.  
Terimakasih banyak saya ucapkan,*

*Kepada dosen pembimbing saya,  
Dosen-dosen yang pernah membimbing saya selama kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta  
Teman-teman semua yang tak pernah lelah juga untuk terus menularkan semangat lulusnya kepada saya*

*Thanks you for all  
Semoga doa tulus kalian kelak dicatat oleh Allah SWT sebagai amal jariyah.  
Amin*

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta inayah-Nya yang berupa kesehatan, lindungan serta bimbingan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Analisis User Interface User Experience Pada Aplikasi Teman Bus Dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation”** dengan baik dan lancar. Skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk mencapai derajat sarjana S1 Program Studi Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Tak lupa sholawat serta salam senantiasa penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Pada kesempatan ini, dengan segenap ketulusan dan kerendahan hati penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Hanif Al Fatta, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian skripsi sehingga penelitian skripsi dapat dilaksanakan dengan baik dan lancar.
2. Erik Hadi Saputra, S.Kom, M. Eng., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komputer yang telah memberikan izin penelitian skripsi sehingga penelitian skripsi dapat dilaksanakan dengan baik dan lancar.
3. Rifda Faticha Alfa Aziza, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan selama penelitian skripsi berlangsung maupun selama penyusunan skripsi.



4. Ika Nur Fajri, M.Kom dan Mulia Sulistiyono, M.Kom, selaku Dosen Penguji yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam penyusunan skripsi.
5. Kedua orang tua dan keluarga besar yang tidak henti memberikan dukungan dan doa selama penyusunan skripsi saya.
6. Semua pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam proses penyusunan skripsi.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya untuk menambah serta mengembangkan ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, 15 Maret 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN SAMPUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	III
HALAMAN PENGESAHAN.....	IV
PERNYATAAN.....	IV
PERSEMBAHAN .....	VII
KATA PENGANTAR.....	VIII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL .....	XII
DAFTAR GAMBAR.....	XIV
INTISARI .....	XV
ABSTRACT.....	XVI
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 LATAR BELAKANG.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 RUMUSAN MASALAH.....</b>	<b>2</b>
<b>1.3 BATASAN MASALAH .....</b>	<b>3</b>
<b>1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN .....</b>	<b>3</b>
<b>1.5 MANFAAT PENELITIAN .....</b>	<b>3</b>
<b>1.6 SISTEMATIKA PENULISAN.....</b>	<b>4</b>
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
<b>2.1. PENELITIAN TERDAHULU.....</b>	<b>7</b>
<b>2.1 TEMAN BUS .....</b>	<b>10</b>
<b>2.3 Heuristic Evaluation .....</b>	<b>10</b>
<b>2.4 User Interface (UI) .....</b>	<b>12</b>
<b>2.5 User Experience (UX).....</b>	<b>13</b>

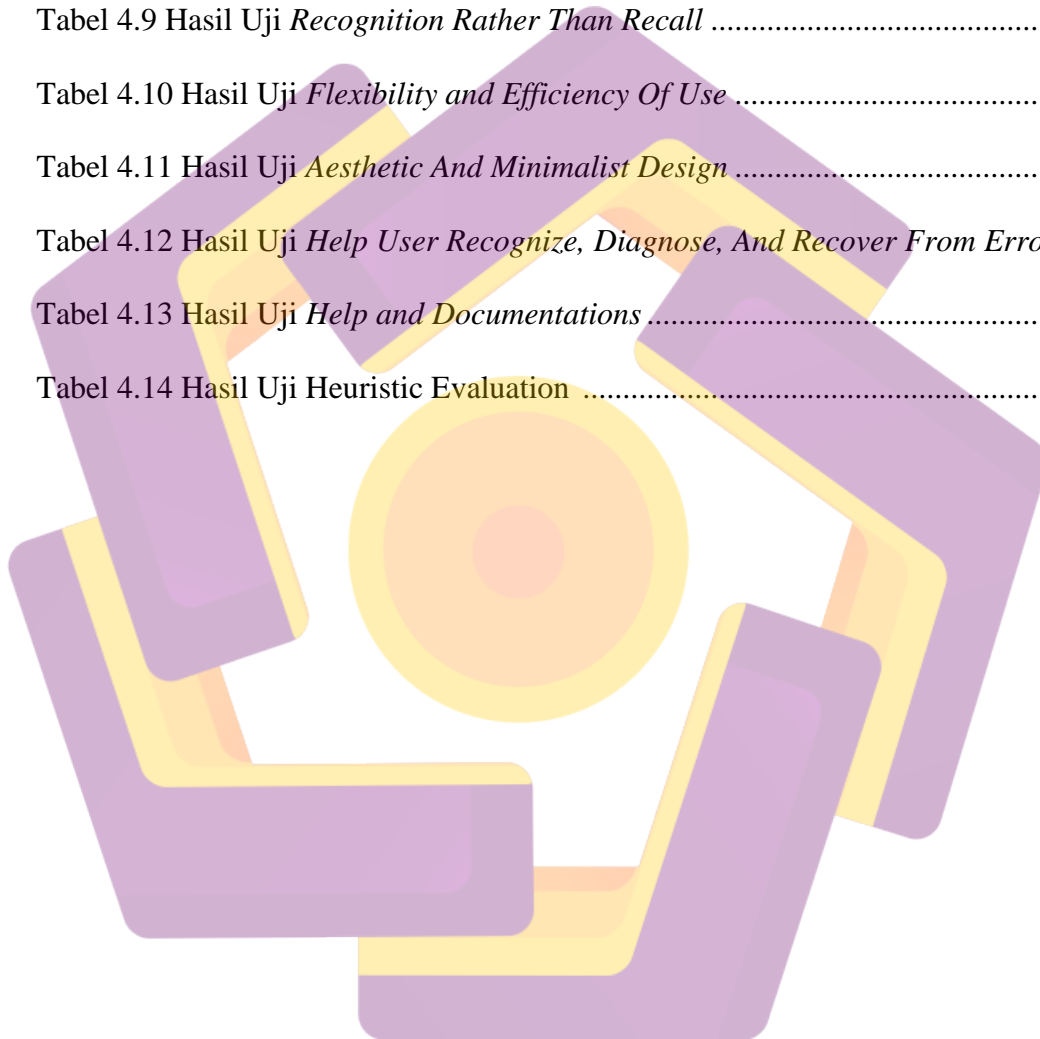
2.6 Severity Ratings.....	15
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>16</b>
3.1 JENIS PENELITIAN .....	16
3.2 OBJEK, WAKTU DAN TEMPAT PENELITIAN.....	16
3.3 SAMPEL PENELITIAN.....	16
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>35</b>
4.1 TAHAP ANALISIS DATA .....	35
4.1.1 Uji Validitas dan Reliabilitas .....	35
4.1.2 Analisis Heuristik Berdasarkan Heuristic Evaluation .....	40
4.2 DESAIN INTERFACE TEMAN BUS .....	55
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>72</b>
5.1 KESIMPULAN.....	72
5.2 SARAN.....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>1</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
Tabel 2.2 Skala Nilai Severity Ratings .....	15
Tabel 3.1 Bagan Penelitian .....	17
Tabel 3.2 Intrumen Penelitian .....	18
Tabel 3.3 Aspek Evaluasi Heuristics .....	24
Tabel 3.4. Pertanyaan <i>Visibility of System Status</i> .....	25
Tabel 3.5. Pertanyaan <i>Match Between System and The Real World</i> .....	26
Tabel 3.6. Pertanyaan <i>User Control and Freedom</i> .....	26
Tabel 3.7. Pertanyaan <i>Consistency and Standards</i> .....	27
Tabel 3.8. Pertanyaan <i>Error Prevention</i> .....	27
Tabel 3.9. Pertanyaan <i>Recognition Rather Than Recall</i> .....	27
Tabel 3.10. Pertanyaan <i>Flexibility and Efficiency of Use</i> .....	28
Tabel 3.11. Pertanyaan <i>Aesthetic and Minimalist Design</i> .....	28
Tabel 3.12. Pertanyaan <i>Help User Recognize, Diagnose, and Recover from Errors</i> 29	
Tabel 3.13. Pertanyaan <i>Help and Documentation</i> .....	29
Tabel 3.14. Skala Nilai <i>Severity Ratings</i> .....	30
Tabel 3.15 Interpretasi Nilai Reliabilitas .....	31
Tabel 4.1 Uji Validitas .....	35
Tabel 4.2 Uji Reliabilitas .....	37
Tabel 4.3 Data Usia dan Jenis Kelamin Responden .....	38
Tabel 4.4 Hasil Uji <i>Visibility of System Status</i> .....	47

Tabel 4.5 Hasil Uji <i>Match Between System And The Real World</i> .....	48
Tabel 4.6 Hasil Uji <i>User Control And Freedom</i> .....	49
Tabel 4.7 Hasil Uji <i>Consistency and Standards</i> .....	50
Tabel 4.8 Hasil Uji <i>Error Prevention</i> .....	51
Tabel 4.9 Hasil Uji <i>Recognition Rather Than Recall</i> .....	51
Tabel 4.10 Hasil Uji <i>Flexibility and Efficiency Of Use</i> .....	52
Tabel 4.11 Hasil Uji <i>Aesthetic And Minimalist Design</i> .....	53
Tabel 4.12 Hasil Uji <i>Help User Recognize, Diagnose, And Recover From Errors</i> ...	54
Tabel 4.13 Hasil Uji <i>Help and Documentations</i> .....	55
Tabel 4.14 Hasil Uji <i>Heuristic Evaluation</i> .....	67



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Grafik Jenis Kelamin Responden.....	30
Gambar 4.2 Grafik Usia Responden .....	40
Gambar 4.3 Halaman Pembuka Kuesioner .....	41
Gambar 4.4 Gambar 4.4 Kuesioner Skala Guttman .....	42
Gambar 4.5 Kuesioner Skala Likert .....	46
Gambar 4.6 Tampilan Pembuka Teman BUS .....	56
Gambar 4.7 Halaman Sign In.....	57
Gambar 4.8 Halaman Beranda .....	58
Gambar 4.9 Menu Cepat Pilih Kota Tujuan atau Destinasi .....	59
Gambar 4.10 Tampilan Menu pada Baris Paling Bawah.....	60
Gambar 4.11 <i>Whatsapp Centre</i> server Teman BUS .....	61
Gambar 4.12 Pengaturan Profil dan Akun .....	62
Gambar 4.13 Berita Ter-Update Teman BUS.....	63

## INTISARI

Transportasi publik saat ini mulai mengalami perkembangan yang sangat pesat, kemudahan dalam pelayanan menjadi salah satu faktor penting berkembangnya transportasi publik. Kesadaran masyarakat ini mendorong Pemerintah melalui Kemenhub untuk menawarkan kemudahan kepada masyarakat atau pengguna alat transportasi publik di dalam memberikan pelayanan, khususnya dalam penggunaan bis dalam kota yaitu trans.

Tujuan dari analisis ini ialah untuk mengukur apakah aplikasi Teman BUS sudah *acceptable* untuk penggunaannya berdasarkan tingkat usability pada *user interface* dan *user experience* diukur dengan 10 prinsip Metode *Heuristic Evaluation* melalui kuesioner. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pendekatan penelitian kuantitatif.

Hasil yang didapatkan dari data yang terkumpul adalah seluruh aspek *Heuristic Evaluation* dari 50 responden mendapatkan nilai *severity ratings* 0 yang artinya tidak perlu ada perbaikan. Pengguna aplikasi Teman BUS berbasis yang dengan smartphone sebagai devicenya menyatakan bahwa mereka puas dengan penggunaan aplikasi Teman BUS yang sangat *user-friendly*, ringkas, simple, dan mudah. Memudahkan mereka dalam hal mobilitas, terutama kenyamanan fasilitas dari Teman BUS yang mereka dapatkan dalam mendukung kegiatan mereka, khususnya dalam hal transportasi.

**Kata Kunci:** *User Interface, User Experience, Teman BUS, Heuristic Evaluation*

## **ABSTRACT**

*Public transportation is currently starting to experience very rapid development, ease of service is one of the important factors in the development of public transportation. This public awareness encourages the Government through the Ministry of Transportation to offer convenience to the public or users of public transportation in providing services, especially in using buses within the city, namely trans.*

*The purpose of this analysis is to measure whether the Teman BUS application is acceptable for its users based on the level of usability in the user interface and user experience measured by the 10 principles of the Heuristic Evaluation Method through a questionnaire. The research method used in this research is a quantitative research approach.*

*The results obtained from the collected data are that all aspects of the Heuristic Evaluation of 50 respondents received a severity rating of 0 which means that there is no need for improvement. Users of the Teman BUS application based on a smartphone as their device stated that they were satisfied with the use of the Teman BUS application which was very user-friendly, concise, simple, and easy. Make it easier for them in terms of mobility, especially the comfortable facilities from Teman BUS that they get in supporting their activities, especially in terms of transportation.*

**Keyword:** *User Interface, User Experience, Teman BUS, Heuristic Evaluation*