

BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN EKSPERIMEN

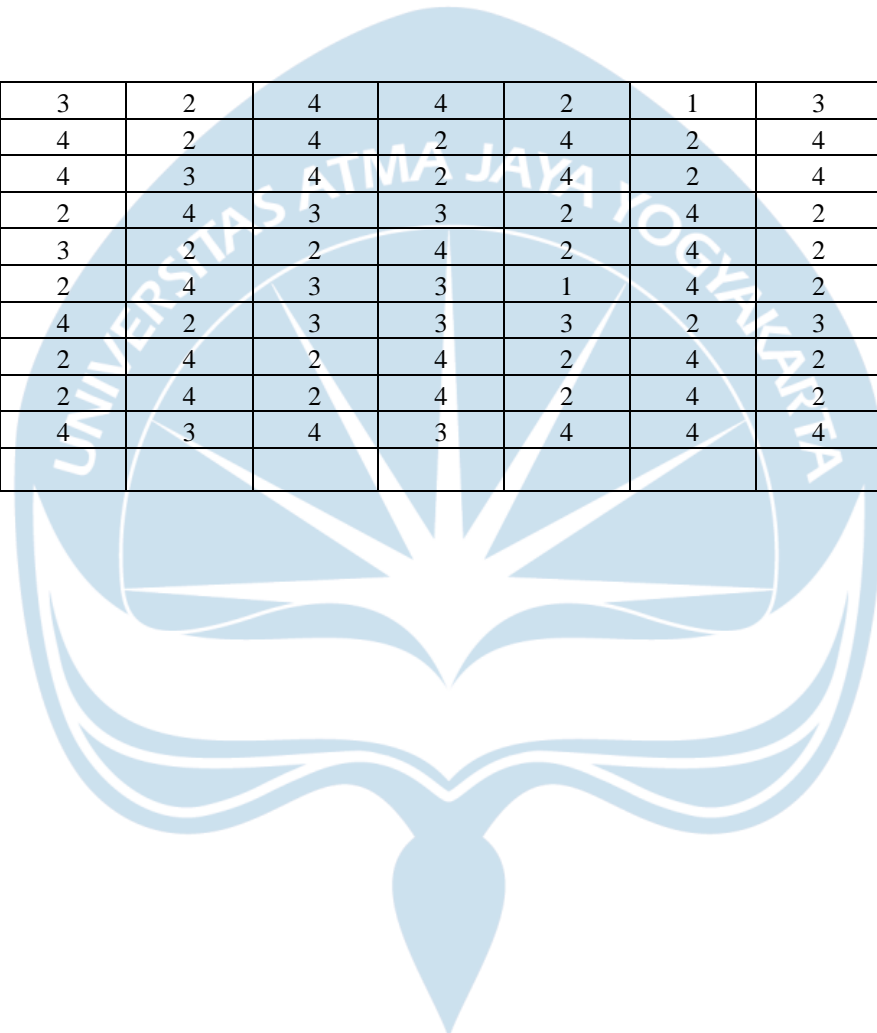
A. Deskripsi Masalah

Desain aplikasi ini bertujuan untuk memenuhi proses pengetahuan informasi masyarakat Daerah Istimewa Yogyakarta tentang lalu lintas terkini. Aplikasi ini dikhususkan untuk masyarakat Daerah Istimewa Yogyakarta yang menggunakan lalu lintas sehari-hari dengan harapan dapat membantu dalam memantau informasi lalu lintas dan memudahkan mobilitas sehari-hari. Perancangan melibatkan pengguna dalam setiap tahap perancangan agar mendapatkan hasil desain yang sesuai dengan kebutuhan.

Sebelum melakukan perancangan, penulis melakukan pengujian SUS *score* kepada 30 orang pengguna *website* Dishub DIY untuk menilai usabilitasnya. Jawaban pengguna dapat dilihat pada tabel 4.1. Berdasarkan kategori skor SUS di tabel 3.2, *website* milik Dishub belum diterima oleh masyarakat (*Not Acceptable*) dan belum memenuhi kebutuhan pengguna. Dengan demikian, penulis dan pihak Dishub DIY merancang aplikasi *mobile* E-Lintas dengan memperhatikan UI, UX, dan kebutuhan pengguna.

Tabel 4. 1 Pengolahan Data SUS Score Website Dishub DIY

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	SUS Raw Score	SUS Final Score
1	4	5	2	4	2	4	4	4	1	4	12	30
2	2	4	2	2	2	2	2	4	2	4	14	35
3	2	2	2	2	2	4	2	4	2	4	14	35
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	20	50
5	4	2	2	4	2	4	2	4	4	2	18	45
6	2	4	4	2	1	4	4	2	4	4	19	47.5
7	3	5	2	3	3	4	4	4	4	4	16	40
8	5	4	2	4	5	4	4	5	5	4	20	50
9	2	3	2	2	1	3	2	2	2	1	18	45
10	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	20	50
11	2	4	2	4	4	4	4	2	2	4	16	40
12	4	5	3	4	4	4	5	4	5	5	19	47.5
13	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	17	42.5
14	4	4	4	5	4	5	3	3	3	4	17	42.5
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	20	50
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	20	50
17	5	3	1	5	3	5	5	4	4	4	17	42.5
18	4	4	2	3	3	3	3	3	3	4	18	45
19	5	4	1	4	3	4	5	3	4	2	21	52.5
20	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	20	50
21	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	23	57.5
22	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	18	45
23	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	21	52.5
24	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	19	47.5



25	3	5	3	2	4	4	2	1	3	2	21	52.5
26	4	3	4	2	4	2	4	2	4	3	28	70
27	4	2	4	3	4	2	4	2	4	3	28	70
28	2	5	2	4	3	3	2	4	2	5	10	25
29	2	5	3	2	2	4	2	4	2	3	13	32.5
30	3	4	2	4	3	3	1	4	2	4	12	30
31	3	3	4	2	3	3	3	2	3	2	24	60
32	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	10	25
33	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	10	25
34	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	22	55
											AVERAGE	45.2

B. Analisis Kebutuhan Pengembangan dan Perancangan

Analisis kebutuhan pengembangan dilakukan dengan mengikuti tahapan metode *User-Centered Design*. Berikut adalah uraian setiap tahap.

1. *Understand Context of Use*

Penelitian didahului dengan identifikasi penyebaran kuesioner atau wawancara awal serta penentuan pengguna sistem. Identifikasi tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Admin, yaitu pihak Dishub DIY.
- b. Pengguna, yaitu masyarakat DIY.
- c. Penyebaran kuesioner awal untuk 34 orang masyarakat umum DIY yang berlalu lintas dan yang sudah mengakses *website* Dishub DIY (<http://dishub.jogjapro.go.id>). Hasil kuesioner dapat dilihat pada tabel 4.1.
- d. Wawancara dengan kepala bagian program dan empat orang staf bagian program Dinas Perhubungan DIY. Wawancara juga dilakukan dengan masyarakat DIY dengan hasil pada tabel 4.2. Pada kolom terakhir diberikan juga keterangan berdasarkan hasil diskusi dengan pihak Dishub.

Tabel 4. 2 Hasil Wawancara Masyarakat

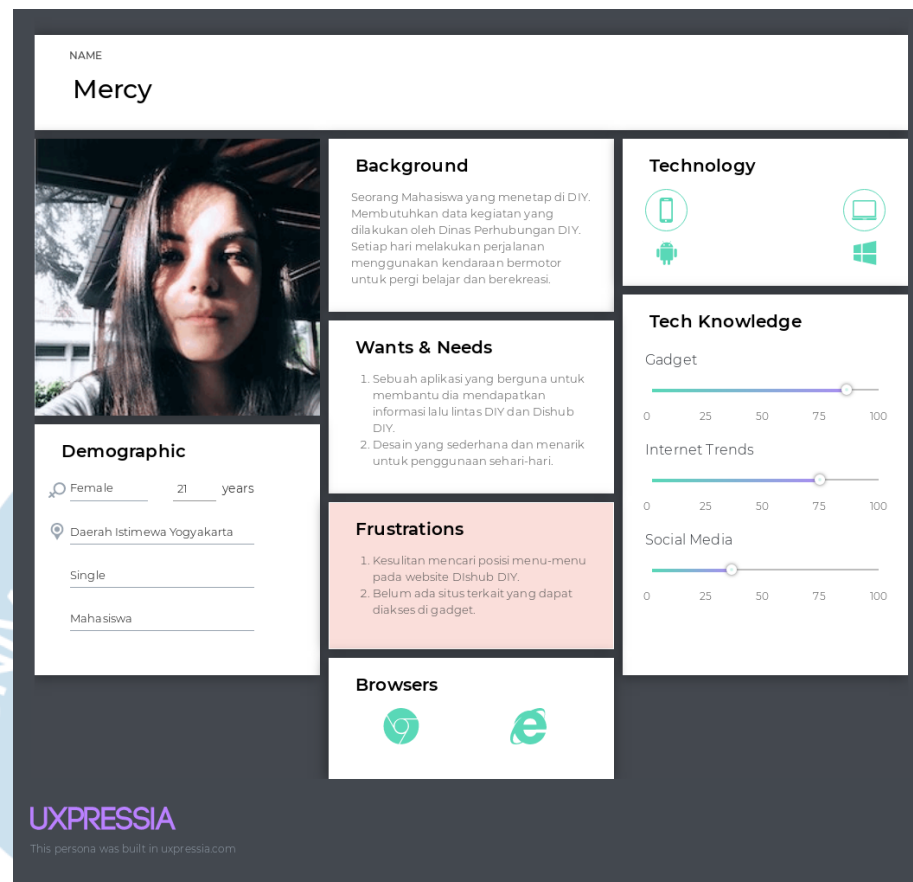
Apa kebutuhan Anda yang sebenarnya saat membuka <i>website</i> ini?	Desain halaman mana saja yang menurut Anda perlu diperbaiki sesuai kebutuhan Anda? Mengapa?	Menu/informasi apa saja yang Anda butuhkan untuk dibuatkan versi <i>mobilenya</i> ?	Implementasi
<i>Interactive Map</i>	Halaman awal ketika akan mengakses	Halte Trans Yogja dan <i>Interactive Map</i>	✓
Informasi tentang kemacetan, daerah rawan kecelakaan	Gambar-gambar yang kurang jelas, warna yang kurang menarik	Mengenai informasi terbaru	✓
Kebutuhan saya adalah saya dapat mengetahui apa dan bagaimana letak dari sisi jalan yang ada di Yogyakarta	Ada banyak tulisan yang membuat <i>viewers</i> bosan. Sebaiknya tulisan2 tadi dipersingkat lagi namun isinya tersampaikan	Menu halte terdekat	✓

UI UX dari <i>website</i> seharusnya dibuat fleksibel sehingga menyesuaikan dengan perangkat yang digunakan	Sebetulnya saya belum mengetahui apa yang kurang atau lengkap dalam halaman tersebut namun saya rasa mungkin belum terlalu lengkap.	Kritik dan saran	✓
Informasi pada tempat-tempat umum	Halaman <i>dashboard</i>	Yang saya perlukan adalah yaitu melalui link. Terima kasih.	✓
Berita-berita terkini mengenai lalu lintas Jogja	Informasi kontak sebaiknya ditambah nomor WA karena menggunakan no telp lebih mahal jika melakukan panggilan. Menu <i>chat</i> secara langsung dengan petugas untuk menginformasikan situasi darurat. Menu berita yang kurang banyak beritanya karena jarak postingannya cukup jauh.	Semua menu yang membutuhkan <i>input</i> dari <i>user</i>	× (Nomor WA tidak diikutsertakan)
Untuk mengakses informasi tentang lalu lintas	Menurut saya, menu pada bagian lalu lintas masih kurang rapi sehingga kedepannya mungkin bisa diperbaiki	Urusan lalu lintas dan angkutan jalan	✓
Untuk jadwal penerbangan	Tampilan awal. Ada bagian yg terlalu menggantungkan tempat. Seperti daftar menu dan <i>layout</i> CCTV dan lainnya	Kontak yang langsung terhubung dengan WA, Menu <i>upload</i> berita yang dapat dilakukan oleh masyarakat dan nanti diverifikasi oleh petugas terkait keakuratannya.	× (Jadwal Penerbangan dan Kontak WA tidak diikutsertakan)
Mencari informasi tentang lalu lintas dan berita terkini tentang transportasi di DIY	Ornamen yg menarik perhatian diperlukan	Menu posisi <i>traffic light</i>	✓
Semua Informasi yang dicari diharapkan tersedia	Terkait ukuran font	Untuk versi <i>mobile</i> sepertinya menu-menu seperti <i>tweet</i> terkini terlalu banyak memakan tempat. Sebaiknya dikurangi saja.	✓
Mengetahui hal-hal terkait lalu lintas	<i>Real time</i> CCTV	Peta rute trans jogja	× (<i>Real Time</i> CCTV tidak diikutsertakan)

Akses yang lebih mudah	Halaman 1	Yang saya butuhkan yaitu jalan lintas (menu cepat) yang mempermudah saya untuk lebih cepat membuka	✓
Mencari data-data mengenai Dinas Perhubungan DIY	Pada bagian program dan kegiatan. karena yang saya dapati, hanya diperbarui terakhir pada tahun 2019.	Pantauan lalu lintas / rekaman CCTV	✓
Mencari info lalu lintas daerah Jogja	Sepertinya beberapa halaman	Sudah baik untuk digunakan pada versi <i>mobile</i>	✓
Halte bus Trans Jogja dan sop, sejarah organisasi	Halaman awal	<i>Insert</i>	× (Sejarah organisasi tidak diikutsertakan)
Tulisannya menarik	Tampilan awal <i>website</i> yang terlalu monoton serta kontras warna yang kurang pas.	Hasil Studi, Bidang dan Layanan	✓
Informasi terkait Perencanaan Pembangunan Daerah sebagai bentuk dukungan terhadap transparansi data	Sudah cukup bagus untuk tampilan desain halamannya	Menu daftar, <i>traffic light</i> , CCTV, dan pilihan menu untuk dokumentasi	✓
Melihat informasi mengenai Dinas Perhubungan DIY dan SI LLAJ	Menurut saya semua halaman sudah bagus, karena mudah untuk diakses	Cukup dengan menu yang sudah ada	✓
Untuk melihat informasi pada dinas perhubungan DIY	Menurut saya keseluruhan <i>website</i> perlu diperbaiki. Alasannya, karena tampilannya masih belum menarik dan kurang interaktif.	Profil, informasi, berita, <i>contact us</i> .	× (Profil Dishub DIY tidak diikutsertakan)
Menu-menu yang dengan mudah digunakan untuk membantu dalam mencari informasi	Semuanya	Mungkin berita yang disusun secara kategori.	✓
Kebutuhan saya saat membuka <i>website</i> tersebut agar bisa mendapatkan berita atau informasi terkini di DIY	Di halaman berita di bagian kanan terdapat Menu DISHUB dan menurut saya itu perlu dihilangkan karena terjadi pendobelan menu pada bagian atas, dimana fungsinya juga sama.	Menu yang diinginkan sudah tersedia di <i>website</i>	✓

Hal pertama yang membuat saya tertarik untuk terus membuka suatu <i>website</i> adalah tampilan <i>website</i> yang menarik. <i>Website</i> harus menampilkan warna yang enak dipandang untuk waktu yang lama, <i>font</i> yang sesuai dan letak menu yang baik.	Menurut saya desain halaman yang masih perlu diperbaiki sesuai kebutuhan saya yaitu bagian <i>interactive map</i> yang masih terlalu kaku dan masih perlu banyak fitur tambahan sehingga membuat <i>map</i> tersebut semakin <i>interactive</i> .	Menu E-Lapor DIY Pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta sangat menarik untuk dibuatkan versi <i>mobilenya</i>	× (Menu E-Lapor tidak diikutsertakan)
Informasi mengenai lalu lintas di DIY	Halaman awal (<i>home</i>), karena tampilan untuk mengisi survei hampir menutupi halamannya sehingga membuat pembaca terganggu.	Informasi yang dibutuhkan untuk dibuatkan versi <i>mobilenya</i> adalah titik-titik kemacetan di daerah Yogyakarta dan jalan alternatif untuk menghindari titik-titik macet tersebut.	× (titik-titik kemacetan tidak diikutsertakan)
Melihat dan membaca berbagai informasi terbaru mengenai kegiatan terbaru	Mengenai informasi yang disediakan serta berita terbaru	Menu utama, <i>interactive map</i> , informasi halte, <i>traffic light</i>	✓

Berdasarkan hasil wawancara, dapat dibuat *user persona*. *User Persona* yang merepresentasikan segmen pengguna dapat dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4. 1 *User Persona*

Berdasarkan *user persona* yang sudah dibuat, diketahui bahwa pengguna ingin mendapatkan informasi terkait lalu lintas di DIY serta menyukai tampilan aplikasi yang sederhana dan menarik. Berdasarkan tujuan tersebut, tampilan *website* yang sudah ada tidak memenuhi tujuan mereka karena ada beberapa kekurangan seperti pada tabel 4.3. Kekurangan juga dilihat dari hasil wawancara masyarakat pada tabel 4.2. Kekurangan dan solusi ini akan menjadi pertimbangan merancang aplikasi E-Lintas.

Tabel 4. 3 Kekurangan *Website* Dishub DIY

No	Permasalahan	Keterangan	Solusi
1	Tampilan yang kurang rapih	Ada <i>pop up</i> yang menghalangi layout	Merancang <i>pop up</i> yang rapi

2	Ada fitur yang diinginkan namun tidak tersedia	Fitur yang tidak tersedia adalah posisi halte Trans Yogya	Merancang layout peta dengan <i>line icon directions bus pin</i>
3	Tampilan <i>website</i> yang kurang fleksibel dan kurang menarik	Pemilihan tata letak (menu), gambar, teks, warna, layout tidak menyesuaikan perangkat	Melakukan perancangan versi <i>mobile</i>

2. *Specify User and Organizational Requirements*

Setelah identifikasi *context of use*, selanjutnya adalah melakukan pengumpulan kebutuhan dengan wawancara. Kebutuhan ini akan digunakan untuk merancang aplikasi E-Lintas. Berdasarkan hasil wawancara di tabel 4.2, kebutuhan pengguna diringkas sebagai berikut:

- a. Kebutuhan Informasi
 - 1) Posisi halte Trans Jogja
 - 2) Posisi fasilitas APILL (Alat Pemberi Isyarat Lalu Lintas), misalnya *traffic light*
 - 3) Rencana kegiatan Dishub DIY
 - 4) Laporan kinerja Dishub DIY
 - 5) Dokumentasi foto
 - 6) Berita terbaru
 - 7) Hasil studi
 - 8) Daerah Rawan Kecelakaan dan Kemacetan
- b. Kebutuhan Fungsional
 - 1) Menampilkan peta
 - 2) Menampilkan posisi CCTV
 - 3) Fitur pemberian pesan/komentar dari masyarakat
- c. Kebutuhan Non-Fungsional

Berdasarkan wawancara yang dilaksanakan, dibutuhkan perbaikan *user interface* dan *user experience* dari *website* yang sudah ada menjadi aplikasi *mobile* yang lebih menarik untuk dilihat dan mudah digunakan. UI dan UX yang didiskusikan dalam wawancara adalah:

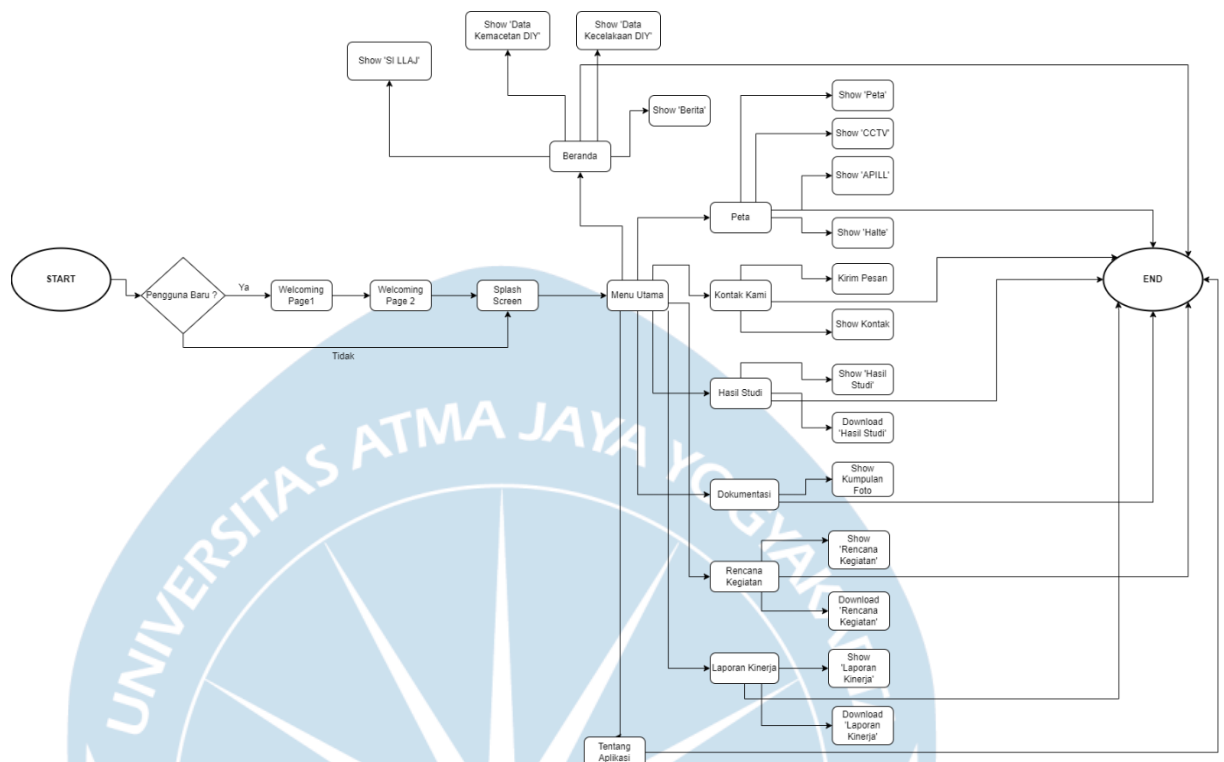
- 1) Posisi menu diatur lebih baik supaya *familiar* bagi pengguna
- 2) Tampilan pengumuman di awal membuka *website* mengganggu tampilan
- 3) Pemilihan warna untuk desain disesuaikan dengan warna karakteristik Dishub DIY, yaitu dominan biru, hitam, dan putih
- 4) Menampilkan gambar secara jelas yang berhubungan dengan lalu lintas dan angkutan umum serta tradisional
- 5) Menggunakan *font* dan ukuran yang baik

3. Analisis Design Solutions

Setelah menetapkan pengguna dan kebutuhannya, langkah selanjutnya adalah membuat *flowchart* yang dibutuhkan dalam perancangan.

a. Flowchart

Pembuatan *flowchart* dimaksudkan untuk menggambarkan alur kerja pengguna dengan sistem yang dirancang. *Flowchart* aplikasi yang dapat diimplementasikan ke dalam desain dapat dilihat pada gambar 4.2.



Gambar 4. 2 Flowchart

b. Wireframes

Flowchart yang sudah dibuat dapat digunakan sebagai petunjuk untuk membuat *wireframes*. *Wireframes* adalah gambaran secara sederhana dari desain yang akan dibuat dan berisi tata letak elemen-elemen ke dalam layout. *Wireframes* disebut juga tahapan *skeleton* pada desain *user experience* dimana perancang meletakkan elemen tanpa memberikan aspek *user interface* seperti warna. *Wireframes* sederhana yang dibuat sesuai pengumpulan kebutuhan pengguna adalah sebagai berikut.

1) Splash Screen

Splash Screen adalah tampilan awal saat aplikasi dibuka. *Splash Screen* dapat dilihat pada gambar 4.3, 4.4, dan 4.5.

E-LINTAS

Aplikasi yang Berisi Informasi Lengkap
tentang Lalu Lintas di Daerah Istimewa
Yogyakarta

Gambar 4. 3 Wireframe 1

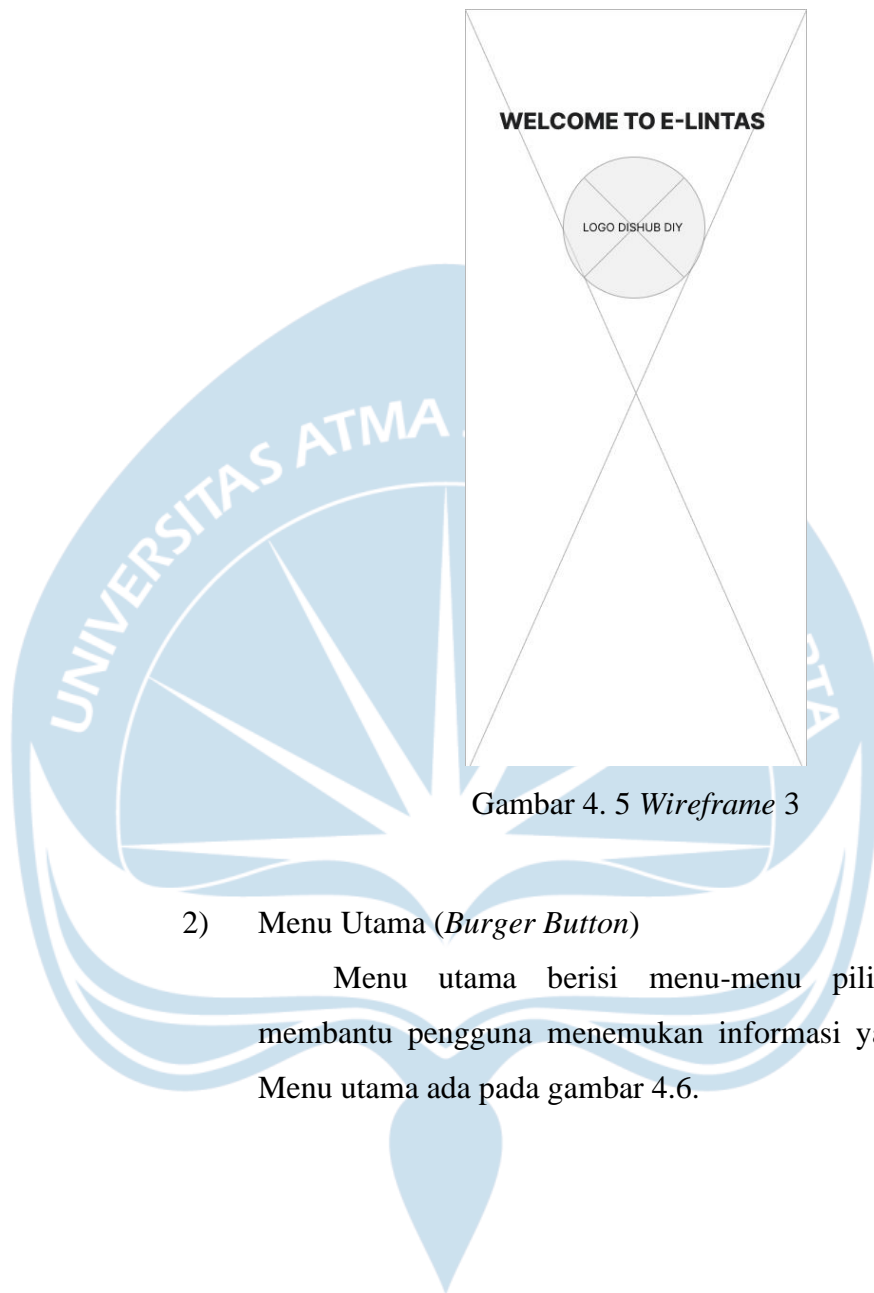
SEMUANYA
ADA DISINI

E-Lintas hadir untuk memberikan semua
yang Anda butuhkan

MULAI



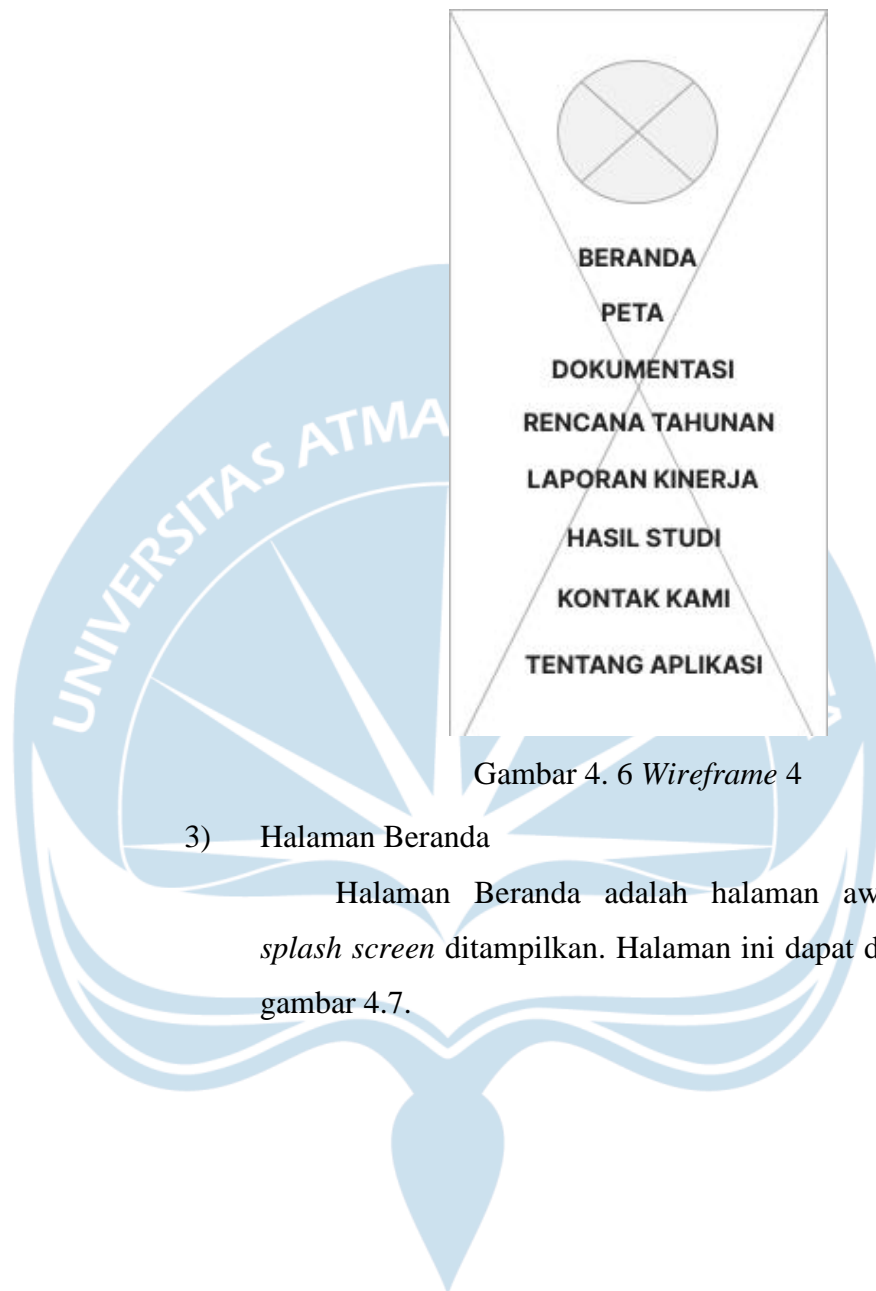
Gambar 4. 4 Wireframe 2



Gambar 4. 5 Wireframe 3

2) Menu Utama (*Burger Button*)

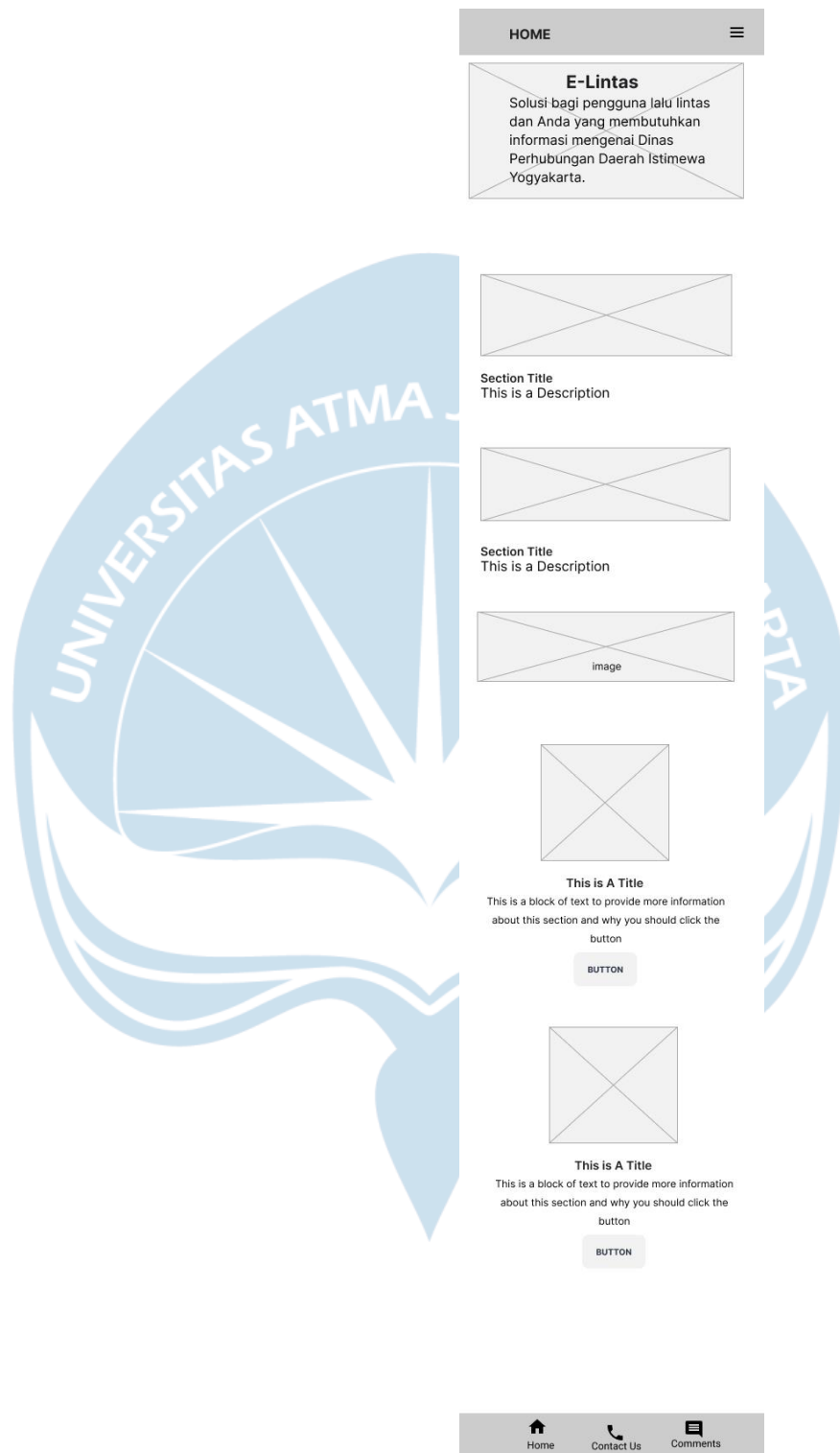
Menu utama berisi menu-menu pilihan yang membantu pengguna menemukan informasi yang dicari. Menu utama ada pada gambar 4.6.



Gambar 4. 6 Wireframe 4

3) Halaman Beranda

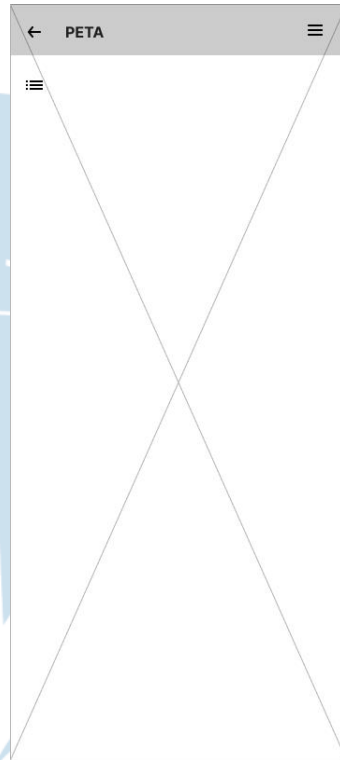
Halaman Beranda adalah halaman awal setelah *splash screen* ditampilkan. Halaman ini dapat dilihat pada gambar 4.7.



Gambar 4. 7 Wireframe 5

4) Halaman Peta

Halaman peta adalah halaman yang akan menampilkan peta umum. Halaman utama peta dapat dilihat pada gambar 4.8.

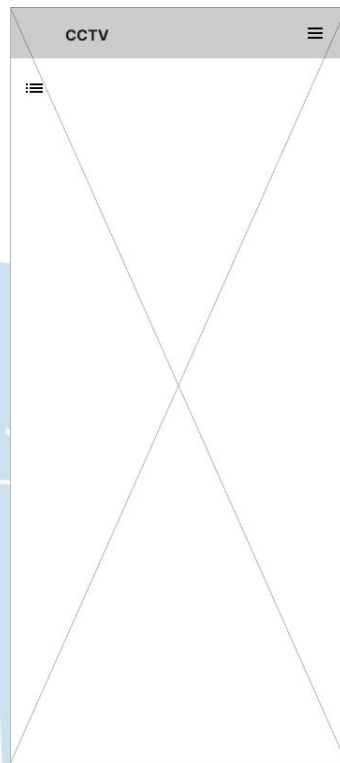


Gambar 4. 8 Wireframe 6

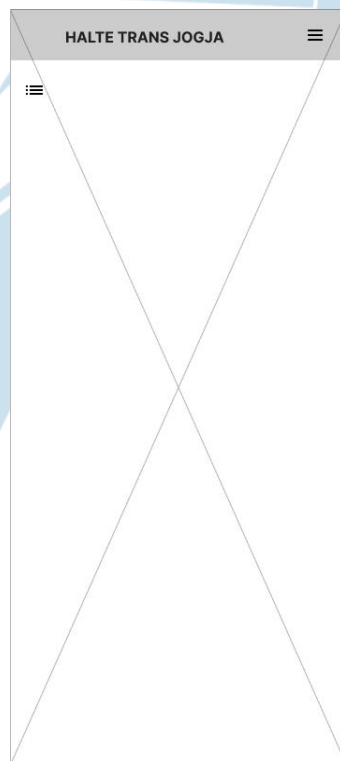
Pengguna dapat memilih menu untuk menampilkan posisi CCTV, halte trans jogja, atau APILL. Ketiga halaman tersebut dapat dilihat pada gambar 4.10 sampai 4.12. Menu pilihan ada pada gambar 4.9.

- ☐ CCTV
- ☐ HALTE TRANS JOGJA
- ☐ APILL

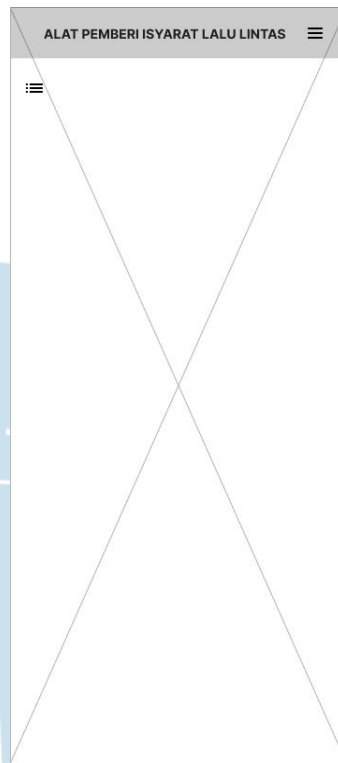
Gambar 4. 9 Wireframe 7



Gambar 4. 10 *Wireframe 8*



Gambar 4. 11 *Wireframe 9*



Gambar 4. 12 Wireframe 10

5) Halaman Dokumentasi

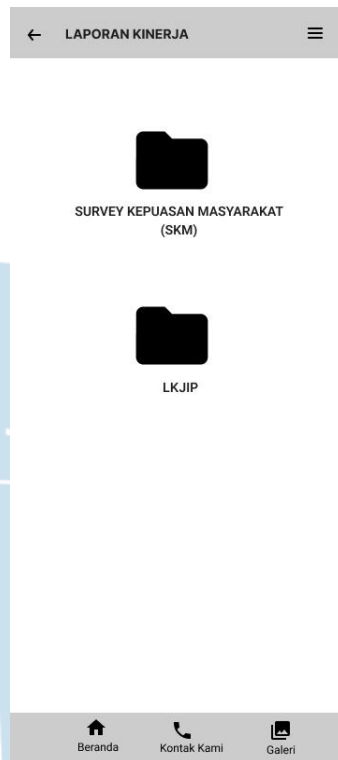
Halaman ini berisi kumpulan foto-foto kegiatan Dishub DIY maupun keadaan lalu lintas. Halaman ini dapat dilihat pada gambar 4.13.



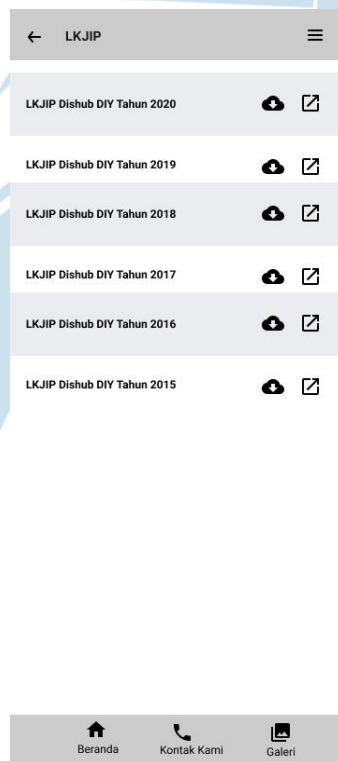
Gambar 4. 13 Wireframe 11

6) Halaman Laporan Kinerja

Halaman ini berisi laporan kinerja yang dilakukan oleh Dishub DIY. Halaman ini dapat dilihat pada gambar 4.14 dan 4.15.



Gambar 4. 14 Wireframe 12



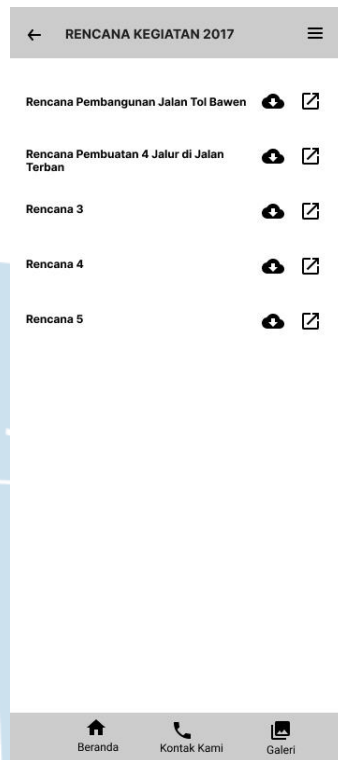
Gambar 4. 15 Wireframe 13

7) Halaman Rencana Kegiatan

Halaman ini berisi laporan tahunan dari Dishub DIY. Halaman ini dapat dilihat pada gambar 4.16. Contoh tampilan isi setiap folder seperti gambar 4.17.



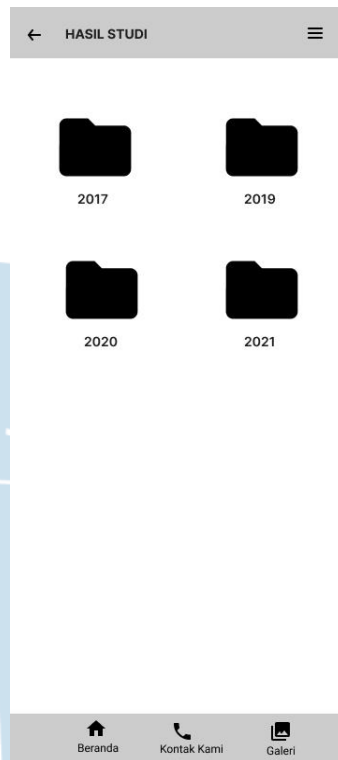
Gambar 4. 16 Wireframe 14



Gambar 4. 17 Wireframe 15

8) Halaman Hasil Studi

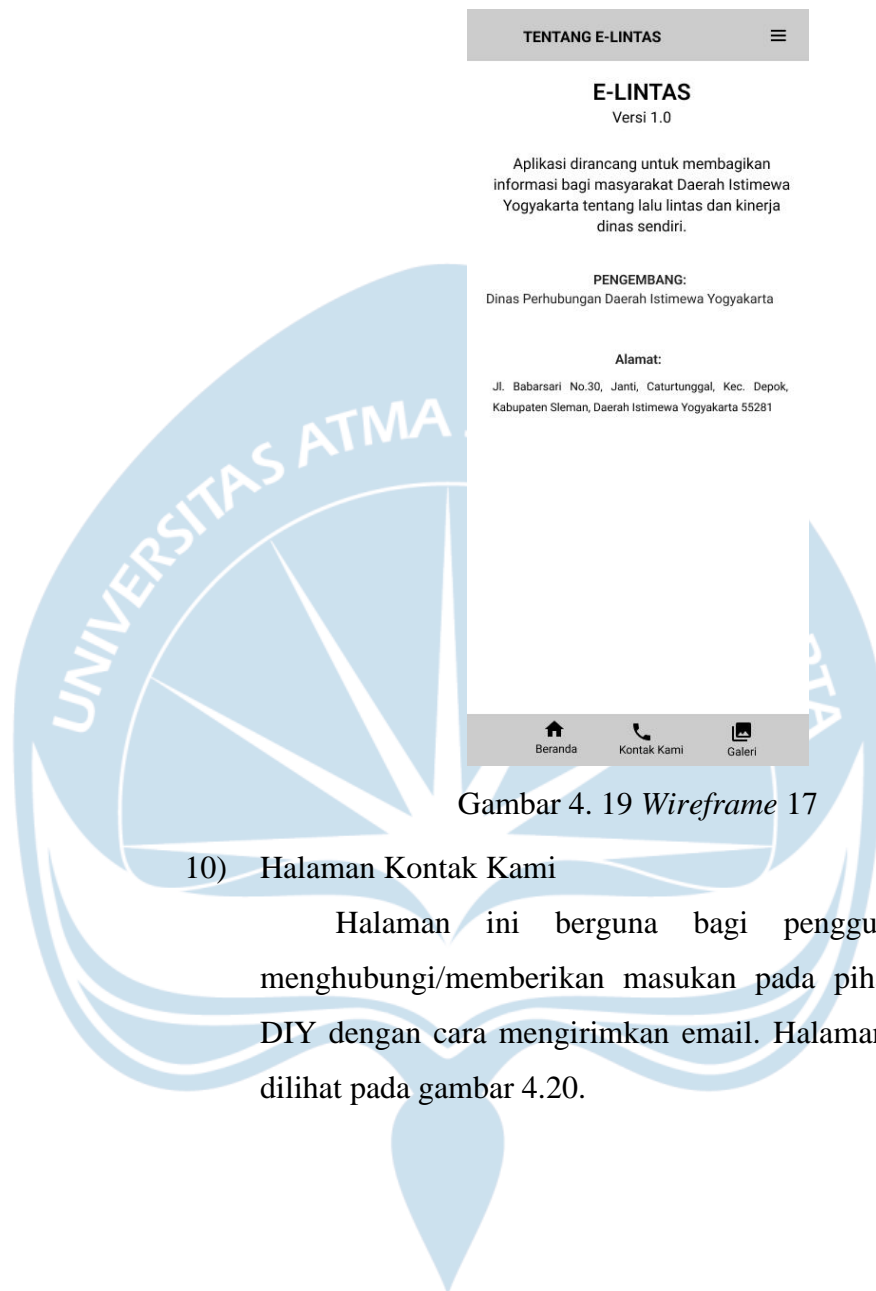
Halaman ini berisi hasil studi yang dilakukan oleh Dishub DIY. Halaman ini dapat dilihat pada gambar 4.18.



Gambar 4. 18 *Wireframe 16*

9) Halaman Tentang Aplikasi

Halaman ini berguna untuk menampilkan versi dari aplikasi dan alamat dari pengembang aplikasi. Halaman ini dapat dilihat pada gambar 4.19.



Gambar 4. 19 Wireframe 17

10) Halaman Kontak Kami

Halaman ini berguna bagi pengguna untuk menghubungi/memberikan masukan pada pihak Dishub DIY dengan cara mengirimkan email. Halaman ini dapat dilihat pada gambar 4.20.

KONTAK KAMI

Nama

Email

Judul

Pesan

KIRIM

TEXT

Information

Information

Information

Information

TEXT

Information

Information

Information

Information

Temukan Kami

Beranda

Kontak Kami

Galeri

Gambar 4. 20 Wireframe 18

4. Analisis Kebutuhan Alat

Perancangan desain suatu antarmuka biasanya menggunakan aplikasi yang disebut Figma. Figma adalah aplikasi kolaboratif yang biasanya digunakan untuk merancang poster, *banner*, aplikasi *desktop*, *mobile*, *website*, dan kebutuhan desain lainnya. Tampilan dan komponen di dalam Figma mudah digunakan, sehingga dipilih untuk menjadi alat perancangan pada penelitian ini.

C. Perancangan Penelitian

1. Perancangan Desain

Setelah membuat gambaran dan struktur desain yang menjadi bagian perancangan *user experience*, selanjutnya adalah melakukan perancangan *user interface*. Perancangan ini melibatkan tipografi, pemberian warna, dan lain-lain ke dalam *prototype* sebelumnya. Berikut adalah pemilihan elemen *user interface* dan *prototype* desain yang sudah dilengkapi dengan elemen-elemen tersebut.

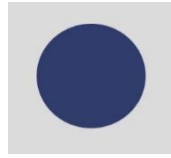
a. Tipografi

Perancangan sistem yang baik tentunya memperhatikan pemilihan jenis *font* yang tepat agar mudah dibaca oleh pengguna. Perancangan penelitian ini menggunakan *font* Roboto karena bersifat moderen dengan bentuk huruf yang bulat dan desain geometris yang baik. Hal ini akan memenuhi aspek kenyamanan dan estetika.

b. Warna

Sesuai dengan hasil wawancara dengan pihak Dishub DIY, aplikasi yang dirancang harus menggunakan warna yang sesuai dengan warna karakteristik Dishub DIY. Warna tersebut, yaitu:

- 1) Biru Navy

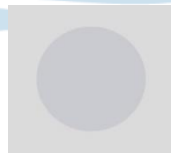


Gambar 4. 21 Warna Biru Navy

Penggunaan warna biru *navy* seperti gambar 4.21 merupakan warna dasar yang digunakan oleh Dishub dan pada *website* Dishub DIY sebelumnya. Warna ini menjadi warna *monochromatic* dimana merupakan warna dominan dalam suatu desain aplikasi. Warna biru mengandung filosofi kalem, santai, aman, dan terpercaya. Kode warna biru yang digunakan berdasarkan hasil wawancara bersama Dishub DIY adalah #303C6C. Warna dengan *exposure* 100% digunakan untuk navigasi.

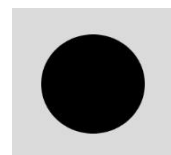
2) Abu-abu

Penggunaan kode warna biru digunakan juga untuk latar setiap halaman dengan *exposure* sebesar 10%. Warna ini kemudian menjadi warna abu-abu seperti gambar 4.22.



Gambar 4. 22 Warna Abu-abu

3) Hitam



Gambar 4. 23 Warna Hitam

Penggunaan warna hitam seperti pada gambar 4.23 merupakan warna sekunder yang digunakan untuk

perancangan. Warna hitam melambangkan kekuatan dan ketajaman. Warna hitam digunakan untuk tulisan di dalam aplikasi.

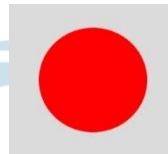
4) Putih



Gambar 4. 24 Warna Putih

Penggunaan warna putih seperti pada gambar 4.24 juga digunakan dalam perancangan. Warna putih memiliki filosofi sederhana yang dapat membantu dalam perancangan antarmuka. Warna putih digunakan dalam perancangan pada tulisan dan komponen di navigasi dan pada tulisan dokumentasi.

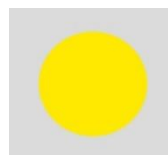
5) Merah



Gambar 4. 25 Warna Merah

Warna merah seperti gambar 4.25 memiliki arti kekuatan dan menyampaikan pesan yang terlihat. Warna ini digunakan pada beberapa komponen, seperti diagram dan *location pin* pada peta.

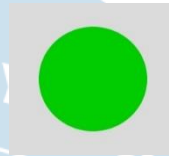
6) Kuning



Gambar 4. 26 Warna Kuning

Warna Kuning seperti gambar 4.26 memiliki arti keceriaan dan pengendali emosional. Warna ini digunakan pada diagram dan beberapa komponen lainnya.

7) Hijau



Gambar 4. 27 Warna Hijau

Warna hijau seperti gambar 4.27 memiliki arti ketenangan. Warna ini digunakan pada diagram dan latar belakang *pop up*.

c. *Interactive Prototype* dan penjelasan

1) *Welcoming & Splash Screen*

Gambar 4.28, 4.29, dan 4.30 adalah tampilan awal ketika membuka aplikasi. *Welcoming* dan *Splash Screen* adalah tampilan awal yang memberikan kesan hangat di dalam desain. Tampilan ini menggunakan latar belakang gambar Tugu Yogyakarta karena menggambarkan aplikasi yang digunakan pada lingkup provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Tampilan ini juga menggunakan logo Pemerintahan Provinsi DIY.

E-LINTAS

Aplikasi yang Berisi Informasi Lengkap
tentang Lalu Lintas di Daerah Istimewa
Yogyakarta



Gambar 4. 28 *Welcoming 1*



Gambar 4. 29 *Welcoming 2*



Gambar 4. 30 *Splash Screen*

2) Beranda



Gambar 4. 31 Beranda



Gambar 4. 32 Lanjutan Beranda

Gambar 4.31 dan 4.32 adalah tampilan setelah *splash screen*. Berdasarkan hasil evaluasi *wireframe* dengan pihak

Dishub DIY, halaman beranda berisi berita-berita dan informasi yang dibutuhkan pengguna. Halaman ini juga berisi *icon* menu-menu di bagian atas agar pengguna dapat dengan mudah mengakses.

3) Menu Utama



Gambar 4. 33 Menu Utama

Gambar 4.33 adalah menu utama yang digunakan oleh pengguna untuk memilih menu yang dibutuhkan. Menu utama ini juga menggunakan logo untuk memperindah penampilan. E-Lintas memiliki 8 menu utama seperti gambar di atas dimana ketika pengguna menekan tombol pada salah satu, akan keluar halaman yang sesuai.

4) Peta

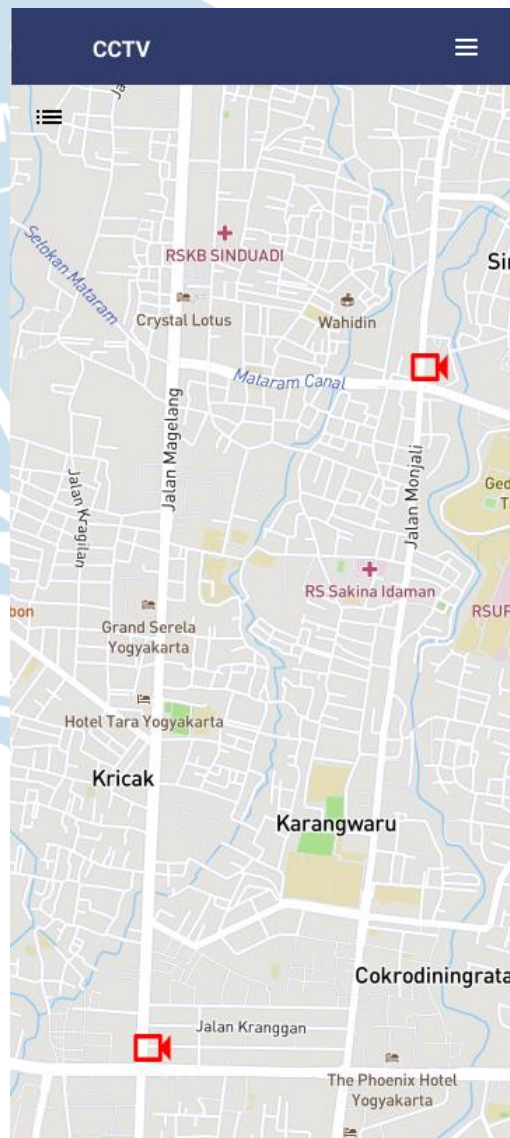


Gambar 4. 34 Peta

Gambar 4.34 adalah halaman peta yang dapat digunakan oleh pengguna untuk melihat peta. Peta menggunakan *plugin* Mapsicle dan menggunakan *line icon* sesuai kategori. Peta memiliki 3 sub kategori, yaitu CCTV, Halte Trans Jogja, dan APILL (Alat Pemberi Isyarat Lalu Lintas). Ketiga sub kategori ini ditampilkan dalam sebuah pilihan menu seperti gambar 4.35.

- CCTV
- HALTE TRANS JOGJA
- APILL

Gambar 4. 35 Sub Kategori Peta



Gambar 4. 36 CCTV

Gambar 4.36 adalah halaman CCTV yang dikelola oleh Dinas Perhubungan DIY. Halaman ini menampilkan titik-titik lokasi CCTV dan menu pilihan yang memudahkan pengguna memilih sub kategori. Tampilan ini juga berlaku

untuk halaman Halte Trans Jogja pada gambar 4.37 dan APILL pada gambar 4.38.



Gambar 4. 37 Halte Trans Jogja



Gambar 4. 38 APILL

5) Dokumentasi



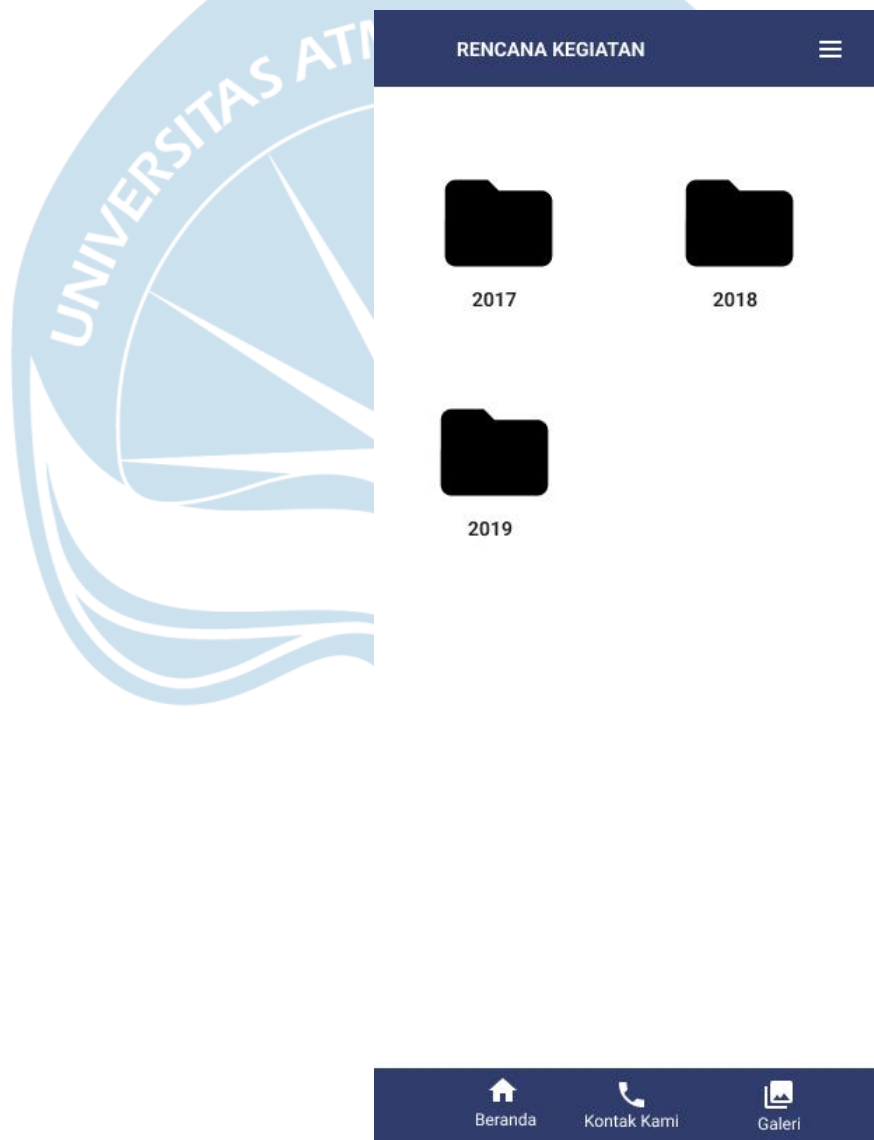
Gambar 4. 39 Dokumentasi



Gambar 4. 40 Lanjutan Dokumentasi

Gambar 4.39 dan 4.40 adalah halaman untuk menampilkan dokumentasi-dokumentasi yang berhubungan dengan Dishub DIY maupun lalu lintas. Halaman ini menggunakan *vertical scrolling* dengan klasifikasi gambar sesuai kategori.

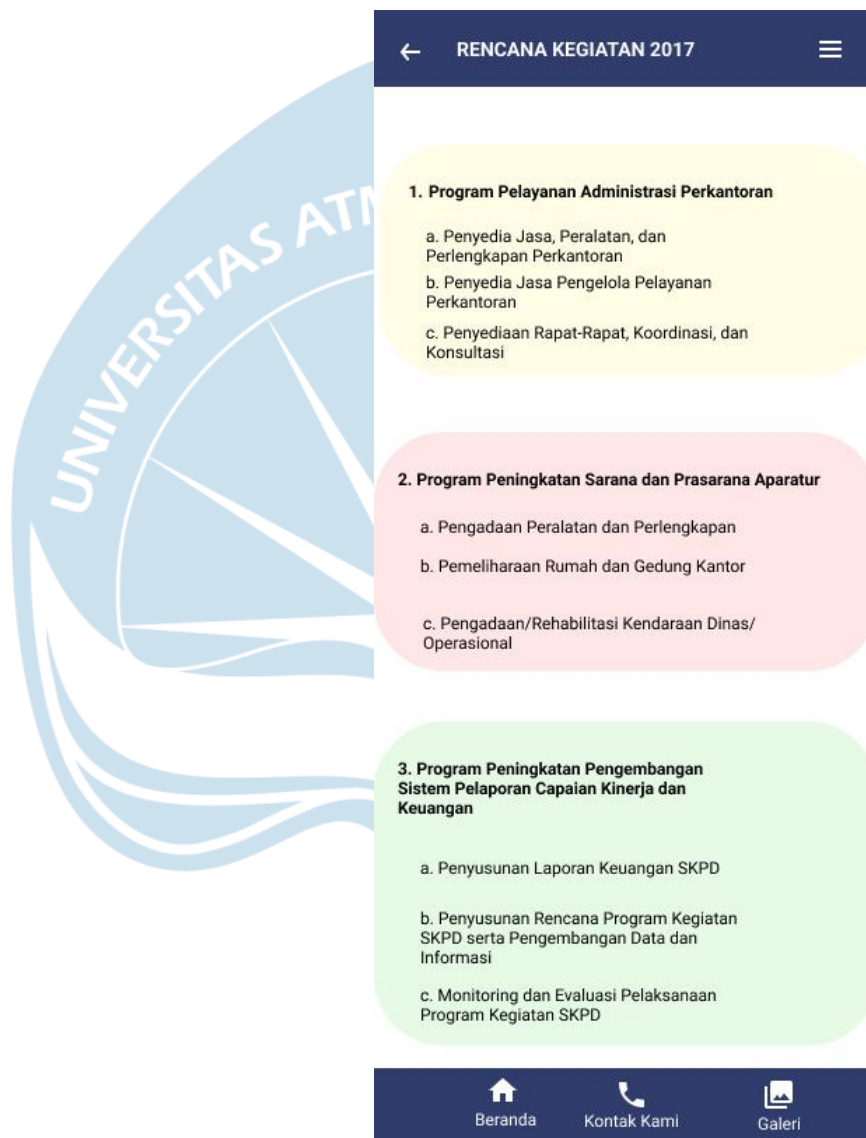
6) Rencana Kegiatan



Gambar 4. 41 Rencana Kegiatan

Gambar 4.41 adalah halaman yang menampilkan rencana program dan kegiatan yang dilaksanakan oleh

Dishub DIY. Halaman ini ditampilkan dalam bentuk folder yang berisi daftar komponen. Contoh komponen untuk masing-masing folder dapat dilihat pada gambar 4.42.



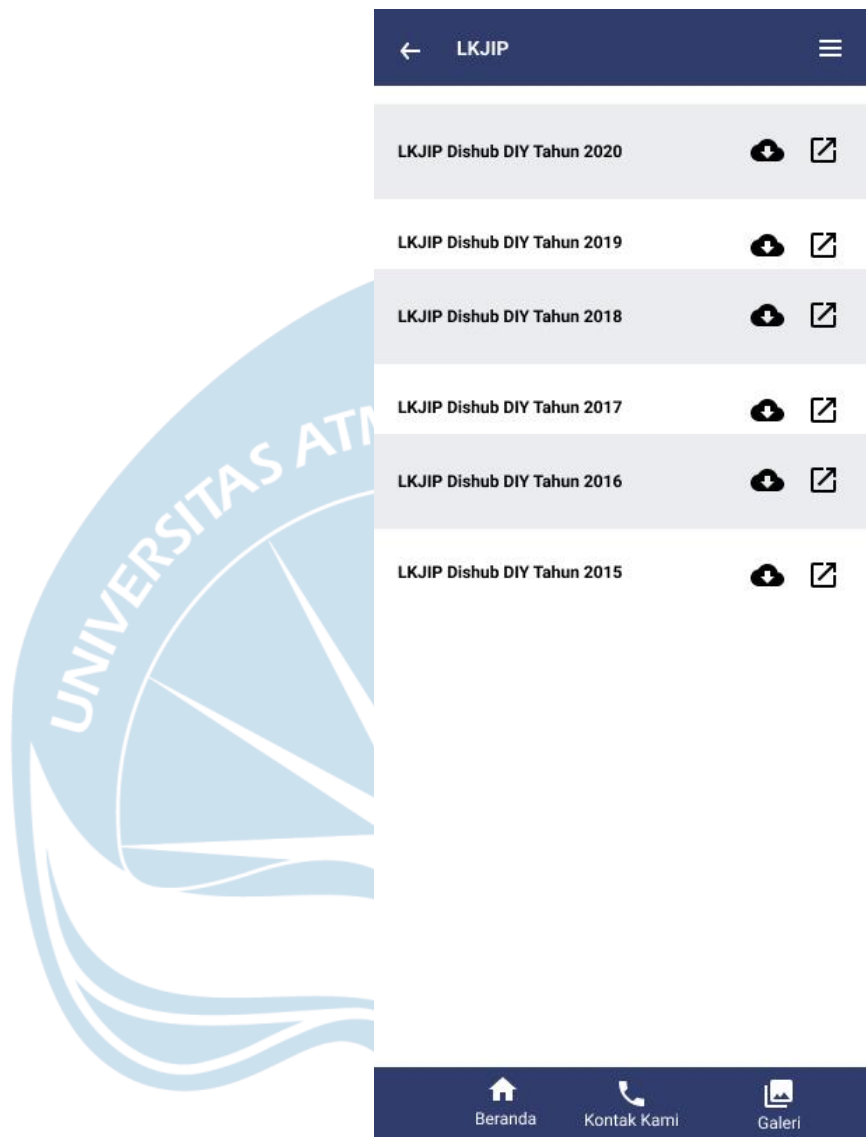
Gambar 4. 42 Contoh Rencana Tahunan

7) Laporan Kinerja



Gambar 4. 43 Laporan Kinerja

Gambar 4.43 adalah tampilan folder laporan kinerja yang berisi dokumen-dokumen seperti gambar 4.44. Sesuai hasil wawancara dengan pihak Dishub DIY, dibutuhkan tombol *download* dan *open* agar pengguna dapat melihat dokumen ataupun mengunduh.



Gambar 4. 44 Tampilan Daftar Laporan Kinerja

Ketika pengguna menekan tombol *download*, akan keluar *pop up notification* seperti gambar 4.45. Jika menekan tombol *open*, akan keluar halaman dokumen seperti gambar 4.46.

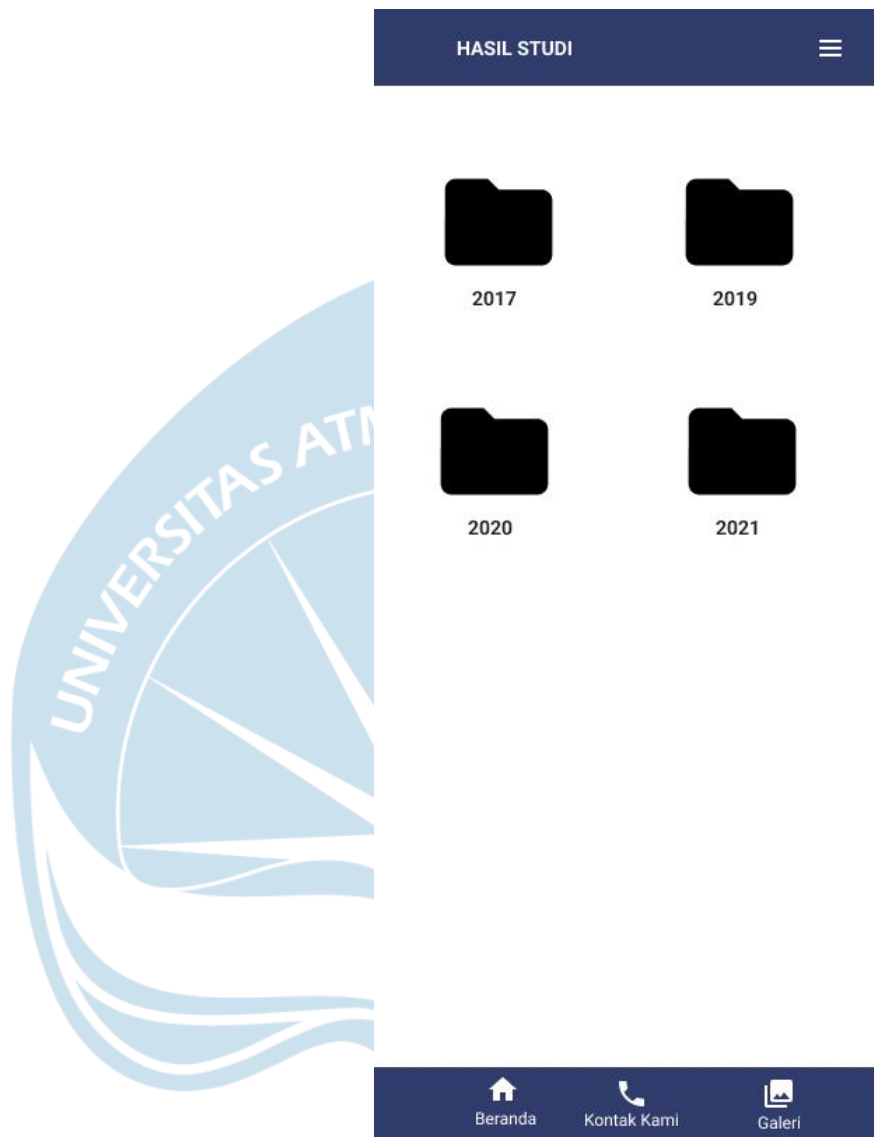


Gambar 4. 45 Pop Up 1



Gambar 4. 46 Tampilan Dokumen Laporan Kinerja

8) Hasil Studi



Gambar 4. 47 Hasil Studi

Gambar 4.47 adalah halaman yang menampilkan hasil studi yang dilakukan Dishub DIY. Halaman ini juga ditampilkan dalam bentuk folder. Masing-masing folder memiliki komponen seperti gambar 4.48.



Gambar 4. 48 Daftar Hasil Studi

Halaman ini juga disediakan tombol *download* dan *open* yang berguna bagi pengguna untuk mengunduh ataupun membuka dokumen. Ketika pengguna menekan tombol *open* akan muncul halaman seperti gambar 4.49.



Gambar 4. 49 Contoh Dokumen Hasil Studi

9) Kontak Kami

KONTAK KAMI

Nama

Email

Judul

Pesan

KIRIM

(0274) 485-775

Senin-Jumat: 08.00 WIB - 16.00 WIB

Jl. Babarsari No. 30, Janti, Caturtunggal, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55281

@dishubdiy @ATCS_DIY Dishub DIY

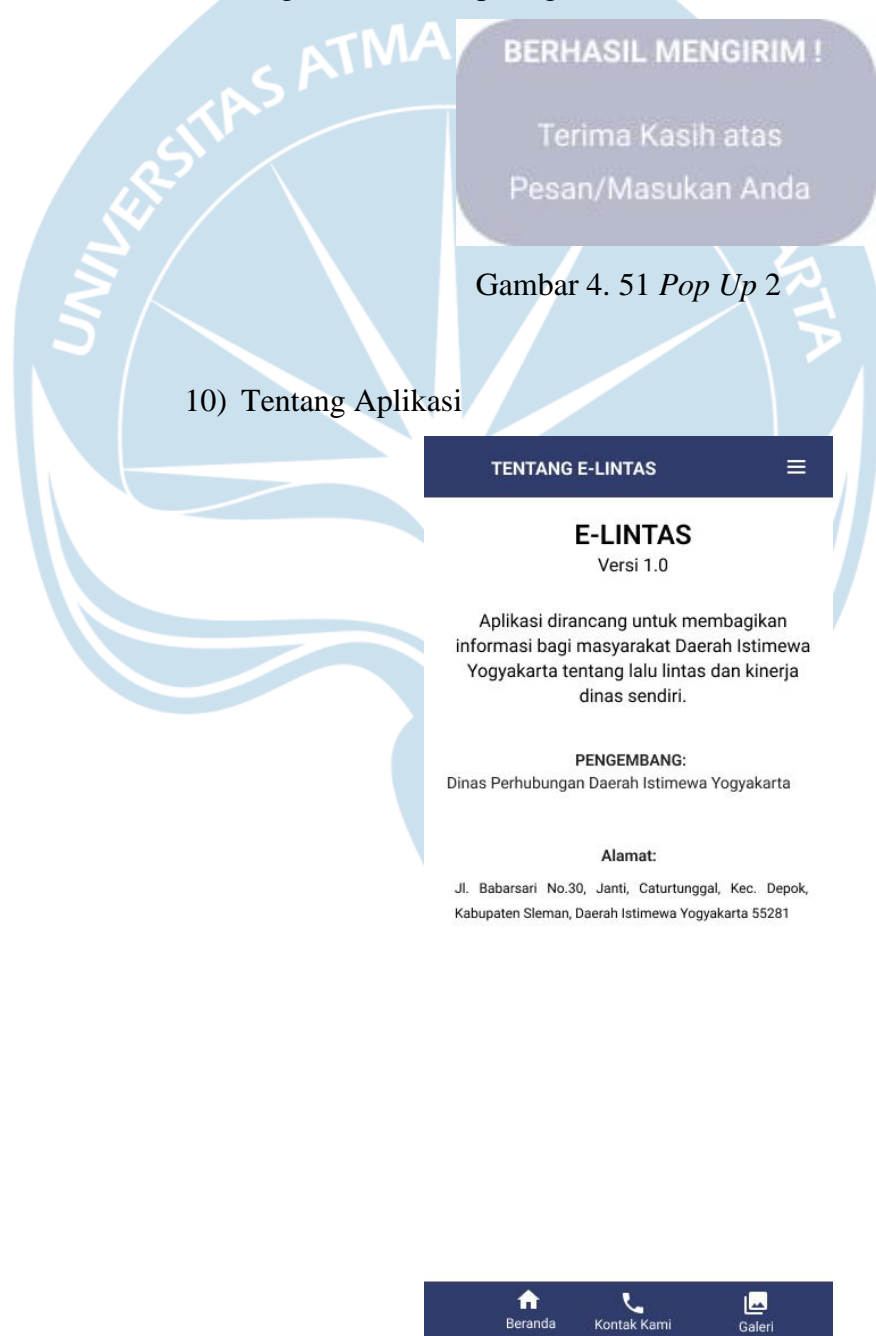
TEMUKAN KAMI

Beranda Kontak Kami Galeri

Gambar 4. 50 Kontak Kami

Gambar 4.50 berguna bagi pengguna untuk menghubungi pengembang terkait keluhan penggunaan

aplikasi, keluhan berlalu lintas, atau untuk melaporkan informasi lainnya. Di halaman ini juga disediakan peta agar pengguna dapat melihat lokasi Dishub DIY di peta. Halaman ini juga menyediakan kontak dan akun media sosial yang dimiliki Dishub DIY. Ketika pengguna menekan tombol kirim, akan keluar *pop up* “Berhasil Mengirim” di tengah-tengah halaman seperti gambar 4.51.



10) Tentang Aplikasi

Gambar 4. 51 *Pop Up* 2

Gambar 4. 52 Tentang Aplikasi

Gambar 4.52 adalah halaman untuk menampilkan versi aplikasi, nama pengembang, dan alamatnya.



Gambar 4. 53 Navigasi Atas

Gambar 4.53 merupakan navigasi atas yang mempunyai 3 komponen, yaitu tombol *back*, judul, dan *burger button*. Tombol *back* disediakan agar pengguna dapat dengan mudah kembali ke halaman sebelumnya. Judul membantu pengguna mengetahui halaman yang sedang dibuka. *Burger button* berguna untuk menyediakan menu-menu utama yang dapat dipilih oleh pengguna.



Gambar 4. 54 Navigasi Bawah

Gambar 4.54 adalah tampilan navigasi bawah. Tampilan ini berisi 3 komponen, yaitu Beranda, Kontak Kami, dan Galeri. Ketiga komponen ini dipilih berdasarkan halaman utama yang lebih banyak diakses oleh pengguna. Dengan demikian, dapat mempermudah pengguna menemukan halaman tersebut.