

## Abstrak

Transformasi sebuah sistem akan mengubah sistem dari segala aspek baik dari segi tampilan, basis data, maupun server. Dari segi pengguna sistem, proses transformasi ini akan mengakibatkan transisi pada emosi pengguna termasuk pada proses transformasi sistem Digilib IT Telkom dan Batik IM Telkom menjadi repository Telkom University. Transformasi sistem repository ini akan mengubah sistem yang sudah biasa digunakan mahasiswa di masing-masing fakultas dari segi tampilan, basis data, hingga server sehingga mahasiswa mengalami perubahan emosi. *User Experience* (UX) merupakan salah satu aspek (*Human Computer Interaction*) HCI yang melibatkan emosi pengguna. Perubahan emosi pengguna dapat diminimalisir dengan memberikan kenyamanan pada pengguna dalam menggunakan sistem yang baru. Hal-hal yang mempengaruhi kenyamanan pengguna dapat dianalisa melalui penelitian *user experience heuristics* terhadap sistem yang pernah ada sebelumnya yaitu Digilib IT Telkom dan Batik IM Telkom. Sistem akan dinilai berdasarkan *user experience heuristics* yang terdiri dari *ensure usability, provide utility matching with user's values, surpass the user's expectations, respect the user, design the product or service to fit the intended contexts, provide several way to interact, leave choice for the user, respect the user privacy and security, support the user's activities – don't force, go for a perfect visual design, dan give a surprise gift*. Instrumen penelitian ini berupa kuisioner dengan *multiple choice*. Kuisioner disebar dan menghasilkan data yang selanjutnya diolah menggunakan SPSS. Hasil pengolahan data tersebut dianalisis untuk mengetahui pengaruh *user experience* terhadap kenyamanan pengguna sehingga dapat memberikan rekomendasi pada sistem repository yang baru.

**Kata kunci** : transformasi, *user experience*, repository, kenyamanan pengguna, dan SPSS