

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa perancangan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna untuk aplikasi web Galeri Oma telah berhasil mencapai tujuan utama yang ditetapkan, yaitu meningkatkan pengalaman pengguna secara mudah, efektif, dan efisien. Melalui hasil pengujian yang teliti, diperoleh kesimpulan bahwa rancangan antarmuka Galeri Oma memperoleh tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Hal ini dapat dilihat dari skor *usefulness* (efektif) mencapai 93%, kemudahan penggunaan sebesar 91,12%, kemudahan mempelajari sistem (efisiensi) sebesar 91,9%, dan kepuasan pengguna sebesar 93,4%. Hasil ini menunjukkan bahwa rancangan UI/UX yang telah disusun mampu memberikan pengalaman pengguna yang optimal dan memuaskan. Penelitian ini memberikan bukti nyata akan pentingnya desain UI/UX yang baik dalam menciptakan aplikasi yang tidak hanya fungsional tetapi juga mampu memberikan pengalaman yang memuaskan bagi pengguna, serta berpotensi untuk memberikan kontribusi positif terhadap pertumbuhan dan kesuksesan bisnis Galeri Oma di masa mendatang.

#### **B. Saran**

Perancangan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna yang dilakukan dalam penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan dan perlu untuk terus dikembangkan lagi. Oleh karena itu, terdapat beberapa saran yaitu:

1. Dapat ditambahkan fitur ulasan yang dapat memasukkan gambar atau video agar pengguna dapat memberikan ulasan yang lebih nyata.
2. Dapat ditambahkan fitur *upload* struk pembelian barang pada formulir pengajuan reparasi agar konfirmasinya dapat sekali jalan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Badan Pusat Statistik, “Statistik eCommerce 2022/2023,” *Badan Pusat Statistik*, 2023, Accessed: Oct. 07, 2023. [Online]. Available: <https://www.bps.go.id/publication/2023/09/18/f3b02f2b6706e104ea9d5b74/statistik-ecommerce-2022-2023.html>
- [2] Rina Irawati and Irawan Budi Prasetyo, “Pemanfaatan Platform E-Commerce Melalui Marketplace Sebagai Upaya Peningkatan Penjualan dan Mempertahankan Bisnis di Masa Pandemi (Studi pada UMKM Makanan dan Minuman di Malang),” *Jurnal Penelitian Manajemen Terapan Penataran*, vol. 6 no. 2, 2021.
- [3] J. Novia Tanta, “UX RE-DESIGN FOR BAUDOIN WASH SYSTEM’S WEBSITE,” *Jurnal DKV Adiwarna*, 2019.
- [4] Defira Amadea Wongso, “NALISA USER EXPERIENCE TERHADAP CUSTOMER LOYALTY DENGAN TRUST SEBAGAI VARIABEL INTERVENING PADA APLIKASI OVO DIGITAL PAYMENT,” *Jurnal Strategi Pemasaran*, vol. 7, no. 1, pp. 1–11, 2020.
- [5] I. Rochmawati, “ANALISIS USER INTERFACE SITUS WEB IWEARUP.COM,” vol. 7, no. 2, pp. 31–44, 2019, doi: 10.33375/VSLT.V7I2.1459.
- [6] Y. S. Jamilah and A. C. Padmasari, “PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI SAY.CO,” vol. 9 no.1, pp. 73–88, 2022.
- [7] A. Supriyatna, “PENERAPAN USABILITY TESTING UNTUK PENGUKURAN TINGKAT KEBERGUNAAN WEB MEDIA OF KNOWLEDGE,” *Jurnal Ilmiah Teknologi-Informasi dan Sains (TeknoIS)*, vol. 8, pp. 1–16, 2018.
- [8] Andreas Komninos, “An Introduction to Usability,” Interaction Design Foundation - IxDF. Accessed: May 30, 2024. [Online]. Available: <https://www.interaction-design.org/literature/article/an-introduction-to-usability>
- [9] A. Ningtias, S. N. Faizah, M. Mustikasari, and I. Bastian, “Pengukuran Usability Sistem Menggunakan USE Questionnaire pada Aplikasi OVO,” *Jurnal Ilmiah KOMPUTASI*, vol. 20, no. 1, pp. 101–107, 2021, doi: 10.32409/jikstik.20.1.2701.
- [10] H. Kurniawan Gulo, I. Jaelani, and G. Resmi, “Perancangan UI/UX Fitur Customer Relationship Management (CRM) Pada Aplikasi ABC Reload Menggunakan Metode Design Thinking,” *Media Online*, vol. 4, no. 1, pp. 225–235, 2023, doi: 10.30865/klik.v4i1.1096.
- [11] R. N. Fadilah and D. Sweetania, “PERANCANGAN DESIGN PROTOTYPE UI/UX APLIKASI RESERVASI RESTORAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING,” *JUIT*, vol. 2, no. 2, 2023.
- [12] I. B. Karo Sekali, C. E. J. C. Montolalu, and S. A. Widiana, “Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota

- Manado Menggunakan Design Thinking,” *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, vol. 2, no. 2, pp. 53–64, Sep. 2023, doi: 10.58602/jima-ilkom.v2i2.17.
- [13] S. Indriyana, A. Voutama, and A. R. Azhari, “Implementasi Metode Design Thinking pada Perancangan User Experience Aplikasi Humaira Cakes,” *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, vol. 4, no. 2, pp. 1487–1496, 2023, doi: 10.55338/jpkmn.v4i2.1086.
- [14] I. S. Yatana Saputri, M. Fadhli, and I. Surya, “Penerapan Metode UCD (User Centered Design) Pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web,” *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 3, no. 2, pp. 269–278, Sep. 2017, doi: 10.25077/teknosi.v3i2.2017.269-278.
- [15] W. Buana and B. Nurina Sari, “Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course,” *Journal of Computer and Information Technology*, vol. 5, no. 2, pp. 91–97, 2022.
- [16] E. F. Yehdeya, C. H. Primasari, T. A. Purnomo Sidhi, Y. P. Wibisono, D. B. Setyohadi, and M. Cininta, “Analisis User Interface (UI) Dan User Experience (UX) Sudut Elevasi Pemukul Gamelan Metaverse Virtual Reality Menggunakan User Centered Design (UCD),” *JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer)*, vol. 7, no. 1, pp. 137–146, Feb. 2023, doi: 10.26798/jiko.v7i1.757.
- [17] W. Ngurah Rangga, “USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN,” *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, vol. 3, no. 2, pp. 17–31, 2021.
- [18] Y. L. R. Rehatalanit, “PERAN E-COMMERCE DALAM PENGEMBANGAN BISNIS,” *JURNAL TEKNOLOGI INDUSTRI*, vol. 5, pp. 62–69, 2016, doi: <https://doi.org/10.35968/jti.v5i0.764>.
- [19] M. Lahandi Baskoro and B. N. Haq, “PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MATA KULIAH DESAIN PENGEMBANGAN PRODUK PANGAN,” *Jurnal Sosial dan Humaniora*, vol. 4, no. 2, pp. 83–93, 2020.
- [20] E. Yayici and ArtBizTech, *Design thinking methodology book*. 2016.
- [21] R. Pramudita, R. W. Arifin, A. Nurul Alfian, N. Safitri, and S. D. Anwariya, “PENGUNAAN APLIKASI FIGMA DALAM MEMBANGUN UI/UX YANG INTERAKTIF PADA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA STMIK TASIKMALAYA,” *Jurnal Buana Pengabdian*, vol. 3, no. 1, pp. 149–154, 2021.
- [22] D. Purnomo, “Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi,” *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, vol. 2, no. 2, pp. 54–61, 2017.
- [23] F. Febrianto and W. Andhika, “Penggunaan Metode User Persona dalam Upaya Penambahan Kebutuhan Fitur Learning Management System,” *Jurnal Syntax Admiration*, vol. 2, no. 7, pp. 1245–1256, Jul. 2021, doi: 10.46799/jsa.v2i7.274.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 *Draft* Pertanyaan Kuesioner

Bagian 1 dari 9

# Survei Kepuasan Pengguna Menggunakan Rancangan Antarmuka Galeri Oma Vintage Store

**B I U**  

Hai! Perkenalkan saya Anita Haryodi mahasiswa program studi Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Saat ini saya sedang melakukan penelitian untuk memenuhi tugas akhir saya dengan judul "Perancangan Antarmuka Pengguna Berbasis Design Thinking Untuk Meningkatkan Pengalaman Pelanggan (Studi Kasus Galeri Oma)". Tujuan diadakan kuisisioner ini adalah untuk mengukur tingkat pengalaman pengguna berdasarkan faktor mudah, efektif, dan efisien serta mengetahui kepuasan pengguna terhadap rancangan antarmuka yang diusulkan dibandingkan dengan cara yang lama (datang secara langsung atau melalui aplikasi e-commerce).

Rancangan desain dapat diakses melalui link berikut (disarankan menggunakan laptop):

UMUM : [Rancangan desain \(umum\)](#)

KARYAWAN (ADMIN) : [Rancangan desain \(admin\)](#)

KARYAWAN (BIASA) : [Rancangan desain \(karyawan biasa\)](#)

**Tata cara mencoba rancangan desain:**  
- Klik pada tombol yang tersedia atau aktivitas yang ingin dilakukan

Pada penelitian ini, saya memerlukan responden dengan kriteria sebagai berikut :

- Berumur 18-45 tahun
- Tertarik dengan barang vintage
- Pernah mengunjungi Galeri Oma secara offline maupun online melalui shopee/tokopedia
- Karyawan Galeri Oma

Mohon bantuannya untuk mengisi dan/atau menyebar kuisisioner terlampir. Terima kasih 🙏

Nama Lengkap \*

Teks jawaban singkat

Usia \*

Teks jawaban singkat

Apakah Anda tertarik dengan barang vintage? \*

- Tertarik
- Tidak Tertarik

Apakah Anda pernah mengunjungi Galeri Oma baik secara offline maupun online (shopee/tokopedia)? \*

- Pernah
- Tidak Pernah

Role \*

- Umum
- Karyawan (Admin)
- Karyawan (Biasa)

User Task Based (UMUM)



Pada bagian ini Anda diminta untuk mengukur keberhasilan dalam mengakses setiap fitur

**Isi sesuai Role**

**Responden yg memiliki role Umum: Isi bagian Umum**

**Responden yg memiliki role Admin: Isi bagian Admin**

**Responden yg memiliki role Karyawan: Isi bagian Karyawan**

**Semua : Login sesuai role masing-masing \***

- Berhasil
- Tidak Berhasil

**Umum : Register Akun \***

- Berhasil
- Tidak Berhasil

**Umum : Mengakses Menu Inspirasi \***

- Berhasil
- Tidak Berhasil

**Umum : Mengakses Menu Produk \***

- Berhasil
- Tidak Berhasil



**Umum** : Mengakses Detail Produk \*

- Berhasil
- Tidak Berhasil

**Umum** : Melakukan Tambah ke Keranjang \*

- Berhasil
- Tidak Berhasil

**Umum** : Melakukan Pembelian Produk \*

- Berhasil
- Tidak Berhasil

**Umum** : Melakukan Penyewaan Produk \*

- Berhasil
- Tidak Berhasil

**Umum** : Melakukan Reparasi Produk \*

- Berhasil
- Tidak Berhasil

**Umum** : Mengakses Keranjang Saya \*

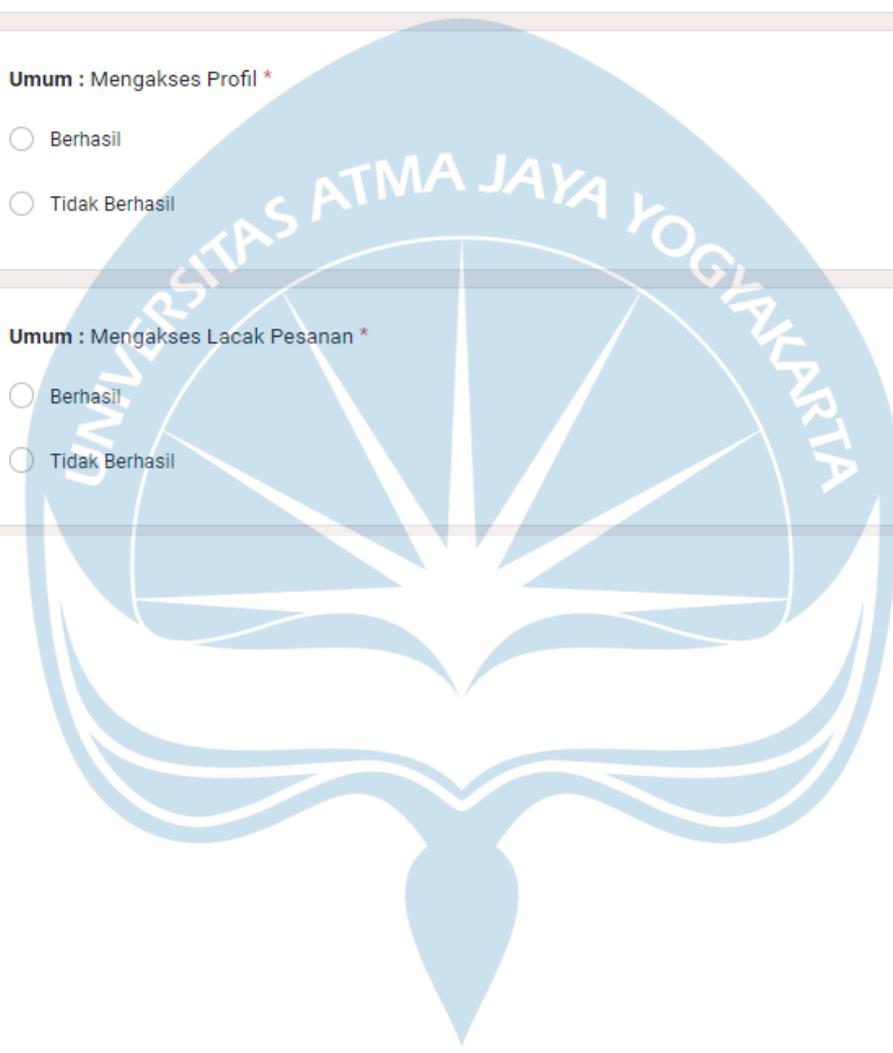
- Berhasil
- Tidak Berhasil

**Umum** : Mengakses Profil \*

- Berhasil
- Tidak Berhasil

**Umum** : Mengakses Lacak Pesanan \*

- Berhasil
- Tidak Berhasil



User Task Based (ADMIN)



Pada bagian ini Anda diminta untuk mengukur keberhasilan dalam mengakses setiap fitur

**Isi sesuai Role**

**Responden yg memiliki role Umum: Isi bagian Umum**

**Responden yg memiliki role Admin: Isi bagian Admin**

**Responden yg memiliki role Karyawan: Isi bagian Karyawan**

**Semua** : Login sesuai role masing-masing \*

- Berhasil
- Tidak Berhasil

**Admin** : Mengakses Laporan \*

- Berhasil
- Tidak Berhasil

**Admin** : Melakukan Pengelelolaan Data Karyawan \*

- Berhasil
- Tidak Berhasil

**Admin** : Melakukan Pengelelolaan Data Pelanggan \*

- Berhasil
- Tidak Berhasil

**Admin** : Melakukan Pengelolaan Data Jenis Produk \*

- Berhasil
- Tidak Berhasil

**Admin** : Melakukan Pengelolaan Data Musim Promo \*

- Berhasil
- Tidak Berhasil

**Admin** : Melakukan Pengelolaan Data Tarif Promo \*

- Berhasil
- Tidak Berhasil

**Admin** : Melakukan Pengelolaan Data Stok Produk \*

- Berhasil
- Tidak Berhasil



User Task Based (KARYAWAN BIASA)



Pada bagian ini Anda diminta untuk mengukur keberhasilan dalam mengakses setiap fitur

**Isi sesuai Role**

**Responden yg memiliki role Umum: Isi bagian Umum**

**Responden yg memiliki role Admin: Isi bagian Admin**

**Responden yg memiliki role Karyawan: Isi bagian Karyawan**

**Semua** : Login sesuai role masing-masing\*

- Berhasil
- Tidak Berhasil

**Karyawan** : Melakukan Konfirmasi Pembelian\*

- Berhasil
- Tidak Berhasil

**Karyawan** : Melakukan Konfirmasi Penyewaan\*

- Berhasil
- Tidak Berhasil

**Karyawan :** Melakukan Konfirmasi Reparasi

- Berhasil
- Tidak Berhasil

Setelah bagian 4 Buka bagian 5 (PETUNJUK KUESIONER)

Bagian 5 dari 9

#### PETUNJUK KUESIONER

##### KEPUASAN PENGGUNA MENGGUNAKAN DESAIN SISTEM GALERI OMA VINTAGE STORE

Petunjuk:

Berikut ini adalah pernyataan-pernyataan yang mengukur kepuasan Anda terhadap penggunaan rancangan antarmuka Galeri Oma Vintage Store.

Terdapat 1-5 poin pada setiap pernyataan, Anda diminta untuk memilih salah satu lingkaran (O) di bawah yang menurut Anda sesuai dengan apa yang Anda ketahui atau sesuai dengan yang Anda rasakan saat menggunakan Desain Sistem Galeri Oma.

Keterangan:

- 1 = Sangat Tidak Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Netral
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat Setuju

**USEFULNESS**



Pada bagian ini Anda diminta untuk mengukur sejauh mana rancangan antarmuka Galeri Oma memungkinkan Anda sebagai pengguna untuk mencapai tujuannya

Rancangan antarmuka Galeri Oma membantu saya menjadi lebih efektif \*

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju      Sangat Setuju

Rancangan antarmuka Galeri Oma membantu saya menjadi lebih produktif \*

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju      Sangat Setuju

Rancangan antarmuka Galeri Oma membuat hal-hal yang ingin saya capai menjadi lebih mudah dilakukan \*

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju      Sangat Setuju

Rancangan antarmuka Galeri Oma menghemat waktu saya saat menggunakannya \*

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju      Sangat Setuju

Rancangan antarmuka Galeri Oma memenuhi kebutuhan saya \*

Sangat Tidak Setuju    1    2    3    4    5    Sangat Setuju

Setelah bagian 6 Lanjutkan ke bagian berikut

Bagian 7 dari 9

### EASE OF USE

Pada bagian ini Anda diminta untuk mengukur seberapa jauh kemudahan penggunaan rancangan antarmuka Galeri Oma Vintage Store.

Rancangan antarmuka Galeri Oma mudah digunakan \*

Sangat Tidak Setuju    1    2    3    4    5    Sangat Setuju

Rancangan antarmuka Galeri Oma sederhana untuk digunakan \*

Sangat Tidak Setuju    1    2    3    4    5    Sangat Setuju

Rancangan antarmuka Galeri Oma bersifat *user-friendly* \*

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	Sangat Setuju				

Rancangan antarmuka Galeri Oma memerlukan sedikit langkah untuk mencapai apa yang saya inginkan \*

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	Sangat Setuju				

Saya dapat melakukan *recovery* dengan cepat dan mudah saat terjadi kesalahan \*

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	Sangat Setuju				

Bagian 8 dari 9

#### EASE OF LEARNING



Pada bagian ini Anda diminta untuk mengukur seberapa jauh kemudahan mempelajari rancangan antarmuka Galeri Oma Vintage Store.

Saya belajar menggunakan rancangan antarmuka Galeri Oma dengan cepat \*

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	Sangat Setuju				

Saya mudah mengingat bagaimana cara menggunakan rancangan antarmuka Galeri Oma

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	Sangat Setuju				

**SATISFACTION**



Pada bagian ini Anda diminta untuk mengukur persepsi Anda, perasaan, dan pendapat Anda dalam menggunakan rancangan antarmuka Galeri Oma Vintage Store.

Saya puas dengan rancangan antarmuka Galeri Oma \*

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju      Sangat Setuju

Rancangan antarmuka Galeri Oma menyenangkan untuk digunakan \*

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju      Sangat Setuju

Cara kerja rancangan antarmuka Galeri Oma sudah seperti yang saya inginkan \*

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju      Sangat Setuju

Rancangan antarmuka Galeri Oma sangat nyaman ketika digunakan \*

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju      Sangat Setuju

**Lampiran 2 Hasil Kuesioner**

### Nama Lengkap

49 jawaban

Melati Sukma

Daniel Ricky Alexander

Yohanes Krisostomus Brahmantya

Watik Gunawan

Rakai Anandhi

Nicholas Yang

Gloria Ivana Sutedjo

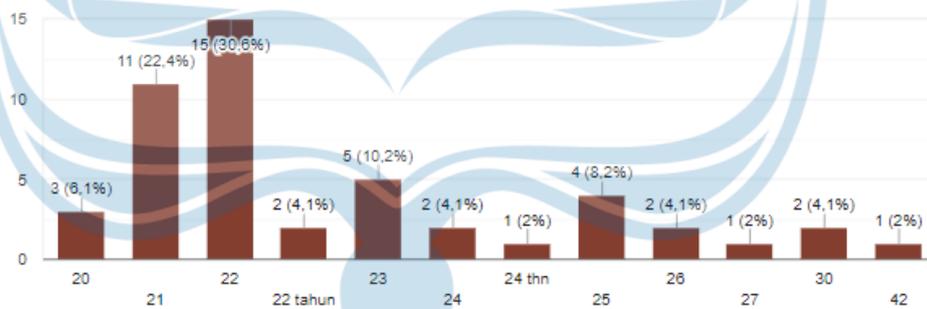
Dandy Candra Oktaviano

Rifki

### Usia

49 jawaban

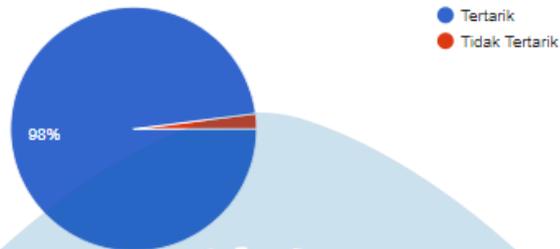
 Salin



Apakah Anda tertarik dengan barang vintage?

 Salin

49 jawaban

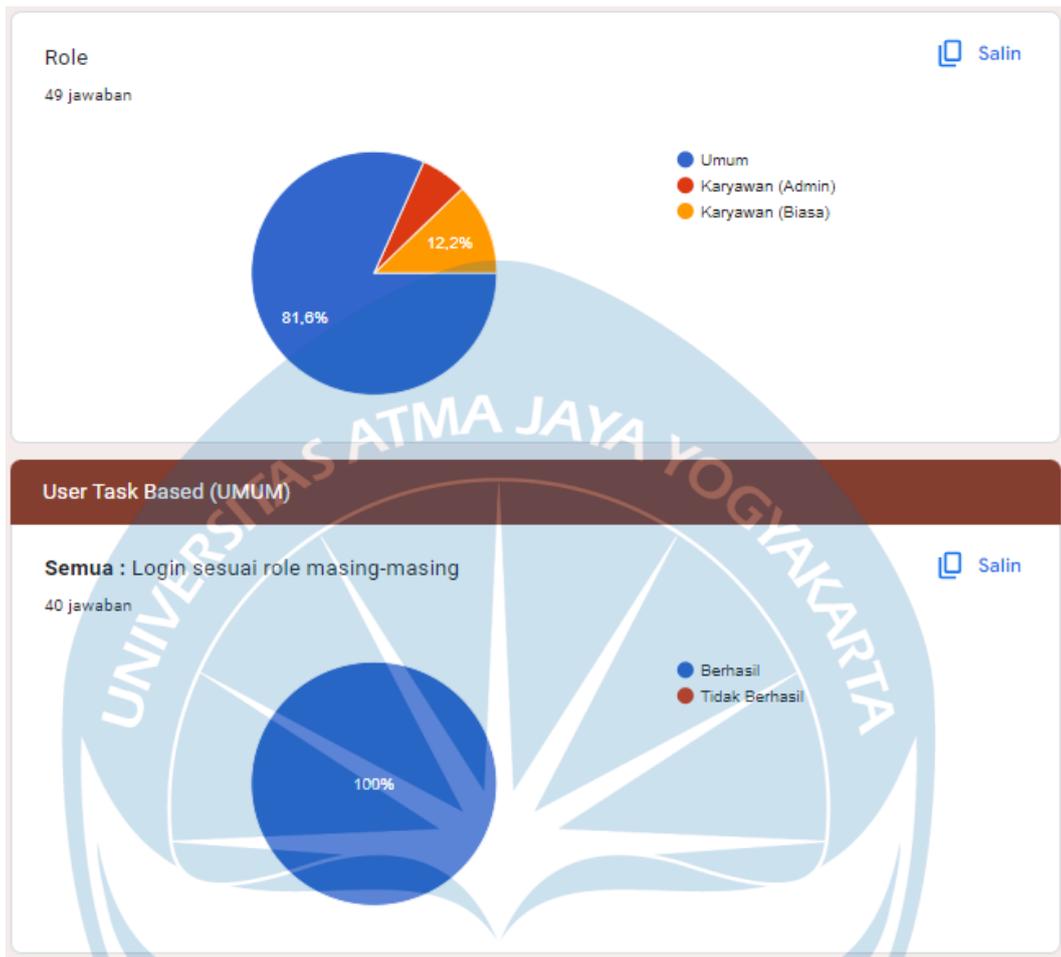


Apakah Anda pernah mengunjungi Galeri Oma baik secara offline maupun online (shopee/tokopedia)?

 Salin

49 jawaban





**Umum** : Register Akun

 Salin

40 jawaban



**Umum** : Mengakses Menu Inspirasi

 Salin

39 jawaban



**Umum** : Mengakses Menu Produk

 Salin

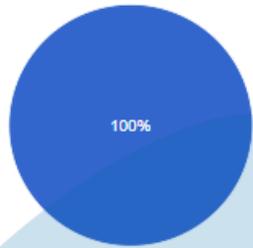
40 jawaban



**Umum** : Mengakses Detail Produk

 Salin

40 jawaban

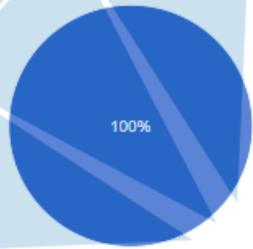


● Berhasil  
● Tidak Berhasil

**Umum** : Melakukan Tambah ke Keranjang

 Salin

40 jawaban

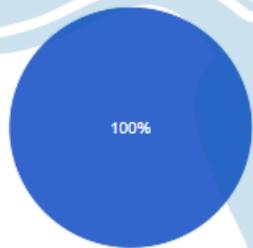


● Berhasil  
● Tidak Berhasil

**Umum** : Melakukan Pembelian Produk

 Salin

40 jawaban



● Berhasil  
● Tidak Berhasil

**Umum** : Melakukan Penyewaan Produk

 Salin

40 jawaban



**Umum** : Melakukan Reparasi Produk

 Salin

40 jawaban



**Umum** : Mengakses Keranjang Saya

 Salin

40 jawaban



**Umum** : Mengakses Profil

40 jawaban

 Salin



**Umum** : Mengakses Lacak Pesanan

40 jawaban

 Salin



User Task Based (ADMIN)

**Semua** : Login sesuai role masing-masing

 Salin

4 jawaban



**Admin** : Mengakses Laporan

 Salin

5 jawaban



**Admin** : Melakukan Pengelolaan Data Karyawan

 Salin

5 jawaban



**Admin** : Melakukan Pengelolaan Data Pelanggan

 Salin

5 jawaban



**Admin** : Melakukan Pengelolaan Data Jenis Produk

 Salin

5 jawaban



**Admin** : Melakukan Pengelolaan Data Musim Promo

 Salin

5 jawaban



**Admin** : Melakukan Pengelolaan Data Tarif Promo

 Salin

5 jawaban



**Admin** : Melakukan Pengelolaan Data Stok Produk

 Salin

5 jawaban



User Task Based (KARYAWAN BIASA)

**Semua** : Login sesuai role masing-masing

 Salin

7 jawaban



**Karyawan** : Melakukan Konfirmasi Pembelian

 Salin

8 jawaban



**Karyawan : Melakukan Konfirmasi Penyewaan**

 Salin

8 jawaban



**Karyawan : Melakukan Konfirmasi Reparasi**

 Salin

7 jawaban

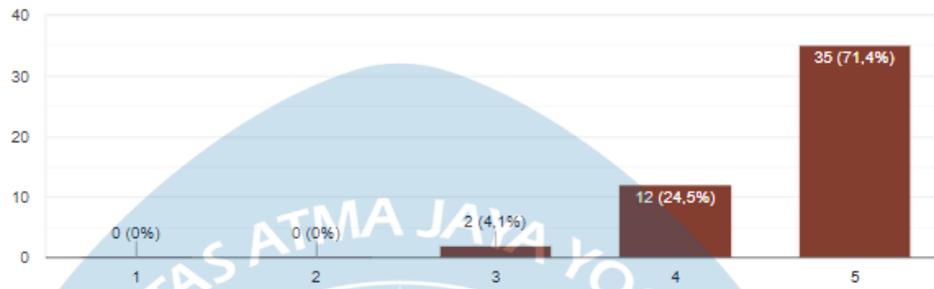


## USEFULNESS

Rancangan antarmuka Galeri Oma membantu saya menjadi lebih efektif

[Salin](#)

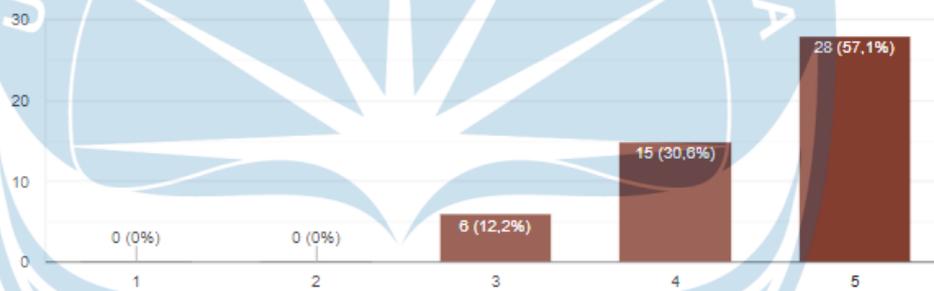
49 jawaban



Rancangan antarmuka Galeri Oma membantu saya menjadi lebih produktif

[Salin](#)

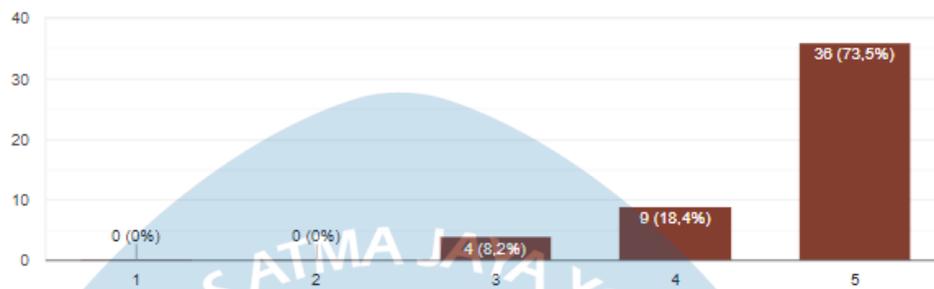
49 jawaban



Rancangan antarmuka Galeri Oma membuat hal-hal yang ingin saya capai menjadi lebih mudah dilakukan

[Salin](#)

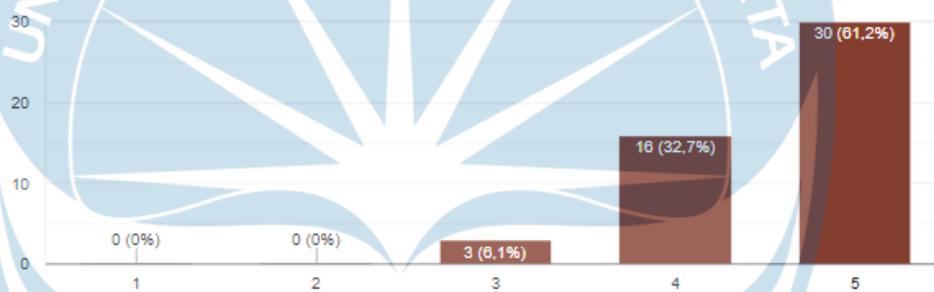
49 jawaban



Rancangan antarmuka Galeri Oma menghemat waktu saya saat menggunakannya

[Salin](#)

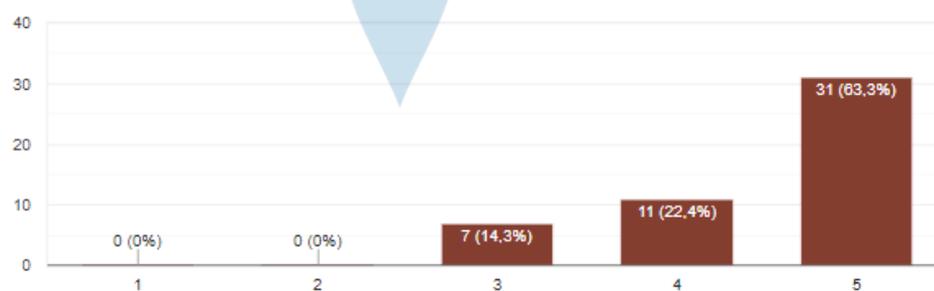
49 jawaban



Rancangan antarmuka Galeri Oma memenuhi kebutuhan saya

[Salin](#)

49 jawaban

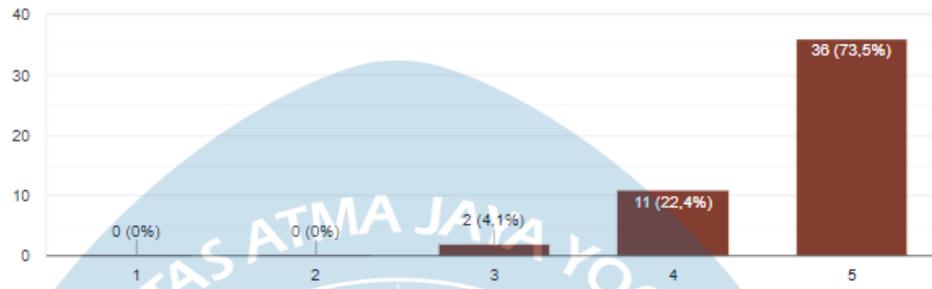


## EASE OF USE

Rancangan antarmuka Galeri Oma mudah digunakan

 Salin

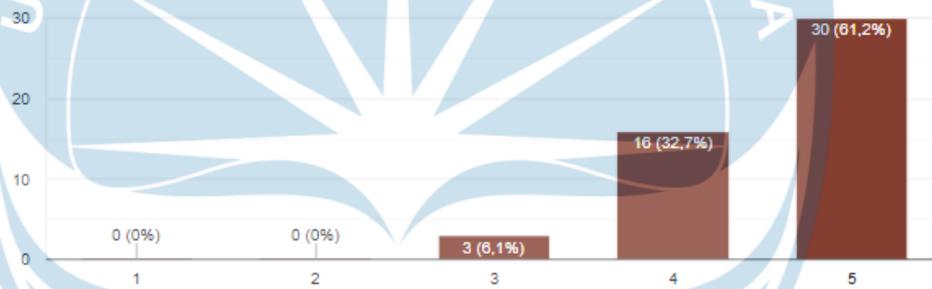
49 jawaban



Rancangan antarmuka Galeri Oma sederhana untuk digunakan

 Salin

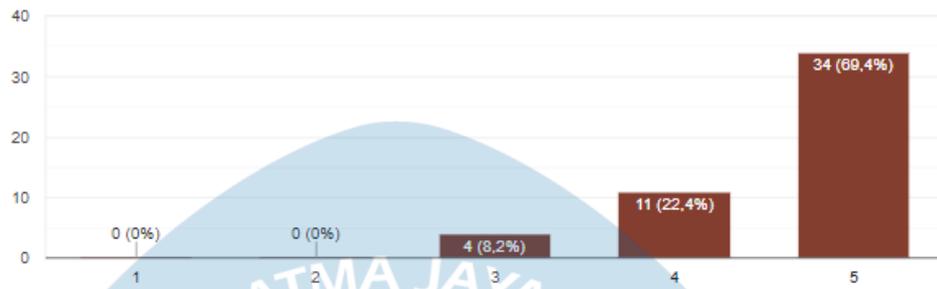
49 jawaban



Rancangan antarmuka Galeri Oma bersifat *user-friendly*

Salin

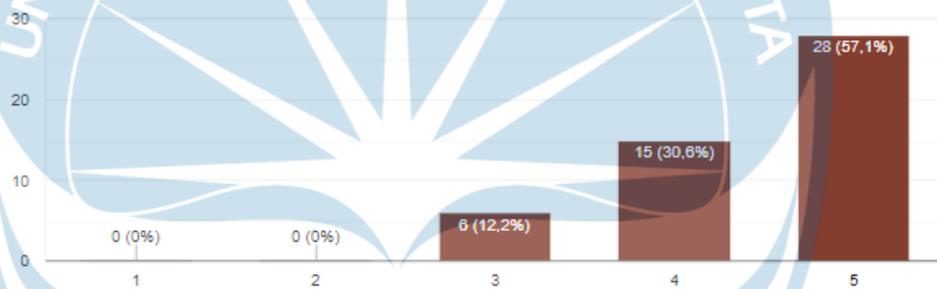
49 jawaban



Rancangan antarmuka Galeri Oma memerlukan sedikit langkah untuk mencapai apa yang saya inginkan

Salin

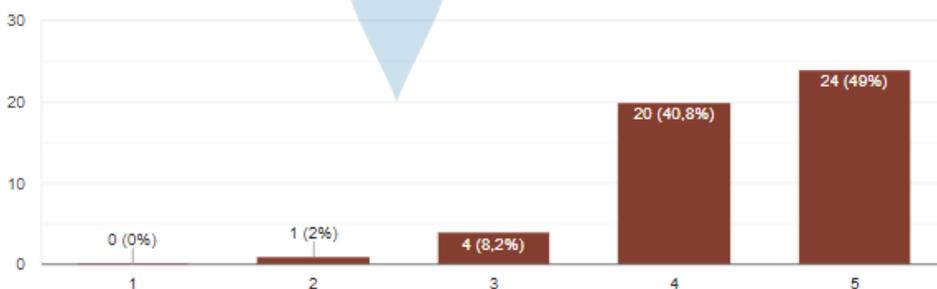
49 jawaban



Saya dapat melakukan *recovery* dengan cepat dan mudah saat terjadi kesalahan

Salin

49 jawaban

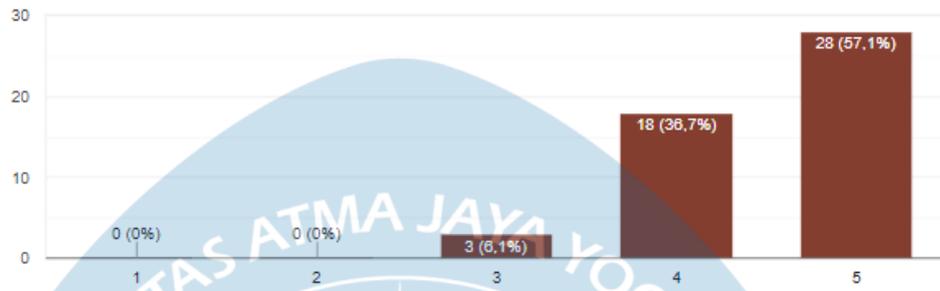


### EASE OF LEARNING

Saya belajar menggunakan rancangan antarmuka Galeri Oma dengan cepat

[Salin](#)

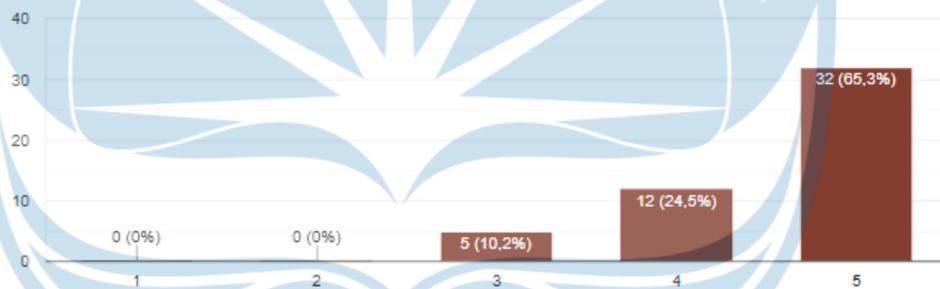
49 jawaban



Saya mudah mengingat bagaimana cara menggunakan rancangan antarmuka Galeri Oma

[Salin](#)

49 jawaban

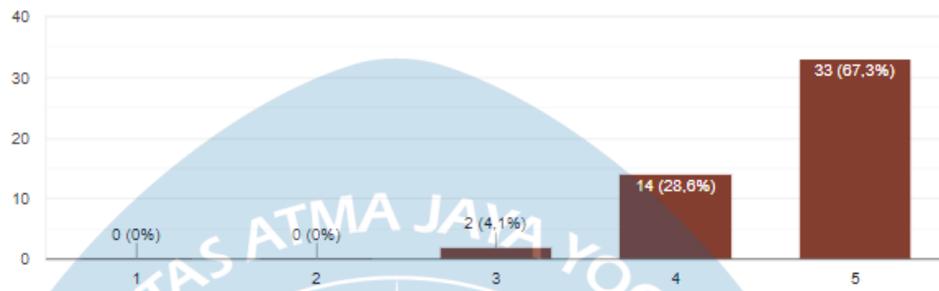


## SATISFACTION

Saya puas dengan rancangan antarmuka Galeri Oma

[Salin](#)

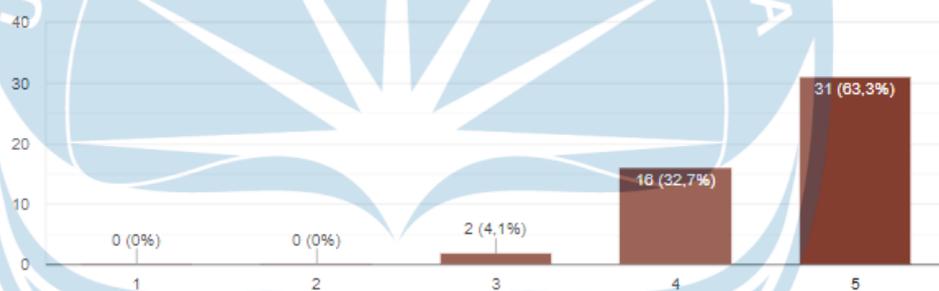
49 jawaban

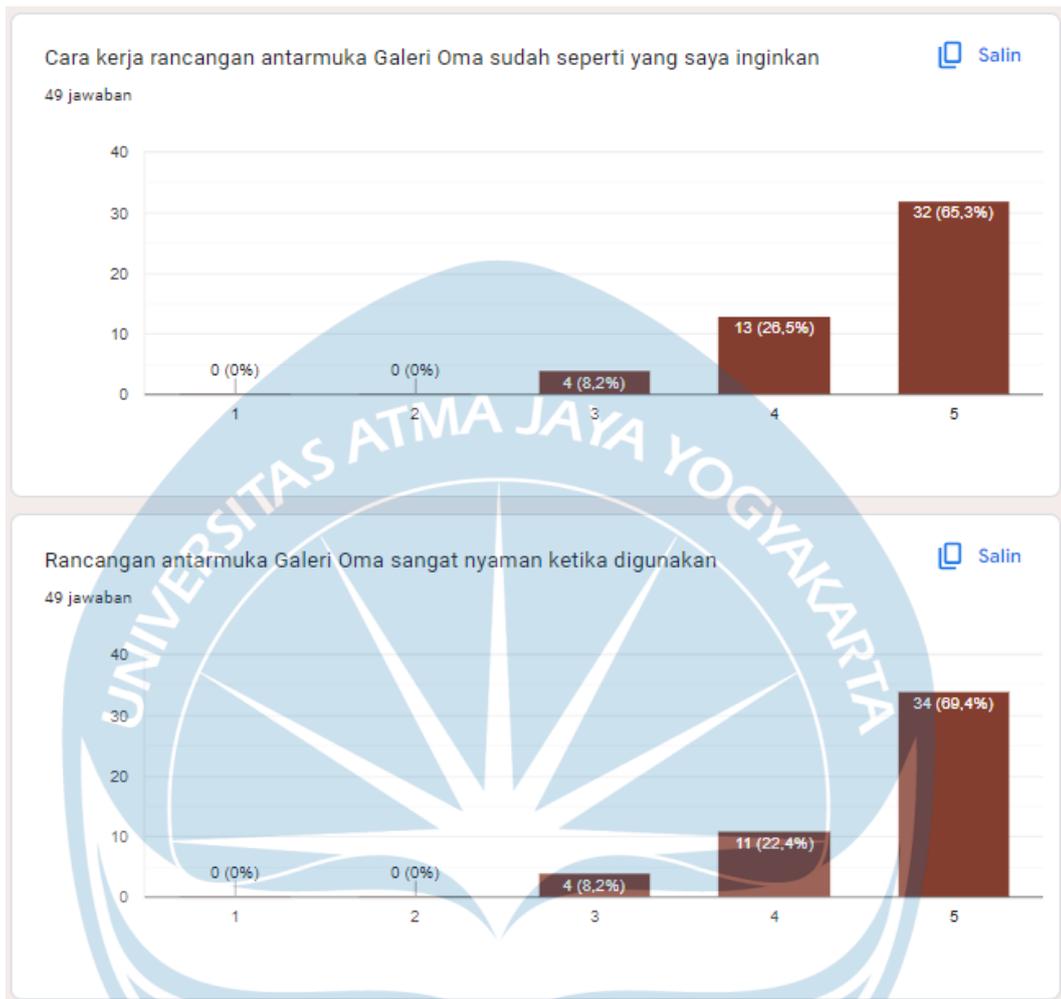


Rancangan antarmuka Galeri Oma menyenangkan untuk digunakan

[Salin](#)

49 jawaban





**Lampiran 3 Draft Kritik Saran**

## Kritik Dan Saran Terhadap Desain Sistem Galeri Oma Vintage Store

Hai! Perkenalkan saya Anita Haryodi mahasiswa program studi Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Saat ini saya sedang melakukan penelitian untuk memenuhi tugas akhir saya dengan judul "Perancangan Antarmuka Pengguna Berbasis Design Thinking Untuk Meningkatkan Pengalaman Pelanggan (Studi Kasus Galeri Oma)". **Tujuan diadakan kuisisioner ini adalah untuk mengukur tingkat pengalaman pengguna berdasarkan faktor mudah, efektif, dan efisien serta mengetahui kepuasan pengguna terhadap rancangan antarmuka yang diusulkan dibandingkan dengan cara yang lama (datang secara langsung atau melalui aplikasi e-commerce).**

**Rancangan desain** dapat diakses melalui link berikut (disarankan menggunakan laptop):

UMUM : [Rancangan desain \(umum\)](#)

KARYAWAN (ADMIN) : [Rancangan desain \(admin\)](#)

KARYAWAN (BIASA) : [Rancangan desain \(karyawan biasa\)](#)

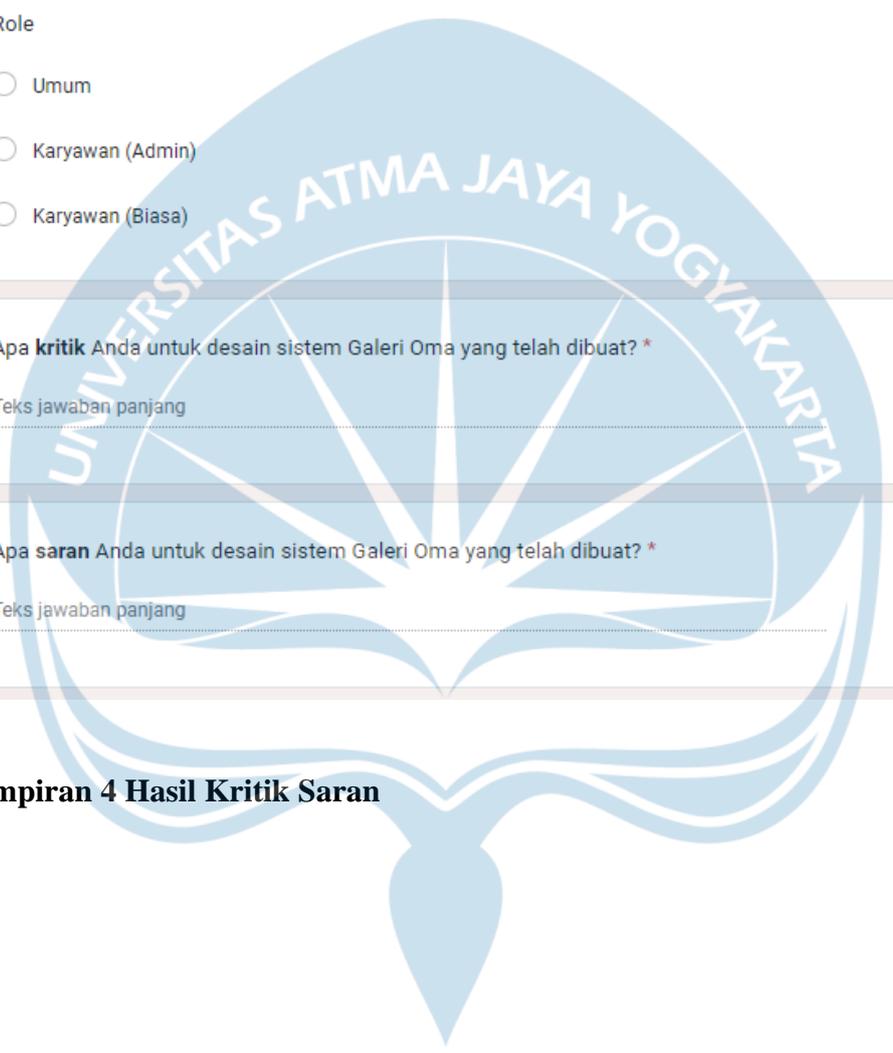
**Tata cara mencoba rancangan desain:**

- Klik pada tombol yang tersedia atau aktivitas yang ingin dilakukan

Pada penelitian ini, saya memerlukan responden dengan **kriteria** sebagai berikut :

- Berumur 18-45 tahun
- Tertarik dengan barang vintage
- Pernah mengunjungi Galeri Oma secara offline maupun online melalui shopee/tokopedia
- Karyawan Galeri Oma

Mohon bantuannya untuk mengisi dan/atau menyebar kuisisioner terlampir. Terima kasih 🙏



**Nama Lengkap \***

Teks jawaban singkat

.....

**Role**

Umum

Karyawan (Admin)

Karyawan (Biasa)

**Apa kritik Anda untuk desain sistem Galeri Oma yang telah dibuat? \***

Teks jawaban panjang

.....

**Apa saran Anda untuk desain sistem Galeri Oma yang telah dibuat? \***

Teks jawaban panjang

.....

#### Lampiran 4 Hasil Kritik Saran

### Nama Lengkap

33 jawaban

Melati Sukma

Donny Maxmillian

Daniel Ricky Alexander

Pedro Wijayanto

Rakai Anandhi

Destita D

Frederikus Mardiyanto Winoto

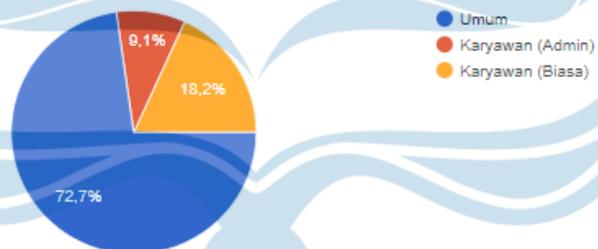
Novita Sari

Ahmad AKbar Maulana

### Role

33 jawaban

 Salin



Apa **kritik** Anda untuk desain sistem Galeri Oma yang telah dibuat?

33 jawaban

Tidak ada

-

tidak ada

Perlu menampilkan jumlah keseluruhan ketika menambah jumlah barang yang ingin dibeli pada saat di detail produk.

Pada saat pembayaran, mungkin tidak perlu mengupload bukti transfer, cukup auto checking dari sistem payment gateway

sudah baik, beberapa warna dan font agak kurang

Tidak ada kritik

Sudah baik

Apa **saran** Anda untuk desain sistem Galeri Oma yang telah dibuat?

33 jawaban

Tidak ada

-

- Menambah jumlah keseluruhan pada detail produk  
- User bisa memberikan ulasan terhadap pesanan yang sudah selesai

Tidak ada, karena sudah bagus

- Remove Bukti transfer  
- Ulasan dapat menampilkan gambar/review produk dari pengguna lain

warna, jenis serta ukuran font dapat diperbaiki

Sudah Bagus dan menarik perhatian. Keren juga untuk tampilannya

## Lampiran 5 Pemilahan Data Valid Kuesioner

