

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu perancangan antarmuka pengguna serta pengalaman pengguna untuk *website* bagi pedagang batik di pasar Beringharjo menggunakan metode *design thinking* telah mencapai tujuannya yaitu meningkatkan daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Selain itu, melalui hasil pengujian yang telah dilakukan, diperoleh hasil rancangan antarmuka yang memiliki kelayakan yang tinggi. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil *benchmark* dari kesan dari keseluruhan perasaan pengguna terhadap antarmuka. *Attractiveness* mendapat kategori *excellent* dengan nilai 2,29 dari rentang 2,00 hingga 2,66, kemudahan saat menggunakan antarmuka (*perspicuity*) mendapat kategori *excellent* dengan nilai 2,21 dari rentang 1,77 hingga 2,50, interaksi pengguna dengan antarmuka dapat berjalan secara efisien dan cepat (*efficiency*) mendapat kategori *excellent* dengan nilai 2,13 dari rentang 1,88 hingga 2,45, pengguna dapat mengendalikan sebuah antarmuka (*dependability*) mendapat kategori *excellent* dengan nilai 2,12 dari rentang 1,70 hingga 2,45, motivasi dan kesenangan pengguna saat menggunakan antarmuka (*stimulation*) mendapat kategori *excellent* dengan nilai 2,31 dari rentang 2,15 hingga 2,8, dan antarmuka memiliki kreativitas serta inovatif penampilan yang dapat menarik minat pengguna (*novelty*) mendapat kategori *excellent* dengan nilai 1,66 dari rentang 1,48 hingga 1,9.

Selain itu, hasil dari wawancara yang telah dilakukan kepada pedagang batik mendapatkan tanggapan yang baik dan bagus, serta untuk target promosi dapat tercapai, dan tampilan tidak membingungkan. Dari hasil ini menunjukkan bahwa rancangan yang telah disusun dapat memberikan pengalaman yang optimal dan memuaskan. Selain memberikan pengalaman yang baik kepada pengguna, tampilan perancangan antarmuka yang optimal

juga dapat membantu pedagang batik dalam mempromosikan dagangannya serta dapat memperkenalkan motif batik Yogyakarta kepada pengguna sehingga pengguna dapat merasa nyaman.

B. Saran

Saran dari penelitian perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna yaitu:

1. Dapat ditambahkan harga produk dan detail produk serta jumlah *rating* dalam bentuk angka agar pengguna dapat mudah melihat *rating* produk serta dapat menjadi acuan atau pedoman dalam pembuatan sistem *website* kedepannya.
2. Dapat ditambahkan fitur untuk *e-commerce* dari sisi pedagang batik agar mempermudah pedagang batik dalam mengelola produk.

Daftar Pustaka

- [1] Kompas.com, “Alasan Batik Indonesia Diakui UNESCO Sebagai Warisan Budaya Dunia,” May 10, 2020. *Accessed:* Oct. 16, 2023. [Online]. Available: <https://travel.kompas.com/read/2020/10/05/174000427/alasan-batik-indonesia-diakui-unesco-sebagai-warisan-budaya-dunia?page=all>
- [2] Adi Ahdiat, “Jumlah Industri Batik di Indonesia Berdasarkan Sakal Usaha (2018-2021).” *Accessed:* Oct. 17, 2023. [Online]. Available: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/10/02/usaha-batik-indonesia-mayoritas-berskala-mikro>
- [3] E. D. A. Moerniwati, “Studi Batik Tulis (Kasus di Perusahaan Batik Ismoyo Dukuh Butuh Desa Gedongan Kecamatan Plupuh Kabupaten Sragen),” *Journal Art Educare*, vol. 1, No. 1, 2020.
- [4] R. W. Tanjung, S. Suraningsum, A. N. Maharani, R. H. Gusapton, and S. L. Murdianingrum, “Batik Yogyakarta Dalam Era Revolusi Industri 4.0,” *Prosiding Seminar Nasional Industri Kerajinan dan Batik*, Sep. 2019, *Accessed:* Oct. 08, 2024. [Online]. Available: <https://proceeding.batik.go.id/index.php/SNBK/article/download/7/5>
- [5] Y. S. Jamilah and A. C. Padmasari, “Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Aplikasi SAY.CO,” *Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makasar*, vol. 9, No. 1, pp. 1–16, Apr. 2022.
- [6] B. Oktaviani, R. M. Candra, M. Irsyad, and Pizaini, “Desain Sistem Pemasaran Produk UMKM dengan Konsep UI/UX Menggunakan Metode *Design Thinking*,” *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4 No. (3), pp. 980–987, Apr. 2023, *Accessed:* Oct. 08, 2024. [Online]. Available: <https://ejurnal.seminar-id.com/index.php/josh/>
- [7] I. P. Sari, F. Ramadhani, A. Satria, D. Apdilah, and M. Basri, “Rancangan UI/UX Aplikasi *Analytics* pada Toko *Online Wao Sneakers* Menggunakan Figma Berbasis *Mobile*,” *Jurnal Industri, Manajemen dan Rekayasa Sistem Indsutri*, vol. 1, No. 3, pp. 1–9, May 2023.
- [8] S. Nurjannah, N. Nurjannah, and S. P. Kristiani, “Perancangan UI/UX

Menggunakan *Design Thinking* Untuk Organisasi Kampus Daerah Purwakarta (Studi Kasus : Universitas Pendidikan Indonesia),” *Jurnal Sistem Informasi*, vol. 14, No. 1, pp. 1–8, Apr. 2022.

[9] D. S. Bila and D. R. Indah, “Perancangan Ulang UI-UX Desain *Website* BKKBN Provinsi Sumatera Selatan dengan Metode *Design Thinking*,” *Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, vol. 3. No. 6, pp. 746–753, Jun. 2023.

[10] I. B. K. 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.

[11] P. Dharmawan and N. A. O. Saputri, “Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Pada *Website* Employee Benefit Pasar Polis Menggunakan Metode *Design Thinking*,” *Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, vol. 4, No. 2, pp. 757–769, Oct. 2023.

[12] F. B. Andhika, I. Purnamasari, and A. Rizal, “Rancang Ulang *User Interface* dan *User Experience* Aplikasi M-Tix dengan Metode *Design Thinking*,” *Jurnal Pendidikan Tambusai Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan*, vol. 7, pp. 19134–19142, 2023.

[13] I. K. Wardani, P. Utomo, A. Budiman, and D. N. Amadi, “Pemanfaatan Metode *Design Thinking* dan Pengujian SUS untuk UI/UX Aplikasi *Home Care* Madiun Berbasis Android,” *Journal of Computer and Information Systems Ampera*, vol. 4, No. 2, pp. 2775–2496, May 2023.

[14] A. A. Ristiasa, M. S. Amina, and Agussalim, “*UI/UX Design on Digilearn Application with the Iterative Design Thinking Methodology*,” *Information Technology International Jour*, vol. 1, No.1, pp. 1–11, May 2021.

[15] E. Z. Dewi, M. Fransisca, R. I. Handayani, and F. L. D. Cahyanti, “*Analysis and Design of UI/UX Mobile Applications for Marketing of UMKM Products Using Design Thinking Method*,” *Jurnal dan Penelitian Teknik Informatika*, vol. 6, No. 4, pp. 1–11, Oct. 2022.

[16] K. Hasna, M. Defriani, and Moch. H. Totohendarto, “*Redesign User Interface*

Dan *User Experience* Pada *Website E-clinic* Menggunakan *Metode Design Thinking*,” *Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, vol. 4, No. 1, pp. 84–92, Aug. 2023.

[17] F. Asharudin, Supriatin, Nur’aini, and A. D. Sidik, “Penerapan *Design Thinking* Dalam Perancangan *User Interface Website Smarteye Virtual Convention Center*,” *Indonesian Journal of Computer Science*, vol. 12, No. 1, pp. 274–282, Feb. 2023.

[18] N. Sugiyarti, R. A. Hasani, and Nuryanto, “*Re-Design UI/UX IBS Core* dengan *Metode Design Thinking* Untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna,” *Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, vol. 4, No. 1, pp. 93–102, Aug. 2023.

[19] R. A. Tambunan and N. A. Silviana, “*UI/UX Design Web-Based Livestock Sale Using Design Thinking to Rapid Prototyping*,” *International Journal of Multidisciplinary Research and Analysis*, vol. 6, no. 03, pp. 869–878, Mar. 2023.

[20] A. W. M. Gamas *et al.*, “*Desain User Interface Website Pemetaan Tanaman Obat dan Langka Di Kabupaten Kediri Dengan Menggunakan Figma*,” *Bulletin of Information Technology*, vol. 3, No. 4, no. 04, pp. 281–288, Dec. 2022.

[21] E. F. Rahmawati, Ayuningtyas, and T. Sagirani, “Penerapan *Metode Double Diamond* pada *Desain User Interface Website*,” *Jurnal Komunikasi, Media, dan Informatika*, vol. 11, No. 1, pp. 2303–1700, Jun. 2022.

[22] S. G. A’yuni and D. Chusumastuti, “*Pengaruh User Interface Aplikasi Shopee Terhadap Minat Beli Masyarakat*,” *Jurnal Ilmiah Manajemen Informasi dan Komunikasi*, vol. 5, No. 1, pp. 2614–1272, May 2021.

[23] I. Rochmawati, “*Analisis User Interface Situs Web IWEARUP.COM*,” *Jurnal Universitas Komputer Indonesia*, vol. 7, No. 2, pp. 31–44, Feb. 2019.

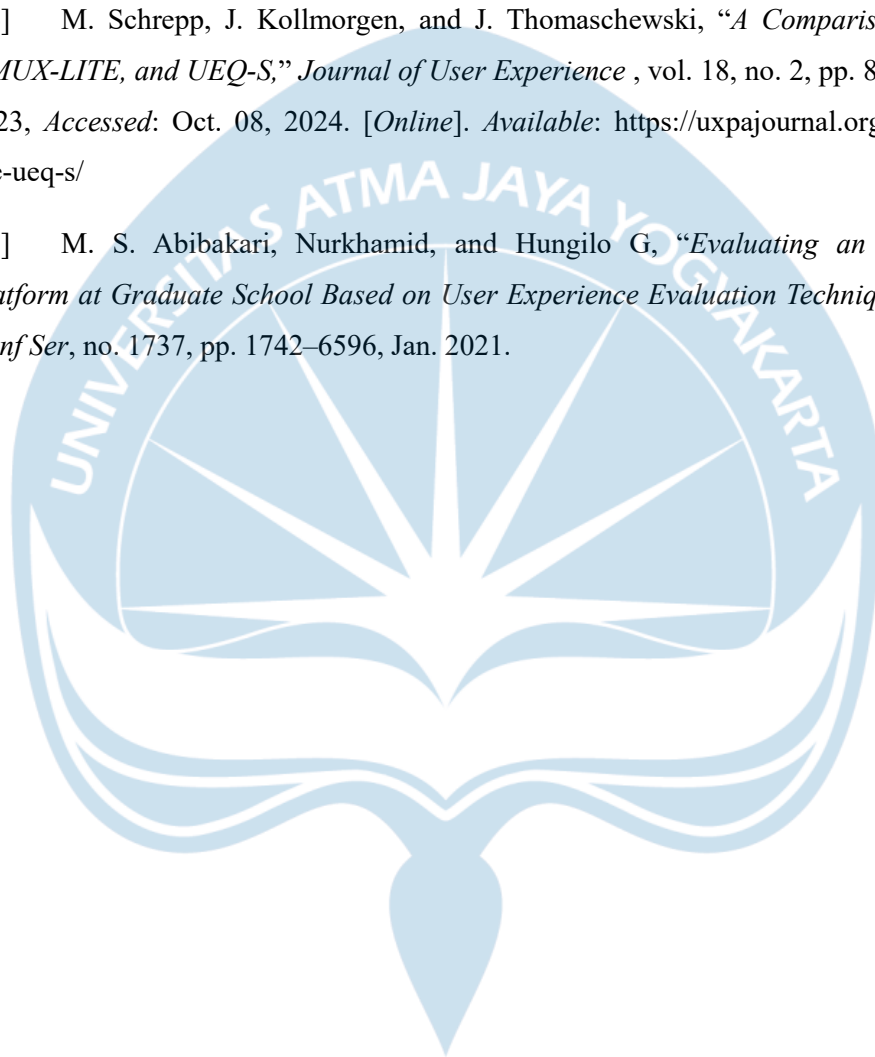
[24] B. Albert and T. Tullis, *Measuring the User Experience*, 3rd ed. United States : Morgan Kaufmann, 2022.

[25] I. N. T. A. Putra, I. G. I. Sudipa, N. M. S. D. Sukerthi, and N. P. Yuniawati, “*Analisis User Experience Pada Layanan Telekomunikasi Operator Seluler Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)*,” *Journal Digital Transformation Technology (Digitech)*, vol. 3, No. 1, Mar. 2023.

[26] M. H. Santoso, “*Pengembangan Aplikasi Mobile yang User-Friendly: Strategi*

- Desain UX,” *Journal Literacy Notes* , vol. 1, No. 1, pp. 1–11, Jun. 2023.
- [27] D. Maharani, F. Helmiyah, and N. Rahmadani, “Penyuluhan Manfaat Menggunakan Internet dan *Website* Pada Masa Pandemi Covid-19,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, vol. 1, no. 1, pp. 1–7, May 2021.
- [28] R. D. S. I. S. H. Pratama, “Persepsi *User* Terhadap Desain *Website E-Commerce*,” *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, vol. 9, No. 1, pp. 1–124, Jan. 2014, Accessed: Oct. 08, 2024. [Online]. Available: <https://media.neliti.com/media/publications/80964-ID-persepsi-user-terhadap-desain-website-ec.pdf>
- [29] A. F. M. Candra, “Penerapan Metode *Design Thinking* Dalam Rancang Prototipe Aplikasi Berbasis Web Sistem Peminjaman Dokumen Arsip di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur,” *Jurnal Penelitian Administrasi Publik*, vol. 3, No. 04, pp. 1–10, Mar. 2023.
- [30] Y. Samudra and Nanang, “Penerapan Metode *Design Thinking* Dalam Pengembangan Sistem CRM, *Cash Flow*, dan *Management Stock Inventory* Pada Aplikasi Krealogi,” *Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, vol. 1, No. 5, pp. 1283–1296, Aug. 2023.
- [31] Dibimbing.id, “Wajib tahu! Ini 5 Tahapan *Design Thinking* dan Penerapannya.” Accessed: Jun. 22, 2024. [Online]. Available: <https://dibimbing.id/blog/detail/5-tahapan-design-thinking-2022>
- [32] H. Dafitri, E. Panggabean, N. Wulan, A. J. Lubis, S. Khairani, and A. P. Humaira, “Pelatihan Desain UI/UX *Website* UMKM Profile *Labscarpe* Dengan Aplikasi Figma,” *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JP)*, vol. 3, No. 2.2, pp. 1972–1980, Feb. 2023.
- [33] Revou, “Apa itu Figma?” Accessed: Jun. 22, 2024. [Online]. Available: <https://revou.co/kosakata/figma#:~:text=Figma%20adalah%20aplikasi%20editing%20berbasis,serta%20antarmuka%20web%20dan%20aplikasi.>
- [34] A. A. Trixie, “Filosofi Motif Batik Sebagai Identitas Bangsa Indonesia,” *Journal of fashion product design and business* , vol. 1, pp. 2723–0767, Feb. 2020.

- [35] N. L. Q. Iraj and D. Ri. Rini, “Batik E-Book to Improve Understanding and Entrepreneurship Skills for the Batik Micro-, Small and Medium-sized Enterprises (MSMEs),” *Journal of Language, Literature, and*, vol. 3, No. 8, pp. 1107–1124, Aug. 2023.
- [36] M. Schrepp, J. Kollmorgen, and J. Thomaschewski, “A Comparison of SUS, UMUX-LITE, and UEQ-S,” *Journal of User Experience*, vol. 18, no. 2, pp. 86–104, Jun. 2023, Accessed: Oct. 08, 2024. [Online]. Available: <https://uxpajournal.org/sus-umux-lite-ueq-s/>
- [37] M. S. Abibakari, Nurkhamid, and Hungilo G, “Evaluating an e-Learning Platform at Graduate School Based on User Experience Evaluation Technique,” *J Phys Conf Ser*, no. 1737, pp. 1742–6596, Jan. 2021.



LAMPIRAN

Lampiran 1 Wawancara awal dengan pedagang batik

Link wawancara :

https://studentsuajyac-my.sharepoint.com/:f/g/personal/200710723_students_uajy_ac_id/En21X2b-5xIul8rG2OMG74BaIEKpywTW4d822XAhTRQEQ?e=4WgdCO



Wawancara bersama Ibu H. Tugiman



Wawancara bersama Ibu Yunan



Wawancara bersama karyawan batik Esti Yudi



Wawancara bersama Ibu Kusmardani



Wawancara bersama Karyawan Batik Arie Budi

Lampiran 2 Hasil Pertanyaan Kuisioner

Section 1 of 3

Kuesioner Perancangan Antarmuka Website Pedagang Batik di Pasar Beringharjo

Hallo 🙋

Perkenalkan saya Archangela Ghiriani Dian Indah Gabianti, mahasiswa program studi Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Dalam rangka penyusunan tugas akhir **PERANCANGAN UI/UX WEBSITE PEDAGANG BATIK DI PASAR BERINGHARJO MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING** sebagai syarat untuk mencapai tujuan sarjana komputer.

Sebelum mengisi kuisisioner berikut, diharapkan dapat mengakses link prototype hasil desain berikut: <https://www.figma.com/proto/OpMRJi71FIRZzXh5taAvX2/PROJEK-TA-WEBSITE?page-id=0%3A1&node-id=206-61&viewport=-527%2C597%2C0.14&t=BIY4I2uy4GMekj7K-1&scaling=scale-down&content-scaling=fixed&starting-point-node-id=206%3A61>

Dalam pengisiannya membutuhkan waktu sekitar 5-10 menit. Data ini akan disimpan serta dijamin kerahasiaannya dan digunakan untuk penelitian ini.

Jika ada ketidakjelasan, atau pertanyaan mengenai penelitian ini, bisa menghubungi kontak di bawah ini:
archangela2003@gmail.com (email)
082199306598 (WA)

Terima kasih atas kesedian dan waktu saudara/i dalam mengisi kuisisioner ini 🙏

This form is automatically collecting emails from all respondents. [Change settings](#)

Email *

Short answer text

Nama *

Long answer text

Usia *

< 19 Tahun

19 - 26 Tahun

> 26 Tahun

Jenis Kelamin *

Laki-laki

Perempuan

Apakah anda telah mengakses link di atas? *

- Tidak
- Ya

Section 2 of 3

Pada kuisisioner di bawah ini, diharapkan telah mengakses link berikut <https://www.figma.com/proto/OpMRJi71FIRZzXh5taAvX2/PROJEK-TA-WEBSITE?page-id=0%3A1&node-id=206-61&viewport=-527%2C597%2C0.14&t=BIY4I2uy4GMekj7K-1&scaling=scale-down&content-scaling=fixed&starting-point-node-id=206%3A61>

Dalam penelitian ini, saudara/i dapat memilih 1 jawaban yaitu Berhasil atau Tidak.

Apakah saudara/i dapat mengakses menu Beranda beserta sub menunya? *

- Berhasil
- Tidak

Pada section ini diharapkan pengguna dapat mengakses menu Produk

Description (optional)

Apakah saudara/i dapat mengakses menu Produk beserta sub menunya? *

- Berhasil
- Tidak

Apakah saudara/i dapat memilih pakaian wanita dari katalog yang ditampilkan? *

- Berhasil
- Tidak

...

Apakah saudara/i dapat melakukan pemesanan melalui WA (Whatsapp)? *

- Berhasil
- Tidak

Pada section ini diharapkan pengguna dapat mengakses menu Toko

Description (optional)

Apakah saudara/i dapat mengakses menu Toko?*

- Berhasil
- Tidak

Apakah saudara/i dapat memilih pakaian pria dari katalog yang ditampilkan ?*

- Berhasil
- Tidak

Apakah saudara/i dapat mengakses katalog berdasarkan kategori yang terdapat pada rancangan *website*?*

- Berhasil
- Tidak

Apakah saudara/i dapat mengakses menu Informasi?*

- Berhasil
- Tidak

Apakah saudara/i dapat mengakses menu Keranjang?*

- Berhasil
- Tidak

Section 3 of 3

Pada bagian ini merupakan kuisisioner UEQ (User Experience Questionnaire)



Pengguna dapat memilih salah satu angka dari 1-7. Dengan rincian sebagai berikut:

A. Angka 1 merupakan angka terendah

B. Angka 7 merupakan angka tertinggi

1. Apakah rancangan *website* menyusahkan atau menyenangkan?*

Menyusahkan 1 2 3 4 5 6 7 Menyenangkan

2. Apakah rancangan *website* tak dapat dipahami atau dapat dipahami?*

Tak dapat dipahami 1 2 3 4 5 6 7 Dapat dipahami

3. Apakah rancangan *website* kreatif atau monoton?*

Kreatif 1 2 3 4 5 6 7 Monoton

4. Apakah rancangan *website* mudah dipelajari atau sulit dipelajari? *

	1	2	3	4	5	6	7	
Mudah dipelajari	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sulit dipelajari

5. Apakah rancangan *website* bermanfaat atau kurang bermanfaat? *

	1	2	3	4	5	6	7	
Bermanfaat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Kurang bermanfaat

6. Apakah rancangan *website* membosankan atau mengasyikkan? *

	1	2	3	4	5	6	7	
Membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mengasyikkan

7. Apakah rancangan *website* tidak menarik atau menarik? *

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menarik

8. Apakah rancangan *website* tak dapat diprediksi atau dapat diprediksi?*

	1	2	3	4	5	6	7	
Tak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Dapat diprediksi

9. Apakah rancangan *website* cepat atau lambat?*

	1	2	3	4	5	6	7	
Cepat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Lambat

10. Apakah rancangan *website* berdaya cipta atau konvensional?*

	1	2	3	4	5	6	7	
Berdaya cipta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Konvensional

11. Apakah rancangan *website* menghalangi atau mendukung?*

	1	2	3	4	5	6	7	
Menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mendukung

12. Apakah rancangan *website* baik atau buruk?*

	1	2	3	4	5	6	7	
Baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Buruk

13. Apakah rancangan *website* rumit atau sederhana?*

	1	2	3	4	5	6	7	
Rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sederhana

14. Apakah rancangan *website* tidak disukai atau menggemirakan?*

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menggemirakan

15. Apakah rancangan *website* lazim atau terdepan?*

	1	2	3	4	5	6	7	
Lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Terdepan

16. Apakah rancangan *website* tidak nyaman atau nyaman?*

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Nyaman

17. Apakah rancangan *website* aman atau tidak aman?*

	1	2	3	4	5	6	7	
Aman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tidak aman

18. Apakah rancangan *website* memotivasi atau tidak memotivasi?*

	1	2	3	4	5	6	7	
Memotivasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tidak memotivasi

19. Apakah rancangan *website* memenuhi ekspetasi atau tidak memenuhi ekspetasi?*

	1	2	3	4	5	6	7	
Memenuhi ekspetasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tidak memenuhi ekspetasi

20. Apakah rancangan website tidak efisien atau efisien? *

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Efisien

21. Apakah rancangan website jelas atau membingungkan? *

	1	2	3	4	5	6	7	
Jelas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Membingungkan

22. Apakah rancangan website tidak praktis atau praktis? *

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Praktis

23. Apakah rancangan website terorganisasi atau berantakan? *

	1	2	3	4	5	6	7	
Terorganisasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Berantakan

24. Apakah rancangan *website* atraktif atau tidak atraktif?*

	1	2	3	4	5	6	7	
Atraktif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tidak atraktif

25. Apakah rancangan *website* ramah pengguna atau tidak ramah pengguna?*

	1	2	3	4	5	6	7	
Ramah pengguna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tidak ramah pengguna

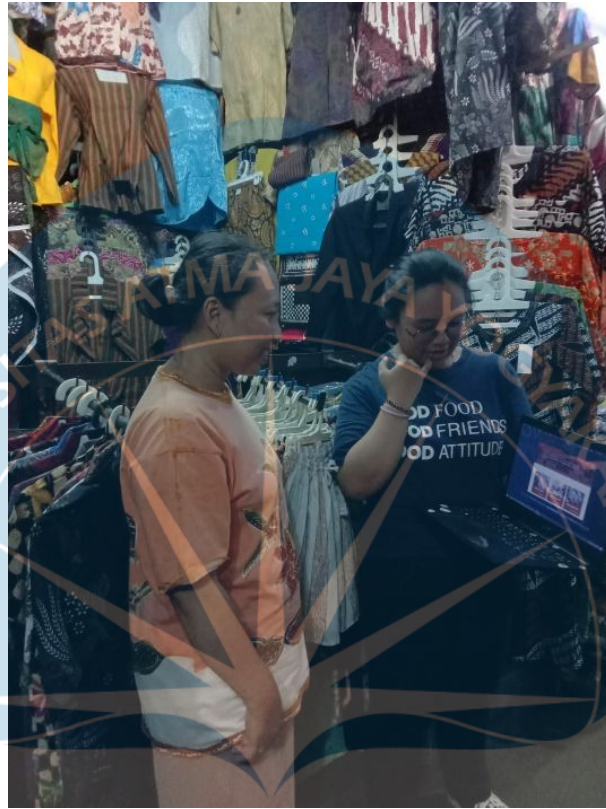
26. Apakah rancangan *website* konservatif atau inovatif?*

	1	2	3	4	5	6	7	
Konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Inovatif

Masukan dan saran untuk tampilan *website* dari segi desain (seperti: warna, tombol, tulisan, *icon*, gambar, dll). *

Long answer text

Lampiran 3 Hasil Wawancara pengujian dengan karyawan Esti Yudi Batik



Nama	Endah A.
Pekerjaan	Karyawan Esti Yudi Batik
Peran	Pedagang
Usia	45 tahun

Lampiran 4 Hasil Wawancara pengujian dengan Ibu Kusmardani



Nama	Kusmardani I.
Pekerjaan	Pedagang Batik Mbak Kus sejak 2000
Peran	Pedagang
Usia	52 tahun

Lampiran 5 Hasil Wawancara pengujian dengan Ibu H. Tugiman



Nama	H Tugiman
Pekerjaan	Pedagang Batik H Tugiman sejak 1998
Peran	Pedagang
Usia	65 tahun

Lampiran 6 Hasil Wawancara pengujian dengan Ibu Yunan



Nama	Yunan W.
Pekerjaan	Pedagang Batik Yunan sejak 2015
Peran	Pedagang
Usia	40 tahun

Lampiran 7 Hasil Wawancara pengujian dengan Bapak Arie Budi



Nama	Arie Budi
Pekerjaan	Pedagang Batik Arie Budi sejak 2001
Peran	Pedagang
Usia	58 tahun

**Lampiran 8 Hasil
Kuisiner**



Email

32 responses

Vincent01sj@gmail.com

novitaasarii187@gmail.com

vinsariest@gmail.com

mariasoffie16@gmail.com

haryodianita@gmail.com

williamterang2000@gmail.com

oktakesuma26@gmail.com

anantas738@gmail.com

dandycandra13@gmail.com

Nama

32 responses

Kevin Jonathan Wijaya

Isodorus Yuda P

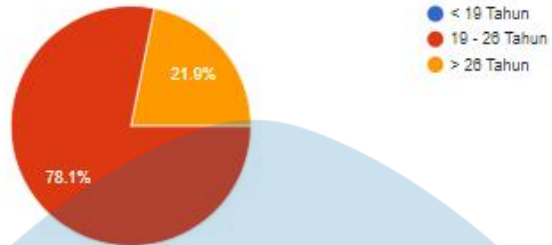
Theodorus Adiyatma Suhargo



Usia

32 responses

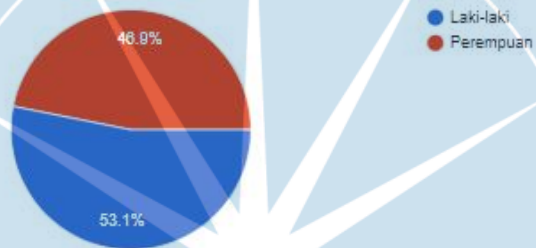
 Copy



Jenis Kelamin

32 responses

 Copy



Apakah anda telah mengakses link di atas?

 Copy

32 responses



● Tidak
● Ya

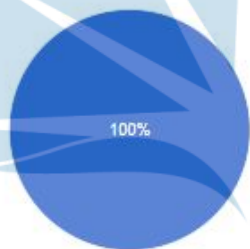
Pada kuisiner di bawah ini, diharapkan telah mengakses link

berikut <https://www.atma.com/profil/0pMRJJZTfHRZzXh5taAvXZ7P8vJNK-TA-WEBBSITE?page-id=0%3A1&node-id=206-61&viewport=-527%2C597%2C0,14&n-DIY4j2ngJCMekj7i6-T&scaling=scale-down&content-scaling=fixed&startling-point-node-id=206%3A01>

Apakah saudara/i dapat mengakses menu Beranda beserta sub menunya?

 Copy

32 responses



● Berhasil
● Tidak

Pada section ini diharapkan pengguna dapat mengakses menu Produk

Apakah saudara/i dapat mengakses menu Produk beserta sub menunya?

 Copy

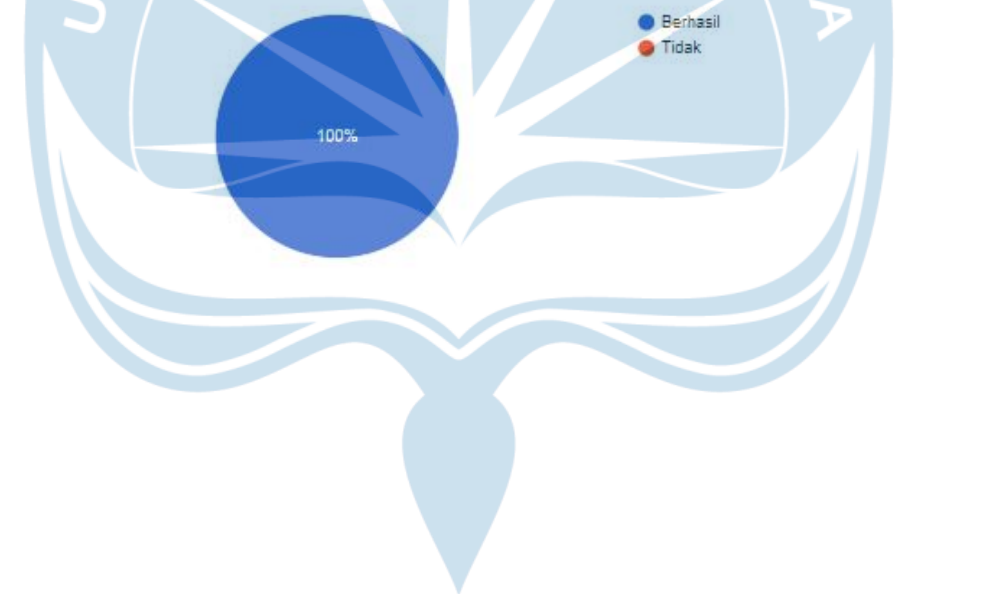
32 responses



Apakah saudara/i dapat memilih pakaian wanita dari katalog yang ditampilkan?

 Copy

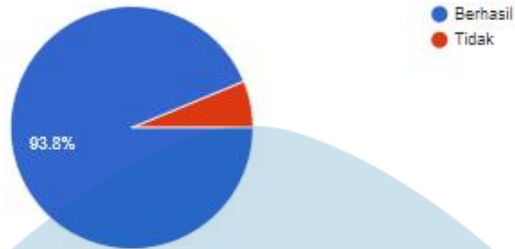
32 responses



Apakah saudara/i dapat melakukan pemesanan melalui WA (Whatsapp)?

 Copy

32 responses

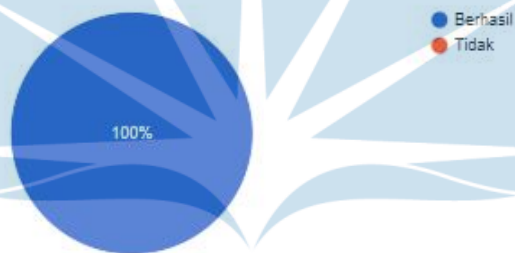


Pada section ini diharapkan pengguna dapat mengakses menu Toko

Apakah saudara/i dapat mengakses menu Toko?

 Copy

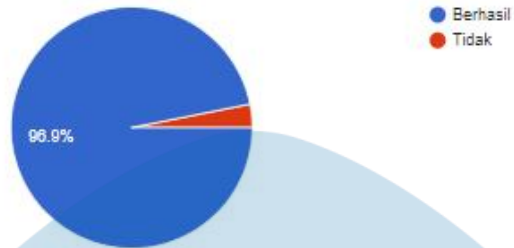
32 responses



Apakah saudara/i dapat memilih pakaian pria dari katalog yang ditampilkan ?

 Copy

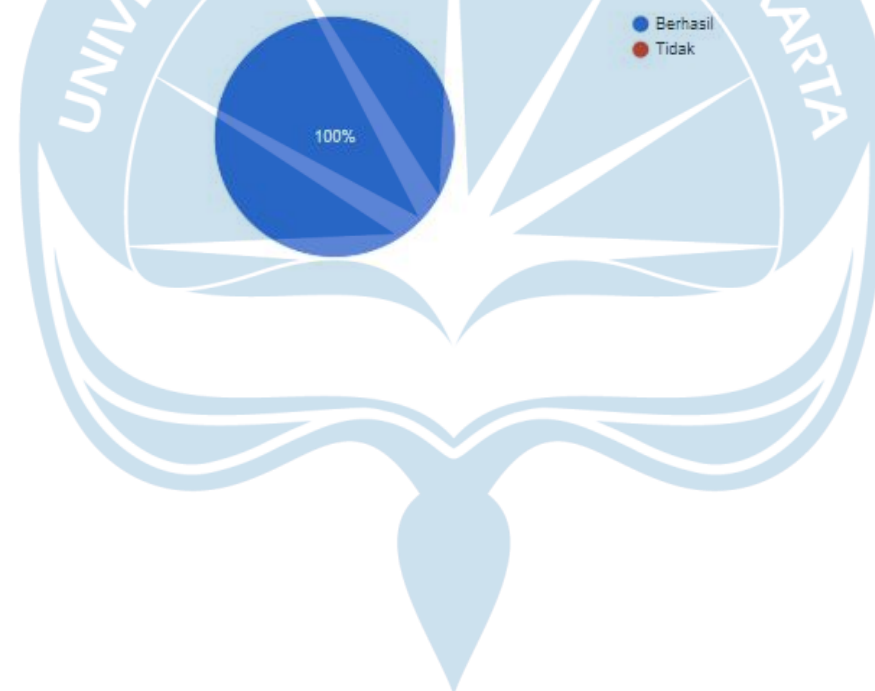
32 responses



Apakah saudara/i dapat mengakses katalog berdasarkan kategori yang terdapat pada rancangan website?

 Copy

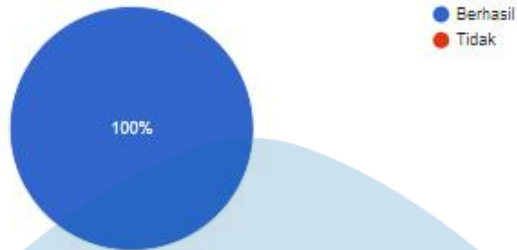
32 responses



Apakah saudara/i dapat mengakses menu Informasi?

 Copy

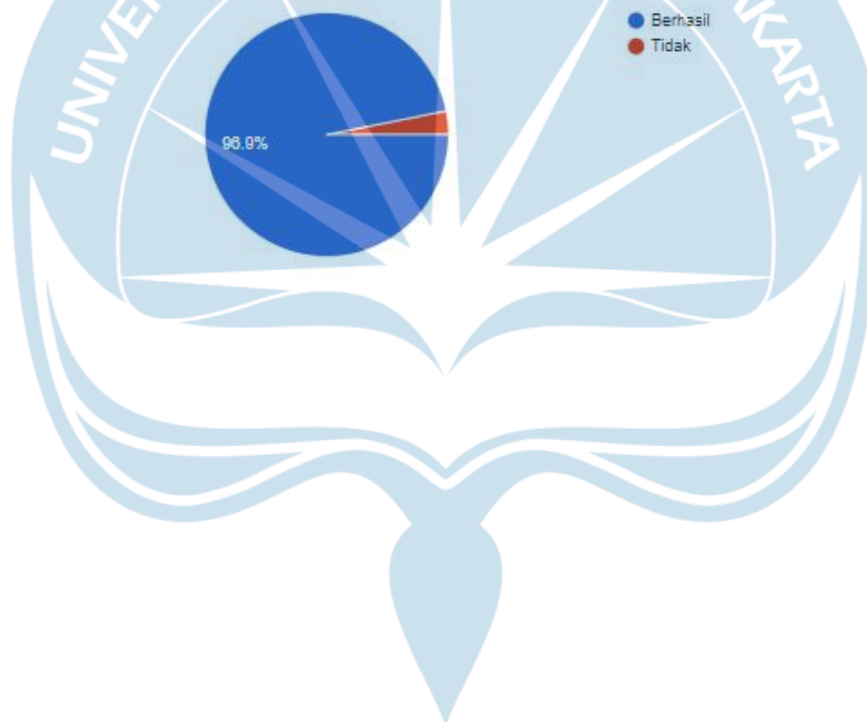
32 responses



Apakah saudara/i dapat mengakses menu Keranjang?

 Copy

32 responses

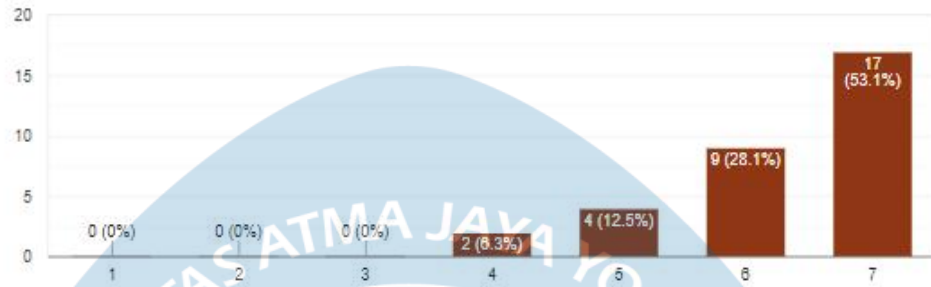


Pada bagian ini merupakan kuisisioner UEQ (User Experience Questionnaire)

1. Apakah rancangan website menyusahkan atau menyenangkan?

 Copy

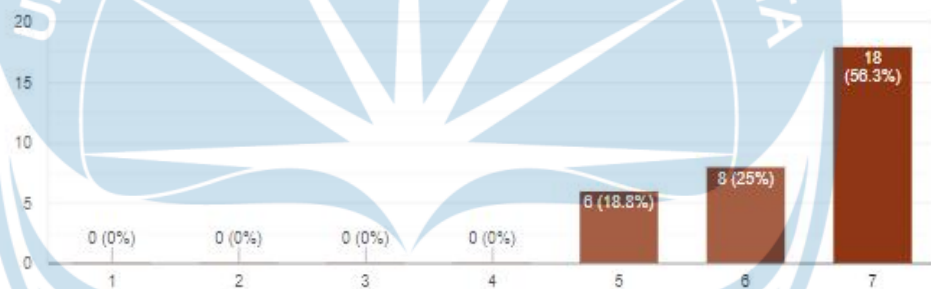
32 responses



2. Apakah rancangan website tak dapat dipahami atau dapat dipahami?

 Copy

32 responses

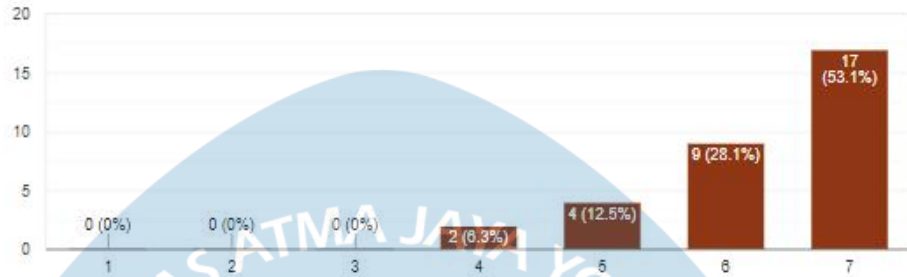


Pada bagian ini merupakan kuisisioner UEQ (User Experience Questionnaire)

1. Apakah rancangan website menyusahkan atau menyenangkan?

 Copy

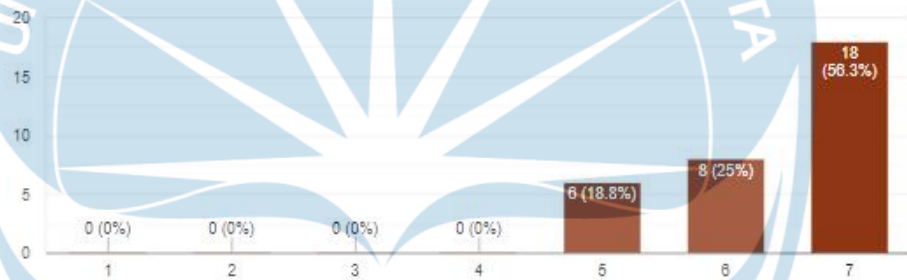
32 responses



2. Apakah rancangan website tak dapat dipahami atau dapat dipahami?

 Copy

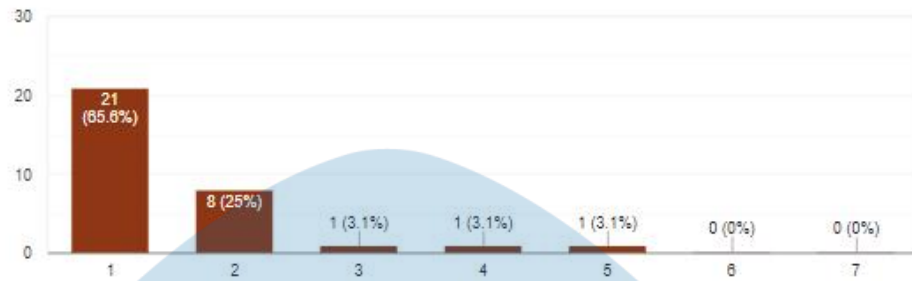
32 responses



5. Apakah rancangan *website* bermanfaat atau kurang bermanfaat?

 Copy

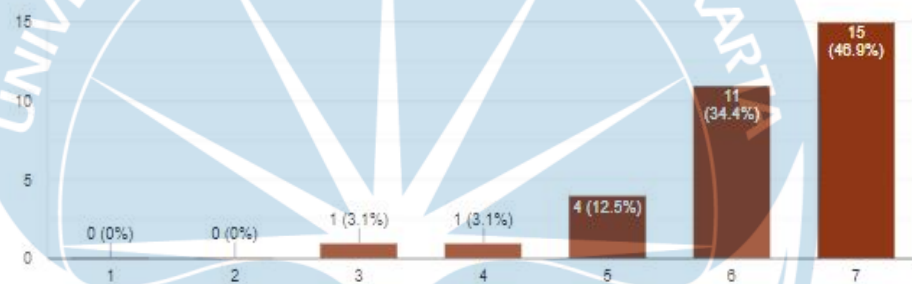
32 responses



6. Apakah rancangan *website* membosankan atau mengasyikkan?

 Copy

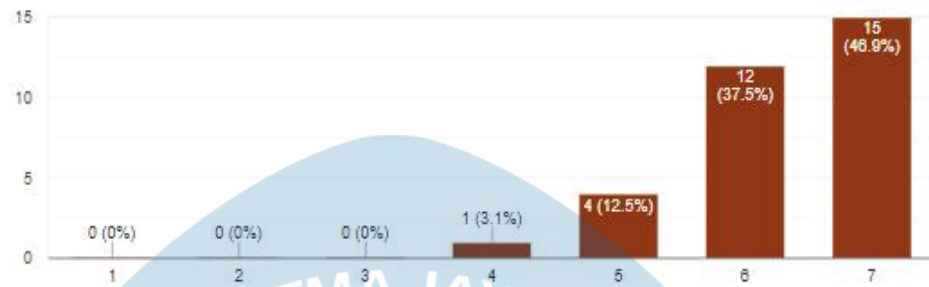
32 responses



7. Apakah rancangan *website* tidak menarik atau menarik?

 Copy

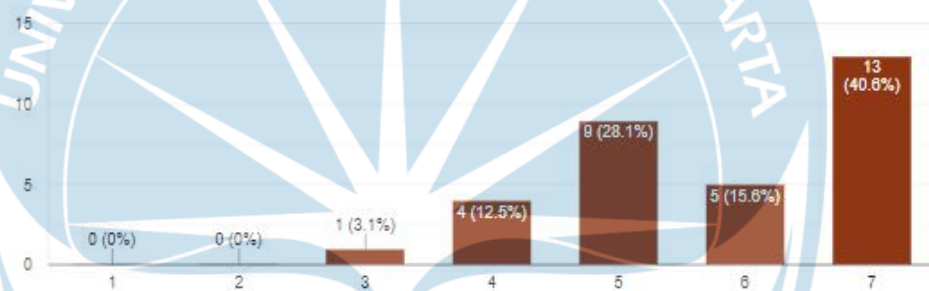
32 responses



8. Apakah rancangan *website* tak dapat diprediksi atau dapat diprediksi?

 Copy

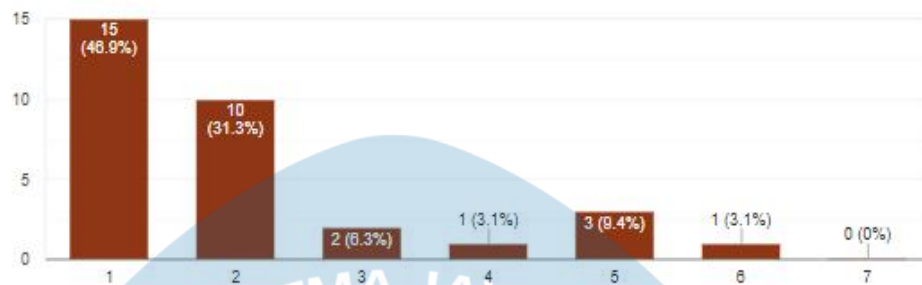
32 responses



9. Apakah rancangan *website* cepat atau lambat?

 Copy

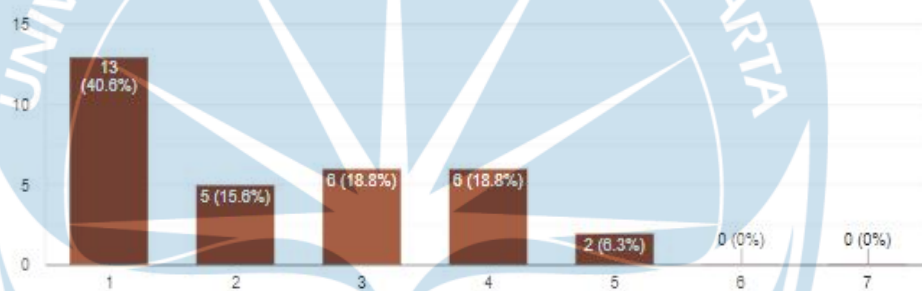
32 responses



10. Apakah rancangan *website* berdaya cipta atau konvensional?

 Copy

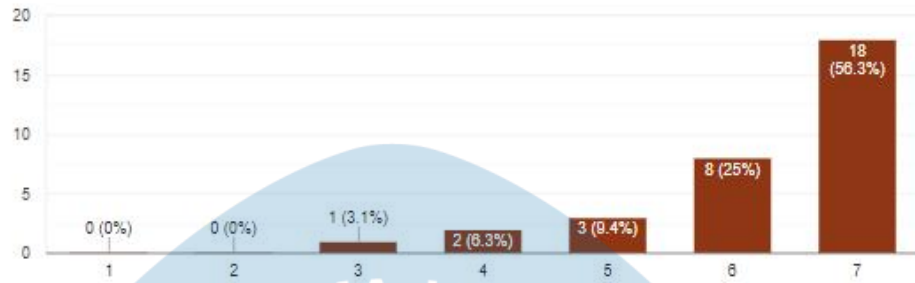
32 responses



11. Apakah rancangan website menghalangi atau mendukung?

 Copy

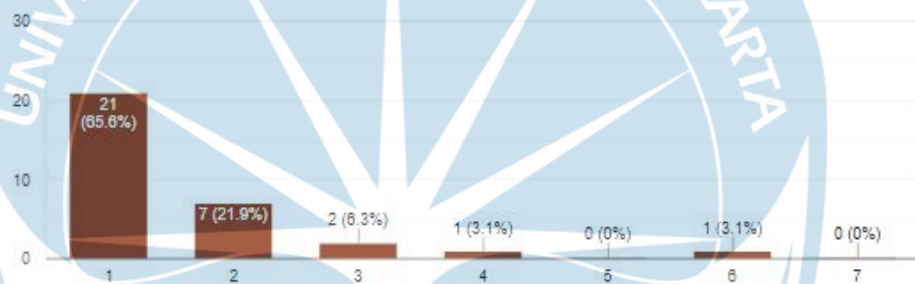
32 responses



12. Apakah rancangan website baik atau buruk?

 Copy

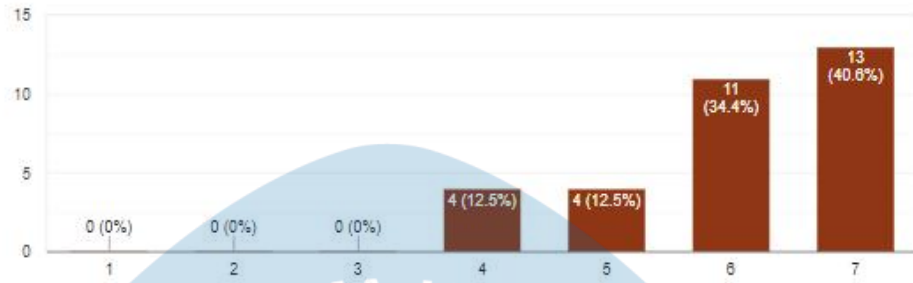
32 responses



13. Apakah rancangan website rumit atau sederhana?

 Copy

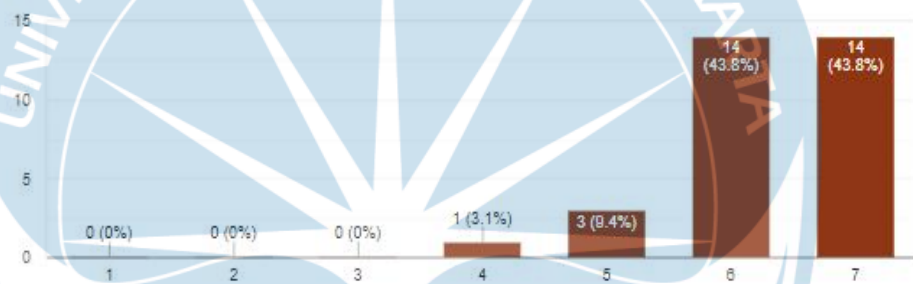
32 responses



14. Apakah rancangan website tidak disukai atau mengembirakan?

 Copy

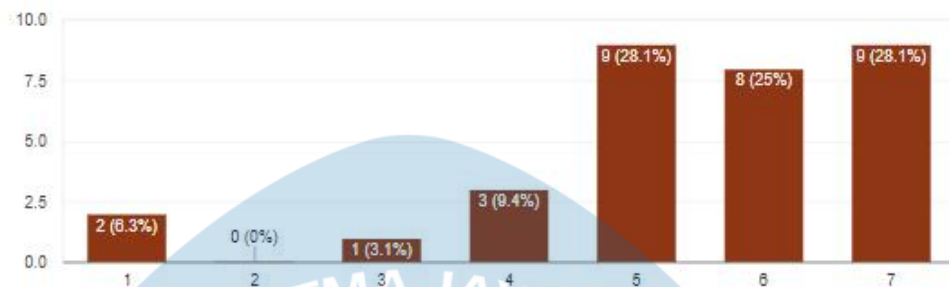
32 responses



15. Apakah rancangan website lazim atau terdepan?

 Copy

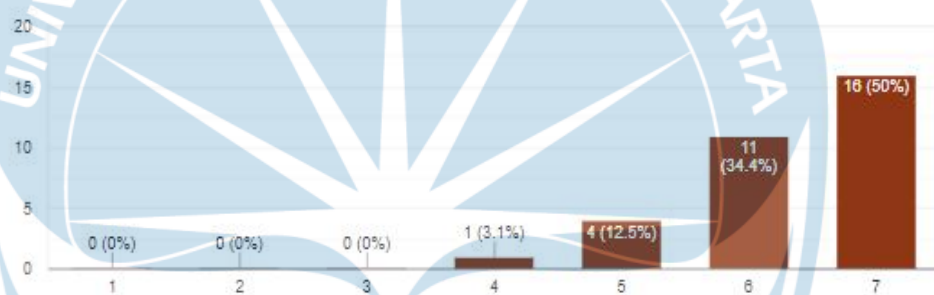
32 responses



16. Apakah rancangan website tidak nyaman atau nyaman?

 Copy

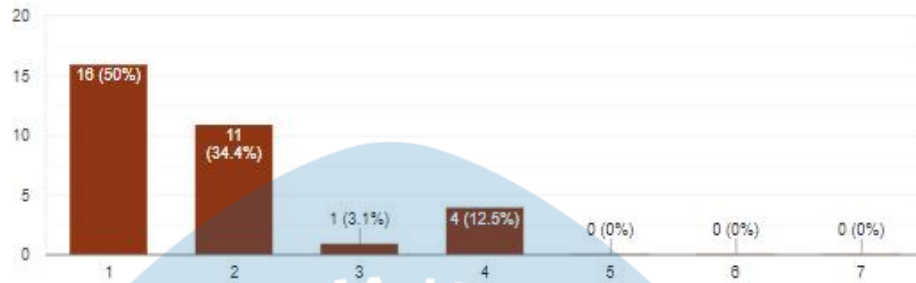
32 responses



17. Apakah rancangan *website* aman atau tidak aman?

 Copy

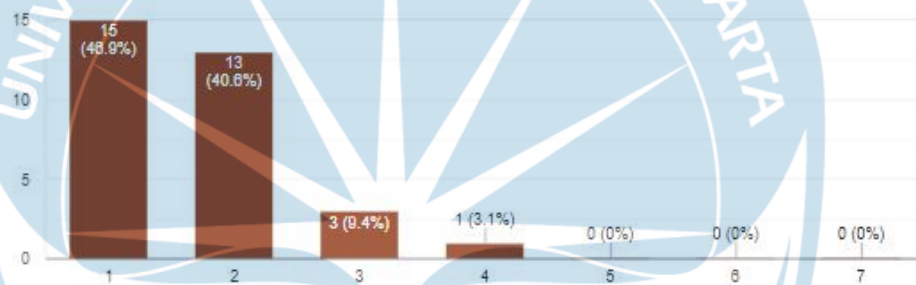
32 responses



18. Apakah rancangan *website* memotivasi atau tidak memotivasi?

 Copy

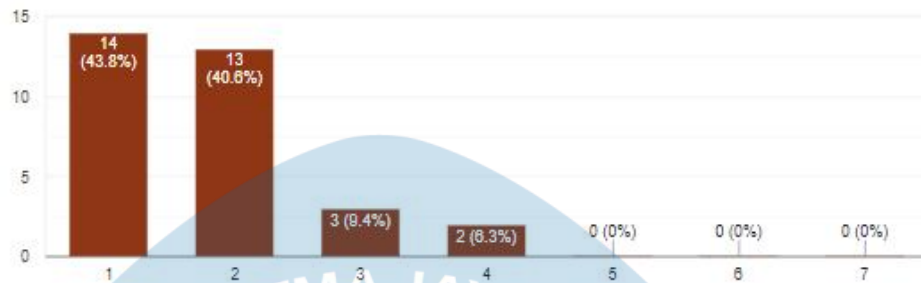
32 responses



19. Apakah rancangan website memenuhi ekspetasi atau tidak memenuhi ekspetasi?

[Copy](#)

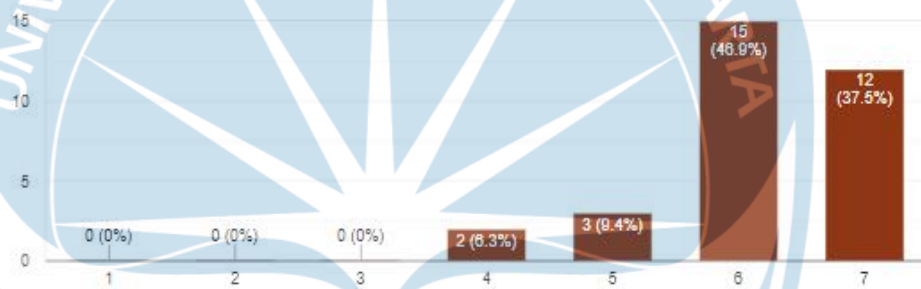
32 responses



20. Apakah rancangan website tidak efisien atau efisien?

[Copy](#)

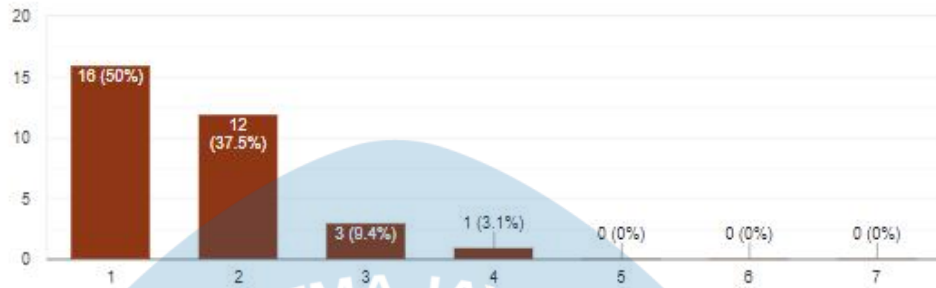
32 responses



21. Apakah rancangan *website* jelas atau membingungkan?

 Copy

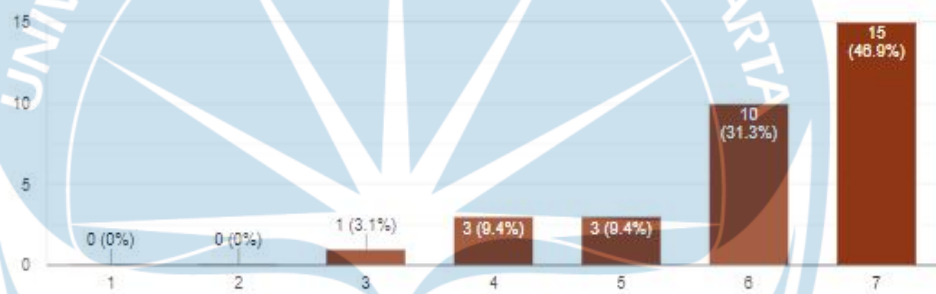
32 responses



22. Apakah rancangan *website* tidak praktis atau praktis?

 Copy

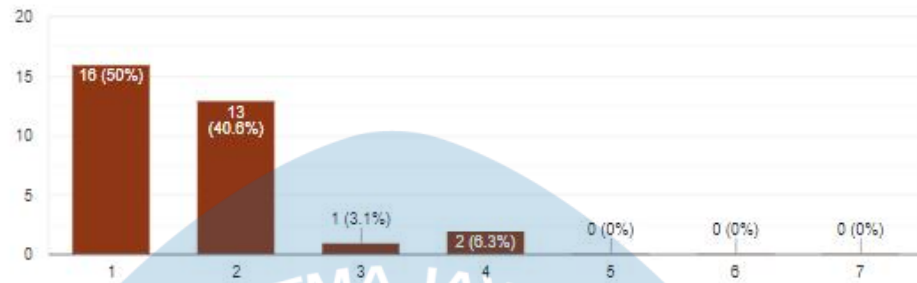
32 responses



23. Apakah rancangan website terorganisasi atau berantakan?

 Copy

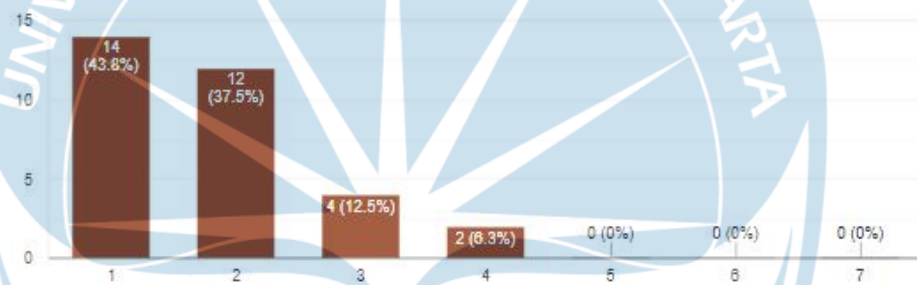
32 responses



24. Apakah rancangan website atraktif atau tidak atraktif?

 Copy

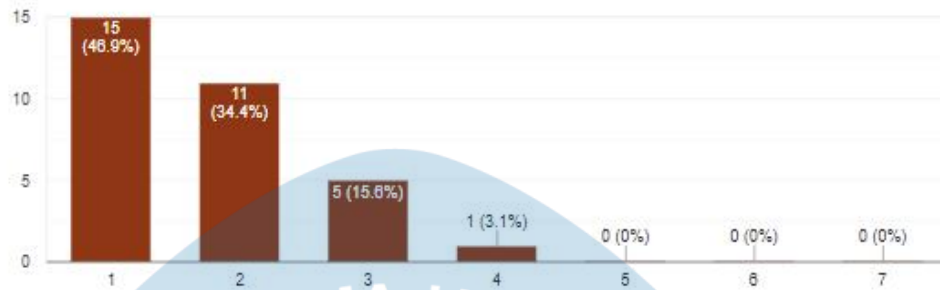
32 responses



25. Apakah rancangan *website* ramah pengguna atau tidak ramah pengguna?

 Copy

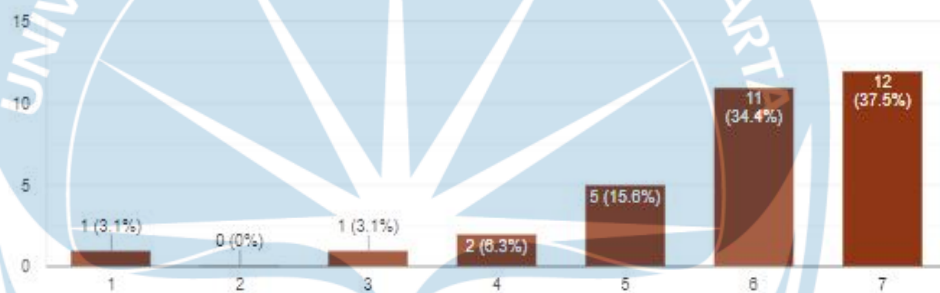
32 responses



26. Apakah rancangan *website* konservatif atau inovatif?

 Copy

32 responses



Lampiran 9 Hasil Masukan dan Saran

Masukan dan saran untuk tampilan *website* dari segi desain (seperti: warna, tombol, tulisan, *icon*, gambar, dll).

32 responses

Gambar bisa lebih di seragamkan

Sudah sangat baik.

Sudah pas semua

Icon keranjang bisa di perjelas lagi

Tidak ada

Belum ada

Sudah baik san baguss.

Menurut saya sudah cocok dari warna dan temanya adalah batik

Untuk warna dan semuanya sudah bagus

Masukan dan saran untuk tampilan *website* dari segi desain (seperti: warna, tombol, tulisan, *icon*, gambar, dll).

32 responses

Tampilannya bagus tidak ada yang jelek

Semuanya sudah baik tetapi kalau tulisannya dibesarkan sedikit saja mungkin bagus

Untuk tampilan sudah bagus dan mantap

Semua masuk

Sudah bagus

mungkin pada landing page terdapat sedikit tidak konsisten bahwa terdapat Carousel yang dapat di slide menggunakan kursor dan ada yang tidak dapat jadi hanya bisa menggunakan icon untuk mengganti slidenya. Sisanya semua dah oke dan bagus

-

Sudah bagus, mungkin yang kurang konsisten itu penempatan input Nama Lengkap, Alamat, Nomor Telepon saat memesan: pas data tersebut diisi, kotak inputnya malah tiba-tiba berpindah ke kiri.

Masukan dan saran untuk tampilan *website* dari segi desain (seperti: warna, tombol, tulisan, *icon*, gambar, dll).

32 responses

-

Sudah bagus, mungkin yang kurang konsisten itu penempatan input Nama Lengkap, Alamat, Nomor Telepon saat memesan: pas data tersebut diisi, kotak inputnya malah tiba-tiba berpindah ke kiri. Juga untuk halaman Beranda > section Proses Produksi Batik, sepertinya indikator carouselnya kebanyakan, jadi pas buka slide terakhir carousel, malah tidak muncul apa-apa :D

Bagus

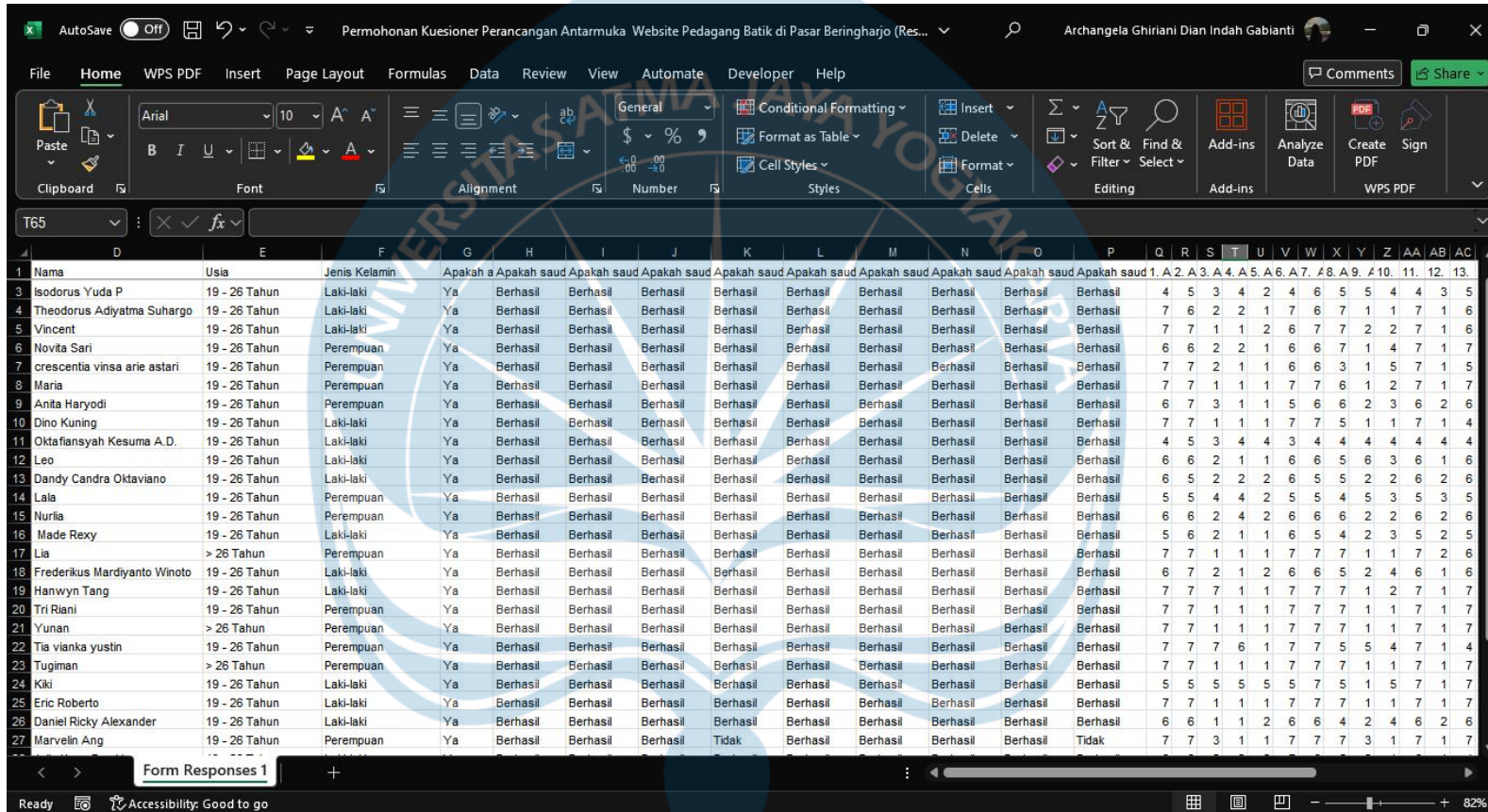
Untuk keseluruhan sudah baik dan menarik dan gambar setiap produk sangat menarik untuk calon buyer

warna logo dan navbar sedikit menyatu, mungkin bisa diperjelas atau logo diperbesar sedikit, saya suka dengan komposisi warnanya sangat menarik dan menciri khasan batik

mungkin ukuran footer disesuaikan lagi dengan ukuran font dari kontennya

Mungkin bisa ditambahkan harga produk dan detail produk

Lampiran 10 Hasil Data Valid Responden



	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	
1	Nama	Usia	Jenis Kelamin	Apakah a	Apakah saud	Apakah saud	Apakah saud	Apakah saud	Apakah saud	Apakah saud	Apakah saud	Apakah saud	Apakah saud	Apakah saud	1.	A.2.	A.3.	A.4.	A.5.	A.6.	A.7.	A.8.	A.9.	A.10.	11.	12.	13.
3	Isodorus Yuda P	19 - 26 Tahun	Laki-laki	Ya	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	4	5	3	4	2	4	6	5	5	4	4	3	5
4	Theodorus Adyattma Suhargo	19 - 26 Tahun	Laki-laki	Ya	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	7	6	2	2	1	7	6	7	1	1	7	1	6
5	Vincent	19 - 26 Tahun	Laki-laki	Ya	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	7	7	1	1	2	6	7	7	2	2	7	1	6
6	Novita Sari	19 - 26 Tahun	Perempuan	Ya	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	6	6	2	2	1	6	6	7	1	4	7	1	7
7	crescentia vinsa arie astari	19 - 26 Tahun	Perempuan	Ya	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	7	7	2	1	1	6	6	3	1	5	7	1	5
8	Maria	19 - 26 Tahun	Perempuan	Ya	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	7	7	1	1	1	7	7	6	1	2	7	1	7
9	Anita Haryodi	19 - 26 Tahun	Perempuan	Ya	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	6	7	3	1	1	5	6	6	2	3	6	2	6
10	Dino Kuning	19 - 26 Tahun	Laki-laki	Ya	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	7	7	1	1	1	7	7	5	1	1	7	1	4
11	Oktafiansyah Kesuma A.D.	19 - 26 Tahun	Laki-laki	Ya	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	4	5	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
12	Leo	19 - 26 Tahun	Laki-laki	Ya	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	6	6	2	1	1	6	6	5	6	3	6	1	6
13	Dandy Candra Oktaviano	19 - 26 Tahun	Laki-laki	Ya	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	6	5	2	2	2	6	5	5	2	2	6	2	6
14	Lala	19 - 26 Tahun	Perempuan	Ya	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	5	5	4	2	5	5	4	5	3	5	3	5	5
15	Nurlia	19 - 26 Tahun	Perempuan	Ya	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	6	6	2	4	2	6	6	6	2	2	6	2	6
16	Made Rexy	19 - 26 Tahun	Laki-laki	Ya	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	5	6	2	1	1	6	5	4	2	3	5	2	5
17	Lia	> 26 Tahun	Perempuan	Ya	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	2	6
18	Frederikus Mardiyanto Winoto	19 - 26 Tahun	Laki-laki	Ya	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	6	7	2	1	2	6	6	5	2	4	6	1	6
19	Hanwyn Tang	19 - 26 Tahun	Laki-laki	Ya	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	7	7	1	1	1	7	7	1	2	7	1	7	1
20	Tri Riani	19 - 26 Tahun	Perempuan	Ya	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7
21	Yunan	> 26 Tahun	Perempuan	Ya	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7
22	Tia vianka yustin	19 - 26 Tahun	Perempuan	Ya	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	7	7	7	6	1	7	7	5	5	4	7	1	4
23	Tugiman	> 26 Tahun	Perempuan	Ya	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7
24	Kiki	19 - 26 Tahun	Laki-laki	Ya	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	5	5	5	5	5	5	7	5	1	5	7	1	7
25	Eric Roberto	19 - 26 Tahun	Laki-laki	Ya	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7
26	Daniel Ricky Alexander	19 - 26 Tahun	Laki-laki	Ya	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	6	6	1	1	2	6	6	4	2	4	6	2	6
27	Marvelin Ang	19 - 26 Tahun	Perempuan	Ya	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Tidak	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	7	7	3	1	1	7	7	7	3	1	7	1	7

Lampiran 11 Pengelolaan data ke Pengujian

Please enter the data here!

Use the item numbers in the printed questionnaire and the categories 1 (if the alternative on the extreme left is marked) to 7 (if the alternative on the extreme right is marked).
 Leave the cell empty if the person has not answered the item. Please do not enter a special character in such cases, since this would cause errors in the calculations.
 You can enter data for a **maximum of 1000** participants. If you need more, you have to adjust the formulas in the Excel.
 The data analysis tool is delivered with some example data in this work sheet. Simply delete them before you enter your data here.

1	Items																									
2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
3	7	7	3	2	1	6	6	6	2	3	3	2	7	6	6	6	2	2	2	6	2	6	2	2	2	6
4	4	5	3	4	2	4	6	5	5	4	4	3	5	5	5	5	4	2	2	5	3	4	2	2	3	4
5	7	6	2	2	1	7	6	7	1	1	7	1	6	7	6	7	2	1	1	6	2	7	1	1	2	7
6	7	7	1	1	2	6	7	7	2	2	7	1	6	6	6	7	2	1	2	7	2	6	2	1	1	7
7	6	6	2	2	1	6	6	7	1	4	7	1	7	6	5	6	1	2	1	6	1	7	1	2	2	6
8	7	7	2	1	1	6	6	3	1	5	7	1	5	7	6	7	1	1	2	7	1	6	1	3	1	6
9	7	7	1	1	1	7	7	6	1	2	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
10	6	7	3	1	1	5	6	6	2	3	6	2	6	6	6	6	1	2	2	6	2	6	2	3	2	6
11	7	7	1	1	1	7	7	5	1	1	7	1	4	6	3	7	1	2	1	6	1	7	3	2	3	5
12	4	5	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
13	6	6	2	1	1	6	6	5	6	3	6	1	6	6	4	6	4	2	3	6	1	6	2	4	2	6
14	6	5	2	2	2	6	5	5	2	2	6	2	6	5	5	5	4	3	3	5	2	6	2	2	2	6

Lampiran 12 Hasil Benchmark Pengujian Data

