

JURNAL-bagus.doc



Date: 2018-08-03 08:55 UTC

* All sources 87 | Internet sources 25 | Own documents 3 | Organization archive 59

☒	[0]	https://www.researchgate.net/publication...an_Shop_Berbasis_Web 3.0% 10 matches
☒	[1]	"JURNAL_14410100045.docx" dated 2018-07-30 1.8% 12 matches ⊕ 1 documents with identical matches
☒	[3]	"Jurnal-english-rev1.docx" dated 2018-08-03 1.7% 12 matches
☒	[4]	"JSIKA-JURNAL-14410100158 (iin).pdf" dated 2018-08-02 1.7% 12 matches
☒	[5]	"Jurnal - 13410100197 - Ludfiandy Romadhony.doc" dated 2018-07-31 1.7% 12 matches
☒	[6]	"Jurnal - 14410100076 (1).docx" dated 2018-07-30 1.7% 12 matches
☒	[7]	"Revisi 2 - Jurnal - 13410100197 - ...ot; dated 2018-07-30 1.7% 12 matches
☒	[8]	"jurnal elda.pdf" dated 2018-07-31 1.7% 12 matches
☒	[9]	"13410100160-JURNAL.docx" dated 2018-02-12 1.4% 10 matches
☒	[10]	"JURNAL-13410100120-Aditya Putra N (2).docx" dated 2018-01-10 1.6% 12 matches
☒	[11]	"JURNAL EVITA2.docx" dated 2018-07-31 1.5% 11 matches
☒	[12]	"12.41010.0103-ADITYA HENDRAWAN-JURNAL.pdf" dated 2018-01-10 1.3% 8 matches
☒	[13]	"jurnal yoga.docx" dated 2018-07-27 1.3% 5 matches
☒	[14]	aioppah.blogspot.com/2015/11/v-behaviorurldefaultvmlo_0.html 1.5% 2 matches ⊕ 7 documents with identical matches
☒	[22]	https://jualbajusarimbitmuslim.wordpress.com/ 1.4% 2 matches
☒	[23]	https://cantingcanting.wordpress.com/2016/02/21/batik-menurut-para-pakar/ 1.2% 2 matches
☒	[24]	sikop.blogspot.com/2010/09/pengertian-batik.html 1.0% 1 matches ⊕ 4 documents with identical matches
☒	[29]	"13410100152-2018-04-jurnal v02.doc" dated 2018-01-11 0.8% 5 matches
☒	[30]	https://spark.adobe.com/page/4kmd0xeBzGtDC/ 1.0% 1 matches
☒	[31]	"jurnal - 12410100056.doc" dated 2017-09-19 0.8% 5 matches
☒	[32]	"13420100002-2017-MAKALAH-IND.pdf" dated 2017-08-21 1.0% 1 matches

☒	[33]	 https://gabriellaanngtyas.wordpress.com...istimewa-yogyakarta/ 1.0% 1 matches
☒	[34]	 deafebb.blogspot.com/2016/01/contoh-proposal-batik.html 0.9% 1 matches + 1 documents with identical matches
☒	[36]	 sikop.blogspot.com/ 0.9% 1 matches
☒	[37]	 "Putra_Vinsa_Rancang_Bangun_Aplikas...ot; dated 2017-08-07 0.7% 5 matches
☒	[38]	 "Jurnal Rendy DF Fix.pdf" dated 2018-07-30 0.7% 5 matches
☒	[39]	 "Jurnal Selly Terbaru.docx" dated 2017-12-21 0.7% 4 matches
☒	[40]	 https://www.facebook.com/pasbatik.id/ 0.8% 2 matches
☒	[41]	 houseofinfographics.com/infografis-batik-indonesia-/ 0.8% 2 matches
☒	[42]	 https://khasbatik.blogspot.com/ 0.8% 1 matches
☒	[43]	 "jurnal-arya v2.pdf" dated 2018-07-31 0.5% 3 matches
☒	[44]	 "13410110017-2018-MAKALAH.docx" dated 2018-02-02 0.6% 4 matches
☒	[45]	 "13410100041-2017-MAKALAH-IN.doc" dated 2017-07-13 0.8% 4 matches
☒	[46]	 "Jurnal V1.3.docx" dated 2017-06-13 0.6% 4 matches
☒	[47]	 https://www.scribd.com/document/17800563...nsaksi-Lelang-Online 0.7% 1 matches
☒	[48]	 "Jurnal(2).docx" dated 2018-01-09 0.6% 4 matches
☒	[49]	 "Jurnal Wendy 11410100207(1).docx" dated 2017-09-04 0.6% 4 matches
☒	[50]	 "JURNAL RANCANG BANGUN APLIKASI PRO...ot; dated 2017-08-04 0.6% 4 matches
☒	[51]	 "jurnal SI wali murid SMAKH2 (1).pdf" dated 2017-07-17 0.6% 4 matches
☒	[52]	 "12410110004-2017-MAKALAH-IN.doc" dated 2017-07-13 0.6% 4 matches
☒	[53]	 "[SIMOM] 12410100008 JURNAL - IND Revisi.pdf" dated 2017-07-12 0.6% 4 matches
☒	[54]	 https://spensabayalibrary.files.wordpress...batik-indonesia1.pdf 0.7% 1 matches
☒	[55]	 batiksiberkreasi.id/ 0.8% 2 matches
☒	[56]	 "Jurnal-Risky Fitri Islamiati -13410100054.doc" dated 2017-07-20 0.6% 4 matches
☒	[57]	 "Jurnal - 14410110007 - uk. asli.docx" dated 2018-08-03 0.6% 4 matches
		 "Jsika_10410100102 (1).docx" dated 2018-01-31

☒	[58]	 0.6% 4 matches ⊕ 1 documents with identical matches
☒	[60]	 "Jurnal Caroline Patricia - 13410100143 (A).docx" dated 2018-01-08 0.6% 4 matches
☒	[61]	 "(3) 10410100115-2017-MAKALAH-IN R5.doc" dated 2017-03-10 0.6% 4 matches
☒	[62]	 "Jurnal_13410100085.doc" dated 2018-01-26 0.5% 3 matches
☒	[63]	 "JURNAL -.docx" dated 2017-08-21 0.5% 3 matches
☒	[64]	 "JUN - Jurnal.doc" dated 2017-07-13 0.6% 4 matches
☒	[65]	 https://www.facebook.com/FavorHotel/posts 0.6% 1 matches
☒	[66]	 https://docplayer.info/34670532-Jsika-vol-4-no-2-september-2015-issn-x.html 0.5% 2 matches
☒	[67]	 "jurnal - Rr Aisyah Nur P - 12410100154 en.docx" dated 2017-03-08 0.5% 4 matches
☒	[68]	 "Bisri_Hasan_PERANCANGAN_STRATEGI_D...ot; dated 2018-07-25 0.5% 3 matches ⊕ 3 documents with identical matches
☒	[72]	 "jurnal fix.docx" dated 2017-12-22 0.5% 3 matches
☒	[73]	 "Jurnal-T-Cornleis Dehotman-13410100100 (1).doc" dated 2017-07-19 0.5% 3 matches
☒	[74]	 tugassekolahbermanfaat.blogspot.com/2014/12/kliping-batik.html 0.6% 2 matches
☒	[75]	 "Jurnal-Agit Anggriawan-13410100050.pdf" dated 2017-07-11 0.5% 3 matches
☒	[76]	 "Jurnal 13410100085 Putra Yoga Dwiangga.pdf" dated 2018-01-25 0.4% 2 matches
☒	[77]	 "MAKALAH-eng Dewangga.pdf" dated 2017-07-14 0.5% 3 matches
☒	[78]	 "Jurnal Novand - 13410100152 " dated 2018-01-11 0.4% 2 matches
☒	[79]	 "13410100234-2017-Winned-JURNAL-fix3.docx" dated 2018-01-10 0.4% 3 matches ⊕ 2 documents with identical matches
☒	[82]	 "Perancangan UIUX Pelayanan Otomasi...ot; dated 2018-07-30 0.4% 2 matches
☒	[83]	 "jurnal fix(13410100066).docx" dated 2017-07-20 0.4% 3 matches ⊕ 2 documents with identical matches
☒	[86]	 "Afani_Muhammad_Perencanaan_Strateg...ot; dated 2017-07-14 0.4% 2 matches ⊕ 1 documents with identical matches
☒	[88]	 "08410100302-2017-MAKALAH-IN.doc" dated 2017-02-23 0.4% 3 matches
☒	[89]	 "DIAH-TYAS-UTAUT-BRILIAN-STIKOMSBY.pdf" dated 2017-02-09 0.4% 2 matches

☒	[90]	"13410100046 - TA (Revisi 2)" dated 2017-10-20 0.4% 1 matches
☒	[91]	anemahmud.blogspot.com/2015/ 0.4% 2 matches
☒	[92]	https://www.facebook.com/csnaillacademy 0.4% 1 matches
☒	[93]	"Jurnal TA-2.docx" dated 2018-07-31 0.4% 2 matches
☒	[94]	"Studi Kelayakan Prodi S1 PARIWISATA Update akhir.docx" dated 2018-04-12 0.4% 2 matches 1 documents with identical matches
☒	[96]	"Jurnal Alpha.docx" dated 2018-02-07 0.4% 2 matches
☒	[97]	"MAKALAH IN INO.docx" dated 2017-07-20 0.4% 2 matches
☒	[98]	"Wardhanie_Ayouvi_Pemasaran.docx" dated 2017-02-16 0.4% 2 matches
☒	[99]	"PERENCANAAN STRATEGI SISTEM DAN TEKNOLOGI INFORMASI" dated 2018-08-03 0.4% 2 matches
☒	[100]	https://www.facebook.com/ardhianhadi41/posts 0.3% 1 matches
☒	[101]	https://twitter.com/nyo_rio 0.4% 1 matches
☒	[102]	"jurnal anas.docx" dated 2017-08-11 0.3% 2 matches
☒	[103]	https://www.facebook.com/ganbate/posts/10154800251162021 0.3% 1 matches
☒	[104]	"RPL V 3.5.docx" dated 2018-04-12 0.3% 1 matches
☒	[105]	"Azizi_Farsha_Laporan_Skripsi.docx" dated 2018-07-18 0.3% 1 matches
☒	[106]	"13410100066 - TA" dated 2017-10-16 0.3% 1 matches
☒	[107]	"5.) 13420100038-2017-MAKALAH-IN.pdf" dated 2017-08-21 0.2% 1 matches
☒	[108]	https://www.researchgate.net/profile/Yanto_Budisusanto 0.3% 1 matches
☒	[109]	eprints.binadarma.ac.id/2040/1/Jurnal_Eko Saputra.pdf 0.2% 1 matches

9 pages, 3593 words

A very light conceal text-color was detected that might conceal letters used to merge words.

PlagLevel: selected / overall

33 matches from 110 sources, of which 37 are online sources.

Settings

Data policy: *Compare with web sources, Check against my documents, Check against my documents in the organization repository, Check against organization repository, Check against the Plagiarism Prevention Pool*

Sensitivity: *Medium*

Bibliography: *Consider text*

Citation detection: *Reduce PlagLevel*

Whitelist: --

Perancangan User Interface Marketplace UKM Batik Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)

R.P. Mohammad Bagus Santoso¹⁾ Tri Sagirani²⁾ Julianto Lemantara³⁾
S1 Sistem Informasi

Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya

Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email : 1)14410100136@stikom.edu, 2)tris@stikom.edu, 3)julianto@stikom.edu

Abstract: The condition of batik sales in Pamekasan Regency decreased. This is because the batik craftsmen still use traditional marketing methods and have a small scale of consumer. The results of interviews with several batik craftsmen in Pamekasan District revealed that they needed solutions to increase sales and expand their market. The solutions for this problem is using a marketplace to sell their product. Marketplace as an online media can help batik craftsmen to expand their market to a bigger scale. The user interface in the marketplace is one of the determining factors whether the user will continue to use the marketplace or not. The user interface of the marketplace uses the User Centered Design (UCD) method that produces a design mockup. The resulting mockup has been tested using the usability testing method by distributing questionnaires to 50 respondents. There are 5 variables used, namely learnability, efficiency, memorability, errors and satisfaction. The results of the tests show that the mockup of the user interface design shows learnability accuracy is 84%, efficiency accuracy is 86.2%, memorability accuracy is 88%, accuracy of errors is 82% and 87.5% for satisfaction.

Keywords: batik, user interface, user centered design

Batik adalah salah satu budaya khas Indonesia.^[14] Pembuatan batik secara khusus dengan cara menuliskan malam pada kain, kemudian pengolahannya diproses dengan cara tertentu yang memiliki kekhasan tersendiri.^[14] Batik Indonesia, sebagai keseluruhan teknik, teknologi, serta pengembangan motif dan budaya yang terkait, telah ditetapkan sebagai Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Nonbendawi (Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity) sejak 2 Oktober 2009 oleh UNESCO (Kompas.com, 2017).

Profesi pengrajin batik biasanya dibedakan menjadi dua detail profesi, yaitu pembuat kain batik dan pengolah kain batik menjadi bahan jadi seperti baju dan berbagai macam handicraft. Di Kabupaten Pamekasan terdapat sebuah komunitas pembatik yang beranggotakan 10 orang yang terdiri dari 7 orang pembuat kain batik dan 3 orang pengolah batik. Pada saat ini para pengrajin batik masih menggunakan metode pemasaran dari mulut ke mulut, mengikuti pameran budaya atau sekadar bekerja sama dengan toko-toko pakaian untuk menjual produk batik mereka. Pelanggan mereka juga biasanya hanya pada ruang lingkup kecil, seperti orang di sekitar mereka, pengunjung pameran budaya atau pelanggan yang berasal

dari daerah lain yang pernah bertemu dengan mereka pada pameran sebelumnya.

Presiden Susilo Bambang Yudhoyono (2011) mengatakan bahwa di Indonesia, pada 2011 tercatat jumlah usaha batik mencapai 55 ribu usaha yang 99 persennya dijalankan oleh usaha mikro dan usaha kecil dengan penjualan dalam negeri maupun ekspor yang meningkat dari tahun 2006 hingga 2010. Penjualan batik di dalam negeri pada tahun 2006 berjumlah Rp2,9 triliun dan pada tahun 2010 telah naik menjadi Rp3,9 triliun. Sedangkan untuk ekspor, pada tahun 2006 masih berjumlah 14,3 juta dolar AS dan meningkat menjadi 22,3 juta dolar AS pada tahun 2010 atau meningkat sebesar 5,6 persen. Namun data berbeda didapatkan dari Jatimtimes (2016) yang menyampaikan bahwa produksi batik di Kabupaten Pamekasan semakin anjlok yang disebabkan oleh pemasaran batik yang terus menurun sejak 3 tahun terakhir sehingga mengakibatkan banyaknya pengrajin batik yang menghentikan produksinya dan banyaknya serbuan batik luar Pamekasan dan Madura yang dijual di Pamekasan, seperti batik Solo, Pekalongan dan batik printing dari China yang menyebabkan persaingan semakin ketat.

Para pengrajin batik juga mengeluhkan penjualan batik yang semakin anjlok, seperti yang dikutip dari Kabarmadura (2018) kondisi

penjualan batik sangat memprihatinkan, bahkan dalam satu minggu belum tentu ada yang terjual. Salah satu faktor penyebab anjloknya penjualan batik di Kabupaten Pamekasan adalah kurangnya promosi batik Pamekasan ke daerah luar. Menurut Drs. Kholilurrahman (mantan Bupati Pamekasan periode 2008-2013 sekaligus calon Bupati Pamekasan periode 2018-2023) dalam Koranmadura (2018) pedagang masih kesulitan memasarkan hasil produknya karena promosi batik yang sangat minim dan kurangnya inovasi. “Untuk meningkatkan kembali daya jual batik khas Pamekasan ini, perlu ada inovasi baru. Salah satunya adalah promosi tingkat nasional atau iklan berbentuk papan dan bentuk promosi lainnya guna menjaga stabilitas harga batik,” ucapnya.

Hasil wawancara dengan beberapa pengrajin batik di Kabupaten Pamekasan diketahui bahwa para pengrajin batik di Kabupaten Pamekasan membutuhkan solusi untuk meningkatkan penjualan dan memperluas pemasaran batik mereka. Pada saat ini belum ada media khusus yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan mereka tersebut. Jika hal ini terus berlanjut maka akan membuat produksi dan penjualan batik asli Kabupaten Pamekasan akan terus merosot dan semakin merugikan para pengrajin batik.

Salah satu solusi yang bisa ditawarkan dari permasalahan yang didapat adalah dengan melakukan pemasaran produk batik asli Kabupaten Pamekasan melalui media online yang berupa marketplace.^[47] Marketplace adalah suatu bentuk pasar elektronik (virtual market) dimana pembeli dan penjual bertemu dan dihubungkan melalui suatu transaksi elektronik (online) yang dapat diakses secara cepat, aman dan dapat dilakukan dari mana saja dan kapan saja.

Marketplace sebagai media online dapat membantu para pengrajin batik untuk meningkatkan penjualan dan memperluas pemasaran batik mereka yang sebelumnya hanya sebatas di sekitar tempat mereka berjualan menjadi skala nasional. Marketplace juga dapat menampung banyak penjual sekaligus, sehingga sangat cocok jika digunakan oleh banyak penjual (UKM).

Salah satu faktor penting dari sebuah marketplace adalah user interface. Menurut Brian Berns dalam Forbes Technology Council (2017) user interface yang baik memungkinkan user untuk menemukan hal-hal di tempat yang

logis, memaksimalkan fungsionalitas sekaligus menjaga user interface tetap sederhana dan mudah digunakan. Fokus utamanya adalah konsisten (memiliki navigasi yang logis), sederhana (tidak memiliki elemen dan konten yang tidak diperlukan), intuitif (navigasi yang mudah), responsif (kecepatan perpindahan ke halaman lain) dan fleksibel (mudah untuk diperbarui).

User interface menjadi salah satu faktor penentu apakah user akan tetap menggunakan marketplace atau akan berpindah mencari marketplace lain dengan user interface yang lebih baik. Walaupun menjadi salah satu faktor penting, namun masih banyak developer website yang mengabaikan pentingnya user interface website yang mereka buat.^[90] Oleh karena itu dalam Tugas Akhir ini dilakukan penelitian untuk merancang user interface sebuah marketplace yang sesuai dengan kebutuhan dan mudah dipahami oleh user. Dengan adanya penelitian ini, maka diharapkan akan terbentuk user interface sebuah marketplace yang dirancang sesuai dengan kebutuhan user yang diharapkan dapat membantu para pengrajin batik untuk memperluas pasar dan meningkatkan penjualan mereka.^[91]

LANDASAN TEORI

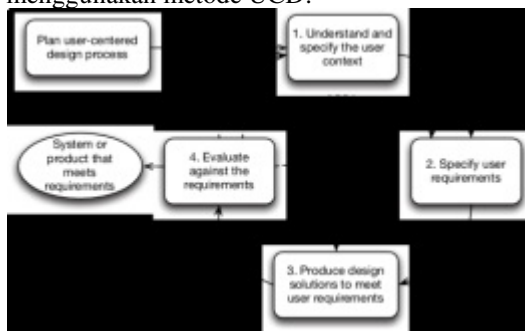
User Centered Design (UCD)

User Centered Design (UCD) adalah proses mengumpulkan umpan balik atau pendapat dari user untuk memperbaiki desain UI yang dibuat.^[91] Konsep dari UCD adalah user sebagai pusat dari proses pengembangan sistem. Semua hal dalam desain UI yang dibuat didasarkan dari pengalaman user dan permintaan user. UCD menempatkan user sistem yang dimaksud di pusat desain dan pengembangannya. User terlibat pada hal-hal penting untuk memastikan sistem memenuhi kebutuhan dan keinginan mereka. Beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh perancang desain dalam metode UCD adalah (L. Albani dan G. Lombardi, 2010):

- Siapa usernya?
- Apa tugas dan sasaran user?
- Apa tingkat pengalaman user dengan sistem seperti ini, dan dengan teknologi?
- Apa fungsi yang dibutuhkan user dari sistem?
- Informasi apa yang mungkin dibutuhkan user dan dalam bentuk apa mereka membutuhkannya?

- Bagaimana user berpikir sistem harus bekerja?

Dalam proses pendekatan UCD, pertanyaan-pertanyaan di atas harus mengikuti langkah-langkah pada UCD yang dapat berlangsung berulang kali sampai tercapainya tujuan dari proyek. Standar ISO 9241-210:2010 menyatakan bahwa proses-proses pada human centered design sama dengan proses-proses yang ada pada user centered design. Perbedaan pada keduanya hanya terletak pada ruang lingkup bahasan, human centered design berfokus pada semua stakeholders, sedangkan user centered design hanya berfokus pada pengguna program yang dibuat. Berikut adalah panduan berupa langkah-langkah perancangan desain menggunakan metode UCD:



Gambar 1. Proses-proses dalam UCD (ISO 9241-210:2010)

Berikut ini penjelasan singkat untuk setiap langkah perancangan desain dengan metode UCD di atas (ISO 9241-210:2010):

1. Understand and specify the user context (pahami dan tentukan konteks user). Karakteristik user, tugas dan lingkungan organisasi, lingkungan teknis dan fisik menentukan konteks di mana sistem akan digunakan.
2. Specify user requirements (tentukan kebutuhan user). Untuk UCD, kegiatan ini harus diperluas untuk membuat pernyataan eksplisit mengenai kebutuhan user sehubungan dengan konteks penggunaan dan tujuan bisnis yang diharapkan.
3. Produce design solutions to meet user requirements (menghasilkan solusi desain untuk memenuhi kebutuhan user). Keputusan desain memiliki dampak besar pada user experience. UCD bertujuan untuk mencapai user experience yang baik dengan mempertimbangkan desain yang akan dibuat selama proses perancangan.

4. Evaluate against the requirements (evaluasi desain terhadap kebutuhan). Evaluasi yang berpusat pada user (evaluasi berdasarkan perspektif user) adalah aktivitas yang dibutuhkan dalam desain yang berpusat pada user. Bahkan pada tahap awal proyek, konsep desain harus dievaluasi untuk mendapatkan pemahaman kebutuhan user yang lebih baik.

[10]

Usability Testing

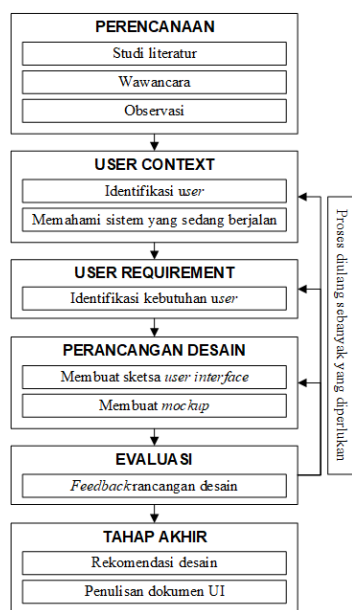
Menurut Saputri (2017) usability dapat diartikan sebagai tingkat kemudahan suatu produk untuk digunakan.^[10] Kriteria-kriteria web usability adalah sebagai berikut:

- a. Learnability untuk mengukur tingkat kemudahan situs untuk digunakan,
- b. Efficiency untuk mengukur tingkat keefisienan saat user melakukan proses utama dalam situs.
- c. Memorability untuk mengukur secara kualitatif melalui user ketika menggunakan situs.
- d. Errors untuk mengukur kesalahan link atau langkah tiap proses yang ada pada situs
- e. Satisfaction untuk mengukur secara kualitatif tingkat kepuasan user setelah menggunakan situs.

METODOLOGI PENELITIAN

Adapun metode penelitian pada perancangan desain user interface marketplace ini adalah menggunakan metode User-Centered Design (UCD) sesuai dengan literatur pada ISO 9241-210 (2010).

Sebelum masuk ke dalam langkah pengerjaan, diperlukan adanya langkah persiapan, yaitu merencanakan perancangan desain yang akan dilakukan. Tujuannya adalah berkomitmen untuk menggunakan metode UCD dalam proses pengembangan desain. Hal ini berarti bahwa proyek perancangan desain ini akan memiliki waktu dan tugas untuk melibatkan user dalam elisitasi kebutuhan, evaluasi desain dan aspek teknis lainnya saat dibutuhkan.



Gambar 2. Tahapan dalam metode penelitian (ISO 9241-210:2010)

Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan tahapan dimana dilakukan studi literatur dan wawancara untuk menunjang kebutuhan tahapan selanjutnya.

[13]

Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan terkait dengan data jumlah pengrajin batik, mengenai kondisi para pengrajin batik saat ini dan tujuan apa yang diharapkan oleh para pengrajin batik terhadap adanya penelitian ini. Wawancara yang dilakukan kepada sepuluh pemilik UKM batik di Kabupaten Pamekasan menghasilkan kesimpulan berupa:

Tabel 1. Hasil wawancara

Berapa jumlah UKM batik yang tergabung dalam komunitas ini?	Untuk sementara baru 10 orang, dengan rincian 7 pembuat kain batik dan 3 lainnya sebagai pengolah kain batik.	Mampu membuat UKM batik di luar komunitas bergabung dan menambah jumlah UKM batik yang menggunakan marketplace ini.

Bagaimana kondisi penjualan batik saat ini?	Kondisi penjualan batik saat ini cenderung menurun setiap bulannya.	Diharapkan penjualan batik dapat meningkat dan menguntungkan bagi para UKM batik di Kabupaten Pamekasan.
Proses pemasaran batik saat ini dirasa cukup apa masih kurang?	Untuk pemasaran saat ini dirasa kurang karena hanya mengandalkan penjualan dari toko sendiri atau dititipkan ke toko lain yang lebih besar. Pemasaran juga bisa melalui pameran batik, namun pameran batik biasanya hanya ada sekali setahun, jadi kurang untuk menarik pelanggan dari daerah luar Kabupaten Pamekasan.	Dapat meningkatkan pemasaran dan membutuhkan sebuah media yang dapat digunakan untuk menarik pelanggan dari luar Kabupaten Pamekasan yang tidak hanya mengandalkan pameran.

Identifikasi user

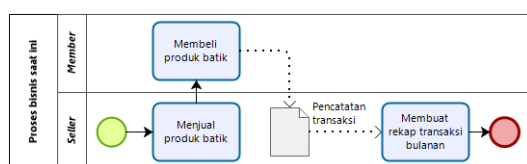
Dalam proses ini juga termasuk proses mengidentifikasi siapa saja yang terlibat secara langsung atau tidak langsung dalam pengembangan sistem. Hasil identifikasi yang dilakukan sebagai berikut :

- Admin marketplace, yaitu perwakilan dari dua atau tiga UKM batik yang bertugas untuk mengurus marketplace.
- Seller, yaitu masing-masing pemilik UKM batik di Kabupaten Pamekasan pada marketplace yang berfungsi untuk mengunggah produk batik, membalas komentar dan lainnya.

- c. Buyer, yaitu pelanggan-pelanggan dari beberapa UKM batik yang ada. Buyer dibedakan menjadi member dan non-member. Kelebihan member dari non-member adalah member akan memperoleh poin setiap transaksi berhasil yang mereka lakukan. Poin ini nantinya bisa ditukar dengan voucher belanja.
- d. Pemerintah yang bertindak sebagai pengawas. Data transaksi yang terjadi pada UKM Batik dapat dimanfaatkan oleh pemerintah setempat untuk pengambilan kebijakan terhadap penanganan UMKM. Pemerintah akan menerima laporan terkait penjualan bulanan dari admin marketplace.

Proses Bisnis Saat Ini

Penggambaran proses bisnis saat ini adalah proses bisnis yang berlaku saat ini pada seluruh UKM Batik di Kabupaten Pamekasan. Pada proses bisnis yang ada saat ini, para pengrajin batik (seller) belum menggunakan teknologi informasi sebagai sarana pemasaran produk batik mereka.



Gambar 3. Proses bisnis saat ini

Proses Bisnis Mendatang

Untuk menyusun alur proses bisnis mendatang diperlukan adanya tolok ukur mengenai proses bisnis pada marketplace. Pada penelitian ini observasi dilakukan terhadap dua marketplace besar yang ada di Indonesia, yaitu Bukalapak dan Tokopedia. Berikut adalah proses bisnis dari kedua marketplace tersebut:

Tabel 3. Proses bisnis marketplace

a. Cari produk	a. Cari produk
b. Pilih produk	b. Pilih produk
c. Masukan produk ke keranjang belanja	c. Masukan produk ke keranjang belanja
d. Isi alamat pengiriman dan pilih jasa pengiriman	d. Isi alamat pengiriman dan pilih jasa pengiriman
e. Lakukan pembayaran	e. Lakukan pembayaran

f. Seller mengirim produk dan resi	f. Seller mengirim produk dan resi
g. Buyer bisa melakukan pelacakan produk	g. Buyer bisa melakukan pelacakan produk
h. Setelah menerima produk, buyer melakukan konfirmasi penerimaan	h. Setelah menerima produk, buyer melakukan konfirmasi penerimaan
i. Buyer menuliskan review/ulasan	i. Buyer menuliskan review/ulasan

Berdasarkan Tabel 3, dapat disimpulkan bahwa proses bisnis dari kedua marketplace tersebut adalah identik, sehingga dalam proses bisnis mendatang UKM batik ini akan mirip dengan proses bisnis kedua marketplace besar di atas. Proses bisnis mendatang UKM batik adalah cari produk, pilih produk, masukan produk ke keranjang belanja, isi alamat pengiriman dan pilih jasa pengiriman, lakukan pembayaran, seller mengirim produk dan resi, buyer bisa melakukan pelacakan produk, buyer melakukan konfirmasi penerimaan dan yang terakhir buyer menuliskan review/ulasan.

User Requirements

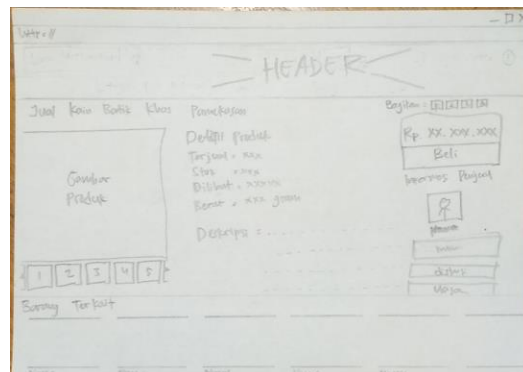
Dari beberapa pertanyaan yang telah diajukan melalui wawancara kepada beberapa responden, didapatkan kesimpulan dari kebutuhan user mengenai fitur marketplace, yaitu:

Tabel 4. User requirements

Admin marketplace	1. Fungsi manajemen akun seller (berisi tentang create, edit dan delete user seller). 2. Fungsi laporan penjualan bulanan. 3. Fungsi hapus akun member. 4. Fungsi customer service penanganan komplain.
Seller	1. Fungsi penjualan produk (berisi tentang unggah produk dan edit produk). 2. Fungsi pemberitahuan (berisi pemberitahuan pembelian produk, pemberitahuan produk telah diterima dan pemberitahuan adanya testimoni baru). 3. Fungsi pengiriman produk.

	4. Fungsi melihat laporan penjualan bulanan.
Buyer	1. Fungsi manajemen akun member (berisi tentang pendaftaran akun member baru, edit akun dan pengajuan hapus akun member). 2. Fungsi pembelian produk (berisi tentang pencarian produk, preview produk, keranjang belanja dan pembayaran). 3. Fungsi pemberitahuan produk telah dikirim dan tracking produk. 4. Fungsi konfirmasi produk diterima dan testimoni. 5. Fungsi customer service pengajuan komplain.

beberapa kategori di bawah form pencarian. Pada bagian tengah (isi) halaman home terdapat carousel untuk produk yang ingin ditampilkan. Di bawah carousel terdapat beberapa produk populer.



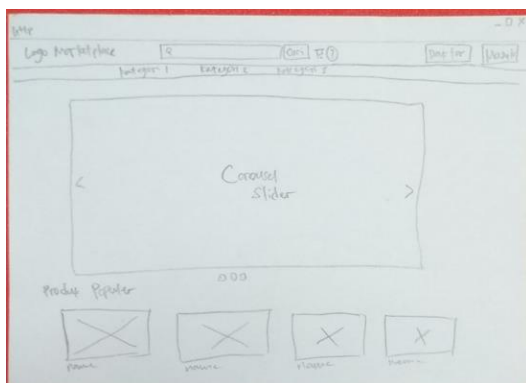
Gambar 6. Sketsa desain halaman produk

Perancangan Desain

Tahap perancangan desain dibagi menjadi dua bagian, yaitu membuat sketsa marketplace yang berupa low-fidelity prototype dan hasil akhir perancangan user interface ini adalah mockup desain yang berupa high-fidelity prototype.

Sketsa Desain

Sketsa desain merupakan tahap awal dalam perancangan desain marketplace ini (low-fidelity prototype). Berikut adalah sketsa desain dari beberapa halaman pada marketplace yang telah dibuat:



Gambar 5. Sketsa desain home

Sketsa halaman awal (home) memiliki header yang terdiri dari logo marketplace di bagian pojok kiri atas, form pencarian di bagian tengah atas, beberapa tombol seperti keranjang belanja, customer service, daftar dan masuk serta

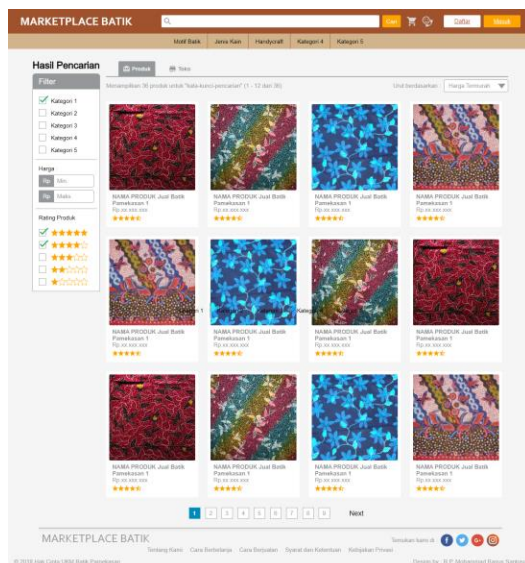
Sketsa halaman produk memiliki header yang sama seperti halaman home. Pada bagian kiri halaman produk terdapat nama produk dan gambar-gambar produk, pada bagian tengah terdapat informasi produk dan pada bagian kanan terdapat informasi harga, penjual serta beberapa menu pilihan seperti diskusi produk dan ulasan.

Mockup Desain

Mockup desain merupakan tahap lanjutan dari sketsa (high-fidelity prototype). Pada mockup desain dibagi menjadi 5 pengelompokan mockup desain sesuai dengan jenis user yang menggunakannya.

Terdapat mockup desain yang secara garis besar memiliki persamaan pada proses lain di user yang berbeda. Perbedaan yang paling mencolok dari beberapa mockup yang sama hanya terletak pada pojok kanan atas setiap mockup (tampilan avatar dan nama user) dan pada bagian kiri (sidebar). Untuk itu, maka pada mockup yang sama hanya akan ditampilkan satu kali atau hanya mockup yang memiliki perbedaan paling mencolok.

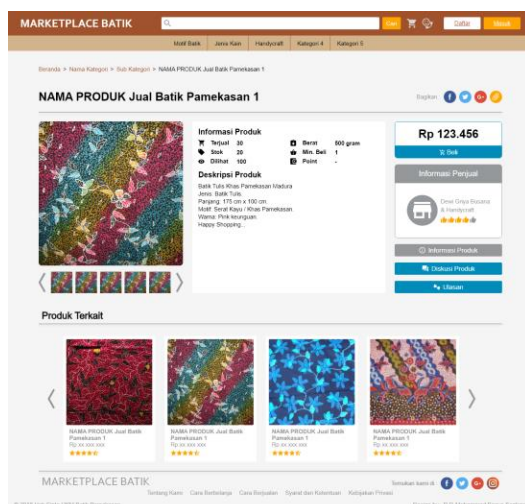
Berikut adalah mockup design dari beberapa halaman pada marketplace yang telah dibuat:



Gambar 7. Mockup desain pencarian produk

Halaman pencarian produk menampilkan beberapa produk sesuai dengan kata kunci pencarian yang dimasukkan oleh user pada kolom pencarian di bagian atas halaman. Pada bagian kiri halaman pencarian terdapat beberapa filter agar hasil pencarian menjadi lebih spesifik.

Filter pada halaman pencarian diantaranya adalah kategori untuk menampilkan produk sesuai dengan kategori yang dikehendaki user, harga untuk menampilkan produk sesuai dengan rentang harga dan rating produk untuk menampilkan produk sesuai dengan rating produk.



Gambar 8. Mockup desain halaman produk

Halaman produk menampilkan informasi produk seperti gambar produk, jumlah terjual, sisa stok, produk dilihat, berat produk, minimal pembelian, harga, deskripsi produk, dan informasi seller/toko. Pada bagian bawah informasi produk, terdapat produk terkait baik dari seller yang sama ataupun produk sejenis dari seller berbeda.

Usability Testing

Tahap selanjutnya adalah evaluasi mockup desain user interface yang telah dibuat menggunakan metode usability testing.

Total responden yang ada berjumlah 50 orang dengan rincian 10 orang pengrajin batik (seller), 3 orang admin marketplace dan 37 orang sebagai pembeli (buyer).

Tahap berikutnya adalah dengan melakukan angket untuk mengumpulkan feedback dari user. Hasil dari feedback menjadi tolak ukur terhadap rancangan user interface marketplace. Angket disebar ke 50 orang sesuai dengan penjelasan di atas.

Terdapat 5 variabel yang digunakan, yaitu **learnability**, **efficiency**, **memorability**, **errors** dan **satisfaction**. Masing-masing variabel akan dijabarkan dalam indikator yang tertuang dalam daftar pernyataan.

Persentase Skala Likert

Untuk menghitung skala likert, pertama harus ditentukan interval dari skala likert yang telah digunakan dengan rumus:

$$\text{Interval} = 100/\text{jumlah skor (likert)}$$

$$\text{Interval} = 100/5$$

$$\text{Interval} = 20$$

Interval skala likert adalah 20 yang berarti jarak dari terendah 0% sampai 100% akan memiliki kriteria berbeda setiap 20%.

Tabel 5. ^[0] **Persentase Interval**

Persentase Interval	Kriteria
0% - 19,99%	Sangat Tidak Setuju
20% - 39,99%	Tidak Setuju
40% - 59,99%	Biasa Saja
60% - 79,99%	Setuju
80% - 100%	Sangat Setuju

Interval yang sudah dijabarkan akan digunakan sebagai tolak ukur dalam perhitungan dan rata-rata skala likert.

Perhitungan Skala Likert

Menurut Darmadi (2011), perhitungan skala likert menggunakan rumus:

$$\text{Total Responden} \times \text{Pilihan skor likert}$$

Setelah diketahui skor tiap indikator, maka selanjutnya dihitung index persennya dengan rumus:

$$\text{Index \%} = \text{Total skor} / Y \times 100$$

Penjelasan:

Y = jumlah responden x jumlah skor (likert)

Tabel 6.^[10] Perhitungan likert

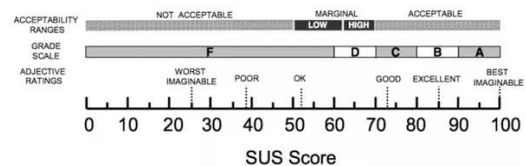
Indikator	Skor	Persentase likert	Rata-rata likert
Learnability			
L1	228	91,2%	84%
L2	200	80%	
L3	220	88%	
L4	216	86,4%	
Efficiency			
E1	212	84,8%	86,2%
E2	213	85,2%	
E3	222	88,8%	
Memorability			
M1	232	92,8%	88%
M2	216	86,4%	
M3	212	84,8%	
Errors			
R1	190	76%	82%
R2	214	85,6%	
R3	209	83,6%	
Satisfaction			
S1	227	90,8%	87,5%
S2	223	89,2%	
S3	218	87,2%	
S4	210	84%	
S5	216	86,4%	

Rekomendasi Desain

Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata likert, diperoleh hasil persentase interval sebesar 84% untuk learnability, 86,2% untuk efficiency, 88% untuk memorability, 82% untuk errors dan 87,5% untuk satisfaction.

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa hasil proses perancangan desain (mockup desain) dapat diterima oleh pengguna dan dapat diterapkan.

^[10] Sedangkan berdasarkan System Usability Scale (SUS) range nilai usability mendapat acceptable dengan grade B dan berada pada range excellent. Maka dari itu, mockup desain user interface marketplace batik ini sudah tergolong user-friendly yang ditunjukkan dengan tingginya tingkat usability.



Gambar 9. SUS Score

Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil perancangan user interface marketplace UKM batik menggunakan metode user centered design (UCD) didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

- Berdasarkan usability testing dengan system usability scale, mockup desain user interface marketplace batik ini berada pada rating 85,5% yang berarti acceptable dengan grade B dan berada pada range excellent. Maka dari itu, mockup desain user interface marketplace batik ini sudah tergolong user-friendly yang ditunjukkan dengan tingginya tingkat usability.
- Mockup desain user interface marketplace sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna yaitu mean tiap variabel berada pada angka 4 yang berarti rata-rata user setuju dengan mockup desain yang telah dibuat.^[10]

Saran

Adapun saran yang dapat dijadikan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya adalah pembangunan aplikasi marketplace berbasis website dan mobile sehingga user dapat mengakses marketplace secara langsung baik melalui website maupun perangkat mobile/smartphone.

DAFTAR PUSTAKA

- Albani, L., & Lombardi, G. (2011). User Centred Design for EASYREACH.
 Darmadi, H. (2011). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
 Demokrat.or.id. (2011). Retrieved Februari 1, 2018, from Demokrat.or.id:

- <http://www.demokrat.or.id/2011/09/batik-termasuk-ekonomi-kreatif-yang-terus-berkembang/>
- ISO 9241-210 (2010). Ergonomics of human-system interaction: Human centred design for interactive systems.
- Jatimtimes.com. (2016). Retrieved Februari 1, 2018, from Jatimtimes.com: <http://www.jatimtimes.com/baca/136150/20160218/204704/produksi-batik-pamekasan-semakin-anjlok/>
- Kabarmadura.co. (2018). Retrieved April 5, 2018, from Kabarmadura.co: <http://kabarmadura.co/2018/03/09/mini-m-promosi-penjualan-batik-khas-daerah-lesu/>
- Kompas. (2017). Dipetik Februari 1, 2018, dari Kompas: <http://nasional.kompas.com/read/2017/10/02/08144021/2-oktober-2009-unesco-akui-batik-sebagai-warisan-dunia-dari-indonesia>
- Koranmadura.com. (2018). Retrieved April 5, 2018, from Koranmadura.com: <http://www.koranmadura.com/2018/03/batik-tak-laris-pedagang-ini-mengaduke-kholilurrahman/>
- Saputri, I. S., Fadhli, M., & Surya, I. (2017). Penerapan Metode UCD (User Centered Design) pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web. Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi.