

**PENILAIAN USER EXPERIENCE APLIKASI JAHIT BATIK ASYIK  
(JATIK ASYIK) OLEH GURU SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI  
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

*diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Magister  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*



**oleh:**

Miftahur Rizkiah

NIM. 1906760

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN  
SEKOLAH PASCA SARJANA  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2021**

Miftahur Rizkiah, 2021

*PENILAIAN USER EXPERIENCE APLIKASI JAHIT BATIK ASYIK (JATIK ASYIK) OLEH GURU SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN*

Universitas Penididikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

# **PENILAIAN USER EXPERIENCE APLIKASI JAHIT BATIK ASYIK (JATIK ASYIK) OLEH GURU SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

Oleh  
Miftahur Rizkiah

S.Pd UST, 2018

Sebuah Tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Sekolah Pasca Sarjana Program Studi  
Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan

© Miftahur Rizkiah 2021  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Februari 2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang.  
Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

## **ABSTRAK**

*User Experience* merupakan konstruksi desain penting yang digunakan untuk penerimaan teknologi saat ini baik itu website, aplikasi smartphone, software maupun produk digital lainnya yang mana UX sangat mempengaruhi terhadap kepuasan pengguna (Amalina and Helni Mutiarsih Jumhur 2018) (Tremblay et al. 2020). Penelitian ini membahas mengenai "Penilaian *User Experience* Aplikasi Jahit Batik Asyik (Jatik Asyik) pada Guru Sekolah Menengah Kejuruan". difokuskan pada aspek *usability* dan *user experience* yang merupakan penelitian payung. Desain penelitian yang digunakan yaitu *qualitative exploratory study* dengan kegiatan utama interview, *Focus Group Discussion* dan kuesioner terkait data dimensi *user experience*. Hasil penelitian menyatakan media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional Adapun media elektronik yang digunakan hanya terbatas pada penggunaan *power point*. Aplikasi Jatik Asyik dinilai mudah digunakan dan *recommended* untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Adapun penilaian berdasarkan *user experience berdasarkan* rekap penilaian tertinggi responden pada *strategy plane* persentasenya 90% dengan kriteria setuju, *scope plane* 90% dengan kriteria setuju, *struktur plane* 80% dengan kriteria setuju, *skeleton plane* 50% dengan kriteria setuju, *surface plane* 50% dengan kriteria ragu-ragu.

## **ABSTRACT**

User Experience is an important design construction used for current technology acceptance, be it websites, smartphone applications, software or other digital products where UX greatly affects user satisfaction (Amalina and Helni Mutiarsih Jumhur 2018) (Tremblay et al. 2020). This study discusses "User Experience Assessment of the Fun Batik Sewing Application (Jatik Asyik) for Vocational High School Teachers". focused on the aspects of usability and user experience which is an umbrella research. The research design used is a qualitative exploratory study with the main activities being interviews, focus group discussions and questionnaires related to user experience dimension data. The results of the study stated that the learning media used by the teacher were still conventional. The electronic media used was limited to the use of power points. The Jatik Asyik application is considered easy to use and recommended for use as a learning medium. The assessment is based on user experience based on the recap of respondents' highest assessment on the strategy plane, the percentage is 90% with agreed criteria, 90% scope plane with agreed criteria, 80% plane structure with agreed criteria, 50% skeleton plane with agreed criteria, 50% surface plane with criteria doubtful.

## HALAMAN PENGESAHAN TESIS

**MIFTAHUR RIZKIAH**  
**NIM 1906760**

**PENILAIAN *USER EXPERIENCE* APLIKASI JAHIT BATIK ASYIK  
(JATIK ASYIK) OLEH GURU SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI  
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

Bandung, Januari 2021

**DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH PEMBIMBING:**

**Dosen Pembimbing**



**Dr. Hj. Isma Widiaty, S.Pd., M.Pd.**  
**NIP. 19710607 200112 2 001**

**Mengetahui,**  
**KETUA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN**  
**KEJURUAN SEKOLAH PASCA SARJANA**  
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**



**Prof. Dr. Ade Gafar Abdullah, M.Si**  
**NIP. 19721113 199903 1 001**

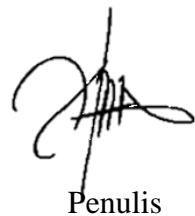
## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, karunia serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Penilaian *User Experience* Aplikasi Jahit Batik Asyik (Jatik Asyik) oleh Guru Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan”. Shalawat beserta salam selalu dihaturkan kepada baginda besar Nabi Muhammad SAW.

Tujuan pembuatan tesis ini adalah untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan. Penulis menyadari bahwa pengetahuan penulis sangatlah terbatas, sehingga penulis tetap mengharapkan masukan, kritik serta saran yang membangun dari semua pihak untuk tesis ini.

Penulis berharap mudah-mudahan tesis ini dapat memberikan manfaat dan dapat menjadi sumber atau rujukan bagi pembaca. Semoga Allah SWT membalas dan melimpahkan rahmat-Nya atas semua kebaikan yang telah diberikan kepada penulis.

Bandung, Januari 2021



A handwritten signature in black ink, appearing to read "Miftahur Rizkiah".

Penulis

## DAFTAR ISI

|   |                              |
|---|------------------------------|
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>  | 5                            |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>  | 6                            |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>   | 7                            |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>   | 8                            |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                                     | Error! Bookmark not defined. |
| A. Latar Belakang Masalah Penelitian.....                         | Error! Bookmark not defined. |
| B. Rumusan Masalah Penelitian .....                               | Error! Bookmark not defined. |
| C. Tujuan Penelitian .....  | Error! Bookmark not defined. |
| D. Manfaat Penelitian .....                                       | Error! Bookmark not defined. |
| E. Struktur Organisasi Tesis.....                                 | Error! Bookmark not defined. |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>                                 | Error! Bookmark not defined. |
| A. <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i> .....                 | Error! Bookmark not defined. |
| B. Penilaian <i>User Experience</i> .....                         | Error! Bookmark not defined. |
| C. Aplikasi Jahit Batik Asyik (Jatik Asyik).....                  | Error! Bookmark not defined. |
| D. Pembelajaran Desain Busana di SMK .....                        | Error! Bookmark not defined. |
| E. Media Pembelajaran Berbasis Digital.....                       | Error! Bookmark not defined. |
| F. Penelitian yang Relevan.....                                   | Error! Bookmark not defined. |
| G. Kerangka Berpikir Penelitian.....                              | Error! Bookmark not defined. |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>                            | Error! Bookmark not defined. |
| A. Desain Penelitian .....  | Error! Bookmark not defined. |
| B. Partisipan.....  | Error! Bookmark not defined. |
| C. Instrumen Penelitian .....                                     | Error! Bookmark not defined. |
| D. Prosedur Penelitian .....                                      | Error! Bookmark not defined. |
| E. Analisis Data.....   | Error! Bookmark not defined. |
| <b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>                         | Error! Bookmark not defined. |
| A. Deskripsi Data.....  | Error! Bookmark not defined. |
| B. Analisis Hasil Wawancara .....                                 | Error! Bookmark not defined. |
| C. Analisis Data <i>Usability Study</i> Melalui Kegiatan FGD..... | Error! Bookmark not defined. |
| D. Analisis Data Penilaian UX Aplikasi Jatik Asyik.....           | Error! Bookmark not defined. |
| <b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI ...</b>            | Error! Bookmark not defined. |
| A. Kesimpulan .....   | Error! Bookmark not defined. |
| B. Implikasi .....  | Error! Bookmark not defined. |
| C. Rekomendasi.....   | Error! Bookmark not defined. |

**DAFTAR PUSTAKA.....Error! Bookmark not defined.**

Miftahur Rizkiah, 2021

*PENILAIAN USER EXPERIENCE APLIKASI JAHIT BATIK ASYIK (JATIK ASYIK) OLEH GURU SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN*

Universitas Penidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2.1 <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM) .....                        | 7  |
| Gambar 2.2 Garrett, J.J. Elements of user experience .....                       | 11 |
| Gambar 2.3 Halaman <i>Login</i> Aplikasi Jatik Asyik .....                       | 13 |
| Gambar 2.4 Tampilan Pemilihan Model Baju .....                                   | 13 |
| Gambar 2.5 Tampilan Penentuan Ukuran Baju .....                                  | 14 |
| Gambar 3.1 Lima Dimensi <i>User Experience</i> .....                             | 18 |
| Gambar 4.1 Diagram Persentase ( <i>Perceived Ease of Use</i> ) .....             | 27 |
| Gambar 4.2 Diagram Persentase ( <i>Perceived Utility/Usefulness</i> ) .....      | 29 |
| Gambar 4.3 Diagram Rekapitulasi Presentase ( <i>Five Planes Framework</i> ) .... | 41 |

## **DAFTAR TABEL**

|   |    |
|---|----|
| Tabel 3.1 aspek dan indikator usability Aplikasi Jatik Asyik .....              | 20 |
| Tabel 3.2 Dimensi, Atribut, dan Indikator UX Menurut Teori Garrett .....        | 20 |
| Table 4.1 Persepsi responden terhadap <i>perceived ease of use</i> .....        | 25 |
| Table 4.2 Persepsi responden terhadap <i>perceived utility/usefulness</i> ..... | 27 |
| Table 4.3 Penilaian responden terhadap <i>strategy plane</i> .....              | 30 |
| Table 4.4 Penilaian responden terhadap <i>scope plane</i> .....                 | 32 |
| Table 4.5 Penilaian responden terhadap <i>structure plan</i> .....              | 35 |
| Table 4.6 Penilaian responden terhadap <i>skeleton plane</i> .....              | 36 |
| Table 4.7 Penilaian responden terhadap <i>surface plane</i> .....               | 38 |