

**PENILAIAN *USER EXPERIENCE* APLIKASI JAHIT BATIK ASYIK (JATIK ASYIK)  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI MAHASISWA PROGRAM STUDI  
KRIYA TEKSTIL DAN FESYEN**

**TESIS**

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



oleh:  
**Dewi Werdayani**  
**NIM. 1906861**

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

---

---

# **PENILAIAN *USER EXPERIENCE* APLIKASI JAHIT BATIK ASYIK (JATIK ASYIK) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI MAHASISWA PROGRAM STUDI KRIYA TEKSTIL DAN FESYEN**

Oleh  
Dewi Werdayani

S.Pd Universitas Pendidikan Indonesia, 1993

Sebuah Tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Sekolah Pascasarjana

© Dewi Werdayani 2021  
Universitas Pendidikan Indonesia  
September  
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.

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENILAIAN *USER EXPERIENCE* APLIKASI JAHIT BATIK ASYIK (JATIK ASYIK)  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI MAHASISWA PROGRAM STUDI  
KRIYA TEKSTIL DAN FESYEN**

**Dewi Werdayani**

**NIM 1906861**

Bandung Juni 2021

Disetujui dan disahkan oleh

Dosen Pembimbing



**Dr. Hj. Isma Widiaty, S.Pd., M.Pd.**

**NIP. 19710607 200112 2 001**

Team Penguji

Penguji I



**Dr. Hj. Isma Widiaty, S.Pd., M.Pd.**

**NIP. 19710607 200112 2 001**

Penguji II



**Dr. Yani Achdiani, M.Si**

**NIP. 19611120 198603 2 001**

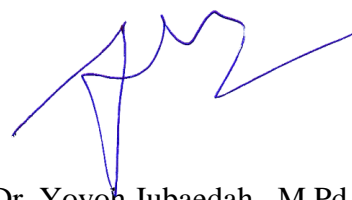
Penguji III



**Iwan Kustiawan, S.Pd., M.T., Ph.D**

**NIP. 19770908 200312 1 002**

Penguji IV



**Dr. Yoyoh Jubaedah, M.Pd.**

**NIP. 19650708 199103 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**

Dewi Werdayani, 2021

**PENILAIAN *USER EXPERIENCE* APLIKASI JAHIT BATIK ASYIK (JATIK ASYIK) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
BAGI MAHASISWA PROGRAM STUDI KRIYA TEKSTIL DAN FESYEN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## **ABSTRACT**

*The purpose of writing this article is to analyze user experience and usability assessments carried out by students of the Textile and Fashion Craft study program, University of Muhammadiyah Bandung (KTF-UMB). Assessment material regarding learning media for the Fun Batik Sewing Application (Jatik Asik). The discussion in this research is about User Experience (UX). User experience or user experience (UX) is a subjective impression that is not limited to the time span during which a person interacts with a product. with user needs. User experience is a service evaluation dimension that focuses on the human perception of a system. During the process of interacting with the system, it is possible to understand the user's consciousness, emotions and physiological and psychological behavior. Another discussion is usability or usability, which describes the usability of a product as the ability to be used by humans easily and effectively. Usability is the degree of ability of a software to help users complete a task. Research participants were students of the Textile and Fashion Craft study program, University of Muhammadiyah Bandung class 2016 – 2020. The data collection technique used Zoom Meeting with students to explain the learning media for the Fun Batik Sewing application (Jatik Asyik), followed by training to login to the link: <http://jatikasyik.id/> to enter the Jatik Asyik application. Second, by distributing questionnaires in the form of a questionnaire using Google Form media. Research findings related to user experience and usability illustrate that respondents gave a good assessment, as seen from the results of the questionnaire answers, generally choosing the agree and strongly agree options*

**Keywords:** Learning Media, UX, US

## ABSTRAK

Tujuan penulisan artikel ini adalah menganalisa penilaian user experience dan usability yang dilakukan oleh mahasiswa program studi Kriya Tekstil dan Fashion Universitas Muhammadiyah Bandung (KTF-UMB). Materi penilaian mengenai media pembelajaran Aplikasi Jahit Batik Asyik (Jatik Asik). Pembahasan pada penelitian ini adalah tentang *User Experience (UX)*. Pengalaman pengguna *atau user experience (UX)* adalah kesan subjektif yang tidak terbatas pada rentang waktu selama dimana seseorang berinteraksi dengan produk Menggunakan pendekatan UX untuk menganalisis kegunaan, fokusnya adalah pada hubungan semua aspek produk, dari fungsional ke estetika, bekerja dalam konteks setiap elemen dan sesuai dengan kebutuhan pengguna . Pengalaman pengguna adalah satu dimensi evaluasi layanan yang berfokus pada persepsi manusia terhadap suatu sistem. Selama proses berinteraksi dengan sistem, dimungkinkan untuk memahami kesadaran, emosi dan perilaku fisiologis dan psikologis pengguna. Pembahasan lainnya adalah *Usability* atau kegunaan, yaitu menggambarkan kegunaan produk sebagai kemampuan untuk digunakan oleh manusia dengan mudah dan efektif. Usability merupakan derajat kemampuan sebuah perangkat lunak untuk membantu pengguna menyelesaikan sebuah tugas. Partisipan penelitian adalah mahasiswa program studi Kriya Tekstil Dan Fashion Universitas Muhammadiyah Bandung angkatan 2016 – 2020. Teknik pengumpulan data menggunakan Zoom Meeting dengan para mahasiswa guna menjelaskan tentang media pembelajaran aplikasi Jahit Batik Asyik (Jatik Asyik), dilanjutkan dengan pelatihan untuk login ke link : <http://jatikasyik.id/> untuk masuk ke aplikasi Jatik Asyik. Kedua dengan menyebar kuesioner berupa angket dengan media Google Form. Temuan penelitian berkaitan dengan user experiece dan usability menggambarkan bahwa responden memberikan penilaian baik, terlihat dari hasil jawaban kuesioner, umumnya memilih option setuju dan sangat setuju.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, UX, US

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Perencanaan Sistem Aplikasi untuk User/Siswa.....	8
Gambar 2.2. Pembuatan Manaquin.....	10
Gambar 2.3. Pembuatan Komponen Pola.....	10
Gambar 2.4. Gambar Potongan dengan extensi *.svg.....	11
Gambar 2.5. Preview kode CSS komponen pola model dan motif.....	12
Gambar 2.6. Preview hasil kode CSS dan gambar SVG.....	12
Gambar 2.7. Halaman login aplikasi Jatic Asyik.....	13
Gambar 2.8. Tampilan pemilihan model baju.....	13
Gambar 2.9. Tampilan penentuan ukuran baju.....	13
Gambar 2.10. Elemen User Experience Garrett, J.J.....	19
Gambar 3.11. Lima Dimensi <i>User Experience</i> .....	23
Gambar 4.12. Diagram dari Pertanyaan Variabel Strategi ( <i>Strategy</i> ).....	30
Gambar 4.13. Diagram dari Pertanyaan Variabel <i>Scope</i> .....	32
Gambar 4.14. Diagram dari Pertanyaan Variabel Struktur ( <i>Structure</i> ).....	36
Gambar 4.15. Diagram dari Pertanyaan Variabel <i>Skeleton</i> .....	38
Gambar 4.16. Diagram dari Pertanyaan Variabel <i>Surface</i> .....	41
Gambar 4.17. Rekapitulasi 5 Dimensi <i>User Experience</i> dengan penilaian Tertinggi	43
Gambar 4.18. Diagram dari Pertanyaan Aspek <i>Perceived ease of use</i> .....	45
Gambar 4.19. Rekapitulasi <i>Usability</i> Kriteria Penilaian tertinggi.....	47
Gambar 4.20. Diagram dari Pertanyaan Aspek <i>Perceived Utility/Usefulness</i> .....	48
Gambar 4.21. Rekapitulasi Usability Kriteria Penilaian Tertinggi.....	50

## DAFTAR TABEL

Table 3.1. Dimensi, Atribut, dan Indikator User Experience.....	24
Table 3.2. Aspek dan Indikator Usability Aplikasi Jatic Asyik.....	25
Table 3.3. Skor Alternatif Jawaban Angket.....	27
Table 4.4. Penilaian Responden terhadap Variabel Strategi ( <i>Strategy</i> ).....	29
Table 4.5. Penilaian Responden terhadap Variabel <i>Scoope</i> .....	32
Table 4.6. Penilaian Responden terhadap Variabel Struktur ( <i>Structure</i> ).....	35
Table 4.7. Penilaian Responden terhadap Variabel Skelaton .....	38
Table 4.8. Penilaian Responden terhadap Variabel <i>Surface</i> .....	40
Table 4.9. Penilaian Responden terhadap Aspek <i>Perceived ease of use</i> .....	44
Table 4.10. Penilaian Responden terhadap Aspek <i>Perceived utility/usefulness</i> .....	47

## DAFTAR PUSTAKA

- Albertson, D., & Johnston, M. P. (2020). Modelling users' perceptions of video information seeking, learning through added value and use of curated digital collections. *Journal of Information Science*. <https://doi.org/10.1177/0165551520920807>
- Alomari, H. W., Ramasamy, V., Kiper, J. D., & Potvin, G. (2020). A User Interface (UI) and User eXperience (UX) evaluation framework for cyberlearning environments in computer science and software engineering education. *Heliyon*, 6(5), e03917. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e03917>
- Apa, M., & Ux, E. (2019). *Sejarah User Experience dan Penerapannya*. 021, 40000995.
- Bevan, N., Carter, J., & Harker, S. (2015). Iso 9241-11 revised: What have we learnt about usability since 1998? *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 9169, 143–151. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-20901-2\\_13](https://doi.org/10.1007/978-3-319-20901-2_13)
- Bozzelli, G., Raia, A., Ricciardi, S., De Nino, M., Barile, N., Perrella, M., Tramontano, M., Pagano, A., & Palombini, A. (2019). An integrated VR/AR framework for user-centric interactive experience of cultural heritage: The ArkaeVision project. *Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage*, 15, e00124. <https://doi.org/10.1016/j.daach.2019.e00124>
- Chalil, D. (2014). *Analisis Data Kualitatif*.
- Cristina Visoná, P. (2019). Strategic Design and UX Design Approaches in the Development of Fashion Design Systems-Products. *Journal of Textile Science & Fashion Technology*, 3(4), 1–6. <https://doi.org/10.33552/jtsft.2019.03.000569>
- Davis, F D. (1985). A technology acceptance model for empirically testing new end-user information systems: Theory and results. *Management, Ph.D.*(May), 291. <https://doi.org/oclc/56932490>
- Davis, Fred D. (2013). *Information Technology Introduction*. 13(3), 319–340.
- Farhan, W., Razmak, J., Demers, S., & Laflamme, S. (2019). E-learning systems versus instructional communication tools: Developing and testing a new e-learning user interface from the perspectives of teachers and students. *Technology in Society*, 59(February). <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2019.101192>
- Garrett, J. J. (2010). Meet the Elements. *The Elements of User Experience: User-Centred Design for the Web*, 20–36.
- Hassenzahl, M., Diefenbach, S., & Göritz, A. (2010). Needs, affect, and interactive products - Facets of user experience. *Interacting with Computers*, 22(5), 353–362. <https://doi.org/10.1016/j.intcom.2010.04.002>
- Dewi Werdayani, 2021  
**PENILAIAN USER EXPERIENCE APLIKASI JAHIT BATIK ASYIK (JATIK ASYIK) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI MAHASISWA PROGRAM STUDI KRIYA TEKSTIL DAN FESYEN**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



- Hersh, M., & Leporini, B. (2018). Editorial: Serious games, education and inclusion for disabled people. *British Journal of Educational Technology*, 49(4), 587–595. <https://doi.org/10.1111/bjet.12650>
- Hu, X. (2019). Evaluating mobile music services in China: An exploration in user experience. *Journal of Information Science*, 45(1), 16–28. <https://doi.org/10.1177/0165551518762070>
- Ichsani, Y. (2018). Evaluasi Performa Usability Situs-Situs Web Perguruan Tinggi Negeri Di Indonesia Yang Terakreditasi “a” Tahun 2013 Serta Perbandingan Kondisi Situs Web Tahun 2014 Dan 2017. *Jurnal Teknik Informatika*, 10(2), 93–108. <https://doi.org/10.15408/jti.v10i2.6824>
- Jundullah, M., Umar, R., & Yudhana, A. (2019). Analisis Penerimaan Sistem E-Learning Smk Negeri 4 Kota Sorong Dengan Menggunakan Technology Acceptance Model ( Tam ). *Seminar Nasional Teknologi Fakultas Teknik Universitas Krisnadwipayana*, 724–729.
- Kiili, K., De Freitas, S., Arnab, S., & Lainema, T. (2012). The design principles for flow experience in educational games. *Procedia Computer Science*, 15, 78–91. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2012.10.060>
- Leaders, W., & Experience, R. U. (2020). Nielsen Norman Group Usability 101 : Introduction to Usability What — Definition of Usability. *World Leaders in Research-Based User Experience*, 1–5.
- Liu, Y., & Xu, X. (2017). Industry 4.0 and cloud manufacturing: A comparative analysis. *Journal of Manufacturing Science and Engineering, Transactions of the ASME*, 139(3), 2021. <https://doi.org/10.1115/1.4034667>
- Lu, J. M., Wang, M. J. J., Chen, C. W., & Wu, J. H. (2010). The development of an intelligent system for customized clothing making. *Expert Systems with Applications*, 37(1), 799–803. <https://doi.org/10.1016/j.eswa.2009.05.089>
- Moizer, J., Lean, J., Dell’Aquila, E., Walsh, P., Keary, A. (Alfie), O’Byrne, D., Di Ferdinando, A., Miglino, O., Friedrich, R., Asperges, R., & Sica, L. S. (2019). An approach to evaluating the user experience of serious games. *Computers and Education*, 136(April), 141–151. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.04.006>
- Mosterman, P. J., & Zander, J. (2016). Industry 4.0 as a Cyber-Physical System study. *Software and Systems Modeling*, 15(1), 17–29. <https://doi.org/10.1007/s10270-015-0493-x>
- Nugraha Jevi. (2020). 6 Jenis Media Pembelajaran Beserta Contoh dan Manfaatnya. *Merdeka.Com*, 7. <https://www.merdeka.com/jateng/6-jenis-media-pembelajaran-beserta-contoh-dan-manfaatnya-kln.html?page=6>
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). Inovasi Model Pembelajaran. In *Nizmania Learning Center*.

Dewi Werdayani, 2021

**PENILAIAN USER EXPERIENCE APLIKASI JAHIT BATIK ASYIK (JATIK ASYIK) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI MAHASISWA PROGRAM STUDI KRIYA TEKSTIL DAN FESYEN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Nurdyansyah, & Widodo, A. (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Nizamia Learning center.
- Olsen, A. (2020). Summon user experience: A study of the summon laptop and mobile interface. *College and Undergraduate Libraries*, 0(0), 1–15.  
<https://doi.org/10.1080/10691316.2020.1837046>
- Para, M., & Umum, S. (2020). *Pengertian Media Pembelajaran Jenis-Jenis Media Pembelajaran dan Contohnya*. 2019.
- Purvis, A. J., Rodger, H. M., & Beckingham, S. (2020). Experiences and perspectives of social media in learning and teaching in higher education. *International Journal of Educational Research Open*, 1(November), 100018. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2020.100018>
- Rahayu, F. S., Budiyanto, D., & Palyama, D. (2017). Analisis Penerimaan E-Learning Menggunakan Technology Acceptance Model (Tam) (Studi Kasus: Universitas Atma Jaya Yogyakarta). *Jurnal Terapan Teknologi Informasi*, 1(2), 87–98.  
<https://doi.org/10.21460/jutei.2017.12.20>
- Rahman, M. S. (2019). Aplikasi Rekapitulasi Kuesioner Hasil Proses Belajar Mengajar Pada Stmik Indonesia Banjarmasin Menggunakan Java. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 10(3), 165. <https://doi.org/10.31602/tji.v10i3.2231>
- Rahmawati, R. N. M. N. (2019). *Actual Usage Use of E-Learning With Technology Acceptance Model (Tam)*. 6(2), 127–136.
- Sánchez-Prieto, J. C., Olmos-Migueláñez, S., & García-Peñalvo, F. J. (2017). MLearning and pre-service teachers: An assessment of the behavioral intention using an expanded TAM model. *Computers in Human Behavior*, 72, 644–654.  
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.09.061>
- Sanders, A., Elangeswaran, C., & Wulfsberg, J. (2016). Industry 4.0 implies lean manufacturing: Research activities in industry 4.0 function as enablers for lean manufacturing. *Journal of Industrial Engineering and Management*, 9(3), 811–833.  
<https://doi.org/10.3926/jiem.1940>
- Santoso, H. B., Schrepp, M., Yugo Kartono Isal, R., Utomo, A. Y., & Priyogi, B. (2016). Measuring user experience of the student-centered E-learning environment. *Journal of Educators Online*, 13(1), 1–79.
- Sauer, J., Sonderegger, A., & Schmutz, S. (2020). Usability, user experience and accessibility: towards an integrative model. *Ergonomics*, 63(10), 1207–1220.  
<https://doi.org/10.1080/00140139.2020.1774080>
- Scale, T. M. (2013). *LIKERT ( The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale )*. 2(2), 127–133.

Scataglini, S., Danckaers, F., Huysmans, T., Sijbers, J., & Andreoni, G. (2019). Design smart

Dewi Werdayani, 2021

**PENILAIAN USER EXPERIENCE APLIKASI JAHIT BATIK ASYIK (JATIK ASYIK) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI MAHASISWA PROGRAM STUDI KRIYA TEKSTIL DAN FESYEN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

clothing using digital human models. In *DHM and Posturography*. Elsevier Inc.  
<https://doi.org/10.1016/B978-0-12-816713-7.00053-2>

Taylor, S., & Todd, P. A. (1995). Understanding information technology usage: A test of competing models. *Information Systems Research*, 6(2), 144–176.  
<https://doi.org/10.1287/isre.6.2.144>

Teni Nurrita. (2018). Kata Kunci :Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171.

Tremblay, M., Vallée, C., Carignan, M., Provencher, V., Delli-Colli, N., Poulin, V., Giguère, A., Careau, E., & Giroux, D. (2020). Design and implementation of the Competency Assessment Tool (CAT): user experience usability study. *Informatics for Health and Social Care*, 45(1), 57–76. <https://doi.org/10.1080/17538157.2018.1550414>

*Usability Vs User Experience ISO 9241-210 : 2010 ( en ), Ergonomics of human-system ... ISO 9241-210 : 2010 - Ergonomics of human-system ... - ISO A Formal Analysis of the ISO 9241-210 Definition of User ... Pengalaman pengguna - Wikipedia bahasa Indonesi.* (2015). 40164.

Wan, J., Tang, S., Shu, Z., Li, D., Wang, S., Imran, M., & Vasilakos, A. V. (2016). Software-Defined Industrial Internet of Things in the Context of Industry 4.0. *IEEE Sensors Journal*, 16(20), 7373–7380. <https://doi.org/10.1109/JSEN.2016.2565621>

Wiana, W. (2015). Application Design Of Interactive Multimedia Development Based Motion Graphic On Making Fashion Design Learning In Digital Format. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 4(8), 102–108.

Zhong, R. Y., Xu, X., Klotz, E., & Newman, S. T. (2017). Intelligent Manufacturing in the Context of Industry 4.0: A Review. *Engineering*, 3(5), 616–630.  
<https://doi.org/10.1016/J.ENG.2017.05.015>