

# Batik Kara Journey-Contextual Inquiry and Participatory Design – Plan and Methodology

## Research Objectives (Tujuan Pengembangan Aplikasi)

Tujuan utama dari pengembangan aplikasi Batik Kara adalah:

- a) Mengembangkan platform yang dirancang untuk mempromosikan penjualan batik autentik sekaligus menyediakan konten edukatif mengenai sejarah, teknik, dan jenis-jenis batik.
- b) Memastikan bahwa fitur-fitur aplikasi dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna melalui pendekatan *User Centered Design* (UCD).
- c) Mengatasi tantangan umum yang dihadapi pengguna, seperti kesulitan membedakan batik asli dengan produk palsu dan kurangnya apresiasi terhadap batik tradisional.

## Focus and Topics (Fokus dan Topik)

Fokus penelitian ini adalah pada pengalaman pengguna aplikasi Batik Kara, yaitu proses yang dilalui Pembeli dan Pengrajin/Penjual dalam berinteraksi dengan platform.

Topik utama yang diidentifikasi meliputi:

- a) Identifikasi Kebutuhan Pengguna: Melalui instrumen UCD seperti *use persona*, *peta empati*, dan *user journey*.
- b) Transparansi Produk: Memberikan jaminan keaslian dan informasi yang jelas untuk meningkatkan kepercayaan.
- c) Efisiensi Transaksi: Mengoptimalkan proses interaksi agar lebih mudah, cepat, dan intuitif.
- d) Usability dan Kepuasan: Pengukuran tingkat kepuasan pengguna menggunakan System Usability Scale (SUS), dengan hasil target skor *Good*.

## Participants and Context (Partisipan dan Konteks)

Konteks pengguna untuk aplikasi Batik Kara didapatkan dari hasil survei awal:

### 1. Profil Demografi Partisipan Survei

- Total Responden: 18 jawaban.
- Umur: Mayoritas responden berada di rentang usia 15-25 tahun dengan persentase 88,9% (16 dari 18 jawaban).
- Implikasi: Target pengguna utama aplikasi Batik Kara adalah generasi muda.

## 2. Minat dan Kebutuhan Pengguna

- a) Minat Aplikasi Jual Batik Asli (Bukan *Printing*): Sebagian besar responden (88,9%) menyatakan Ya tertarik pada aplikasi jual beli batik dengan jaminan asli.
- b) Minat Fitur Edukasi: Mayoritas responden (83,3%) menyatakan Ya tertarik dengan fitur edukasi pada aplikasi jual batik.
- c) Fitur Utama yang Diperlukan (Berdasarkan *Feedback* Kuesioner):
  - *Rating* produk dan *rating* toko.
  - Fitur untuk kebutuhan batik dari *customer*, seperti pilihan batik berdasarkan daerahnya (motif khas Sumatera, dll.).
  - Edukasi dan fitur tanya jawab ke pengrajin langsung.
  - Informasi mengenai perbedaan antara batik yang di *canting* dengan batik yang di *print*.
  - Fitur Pencarian dan Kategori.
  - Pencarian berdasarkan motif dan warna.
  - Model batik (kebaya, blouse, rompi, kaos), dan *merchandise* batik (topi, tas, dll.).
  - Fitur refund dan return barang.