

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):
 - o *Rating* produk dan *rating* toko.
 - o Fitur untuk kebutuhan batik dari *customer*, seperti pilihan batik berdasarkan daerahnya (motif khas Sumatera, dll.).
 - o Edukasi dan fitur tanya jawab ke pengrajin langsung.
 - o Informasi mengenai perbedaan antara batik yang di *canting* dengan batik yang di *print*.
 - o Fitur Pencarian dan Kategori.
 - o Pencarian berdasarkan motif dan warna.
 - o Model batik (kebaya, blouse, rompi, kaos), dan *merchandise* batik (topi, tas, dll.).
 - o Fitur refund dan return barang.