

**DESAIN INTERAKSI *PLATFORM CERAMAH*
MENGUNAKAN METODE KANSEI
ENGINEERING**



Disusun Oleh:

N a m a : Andre Mustikanour

NIM : 14523261

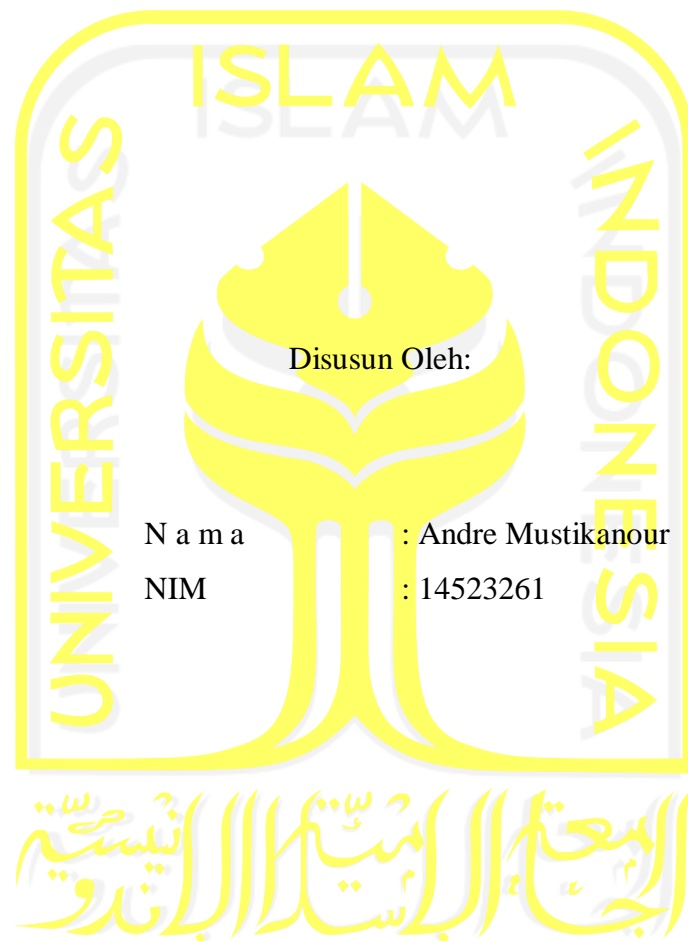
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2021

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

DESAIN INTERAKSI *PLATFORM CERAMAH*
MENGGUNAKAN METODE KANSEI
ENGINEERING

TUGAS AKHIR



Yogyakarta, 8 Februari 2021

Pembimbing 1

Pembimbing 2

(Andhika Giri Persada, S.Kom., M.Eng.) (Ahmad Fathan Hidayatullah, S.T., M.Cs.)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**DESAIN INTERAKSI *PLATFORM* CERAMAH
MENGUNAKAN METODE KANSEI
ENGINEERING
TUGAS AKHIR**

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Teknik Informatika di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 8 Februari 2021

Tim Penguji

Andhika Giri Persada, S.Kom., M.Eng.

Anggota 1

Beni Suranto, ST., M.SoftEng.

Anggota 2

Galang Prihadi Mahardhika, S.Kom., M.Kom.


 Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia



(Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andre Mustikanour

NIM : 14523261

Tugas akhir dengan judul:

**DESAIN INTERAKSI *PLATFORM* CERAMAH
MENGUNAKAN METODE KANSEI
ENGINEERING**

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 8 Februari 2021



(Andre Mustikanour)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin

Dengan rasa syukur kepada Allah subhanahu wata'ala saya persembahkan hasil karya tulis ini khususnya kepada:

Orangtua tercinta keluarga saya yang selalu memberikan semangat, dukungan, nasihat, motivasi serta do'a yang tiada hentinya. Terima kasih kepada *stakeholder* yang terlibat dalam membantu jalannya penelitian ini. Terimakasih kepada keluarga Teknik Informatika dan juga terima kasih kepada seluruh dosen Teknik Informatika yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya.



HALAMAN MOTO

“Mulai aja dulu” - Tagline Tokopedia

:”The most successful men work smart, not hard”

- Bangambiki Habyarimana, The Great Pearl of Wisdom



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamdulillahirrobbil'alamiin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah subhanahu wa ta'ala atas berkat rahmat dan nikmat-Nya Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam senantiasa penulis haturkan kepada nabi besar Muhammad shalallahu alaihi wassalam beserta pengikutnya yang telah berjuang dan membawa umat manusia menuju agama Islam yang di ridhoi oleh Allah subhanahu wa ta'ala. Adapun Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi Starata-1 pada Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia. Untuk itu penullis mengucapkan beribu-ribu terima kasih kepada:

1. Bapak kedua orang tua saya dan keluarga tercinta yang telah banyak memberikan dukungan serta doa untuk peneliti.
2. Bapak Raden Teduh Dirgahayu selaku Ketua Prodi Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Andhika Giri Persada dan Ahmad Fathan Hidayatullah selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah membimbing serta memberikan arahan kepada peneliti.
4. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan yang telah membantu hingga Tugas Akhir ini selesai.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 8 Februari 2021



(Andre Mustikanour)

SARI

Perkembangan teknologi telah mempengaruhi dunia pada berbagai bidang. Apalagi, dengan terciptanya internet yang mempermudah penyebaran informasi, memperlancar komunikasi, dan hal sejenis lainnya. Dengan adanya internet kita mendapatkan ceramah ataupun pengajian yang tidak sempat ataupun tidak bisa kita datangi, dan persebaran informasi dan ilmu pengetahuan tentang hal keagamaan menjadi lebih cepat dan jangkauannya lebih luas. Dikarenakan cepatnya persebaran informasi melalui internet menyebabkan faktor kebingungan yang dihadapi para masyarakat yaitu bingung memilih pengajaran seperti apa dan melalui media apa, karena terlalu banyaknya konten-konten yang tersebar di banyak *platform* dan tidak fokus di satu *platform*.

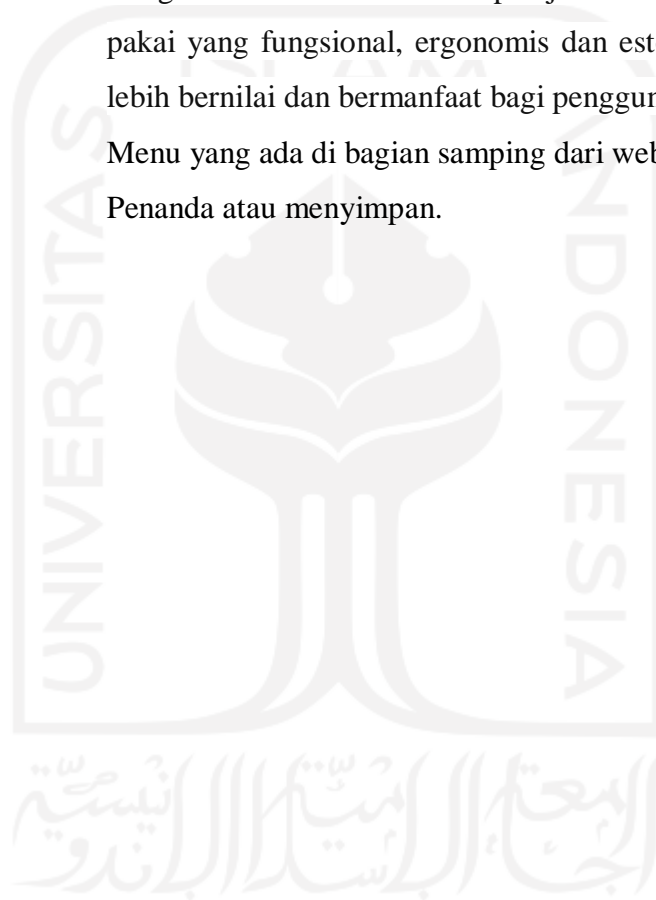
Pada penelitian ini, akan diterapkan metode *Kansei engineering* yaitu metode yang digunakan untuk membuat sebuah desain produk berdasarkan perasaan psikologis calon pengguna dan setelahnya dilakukan perhitungan multivariat untuk menghasilkan rekomendasi atas desain produk tersebut.

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah purwarupa atau *prototype platform* atau desain interaksi *platform* ceramah yang didalamnya terdapat media-media konten ceramah dengan mengikuti keinginan calon penggunaanya dengan menggunakan metode *Kansei engineering*.

Kata kunci—***platform, ceramah, desain interaksi, kansei engineering.***

GLOSARIUM

Kansei engineering	Metode yang digunakan untuk membuat sebuah desain produk berdasarkan perasaan psikologis calon pengguna dan setelahnya dilakukan perhitungan multivariat untuk menghasilkan rekomendasi atas desain produk tersebut.
Platform	Media atau wadah yang digunakan untuk menjalankan software
Prototype	Purwarupa
Product Design	Rangkaian usaha untuk mempelajari dan merencanakan benda pakai yang fungsional, ergonomis dan estetis sehingga menjadi lebih bernilai dan bermanfaat bagi penggunanya (konsumen).
Side menu	Menu yang ada di bagian samping dari website
Bookmark	Penanda atau menyimpan.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
SARI.....	viii
GLOSARIUM.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I LATAR BELAKANG	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Metode Penelitian	3
<i>Kansei engineering</i>	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Desain Interaksi	5
2.2 Review Literatur	5
2.2.1 Metode Sama Dengan Tema Berbeda	5
2.2.2 Metode Berbeda dengan Menggunakan Tema Sama	7
2.3 <i>Kansei engineering</i>	7
BAB III PERANCANGAN.....	10
3.1 Strategi Penelitian	10
3.2 Kansei Word.....	11
3.3 Semantic Differential (SD) untuk Kansei Word.....	12
3.4 Spesimen/Sempel.....	13
3.4.1 Rumaysho.com	13
3.4.2 Muslim.or.id	13
3.4.3 Halo Ustadz	14
3.4.4 Tanya Ustadz.....	15
3.4.5 Saling Sapa.....	16
3.4.6 Kajian.net	17
3.5 Klasifikasi Elemen Desain	18
3.6 Rekapitulasi Data Kuesioner	21
3.7 Pengolahan Data	24
3.7.1 Menghitung Rata-Rata Rekapitulasi Data.....	24
3.7.2 Coefficient Correlation Analysis (CCA).....	24
3.7.3 Principal Component Analysis (PCA)	26
3.7.4 Factor Analysis (FA)	28
3.8 Menerjemahkan Data Statistik menjadi Elemen Desain	29
3.8.1 Dummy Variable	30
3.8.2 Partial Least Square (PLS).....	32

3.8.3	Matriks Usulan Analisis <i>Kansei engineering</i>	34
	BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1	Purwarupa	36
4.1.1	Pengunjung	36
4.1.2	Jamaah	45
4.1.3	Ustadz	49
4.2	Pengujian	54
	BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	56
5.1	Kesimpulan	56
5.2	Saran	56
	DAFTAR PUSTAKA	57
	LAMPIRAN	58



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kansei Word.....	12
Tabel 3.2 SD <i>Kansei Word</i>	13
Tabel 3.3 Daftar Elemen Desain.....	19
Tabel 3.4 Elemen Desain Dasar (1) setelah dianalisis	19
Tabel 3.5 Elemen Desain Dasar (2) setelah dianalisis	20
Tabel 3.6 Elemen Desain Konten setelah dianalisis	20
Tabel 3.7 Rekapitulasi Kuesioner Penilaian Kansei Word terhadap Spesimen Rumaysho.com	23
Tabel 3.8 Rata-Rata dari hasil data penilaian Spesimen	24
Tabel 3.9 Hasil <i>Coefficient Correlation Analysis</i>	25
Tabel 3.10 Eigenvalues Principal Component Analysis	26
Tabel 3.11 Faktor Analisis	29
Tabel 3.12 Konsep Desain.....	29
Tabel 3.13 <i>Dummy Variable</i>	31
Tabel 3.14 PLS Sederhana	33
Tabel 3.15 Range Sederhana	34
Tabel 3.16 <i>Matriks Usulan Kansei engineering</i>	35
Tabel 4.1 Data Rekapitulasi Terhadap Spesimen	54
Tabel 4.2 Data Rekapitulasi Terhadap Sharak.com.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kansei Gateway	8
Gambar 3.1 Alur Proses KE <i>Type I : Category Classification</i>	10
Gambar 3.2 Halaman Rumaysho.com	13
Gambar 3.3 Halaman Muslim.or.id	14
Gambar 3.4 Halaman Halo Ustadz	15
Gambar 3.5 Halaman Tanya Ustadz	16
Gambar 3.6 Halaman Saling Sapa	17
Gambar 3.7 Halaman Kajian.net.....	18
Gambar 3.8 PC Loading	27
Gambar 3.9 PC Score	28
Gambar 4.1 Halaman Home Pengunjung	36
Gambar 4.2 Halaman Pencarian	37
Gambar 4.3 Halaman Pencarian Video	37
Gambar 4.4 Halaman Menonton Video	38
Gambar 4.5 Halaman Pencarian Audio	39
Gambar 4.6 Halaman Mendengarkan Audio	39
Gambar 4. 7 Halaman Pencarian Artikel.....	40
Gambar 4.8 Halaman Membaca Artikel	40
Gambar 4.9 Halaman Pencarian Ustadz.....	41
Gambar 4.10 Halaman Profile Ustadz	41
Gambar 4.11 Halaman Pencarian Live	42
Gambar 4.12 Halaman Menyaksikan Live.....	42
Gambar 4.13 Halaman Profile Jamaah Histori	43
Gambar 4.14 Halaman Profile Jamaah Bookmark	43
Gambar 4. 15 Peringatan Pembatasan Akses	44
Gambar 4.16 Halaman Login	44
Gambar 4.17 Halaman Daftar	45
Gambar 4.18 <i>Side Menu</i> Jamaah.....	46
Gambar 4.19 Notifikasi	46
Gambar 4.20 Profile Jamaah Histori	47
Gambar 4.21 Profile Jamaah Bookmark	47
Gambar 4.22 Kirim Pertanyaan	48

Gambar 4.23 Kolom Pertanyaan.....	48
Gambar 4.24 Edit Profile.....	49
Gambar 4.25 <i>Side Menu</i> Ustadz	50
Gambar 4.26 Profile Ustadz	50
Gambar 4.27 Pertanyaan Masuk	51
Gambar 4.28 Grafik Ustadz.....	51
Gambar 4.29 Menu Upload	51
Gambar 4.30 Upload Video.....	52
Gambar 4.31 Upload Audio.....	52
Gambar 4.32 Upload Artikel	53
Gambar 4.33 Memulai Live Streaming	53
Gambar 4.34 Form Pertanyaan	53



BAB I LATAR BELAKANG

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi telah mempengaruhi dunia pada berbagai bidang. Apalagi, dengan terciptanya internet yang mempermudah penyebaran informasi, memperlancar komunikasi, dan hal sejenis lainnya. Dengan adanya internet kita mendapatkan ceramah ataupun pengajian yang tidak sempat ataupun tidak bisa kita datangi, dan persebaran informasi dan ilmu pengetahuan tentang hal keagamaan menjadi lebih cepat dan jangkauannya lebih luas. Dikarenakan cepatnya persebaran informasi melalui internet menyebabkan faktor kebingungan yang dihadapi para masyarakat yaitu bingung memilih pengajaran seperti apa dan melalui media apa, karena terlalu banyaknya konten-konten yang tersebar di banyak *platform* dan tidak fokus di satu *platform*.

Demi mencari informasi terkait permasalahan lebih dalam, penulis melakukan beberapa wawancara tidak terstruktur kepada beberapa orang. Ditemukan bahwa para penikmat ceramah melalui internet, banyak mendapatkan ceramah online melalui video yang tersebar di Youtube, yang diupload oleh akun-akun Youtube yang belum tentu dapat mempertanggung jawabkan konten yang sudah disebar. Tidak hanya itu saja, penulis juga menemukan bahwa dari 9 orang yang diwawancara singkat, 4 orang mendapatkan ceramah melalui Youtube tapi tidak terlalu memperhatikan video ceramah tersebut. Mereka hanya mendengarkan suara penceramah saja. Setelah mendapatkan data tersebut, dilakukan pencarian data lebih mendalam dengan 15 partisipan untuk mendapatkan informasi tentang media atau konten seperti apa dalam ceramah yang diinginkan. Berdasarkan data dari 15 partisipan tersebut, didapatkan bahwa 53.3% memilih konten ceramah melalui video, 33.3% memilih konten ceramah melalui audio, dan 13.3% lebih memilih konten ceramah melalui tulisan. Dapat disimpulkan bahwa ceramah secara online bisa dilakukan melalui beberapa konten, yaitu secara video, audio, dan tulisan. Solusi yang dapat ditawarkan oleh penulis adalah sebuah desain *platform* ceramah dimana para penggunanya dapat menyebarkan berbagai konten keagamaan tetapi berasal dari satu *platform*, dan dapat berkomunikasi dengan para pengajar atau ustadz.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode *Kansei engineering* yaitu metode yang digunakan untuk membuat sebuah desain produk berdasarkan perasaan psikologis calon pengguna dan setelahnya dilakukan perhitungan multivariat untuk menghasilkan rekomendasi

atas desain produk tersebut. Pada penelitian ini, produk tersebut adalah desain interaksi *platform* ceramah. Penggunaan *kansei engineering* bertujuan agar dapat menentukan bagaimana desain interaksi *platform* ceramah yang memiliki tiga media konten yaitu video, audio, dan artikel yang dilandasi oleh perasaan psikologis yang berdasarkan perasaan, penglihatan, dan perabaan terhadap calon pengguna.

Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian ini memiliki tujuan antara lain adalah membuat desain interaksi *platform* ceramah yang didalamnya terdapat media-media konten ceramah dengan mengikuti keinginan calon penggunaanya dengan menggunakan metode *kansei engineering*, dan hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan dan solusi dalam merancang *platform* ceramah sebagai salah satu cara dalam sarana penyebaran ilmu dan informasi keagamaan sehingga aplikasi yang diciptakan dapat merumuskan goals dari keinginan pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang disampaikan dalam latar belakang, dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu, bagaimana mengidentifikasi dan menganalisis data pengguna dengan menggunakan metode *kansei engineering* dan diterjemahkan ke dalam suatu desain interaksi untuk *platform* ceramah.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, maka diperlukannya batasan masalah dalam sebuah penelitian. Beberapa batasan yang digunakan dalam desain interaksi aplikasi aplikasi podcast bidang keagamaan adalah sebagai berikut :

- a. Perancangan desain interaksi yang dibuat sesuai dengan hasil penelitian dengan metode *Kansei engineering*.
- b. Perancangan desain interaksi *platform* ini dibuat untuk pengguna ceramah online dan para penceramah atau pembuat konten ceramah.
- c. Terdapat enam (6) website atau aplikasi mobile sejenis yang digunakan sebagai sampel atau spesimen untuk membuat *platform* ceramah.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian yang disampaikan dalam latar belakang dan batasan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

- a. Mengidentifikasi desain tampilan dengan menganalisis karakteristik berdasarkan website atau aplikasi sejenis dan berdasarkan penilaian target pengguna/partisipan.

- b. Memberikan saran atau rekomendasi dan gambaran website dengan hasil analisis desain tampilan berdasarkan data yang diberikan oleh partisipan

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Kansei engineering

Kansei engineering adalah sebuah metode untuk menginvestigasi berdasarkan perasaan psikologis calon pengguna ketika tertarik pada suatu produk, serta mencari hubungan antara perasaan dan karakteristik produk (Lokman A. M., 2010). Metode ini bisa mendefinisikan perancangan produk berdasarkan permintaan pengguna yang sudah didefinisikan, dan akhirnya dapat menghasilkan suatu produk yang tidak hanya sesuai dengan kebutuhan pengguna tapi juga dapat digunakan untuk menunjang kinerja produk.

Tahapan yang sudah ada pada *Kansei engineering* yaitu diawali dengan *Kansei Assessment* yaitu menentukan strategi, diikuti dengan *Kansei Analysis* yaitu pengolahan data partisipan, dan menerjemahkan data yang sudah diolah ke dalam *Product Design*, seperti pada gambar 1.1

:

:



Gambar 1.1 Tahapan *Kansei engineering*

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penulisan tugas akhir ini lebih mudah dipahami dan terstruktur, maka secara garis besar sistematika penulisan disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan secara singkat latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode yang digunakan pada penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas konsep, teori, dan hasil penelitian yang menggunakan metode sejenis tetapi menggunakan tema berbeda serta hasil penelitian yang menggunakan tema sejenis tetapi berbeda metode guna untuk memecahkan masalah penelitian.

BAB III PERANCANGAN

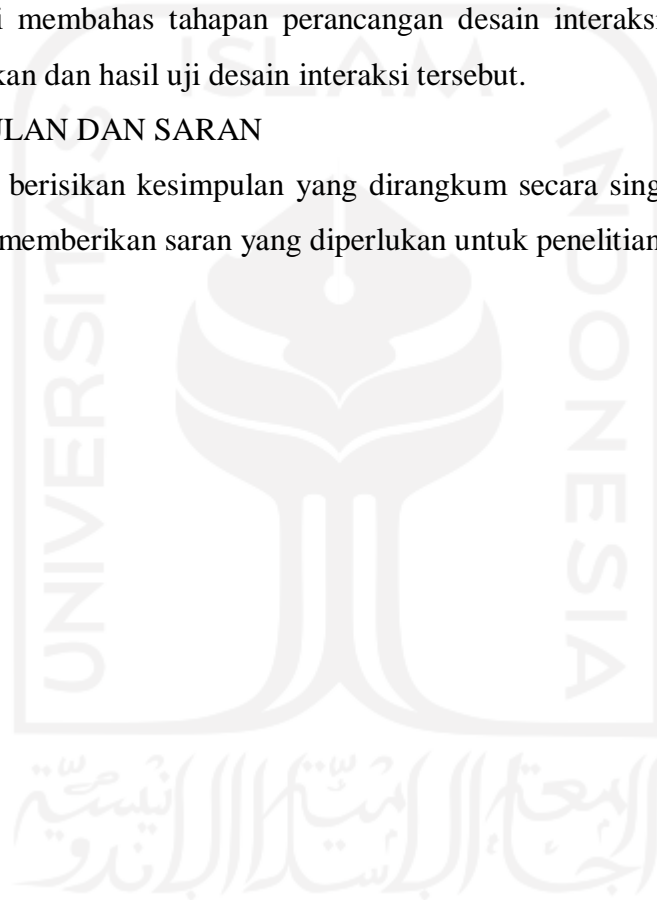
Pada bab ini memuat uraian tentang langkah-langkah penyelesaian masalah dalam penelitian yang akan dijadikan acuan untuk merancang desain interaksi, serta merencanakan apa saja yang diperlukan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tahapan perancangan desain interaksi yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan dan hasil uji desain interaksi tersebut.

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan kesimpulan yang dirangkum secara singkat berdasarkan hasil dari penelitian serta memberikan saran yang diperlukan untuk penelitian selanjutnya



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Desain Interaksi

Desain interaksi dibutuhkan oleh pengguna agar bisa berinteraksi dengan komputer, dari semua tampilan software harus dapat dimengerti oleh manusia (Shneiderman, 2010). Dengan adanya *user interface* dapat menjembatani antara manusia dengan bahasa mesin untuk saling berkomunikasi. Dengan perkembangan tersebut muncul istilah desain interaksi, yang dimana ilmu ini mempelajari bagaimana tampilan yang baik agar pengguna nyaman menggunakan sebuah software. *Interaction Design* yang disingkat menjadi IxD merupakan salah satu disiplin ilmu dari *User Experience* yang berhubungan erat dengan HCI (*Human Computer Interaction*) yang mempelajari hubungan antara pengguna, tujuannya, kebutuhan, tasks, pengalaman dan apa yang pengguna inginkan (Preece, 2015). Nyatanya pada fakta dilapangan juga pengguna lebih memperhatikan aplikasi dan website yang mudah dipahami dalam tampilan dan penyampaian. Setelah hal tersebut terpenuhi selanjutnya akan melihat kebagian fitur dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini, desain interaksi yang diteliti berdasarkan karakteristik dan keinginan penggunanya. Serta memberikan saran bentuk desain yang diharapkan oleh pengguna ke pengembang.

2.2 Review Literatur

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa literatur atau jurnal implementasi sebagai rujukan dan panduan yang terdiri dari metode yang sama tetapi berbeda studi kasus dan metode yang tidak sama tetapi memiliki studi kasus yang sama, yang dapat dilihat di bawah ini.

2.2.1 Metode Sama Dengan Tema Berbeda

Penelitian oleh Indra Griha Tofik Isa dan Ana Hadiana (2017) yang merupakan implementasi dari *kansei engineering* dengan studi kasus E-Learning berbasis web. Dalam penelitian ini proses *kansei engineering* dilakukan sesuai langkah-langkah yang ada, dan penjelasan yang cukup jelas dan terperinci. Target penelitian adalah siswa SMK Negeri Sukabumi dengan partisipan sebanyak 30 orang, dengan jumlah kansei word sebanyak 20 buah yang selanjutnya diseleksi menggunakan SD, memiliki spesimen/sampel sebanyak 10 website, serta dijelaskan juga klasifikasi kategori desain yang dipergunakan. Perhitungan dengan metode multivariat menggunakan 3 metode yaitu Coefficient Correlation Analysis (CCA), Principal Component Analysis (PCA) yang melewati 3 tahap yaitu PC Loading; PC Score; dan

PC Vector., Factor Analysis (FA). Dalam menerjemahkan data ke dalam elemen desain menggunakan Partial Least Square (PLS).

Dalam Penelitian oleh Indra Griha Tofik Isa dan Ana Hadiana (2017) terdapat Klasifikasi Elemen Desain yang dilakukan terhadap 10 spesimen, yang penulis digunakan sebagai acuan dalam pemilihan klasifikasi elemen desain pada penelitian ini.

Penelitian oleh Arief Ginanjar dan Yiyi Supendi (2018) yang merupakan implementasi dari *kansei engineering* dengan studi kasus website mobile portal berita pendidikan dan kesehatan anak-anak. Target dalam penelitian ini adalah 30 orang dengan umur ≥ 20 tahun dan telah menikah. Pencarian kansei word menggunakan pencarian google dengan kata kunci 'Child Website' dan menghasilkan 26 kansei word setelah melalui proses penyaringan dan seleksi. Metode multivariat yang digunakan adalah Cronbach's Alpha, Coefficient Correlation Analysis (CCA), Principal Component Analysis (PCA), Factor Analysis (FA) dan untuk menerjemahkan data ke dalam elemen desain menggunakan Partial Least Square (PLS).

Penelitian oleh Penelitian oleh Arief Ginanjar dan Yiyi Supendi (2018) penulis gunakan, sebagai acuan dalam cara pemilihan dan penyaringan kansei words. Penulis juga menggunakan cara yang serupa dalam menentukan targetan partisipan dimana pada penelitian oleh Arief Ginanjar dan Yiyi Supendi (2018) menggunakan 30 orang dengan persyaratan umur dan berstatus menikah, sedangkan penulis menggunakan persyaratan sudah pernah menikmatin atau membuat sebuah konten ceramah.

Penelitian oleh Martanto (2018) yang merupakan implementasi dari *kansei engineering* dengan studi kasus desain *interface* e-learning yang bernama "Indigoes". Target dalam penelitian ini adalah STMIK IKMI Cirebon. Didapatkan Kansei Word sebanyak 23 buah. Spesimen yang digunakan adalah Alternatif desain yang ingin dipergunakan dan dibuat terlebih dahulu oleh peneliti nantinya, sebanyak 5 buah desain. Metode Multivariat yang digunakan adalah Cronbach's Alpha, Coefficient Correlation Analysis (CCA), Principal Component Analysis (PCA), Factor Analysis (FA) untuk menerjemahkan data ke dalam elemen desain menggunakan Partial Least Square (PLS).

Penelitian oleh Martanto (2018) ini penulis gunakan, sebagai acuan terhadap bagaimana menghitung metode multivariat dan menerjemahkan data hasil multivariate menjadi sebuah desain.

2.2.2 Metode Berbeda dengan Menggunakan Tema Sama

Penelitian oleh Imam B. Buke, Lanto Ningrayati Amalia, dan Sitti Suhada (2019) tentang Aplikasi Mobile Beranda Muslim ini ditujukan kepada Muslim muda yang tidak sempat mendatangi kajian-kajian yang ada di beberapa tempat di karena kegiatan para muslim muda. Menggunakan 3 teknik pengumpulan data yaitu wawancara, studi pustaka, dan kuesioner. Dalam pembuatan aplikasi mobile beranda muslim ini juga menggunakan 2 buah metode yang pertama menggunakan Quality Function Deployment, dan yang kedua adalah SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threat). Tidak dijelaskan cara pengujian yang digunakan.

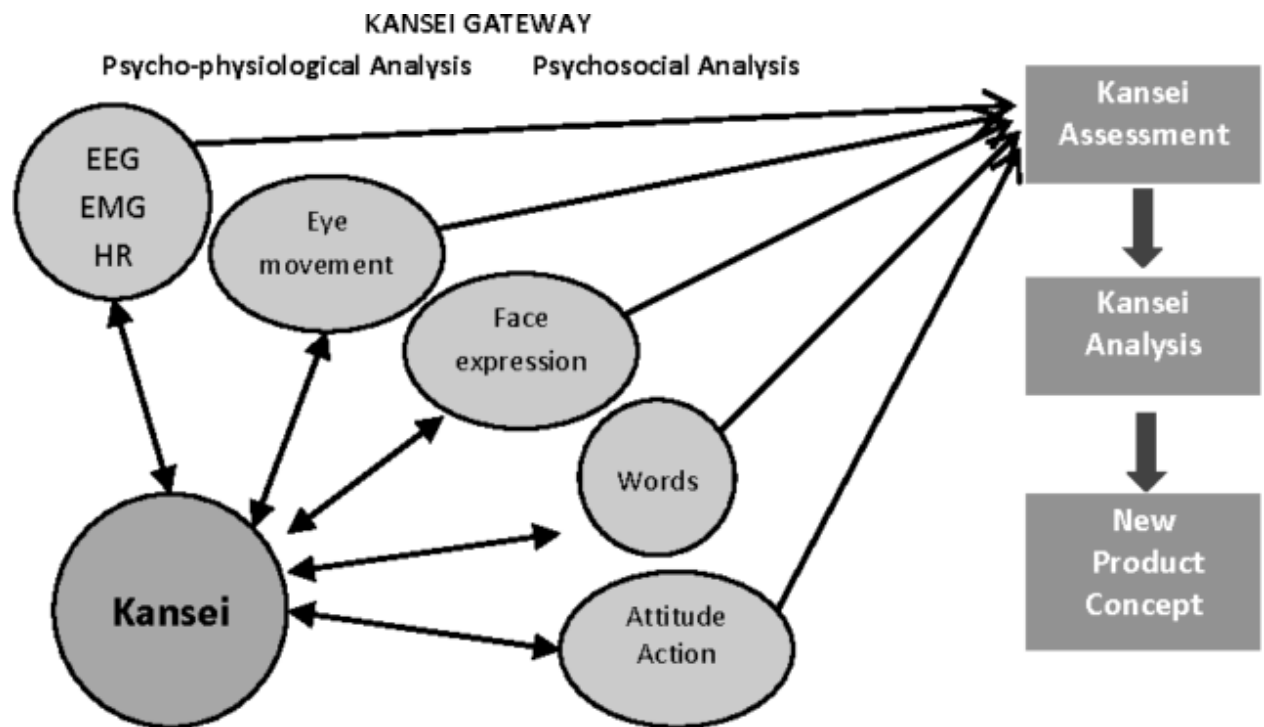
Penelitian oleh Imam B. Buke, Lanto Ningrayati Amalia, dan Sitti Suhada (2019) ini penulis gunakan, sebagai acuan terhadap latar belakang mengapa harus membuat sebuah platform ceramah.

Penelitian oleh Nur Ibrahim & Nugraha, N. D. (2017) tentang web kajian Islam yang dapat memperluas penyebaran kajian yang benar dan sesuai dengan kaidah Alquran dan Sunnah. Dalam pembuatan web kajian Islam ini menggunakan metode pengembangan dengan sistem *prototype* dengan beberapa tahap yaitu pengumpulan kebutuhan & perbaikan, desain cepat, bentuk *prototype*, Evaluasi pelanggan terhadap *prototype*, perbaikan *prototype*, produk rekayasa. Dalam evaluasi pelanggan digunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. SUS merupakan kuesioner untuk mengukur persepsi kegunaan, pada penelitian ini menggunakan *SUS score* ≥ 70 dengan jumlah responden 10 orang dengan hasil akhir *SUS score* sebanyak 84.

Penelitian oleh Nur Ibrahim & Nugraha, N. D. (2017) ini, penulis gunakan sebagai acuan terhadap latar belakang mengapa harus membuat sebuah platform ceramah.

2.3 Kansei engineering

Dalam arti Bahasa Kansei berarti kepekaan (Shiang, 2013). Kansei melibatkan kepekaan, perasaan dan emosi yang bercampur dari kelima indera yaitu pengelihatian, pendengaran, penciuman, perasa, dan perabaan. Istilah kansei kemudian digunakan Matsuo Nagamachi sebagai metode keteknikan dalam desain dan pengembangan produk industri yang berorientasi perasaan manusia (Lokman A. M., 2010). Metode *kansei engineering* ini menggunakan perasaan manusia sebagai sumber orientasi dan menggunakan disiplin ilmu matematika statistik sebagai cara untuk memprosesnya.



Gambar 2.1 Kansei Gateway

Berdasarkan gambar 2.1 *kansei engineering* dapat menggunakan beberapa cara dalam meraih data kansei pada konsumennya yaitu Elektroensefalografi (EEG) yaitu merekam aktivitas elektrik di sepanjang kulit kepala. EEG mengukur fluktuasi tegangan yang dihasilkan oleh arus ion di dalam neuron otak (Niedermeyer, 2005); Elektromiografi (EMG) yaitu suatu teknik untuk mengevaluasi dan merekam sinyal aktivitas otot. Pemeriksaan Elektromiografi dilakukan menggunakan alat yang disebut *electromyography*, lalu rekaman yang dihasilkan disebut dengan Elektromiogram. Teknik ini mendeteksi potensial aksi dari sel-sel otot saat sel-sel berkontraksi dan relaksasi dengan menggunakan elektroda yang ditempel di atas jaringan otot; Human Resources (HR) yaitu bagaimana perkembangan kepribadian manusia; Eye Movement bagaimana pergerakan mata partisipan dalam melihat produk; Face Expression bagaimana perubahan ekspresi wajah partisipan terhadap produk; Word maksudnya perkata seperti apa saja yang dikeluarkan oleh partisipan dalam menggambarkan produk; dan Attitude Action yaitu sikap atau kelakuan partisipan pada produk.

Pada gambar 2.1, terdapat tahapan dalam *kansei engineering*. Pertama, adalah *kansei assessment* yang maksudnya pada tahap ini adalah diperlunya riset kebutuhan untuk kansei engineering diantaranya menentukan kansei word, menentukan target partisipan, dan mengumpulkan data partisipan. Tahap kedua adalah *kansei analysis* dimana hasil data dari

kansei investigation akan dikelola sehingga dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya. Tahapan ketiga *product concept* dimana hasil *kansei analysis* yang berbentuk data akan di terjemahkan dan dijadikan sebuah konsep produk.

Dalam *Kansei engineering* terdapat enam kategory/jenis yang sering digunakan diantaranya adalah

a. KE Type I : *Category Classification*

Merupakan penurunan Teknik dari konsep target sebuah produk baru yang terkait dalam subjektif kansei dengan objektif dari parameter desain.

b. KE Type II : *KE System (KES)*

KES terdiri dari *database* dan mesin inderensi untuk mendukung sistem komputerisasi yang menangani proses menafsirkan perasan konsumen dan emosi untuk elemen desain persepsi.

c. KE Type III : *KE Modeling*

KE ini memanfaatkan pemodelan matematika sebagai yang melogikakan dalam sistem komputerisasinya. Hal ini digunakan untuk menangani logika *fuzzy* untuk membuat kecerdasan mesin.

d. KE Type IV : *Hybrid KE*

Sistem KE yang dimulai dengan evaluasi *Kansei* dan analisis data kemudian diterjemahkan ke dalam elemen desain dinamakan *Forward KE*, dalam *Hybrid KE* kemungkinan melakukan *Backward KE* yang merupakan alur mundur dari *Forward KE*

e. KE Type V : *Virtual KE*

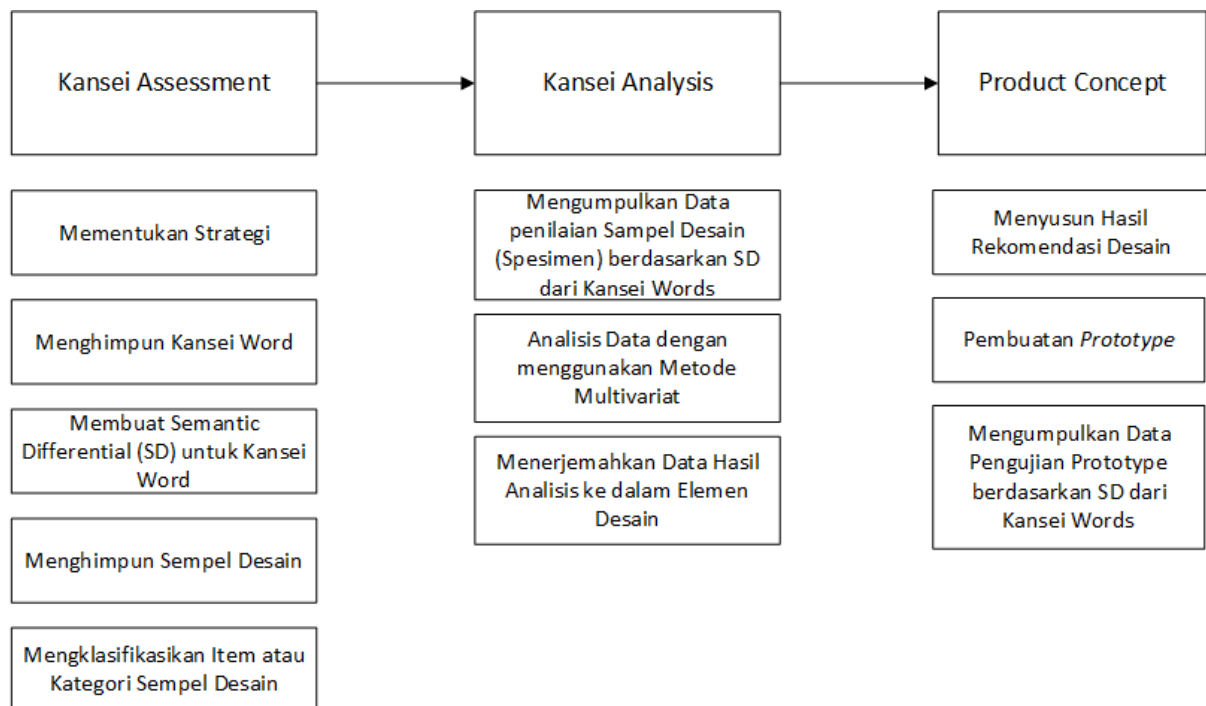
Merupakan gabungan *Kansei engineering* dengan simulasi virtual, mengadopsi dari *Virtual Reality* Sistem yang dikembangkan oleh NASA untuk membuat simulasi ruang angkasa sehingga menjadi nampak nyata

f. KE Type VI: *Colloborative KE*

Dalam jenis *Kansei engineering*, desainer dan atau konsumen di tempat yang berbeda menggunakan database mutual kansei dan berkolaborasi melalui jaringan untuk mengembangkan desain produk baru.

BAB III PERANCANGAN

Pada bab ini membahas Proses yang terdapat pada metode *Kansei Engineering*. Pada penelitian ini akan menggunakan KE type I yang merupakan jenis kansei yang populer digunakan, KE type 1 dinamakan dengan *KEPack* (Lokman A. M., 2010). Ada beberapa langkah dalam *KEPack* yang dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Alur Proses KE Type I : *Category Classification*

3.1 Strategi Penelitian

Sebelum memulai penelitian menggunakan *kansei engineering* diperlukannya sebuah strategi. Diharuskan menentukan siapa saja targetan penelitian, seperti apa saja kansei word yang akan digunakan dan lain sebagainya.

Menentukan target partisipan merupakan tahapan awal yang harus dilakukan, agar jelas seperti apa saja kriteria calon pengguna yang ingin diketahui karakteristik desainnya.

Dalam penelitian ini target partisipan terdiri dari orang-orang yang sudah pernah menyaksikan kajian atau ceramah secara langsung datang ketempat kajian atau ceramah, orang-orang yang pernah menyaksikan kajian atau ceramah secara online, dan orang-orang

yang pernah membuat konten bertujuan ceramah ataupun pernah menyampaikan kajian atau ceramah.

Dalam penelitian ini jumlah target partisipan tergantung pada tujuan dan alat ukur yang digunakan, jumlah yang disarankan dari penelitian konsumen seperti ini adalah sekitar 30-50 subjek (Mohd Lokman, 2009). Berdasarkan dari referensi tersebut dan dilakukannya pertimbangan sehingga ditetapkan jumlah target partisipan adalah 30 orang.

3.2 Kansei Word

Kansei Word (KW) merupakan kata kunci yang berhubungan dengan emosi atau afektif manusia. *Kansei word* merepresentasikan aspek psikologi manusia terhadap penilaian suatu hal (Isa I. G., 2016). *Kansei word* merupakan hal yang sangat mendasar dan krusial dalam penelitian *kansei*. Akan ada perbedaan *kansei word* tergantung penelitian yang dilakukan. Contohnya akan ada perbedaan lingkup *Kansei Word* yang terjadi pada penelitian makanan dan penelitian kendaraan. Karena aspek psikologi yang direpresentasikan ke dalam *Kansei Word* oleh kedua penelitian tersebut berbeda.

Banyak cara untuk menentukan *Kansei Word* yang dapat ditemukan misalnya, di Koran atau majalah yang berhubungan dengan penelitian, atau percakapan orang lain terkait *kansei word* produk yang sedang diteliti. Bahkan kita dapat mengkompilasikan *kansei word* berdasarkan pendapat ahli maupun studi teroris (Mohd Lokman, 2009).

Dalam penelitian ini menghasilkan sebanyak 14 *Kansei Word* yang sudah diseleksi dan disederhanakan sebelumnya. Daftar *Kansei Word* tersebut dapat dilihat pada tabel 3.1.

NO	Kansei Word	Penjelasan Kata
1	Sederhana	Tidak berlebih-lebihan, tidak terlalu banyak fitur
2	Komplit	Kelengkap fitur yang diberikan
3	Mudah	Tidak memerlukan banyak tenaga untuk dikerjakan
4	Simpel	Mudah dipahami atau dikerjakan (tidak berbelit-belit)
5	Informatif	informasi yang diberikan sesuai
6	Interaktif	Terdapat interaksi 2 arah
7	Serasi	saling cocok antar fitur, menu, dan halaman
8	Menarik	Desain tampilan menyenangkan, mempengaruhi atau membangkitkan hasrat untuk memperhatikan
9	Nyaman	Desain tampilan nyaman untuk dilihat
10	Unik	tersendiri dalam bentuk atau jenisnya

11	Ekspresif	tepat (mampu) memberikan (mengungkapkan) gambaran sesuai dengan tema
12	Spesifik	terkhusus sesuai tema
13	Aman	memberikan keamanan data pribadi pengguna
14	Modern	terbaru dan mutakhir

Tabel 3.1 Kansei Word

3.3 Semantic Differential (SD) untuk Kansei Word

Menyusun Semantic Differential pada umumnya menggunakan 2 kata yang berbeda, contohnya “tampilan menarik”, “tampilan membosankan” dengan skala 5, 7, 9, dan 11. Namun dalam KE ada perbedaan yaitu penggunaan kata “tidak” untuk makna kata pembedanya, contohnya “tampilan menarik”, “tampilan tidak menarik” dan skala yang digunakan adalah 1-5 dimana semakin besar semakin positif. Skala SD digunakan agar mempermudah partisipan dalam mengisi kuesioner. Seperti yang dapat dilihat pada tabel di bawah.

No	Kansei Word	Skor Penilaian					Kansei Word
		1	2	3	4	5	
1	Tidak Sederhana						Sederhana
2	Tidak Komplit						Komplit
3	Tidak Mudah						Mudah
4	Tidak Simpel						Simpel
5	Tidak Informatif						Informatif
6	Tidak Interaktif						Interaktif
7	Tidak serasi						Serasi
8	Tidak Menarik						Menarik
9	Tidak Nyaman						Nyaman
10	Tidak Unik						Unik
11	Tidak Ekspresif						Ekspresif
12	Tidak Spesifik						Spesifik
13	Tidak Aman						Aman
14	Tidak Modern						Modern

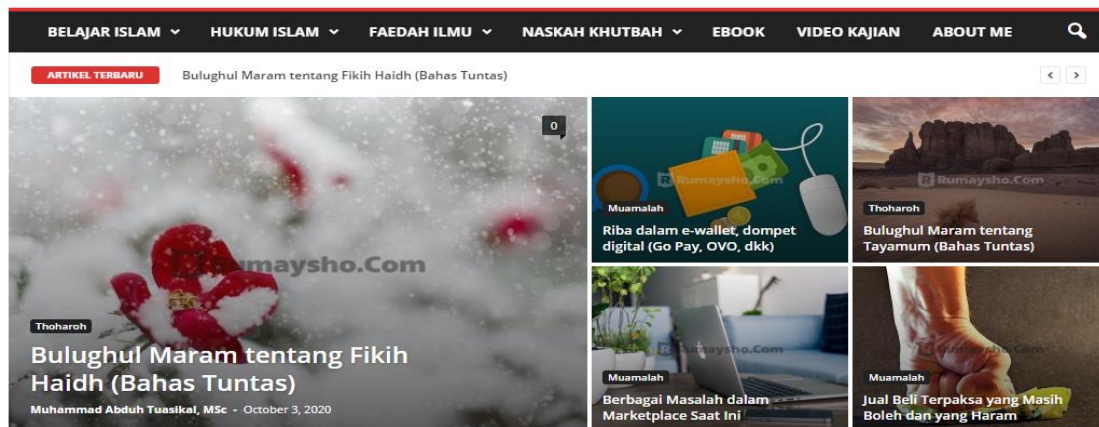
Tabel 3.2 SD *Kansei Word*

3.4 Spesimen/Sempel

Pada tahap ini peneliti akan mengumpulkan sampel-sampel produk sejenis yang dapat diteliti kelebihan dan kelemahannya. Sehingga pada tahap penelitian nanti dapat ditentukan bagian mana saja dari sampel-sampel produk tersebut yang dapat diambil/adaptasikan ke produk hasil penelitian

3.4.1 Rumaysho.com

Rumaysho.com adalah website portal kajian dan ceramah yang dikelola oleh ustadz yang bernama Muhammad Abduh Tuasikal, S.T., M.Sc. yang berisikan artike, podcast, ebook, dan konten islami lain sebagainya.



Gambar 3.2 Halaman Rumaysho.com

Rumaysho.com dipilih menjadi spesimen dikarenakan, website ini cukup ramai diperbincangkan, konten yang ada pada website ini cukup terupdate, dan memiliki desain interaksi yang cukup tidak biasa sehingga menarik untuk dikaji.

3.4.2 Muslim.or.id

Muslim.or.id merupakan portal website yang berisikan berupakan artikel-artikel keagamaan. Tidak hanya artikel, muslim.or.id juga terdapat beberapa konten berbentuk video. Hanya saja, muslim.or.id lebih terfokus kepada konten islami berupa artikel.

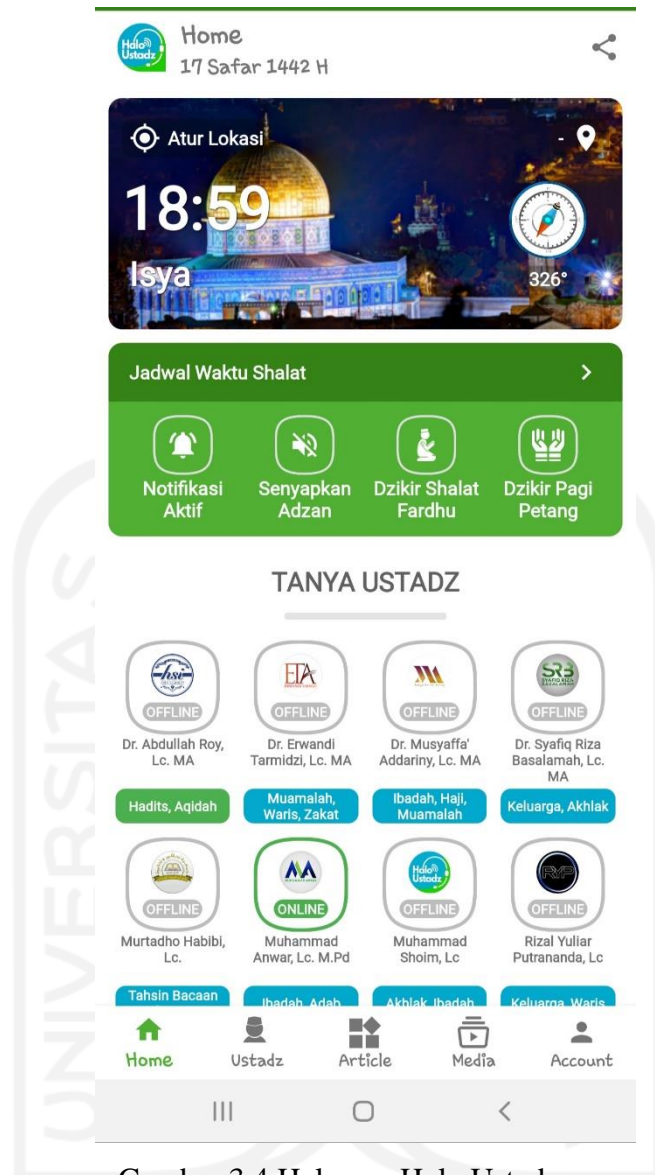


Gambar 3.3 Halaman Muslim.or.id

Muslim.or.id dipilih menjadi spesimen dikarenakan, website ini memiliki konten-konten yang cukup terfokus pada beberapa topik, dan memiliki tampilan halaman yang tidak ramai dan rumit.

3.4.3 Halo Ustadz

Halo Ustadz merupakan aplikasi mobile kajian yang cukup lengkap dalam penyajian konten islami. Pengguna dapat menikmati konten islami dalam bentuk tulisan, video dan audio, pengguna juga dapat bertanya langsung kepada ustadz-ustadz sesuai dengan bidang masing-masing, serta terdapat informasi waktu sholat dan posisi kiblat.

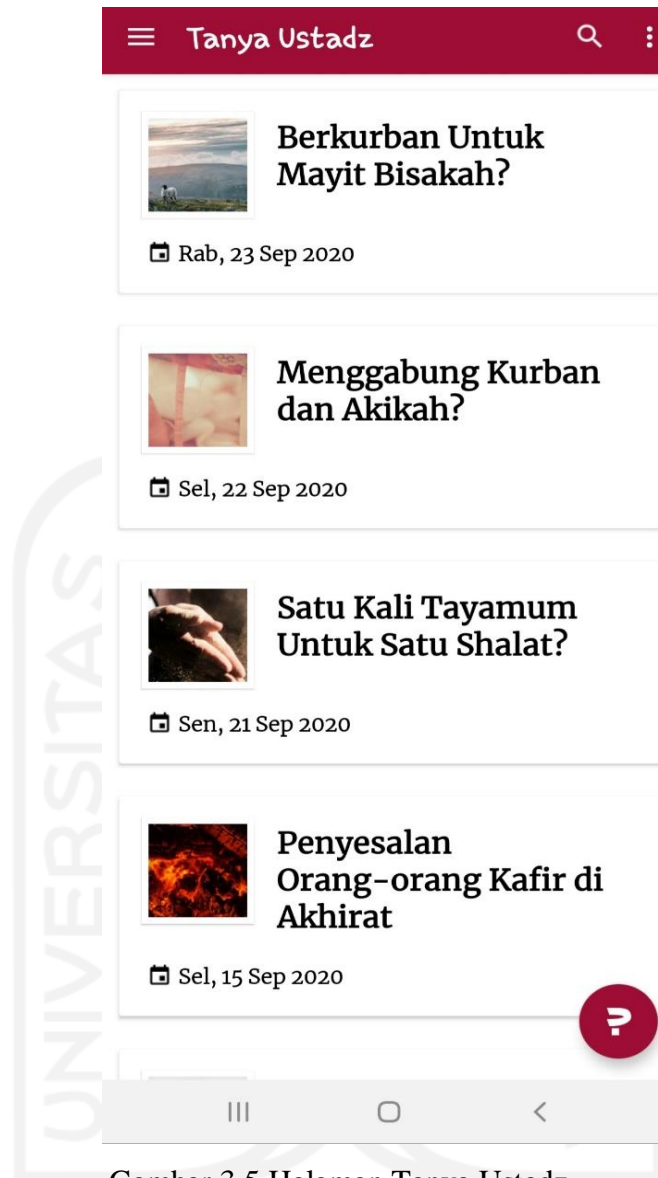


Gambar 3.4 Halaman Halo Ustadz

Halo Ustadz dipilih menjadi spesimen dikarenakan, aplikasi mobile ini memiliki fitur yang lengkap tetapi juga banyak, dengan memiliki fitur yang lumayan banyak tersebut sehingga tampilan interaksi yang dimiliki cukup ramai, dan berdasarkan masalah yang sedang diteliti Halo Ustadz cukup memenuhi untuk menjadi solusi dari masalah tersebut.

3.4.4 Tanya Ustadz

Tanya Ustadz merupakan aplikasi mobile kajian yang terfokus dalam penyajian konten berupa artikel keislaman, yang berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang sudah diajukan oleh penanya sebelumnya.

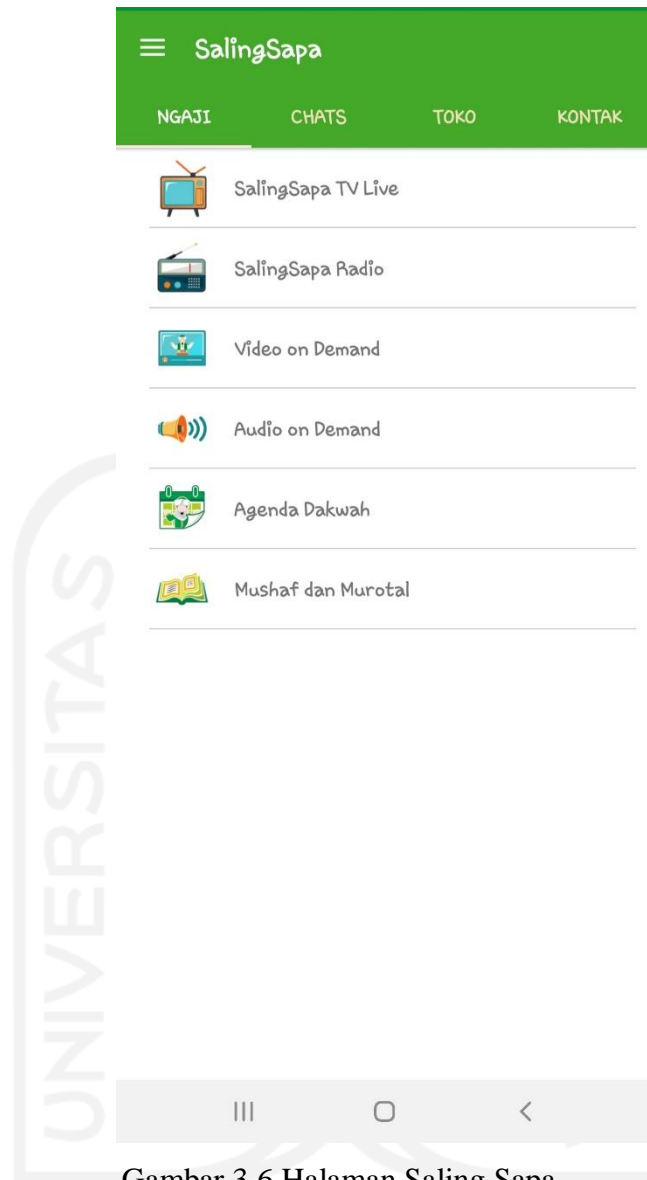


Gambar 3.5 Halaman Tanya Ustadz

Tanya Ustadz dipilih menjadi spesimen dikarenakan, aplikasi mobile ini hanya memiliki konten berupa artikel, dengan desain tampilan yang cukup sederhana dan tidak terlihat membosankan sehingga menarik untuk diteliti.

3.4.5 Saling Sapa

Saling Sapa merupakan aplikasi mobile kajian yang cukup lengkap dalam penyajian konten islami. Pengguna dapat menikmati konten islami dalam bentuk video dan audio serta on demand ataupun live, dan terdapat pula fitur chat dan toko pembayaran listrik, pulsa dan lain-lainnya.

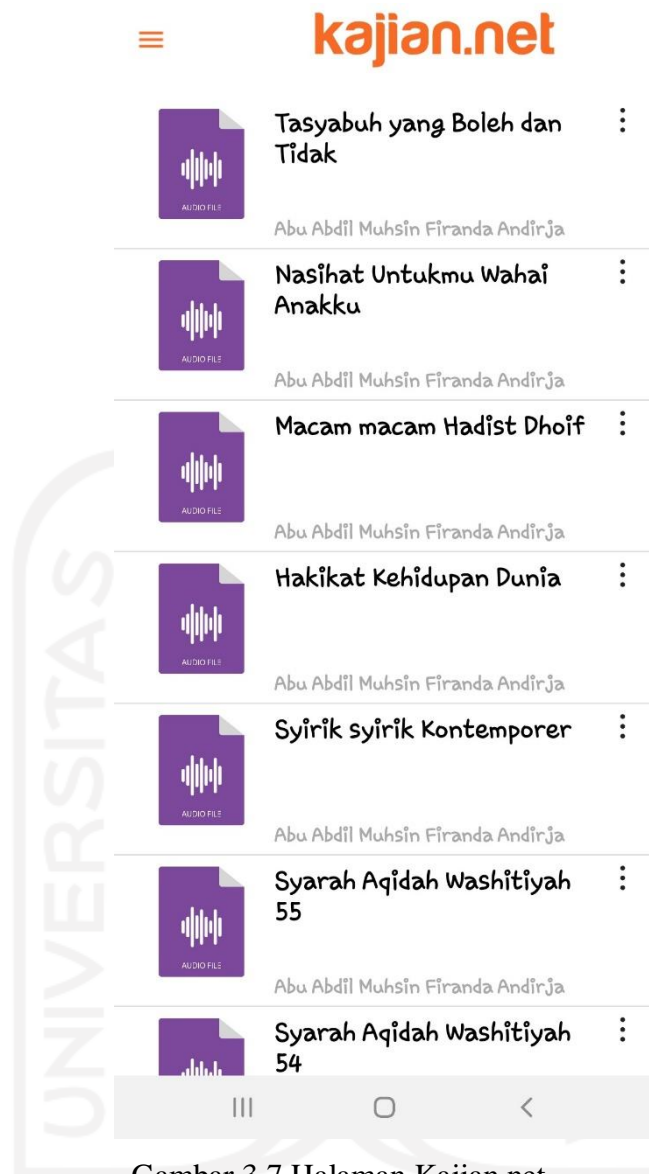


Gambar 3.6 Halaman Saling Sapa

Tanya Ustadz dipilih menjadi spesimen dikarenakan, aplikasi mobile ini memiliki fitur konten yang cukup lengkap, tetapi kelengkapan fitur aplikasi mobile ini juga melenceng hingga fitur pembayaran. Aplikasi mobile ini memiliki keunikan dengan menampilkan desain interaksi yang tidak ramai dan terkesan mudah.

3.4.6 Kajian.net

Kajian.net merupakan aplikasi mobile kajian dengan terfokus pada konten audio islami. Bisa dibilang kajian.net adalah spesimen paling sedikit dalam bidang fitur konten.



Gambar 3.7 Halaman Kajian.net

Tanya Ustadz dipilih menjadi spesimen dikarenakan, aplikasi mobile memiliki fitur konten yang cukup sedikit dan hanya terjadi interaksi satu arah, serta desain interaksi tampilannya tidak ramai juga.

3.5 Klasifikasi Elemen Desain

Pada tahap ini ditentukannya kategori-kategori yang akan diambil dari sampel-sampel produk lain yang ditentukan berdasarkan penelitian dan pada penelitian ini elemen desain dibagi menjadi dua (2) bagian yaitu elemen desain tampilan dan elemen desain konten. Berikut ini daftar elemen tampilan dan elemen konten.

No	Elemen Desain	Kategori Desain
----	---------------	-----------------

1	Elemen Desain Tampilan	Warna Background Header
2		Posisi Logo
3		Warna Tulisan Menu
4		Posisi Menu
5		Ukuran Font Body
6	Elemen Desain Konten	Ukuran Video Player
7		Posisi Video Player
8		Ukuran Audio Player
9		Posisi Audio Player
10		Ukuran Artikel

Tabel 3.3 Daftar Elemen Desain

Setelah ditentukan kategori desain dalam tiap-tiap elemen desain. Diperlukannya analisis kategori desain dan sub kategori desain terhadap spesimen-spesimen, yang hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Nama Spesimen	Background Colour Header				Posisi Logo		Warna Tulisan Menu		
	Hitam	Putih	Merah Maroon	Hijau	Kiri atas	Tengah atas	Putih	Hitam	Abu-Abu
Rumaysho.com	v				v		v		
Muslim.or.id		v			v			v	
Halo Ustadz		v			v				v
Tanya Ustadz			v		v			v	
Kajian.net		v				v		v	
Saling Sapa				v	v		v		

Tabel 3.4 Elemen Desain Dasar (1) setelah dianalisis

Nama Spesimen	Posisi Menu				Ukuran Font Body	
	atas full	bawah full	kiri s/p bawah	kanan	sedang	besar
Rumaysho.com	v				v	
Muslim.or.id				v		v
Halo Ustadz		v			v	
Tanya Ustadz			v			v
Kajian.net			v			v
Saling Sapa	v				v	

Tabel 3.5 Elemen Desain Dasar (2) setelah dianalisis

Nama Spesimen	Ukuran Video Player		Posisi Video Player		Ukuran Audio Player		Posisi Audio Player		Ukuran Artikel	
	2/3 halaman	Full Halaman	Kiri Halaman	Tengah Penuh	1/3 halaman	Full halaman	Kanan Halaman	Bawah	Full width halaman	2/3 Halaman
Rumaysho.com	v		V		v		V			V
Muslim.or.id		v		V						V
Halo Ustadz		V		V		V		V	V	
Tanya Ustadz	-	-	-	-	-	-	-	-	V	
Kajian.net						V		V	-	-
Saling Sapa		V		V		V		v	-	-

Tabel 3.6 Elemen Desain Konten setelah dianalisis



3.6 Rekapitulasi Data Kuesioner

Dalam pengisian kuesioner, partisipan diperkenankan untuk mengakses dan menjelajahi spesimen (Website/Aplikasi Mobile acuan) terlebih dahulu. Setelah itu dipersilakan untuk memberikan penilaian berdasarkan sudut pandang partisipan berdasarkan *kansei word*. Berikut ini merupakan hasil dari penilaian partisipan terhadap masing-masing spesimen.



Partisipan	Sederhana	Komplit	Mudah	Simpel	Informatif	Interaktif	Serasi	Menarik	Nyaman	Unik	Ekspresif	Spesifik	Aman	Modern
1	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4
2	3	3	4	5	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4
3	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5
4	5	5	5	5	5	3	4	4	4	3	4	4	5	5
5	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4
6	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4
7	3	4	4	3	4	2	3	3	4	2	3	2	4	4
8	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4
9	4	3	3	4	3	2	3	3	3	2	2	3	4	4
10	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4
11	5	5	4	4	4	3	4	5	4	4	5	4	4	4
12	2	4	2	2	4	2	4	4	2	3	4	2	5	4
13	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4
14	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4
15	5	5	3	5	5	3	5	4	3	4	4	5	4	4
16	3	5	3	4	5	2	4	5	5	4	3	5	5	5
17	4	4	5	3	5	4	4	3	4	3	3	5	5	5
18	4	4	3	4	4	4	5	5	4	4	3	3	3	4

19	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5
20	4	2	3	4	3	3	2	3	2	4	3	4	3	4
21	4	3	3	3	4	2	3	2	3	2	3	2	4	2
22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
23	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
24	4	4	4	5	3	4	2	5	3	4	3	4	3	4
25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
26	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4
27	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4
28	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4
29	5	4	3	4	3	4	3	5	4	4	4	5	5	5
30	5	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3

Tabel 3.7 Rekapitulasi Kuesioner Penilaian Kansei Word terhadap Spesimen Rumaysho.com

Table 4.1 merupakan data rekapitulasi kuesioner penilaian kansei word terhadap website Rumaysho.com, yang dinilai oleh tiga puluh (30) partisipan. Diperlukannya data ini untuk setiap spesimen/sampel yang dapat dilihat pada lampiran, selanjutnya akan dicari rata-rata dari data ini agar dapat diolah menggunakan metode multivariat.

3.7 Pengolahan Data

Setelah proses pengumpulan data kuesioner selesai, data-data tersebut perlu dikelola dengan menggunakan beberapa proses perhitungan, seperti berikut ini.

3.7.1 Menghitung Rata-Rata Rekapitulasi Data

Untuk menghitung menggunakan metode multivariat diperlukan data hasil kuesioner penilaian *kansei word* terhadap spesimen kepada tiga puluh (30) partisipan yang sudah dirata-ratakan terlebih dahulu. Untuk menghitung rata-rata data digunakan *Microsoft Excel*. Hasil perhitungan rata-rata dapat dilihat pada tabel 4.2.

Kansei Word	Nama Spesimen					
	Rumaysho.com	Muslim.or.id	Halo Ustadz	Tanya Ustadz	Saling Sapa	Kajian.net
Sedehana	3.867	3.867	3.433	4.133	3.767	4.367
Komplit	3.900	3.867	3.967	3.633	3.667	3.600
mudah	3.600	3.900	3.700	3.700	3.700	4.200
simple	3.900	3.967	3.800	3.967	3.800	3.833
informatif	4.000	3.967	3.900	3.900	3.500	3.867
interaktif	3.367	3.133	3.567	3.567	3.333	3.333
serasi	3.667	3.833	3.800	3.567	3.367	3.800
menarik	3.733	3.633	3.900	3.333	3.533	3.500
nyaman	3.767	3.833	3.900	3.767	3.400	3.833
unik	3.600	3.300	3.900	3.267	3.600	3.467
ekspresif	3.733	3.700	3.767	3.667	3.167	3.667
spesifik	3.767	3.667	3.767	3.833	3.133	3.667
aman	4.033	3.967	3.700	4.067	3.233	4.033
modern	4.133	3.667	4.067	3.900	3.733	3.833

Tabel 3.8 Rata-Rata dari hasil data penilaian Spesimen

3.7.2 Coefficient Correlation Analysis (CCA)

Coefficient Correlation Analysis berfungsi sebagai pengukur kekuatan antara kedua linier terhadap dua variabel, dalam penelitian ini menghitung kekuatan antara 2 *kansei word*. Digunakanlah *Microsoft Excel* untuk melakukan perhitungan *Coefficient Correlation Analysis* terhadap data rekapitulasi rata-rata partisipan. Hasil perhitungan dari CCA dapat dilihat pada tabel 4.3.

no	kansei word	Sederhana	komplit	Mudah	simpel	informatif	intraktif	serasi	menarik	nyaman	unik	ekspresif	spesifik	aman	modern
1	Sederhana	1	-0.7856	0.6480	0.345	0.117	-0.193	0.038	-0.781	0.057	-0.717	0.051	0.149	0.536	-0.295
2	Komplit	-0.7856	1	-0.4653	-0.006	0.472	-0.013	0.453	0.904	0.424	0.542	0.478	0.325	0.034	0.481
3	mudah	0.6480	-0.4653	1	-0.078	0.067	-0.407	0.489	-0.278	0.290	-0.313	0.122	0.024	0.290	-0.481
4	simple	0.3453	-0.0061	-0.0781	1	0.022	-0.226	0.184	-0.410	0.303	-0.810	0.408	0.509	0.672	-0.176
5	informatif	0.1167	0.4721	0.0673	0.578	1	0.022	0.784	0.264	0.894	-0.172	0.966	0.932	0.895	0.444
6	interaktif	-0.1927	-0.0129	-0.4074	-0.226	0.022	1	-0.183	0.024	0.155	0.394	0.184	0.351	0.006	0.642
7	serasi	0.0379	0.4533	0.4885	0.184	0.784	-0.183	1	0.442	0.920	0.039	0.844	0.682	0.638	0.150
8	menarik	-0.7809	0.9040	-0.2779	-0.410	0.264	0.024	0.442	1	0.344	0.803	0.340	0.140	-0.160	0.506
9	nyaman	0.0565	0.4242	0.2897	0.303	0.894	0.155	0.920	0.344	1	0.016	0.970	0.902	0.774	0.380
10	unik	-0.7173	0.5418	-0.3128	-0.810	-0.172	0.394	0.039	0.803	0.016	1	-0.013	-0.129	-0.479	0.578
11	ekspresif	0.0513	0.4776	0.1223	0.408	0.966	0.184	0.844	0.340	0.970	-0.013	1	0.960	0.840	0.509
12	spesifik	0.1491	0.3255	0.0238	0.509	0.932	0.351	0.682	0.140	0.902	-0.129	0.960	1	0.880	0.541
13	aman	0.5363	0.0341	0.2898	0.672	0.895	0.006	0.638	-0.160	0.774	-0.479	0.840	0.880	1	0.269
14	modern	-0.2947	0.4813	-0.4812	-0.176	0.444	0.642	0.150	0.506	0.380	0.578	0.509	0.541	0.269	1

Tabel 3.9 Hasil *Coefficient Correlation Analysis*

Dapat dilihat pada tabel 4.8, matriks CCA pada kansei word memiliki dua hubungan yaitu hubungan kuat dan hubungan yang lemah. Hubungan yang kuat ditandai dengan nilai tinggi kansei word yang memiliki nilai >0.6 , pada tabel 4.8 ditandai dengan warna hijau. Sedangkan hubungan yang lemah yang ditandai dengan nilai negatif atau < 0.6 , dan tidak diberi tanda warna. Pada tabel 4.3 terdapat juga tanda tulisan tebal/bold yang menandakan nilai tersebut memiliki kansei word/variabel yang sama sehingga menghasilkan nilai satu (1), nilai tersebut tidak digunakan pada CCA.

3.7.3 Principal Component Analysis (PCA)

Principal Component Analysis (PCA) adalah metode analisis multivariat yang digunakan untuk menyederhanakan suatu data, dengan cara mentransformasi data secara linier sehingga terbentuk sistem koordinat baru (Miranda, 2008). Pada penelitian ini PCA digunakan untuk mengetahui hubungan antara spesimen dan *kansei word* dengan cara mereduksi faktor-faktor *kansei word* yang tidak terlalu signifikan. Analisis PCA ini menggunakan *software XLStat* dengan melibatkan data rekapitulasi rata-rata partisipan sebagai bahan analisis data.

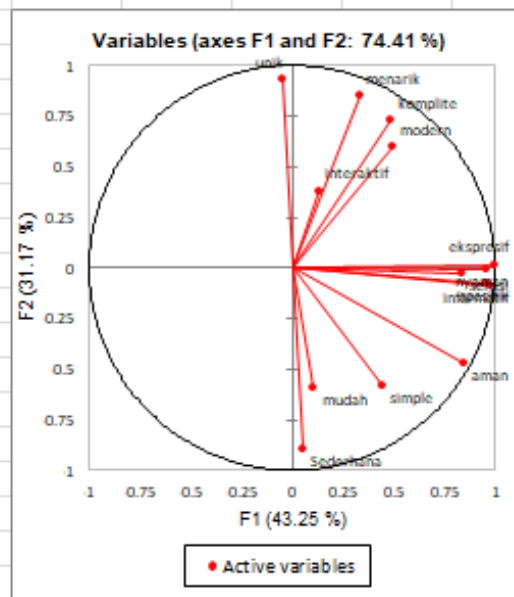
	F1	F2	F3	F4	F5
Eigenvalues	6.055	4.363	1.799	1.394	0.389
Variability	43.248	31.166	12.85	9.961	2.776
Cumulative	43.248	74.414	87.263	97.224	100

Tabel 3.10 Eigenvalues Principal Component Analysis

Berdasarkan pada tabel 4.4, terdapat Eigenvalues adalah sebuah bilangan skalar, Variability adalah variabel yang tidak memiliki standar dan dapat berbentuk apapun yang berubah-ubah, dan Cumulative adalah nilai interasi. F1 dan F2 memiliki nilai yang sesuai untuk digunakan sebagai yang mewakili data, dikarenakan F1 dan F2 memiliki *Eigenvalues* 6.055 dan 4.363, *Variability* sebesar 43.248 dan 31.166, dan Cumulative sebesar 43.248 dan 74.414 yang sudah cukup mewakili dari data analisis.

Pada Penelitian ini juga menggunakan dua tahapan analisis PCA untuk menganalisis F1 dan F2 dalam memberikan gambaran hubungan *kansei word* dan spesimen, yakni:

- a. PC Loading, digunakan untuk mengetahui sebaran *kansei word* sehingga dapat disimpulkan konsep *kansei word* yang berpengaruh dalam spesimen.

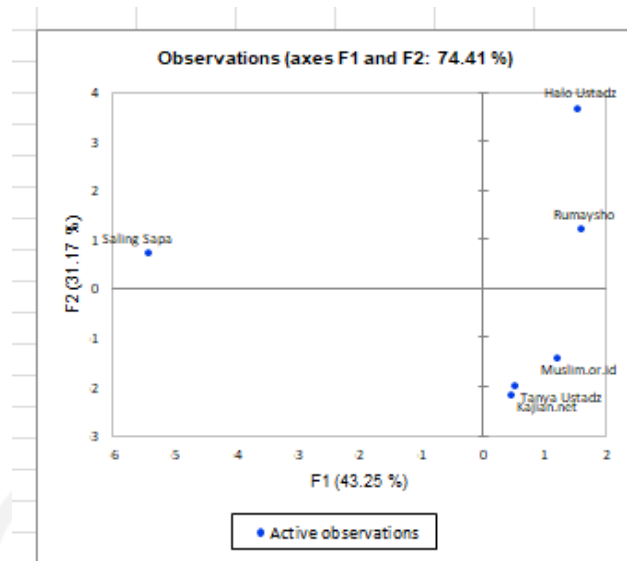


Gambar 3.8 PC Loading

Setelah data diolah yang dapat dilihat pada gambar 4.1 terdapat dua axis, axis F1 (Horizontal) dan axis F2 (Vertikal), dimana axis F1 jika ke bagian kanan nol (0) bernilai positif dan jika ke bagian kiri nol (0) bernilai negatif, dan pada axis F2 jika ke bagian atas nol (0) bernilai positif dan jika ke bagian bawah nol (0) bernilai negatif.

Berdasarkan data tersebut didapatkan bahwa yang bernilai negatif pada axis F1 hanya *kansei word* unik. Yang dapat disimpulkan *kansei word* unik kurang signifikan bagi axis F1. Sedangkan axis F2 memiliki beberapa *kansei word* yang bernilai negatif yaitu sederhana, mudah dan simpel. Dapat disimpulkan *kansei word* sederhana, mudah, dan simpel merupakan beberapa *kansei word* yang kurang signifikan menurut axis F2. Kurang signifikan di sini maksudnya adalah *kansei word* tersebut tidak dijadikan prioritas utama.

- b. PC Score, digunakan untuk mengetahui hubungan antara *kansei word* dan spesimen.



Gambar 3.9 PC Score

Setelah data diolah seperti yang dapat dilihat pada gambar 4.2. Pada axis F1 terdapat spesimen Saling Sapa yang bernilai negatif dikarenakan berposisi di kiri nol (0), yang artinya menurut axis F1 spesimen Saling Sapa kurang signifikan. Pada axis F2 terdapat spesimen Muslim.or.id, Tanya Ustadz, dan Kajian.net yang bernilai negatif dikarenakan berposisi di kiri nol (0), yang menandakan kurang signifikan ketiga spesimen itu bagi axis F2. Kurang signifikan disini maksudnya adalah spesimen tersebut tidak dijadikan prioritas utama.

3.7.4 Factor Analysis (FA)

Factor Analysis bertujuan untuk meringkas atau mereduksi variabel pengamatan secara keseluruhan menjadi beberapa variabel atau dimensi baru, akan tetapi variabel atau dimensi baru yang terbentuk tetap mampu merepresentasikan variabel utama (Child, 2006). Dalam penelitian ini *factor analysis* dipergunakan untuk memperinci dan memperkuat hasil dari PCA. Perhitungan FA ini menggunakan *software XLStat* dengan melibatkan data rekapitulasi rata-rata partisipan sebagai bahan analisis data. Hasil dari olahan FA dapat dilihat pada tabel 4.5.

	D1	D2
Sederhana	0.177	-0.881
Komplit	0.388	0.798
Mudah	0.191	-0.564
Simpel	0.528	-0.520
Informatif	0.983	0.049

Interaktif	0.078	0.372
Serasi	0.837	0.102
Menarik	0.215	0.899
Nyaman	0.950	0.128
Unik	-0.176	0.916
Ekspresif	0.985	0.155
Spesifik	0.955	0.049
Aman	0.909	-0.351
Modern	0.400	0.653

Tabel 3.11 Faktor Analisis

Pada penelitian ini menggunakan nilai Keiser Meyers Oklin (KMO) minimum sebesar ≥ 0.8 yang merupakan KMO dengan data yang baik (Kaiser, 1970), yang ditandai dengan tulisan tebal/bold. Didapatkan hasil pada D1 memiliki *kansei word* ekspresif, informatif, spesifik, nyaman, aman, dan serasi. Pada D2 didapatkan kansei Word unik, dan menarik.

Jadi berdasarkan hasil dari analisis PCA & FA didapatkanlah konsep emosi dari kansei word yaitu:

Kansei Word	Konsep Desain
Ekspresif	Effective & Enjoyable
Informatif	
Spesifik	
Nyama	
Aman	
Serasi	
Unik	Attentiveness
Menarik	

Tabel 3.12 Konsep Desain

3.8 Menerjemahkan Data Statistik menjadi Elemen Desain

Pada tahap sebelumnya sudah dijelaskan bagaimana mengelola data statistik hingga mendapatkan konsep desain yang sesuai dengan data partisipan, maka diperlukan data-data tersebut untuk diterjemahkan menjadi sebuah desain dengan menggunakan Analisis *Partial Least Square* (PLS). Dalam analisis PLS ini menggunakan data-data sebagai berikut:

1. Variabel y yang merupakan hasil rekapitulasi rata-rata partisipan

2. Variabel x yang merupakan elemen desain yang sudah diterjemahkan kedalam *dummy variable*
3. 6 spesimen yang sudah dipilih

3.8.1 Dummy Variable

Dikarenakan PLS hanya dapat menghitung dengan menggunakan angka maka diperlukannya menerjemahkan elemen desain yang terdapat pada setiap spesimen menjadi dummy variable yang terdiri dari angka satu (1) dan nol (0). Angka satu (1) bernilai ada pada elemen desain dan angka nol (0) bernilai tidak ada di elemen desain. Hasil dari *Dummy Variable* dapat dilihat pada tabel 3.13.



Nama Spesimen	Background Colour Header				Posisi Logo		Warna Tulisan Menu			Posisi Menu				Ukuran Font Body	
	BG C H	BG C H	BG C H	BG C H	PL Kiri atas	PL Tengah atas	WFM Putih	WFM Hitam	WFM Abu-Abu	PM atas full	PM bawah full	PM kiri s/p bawah	PM kanan	UF B sedang	UF B besar
	Hitam	Putih	Merah	Hijau											
Rumaysho.com	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0
muslim.or.id	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1
halo ustadz	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0
tanya ustadz	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1
kajian.net	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1
saling sapa	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0

Nama Spesimen	Ukuran Video Player		Posisi Video Player		Ukuran Audio Player		Posisi Audio Player		Ukuran Artikel	
	23 H VP	F H VP	Kiri H VP	Tengah FH VP	1/3 H AP	F H AP	Kanan H AP	Bawah H AP	FW H A	2/3 H A
Rumaysho.com	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1
muslim.or.id	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1
halo ustadz	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0
tanya ustadz	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
kajian.net	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0
saling sapa	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0

Tabel 3.13 Dummy Variable

3.8.2 Partial Least Square (PLS)

Partial Least Square (PLS) digunakan dalam menerjemahkan data statistik menjadi elemen desain berdasarkan kansei word yang berkaitan sehingga menghasilkan rekomendasi elemen desain sesuai dengan kansei word yang terdapat pada konsep. Pada analisis PLS ini menggunakan *Microsoft Excel*. Hasil Dari perhitungan PLS Sederhana dapat dilihat dibawah ini.

Elemen Desain	Sub Elemen Desain	Coefficient
Warna Background Header	BG C H Hitam	-0.0464
	BG C H Putih	-0.43333
	BG C H Merah Maroon	0.2728
	BG C H Hijau	0.5536
Posisi Logo	PL Kiri atas	0.1664
	PL Tengah atas	-0.1664
Warna Tulisan Menu	WFM Putih	0.317
	WFM Hitam	0.033333
	WFM Abu-Abu	-0.5672
Posisi Menu	PM atas full	0.317
	PM bawah full	-0.5672
	PM kiri bawah	0.0665
	PM kanan	-0.0464
Ukuran Font Body	UF B sedang	-0.03333
	UF B besar	0.033333
Ukuran Video Player	23 H VP	-0.0464
	F H VP	-0.03333
Posisi Video Player	Kiri H VP	-0.0464
	TengahF H VP	-0.03333
Ukuran Audio Player	1/3 H AP	-0.0464
	F H AP	-0.1
Posisi Audio Player	Kanan H AP	-0.0464
	Bawah H AP	-0.1

Ukuran Artikel	FW H A	-0.184
	2/3 H A	-0.058

Tabel 3.14 PLS Sederhana

Pada tabel 4.8 hasil dari perhitungan PLS pada *kansei word* sederhana, terdapat nilai *Coefficient* yaitu nilai hasil perbandingan antara *dummy variable* dan elemen desain. Pada tahap ini hasil nilai *coefficient* belum memberikan dampak, sehingga diperlukan tahap selanjutnya.

Tahap selanjutnya adalah hasil dari perhitungan PLS tersebut dicari nilai range dari setiap kategori (elemen desain). Range adalah nilai standar. Range dicari untuk mengetahui seberapa besar nilai pengaruh variabel (sub elemen desain) terhadap konsep desain. Langkah yang diperlukan untuk mencari range adalah sebagai berikut:

1. Tentukan nilai *coefficient* terbesar variabel dalam satu kategori.
2. Tentukan nilai *coefficient* terkecil variabel dalam satu kategori.
3. Carilah selisih nilai *coefficient* terbesar dan terkecil untuk semua kategori dengan cara *coefficient* (MAX) - *coefficient* (MIN).
4. Setelah seluruh nilai range kategori ditentukan, cari range patokan dengan menghitung rata-rata hasil range kategori.
5. Range kategori yang bernilai diatas patokan memiliki pengaruh pada konsep desain, sedangkan range kategori yang bernilai dibawah patokan tidak memiliki pengaruh pada konsep desain.

Sederhana

Range	0.227973333
Warna Background Header	0.986933333
Posisi Logo	0.3328
Warna Tulisan Menu	-0.2502
Posisi Menu	0.8842
Ukuran Font Body	0.066666667
Ukuran Video Player	0.013066667
Posisi Video Player	0.013066667
Ukuran Audio Player	0.0536
Posisi Audio Player	0.0536

Ukuran Artikel	0.126
----------------	-------

Tabel 3.15 Range Sederhana

Pada tabel 4.9 kategori yang memiliki nilai \geq nilai range adalah variabel-variabel yang memiliki pengaruh terhadap desain tampilan konsep desain. Contoh pada tabel 4.14, variabel yang memiliki pengaruh adalah yang diberi tanda tulisan tebal/bold yaitu warna background header, posisi logo, dan posisi menu. Sehingga jika memilih konsep desain sederhana maka warna background header, posisi logo, dan posisi menu adalah elemen desain yang memiliki prioritas tinggi dalam desain tampilan sederhana.

3.8.3 Matriks Usulan Analisis *Kansei engineering*

Hasil akhir dari analisis menggunakan *kansei engineering* adalah berupa usulan/rekomendasi tampilan untuk *platform* ceramah. Data ini direkap secara manual berdasarkan hasil analisis menggunakan *Partial Least Square* (PLS) sebelumnya.

Pada tabel 4.10 terdapat kolom yang memiliki warna hijau, kolom tersebut merupakan usulan yang memiliki prioritas tertinggi jika ingin menggunakan konsep desain tersebut. Sedangkan yang tidak memiliki warna merupakan hasil rekomendasi dengan nilai prioritas rendah.

Konsep Desain	Kansei Word	Elemen Desain Tampilan					Elemen Desain Konten				
		Warna Background Header	Posisi Logo	Warna Tulisan Menu	Posisi Menu	Ukuran Font Body	Ukuran Video Player	Posisi Video Player	Ukuran Audio Player	Posisi Audio Player	Ukuran Artikel
Effective & Enjoyable	Ekspresif	Hitam	Kiri Atas	Abu-Abu	Bawah Full	Sedang	Full Halaman	Tengah Halaman	1/3 halaman	Kanan Halaman	Full Width Halaman
	Informatif	Hitam	Kiri Atas	Putih	Kanan	Sedang	2/3 Halaman	Kiri Halaman	1/3 Halaman	Kanan Halaman	2/3 Halaman
	Spesifik	Merah Maroon	Kiri Atas	Abu-Abu	Bawah Full	Sedang	2/3 Halaman	Kiri Halaman	1/3 halaman	Kanan Halaman	Full Width Halaman
	Nyaman	Hijau	Kiri Atas	Abu-Abu	Bawah Full	Sedang	Full Halaman	Tengah Halaman	1/3 halaman	Kanan Halaman	Full Width Halaman
	Aman	Merah Maroon	Kiri Atas	Putih	Atas Full	Sedang	2/3 Halaman	Kiri Halaman	1/3 halaman	Kanan Halaman	2/3 Halaman
	Serasi	Hijau	Kiri Atas	Abu-Abu	Kanan	Sedang	Full Halaman	Tengah Halaman	1/3 halaman	Kanan Halaman	2/3 Halaman
Attentiveness	Unik	Putih	Tengah Atas	Abu-Abu	Bawah Full	Sedang	2/3 Halaman	Kiri Halaman	Full Halaman	Bawah Halaman	Full Width Halaman
	Menarik	Putih	Kiri Atas	Abu-Abu	Bawah Full	Sedang	2/3 Halaman	Kiri Halaman	1/3 halaman	Kanan Halaman	2/3 Halaman

Tabel 3.16 Matriks Usulan Kansei engineering

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Purwarupa

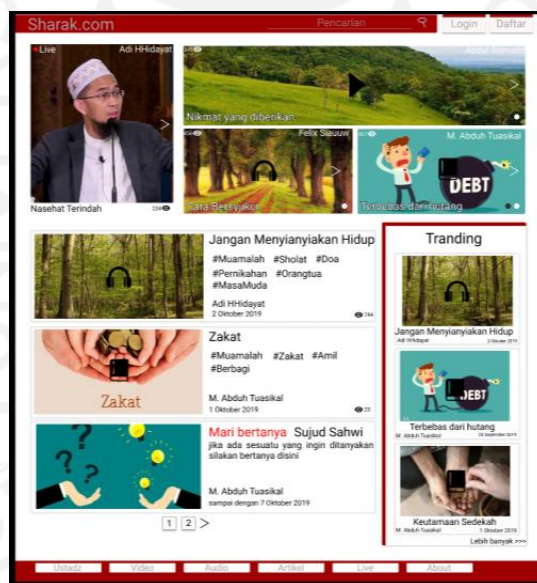
Purwarupa atau *prototype* adalah rupa yang pertama atau rupa awal (contoh) atau standar ukuran dari sebuah entitas. Dalam purwarupa ini mengikuti hasil dari matriks usulan yang sudah dijelaskan pada bab empat. *Platform* ceramah ini nantinya akan diberi nama Sharak.com. Sharak dalam bahasa arab berarti berbagi.

4.1.1 Pengunjung

Pengunjung merupakan pengguna yang tidak melalui proses login untuk mengakses Sharak.com. Sehingga stakeholder ini memiliki akses terbatas.

a. Halaman Home Pengunjung

Halaman home pengunjung ini merupakan halaman pertama kali yang dilihat oleh semua stakeholder

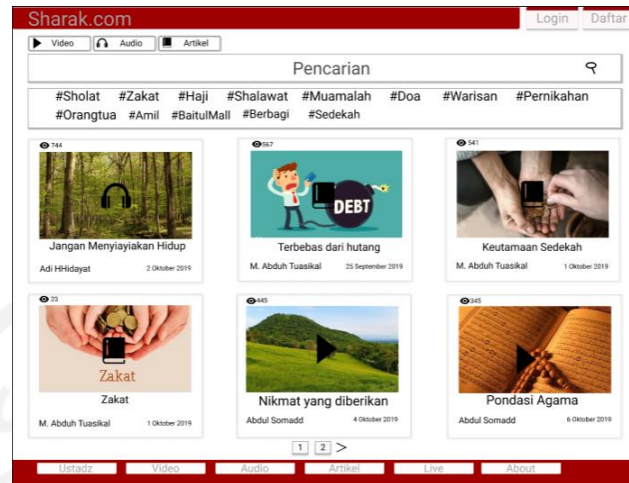


Gambar 4.1 Halaman Home Pengunjung

Pada bagian atas halaman terdapat header yang berisikan logo, pada kiri atas terdapat kolom pencarian serta tombol login dan daftar. Sedangkan pada bawah halaman terdapat menu yang terdiri dari menu ustadz, menu video, menu audio, menu artikel, menu live, dan menu about.

b. Halaman Pencarian

Halaman pencarian pengunjung ini merupakan halaman dimana pengunjung dapat mencari konten yang diinginkan tanpa batasan berupa video, audio, atau artikel.

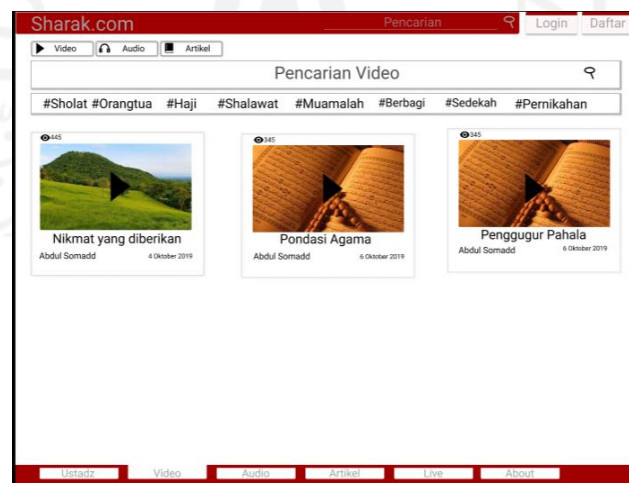


Gambar 4.2 Halaman Pencarian

Pada halaman ini juga dapat mengakses pencarian video, audio, dan artikel melalui *button* atau tombol di atas kotak pencarian. Halaman pencarian video, audio, dan artikel juga dapat diakses melalui menu pada bawah halaman.

c. Halaman Video

Halaman video atau pencarian video ini dapat diakses melalui menu pada bagian bawah semua halaman di sharak.com atau melalui tombol video yang terdapat pada halaman pencarian.



Gambar 4.3 Halaman Pencarian Video

Di halaman pencarian video, pengunjung dapat mengakses video yang tersedia yang diurutkan berdasarkan views video tersebut. Selanjutnya akan diteruskan ke halaman menonton video yang ditunjukkan pada gambar 4.4

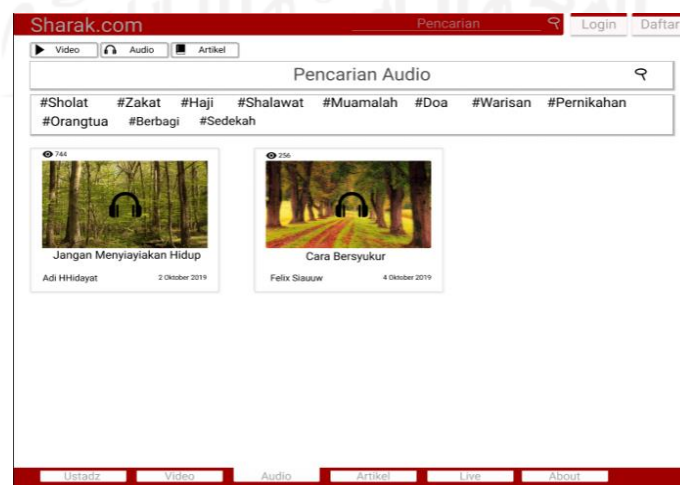


Gambar 4.4 Halaman Menonton Video

Pada halaman ini pengunjung dapat menonton video ceramah. Video player terdapat pada kiri halaman dan lebar video player 2/3, berdasarkan pertimbangan terhadap rekomendasi yang terdapat pada matriks (tabel 3.16). Terdapat kolom memberikan komentar tetapi, bagi pengunjung tidak dapat memberikan komentar dikarenakan untuk memberikan komentar diwajibkan untuk login terlebih dahulu.

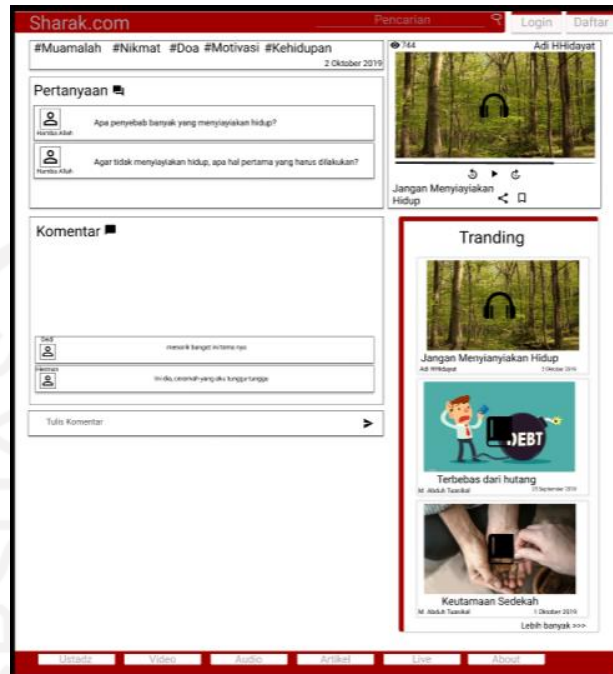
d. Halaman Audio

Halaman audio atau pencarian audio ini dapat diakses melalui menu pada bagian bawah semua halaman di Sharak.com atau melalui tombol audio yang terdapat pada halaman pencarian.



Gambar 4.5 Halaman Pencarian Audio

Di halaman pencarian audio, pengunjung dapat mengakses audio yang tersedia yang diurutkan berdasarkan views atau pendengar audio tersebut. Selanjutnya akan diteruskan ke halaman mendengar audio yang ditunjukkan pada gambar 4.6

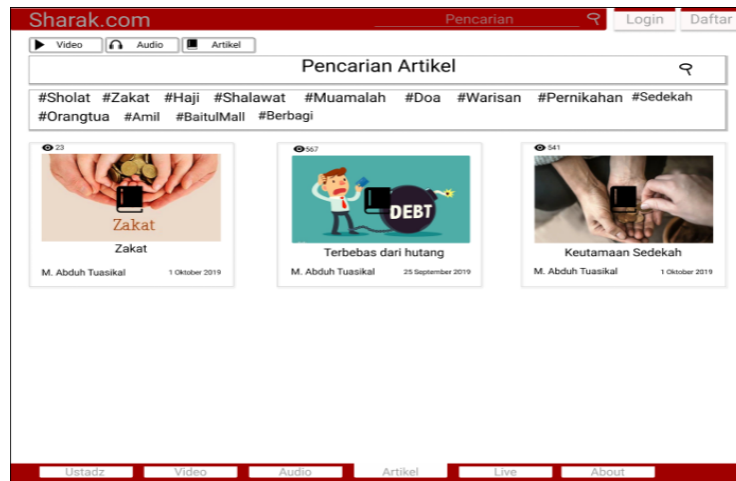


Gambar 4.6 Halaman Mendengarkan Audio

Pada halaman ini pengunjung dapat mendengar audio ceramah. Audio player terdapat pada bagian kanan halaman dengan lebar 1/3 dari halaman sesuai dengan hasil rekomendasi yang terdapat pada matriks (tabel 3.16). Terdapat kolom memberikan komentar tetapi bagi pengunjung tidak dapat memberikan komentar dikarenakan untuk memberikan komentar diwajibkan untuk login terlebih dahulu.

e. Halaman Artikel

Halaman artikel atau pencarian artikel ini dapat diakses melalui menu pada bagian bawah semua halaman di sharak.com atau melalui tombol artikel yang terdapat pada halaman pencarian.



Gambar 4. 7 Halaman Pencarian Artikel

Di halaman pencarian artikel, pengunjung dapat mengakses artikel yang tersedia yang diurutkan berdasarkan views artikel tersebut. Selanjutnya akan diteruskan ke halaman membaca artikel yang ditunjukkan pada gambar 5.8



Gambar 4.8 Halaman Membaca Artikel

Pada halaman ini pengunjung dapat membaca artikel ceramah. artikel terdapat pada bagian kanan halaman dengan lebar 2/3 berdasarkan pertimbangan terhadap rekomendasi yang terdapat pada matriks (tabel 3.16). Terdapat kolom memberikan komentar tetapi bagi pengunjung tidak dapat memberikan komentar dikarenakan untuk memberikan komentar diwajibkan untuk login terlebih dahulu.

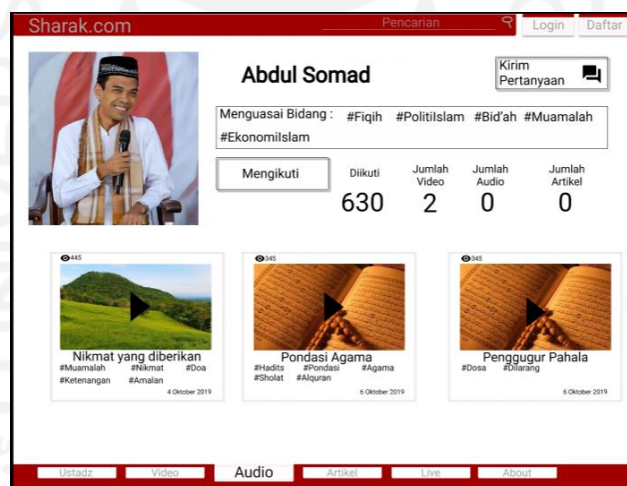
f. Halaman Ustadz

Halaman ustadz atau pencarian ustadz ini dapat diakses melalui menu pada bagian bawah semua halaman di sharak.com.



Gambar 4.9 Halaman Pencarian Ustadz

Di halaman pencarian ustadz, pengunjung dapat mengakses ke halaman profile yang ditunjukkan pada gambar 4.10.

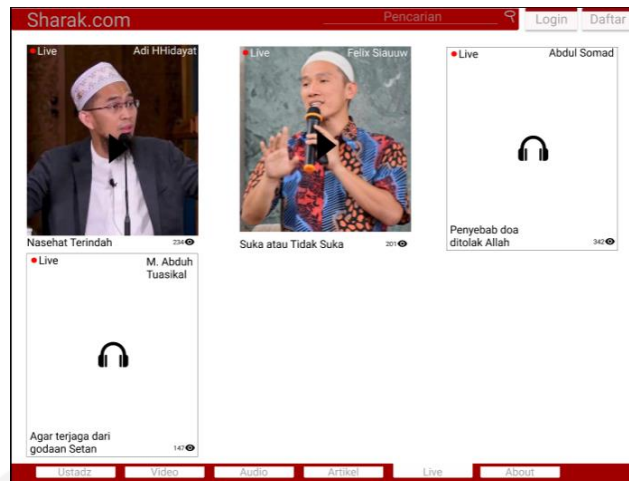


Gambar 4.10 Halaman Profile Ustadz

Pada halaman ini pengunjung hanya dapat mengikut dan mengirim pertanyaan kepada ustadz, apa bila sudah melalui proses login.

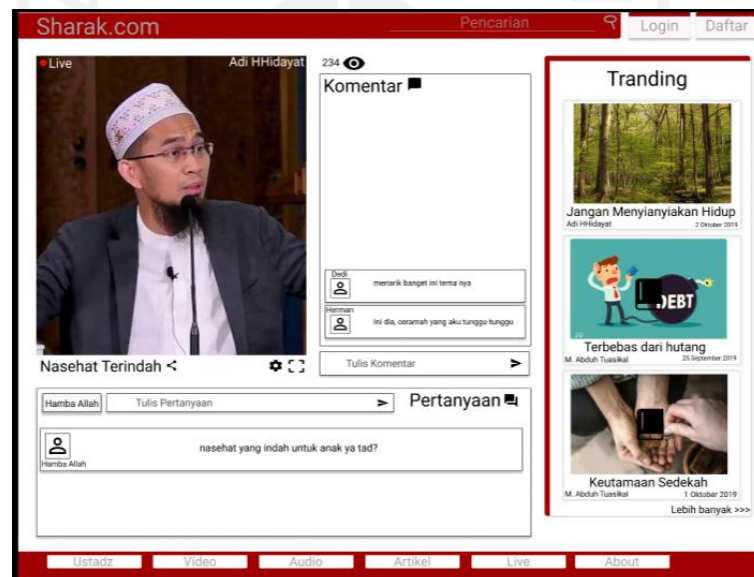
g. Halaman Live

Halaman live atau pencarian live ini dapat diakses melalui menu pada bagian bawah semua halaman di sharak.com.



Gambar 4.11 Halaman Pencarian Live

Di halaman pencarian live, pengunjung dapat mengakses live yang tersedia. Selanjutnya akan diteruskan ke halaman menyaksikan live yang ditunjukkan pada gambar 4.12.

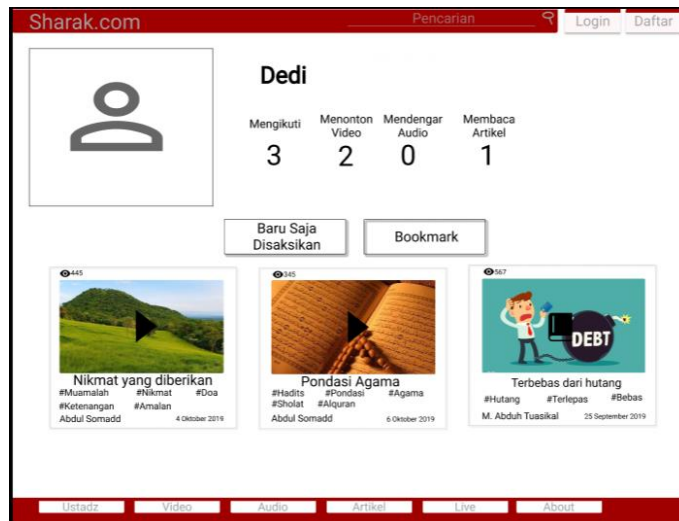


Gambar 4.12 Halaman Menyaksikan Live

Pada halaman ini pengunjung dapat menyaksikan live streaming yang dilakukan oleh ustadz. Terdapat kolom komentar dan kolom memberikan pertanyaan yang hanya bisa diakses jika sudah melalui proses login.

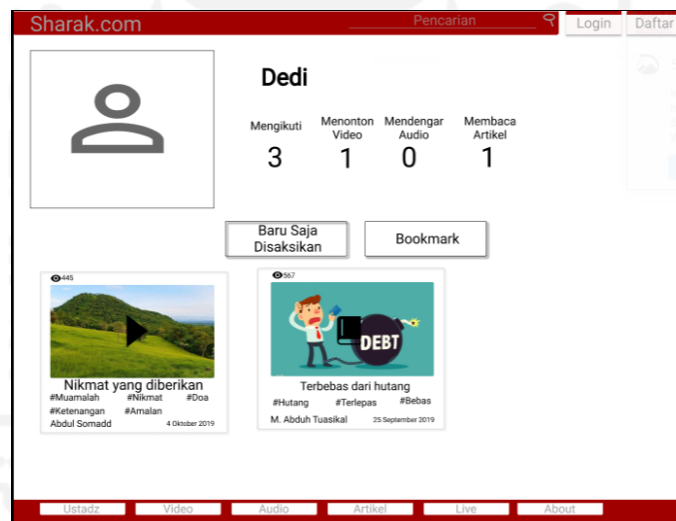
h. Halaman Profile Jamaah

Pengunjung juga dapat mengakses halaman profile seorang jamaah yang dapat diakses melalui meng-klik nama akun atau foto profile jamaah yang ada pada komentar di halaman menonton video, mendengar audio, membaca artikel, dan menyaksikan live.



Gambar 4.13 Halaman Profile Jamaah Histori

Halaman profile jamaah ini memiliki 2 halaman yaitu halaman histori atau halaman yang baru saja disaksikan oleh jamaah tersebut (gambar 4.13) dan halaman bookmark atau halaman penyimpanan konten yang ditunjukkan pada gambar 4.14



Gambar 4.14 Halaman Profile Jamaah Bookmark

i. Peringatan Pembatasan Akses

Seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa pengunjung diberikan batasan untuk mengakses beberapa fitur dikarenakan tidak melalui proses login terlebih dahulu. Pembatasan akses tersebut terdapat pada tidak bisanya pengunjung mengirimkan pertanyaan, menulis komentar, menyimpan konten, dan lain sebagainya. Peringatan pembatasan akses ditunjukkan pada gambar 4.15

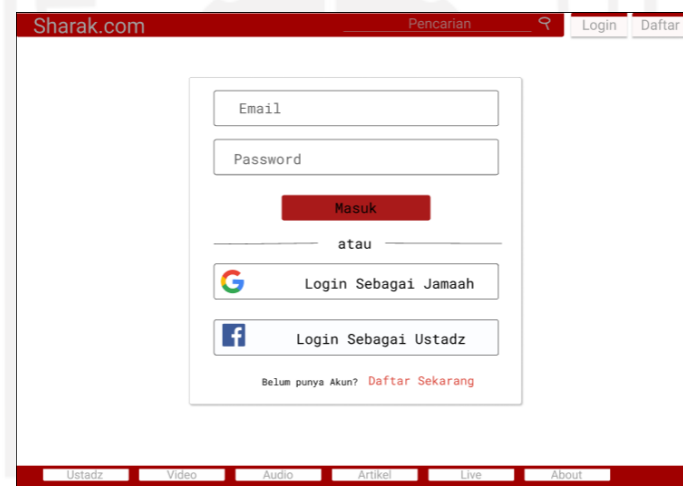


Gambar 4. 15 Peringatan Pembatasan Akses

Peringatan pembatas akses juga akan mengarahkan pengunjung untuk memproses login dan jika tidak memiliki akun akan diarahkan untuk mendaftarkan akun baru.

j. Halaman Login

Halaman Login Dapat diakses pada bagian header di kiri atas setiap halaman yang ada di sharak.com. Halaman login ditunjukkan pada gambar 4.16.



Gambar 4.16 Halaman Login

Untuk proses login diperlukannya email dan password atau dapat menggunakan pilihan lainnya yaitu melalui google akun ataupun facebook akun. Serta tidak memiliki akun akan diarahkan untuk mendaftarkan akun baru.

k. Halaman Daftar

Halaman Login Dapat diakses pada bagian header di kiri atas setiap halaman yang ada di sharak.com. Halaman login ditunjukkan pada gambar 4.17.

Gambar 4.17 Halaman Daftar

Untuk proses mendaftar diperlukannya informasi email, foto profile, dan password akun yang diinginkan setelah itu kode verifikasi akun akan dikirimkan melalui email dan selanjutnya pengguna dapat mengisi kolom kode dan selanjutnya meng-klik tombol daftar. Jika sudah mendaftar selanjutnya akan diarahkan untuk login pada halaman login.

4.1.2 Jamaah

Jamaah merupakan pengguna yang melalui proses login untuk mengakses sharak.com. Jamaah dapat mengakses yang pengunjung akses juga. Tetapi, jamaah memiliki beberapa fitur seperti memberikan komentar, mengirim pertanyaan, dan menyimpan konten. Fitur lainnya dijelaskan berikut ini.

1. Side Menu Jamaah

Side menu adalah menu yang ada di bagian samping dari website. Pada sharak.com side menu merupakan menu tambahan untuk mengakses fitur-fitur yang dimiliki oleh pengguna yang sudah melewati proses login. *Side menu* dapat diakses pada kanan atas halaman website. *Side menu* jamaah dilihat pada gambar 4.18

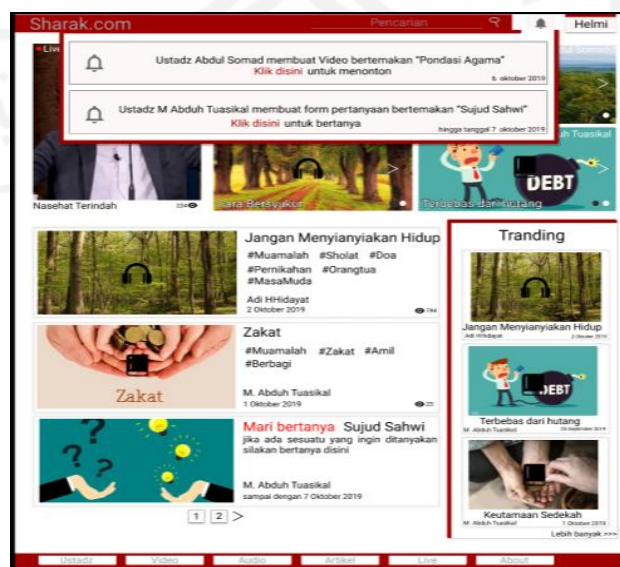


Gambar 4.18 Side Menu Jamaah

Pada *side menu* ini jamaah dapat mengakses profile jamaah, history ceramah yang disaksikan, bookmark yaitu ceramah yang sudah disimpan dalam bentuk media konten apapun, dapat mengirim pertanyaan kepada para ustadz, mengedit profile, dan keluar dari akun jamaah.

g. Notifikasi

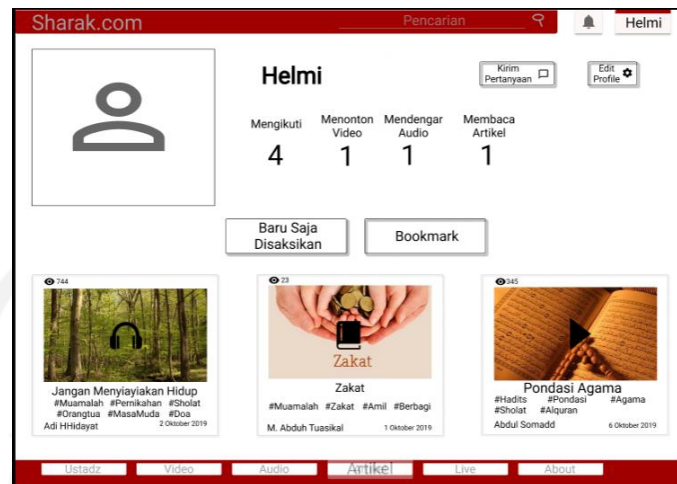
Notifikasi terdapat pada kanan atas atas halaman website bersebelahan dengan side menu. Notifikasi di sharak.com memberikan pemberitahuan tentang para ustadz yang di sudah diikuti oleh jamaah. Notifikasi akan memberikan informasi berupa konten yang sudah diupload, live streaming yang sedang dilakukan dan jika ustadz membuat sebuah form pertanyaan dengan tema yang sudah ditentukan.



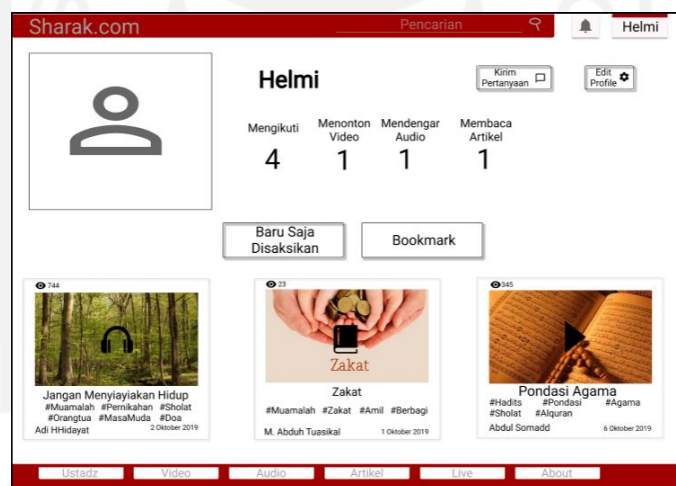
Gambar 4.19 Notifikasi

h. Profile Jamaah

Dikarenakan jamaah sudah mendaftarkan akun maka jamaah akan mendapatkan sebuah profile. Halaman profile tersebut terdapat histori yang disaksikan oleh jamaah yang ditunjukkan pada gambar 4.20, dan terdapat halaman bookmark yaitu halaman yang menampilkan konten-konten yang sudah disimpan oleh Jamaah seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.21.



Gambar 4.20 Profile Jamaah Histori



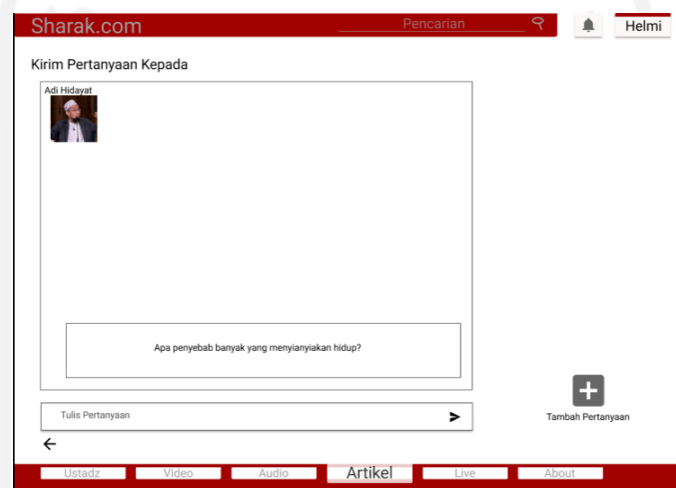
Gambar 4.21 Profile Jamaah Bookmark

i. Kirim Pertanyaan

Jamaah dapat mengakses kirim pertanyaan kepada ustadz. Halaman kirim pertanyaan dapat diakses melalui tombol kirim pertanyaan pada halaman profile jamaah atau melalui side menu jamaah.



Gambar 4.22 Kirim Pertanyaan



Gambar 4.23 Kolom Pertanyaan

j. Edit Profile

Memiliki profile sudah pasti terdapat fitur untuk mengubah atau mengedit profile. Edit profile dapat diakses melalui side menu jamaah atau halaman profile jamaah. Pada halaman edit profile jamaah dapat menyambungkan akun sharak.com dengan beberapa sosial media, mengganti nama profile, dan mengganti foto profile. Edit profile ditunjukkan pada gambar 4.24.



Gambar 4.24 Edit Profile

4.1.3 Ustadz

Ustadz merupakan pengguna yang melalui proses login untuk mengakses sharak.com. Ustadz dapat mengakses yang pengunjung dan jamaah akses juga. Tetapi, ustadz memiliki beberapa fitur seperti mengunggah konten video, audio, dan artikel; memulai live streaming; berkomunikasi dengan jamaah dan ustadz lainnya melalui fitur pesan; melihat grafik pertumbuhan views dari konten yang sudah diunggah; membuat sebuah form pertanyaan sesuai tema. Fitur-fitur tersebut dijelaskan berikut ini.

k. Side Menu Ustadz

Side menu adalah menu yang ada di bagian samping dari website. Pada sharak.com side menu merupakan menu tambahan untuk mengakses fitur-fitur yang dimiliki oleh pengguna yang sudah melewati proses login. *Side menu* dapat diakses pada kanan atas halaman website. Terdapat perbedaan antara side menu ustadz dan jamaah. *Side menu* ustadz dapat dilihat pada gambar 4.25.

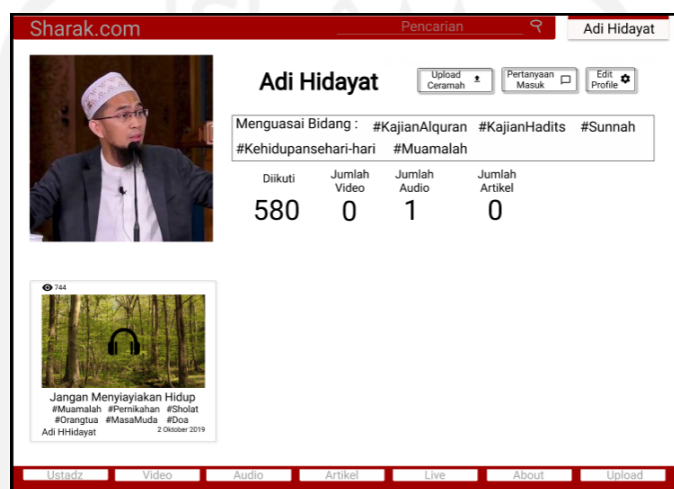


Gambar 4.25 Side Menu Ustadz

Pada gambar 4.25, *side menu* ustadz dapat mengakses profile ustadz, mengakses kotak pertanyaan yang masuk, menampilkan grafik perkembangan konten ceramah yang sudah diupload, dan keluar dari akun ustadz.

l. Profile Ustadz

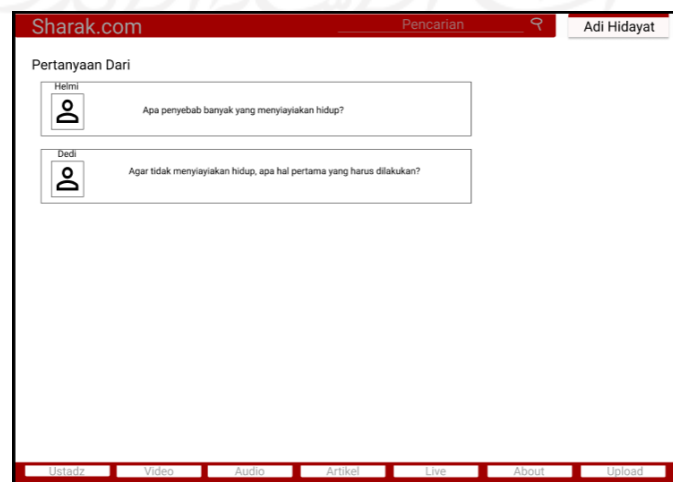
Profile ustadz juga memiliki perbedaan pada halaman profilnya dimana pada profile ustadz konten yang ditampilkan adalah konten-konten yang pernah diunggah atau upload oleh ustadz tersebut. Profile ustadz juga tidak terdapat histori dan bookmark. Profile ustadz dapat dilihat pada gambar 4.26.



Gambar 4.26 Profile Ustadz

m. Pertanyaan Masuk

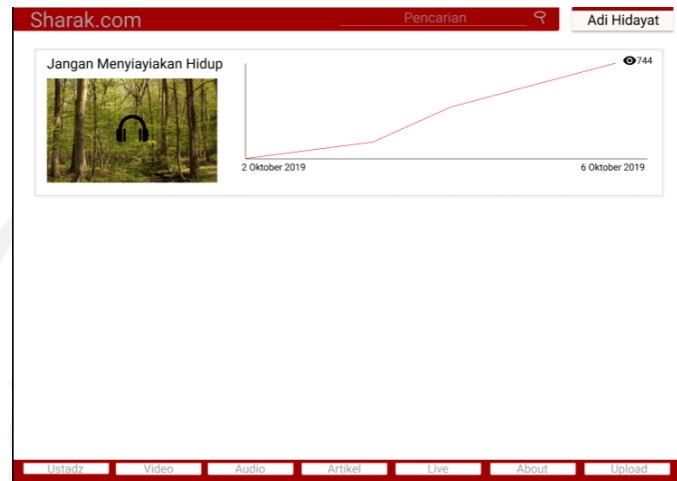
Ustadz dapat mengakses halaman pertanyaan ustadz untuk berkomunikasi dengan jamaah atau ustadz lainnya. Halaman pertanyaan masuk dapat diakses melalui tombol pertanyaan masuk pada halaman profile ustadz atau melalui *side menu* ustadz. Halaman pertanyaan masuk dapat dilihat pada gambar 4.28.



Gambar 4.27 Pertanyaan Masuk

n. Grafik Ceramah

Grafik ceramah adalah fitur untuk ustadz dimana ustadz yang dapat melihat perkembangan views dari konten yang sudah diunggah oleh ustadz. Halaman grafik ceramah dapat diakses melalui *side menu* ustadz.



Gambar 4.28 Grafik Ustadz

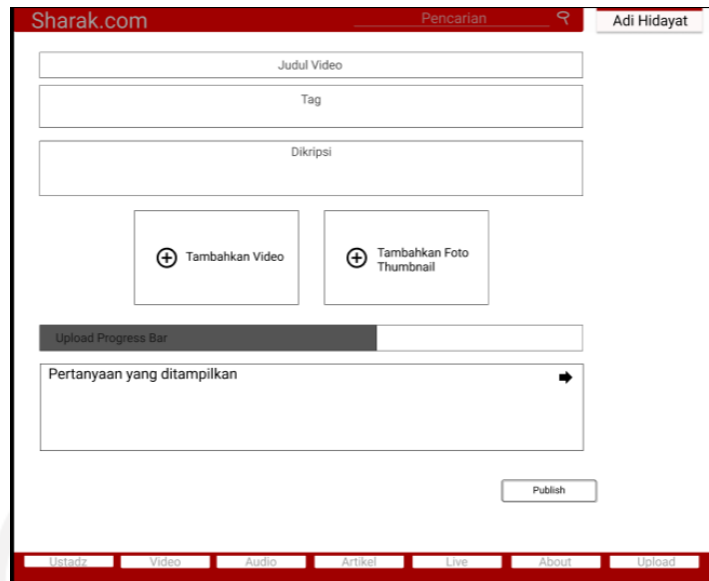
o. Menu Upload

Pengguna ustadz dapat mengunggah video, audio, dan artikel serta dapat memulai live streaming. Maka diperlukannya menu untuk melakukan hal tersebut. Menu upload hanya didapatkan jika pengguna login sebagai ustadz dan terletak pada bagian paling kanan dari menu utama pada bawah halaman.



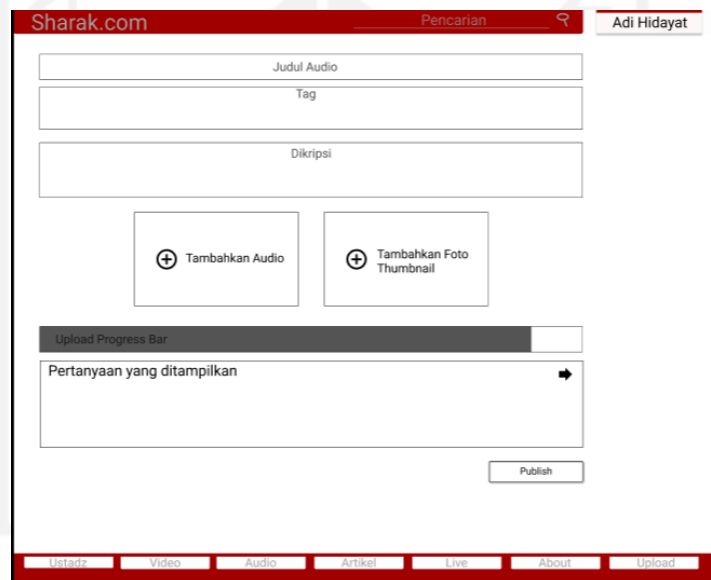
Gambar 4.29 Menu Upload

Pada menu upload terdapat submenu video untuk mengunggah video yang dapat dilihat pada gambar 4.30, audio untuk mengunggah audio yang dapat dilihat pada gambar 4.31, artikel untuk mengunggah artikel yang dapat dilihat pada gambar 4.32, live untuk memulai live streaming yang dapat dilihat pada gambar 4.33, dan form pertanyaan untuk mengatur tema dan waktu form pertanyaan yang dapat dilihat pada gambar 4.34.



The screenshot shows the video upload interface on Sharak.com. At the top, the site name 'Sharak.com' is on the left, a search bar with the text 'Pencarian' is in the center, and the user name 'Adi Hidayat' is on the right. The main form contains several input fields: 'Judul Video', 'Tag', and 'Dikripsi'. Below these are two buttons: 'Tambahkan Video' and 'Tambahkan Foto Thumbnail'. An 'Upload Progress Bar' is visible, followed by a 'Pertanyaan yang ditampilkan' section with a right-pointing arrow. A 'Publish' button is at the bottom right. A navigation bar at the very bottom includes links for 'Ustadz', 'Video', 'Audio', 'Artikel', 'Live', 'About', and 'Upload'.

Gambar 4.30 Upload Video



The screenshot shows the audio upload interface on Sharak.com. The layout is identical to the video upload form, with the same header, search bar, and user name. The main form fields are 'Judul Audio', 'Tag', and 'Dikripsi'. The two buttons are 'Tambahkan Audio' and 'Tambahkan Foto Thumbnail'. The 'Upload Progress Bar' and 'Pertanyaan yang ditampilkan' section are also present. A 'Publish' button is at the bottom right. The navigation bar at the bottom includes links for 'Ustadz', 'Video', 'Audio', 'Artikel', 'Live', 'About', and 'Upload'.

Gambar 4.31 Upload Audio

The screenshot shows the article upload interface on Sharak.com. At the top, there is a search bar with the text 'Pencarian' and a magnifying glass icon, and the user's name 'Adi Hidayat'. Below this are three input fields: 'Judul Artikel', 'Tag', and 'Dikripsi'. To the right of the 'Dikripsi' field is a button with a plus icon and the text 'Tambahkan Foto Header'. Below these fields is a rich text editor with various formatting icons (bold, italic, underline, link, etc.). At the bottom of the editor is a section labeled 'Pertanyaan yang ditampilkan' with a right-pointing arrow. A 'Publish' button is located at the bottom right of the form. The bottom navigation bar includes links for 'Ustadz', 'Video', 'Audio', 'Artikel', 'Live', 'About', and 'Upload'.

Gambar 4.32 Upload Artikel

The screenshot shows the live streaming start interface on Sharak.com. At the top, there is a search bar with the text 'Pencarian' and a magnifying glass icon, and the user's name 'Adi Hidayat'. Below this are two tabs: 'Video Live' (selected) and 'Audio Live'. There are two input fields: 'Judul Live Video' and 'Tag'. Below these is a large video player area with a play button icon and the text 'Mulai'. The bottom navigation bar includes links for 'Ustadz', 'Video', 'Audio', 'Artikel', 'Live', 'About', and 'Upload'.

Gambar 4.33 Memulai Live Streaming

The screenshot shows the question form interface on Sharak.com. At the top, there is a search bar with the text 'Pencarian' and a magnifying glass icon, and the user's name 'Adi Hidayat'. Below this are three input fields: 'Tema Pertanyaan', 'Tag', and 'Dikripsi'. Below these fields are two date/time pickers: 'Batas Tanggal Bertanya' and 'Batas Waktu Bertanya'. A 'Publish' button is located at the bottom right of the form. The bottom navigation bar includes links for 'Ustadz', 'Video', 'Audio', 'Artikel', 'Live', 'About', and 'Upload'.

Gambar 4.34 Form Pertanyaan

4.2 Pengujian

Pengujian diperlukan dalam penelitian sebagai ukuran keberhasilan dalam penelitian tersebut. Pada penelitian ini menggunakan perbandingan data rekapitulasi partisipan sebagai pengujian. Data rekapitulasi partisipan terhadap spesimen akan dibandingkan dengan data rekapitulasi partisipan terhadap sharak.com. Data rekapitulasi partisipan dapat dilihat pada tabel berikut.

	Rumaysho.com	Muslim.or.id	Halo Ustadz	Tanya Ustadz	Saling Sapa	Kajian.net
Sedehana	3.867	3.867	3.433	4.133	3.767	4.367
Komplit	3.900	3.867	3.967	3.633	3.667	3.600
mudah	3.600	3.900	3.700	3.700	3.700	4.200
simple	3.900	3.967	3.800	3.967	3.800	3.833
informatif	4.000	3.967	3.900	3.900	3.500	3.867
interaktif	3.367	3.133	3.567	3.567	3.333	3.333
serasi	3.667	3.833	3.800	3.567	3.367	3.800
menarik	3.733	3.633	3.900	3.333	3.533	3.500
nyaman	3.767	3.833	3.900	3.767	3.400	3.833
unik	3.600	3.300	3.900	3.267	3.600	3.467
ekspresif	3.733	3.700	3.767	3.667	3.167	3.667
spesifik	3.767	3.667	3.767	3.833	3.133	3.667
aman	4.033	3.967	3.700	4.067	3.233	4.033
modern	4.133	3.667	4.067	3.900	3.733	3.833

Tabel 4.1 Data Rekapitulasi Terhadap Spesimen

Pada tabel 5.1 terdapat kolom yang diberi tanda berwarna hijau, warna hijau menandakan nilai pada data rekapitulasi spesimen tersebut memiliki nilai \geq data rekapitulasi sharak.com pada tabel 4.2.

Kansei Word	Sharak.com
Sederha	4.433
Komplit	4.133
Mudah	4.166
Simpel	4.100
Informatif	4.533
Interaktif	4.033
Serasi	4.166
Menarik	3.833
Nyaman	3.900
Unik	3.900
Ekpresif	4.200

Spesifik	4.300
Aman	4.033
Modern	4.100

Tabel 4.2 Data Rekapitulasi Terhadap Sharak.com

Dapat disimpulkan bahwa perbandingan antara Sharak.com dan Rumaysbo.com terdapat nilai yang sama pada kansei word aman. Pada perbandingan antara Sharak.com dan Hallo Ustadz, kansei word menarik pada Sharak.com memiliki nilai lebih rendah daripada Halo Ustadz, tetapi pada kansei word nyaman dan unik memiliki nilai yang sama. Pada perbandingan antara Sharak.com dan Tanya Ustadz, kansei word aman pada Sharak.com memiliki nilai lebih rendah. Pada perbandingan antara Sharak.com dan Kajian.net, kansei word mudah pada Sharak.com memiliki nilai yang lebih rendah dan nilai kansei word aman memiliki nilai yang sama. Pada perbandingan Sharak.com dengan Muslim.or.id dan Saling Sapa, kansei word pada Sharak.com tidak terdapat nilai yang sama ataupun nilai yang lebih rendah.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- a. *Kansei engineering* terhadap *platform* ceramah menghasilkan 2 konsep desain yaitu Effective & Enjoyable yang terdapat kansei word ‘ekspresif’, ‘informatif’, ‘spesifik’, ‘nyaman’, ‘aman’, ‘serasi’ dan Attentiveness yang terdapat kansei word ‘unik’ dan ‘menarik’.
- b. Berdasarkan *kansei engineering*, usulan desain *platform* ceramah sebaiknya memiliki kriteria sebagai berikut. Elemen desain tampilan warna background header merah maroon, posisi logo kiri atas halaman, warna tulisan menu abu-abu, posisi menu bawah halaman, ukuran font body sedang, dan elemen desain konten, ukuran video player 2/3 halaman, posisi video player kiri halaman, ukuran audio player 1/3 halaman, posisi audio player kanan halaman, dan ukuran artikel 2/3 halaman
- c. Berdasarkan hasil pengujian dari penelitian didapatkan perbandingan nilai rata-rata kansei words antara Sharak.com dan Spesimen. Pada kansei word ‘aman’ Rumaysho.com dan Tanya Ustadz lebih baik. Pada kansei word ‘menarik’ Hallo Ustadz lebih baik. Pada kansei word ‘mudah’ Kajian.net lebih baik. Sedangankan pada kansei words lainnya Sharak.com memiliki nilai yang lebih baik.

5.2 Saran

Untuk membantu penelitian selanjutnya menjadi lebih baik diperlukan beberapa saran. Berikut saran yang diperlukan:

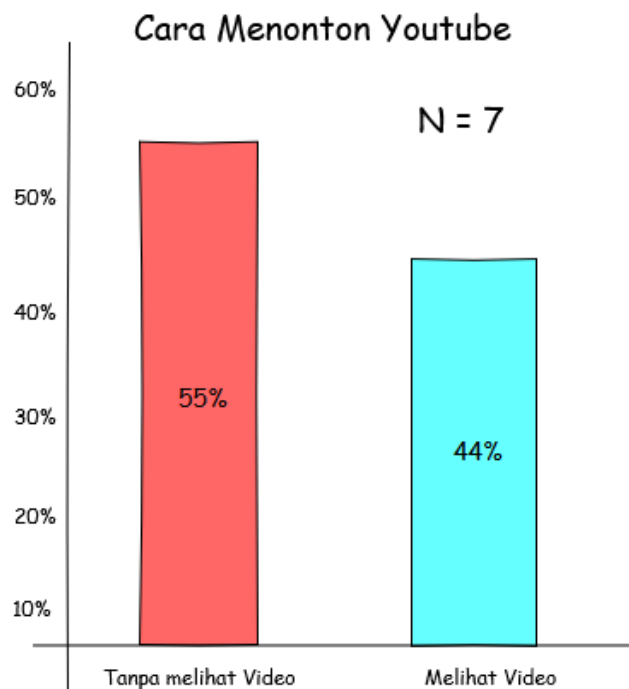
- a. Memilih spesimen yang memiliki *platform* yang sama. Jika memiliki target hasil penelitian berupa website maka gunakan spesimen berupa website juga. Jika memiliki target hasil aplikasi mobile maka sebaiknya menggunakan spesimen berupa aplikasi mobile.
- b. Sebaiknya tidak mengganti-ganti jumlah spesimen, spesimennya, jumlah partisipan dan target partisipan yang sudah ditetapkan ketika penelitian sedang berjalan. Karena *kansei engineering* menghasilkan rekomendasi desain yang berbeda tergantung jumlah spesimen, spesimennya, jumlah partisipan dan target partisipan yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

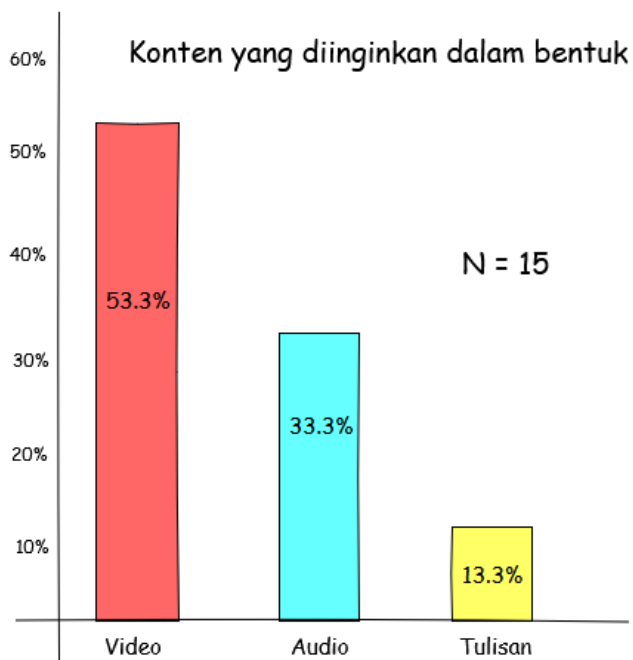
- Buke, I. B. (2019). DESAIN DAN IMPLEMENTASI WEB KAJIAN ISLAM. *Jambura Journal of Informatics*, 1(2), 57-66.
- Child, D. (2006). *The essentials of factor analysis*. A&C Black.
- Ginanjari, A. &. (2018). *Implementasi Kansei engineering Dalam Perancangan Antarmuka Website Mobile Portal Berita Informasi Pendidikan dan Kesehatan Anak*. Bandung., Indonesia.: Jurnal Tiarsie., Universitas Langlangbuana.
- Isa, I. G. (2016). *Web Based E-Learning System Analysis Using Kansei engineering*.
- Isa, I. G. (2017). Implementasi *Kansei engineering* dalam Perencanaan Desain Interface e-Learning Berbasis Web (Studi Kasus: SMK Negeri 1 Sukabumi). . *JuTISI: Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 3(1), 104-115.
- Kaiser, H. F. (1970). A second generation little jiffy. Dalam H. F. Kaiser, *A second generation little jiffy*. (hal. 35(4), 401-415.). *Psychometrika*.
- Lokman, A. M. (2010). *Kansei engineering: a beginners perspective*. . University Pub. Centre (UPENA).
- Lokman, A. M. (2010). Design & emotion: The *kansei engineering* methodology. *Design & emotion: The kansei engineering methodology*., 1(1), 1-11.
- Martanto, M. (2018). ANALISIS USER EXPERIENCE UNTUK PERANCANGAN USER INTERFACE INDIGOES MENGGUNAKAN METODE *KANSEI ENGINEERING*. . *KOPERTIP: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*, 2(2), 68-75.
- Miranda, A. A. (2008). *New routers from minimal approximation error to principal components*. *Neural Processing Letters*.
- Mohd Lokman, A. (2009). *Emotional user experience in web design: the Kansei engineering approach*. Doctoral dissertation, Universiti Teknologi MARA.
- Niedermeyer, E. &. (2005). *Electroencephalography: basic principles, clinical applications, and related fields*. Lippincott Williams & Wilkins.
- Preece, J. S. (2015). *Interaction design: beyond human-computer interaction*. John Wiley & Sons.
- Rosyad, N. I. (2017). Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Beranda Muslim Sebagai Media Online Kajian Islam Bagi Anak Muda. *eProceedings of Art & Design*, 4(3).
- Shneiderman, B. &. (2010). *Designing the user interface: strategies for effective human-computer interaction*. India: Pearson Education India.

LAMPIRAN

1. Cara menonton Youtube



2. Media Penyampaian Ceramah



3. Rumaysho.com

Partisipan	Sederhana	Komplit	Mudah	Simpel	Informatif	Interaktif	Serasi	Menarik	Nyaman	Unik	Ekspresif	Spesifik	Aman	Modern
1	5	5	4	5	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4
2	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3
3	4	4	4	4	4	3	5	5	5	4	4	5	5	4
4	4	5	5	5	5	5	4	3	4	5	5	5	5	5
5	4	3	4	4	4	3	3	3	3	2	2	3	3	2
6	4	3	4	4	4	3	3	3	3	2	2	3	3	2
7	3	3	4	3	3	2	3	3	4	2	3	2	4	4
8	3	4	3	3	4	2	4	2	2	2	4	4	4	3
9	3	3	4	4	3	1	3	2	4	3	3	3	4	4
10	3	4	3	3	3	2	3	2	2	2	4	4	4	3
11	4	2	5	4	4	2	5	4	4	4	4	5	4	3
12	4	5	4	4	4	2	4	4	4	3	4	2	4	4
13	4	3	4	5	4	4	5	4	4	5	3	3	3	4
14	2	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3
15	4	5	4	4	4	5	5	4	4	3	3	3	4	4
16	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	4	5	5	5
17	3	3	4	5	5	2	2	3	4	3	3	3	5	3
18	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4
19	5	5	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4
20	4	3	2	3	3	4	2	4	3	2	3	3	3	2

21	3	4	2	4	3	2	3	2	3	2	4	3	3	4
22	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4
23	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
24	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	2	4	4
25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
26	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4
27	3	4	4	4	5	3	4	5	5	4	3	3	3	4
28	4	3	3	2	3	4	4	3	4	4	4	3	5	4
29	5	5	5	5	5	2	3	4	4	3	4	5	3	3
30	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	5	4	4	4

Rekapitulasi Kuesioner Penilaian Kansei Word terhadap Spesimen Muslim.or.id

4. Halo Ustadz

Partisipan	Sederhana	Komplit	Mudah	Simpel	Informatif	Interaktif	Serasi	Menarik	Nyaman	Unik	Ekspresif	Spesifik	Aman	Modern
1	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4
2	3	3	4	5	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4
3	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5
4	5	5	5	5	5	3	4	4	4	3	4	4	5	5
5	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4
6	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4
7	3	4	4	3	4	2	3	3	4	2	3	2	4	4
8	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4
9	4	3	3	4	3	2	3	3	3	2	2	3	4	4

10	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4
11	5	5	4	4	4	3	4	5	4	4	5	4	4	4
12	2	4	2	2	4	2	4	4	2	3	4	2	5	4
13	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4
14	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4
15	5	5	3	5	5	3	5	4	3	4	4	5	4	4
16	3	5	3	4	5	2	4	5	5	4	3	5	5	5
17	4	4	5	3	5	4	4	3	4	3	3	5	5	5
18	4	4	3	4	4	4	5	5	4	4	3	3	3	4
19	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5
20	4	2	3	4	3	3	2	3	2	4	3	4	3	4
21	4	3	3	3	4	2	3	2	3	2	3	2	4	2
22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
23	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
24	4	4	4	5	3	4	2	5	3	4	3	4	3	4
25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
26	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4
27	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4
28	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4
29	5	4	3	4	3	4	3	5	4	4	4	5	5	5
30	5	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3

Rekapitulasi Kuesioner Penilaian Kansei Word terhadap Spesimen Halo Ustadz

5. Tanya Ustadz

Partisipan	Sederhana	Komplit	Mudah	Simpel	Informatif	Interaktif	Serasi	Menarik	Nyaman	Unik	Ekspresif	Spesifik	Aman	Modern
1	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	5	5
2	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	5	5	4
3	4	4	5	5	5	4	3	4	5	5	5	5	5	5
4	5	5	5	5	5	3	4	4	4	4	4	5	5	5
5	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	2	4	3	4
6	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	2	4	3	4
7	3	4	3	3	4	2	3	3	4	2	3	3	3	4
8	2	2	2	2	3	3	3	2	4	3	4	3	4	4
9	4	2	4	4	3	2	3	3	3	2	3	3	5	5
10	2	2	2	2	3	3	3	2	4	3	4	3	4	4
11	5	4	4	5	4	2	4	2	4	2	4	5	4	4
12	5	2	5	5	4	4	5	2	3	2	4	5	5	3
13	5	3	3	5	3	2	1	1	1	1	2	2	2	2
14	5	3	3	4	4	3	3	4	4	2	3	3	3	2
15	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
16	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5
17	4	4	3	5	5	4	3	2	5	2	2	5	5	4
18	4	4	3	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4
19	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5

20	3	4	3	3	3	4	2	2	3	2	3	2	3	2
21	4	3	2	2	5	4	2	3	4	3	3	2	4	2
22	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5
23	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
24	3	4	3	4	3	5	3	4	4	4	3	4	3	4
25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
26	4	3	4	3	3	3	5	3	4	3	4	2	3	4
27	5	3	4	4	4	3	3	2	2	3	3	3	3	2
28	4	4	3	3	2	2	2	3	3	4	4	4	4	4
29	5	4	4	4	3	3	5	4	4	3	5	4	4	4
30	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3

Rekapitulasi Kuesioner Penilaian Kansei Word terhadap Spesimen Tanya Ustadz

6. Saling Sapa

Partisipan	Sederhana	Komplit	Mudah	Simpel	Informatif	Interaktif	Serasi	Menarik	Nyaman	Unik	Ekspresif	Spesifik	Aman	Modern
1	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	3	4
2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4
3	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5
4	5	4	4	4	4	3	5	5	4	4	4	4	3	5
5	2	4	3	3	3	3	3	2	2	4	1	1	2	4
6	2	4	3	3	3	3	3	2	2	4	1	1	2	4
7	3	2	4	3	3	1	3	3	4	2	3	3	4	4
8	3	3	3	4	2	1	1	3	3	3	2	1	3	3

9	3	4	3	3	3	2	3	4	3	2	3	3	2	4	
10	3	3	3	4	2	1	1	3	3	3	2	1	3	3	
11	4	4	2	2	2	4	2	4	2	4	2	2	2	4	
12	2	3	2	2	4	4	2	2	2	4	2	1	1	4	
13	3	2	2	4	1	1	1	1	1	3	1	1	2	2	
14	3	3	3	3	1	2	1	1	2	3	3	1	2	2	
15	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	
16	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	3	5	5	2	
17	5	3	5	5	5	3	3	3	3	4	3	5	3	5	
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5
19	4	4	4	4	3	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4
20	3	4	3	4	4	2	4	2	4	2	4	2	3	3	3
21	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
22	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
23	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
24	4	3	4	3	4	5	4	5	4	4	3	4	4	4	3
25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
26	5	4	3	4	3	4	4	2	3	4	3	4	3	3	3
27	5	2	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
28	4	3	4	3	3	3	4	4	3	2	2	2	3	3	3
29	5	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5
30	3	4	4	4	3	3	3	4	5	4	4	3	4	4	4

Rekapitulasi Kuesioner Penilaian Kansei Word terhadap Spesimen Saling Sapa

7. Kajian.net

Partisipan	Sederhana	Komplit	Mudah	Simpel	Informatif	Interaktif	Serasi	Menarik	Nyaman	Unik	Ekspresif	Spesifik	Aman	Modern
1	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4
2	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3
3	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4
4	4	4	5	5	5	3	5	5	4	5	4	4	5	5
5	4	2	4	4	3	3	4	3	2	4	3	3	4	2
6	4	2	4	4	3	3	4	3	2	4	3	3	4	2
7	4	2	4	4	3	2	3	2	4	3	3	2	4	5
8	4	3	3	3	3	2	4	2	3	2	4	3	4	4
9	4	2	5	4	3	2	3	3	4	2	3	3	4	5
10	4	3	3	3	3	2	4	2	3	2	4	3	4	4
11	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	5	4	4
12	5	4	5	4	4	2	5	4	4	4	4	5	4	4
13	4	3	5	3	3	3	3	3	2	2	1	1	3	2
14	5	3	4	4	3	2	3	5	2	2	2	2	3	1
15	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	3	4	5	5
16	4	4	5	4	5	3	3	2	5	3	3	5	5	4
17	5	4	5	4	5	4	4	2	5	2	2	5	5	5
18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
19	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5

20	4	3	5	3	3	4	2	3	5	4	4	3	3	5
21	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3
22	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5
23	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
24	4	3	4	3	5	3	4	3	4	3	5	3	4	3
25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
26	5	4	2	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4
27	5	3	4	3	4	3	3	3	2	2	2	2	3	1
28	4	3	4	4	2	2	2	3	4	3	4	4	4	4
29	5	4	5	3	4	4	4	5	3	3	4	4	4	4
30	4	3	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4

Rekapitulasi Kuesioner Penilaian Kansei Word terhadap Spesimen Kajian.net

8. Hasil Perhitungan PLS

Sederhana

Elemen Desain	Sub Elemen Desain	Coefficient
Warna Background Header	BG C H Hitam	-0.0464
	BG C H Putih	-0.43333
	BG C H Merah Maroon	0.2728
	BG C H Hijau	0.5536
Posisi Logo	PL Kiri atas	0.1664
	PL Tengah atas	-0.1664
Warna Tulisan Menu	WFM Putih	0.317
	WFM Hitam	0.033333
	WFM Abu-Abu	-0.5672
Posisi Menu	PM atas full	0.317
	PM bawah full	-0.5672
	PM kiri bawah	0.0665
	PM kanan	-0.0464
Ukuran Font Body	UF B sedang	-0.03333
	UF B besar	0.033333
Ukuran Video Player	23 H VP	-0.0464
	F H VP	-0.03333
Posisi Video Player	Kiri H VP	-0.0464
	TengahF H VP	-0.03333
Ukuran Audio Player	1/3 H AP	-0.0464
	F H AP	-0.1
Posisi Audio Player	Kanan H AP	-0.0464
	Bawah H AP	-0.1
Ukuran Artikel	FW H A	-0.184
	2/3 H A	-0.058

PLS Sederhana

Komplit

Elemen Desain	Sub Elemen Desain	Coefficient
Warna Background Header	BG C H Hitam	0.1526
	BG C H Putih	0.123666667
	BG C H Merah Maroon	-0.1678
	BG C H Hijau	-0.2074
Posisi Logo	PL Kiri atas	0.127
	PL Tengah atas	-0.127
Warna Tulisan Menu	WFM Putih	-0.03425
	WFM Hitam	-0.101
	WFM Abu-Abu	0.2366
Posisi Menu	PM atas full	-0.03425
	PM bawah full	0.2366
	PM kiri bawah	-0.18425
	PM kanan	0.113
Ukuran Font Body	UF B sedang	0.101
	UF B besar	-0.101
Ukuran Video Player	2/3 H VP	0.1526
	F H VP	0.079
Posisi Video Player	Kiri H VP	0.1526
	TengahF H VP	0.079
Ukuran Audio Player	1/3 H AP	0.1526
	F H AP	-0.054333333
Posisi Audio Player	Kanan H AP	0.1526
	Bawah H AP	-0.054333333
Ukuran Artikel	FW H A	0.043
	2/3 H A	0.166

PLS Komplit

Mudah

Elemen Desain	Sub Elemen Desain	Coefficient
Warna Background Header	BG C H Hitam	-0.24
	BG C H Putih	-0.06667
	BG C H Merah Maroon	-0.12
	BG C H Hijau	0.48
Posisi Logo	PL Kiri atas	0.12
	PL Tengah atas	-0.12
Warna Tulisan Menu	WFM Putih	0.15
	WFM Hitam	-0.06667
	WFM Abu-Abu	-0.12
Posisi Menu	PM atas full	0.15
	PM bawah full	-0.12
	PM kiri bawah	-0.15
	PM kanan	0.12
Ukuran Font Body	UF B sedang	0.066667
	UF B besar	-0.06667
Ukuran Video Player	2/3 H VP	-0.24
	F H VP	0.266667
Posisi Video Player	Kiri H VP	-0.24
	Tengah F H VP	0.266667
Ukuran Audio Player	1/3 H AP	-0.24
	F H AP	0.133333
Posisi Audio Player	Kanan H AP	-0.24
	Bawah H AP	0.133333
Ukuran Artikel	FW H A	-0.15
	2/3 H A	-0.075

PLS Mudah

Simpel

Elemen Desain	Sub Elemen Desain	Coefficient
Warna Background Header	BG C H Hitam	0.0266
	BG C H Putih	-0.04433
	BG C H Merah Maroon	0.107
	BG C H Hijau	-0.0538
Posisi Logo	PL Kiri atas	0.0934
	PL Tengah atas	-0.0934
Warna Tulisan Menu	WFM Putih	-0.017
	WFM Hitam	0.067
	WFM Abu-Abu	-0.0934
Posisi Menu	PM atas full	-0.017
	PM bawah full	-0.0934
	PM kiri bawah	0.0085
	PM kanan	0.107
Ukuran Font Body	UF B sedang	-0.067
	UF B besar	0.067
Ukuran Video Player	2/3 H VP	0.0266
	F H VP	-0.02233
Posisi Video Player	Kiri H VP	0.0266
	Tengah F H VP	-0.02233
Ukuran Audio Player	1/3 H AP	0.0266
	F H AP	-0.13367
Posisi Audio Player	Kanan H AP	0.0266
	Bawah H AP	-0.13367
Ukuran Artikel	FW H A	0.0085
	2/3 H A	0.0835

PLS Simpel

Informatif

Elemen Desain	Sub Elemen Desain	Coefficient
Warna Background Header	BG C H Hitam	0.1732
	BG C H Putih	-0.13333
	BG C H Merah Maroon	0.0532
	BG C H Hijau	0.0136
Posisi Logo	PL Kiri atas	0.4268
	PL Tengah atas	-0.4268
Warna Tulisan Menu	WFM Putih	0.11675
	WFM Hitam	-0.13333
	WFM Abu-Abu	0.0532
Posisi Menu	PM atas full	0.11675
	PM bawah full	0.0532
	PM kiri bawah	-0.2335
	PM kanan	0.1336
Ukuran Font Body	UF B sedang	0.133333
	UF B besar	-0.13333
Ukuran Video Player	2/3 H VP	0.1732
	F H VP	0.111333
Posisi Video Player	Kiri H VP	0.1732
	Tengah F H VP	0.111333
Ukuran Audio Player	1/3 H AP	0.1732
	F H AP	-0.2
Posisi Audio Player	Kanan H AP	0.1732
	Bawah H AP	-0.2
Ukuran Artikel	FW H A	0.0665
	2/3 H A	0.19175

PLS Informatif

Interaktif

Elemen Desain	Sub Elemen Desain	Coefficient
Warna Background Header	BG C H Hitam	-0.0196
	BG C H Putih	-0.078
	BG C H Merah Maroon	0.2204
	BG C H Hijau	-0.0604
Posisi Logo	PL Kiri atas	0.0604
	PL Tengah atas	-0.0604
Warna Tulisan Menu	WFM Putih	-0.05
	WFM Hitam	-0.078
	WFM Abu-Abu	0.2204
Posisi Menu	PM atas full	-0.05
	PM bawah full	0.2204
	PM kiri bawah	0.1
	PM kanan	-0.3004
Ukuran Font Body	UF B sedang	0.078
	UF B besar	-0.078
Ukuran Video Player	2/3 H VP	-0.0196
	F H VP	-0.078
Posisi Video Player	Kiri H VP	-0.0196
	Tengah F H VP	-0.078
Ukuran Audio Player	1 3 H AP	-0.0196
	F H AP	0.055333
Posisi Audio Player	Kanan H AP	-0.0196
	Bawah H AP	0.055333
Ukuran Artikel	FW H A	0.2755
	2 3 H A	-0.2

PLS Interaktif

Serasi

Elemen Desain	Sub Elemen Desain	Coefficient
Warna Background Header	BG C H Hitam	-0.0064
	BG C H Putih	0.011333333
	BG C H Merah Maroon	-0.1264
	BG C H Hijau	0.1532
Posisi Logo	PL Kiri atas	0.3664
	PL Tengah atas	-0.3664
Warna Tulisan Menu	WFM Putih	0.09175
	WFM Hitam	0.166666667
	WFM Abu- Abu	0.1532
Posisi Menu	PM atas full	0.09175
	PM bawah full	0.1532
	PM kiri bawah	-0.308
	PM kanan	0.1928
Ukuran Font Body	UF B sedang	0.166666667
	UF B besar	-0.166666667
Ukuran Video Player	2 3 H VP	-0.0064
	F H VP	0.277333333
Posisi Video Player	Kiri H VP	-0.0064
	Tengah F H VP	0.277333333
Ukuran Audio Player	1 3 H AP	-0.0064
	F H AP	-0.033333333
Posisi Audio Player	Kanan H AP	-0.0064
	Bawah H AP	-0.033333333
Ukuran Artikel	FW H A	0.01675
	2 3 H A	0.1165

PLS Serasi

Menarik

Elemen Desain	Sub Elemen Desain	Coefficient
Warna Background Header	BG C H Hitam	0.1532
	BG C H Putih	0.166667
	BG C H Merah Maroon	-0.3268
	BG C H Hijau	-0.1264
Posisi Logo	PL Kiri atas	0.0868
	PL Tengah atas	-0.0868
Warna Tulisan Menu	WFM Putih	0.01675
	WFM Hitam	-0.21133
	WFM Abu- Abu	0.3536
Posisi Menu	PM atas full	0.01675
	PM bawah full	0.3536
	PM kiri bawah	-0.2585
	PM kanan	0.0332
Ukuran Font Body	UF B sedang	0.211333
	UF B besar	-0.21133
Ukuran Video Player	2 3 H VP	0.1532
	F H VP	0.144667
Posisi Video Player	Kiri H VP	0.1532
	Tengah F H VP	0.144667
Ukuran Audio Player	1 3 H AP	0.1532
	F H AP	0.078
Posisi Audio Player	Kanan H AP	0.1532
	Bawah H AP	0.078
Ukuran Artikel	FW H A	0.01675
	2 3 H A	0.1165

PLS Menarik

Nyaman

Elemen Desain	Sub Elemen Desain	Coefficient
Warna Background Header	BG C H Hitam	0.0204
	BG C H Putih	-0.078
	BG C H Merah Maroon	0.0204
	BG C H Hijau	0.0996
Posisi Logo	PL Kiri atas	0.42
	PL Tengah atas	-0.42
Warna Tulisan Menu	WFM Putih	0.075
	WFM Hitam	-0.16667
	WFM Abu-Abu	0.18
Posisi Menu	PM atas full	0.075
	PM bawah full	0.18
	PM kiri bawah	-0.24975
	PM kanan	0.0996
Ukuran Font Body	UF B sedang	0.166667
	UF B besar	-0.16667
Ukuran Video Player	2 3 H VP	0.0204
	F H VP	0.210667
Posisi Video Player	Kiri H VP	0.0204
	Tengah F H VP	0.210667
Ukuran Audio Player	1 3 H AP	0.0204
	F H AP	-0.078
Posisi Audio Player	Kanan H AP	0.0204
	Bawah H AP	-0.078
Ukuran Artikel	FW H A	0.12525
	2 3 H A	0.075

PLS Nyaman

Unik

Elemen Desain	Sub Elemen Desain	Coefficient
Warna Background Header	BG C H Hitam	0.0932
	BG C H Putih	0.155333
	BG C H Merah Maroon	-0.3064
	BG C H Hijau	-0.0664
Posisi Logo	PL Kiri atas	-0.0932
	PL Tengah atas	0.0932
Warna Tulisan Menu	WFM Putih	0.01675
	WFM Hitam	-0.26667
	WFM Abu-Abu	0.4532
Posisi Menu	PM atas full	0.01675
	PM bawah full	0.4532
	PM kiri bawah	-0.13325
	PM kanan	-0.2668
Ukuran Font Body	UF B sedang	0.266667
	UF B besar	-0.26667
Ukuran Video Player	2 3 H VP	0.0932
	F H VP	0.066667
Posisi Video Player	Kiri H VP	0.0932
	Tengah F H VP	0.066667
Ukuran Audio Player	1 3 H AP	0.0932
	F H AP	0.266667
Posisi Audio Player	Kanan H AP	0.0932
	Bawah H AP	0.266667
Ukuran Artikel	FW H A	0.09175
	2 3 H A	-0.1085

PLS Unik

Ekpresif

Elemen Desain	Sub Elemen Desain	Coefficient
Warna Background Header	BG C H Hitam	0.1394
	BG C H Putih	-0.14433
	BG C H Merah Maroon	0.0602
	BG C H Hijau	0.0602
Posisi Logo	PL Kiri atas	0.5398
	PL Tengah atas	-0.5398
Warna Tulisan Menu	WFM Putih	0.12475
	WFM Hitam	-0.211
	WFM Abu-Abu	0.1802
Posisi Menu	PM atas full	0.12475
	PM bawah full	0.1802
	PM kiri bawah	-0.29975
	PM kanan	0.0998
Ukuran Font Body	UF B sedang	0.211
	UF B besar	-0.211
Ukuran Video Player	2 3 H VP	0.1394
	F H VP	0.189
Posisi Video Player	Kiri H VP	0.1394
	Tengah F H VP	0.189
Ukuran Audio Player	1 3 H AP	0.1394
	F H AP	-0.16633
Posisi Audio Player	Kanan H AP	0.1394
	Bawah H AP	-0.16633
Ukuran Artikel	FW H A	0.15025
	2 3 H A	0.1495

PLS Ekpresif

Spesifik

Elemen Desain	Sub Elemen Desain	Coefficient
Warna Background Header	BG C H Hitam	0.1536
	BG C H Putih	-0.233333333
	BG C H Merah Maroon	0.2328
	BG C H Hijau	0.0336
Posisi Logo	PL Kiri atas	0.6072
	PL Tengah atas	-0.6072
Warna Tulisan Menu	WFM Putih	0.117
	WFM Hitam	-0.189333333
	WFM Abu- Abu	0.1536
Posisi Menu	PM atas full	0.117
	PM bawah full	0.1536
	PM kiri bawah	-0.234
	PM kanan	0.0336
Ukuran Font Body	UF B sedang	0.189333333
	UF B besar	-0.189333333
Ukuran Video Player	2 3 H VP	0.1536
	F H VP	0.122666667
Posisi Video Player	Kiri H VP	0.1536
	Tengah F H VP	0.122666667
Ukuran Audio Player	1 3 H AP	0.1536
	F H AP	-0.233333333
Posisi Audio Player	Kanan H AP	0.1536
	Bawah H AP	-0.233333333
Ukuran Artikel	FW H A	0.2415
	2 3 H A	0.117

PLS Spesifik

Aman

Elemen Desain	Sub Elemen Desain	Coefficient
Warna Background Header	BG C H Hitam	0.2136
	BG C H Putih	-0.37867
	BG C H Merah	0.2544
	Maroon	0.2136
	BG C H Hijau	0.2136
Posisi Logo	PL Kiri atas	0.63
	PL Tengah atas	-0.63
Warna Tulisan Menu	WFM Putih	0.267
	WFM Hitam	-0.134
	WFM Abu-Abu	-0.186
Posisi Menu	PM atas full	0.267
	PM bawah full	-0.186
	PM kiri bawah	-0.23475
	PM kanan	0.1344
Ukuran Font Body	UF B sedang	0.134
	UF B besar	-0.134
Ukuran Video Player	2 3 H VP	0.2136
	F H VP	0.09
Posisi Video Player	Kiri H VP	0.2136
	TengahF H VP	0.09
Ukuran Audio Player	1 3 H AP	0.2136
	F H AP	-0.33467
Posisi Audio Player	Kanan H AP	0.2136
	Bawah H AP	-0.33467
Ukuran Artikel	FW H A	0.04275
	2 3 H A	0.2175

PLS Aman

Modern

Elemen Desain	Sub Elemen Desain	Coefficient
Warna Background Header	BG C H Hitam	0.293
	BG C H Putih	-0.133
	BG C H Merah	0.0134
	Maroon	-0.067
Posisi Logo	PL Kiri atas	0.187
	PL Tengah atas	-0.187
Warna Tulisan Menu	WFM Putih	0.14125
	WFM Hitam	-0.24433
	WFM Abu-Abu	0.2138
Posisi Menu	PM atas full	0.14125
	PM bawah full	0.2138
	PM kiri bawah	-0.1085
	PM kanan	-0.2662
Ukuran Font Body	UF B Sedang	0.244333
	UF B besar	-0.24433
Ukuran Video Player	2 3 H VP	0.293
	F H VP	-0.06633
Posisi Video Player	Kiri H VP	0.293
	TengahF H VP	-0.06633
Ukuran Audio Player	1 3 H AP	0.293
	F H AP	-0.02233
Posisi Audio Player	Kanan H AP	0.293
	Bawah H AP	-0.02233
Ukuran Artikel	FW H A	0.142
	2 3 H A	0.01675

PLS Modern

9. Hasil Perhitungan PLS Range

Sederhana

Range	0.227973333
Warna Background Header	0.986933333
Posisi Logo	0.3328
Warna Tulisan Menu	-0.2502
Posisi Menu	0.8842
Ukuran Font Body	0.066666667
Ukuran Video Player	0.013066667
Posisi Video Player	0.013066667
Ukuran Audio Player	0.0536
Posisi Audio Player	0.0536
Ukuran Artikel	0.126

Range Sederhana

Komplit

Range	0.225851667
Warna Background Header	0.36
Posisi Logo	0.254
Warna Tulisan Menu	0.3376
Posisi Menu	0.42085
Ukuran Font Body	0.202
Ukuran Video Player	0.0736
Posisi Video Player	0.0736
Ukuran Audio Player	0.206933333
Posisi Audio Player	0.206933333
Ukuran Artikel	0.123

Range Komplit

Informatif

Mudah

Range	0.349833333
Warna Background Header	0.72
Posisi Logo	0.254
Warna Tulisan Menu	0.27
Posisi Menu	0.3
Ukuran Font Body	0.13333333
Ukuran Video Player	0.50666667
Posisi Video Player	0.50666667
Ukuran Audio Player	0.37333333
Posisi Audio Player	0.37333333
Ukuran Artikel	0.075

Range Mudah

Simpel

Range	0.13358
Warna Background Header	0.1608
Posisi Logo	0.1868
Warna Tulisan Menu	0.1604
Posisi Menu	0.2004
Ukuran Font Body	0.134
Ukuran Video Player	0.048933333
Posisi Video Player	0.048933333
Ukuran Audio Player	0.160266667
Posisi Audio Player	0.160266667
Ukuran Artikel	0.075

Range Simpel

Range	0.303936667
-------	-------------

Warna Background Header	0.306533333
Posisi Logo	0.8536
Warna Tulisan Menu	0.250083333
Posisi Menu	0.3671
Ukuran Font Body	0.266666667
Ukuran Video Player	0.061866667
Posisi Video Player	0.061866667
Ukuran Audio Player	0.3732
Posisi Audio Player	0.3732
Ukuran Artikel	0.12525

Range Informatif

Interaktif

Serasi

Range	0.288748333
Warna Background Header	0.2796
Posisi Logo	0.7328
Warna Tulisan Menu	0.319866667
Posisi Menu	0.5008
Ukuran Font Body	0.333333333
Ukuran Video Player	0.283733333
Posisi Video Player	0.283733333
Ukuran Audio Player	0.026933333
Posisi Audio Player	0.026933333
Ukuran Artikel	0.09975

Range Serasi

Nyaman

Range	0.275493333
-------	-------------

Range	0.213656667
Warna Background Header	0.2984
Posisi Logo	0.1208
Warna Tulisan Menu	0.2984
Posisi Menu	0.5208
Ukuran Font Body	0.156
Ukuran Video Player	0.0584
Posisi Video Player	0.0584
Ukuran Audio Player	0.074933333
Posisi Audio Player	0.074933333
Ukuran Artikel	0.4755

Range Interakti

Menarik

Range	0.288748333
Warna Background Header	0.2796
Posisi Logo	0.7328
Warna Tulisan Menu	0.319866667
Posisi Menu	0.5008
Ukuran Font Body	0.333333333
Ukuran Video Player	0.283733333
Posisi Video Player	0.283733333
Ukuran Audio Player	0.026933333
Posisi Audio Player	0.026933333
Ukuran Artikel	0.09975

Range Menarik

Warna Background Header	0.1776
-------------------------	--------

Posisi Logo	0.84
Warna Tulisan Menu	0.346666667
Posisi Menu	0.42975
Ukuran Font Body	0.333333333
Ukuran Video Player	0.190266667
Posisi Video Player	0.190266667
Ukuran Audio Player	0.0984
Posisi Audio Player	0.0984
Ukuran Artikel	0.05025

Range Nyaman

Unik

Range	0.322158333
-------	-------------

Ekspresif

Range	0.33679
Warna Background Header	0.283733333
Posisi Logo	1.0796
Warna Tulisan Menu	0.3912
Posisi Menu	0.47995
Ukuran Font Body	0.422
Ukuran Video Player	0.0496
Posisi Video Player	0.0496
Ukuran Audio Player	0.305733333
Posisi Audio Player	0.305733333
Ukuran Artikel	0.00075

Range Ekspresif

Spesifik

Range	0.374996667
-------	-------------

Warna Background Header	0.461733333
Posisi Logo	0.1864
Warna Tulisan Menu	0.719866667
Posisi Menu	0.72
Ukuran Font Body	0.533333333
Ukuran Video Player	0.026533333
Posisi Video Player	0.026533333
Ukuran Audio Player	0.173466667
Posisi Audio Player	0.173466667
Ukuran Artikel	0.20025

Range Unik

Warna Background Header	0.466133333
Posisi Logo	1.2144
Warna Tulisan Menu	0.342933333
Posisi Menu	0.3876
Ukuran Font Body	0.378666667
Ukuran Video Player	0.030933333
Posisi Video Player	0.030933333
Ukuran Audio Player	0.386933333
Posisi Audio Player	0.386933333
Ukuran Artikel	0.1245

Range Spesifik

Aman

Range	0.46343
Warna Background Header	0.63306667
Posisi Logo	1.26
Warna Tulisan Menu	0.453
Posisi Menu	0.50175
Ukuran Font Body	0.268
Ukuran Video Player	0.1236
Posisi Video Player	0.1236
Ukuran Audio Player	0.54826667
Posisi Audio Player	0.54826667
Ukuran Artikel	0.17475

Range Aman

Modern

Range	0.370138333
Warna Background Header	0.426
Posisi Logo	0.374
Warna Tulisan Menu	0.458133333
Posisi Menu	0.48
Ukuran Font Body	0.488666667
Ukuran Video Player	0.359333333
Posisi Video Player	0.359333333
Ukuran Audio Player	0.315333333
Posisi Audio Player	0.315333333
Ukuran Artikel	0.12525

Range Modern

