

**DESAIN DOMPET *CLUTCH* DENGAN BAHAN SERAT DAUN NANAS
MENGUNAKAN PENDEKATAN *KANSEI ENGINEERING***

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Strata-1
Pada Program Studi Teknik Industri Fakultas Teknologi Industri



Nama : Agnes Trisiwi

No. Mahasiswa : 10522300

**PROGRAM STUDI TEKNIK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2016

PERNYATAAN KEASLIAN

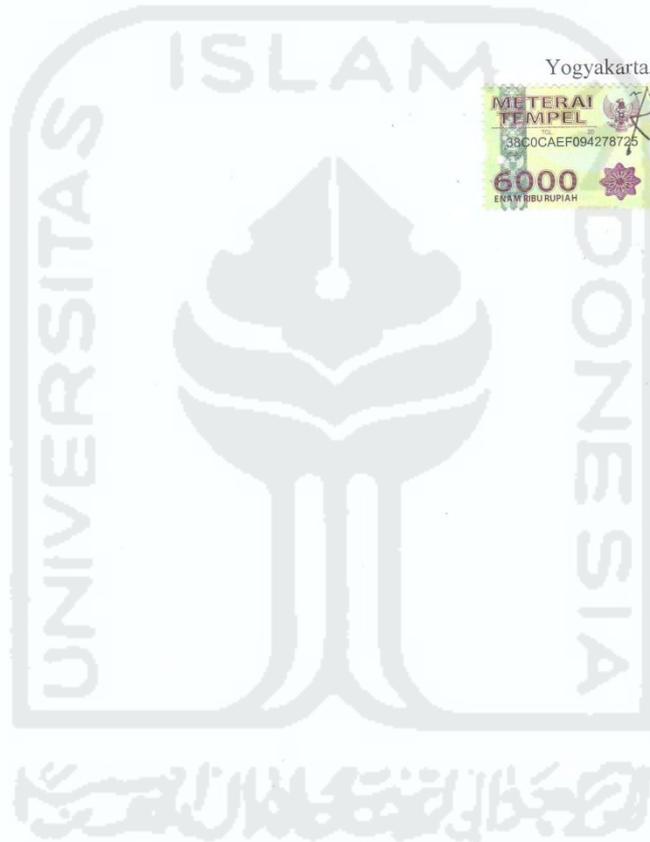
Demi Allah, saya akui karya ini adalah hasil kerja saya sendiri kecuali nukilan dan ringkasan yang setiap satunya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari ternyata terbukti pengakuan saya ini tidak benar dan melanggar peraturan yang sah dalam karya tulis dan hak kekayaan intelektual maka saya bersedia ijazah yang telah saya terima untuk ditarik kembali oleh pihak Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, Oktober 2016



Agnes Trisiwi

10522300



LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

**DESAIN DOMPET *CLUTCH* BAHAN SERAT DAUN NANAS
MENGUNAKAN PENDEKATAN *KASEI ENGINEERING***

TUGAS AKHIR

Oleh

Nama : Agnes Trisiwi

No. Mahasiswa : 10522300

Yogyakarta, Oktober 2016

Dosen Pembimbing,



15 Okt 2016.

Taufiq Immawan, S.T., M.M.

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

DESAIN DOMPET *CLUTCH* BAHAN SERAT DAUN NANAS MENGGUNAKAN
PENDEKATAN *KANSEI ENGINEERING*

TUGAS AHIR

Oleh

Nama : Agnes Trisiwi

No.Mahasiswa : 10522300

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Strata-1 Teknik Industri

Yogyakarta, Oktober 2016

Tim Penguji

Taufiq Immawan, Dr., MM., ST.

Ketua

Hartomo, Ir., M.Sc. Ph.D.

Anggota I

Muhammad Ragil Suryoputro, ST, M.Sc.

Anggota II

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Industri

Universitas Islam Indonesia



Yuli Agusti Rochman, S.T., M.Eng.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah atas rahmat dan karunia Allah SWT tugas akhir ini dapat terselesaikan.

Kupersembahkan hasil karyaku kepada orang yang paling berharga dalam kehidupanku:

Ibu saya tercinta Ibu Puryanti dan Bapak saya Baladi yang tidak henti-hentinya memberikan doa, dukungan dan kasih sayangnya.

Bapak Taufiq Immawan yang telah membimbing dalam pengerjaan tugas akhir.

Kakak saya Haris Fabian dan Ferry Husni Darmawan atas dukungan dan semangatnya.



MOTTO

“Maka nikmat Tuhan-mu yang manakah yang kamu dustakan”

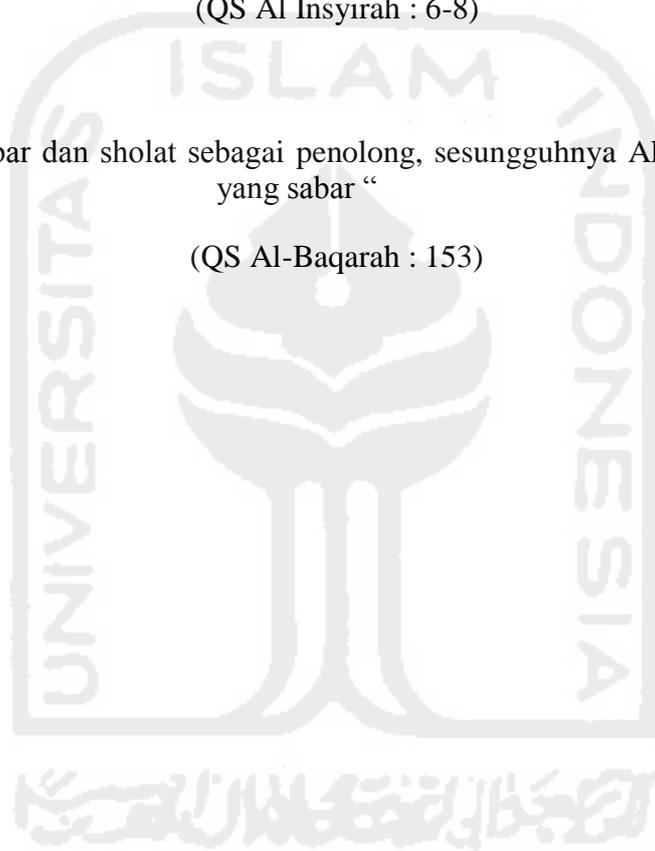
(QS Ar-Rahman: 13)

“ Dan bersama kesukaran pasti ada kemuda tugas yang lain dengan sungguh-sungguh. Hanya kepada tuhanmu hendaknya kau berharap “

(QS Al Insyirah : 6-8)

“Jadikanlah sabar dan sholat sebagai penolong, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar “

(QS Al-Baqarah : 153)



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatu

Alhamdulillah, segala puji syukur kepada Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, sholawat serta salam selalu dihaturkan pada Nabi junjungan kita Muhammad SAW sebaik-baiknya cipta-Nya yang telah membawa kita ke jalan yang diridhai-Nya.

Dengan Rahmat dan Hidayah Allah SWT akhirnya tugas akhir berjudul “Desain Dompot *Clutch* Berbahan Serat Daun Nanas Menggunakan Pendekatan *Kansei Engineering Method*” dapat terselesaikan dengan baik.

Tujuan dari penyusun tugas akhir ini adalah guna memperoleh gelar sarjana pada program studi Teknik Industri Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia. Dalam penyelesaian laporan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini, dengan rasa hormat penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia
2. Kepala Prodi Teknik Industri dan seluruh staf, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Taufiq Immawan S.T., M.M selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bantuan dan arahnya dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Orang tuaku tercinta atas segala doa, bantuan, dukungan dan kasih sayang yang tak henti-hentinya mengalir untukku.
5. Teman-temanku.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhirnya kata penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat khususnya di dunia ilmu pengetahuan bagi semua pihak. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini masih banyak terdapat kekurangan sehingga dengan kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran demi penyempurnaan pada masa mendatang.
Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh

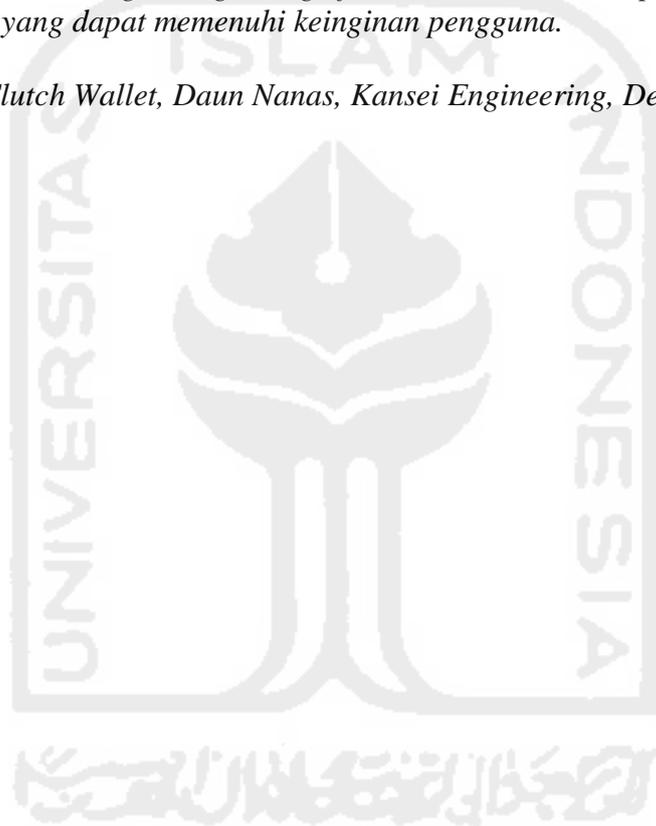
Yogyakarta, Oktober 2016

Agnes trisiwi

ABSTRAK

Pemanfaatan limbah daun sebagai produk konsumtif merupakan upaya untuk mengurangi dampak negatif produk terhadap lingkungan. Dompot clutch merupakan salah satu dari berbagai jenis dompet favorit. Serat daun nanas sebagai bahan baku alami adalah salah satu bahan baku yang dapat dibuat menjadi produk yang ekonomis, unik dan ramah lingkungan. Tujuan dari penelitian ini adalah mendesain dompet clutch berbahan dasar serat daun nanas yang dapat memenuhi kriteria pengguna dompet clutch. Metode kansei engineering digunakan untuk mengidentifikasi perasaan dan emosi pengguna dan menerjemahkannya ke dalam parameter desain. Uji validasi dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian dengan tingkat signifikansi 5%. Hasil dari penelitian ini adalah desain dompet clutch yang dapat memenuhi keinginan pengguna.

Kata kunci : Clutch Wallet, Daun Nanas, Kansei Engineering, Desain, Perasaan



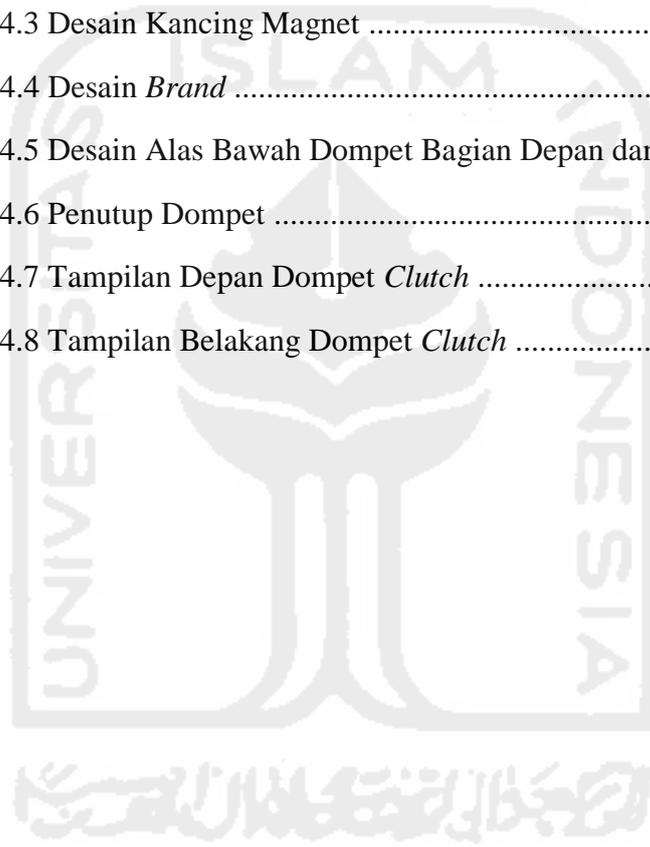
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Permasalahan	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Ruang Lingkup Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II KAJIAN LITERATUR	7
2.1 Kajian Empiris	7
2.2 Kajian Teoritis	9
2.2.1 Serat Daun Nanas	9
2.2.2 Pengolahan Serat Daun Nanas	10
2.2.3 Dompot.....	11
2.2.4 Desain Produk.....	12
2.2.5 Kansei Engineering	13
BAB III METODE PENELITIAN	17
3.1 Objek Penelitian.....	17
3.2 Jenis Data.....	17
3.2.1 Data Primer.....	17

3.2.2 Data Sekunder	17
3.3 Metode Pengumpulan Data	18
3.3.1 Metode Survei	18
3.3.2 Alat Pengumpulan Data	18
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	18
3.4.1 Populasi Penelitian	18
3.4.2 Sampel Penelitian	18
3.5 Metode Pengolahan Data	19
3.6 Metode Analisis Data	19
3.6.1 Uji Validitas	20
3.6.2 Uji Reliabilitas	20
3.7 Diagram Alir Penelitian	21
BAB IV PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA	25
4.1 Hasil Survei Mengenai Kata-Kata Kansei	25
4.1.1 Kata-Kata <i>Kansei</i>	25
4.1.2 Analisis Validitas dan Reliabilitas	27
4.2 Uji Ukuran Sampel	28
4.3 Hasil Pemetaan Konsep Produk	29
4.3.1 Variabel Desain	33
4.4 Desain Usulan	37
4.5 Hasil Uji Validitas	41
4.6 Hasil Uji Beda	41
BAB V PEMBAHASAN	43
5.1 Kata-kata Kansei	43
5.2 Parameter Desain Fisik	44
5.3 Uji Homogeneity	45
5.4 Uji Beda	45
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	46
6.1 Kesimpulan	46
6.2 Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	48
Lampiran	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Konsep Pemetaan Metode <i>Kansei Engineering</i> Tipe 1	19
Gambar 3.2 Diagram Alir Penelitian	21
Gambar 3.3 Diagram Alir Penelitian	23
Gambar 4.1 Desain Fisik Bodi Dompot <i>Clutch</i>	37
Gambar 4.2 Desain Retsleting YKK	37
Gambar 4.3 Desain Kancing Magnet	38
Gambar 4.4 Desain <i>Brand</i>	38
Gambar 4.5 Desain Alas Bawah Dompot Bagian Depan dan Belakang	38
Gambar 4.6 Penutup Dompot	39
Gambar 4.7 Tampilan Depan Dompot <i>Clutch</i>	39
Gambar 4.8 Tampilan Belakang Dompot <i>Clutch</i>	40



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Kata-kata <i>Kansei</i> Hasil Kuesioner Terbuka	26
Tabel 4.2 Hasil Uji Statistik Validitas	27
Tabel 4.3 Hasil dari Uji Statistik Reliabilitas	28
Tabel 4.4 Pemetaan Kata <i>Kansei</i> Unik	29
Tabel 4.5 Pemetaan Kata <i>Kansei</i> Awet	30
Tabel 4.6 Pemetaan Kata <i>Kansei</i> Modis	31
Tabel 4.7 Pemetaan Kata <i>Kansei</i> Sempel	32
Tabel 4.8 Hasil Kuesioner Model Dompot <i>clutch</i>	33
Tabel 4.9 Hasil Kuesioner Ukuran Dompot <i>clutch</i>	33
Tabel 4.10 Hasil Kuesioner Bahan Dompot <i>clutch</i>	33
Tabel 4.11 Hasil Kuesioner Warna Dompot <i>clutch</i>	34
Tabel 4.12 Hasil Kuesioner Bentuk Belah Ketupat	34
Tabel 4.13 Hasil Kuesioner Bahan Bentuk Penutup Dompot	34
Tabel 4.14 Hasil Kuesioner Bentuk Alas Dompot	34
Tabel 4.15 Hasil Kuesioner Bahan Alas Bawah Dompot	35
Tabel 4.16 Hasil Kuesioner <i>Retsleting</i> Dompot <i>clutch</i>	35
Tabel 4.17 Hasil Kuesioner Kancing Magnet Dompot <i>clutch</i>	35
Tabel 4.18 Hasil Kuesioner Model Merek Dompot <i>clutch</i>	35
Tabel 4.19 Hasil Kuesioner Bahan Merek Dompot <i>clutch</i>	36
Tabel 4.20 Hasil Kuesioner Kain <i>Suede</i> Dompot <i>clutch</i>	36
Tabel 4.21 Hasil Kuesioner Spon Ati Dompot <i>clutch</i>	36
Tabel 4.22 Hasil Uji <i>Marginal Homogeneity</i>	41
Tabel 4.23 Hasil Uji <i>Wilcoxon Signed – Rank</i>	42

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tren pengembangan produk belakangan ini mengarah pada suatu produk yang dirancang berdasarkan kebutuhan pelanggan (*customer-oriented*) (Nagamachi, 2006). Ketika memilih suatu produk, pelanggan tidak hanya mendasarkan pilihannya pada alasan-alasan logis seperti melihat, merasakan produk tersebut juga kemudian menjadi faktor penting dalam memilih produk (Scifferstain, 2008). Emosi, perasaan dan keinginan serta hasrat tersebut dalam benak seseorang ini selanjutnya diungkapkan sebagai faktor afektif (Srikandini, Runtuk & Sari, 2012).

Produk memiliki dua sifat. Sifat yang pertama yaitu fungsi dasar sebuah produk yang ditentukan dengan kualitas, kapasitas dan penampilan yang memuaskan tuntutan dasar konsumen. Sifat yang kedua adalah fungsi tambahan atau pendukung yang dipengaruhi oleh gaya dan warna yang menarik keinginan konsumen. Sifat yang pertama disebut juga sebagai faktor fisik (*physical factor*) dan yang kedua sebagai faktor kejiwaan (*mental factor*) (Nagamachi, 1999). Produk yang paling baik dan paling kuat di dunia tidak dianggap ideal jika tidak dapat memuaskan kebutuhan, keinginan, dan harapan para pelanggan. Usaha yang harus ditempuh oleh para produsen untuk menciptakan produk ideal yang memuaskan harapan pelanggan tersebut adalah dengan memberikan keunikan atau ciri khas dari produk (Ady, 2011).

Faktor-faktor yang melibatkan sisi psikologis atau kejiwaan konsumen dan disebut juga sebagai *human kansei* sangat penting untuk diperhatikan. Karena pada saat konsumen membeli suatu produk, konsumen akan mencari produk yang memiliki daya tarik dan kenyamanan. Konsumen menyampaikan keinginan-keinginan dengan kata-kata yang abstrak. Maka dari itu akan sangat menguntungkan jika dapat menangkap pikiran konsumen dan dapat menunjukkan model-model yang sangat sesuai dengan citra (*image*) konsumen, melalui foto atau grafik di komputer. Sehingga dapat menerjemahkan informasi ini menjadi suatu desain yang tepat dalam pengembangan produk baru (Schutte, 2002).

Sebagai langkah awal untuk memperoleh peluang pasar, maka perlu dilakukan identifikasi terhadap keinginan konsumen. Identifikasi keinginan konsumen dilakukan untuk mengetahui keinginan dan kebutuhan konsumen terhadap suatu produk (Haryono & Bariyah, 2014) dalam hal ini yaitu produk yang berupa dompet. Analisis terhadap keinginan konsumen pada dasarnya untuk mengetahui dan mengidentifikasi secara tepat apa yang diinginkan konsumen. Oleh sebab itu diperlukan untuk menganalisa “*Human Kansei*” seperti perasaan atau emosi dan sangatlah penting untuk menterjemahkan informasi ini menjadi suatu desain yang tepat dalam pengembangan produk baru. Nagamachi telah mengambil bentuk konkrit mengenai ide ini dan telah mengembangkan “*Kansei Engineering*” sebagai sebuah teknologi yang efektif untuk tujuan mendukung konsumen dalam pengambilan keputusan dan kreativitas desainer.

Manusia mempunyai kebutuhan yang begitu kompleks yang harus dipenuhi, baik kebutuhan yang bersifat jasmani maupun rohani. Kebutuhan adalah keadaan merasa tidak memiliki kepuasan dasar dan bersifat naluri sedangkan keinginan adalah hasrat akan pemuas tertentu dari kebutuhan tersebut, sehingga keinginan merupakan kebutuhan buatan yaitu kebutuhan yang dibentuk oleh hidupnya. Salah satu produk *fashion* yang digemari khususnya untuk kaum wanita antara lain adalah dompet. Untuk keperluan berpergian atau mendatangi sebuah acara (M. Barry, 2012). Dompet yang ada dipasaran sebelumnya hanya produk dompet yang terbuat dari kulit sintesis maupun nabati. Bahan dompet dari kulit tersebut sebelumnya belum dikombinasikan dengan bahan lainnya termasuk bahan serat alam. Berdasarkan studi awal, sebesar 81 % responden menggunakan dompet dengan bahan kulit sintesis ataupun nabati dan 19% responden menginginkan keunikan dari dompet *clutch*.

Menurut penelitian Balai Penelitian dan Pengembangan Industri Deperindag Yogyakarta bahwa daun nanas memiliki kandungan serat *selulosa* 64,23%, *moisture* 13,13%, *ash* 4,98%, *lignin* 5,91%, *extractives* 1,1%. Dengan kandungan selulosa diatas 50% maka tanaman yang bisa tumbuh di daerah kurang air ini, bisa digunakan sebagai bahan baku komposit seperti serat *kenaf*, *jute*, *sisal* dan *flax* yang telah dikembangkan di beberapa negara Eropa dan Amerika. (Penelitian Balai Penelitian dan Pengembangan Industri Deperindag Yogyakarta, 2009). Beberapa produk yang telah menggunakan serat daun nanas adalah pada pembuatan batik, dimana batik ini memanfaatkan serat

daun nanas yang dilakukan oleh seorang pengrajin bernama Pancer Budiwaluyo (news.liputan.com, 2014). Kemudian penggunaan serat daun nanas sebagai absorben pada zat warna Procion *red* Mx8b (Sri, Syarif, Setyongningsih). Penggunaan serat daun nanas dalam membuat papan anti bising (Wahyudi, Syakbaniah, Yenni, 2013).

Pada penelitian ini tidak dilakukan analisis tentang harga produk dan tidak melakukan pembahasan analisis ekonomi. Penelitian ini hanya membahas bagaimana mendesain suatu produk dompet berbahan serat daun nanas dengan metode *Kansei Engineering*. Selain itu juga tidak membahas yang berkaitan dengan *manufacturing process* dari produk dompet yang nanti akan dihasilkan.

1.2 Rumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan yang perlu dipecahkan dalam penelitian ini adalah :

1. Kriteria apa saja yang diinginkan konsumen untuk produk dompet *clutch* berbahan serat daun nanas ?
2. Desain parameter apa saja yang diperlukan dalam mendesain dompet *clutch* menggunakan *Kansei Engineering method* ?
3. Apakah desain usulan dompet *clutch* berbahan serat daun nanas sudah memenuhi keinginan konsumen ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang ada pada penelitian ini adalah untuk :

1. Mengidentifikasi keinginan psikologis konsumen terhadap kriteria rancangan desain dompet *clutch*.
2. Menentukan parameter desain dompet *clutch* dengan metode *Kansei Engineering*.
3. Memvalidasi desain dompet *clutch* berbahan serat nanas usulan yang dapat memenuhi keinginan konsumen.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Agar penelitian ini lebih fokus, maka perlu adanya batasan-batasan masalah. Batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Objek dalam penelitian ini adalah wanita yang berumur 15-30 yang mengetahui maupun pengguna dompet
2. Perancangan pada produk dompet ini tidak menggunakan metode ataupun pendekatan lain selain konsep *Kansei Engineering* Tipe 1.
3. Perancangan dompet berbahan serat daun nanas ini tidak membahas analisis ekonomi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah mampu mendesain produk dengan menggunakan metode *Kansei Engineering* dan pengetahuan tentang pemanfaatan serat daun nanas yang ternyata dapat dimanfaatkan untuk membuat sebuah produk dompet *clutch*. Di mana selain penggunaan kulit, serat alam juga bisa digunakan sebagai bahan dasar pembuatan dompet *clutch*, yaitu serat daun nanas. Serta diharapkan desain usulan yang telah didesain peneliti dapat memenuhi keinginan konsumen akan dompet *clutch* yang selama ini belum tersampaikan.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan tugas akhir ini terdiri dari enam bab dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini terdiri tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan. Hal ini diperlukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik akan karakteristik-karakteristik utama pemahaman yang berakitan dengan tujuan penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi beberapa konsep dasar dan metode dari buku-buku, jurnal ilmiah, dan refrensi-refrensi lain yang digunakan dalam penyelesaian masalah serta tentang peran masing-masing metode dalam rangkaian proses penyelesaian masalah.

BAB III : METODE PENELITIAN

Untuk bab ini diuraikan tentang bahan atau materi penelitian, obyek penelitian, tata cara penelitian data yang diperlukan serta cara analisa yang akan digunakan dengan menampilkan rangkaian proses penelitian yang dilakukan dalam *flow chart*.

BAB IV : PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA

Memaparkan keseluruhan proses observasi dan pengumpulan data, serta pengolahannya, serta penjelasan teknis untuk mendapatkan nilai-nilai sebagai alat bantu dalam pemecahan masalah dengan beberapa metode dan data wawancara.

BAB V : ANALISA DATA

Bab ini berisikan tentang hasil penelitian dan pembahasan dari pengolahan data yang dilakukan. Dan memberikan analisa sejauh mana nilai-nilai tersebut memberikan solusi bagi perusahaan yang telah didefinisikan diawal penelitian

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Menuliskan kembali beberapa hasil utama dari rangkaian proses yang telah dilakukan, memberikan hasil yang dapat digunakan oleh konsumen atau tidak nantinya dan juga rekomendasi mengenai kemungkinan dilakukannya penelitian lanjutan.



BAB II

KAJIAN LITERATUR

Kajian literatur dalam suatu penelitian berguna sebagai landasan teori yang digunakan dalam sebuah penelitian. Landasan teori dapat berupa hasil cara alamiah untuk memperoleh data dengan kegunaan dan tujuan tertentu. Jadi setiap penelitian yang dilakukan itu memiliki kegunaan serta tujuan tertentu.

2.1 Kajian Empiris

Kansei Engineering telah diterapkan ke dalam berbagai desain produk. Produk-produk yang telah menggunakan konsep desain *Kansei Engineering* diantaranya yaitu Marlyana (2012) melakukan penelitian yang membahas penerapan metode *Kansei Engineering* dan antropometri pada pemilihan desain fasilitas ruangan warnet. Objek penelitian tersebut adalah tempat duduk yang dirasa menimbulkan ketidaknyamanan saat dipakai pelanggan, meja dan sekat yang terlalu rendah. Hasil penelitian tersebut berupa perancangan kursi, meja dan sekat warnet yang ergonomis dan sesuai dengan keinginan atau preferensi dari konsumen.

Restantin, dkk. (2012) melakukan penelitian yang membahas desain prototipe meja dan kursi pantai *portable* dengan integrasi pendekatan ergonomi, *valueengineering* dan *kansei engineering*. Objek penelitiannya adalah meja dan kursi pantai *portable*, karena meja dan kursi yang ada dibuat berdasarkan fungsi umum dan tidak mengakomodasi antropometri pengunjung dan keunikan alam pantai. Hasil penelitiannya adalah perancangan meja dan kursi pantai *portable* yang ergonomis, mempunyai nilai tambah dan sesuai dengan harapan dan perasaan pengunjung.

Ady (2011) melakukan penelitian tentang pengembangan desain kursi roda khususnya pada lansia berdasarkan citra (*image*) produk dengan metode *kansei engineering*. Objek penelitiannya adalah kursi roda, bagaimana jika kursi roda yang standar dapat kita gunakan untuk berbagai kegiatan. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui dan mengembangkan desain dengan menentukan nilai-nilai kategori untuk mendapatkan *output* pengembangan dalam desain kursi roda. Hasil dari penelitian ini

adalah persamaan regresi yang ditafsirkan oleh nilai pengujian dari *image* konsumen dan desain elemen. Hasil analisa *conjoint* yaitu bahan kerangka dari besi, sisteme penggerak yang otomatis, memiliki sarana pendukung berupa pispot, bahan sandaran *wovenpolyster* dan warna polos.

Elya Ningsih, mahasiswa kehutanan UGM (2013) melakukan penelitian terhadap pemanfaatan limbah daun nanas sebagai bahan dasar pembuatan papan komposit ramah lingkungan dengan perekat asam sitrat (kulit jeruk) ditinjau dari sifat fisis dan mekanis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik Papan Komposit dari Limbah Daun Nanas (*Ananas comosus* (L.) dan Asam Sitrat Sebagai Perekat Organiknya. Metode Penelitian ini dimulai dari kegiatan pembersihan daun yang dilakukan secara manual dengan tangan .Proses pengambilan bahan papan yaitu dengan menyisir daun nanas dan memotong nya dengan ukuran panjang 2 cm. Kemudian menjemur daun sampai benar-benar kering udara .Selanjutnya dicampur dengan perekat alami yaitu asam sitrat . Proses terakhir adalah serat dikempa dengan menggunakan suhu 1800C dan 2000C dan waktu kempa 10 menit , papan hasil pengepresan kemudian diuji untuk mengetahui karakteristiknya berupa sifat fisis dan mekanis.Pengujian Sifat papan komposit yang diuji meliputi kadar air, kerapatan, pengembangan tebal, keteguhan rekat internal, modulus patah dan modulus elastisitas. Prosedur pengujian menurut Standar JIS A 5908-2003 (Japanese Industrial Standard).

Hastuti, Hawahib & Styoningsih (2012) melakukan penelitian tentang penggunaan serat daun nanas sebagai Adsorben zat warna Procion Red Mx 8b. Tujuannya untuk mengetahui kondisi optimum adsorpsi dilakukan variasi waktu aktivasi pada 0, 12, 24, 48 jam; pH 1, 2, 3, 4; dan waktu kontak 30, 60, 120, 180 menit. Pengujian isotherm Langmuir dan isotherm Freundlich dilakukan untuk melihat apakah adsorpsi zat warna *Procion Red MX 8B* oleh serat daun nanas memiliki kecenderungan untuk berikatan kimia atau secara isika. Hasil penelitian menunjukkan serat daun nanas dapat mengadsorpsi *ProcionRed MX 8B* saat kondisi optimum : waktu aktivasi 24 jam, pH 1, dan waktu kontak 120 menit, dengan daya serap 3,748 mg/g. Analisis isotherm adsorpsi serat daun nanas terhadap Procion Red MX 8B mengikuti isotherm Langmuir dan Freundlich.

Jayanudin, Hartono & Jamil (2010) melakukan penelitian tentang pengaruh konsentrasi dan waktu pemutihan serat daun nanas menggunakan hidrogen peroksida. Daun nanas mengandung selulosa sekitar 69,5% - 71,5%, sehingga dapat di jadikan bahan baku alternatif pembuatan kertas. Untuk menambah nilai komersial dari pulp daun nanas, maka perlu dilakukan pemutihan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh konsentrasi hydrogen peroksida dan waktu proses pemutihan pada serat nanas.

2.2 Kajian Teoritis

2.2.1 Serat Daun Nanas

Serat daun nanas (*pineapple-leaf fibres*) adalah salah satu jenis serat yang berasal dari tumbuhan (*vegetable fibre*) yang diperoleh dari daun-daun tanaman nanas. Tanaman nanas yang juga mempunyai nama lain, yaitu *Ananas cosmosus*, (termasuk dalam family *Bromeliaceae*), pada umumnya termasuk jenis tanaman semusim. Bentuk daun nanas menyerupai pedang yang meruncing diujungnya dengan warna hijau kehitaman dan pada tepi daun terdapat duri yang tajam (Hayat, Syakbaniah & Darnina, 2013).

Serat daun nanas (*pineapple-leaf fibres*) adalah salah satu jenis serat yang berasal dari tumbuhan (*vegetable fibre*) yang diperoleh dari daun-daun tanaman nanas. Penggunaan serat daun nanas sebagai bahan komposit merupakan salah satu alternatif dalam pembuatan komposit secara ilmiah, dimana serat daun nanas ini sudah terkenal akan kekuatannya, dimana serat daun nanas memiliki kualitas yang baik dengan permukaan yang halus (Fahmi & Hermansyah, 2011).

Bentuk Serat yang digunakan untuk pembuatan komposit tidak begitu mempengaruhi, yang mempengaruhi adalah diameter seratnya. Pada umumnya, semakin kecil diameter serat akan menghasilkan kekuatan komposit yang lebih tinggi. Selain bentuknya kandungan seratnya juga mempengaruhi (Schwartz, 1984 :1.4).

Daun nanas merupakan salah satu bagian tanaman yang memiliki kandungan serat yang tinggi. Dalam Norman (1937), disebutkan bahwa dalam serat daun nanas mengandung 62-79% selulosa. Sedangkan dalam Hidayat (2008), disebutkan terdapat 69,5-71,5% selulosa yang terkandung dalam serat daun nanas. Adanya kandungan

selulosa dalam serat daun nanas yang tinggi ini diharapkan dapat dijadikan sumber selulosa sebagai alternatif baru untuk adsorben dalam mengadsorb zat warna (Hastuti, Hawahib & Setyoningsih, 2012).

Pemisahan atau pengambilan serat nanas dari daunnya (*fiber extraction*) dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu dengan tangan (manual) ataupun dengan peralatan *decorticator* (Kirby, 1963). Yang biasa digunakan orang adalah *carawater retting* (manual). . *Water retting* adalah proses yang dilakukan dengan cara merendam dalam air selama beberapa hari dan karena oleh pengaruh mikroorganisme (*bacterial action*), maka serat nanas akan memisahkan dari kulit daunnya.

2.2.2 Pengolahan Serat Daun Nanas

Dalam pengolahan daun nanas menjadi serat daun nanas meliputi beberapa tahapan, yaitu sortir daun nanas, penggilingan (ekstraksi), perendaman / pencucian, pengerokan dan penjemuran (Alan Sahroni, 2014).

a) Proses Penyortiran

Pada proses penyortiran daun nanas adalah untuk mendapatkan serat daun nanas yang berkualitas. Serat yang bermutu baik dihasilkan dari daun yang sudah matang atau tua dan panjang. Daun matang ditandai dengan kemasakan pada buahnya, yaitu pada waktu tanaman berumur 12 sampai 18 bulan. Selain itu syarat lainnya daun nanas tidak cacat dan tidak kering.

b) Proses Ekstraksi

Daun nanas yang terpilih dan mempunyai panjang yang sama, secara sejajar dimasukkan ke dalam mesin dekortikator untuk dilakukan ekstraksi dengan dilakukan penggilingan. Ekstraksi ini dilakukan untuk memisahkan antara daging daun dengan serat.

c) Proses Pengerokan

Proses pengerokan atau memisahkan sisa daging daun dengan serat dilakukan secara manual dengan menggunakan pisau yang tumpul. Untuk mendapatkan serat yang bersih biasanya pengerokan bisa dilakukan sebanyak 3-4 kali. Proses pengerokan juga dilakukan untuk meluruskan serat yang baru keluar dari mesin dekortikator.

d) Proses Pengeringan

Setelah serat benar-benar bersih dari daging daunnya, untuk mendapatkan serat yang kering dan kuat, selanjutnya serat dikeringkan (dijemur) menggunakan sinar matahari selama satu hari (tergantung cuaca). Setelah diperoleh serat yang kering maka serat siap dipasarkan atau diolah menjadi produk-produk berbahan serat nanas.

2.2.3 Dompet

Menurut *Encyclopedia Britannica*, istilah dompet berasal dari istilah fiscus. Istilah tersebut dipakai oleh bangsa Romawi. Fiscus berfungsi sebagai tempat untuk mengumpulkan uang kaisar. Pada saat itu, uang dikumpulkan di dalam keranjang. Uang yang terkumpul di fiscus itu berasal dari upeti yang diberikan wilayah kekuasaan Romawi kepada kaisar Romawi. Jadi, konon dari sana lah sejarah dan asal muasal dompet tercipta. Dompet Mencirikan Gaya dan Selera Pemakai

Campbell, seorang sarjana teokratis mencoba untuk menemukan bagaimana dompet difungsikan oleh Masyarakat Yunani masa silam. Ia berhasil menemukan bahwa dompet itu digunakan oleh pria miskin untuk saham ketentuan serta pangan. Di zaman Elizabeth, selama abad ke-16, dompet pedagang digambarkan sebagai kanton atau dompet dari kulit yang digunakan untuk membawa uang tunai, buku rekening serta artikel kecil dari kebutuhan sehari-hari. Di abad ke-19, dompet digunakan sebagai alat untuk membawa makanan kering, uang dan sejumlah harta karun. Di Amerika, orang yang membawa dompet di ikat pinggangnya dianggap semi-beradab. Membawa dompet adalah bertentangan dengan norma-norma yang ada. Di Spanyol, dompet digunakan untuk membawa barang-barang yang digunakan untuk merokok.

Dompot pertama kali diciptakan sekitar abad 17 di Eropa setelah mata uang kertas diperkenalkan. Sebelumnya, mata uang yang dipakai adalah dalam bentuk koin dan dibawa dalam sebuah kantong serut. Kantong tersebut biasanya diikat di ikat pinggang. Setelah mata uang kertas muncul, maka orang-orang mulai membutuhkan tempat praktis untuk membawa-bawa uang. Akhirnya lahirlah dompet sederhana seukuran uang kertas yang dibuat dari bahan kulit sapi atau kuda. Seperti halnya kantung untuk koin, dompetpun pada umumnya masih diikat di ikat pinggang. Pada tahun 1950an, lahirlah kartu kredit. Dengan munculnya kartu kredit, maka desain sebuah dompet pun disesuaikan dengan menambah sekat-sekat di dalamnya untuk menyimpan kartu kredit. Bentuknya pun semakin ramping.

Pada abad ke 21, dompet hadir dengan berbagai macam tampilan warna, bahan, dan gaya. Tampilan-tampilan tersebut menonjolkan sisi tren dan fashion semata, namun fungsinya tetap sama. Sekarang, orang pada umumnya lebih suka membawa uang cash secukupnya di dompet. Selebihnya, jika dibutuhkan, mereka bisa dengan mudah menarik uang cash lewat atm atau menggesek kartu saat berbelanja. Dan sekarang hadir pula dompet HPO untuk memenuhi kebutuhan para wanita yang ingin menyimpan uang, kartu, dan handphone, bahkan komputer tablet kecil dalam satu wadah yang mudah ditenteng ataupun dijinjing.

2.2.4 Desain Produk

Desain yang menggunakan pendekatan terhadap *Kansei engineering* akan memberikan perhatian ke perilaku dari beberapa orang ketika mereka melihat gambar atau obyek, dan mempelajari bagaimana *personal preferences* mereka terhadap gambar atau objek tersebut. Jika metode *Kansei Engineering* ini dilakukan secara tepat, akan dihasilkan suatu produk yang tidak hanya berdaya guna tetapi memiliki nilai estetika dan ergonomis yang tinggi yang akan memanjakan *kansei* pelanggan (Srikandini, Runtuk & Sari, 2012).

Produk memiliki dua sifat. Sifat yang pertama yaitu fungsi dasar sebuah produk yang ditentukan dengan kualitas, kapasitas dan penampilan yang memuaskan tuntutan dasar konsumen. Sifat yang kedua adalah fungsi tambahan atau pendukung yang dipengaruhi oleh gaya dan warna yang menarik keinginan konsumen. Sifat yang

pertama disebut juga sebagai faktor fisik (*physical factor*) dan yang kedua sebagai faktor kejiwaan (*mental factor*) (Nagamachi, 1999).

Konsumen adalah faktor penentu keberhasilan suatu produk, oleh karena itu perlu desain yang tepat untuk dapat menggambarkan kebutuhan konsumen, sehingga produk dapat terwujud sesuai kebutuhan konsumen. Desain yang tepat dapat diwujudkan dengan pemilihan metode tepat dan cepat, karena dengan spesifikasi yang tepat dan proses desain cepat, akan semakin cepat pula produk diterima oleh konsumen. Sehingga hal ini akan membuat konsumen merasa puas (Haryanto & Nandiroh, 2009)

Faktor penentu keberhasilan suatu produk terletak pada konsumen, oleh karena itu diperlukan desain yang tepat yang disesuaikan terhadap kebutuhan dan keinginan konsumen (Haryono & Bariyah, 2014).

2.2.5 Kansei Engineering

Kansei Engineering sebagai salah satu jenis metodologi pengembangan produk, dapat didefinisikan sebagai sebuah metodologi untuk menterjemahkan proses psikologis manusia terhadap suatu produk yang telah ada atau konsep desain baru (Schütte, 2002). Psikologis manusia yang dimaksud dapat berarti seperti kesan, perasaan, permintaan dan emosi yang berkaitan dengan produk-produk menjadi elemen-elemen desain produk yang sesuai seperti ukuran, bentuk, fungsi, corak dan warna dan sebagainya. Dengan melalui metode *Kansei* ini juga, perusahaan/pabrik dapat melakukan evaluasi terhadap produknya sebelum meluncurkannya ke pasar.

Kecenderungan keinginan konsumen di abad ke-21 ini adalah hedonisme, kesenangan dan individualitas. Gagasan tersebut merangsang pelanggan untuk mengalihkan fokus mereka pada ergonomi hedonis dibandingkan dengan fungsional produk (Helander 2003). *Kansei Engineering* memiliki kemampuan yang kuat untuk mengakomodasi tren tersebut dan sekaligus memenuhi kebutuhan emosional pelanggan/*Kansei* (Nagamachi, 1995; Nagamachi dan Lokman, 2011). *Kansei Engineering* dianggap lebih unggul dibandingkan dengan metode-metode serupa lainnya. Metode ini mampu menterjemahkan kebutuhan emosional pelanggan ke dalam parameter atribut produk melalui rekayasa (Nagamachi, 1995; Schutte et al., 2004).

Emosi menurut Damasio (1999) adalah antitesis/ kebalikan dari logika. Unsur emosi dalam diri manusia berbeda dengan perasaan. Perasaan menghubungkan aspek-aspek fisik dan berada dalam tataran tingkat kesadaran yang lebih rendah. Terdapat dua

macam perasaan/ *feeling*, yaitu *internalfeeling* dan *external feeling*. *Internal feeling* adalah perasaan yang berkaitan dengan masalah fisik, sedangkan *external feeling* adalah perasaan yang berhubungan dengan aspek sosial. Emosi dipandang jauh lebih subjektif dan lebih kompleks dari pada perasaan. Aspek emosi dipandang menjadi fokus perhatian yang cukup penting mengingat segala tindakan dan pengambilan keputusan manusia tidak bisa dilepaskan dari aspek emosi. Orang-orang sering kali tidak mampu memilih alternatif-alternatif, khususnya pilihan-pilihan yang satu sama lain hampir serupa. Kondisi ini berbeda dengan orang-orang yang memiliki kondisi emosi yang baik. Aspek rasa suka, senang, sering menjadi faktor penentu akhir pengambilan keputusan (Wahyuning, Desrianty, Rahmawati, 2011).

Kansei Engineering atau disebut juga *Kansei Ergonomics* merupakan sebuah metode dari Jepang yang ditemukan lebih dari 30 tahun yang lalu, yaitu sebuah metode yang mempelajari cara/ pola pikir konsumen untuk diterapkan dalam pembuatan suatu produk baru. *Kansei Engineering* pertama kali diperkenalkan oleh Nagamachi pada tahun 1970-an. Nagamachi sendiri tidak secara spesifik menyebutnya sebagai *Kansei Engineering* pada saat memperkenalkan konsepnya, tetapi menyebutnya dengan *Emotional Engineering*. Istilah *Kansei* berasal dari bahasa Jepang, yang secara umum berarti "Psychological feeling or image of product" atau gambaran perasaan psikologis terhadap suatu produk. Tujuan dari kajian studi *Kansei* adalah untuk mengetahui struktur emosi yang hadir dalam perilaku manusia. Struktur ini dikenaldengan *Kansei* seseorang. Sementara itu, dalam kajian studi desain, *Kansei* merupakan elemen yang penting yang mendorong seseorang untuk menghantarkan keinginan dalam menciptakan suatu karya yang besar (Wahyuning, Desrianty, Rahmawati, 2011).

Tumbuhnya konsep *Kansei Engineering* sendiri tidak terlepas dari konsep perancangan produk yang memperhatikan aspek emosi konsumen. Tidak mengherankan istilah *Kansei* sebagaimana saat ini banyak didengar orang, pada mulanya dikembangkan berdasarkan konsep *emotional design*. *Emotional design* adalah konsep dalam desain yang mempertimbangkan unsur emosi konsumen sebagai pengguna produk. Dalam konsep *emotional design*, unsur komersialitas bukan hanya menjadi fokus perhatian utama (Norman, 2004).

Rekayasa *Kansei* (*kansei engineering*) diperkenalkan oleh Prof. Mitsuo Nagamachi pada tahun 1970. Rekayasa *kansei* adalah suatu teknologi yang menyatukan *kansei* (perasaan dan emosi) dengan disiplin ilmu teknik (rekayasa). Rekayasa *kansei*

digunakan dalam pengembangan produk untuk memperoleh kepuasan konsumen, yaitu dengan menganalisa perasaan dan emosi manusia dan menghubungkan perasaan dan emosi tersebut menjadi desain produk. *Kanseiengineering* bertujuan untuk mengembangkan produk berdasarkan perasaan terdalam dari konsumen (Nagamachi, 2008).

Terdapat lima tipe dari metode *Kansei Engineering* yang digunakan oleh Nagamachi, yaitu:

1. Klasifikasi Kategori

Klasifikasi kategori adalah metode di mana kategori *kansei* tentang target yang direncanakan dipecah menjadi beberapa orde untuk menentukan detail desain fisik. Pada *Kansei Engineering* tipe 1 konsep *zero level* harus dibagi menjadi sub konsep dari domain fisik yang bermakna dan jelas, untuk menentukan detail-detail yang riil.

2. *Kansei Engineering System*

Kansei Engineering System merupakan sebuah sistem *kansei* yang menggunakan komputer untuk mengintegrasikan properti produk terkait dengan apa yang diinginkan konsumen. Sebuah *Kansei Engineering System* biasanya terdiri dari 4 bagian, yaitu *database* berisi kata *kansei*, tampilan dari produk yang diteliti, desain serta warna produk dan informasi mengenai perbedaan suatu data dengan data yang lainnya.

3. *Hybrid Kansei Engineering*.

Tipe ini hampir sama dengan tipe kedua akan tetapi tipe ini dapat juga memprediksi *kansei* dari suatu kekayaan produk. *Hybrid Kansei Engineering* adalah sistem yang memiliki 2 sistem yaitu sistem *Kansei Engineering* maju dan sistem *Kansei Engineering* mundur yang terdapat pada komputer.

4. *Virtual Kansei Engineering*

Tipe ini memberikan presentasi dari produk nyata dengan perwakilan dalam penggabungan dengan kenyataannya. Hal ini dapat dilakukan dengan sistem pengumpulan data standar.

5. *Kansei Quality Management*

Tipe ini sebagai aplikasi dari *Quality Management* yang dimulai dari *kansei* konsumen dengan tujuan untuk memaksimalkan kepuasan konsumen



BAB III

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian ini menguraikan tentang bahan atau materi penelitian, obyek penelitian, tata cara penelitian, data yang diperlukan serta cara analisis yang akan digunakan dengan menampilkan rangkaian proses penelitian yang dilakukan dalam gambar dibawah ini :

3.1 Objek Penelitian

Objek dari penelitian ini adalah *dompet clutch* berbahan serat daun nanas. Pada tahapan pengambilan sampel responden, dilakukan pada konsumen yang menggunakan *dompet clutch*. Dilakukan pada responden yang sama dari awal hingga berakhirnya penelitian.

3.2 Jenis Data

Pada penelitian ini terdapat 2 jenis data, yaitu data primer dan data sekunder. Berikut data primer dan data sekunder.

3.2.1 Data Primer

Pada penelitian ini terdapat data primer yang diperoleh dari pengamatan secara langsung terhadap konsumen. Data-data yang diperlukan pada data primer ini yaitu kebutuhan konsumen terhadap *dompet clutch*, kriteria dari desain fisik *dompet clutch* dan validasi desain usulan.

3.2.2 Data Sekunder

Penelitian ini tidak hanya terdapat data primer, tetapi terdapat data sekunder. Data sekunder dalam penelitian ini berasal dari sumber lain seperti hasil penelitian sebelumnya, jurnal dan lain-lain, yang digunakan untuk mendapatkan dan menggali teori-teori yang sekiranya akan mendukung terhadap untuk penelitian untuk memecahkan masalah.

3.3 Metode Pengumpulan Data

3.3.1 Metode Survei

Pada penelitian ini, survei dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada 70 responden dengan melalui tiga tahapan, yaitu identifikasi keinginan pengguna dompet *clutch*, spesifikasi desain parameter dan validasi desain parameter.

2.2.6 Alat Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara dan penyebaran kuesioner. Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan langsung kepada para pengguna dompet *clutch* sebagai objek penelitian. Kuesioner dilakukan dengan memberikan pertanyaan secara tertulis kepada konsumen mengenai objek penelitian.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah semua bagian atau anggota dari objek yang akan diamati bisa berupa orang, benda, peristiwa atau apa pun yang menjadi objek dari pengamatan (Eriyanto,2007). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pengguna dompet *clutch*berjenis kelamin wanita.

3.4.2 Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari populasi atau representasi dari populasi (Eriyanto, 2007). Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh pengguna dompet *clutch*berjenis kelamin wanita di Yogyakarta. Jumlah pengguna dompet *clutch* di Yogyakarta tidak terbatas (populasi besar). Sehingga besar kecilnya sampel hanya ditentukan oleh tiga faktor yaitu tingkat kepercayaan, *sampling error*, dan proporsi populasi. Berikut rumus menentukan jumlah sampel untuk populasi demikian adalah :

$$n = \frac{Z^2 \cdot p(1-p)}{E^2}$$

Keterangan :

N : Jumlah sampel

Z : Tingkat kepercayaan

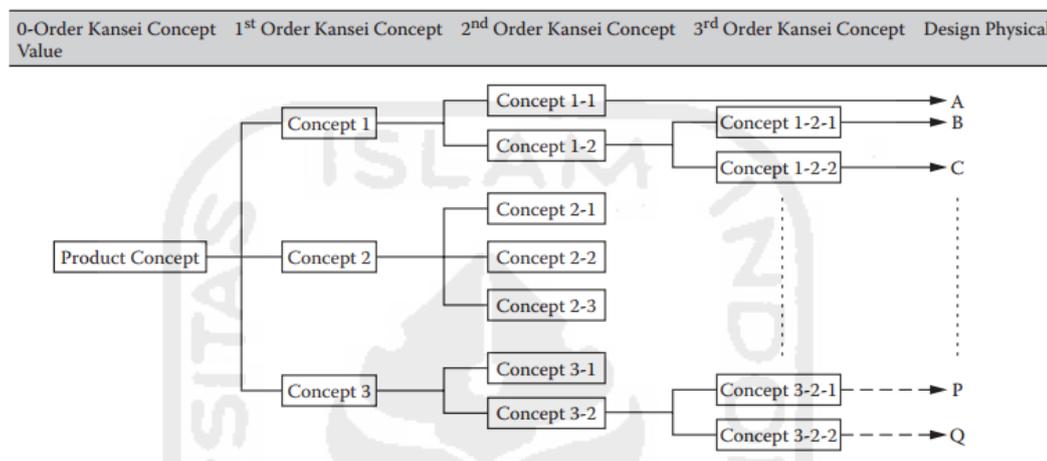
P (1-p) : Variasi populasi dalam proporsi

E : *Sampling error*

3.5 Metode Pengolahan Data

Alur penelitian dengan metode *Kansei Engineering Type I* adalah sebagai berikut (Nagamachi dan Lokman, 2010) :

1. Mengidentifikasi apa yang menjadi keinginan atau kebutuhan target survei (kata *kansei*).
2. Melakukan proses *mapping* konsep produk seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.1



Gambar 3.1 Konsep Pemetaan Metode *Kansei Engineering* Tipe 1

3. Konsep produk kemudian dipecah menjadi beberapa tingkatan untuk mendapatkan desain
4. Mengembangkan karakteristik desain fisik yang lebih detail lagi dan mudah dimengerti.
5. Menerjemahkan ke dalam spesifikasi desain.

3.6 Metode Analisis Data

Analisis statistik non parametrik digunakan dalam penelitian ini, mengingat data yang digunakan merupakan data ordinal. Analisis statistik yang digunakan pada penelitian ini antara lain :

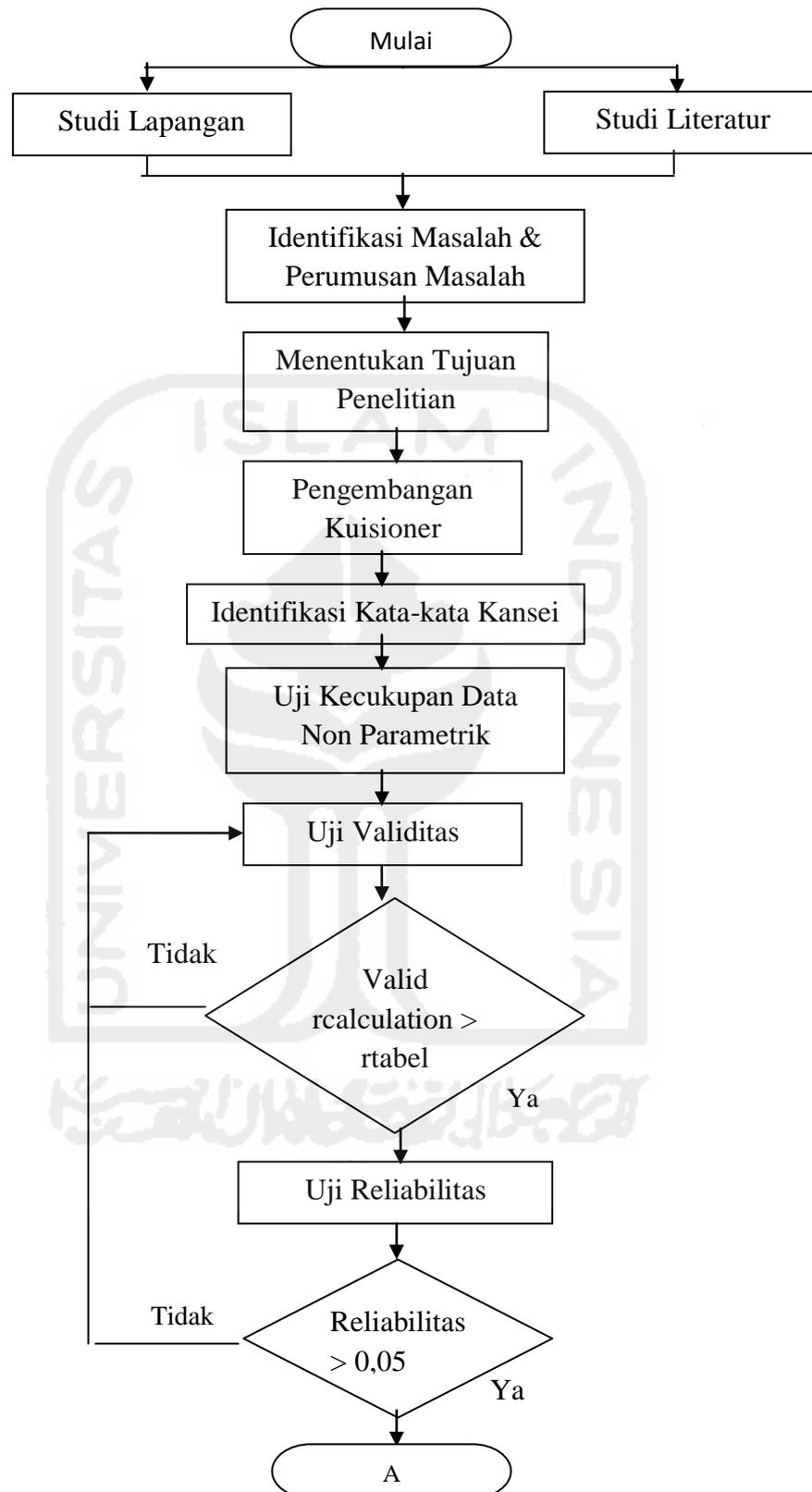
3.6.1 Uji Validitas

Menurut Singarimbun (1989), uji validitas adalah tingkat kemampuan untuk menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur itu mengukur apa yang ingin diukur. Pada penelitian ini menggunakan data ordinal, oleh karena itu metode statistik non-parametrik digunakan untuk mengkalkulasikan validitas instrumen. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari instrumen kuesioner yang digunakan dalam pengumpulan data yang diperoleh dengan cara mengkorelasi setiap skor variabel jawaban responden dengan total skor masing-masing variabel, kemudian hasil korelasi dibandingkan dengan nilai kritis pada taraf signifikan 0,05.

3.6.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau didapat diandalkan bila dipakai dua kali apakah masih relatif konsisten (Singarimbun, 1989). Dengan kata lain reabilitas merupakan kepercayaan, keterandalan atau konsistensi. Metode yang digunakan dalam menentukan tingkat reliabilitas adalah koefisien *Alpha Cronbach*. Dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach Alpha* $> 0,7$ (Yamin dan Kurniawan, 2009).

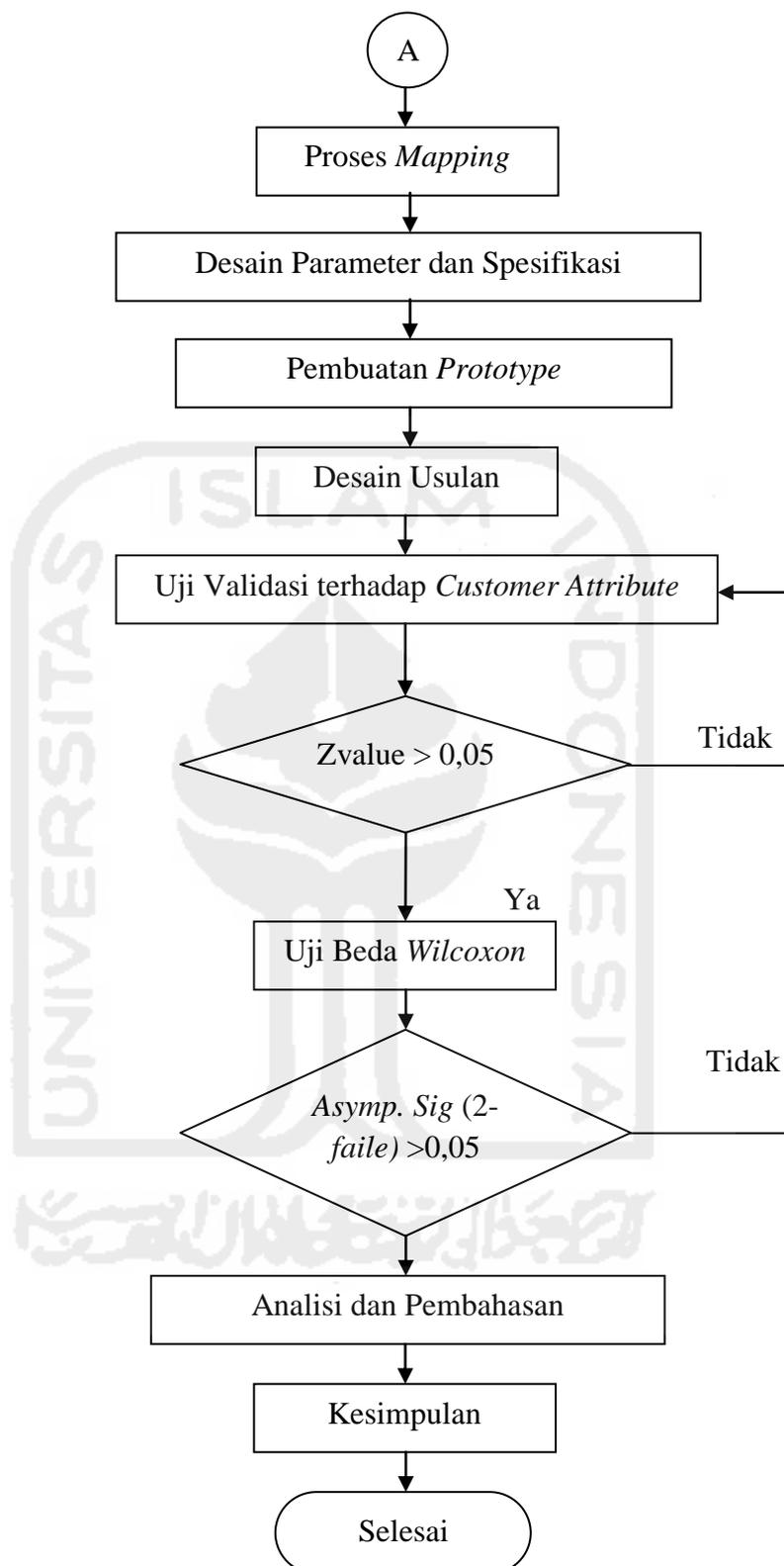
3.7 Diagram Alir Penelitian



Gambar 3.2 Diagram Alir Penelitian

Gambar 3.2 menjelaskan tahap awal penelitian dimulai dari studi lapangan dan studi literatur, kemudian dilakukan identifikasi masalah terhadap desain dompet *clutch* yang ada pada saat ini untuk selanjutnya ditentukan tujuan penelitian, yaitu desain dompet *clutch* berbahan dasar serat daun nanas. Kuesioner dikembangkan untuk mengidentifikasi atribut dompet *clutch* yang diperlukan untuk mendesain dompet *clutch* yang memenuhi kebutuhan pengguna. Kemudian identifikasi kata kansei, dilakukan penyebaran kuisisioner berdasarkan keinginan atau perasaan konsumen terhadap suatu produk yang selanjutnya dilakukan uji validitas dan reliabilitas dan uji kecukupan data. Apabila data cukup, valid dan reliabel maka data bisa digunakan untuk penelitian ke tahap selanjutnya.





Gambar 3.3 Diagram Alir Penelitian

Pada gambar 3.3 menjelaskan tahap berikutnya yaitu setelah data terkumpul dan bisa digunakan, dilakukan proses pemetaan. Proses pemetaan ini bertujuan agar kata kansei unik, awet, simpel dan modis dapat dipecah menjadi beberapa tingkatan sampai menjadi karakteristik fisik desain. Kemudian desain parameter didapatkan dari penyebaran kuesioner kepada konsumen, guna memperoleh desain parameter dan spesifikasi produk. Pada tahap selanjutnya dilakukan pembuatan *prototype* yang dibuat berdasarkan desain parameter yang didapatkan dari hasil kuesioner berdasarkan keinginan konsumen. Dari hasil *prototype* tersebut, dihasilkan desain usulan dompet *clutch*.

Kemudian dari desain usulan tersebut, dilakukan uji validasi produk terhadap *costumer attribute* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan atau kesamaan respon antara dua kelompok data yang saling berhubungan. Kemudian dilakukan uji beda dilakukan untuk mengetahui adanya perbedaan antara desain dompet *clutch* sebelumnya dengan desain dompet *clutch* usulan. Ketika desain parameter sudah memenuhi *costumer attribute* dan desain dompet *clutch* terdapat perbedaan yang signifikan dengan desain sebelumnya, maka langkah selanjutnya adalah dilakukan analisis dan pembahasan. Setelah di lakukan analisis dan pembahasan, kemudian diperoleh kesimpulan dari desain usulan dompet *clutch* berbahan dasar serat daun nanas. Terakhir di berikan beberapa saran pada penelitian ini, guna memberikan gambaran untuk penelitian selanjutnya yang ingin membahas tentang topik seperti ini.

BAB IV

PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA

Dalam tahapan pengumpulan dan pengolahan data berisikan tentang survey, pemetaan konsep produk menjadi desain fisik, usulan desain serta validasi *kansei* dompet *clutch* berbahan serat daun nanas. Pengolahan data hasil penelitian yang ditampilkan dalam gambar, tabel dan grafik yang berisi analisis dan akan dijelaskan secara rinci dalam bab pembahasan.

4.1 Hasil Survei Mengenai Kata-Kata Kansei

Survey dilakukan untuk mengidentifikasi kata-kata *kansei* dan menentukan desain parameter *kansei* dompet *clutch* berbahan serat daun nanas. Hasil survey tersebut adalah:

4.1.1 Kata-Kata Kansei

Kata-kata kansei ini berasal dari kuesioner terbuka yang telah disebar ke 70 konsumen pengguna dompet *clutch*. 70 responden berasal dari hasil dari uji ukuran sampel. Penyebaran kuesioner dilakukan dalam 3 tahap. Tahapan pada kuesioner I tentang pendapat pengguna mengenai kriteria yang diinginkan konsumen terhadap dompet *clutch* (kuesioner terbuka) dan pendapat responden mengenai tingkat kepentingan produk terhadap tiap-tiap kata-kata *kansei*. Tahap kuesioner II yaitu untuk mengetahui pendapat responden mengenai hubungan antara kata-kata *kansei* dengan kategori elemen desain. Tahap kuesioner 3 tentang validasi produk. Berikut hasil kuesioner terbuka terhadap 70 responden diperoleh 9 kata *kansei* yang dapat dilihat pada Tabel 4. 1.

Tabel 4.1 Kata-kata *Kansei* Hasil Kuesioner Terbuka

No.	Kata <i>Kansei</i> yang Diperoleh	No.	Kata <i>Kansei</i> yang Diperoleh
1	Modis	6	Cerah
2	Awet	7	Nyaman
3	Fungsional	8	Variatif
4	Simpel	9	Murah
5	Unik		

Modis menggambarkan bahwa pengguna merasa model dompet *clutch* sesuai dengan mode yang paling baru (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008). Awet menggambarkan bahwa pengguna merasa model dompet *clutch* tahan lama, tidak mudah rusak (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008). Fungsional yaitu pengguna menginginkan model dompet *clutch* yang memiliki berbagai fungsi, seperti membawa banyak kebutuhan untuk pergi. Simpel menggambarkan bahwa pengguna merasa model dompet *clutch* tidak memiliki pernak pernik yang berlebihan (Ratna, Puspitaningsih, 2013). Unik menggambarkan bahwa pengguna merasa model dompet *clutch* berbeda dengan dompet *clutch* lainnya dan tidak memiliki persamaan dengan dompet *clutch* lainnya. Cerah menunjukkan bahwa pengguna menginginkan warna terang dari dompet (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008). Nyaman menggambarkan perasaan senang ketika membawa dompet (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008). Variatif atau variasi menggambarkan bahwa konsumen menginginkan dompet *clutch* yang bentuknya berbeda dari yang biasanya (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008). Murah menjelaskan bahwa konsumen menginginkan harga dompet yang lebih rendah harganya dipasaran (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008).

4.1.2 Analisis Validitas dan Reliabilitas

Dalam pengujian terhadap kata *kansei* dilakukan untuk mengetahui kesesuaian kata *kansei* yang diperoleh dapat mewakili keinginan konsumen, selain itu juga untuk digunakan sebagai data penelitian. Maka dari itu, dilakukanlah pengujian validitas kata *kansei*. Berikut adalah analisis validitas dengan menggunakan 8 kata *kansei* terhadap 70 responden.

Tabel 4.2 Hasil Uji Statistik Validitas

Kata Kansei	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>
Modis	0.502
Awet	0.347
Simpel	0.465
Fungsional	0.027
Unik	0.486
Cerah	-0.074
Nyaman	-0.128
Murah	0.090

Hasil dari pengujian validitas dari kata *kansei* dapat dilihat pada kolom *Corrected Item-Total Correlation*. Pada hasil tersebut menunjukkan bahwa kata *kansei* simpel, cerah, nyaman dan murahberada di bawah tabel r (0,2352) sehingga kata-kata *kansei* tersebut tidak dapat digunakan sebagai data penelitian. Dimana tabel r ini berasal dari jumlah sampel yaitu 70 dengan *the level of significance* 5%, dimana 5% ini ukuran standar yang sering digunakan dalam penelitian. Jadi hanya tersisa 4 kata *kansei* yang valid yaitu modis, awet, simpel dan unik. 4 kata *kansei* dinyatakan valid karena nilai *Corrected Item-Total Correlation* diatas tabel r (0,2352).

Tabel 4.3 Hasil dari Uji Statistik Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.726	4

Pada tabel 4.3 di atas nilai *Cronbach's Alpha* > 0,7, yaitu sebesar 0,726 yang mana nilai tersebut dikategorikan ke dalam *acceptable*, artinya keempat atribut yaitu modis, awet, simpel dan unik adalah atribut yang konsisten dalam pengambilan data dan dinyatakan akurat dan dapat digunakan sebagai data input untuk penelitian.

4.2 Uji Ukuran Sampel

Ukuran sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{Z^2 \cdot p(1-p)}{E^2}$$

$$n = \frac{1,645^2 \cdot 0,5(1-0,5)}{0,1^2}$$

$$n = 67,65 \sim 68 \text{ responden}$$

Sehingga penelitian ini menggunakan sampel sebesar 70 responden.

4.3 Hasil Pemetaan Konsep Produk

Konsep produk dipecah menjadi beberapa tingkatan sampai menjadi karakteristik fisik desain dapat diberikan dengan benar. Berikut adalah konsep produk level paling tinggi (*zero level*) pada penelitian ini adalah *dompet clutch* berbahan dasar serat daun nanas.

Tabel 4.4 Pemetaan Kata *Kansei* Unik

Ordo 0	Ordo 1	Ordo 2	Ordo 3	Desain Fisik
Unik	Mempunyai Ciri Berbeda	Kombinasi Material Dompet	Kulit Domba Serat Daun Nanas	Kulit Domba Jenis Spinil Tenunan Serat Daun Nanas
		Model Dompet	Model Dompet Klasik	Persegi Panjang

Dalam pemetaan kata kansei unik dimulai dari ordo 0 yaitu unik yang berasal dari kata kansei itu sendiri. Kemudian dari ordo 0 yaitu unik diartikan sebagai mempunyai ciri berbeda (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008). Lalu melakukan penyebaran kuesioner penentuan konsep dan desain fisik kepada konsumen untuk mendapatkan ordo 2 yaitu kombinasi material dompet dan model dompet. Selanjutnya dari ordo 2 kombinasi material dompet di lakukan penyebaran kuesioner identifikasi material dompet yaitu didapatkan kulit domba dan serat daun nanas pada ordo 3. Kemudian dilakukan observasi dan wawancara terhadap pembuat dompet, maka dipilih kulit domba jenis spinil dan tenunan serat daun nanas. Pada ordo 2 model dompet dilakukan penyebaran kuesioner identifikasi model dompet, maka didapatkan model dompet yang klasik yaitu bentuk persegi panjang.

Tabel 4.5 Pemetaan Kata *Kansei Awet*

Ordo 0	Ordo 1	Ordo 2	Ordo 3	Desain Fisik
		Proses Pembuatan Dompot	Secara Tradisional	Tenun
Awet	Tahan lama	Bahan Dompot Bagian Dalam	Jenis Kain	Kain <i>Suede</i>
			Jenis Spon	Spon Ati
			Jenis Retsleting	YKK
			Jenis Kancing Magnet	MGT 301

Pada pemetaan kata kansei awet, dimulai dari ordo 0 yaitu berasal dari kata kansei awet. Kemudian ordo 1 yaitu tahan lama berasal dari penjelasan ordo 0 yaitu awet. Dimana tahan lama ini penjelasannya berasal dari (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008). Selanjutnya pada ordo 2 yaitu proses pembuatan dompet dan bahan dompet bagian dalam berasal dari hasil kuesioner penentuan konsep dan desain fisik, dimana konsumen dimintai pendapat akan keinginannya tentang dompet yang awet itu seperti apa. Selanjutnya pada ordo 3 yaitu secara tradisional berasal dari penjelasan ordo 2 yaitu proses pembuatan dompet. Selain itu pada ordo 3 terdapat juga jenis kain, jenis spon, jenis retsleting, jenis kancing magnet adalah penjelasan dari ordo 2 yaitu bahan dompet bagian dalam. Pada desain fisik tenun merupakan penjelasan dari ordo 3 yaitu secara tradisional. Kemudian pada desain fisik kain *suede*, spon ati, YKK, MGT 301 merupakan penjelasan ordo 3 dimana berasal dari hasil kuesioner identifikasi bahan bagian dalam.

Pada pemetaan kata kansei unik ini terdapat 3 ordo. Dikarenakan pada ordo 3 sudah langsung mendapatkan desain fisik. Banyak atau tidaknya ordo tergantung pada pemetaan kata kansei, dimana pemetaan tersebut sudah mendapatkan atau belum mendapatkan sebuah desain fisiknya.

Tabel 4.6 Pemetaan Kata *Kansei* Modis

Ordo 0	Ordo 1	Ordo 2	Ordo 3	Desain Fisik
			Bahan	Kulit Domba
		Pelengkap		Penutup
		Tambahan	Posisi	Dompot dan alas Dompot
Modis	Tampak		Ukuran	5 cm x 2 cm
	Menarik		Bahan <i>Brand</i>	Kulit Domba
		<i>Brand</i>		Bagian Kanan
			Posisi <i>Brand</i>	Bawah Bodi Dompot
			Bentuk <i>Brand</i>	Persegi Panjang

Pada pemetaan kata kansei modis, dimulai dari ordo 0 yaitu berasal dari kata kansei modis. Kemudian ordo 1 yaitu desain menarik berasal dari pengertian ordo 0 yaitu awet. Dimana tampak menarik ini penjelasannya berasal dari (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008). Selanjutnya pada ordo 2 yaitu pelengkap tambahan dan *brand* berasal dari hasil kuesioner penentuan konsep dan desain fisik, dimana konsumen dimintai pendapat akan keinginannya tentang dompet yang modis itu seperti apa. Selanjutnya pada ordo 3 yaitu bahan dan posisi merupakan hasil penjelasan yang berasal dari ordo 2 yaitu pelengkap tambahan. Selain itu pada ordo 3 terdapat juga ukuran, bahan *bran*, posisi *brand* dan bentuk *brand* merupakan hasil dari penjelasan yang berasal dari ordo 2 yaitu *brand*. Kemudian desain fisik pada kulit domba, penutup dompet dan alas dompet berasal dari hasil kuesioner identifikasi bahan penutup dompet dan identifikasi bahan alas dompet. Selain itu desain fisik terdapat juga 5cm x 2 cm berasal dari hasil penelusuran di internet tentang ukuran *brand*.

Pada pemetaan kata kansei unik ini terdapat 3 ordo. Dikarenaka pada ordo 3 sudah langsung mendapatkan desain fisik. Banyak atau tidaknya ordo tergantung pada pemetaan kata kansei, dimana pemetaan tersebut sudah mendapatkan atau belum mendapatkan sebuah desain fisiknya.

Tabel 4.7 Pemetaan Kata *Kansei* Sempel

Ordo 0	Ordo 1	Ordo 2	Desain Fisik
	Memiliki Bentuk Dompot Sederhana	Model Dompot Ukuran Dompot	Bentuk Persegi Panjang 17 cm x 24 cm
Sempel	Warna Dompot Sederhana	Bodi Dompot Penutup Dompot Alas Dompot	<i>Weat</i> <i>Saddle Brown</i> <i>Saddle Brown</i>

Pada pemetaan kata kansei simpel, dimulai dari ordo 0 yaitu berasal dari kata kansei simpel. Kemudian ordo 1 memiliki bentuk dompet sederhana dan warna dompet sederhana berasal dari hasil kuesioner penentuan konsep dan desain fisik, dimana konsumen dimintai pendapat akan keinginannya tentang dompet yang simpel itu seperti apa. Selanjutnya pada ordo 2 yaitu model dompet, ukuran dompet, bodi dompet, penutup dompet dan alas dompet merupakan hasil penjelasan dari ordo 1 yaitu memiliki bentuk dompet sederhana dan warna dompet sederhana. Selanjutnya desain fisik bentuk persegi panjang diperoleh dari hasil kuesioner identifikasi bentuk dompet. Selain itu pada desain fisik 17cm x 24 cm berasal dari hasil kuesioner identifikasi ukuran dompet.

Pada pemetaan kata kansei unik ini terdapat 4 ordo. Dikarenaka pada ordo 2 sudah langsung mendapatkan desain fisik. Banyak atau tidaknya ordo tergantung pada pemetaan kata kansei, dimana pemetaan tersebut sudah mendapatkan atau belum mendapatkan sebuah desain fisiknya.

4.3.1 Variabel Desain

Berdasarkan pada hasil kuesioner yang telah di sebar terhadap desain fisik *dompet clutch* berbahan serat daun nanas adalah sebagai berikut :

A. Desain Dompet

1. Bentuk dompet : persegi panjang

Tabel 4.8 Hasil Kuesioner Model Dompet *clutch*

Kriteria	Presentase (%)
Tidak setuju	22
Setuju	78

2. Ukuran Dompet : 24 cm x 17 cm

Tabel 4.9 Hasil Kuesioner Ukuran Dompet *clutch*

Kriteria	Presentase (%)
Tidak setuju	43
Setuju	57

3. Bahan dompet : Kombinasi serat daun nanas dengan kulit domba (kuesioner)

Tabel 4.10 Hasil Kuesioner Bahan Dompet *clutch*

Kriteria	Presentase (%)
Tidak setuju	21
Setuju	79

4. Warna Kulit Domba : *Seddle Brown*Tabel 4.11 Hasil Kuesioner Warna Dompot *clutch*

Kriteria	Presentase (%)
Tidak setuju	35
Setuju	65

5. Penutup Dompot : Bentuk Setengah Belah Ketupat

Tabel 4.12 Hasil Kuesioner Bentuk Penutup Dompot

Kriteria	Presentase (%)
Tidak setuju	42
Setuju	58

6. Bahan Penutup Dompot : Kulit Domba

Tabel 4.13 Hasil Kuesioner Bahan Bentuk Penutup Dompot

Kriteria	Presentase (%)
Tidak setuju	21
Setuju	79

7. Bentuk Alas Dompot : Penggunaan Alas Bawah bentuk persegi panjang dengan ukuran depan dan belakang masing-masing 3 cm x 24 cm

Tabel 4.14 Hasil Kuesioner Bentuk Alas Dompot

Kriteria	Presentase (%)
Tidak setuju	27
Setuju	83

8. Bahan Alas Bawah Dompot : Kulit Domba

Tabel 4.15 Hasil Kuesioner Bahan Alas Bawah Dompot

Kriteria	Presentase (%)
Tidak setuju	33
Setuju	67

B. Pelengkap Tambahan

1. Retsleting: YKK

Tabel 4.16 Hasil Kuesioner Retsleting Dompot *clutch*

Kriteria	Presentase (%)
Tidak setuju	28
Setuju	72

2. Kancing Magnet : MGT301

Tabel 4.17 Hasil Kuesioner Kancing Magnet Dompot *clutch*

Kriteria	Presentase (%)
Tidak setuju	43
Setuju	57

3. *Brand*

- Model *Brand* : Persegi Panjang

Tabel 4.18 Hasil Kuesioner Model Merek Dompot *clutch*

Kriteria	Presentase (%)
Tidak setuju	34
Setuju	66

- Bahan : Kulit Domba

Tabel 4.19 Hasil Kuesioner Bahan Merek Dompot *clutch*

Kriteria	Presentase (%)
Tidak setuju	31
Setuju	69

C. Bahan Bagian Dalam Dompot *Clutch*

- Kain Bagian Dalam = Kain *Suede*

Tabel 4.20 Hasil Kuesioner Kain *Suede* Dompot *clutch*

Kriteria	Presentase (%)
Tidak setuju	38
Setuju	62

- Spon Bagian Dalam = Spon Ati

Tabel 4.21 Hasil Kuesioner Spon Ati Dompot *clutch*

Kriteria	Presentase (%)
Tidak setuju	38
Setuju	62

4.4 Desain Usulan

Berdasarkan penggabungan desain fisik di atas, maka desain yang dihasilkan adalah sebagai berikut :

a. Desain Bodi Dompot

Bentuk : Persegi Panjang

Ukuran : 17 Cm x 24 cm

Bahan : Kombinasi serat daun nanas dengan kulit domba

Warna : *Weat*



Gambar 4.1 Desain Fisik Bodi Dompot *Clutch*

b. Pelengkap Tambahan

- *Zipper* (Retsleting)

Jenis : YKK

Jumlah yang digunakan : 1 pcs



Gambar 4.2 Desain Retsleting YKK

- Kancing Magnet

Jenis : MGT301

Jumlah yang digunakan : 1



Gambar 4.3 Desain Kancing Magnet

- Brand

Bentuk : Persegi Panjang

Ukuran : (5 cm x 2 cm)

Bahan : Kulit Domba



Gambar 4.4 Desain Brand

- Alas Bawah Dompot Bagian Depan dan Belakang

Bentuk : Persegi Panjang

Ukuran : 3 cm x 17 cm

Bahan : Kulit Domba

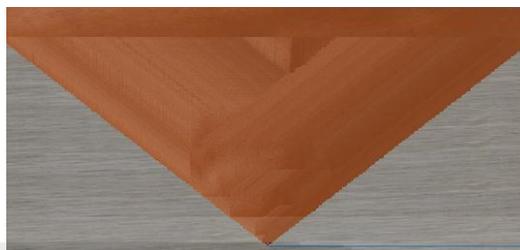


Gambar 4.5 Desain Alas Bawah Dompot Bagian Depan dan Belakang

- Penutup Dompot

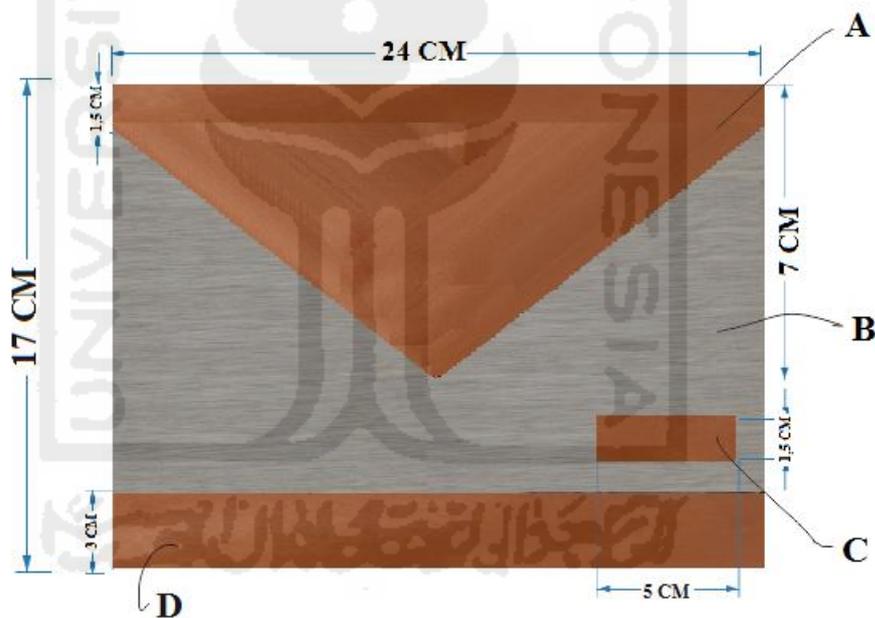
Bentuk : Setengah belah ketupat

Bahan : Kulit Domba

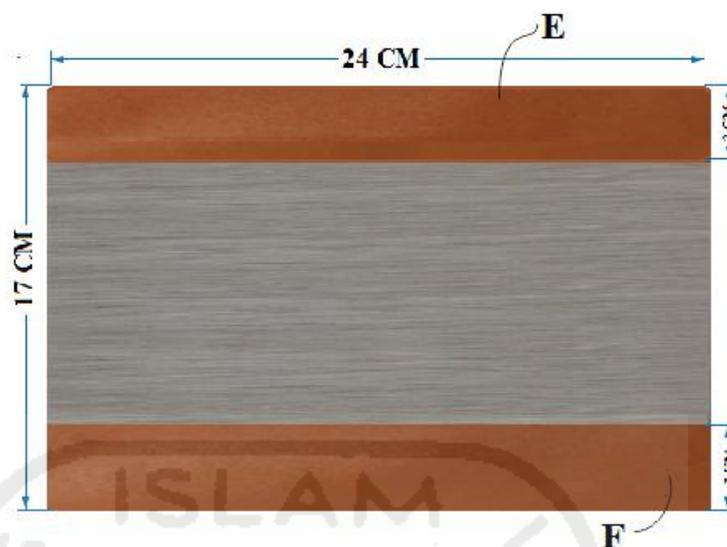


Gambar 4.6 Penutup Dompot

Desain dompet *clutch* secara keseluruhan adalah sebagai berikut :



Gambar 4.7 Tampilan Depan Dompot *Clutch*



Gambar 4.8 Tampilan Belakang Dompot *Clutch*

Keterangan :

- A : Penutup dompet *clutch* menggunakan bahan kulit domba
- B : Bodi dompet *clutch* menggunakan bahan serat daun nanas dengan ukuran 17 cm x 24 cm.
- C : Brand dompet *clutch* menggunakan bahan kulit domba dengan ukuran 5 cm x 2 cm
- D : Alas bagian bawah dompet menggunakan bahan kulit domba dengan ukuran bagian depan 3 cm x 24 cm
- E : Sambungan dari penutup bagian depan dompet menggunakan bahan kulit domba dengan ukuran 2 cm x 24 cm.
- F : Alas bagian bawah dompet menggunakan bahan kulit domba dengan ukuran bagian belakang 3 cm x 24 cm

4.5 Hasil Uji Validitas

Uji validasi dilakukan untuk menilai apakah ada perbedaan yang signifikan antara kebutuhan pengguna dengan desain dompet *clutch* yang diusulkan. Hasil uji *marginal homogeneity* untuk desain dompet *clutch* berbahan dasar serat nanas, yaitu :

Hipotesis :

H0 = Tidak ada perbedaan antara keinginan pengguna dan desain yang diusulkan

H1 = Ada perbedaan antara keinginan pengguna dan desain yang diusulkan

Tabel 4.22 Hasil Uji *Marginal Homogeneity*

Kebutuhan Pengguna	Z Values
Modis	0,686
Awet	0,275
Simpel	0,385
Unik	0,135

Hasil uji menunjukkan nilai z dengan taraf signifikansi 5% berkisar antara 0,135 – 0,686 ($H_0 > 0,05$). Dengan demikian maka H0 dapat diterima artinya tidak ada perbedaan antara keinginan pengguna dan desain yang diusulkan.

4.6 Hasil Uji Beda

Hasil uji beda *wilcoxon signed – rank* untuk desain dompet *clutch* berbahan dasar serat daun nanas adalah sebagai berikut :

Hipotesis :

H0 = Tidak ada perbedaan antara dompet *clutch* berbahan serat daun nanas dengan dompet *clutch* yang sudah ada

H1 = Terdapat perbedaan antara dompet *clutch* berbahan serat daun nanas dengan dompet *clutch* yang sudah ada.

Tabel 4.23 Hasil Uji *Wilcoxon Signed – Rank*

Kata Kansei	Asymp. Sig. (2-tailed)
Unik	0,032
Awet	0,012
Simpel	0,143
Modis	0,275

Berdasarkan tabel nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* berkisar antara 0,012 - 0,275 ini menunjukkan bahwa (*Asymp. Sig* > 0,05) berarti tidak terdapat perbedaan skor yang signifikan antara dompet *clutch* biasa dan dompet *clutch* berbahan dasar serat daun nanas. Kecuali pada kriteria unik, dan awet bahwa *Asymp. Sig (2-tailed)* < 0,05) berarti terdapat perbedaan skor antara dompet biasa dan dompet *clutch* berbahan serat daun nanas.

BAB V

PEMBAHASAN

Bab pembahasan ini menjelaskan tentang hasil penelitian dari bab sebelumnya yang terdiri dari kata-kata *kansei*, desain fisik dompet *clutch* berbahan serat nanas, uji beda, dan validasi dompet *clutch* berbahan serat daun nanas.

5.1 Kata-kata Kansei

Pada penelitian ini menyebarkan 70 kuesioner, dimana 70 kuesioner ini berasal dari perhitungan uji ukuran sampel. Pada tahap awal menyebarkan kuesioner terbuka kepada responden kemudian diperoleh 9 kata kansei yaitu modis, awet, fungsional, simpel, unik, cerah, nyaman, variatif dan murah. Kemudian dilakukan pengujian validitas dan reabilitas. Dimana pada pengujian validitas didapatkan bahwa *Corrected Item-Total Correlation* pada kata kansei fungsional, cerah, nyaman dan murah berada di bawah tabel $r (0,2352)$ sehingga kata-kata *kansei* tersebut tidak dapat digunakan sebagai data penelitian. Jadi hanya tersisa 4 kata kansei yaitu modis, awet, simpel dan unik. Dimana memiliki *Corrected Item-Total Correlation* berada diatas tabel $r (0,2352)$. Selanjutnya dilakukan pengujian reabilitas, dimana diperoleh bahwa kata kansei modis, awet, simpel dan unik memiliki nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,7$ sebesar 0,726 yang mana nilai tersebut dikategorikan kedalam *acceptable*, artinya keempat atribut yaitu modis, awet, simpel dan unik adalah atribut yang konsisten dalam pengambilan data dan dinyatakan akurat dan dapat digunakan sebagai data input untuk penelitian.

Berikut kata-kata kansei yang telah dilakukan pengujian validitas dan reabilitas dengan pengertiannya.

1. Kata *kansei* modis menunjukkan bahwa pengguna menginginkan desain menarik pada dompet *clutch* dengan bentuk dompet yang persegi panjang dan menggunakan kulit domba. Dimana kulit domba dikenal penggunaannya untuk barang-barang *fashion*, disamping harganya kulit domba sendiri yang cukup mahal. Selain itu menunjukkan bahwa pengguna menginginkan dompet *clutch* yang terlihat tampak menarik dengan adanya pelengkap tambahan dibagian dompet *clutch*.

2. Kata *kansei* awet menunjukkan bahwa pengguna menginginkan agar dompet *clutch* tidak mudah rusak dari segi bahan bagian dalam yang digunakan maupun dari teknik pembuatan dompet yaitu dengan ditenun, sehingga nantinya dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.
3. Kata *kansei* simpel menunjukkan bahwa pengguna menginginkan desain dompet *clutch* yang memiliki bentuk dan warna dompet *clutch* yang sederhana.
4. Kata *kansei* unik menunjukkan bahwa pengguna menginginkan dompet *clutch* yang memiliki jenis khusus, yang berbeda dari jenis dompet *clutch* yang lain. Sehingga nantinya ketika digunakan akan terlihat berbeda dengan produk dompet *clutch* lainnya.

5.2 Parameter Desain Fisik

a. Bodi Dompet *Clutch*

Berdasarkan hasil pemetaan, bentuk persegi panjang telah memenuhi kata *kansei* simpel sebagai desain fisik bisa dilihat pada hasil kuesioner 4.7, dimana bentuk persegi panjang merupakan bentuk dompet yang tidak rumit dan sederhana sehingga terkesan simpel. Dimensi bodi dompet *clutch* diterjemahkan dalam desain fisik 17 x 24 cm berdasarkan hasil kuesioner tabel 4.9 telah memenuhi kata *kansei* simpel karena dengan ukuran tersebut, desain terlihat lebih sederhana dari penampilan bagi pengguna dompet *clutch*. Kombinasi serat daun nanas dengan kulit domba dapat menghasilkan keunikan dari dompet *clutch* yang biasanya menggunakan kulit sintetis, sehingga memiliki ciri khas dan berbeda dari dompet *clutch* lainnya dan memenuhi kata *kansei* unik, bisa dilihat pada tabel 4.10.

b. Pelengkap Tambahan

Penentuan desain fisik aksesoris dompet dilakukan berdasarkan hasil survei. Model Retsleting (*zipper*) jenis YKK telah memenuhi kata *kansei* awet karena penggunaan retsleting tersebut membuat dompet *clutch* lebih awet dalam penggunaannya. Model *brand* persegi panjang telah memenuhi kata *kansei* modis karena terlihat menarik dan pengguna akan merasa percaya diri dengan adanya penggunaan *brand*. Dengan bahan *brand* yang menggunakan kulit domba memberikan kesan modis pada bagian *brand* yang difungsikan sebagai aksesoris sehingga terlihat

menarik. Selain itu, penambahan kulit domba dibagian alas bawah dompet *clutch* dan pada bagian penutup dompet akan menambah menarik dompet *clutch* tersebut.

5.3 Uji Homogeneity

Uji *marginal homogeneity* dilakukan untuk mengetahui apakah dompet *clutch* berbahan serat daun nanas sudah sesuai dengan keinginan pengguna. Berdasarkan hasil *marginal homogeneity* pada Tabel 4.22 nilai *z values* berkisar antara 0,135– 0,686, ini menunjukkan bahwa ($Z > 0,05$). Dengan demikian maka H_0 dapat diterima artinya desain dompet *clutch* berbahan serat daun nanas sudah memenuhi keinginan pengguna yaitu modis, simpel, awet dan unik

5.4 Uji Beda

Uji *Wilcoxon* dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara dompet *clutch* biasa dengan dompet *clutch* berbahan serat daun nanas. Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon* pada Tabel 4.23 didapatkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* untuk kriteria awet 0,012 dan unik 0,032 ini menunjukkan bahwa *z* pada kriteria tersebut lebih kecil dari 0,05 yang artinya terdapat perbedaan antara dompet *clutch* yang sudah ada dengan dompet *clutch* berbahan serat daun nanas dari sisi awet dan unik. Perbedaan dari sisi awet ditunjukkan dengan proses pembuatan dompet tersebut dengan menggunakan proses tenun dan bahan dari dompet *clutch* yang menggunakan bahan dari serat alam. Dari sisi unik ditunjukkan dari kombinasi bahan antara serat daun nanas dan kulit domba.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

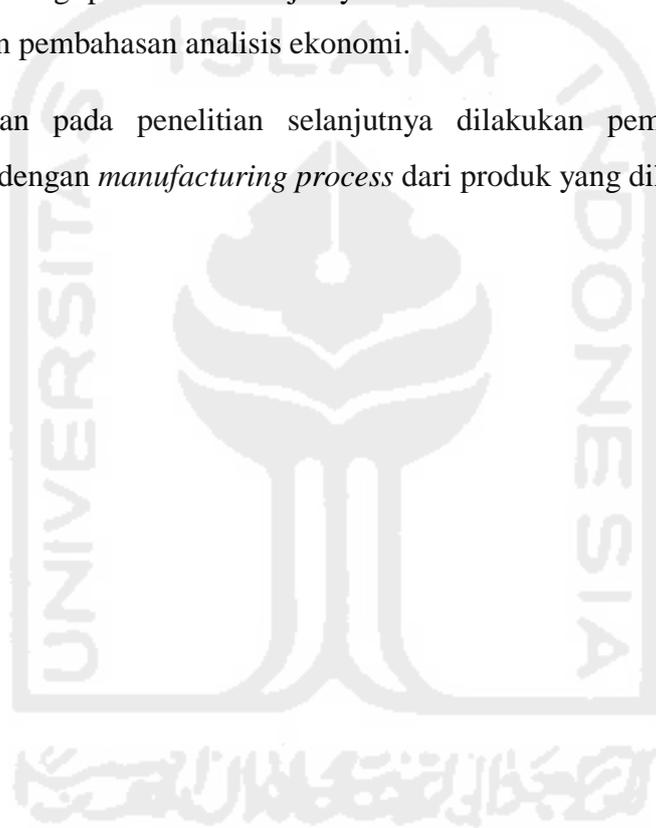
Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Kriteria yang diinginkan konsumen untuk produk dompet *clutch* berbahan serat daun nanas adalah modis, awet, unik dan simpel.
2. Desain parameter yang diperlukan dalam mendesain dompet *clutch* berbahan serat daun nanas antara lain bodi dompet *clutch* dan pelengkap tambahan. Bodi dompet *clutch* menggunakan kombinasi bahan serat daun nanas dengan kulit domba, ukuran 17 x 24 cm, berwarna *wead*. Pelengkap tambahan menggunakan retsleting, kancing magnet, *brand* dan alas bawah dompet bagian depan dan belakang. Retsleting yang digunakan adalah YKK dan kancing magnet yang digunakan jenis MGT301 yang diposisikan keduanya pada bagian penutup dompet *clutch*. *Brand* menggunakan bahan kulit domba dan berbentuk persegi panjang dengan dimensi 5 cm x 2 cm, diposisikan pada bagian bodi dompetkanan bawah. Alas dompet bagian bawah menggunakan bahan kulit domba pada bagian depan dengan ukuran 3 cm x 17 cm dan belakang dengan ukuran 3 cm x 24 cm. Penutup dompet dengan bahan kulit domba yang diposisikan pada bagian atas dompet.
3. Desain usulan dompet *clutch* berbahan serat daun nanas sudah memenuhi keinginan konsumen karena bisa dilihat dari hasil validasi yang dilakukan menggunakan *Marginal Homogeneity Test* didapatkan bahwa desain yang dibuat sudah valid untuk memenuhi keinginan kriteria desain yang diinginkan pengguna dompet *clutch* berbahan serat daun nanas pada tingkat signifikansi 5%. Sedangkan, hasil uji beda yang dilakukan menggunakan *Wilcoxon Test* didapat bahwa desain yang dibuat terdapat perbedaan yang signifikan antara desain dompet *clutch* berbahan serat daun nanas dengan desain dompet *clutch* yang sudah ada ditunjukkan dengan *p-value* dibawah 0,05, yaitu dari kriteria awet dan unik.

6.2 Saran

Saran yang direkomendasikan untuk penelitian selanjutnya adalah :

1. Perlu dilakukan kajian lebih lanjut tentang kualitas bahan dan kekuatan dompet *clutch* yang baru dengan mengaplikasikannya kepada pengguna sehingga nantinya dapat diketahui kekuatan dan keawetan dari dompet *clutch* yang baru tersebut.
2. Diharapkan bagi penelitian selanjutnya dilakukan analisis tentang harga produk dan melakukan pembahasan analisis ekonomi.
3. Diharapkan pada penelitian selanjutnya dilakukan pembahasan lebih lanjut berkaitan dengan *manufacturing process* dari produk yang dihasilkan.



DAFTAR PUSTAKA

Ady, W. A. G. (2011). *Pengembangan Desain Kursi Roda Khususnya Pada Lansia Berdasarkan Citra (Image) Produk Dengan Metode Kansei Engineering*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

Archam, L. D., Setyanto, N. W., & Rahman, A. (2013). *Integrasi Kansei Engineering dan Structural Equation Modelling (SEM) untuk Meningkatkan Kualitas Produk Shampo*. Malang: Universitas Brawijaya.

Damasio, A.R., (1999), *The Feeling of What Happens: Body and Emotion in The Making of Consciousness*. Japan Standard Association, Tokyo.

Fahmi, H., & Hermansyah, H. (2011) “Pengaruh Orientasi Serat Pada Komposit Resin Polyester/Serat daun Nenas Terhadap Kekuatan Tarik”. *Jurnal Teknik Mesin Vol.1, No. 1, Oktober 2011*.

Gastuti, S., Mawahib, S. H., & Setyoningsih. (2012) “Penggunaan Serat Daun Nanas Sebagai Adsorben Zat Warna Procion Red Mx 8b”. *Jurnal EKOSAINS Vo. IV No. 1 Maret 2012*.

Haryanto., & Nandhiroh, S. (2009). *Kolaborasi Desain Berbasis WEB dan Kansei Engineering Pada Casing USB Flash Disk*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Haryono, M., & Bariyah, C. (2014). *Perancangan Konsep Produksi Alas Kaki dengan Menggunakan Integrasi Metode Kansei Engineering dan Model Kano*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan

Hayat, W., Syakbaniah., & Darvina (2013). “Pengaruh Kerapatan Terhadap Koefisien Absorpsi Bunyi Papan Pertikel Serat Daun Nanas (*Ananas Comosus L Merr*). *Pillar Of Physics, Vol. 1. April 2013, 44-51*.

Helander, M.G., 2003. Hedonomics-affective human factors design. *Ergonomics*, 46, 1269–1272.

Jayanudin., Hartono, R., & Jamil, N. H. (2010) “Pengaruh Konsetrasi dan Waktu Pemutihan Serat Daun Nanas Menggunakan Hidrogen Perioksida’. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

Liputan 6. (2014). Limbah Nanas Disulap Jadi Batik Luar Biasa. Diakses pada 06 Desember 2014 di Worl Wide Web <http://news.liputan6.com/>

Marlyana, Novi. (2012). *Penerapan Metode Kansei Engineering Dan Anthropometri Pada Pemilihan Desain Fasilitas Ruang Warnet*. Skripsi. Teknik IndustriUnissula: Semarang.

Barry, M (2012). Pengaruh Desain Produk dan Desain Proses Terhadap Kualitas Produk di *Pocket 22* Tasikmalaya. Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Siliwangi Tasikmalaya.

Nagamachi M., Y.Okazaki, dan M.Ishikawa. “Kansei Engineering and application of the rough sets model.” *Proc.IMEchE Vol220 Part I:J. (2006) Systems and Control Engineering*.

Nagamachi, M., 1995. Kansei engineering: a new ergonomic consumer-oriented technology for product development.*International Journal of Industrial Ergonomics*, Vol. 15, pp. 3-11. Nagamachi, M. dan Lokman, A.M., 2011. *Innovations of Kansei Engineering*, CRC Press, Boca Raton.

Nagamachi, Mitsuo. 2008. "Perspectives and the new trend of Kansei/affectiveengineering". *The TQM Journal*. Vol. 20, No: 4, pp. 290 – 298.

Penelitian Balai Penelitian dan Pengembangan Industri Deperindag Yogyakarta, 2009. Penelitian terhadap kandungan daun nanas.

Puspitaningsih, R. (2013). *Analysis On The Influence Of Product and Service Development to Customer Satisfaction (Study Case: Yongki Komaladi Product and Kittycats)*. The Indonesian journal of business administration: vol.2, No. 18, 2013:2200-2216.

Restantin, N.Y.; Ushada, M.; dan Ainuri, M. 2012. "Desain Prototipe Meja dan Kursi Pantai Portabel dengan Integrasi Pendekatan Ergonomi, Value Engineering dan Kansei Engineering". *Jurnal Teknik Industri*. Vol. 14, No. 1, Juni 2012, pp. 53-62.

Schütte, S. 2002. *Designing Feelings into Products: Integrating Kansei Engineering Methodology in Product Development*. Licentiate Thesis. Institute of Technology, Linköping University: Sweden.

Schütte, S., Eklund, J., Axelsson, J. R. C. dan Nagamachi, M., 2004. Concepts, methods, and tools in Kansei engineering. *Theoretical Issues in Ergonomics Science*, Vol. 5, pp. 214-232.

Setyawan, P. D., Sari, N. H., & Putra, D. G. P. (2012) "Pengaruh Orientasi dan Fraksi Volume Daun Nanas (*Ananas Comosus*) Terhadap Kekuatan Tarik Komposit Polyester Tak Jenuh (UP). *Dinamika Teknik Mesin, Volume 2 No. 1, Januari 2012*.

Srikandini, M. W., Runtuk, J. K., & Sari, L. P. H. (2012). *Rekayasa Desain Batik Tulis Jetis-Sidoarjo Melalui Implementasi Metode Kansei Engineering*. Surabaya: Universitas Pelita Harapan.

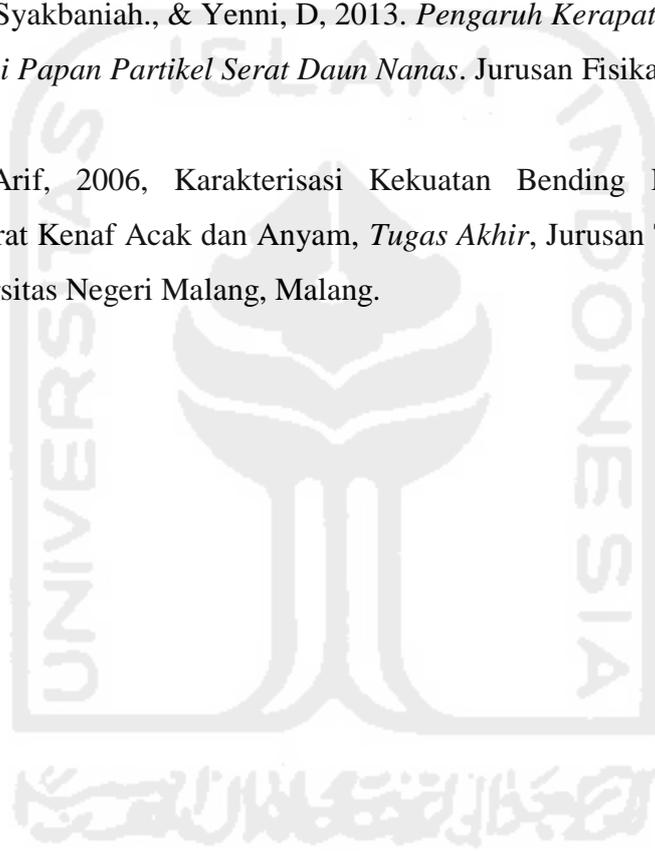
Sri, H., Syarif, H.M., & Setyoningsih (2012). *Penggunaan Serat Daun Nanas Sebagai Adsorben Zat Warna Procion Red Mx 8b*. Universitas Sebelas Maret, Surakarta.

Sulistijono, 2008, Analisa Pengaruh Fraksi Volume Serat Kelapa Pada Komposit Matriks Polyester Terhadap Kekuatan Tarik, Impact Dan Bending, *Jurnal Teknik Mesin*, ITS, Surabaya.

Wahyuning, C.S.; Desrianty, A., dan Rahmawati, R. 2011. “*Studi Rancangan Konsep Brassiere melalui Pendekatan Nilai Emosi dan dan Perasaan Menggunakan Kansei Engineering Method*”. *Jurnal Itenas Rekarupa*. Vol. 1, No. 1, pp. 56-69.

Wahyudi, H., Syakbaniah., & Yenni, D, 2013. *Pengaruh Kerapatan Terhadap Koefisien Absorpsi Bunyi Papan Partikel Serat Daun Nanas*. Jurusan Fisika, FMIPA, UNP

Wicaksono, Arif, 2006, Karakterisasi Kekuatan Bending Komposit Berpenguat Kombinasi Serat Kenaf Acak dan Anyam, *Tugas Akhir*, Jurusan Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Malang, Malang.



LAMPIRAN
KUESIONER
IDENTIFIKASI KEBUTUHAN KONSUMEN TERHADAP DOMPET *CLUTCH*
BERBAHAN SERAT DAUN NANAS

Dengan hormat,
Dalam menyelesaikan tugas akhir yang sedang saya tempuh di Program Studi Teknik Industri Universitas Islam Indonesia yang berjudul **DESAIN DOMPET *CLUTCH* DENGAN BAHAN SERAT DAUN NANAS MENGGUNAKAN PENDEKATAN *KANSEI ENGINEERING***. Saya mengharapkan saudara/i untuk meluangkan waktunya untuk mengisi kuesioner dengan jujur dan terbuka, agar dalam menyelesaikan penelitian ini dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Data diri yang anda berikan akan dijaga kerahasiannya. Atas kerjasama yang telah saudara/i berikan, saya ucapkan terimakasih.

Hormat Saya,

Agnes Trisiwi
105223000



PENDAHULUAN

Bahan dompet *clutch* biasanya hanya berasal dari bahan kain biasa atau kulit sintetis. Di sini, saya akan melakukan penelitian terhadap dompet *clutch* yang berbahan dari serat daun nanas. Saya akan mengumpulkan keinginan tentang kriteria desain dompet. Kriteria desain dompet yang seperti apa yang diinginkan konsumen ?

Mohon diisi dengan lengkap serta jujur sesuai dengan keadaan, perasaan, dan keinginan anda.

DATA RESPONDEN

Nama :

Usia :

Pekerjaan :

1. Apakah Anda menggunakan dompet *clutch*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Kriteria dompet *clutch* seperti apa yang anda inginkan ? (Jawaban boleh lebih dari satu)

Jawaban :

1. -----
2. -----
3. -----
4. -----
5. -----
6. -----

KUESIONER

IDENTIFIKASI DERAJAT KEPENTINGAN

Pada kusioner ini, peneliti mencari bobot penelitian kata-kata kansei dompet *clutch* yang diinginkan pengguna dompet *clutch*

Identitas Responden

Nama :

Usia :

Petunjuk Pengisian Kuesioner

Berilah tanda (X) pada jawaban pilihan anda

No	Kriteria	Sangat Setuju 5	Setuju 4	Sedikit Setuju 3	Tidak Setuju 2	Tidak Setuju 1
1	Bagaimana jika dompet <i>clutch</i> dibuat modis ?					
2	Bagaimana jika dompet <i>clutch</i> dibuat awet ?					
3	Bagaimana jika dompet <i>clutch</i> dibuat fungsional ?					
4	Bagaimana jika dompet <i>clutch</i> dibuat simple ?					
5	Bagaimana jika dompet <i>clutch</i> dibuat unik ?					
6	Bagaimana jika dompet <i>clutch</i> dibuat cerah ?					
7	Bagaimana jika dompet <i>clutch</i> dibuat nyaman ?					
8	Bagaimana jika dompet <i>clutch</i> dibuat murah ?					

KUESIONER PENENTUAN KONSEP DESAIN FISIK

Dengan hormat,

Dalam menyelesaikan tugas akhir yang sedang saya tempuh di Program Studi Teknik Industri Universitas Islam Indonesia yang berjudul **DESAIN DOMPET CLUTCH DENGAN BAHAN SERAT DAUN NANAS MENGGUNAKAN PENDEKATAN KANSEI ENGINEERING**. Saya mengharapkan saudara/i untuk meluangkan waktunya untuk mengisi kuesioner dengan jujur dan terbuka, agar dalam menyelesaikan penelitian ini dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Data diri yang anda berikan akan dijaga kerahasiannya. Atas kerjasama yang telah saudara/i berikan, saya ucapkan terimakasih.

Hormat Saya,

Agnes Trisiwi
105223000

DATA RESPONDEN

Nama :

Usia :

1. Untuk mendapatkan fisik pada kata kansei **UNIK**, menurut anda atribut apa saja yang anda inginkan agar dompet *clutch* terkesan unik?
2. Untuk mendapatkan fisik pada kata kansei **AWET**, menurut anda atribut apa saja yang anda inginkan agar dompet *clutch* terkesan awet?
3. Untuk mendapatkan fisik pada kata kansei **AWET**, menurut anda proses pembuatan dompet *clutch* seperti apa yang dapat memberikan kesan awet ?
4. Untuk mendapatkan fisik pada kata kansei **AWET**, menurut anda bahan penyusun bagian dalam dompet *clutch* yang seperti apakah yang dapat memberikan kesan awet ?
5. Untuk mendapatkan fisik pada kata kansei **MODIS**, atribut apa saja yang anda inginkan agar dompet *clutch* terkesan modis ?
6. Untuk mendapatkan desain fisik kata kansei **SIMPEL**, atribut apa saja yang anda inginkan agar dompet *clutch* terkesan simpel ?

KUESIONER A
BENTUK DOMPET

Data Responden

Nama :

Usia :

A.1 IDENTIFIKASI BENTUK DOMPET

Menurut Anda, bentuk dompet *clutch* seperti apakah yang sebaiknya digunakan agar mendapatkan dompet yang simpel ?

Berilah tanda (X) pada pilihan jawaban Anda

Keterangan :

1 : setuju

2. tidak setuju

No	Kreteria	Bentuk	Bentuk <i>Dompot clutch</i> yang Anda inginkan
1		Bulat	
2		Persegi Panjang	

A.2 IDENTIFIKASI UKURAN DOMPET *CLUTCH*

Menurut Anda, ukuran dompet seperti apakah yang Anda inginkan agar mendapatkan dompet *clutch* yang modis ?

Berilah tanda (x) pada pilihan jawaban Anda

Keterangan :

1 : tidak setuju

2 : setuju

No	Ukuran	Gambar	1	2
1	13 cm x 17 cm			
2	17 cm x 24 cm			
3	20 cm x 27 cm			
4	20 cm x 30 cm			

A.2 IDENTIFIKASI BENTUK PENUTUP DOMPET *CLUTCH*

Menurut Anda, bentuk penutup dompet seperti apakah yang Anda inginkan agar mendapatkan dompet *clutch* yang unik ?

Berilah tanda (x) pada pilihan jawaban Anda

Keterangan :

1 : tidak setuju

2 : setuju

No	Kriteria	Nama	Bahan bagian dalam dompet <i>clutch</i> yang Anda inginkan
1		Bentuk Persegi Panjang	
2		Bentuk Setengah Belah Ketupat	

A.2 IDENTIFIKASI BAHAN PENUTUP DOMPET *CLUTCH*

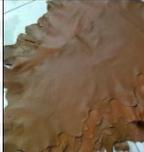
Menurut Anda, bahan bentuk penutup dompet seperti apakah yang Anda inginkan agar mendapatkan dompet *clutch* yang unik ?

Berilah tanda (x) pada pilihan jawaban Anda

Keterangan :

1 : tidak setuju

2 : setuju

No	Kriteria	Nama	Bahan bagian dalam dompet <i>clutch</i> yang Anda inginkan
1		Serat Daun Nanas	
2		Kulit Domba	

A.2 IDENTIFIKASI BENTUK ALAS DOMPET *CLUTCH*

Menurut Anda, bentuk alas dompet seperti apakah yang Anda inginkan agar mendapatkan dompet *clutch* yang unik ?

Berilah tanda (x) pada pilihan jawaban Anda

Keterangan :

1 : tidak setuju

2 : setuju

No	Kriteria	Nama	Bahan bagian dalam dompet <i>clutch</i> yang Anda inginkan
1		Penggunaan Alas Bawah bentuk persegi panjang dengan ukuran depan dan belakang masing-masing 3 cm x 24 cm	

2		<p>Penggunaan Alas Bawah bentuk persegi panjang hanya di bagian tengahnya saja</p>	
---	---	--	--

A.2 IDENTIFIKASI BAHAN ALAS DOMPET *CLUTCH*

Menurut Anda, bahan bentuk alas dompet seperti apakah yang Anda inginkan agar mendapatkan dompet *clutch* yang unik ?

Berilah tanda (x) pada pilihan jawaban Anda

Keterangan :

1 : tidak setuju

2 : setuju

No	Kriteria	Nama	Bahan bagian dalam dompet <i>clutch</i> yang Anda inginkan
1		Serat Daun Nanas	
2		Kulit Domba	

A.3 IDENTIFIKASI BAHAN DOMPET

Menurut Anda, bahan apa yang cocok untuk digunakan sebagai bodi dompet *clutch* ?

Berilah tanda (x) pada pilihan jawaban Anda

Keterangan :

1 : tidak setuju

2 : setuju

No	Kriteria	Nama	Kelebihan dan kekurangan	Bahan dasar dompet yang anda inginkan
1		Kombinasi serat daun nanas dengan serat daun nanas	Kuat, halus, perawatannya mudah, harga murah dan tipis.	
2		Kombinasi serat daun nanas dengan kulit sintetis	Bahan murah dan tidak awet.	
3		Kombinasi serat daun nanas dengan kulit sapi	Tahan lama, kasar dan bau.	
4		Kombinasi serat daun nanas dengan kulit domba.	Awet, lentur, lembut, adem dan bau.	

A.4 IDENTIFIKASI BAHAN BAGIAN DALAM

Menindaklanjuti hasil kuesioner sebelumnya, didapatkan 2 pilihan tertinggi dari bahan penyusun dalam dompet *clutch* yang sesuai dengan keinginan pengguna dompet *clutch*. Bahan bagian dalam dompet *clutch* seperti apakah yang Anda inginkan agar mendapatkan dompet *clutch* yang awet?

Berilah tanda (x) pada pilihan jawaban Anda

Keterangan :

1 : tidak setuju

2 : setuju

a. Kain

No	Kriteria	Nama	Bahan bagian dalam dompet <i>clutch</i> yang Anda inginkan
1		Suede	
2		Sponge	

b. Spon

No	Kriteria	Nama	Bahan bagian dalam dompet <i>clutch</i> yang Anda inginkan
1		Spon Ati	
2		Spon Kulit	

KUESIONER B

AKSESORIS

B.1 IDENTIFIKASI MODEL RETSLETING

Menindaklanjuti hasil kuesioner sebelumnya, bentuk retsleting seperti apakah Anda inginkan agar mendapatkan dompet *clutch* yang awet ?

Berilah tanda (x) pada pilihan jawaban Anda

Keterangan :

1 : tidak setuju

2 : setuju

No	Kriteria	Nama	Bahan bagian dalam dompet <i>clutch</i> yang Anda inginkan
1		<i>Coil Zipper</i>	
2		<i>Metal Zipper</i>	
3		<i>YKK zipper</i>	
4		<i>Plastic Zipper</i>	

KUESIONER
VALIDASI DESAIN USULAN

Dengan hormat,

Dalam menyelesaikan tugas akhir yang sedang saya tempuh di Program Studi Teknik Industri Universitas Islam Indonesia yang berjudul **DESAIN DOMPET CLUTCH DENGAN BAHAN SERAT DAUN NANAS MENGGUNAKAN PENDEKATAN *KANSEI ENGINEERING***. Saya mengharapkan saudara/i untuk meluangkan waktunya untuk mengisi kuesioner dengan jujur dan terbuka, agar dalam menyelesaikan penelitian ini dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Data diri yang anda berikan akan dijaga kerahasiannya. Atas kerjasama yang telah saudara/i berikan, saya ucapkan terimakasih.

Hormat Saya,

Agnes Trisiwi
105223000



Data Responden,

Nama :

Usia :

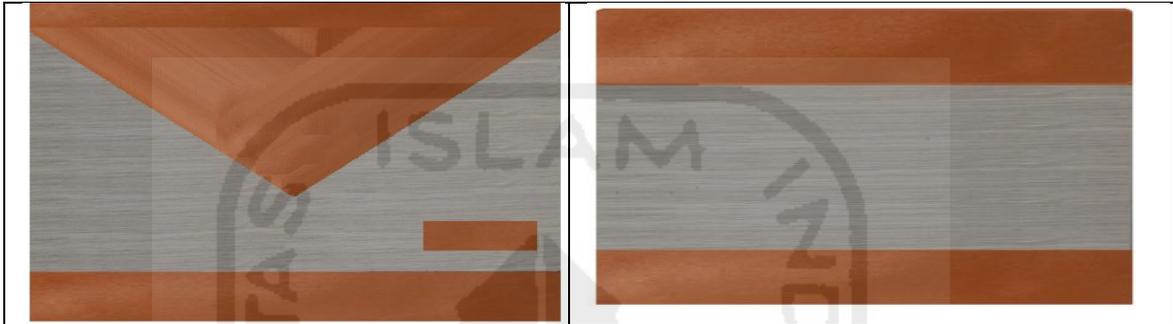
KESESUAIAN DOMPET *CLUTCH* SAAT INI DENGAN DESAIN KRITERIA DOMPET *CLUTCH* USULAN

Menindak lanjuti hasil penelitian mengenai produk dompet *clutch* berbahan dasar serat daun nanas yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Bagaimana pendapat anda mengenai atribut-atribut desain produk dompet *clutch* di bawah ini?

 <p>Desain Dompet <i>clutch</i> yang ada saat ini</p> <p>Spesifikasi Umum :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Warna : Coklat Tua - Bahan : Kulit Sapi 	 <p>Desain Dompet <i>Clutch</i> Usulan</p> <p>Spesifikasi Umum :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Warna : Cokelat (Kulit domba) dan <i>weat</i> (serat daun nanas) - Bahan : Serat Daun Nanas dan Kulit Domba
--	---

**PERBANDINGAN PRODUK DOMPET *CLUTCH* SAAT INI DENGAN
DESAIN PRODUK USULAN**

Bagaimanakah pendapat Anda mengenai dompet *clutch* usulan yang dihasilkan seperti pada gambar berikut ?



Berilah tanda (x) pada pilihan jawaban Anda

Keterangan :

1 : sangat tidak setuju

4 : setuju

2 : tidak setuju

5 : sangat tidak setuju

3 : sedikit setuju

No	Kriteria	1	2	3	4	5
1	Apakah produk diatas unik?					
2	Apakah produk diatas simpel?					
3	Apakah produk diatas modis?					
4	Apakah produk diatas awet ?					

Bagaimanakah pendapat Anda mengenai dompet *clutch* yang sudah ada seperti pada gambar berikut?



No	Kriteria	1	2	3	4	5
1	Apakah produk diatas unik?					
2	Apakah produk diatas simpel?					
3	Apakah produk diatas modis					
4	Apakah produk diatas awet ?					