

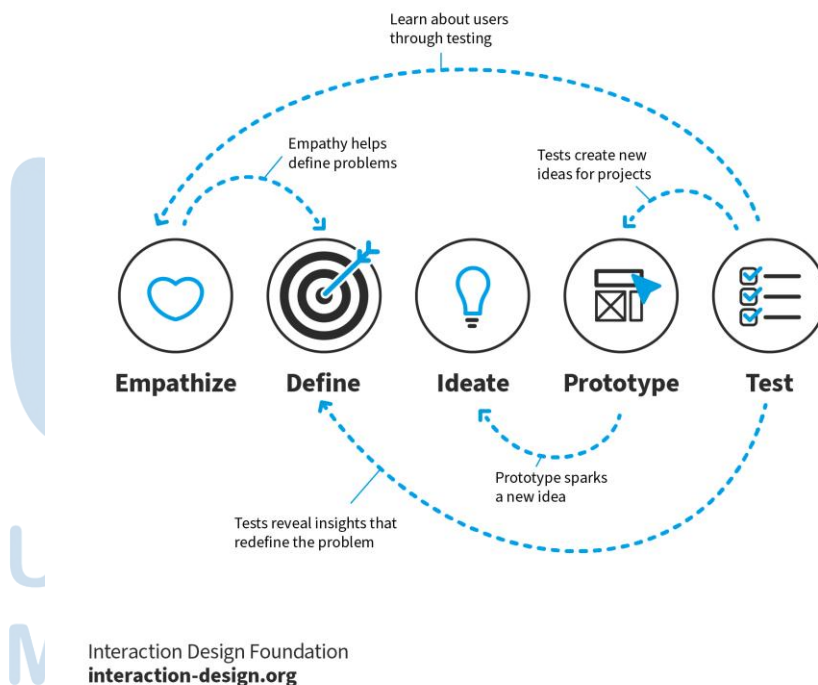
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini berfokus pada perancangan *User Interface* (UI) untuk aplikasi *mobile* dokumentasi glasir keramik bernama “Tungku” dengan metode yang berbasis *design thinking*. *Design thinking* adalah sebuah pendekatan yang menekankan pengguna sebagai titik awal dalam proses pemecahan masalah. Perancangan *User Interface* (UI) yang didasarkan *design thinking* dapat membantu membentuk cara berpikir dalam menghasilkan ide dan inovasi, dengan menempatkan kebutuhan manusia sebagai pusat dari setiap tahap pengembangan desain (*human-centered approach*) (Zamakhshari & Fatwanto, 2023).

Design Thinking: a Non-Linear Process



Gambar 3.1 Bagan Metode *Design Thinking*
Sumber: Interaction Design Foundation (2025)

3.1.1 *Design Thinking*

Proses dalam metode *design thinking* bersifat iteratif, yang melibatkan beberapa tahapan untuk mengenali dan memahami pengguna, permasalahan mereka, serta mencari solusi (Nasution & Nusa, 2021). Pendekatan ini memungkinkan penulis untuk merumuskan masalah dari perspektif tertentu, di mana penulis bertanggung jawab dalam proses perancangan antarmuka pengguna (UI), sekaligus mendorong munculnya berbagai ide kreatif dan pengembangan solusi inovatif melalui pengujian dan pembuatan prototipe. Metode penelitian *design thinking* terbagi menjadi 5 tahapan yang mencakup: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Tahap *Empathize* dilakukan untuk memahami pengguna secara mendalam, baik dari kebiasaan, kebutuhan, atau tantangan. *Define* digunakan untuk merumuskan permasalahan dengan lebih mendetail dan spesifik berdasarkan temuan pada tahap sebelumnya. *Ideate* adalah proses pembentukan solusi melalui beragam ide kreatif. Tahap *Prototype* mewujudkan apa yang telah dirancang sebelumnya pada tahap *Ideate* yang bersifat interaktif dan dapat diuji. Tahap terakhir, *Test*, adalah proses yang melibatkan pengguna untuk menguji prototipe untuk memperoleh umpan balik, sehingga desain dapat disempurnakan dan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna (Nasution & Nusa, 2021).

3.1.2 *Usability Testing*

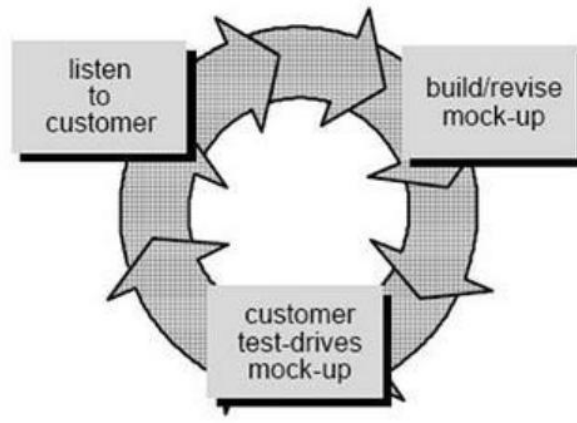
Metode penelitian *usability testing* atau dikenal sebagai uji kegunaan merupakan metode untuk mengevaluasi kualitas dan kinerja suatu layanan atau produk dengan melibatkan pengguna secara langsung, dengan tujuan mengumpulkan informasi mengenai masalah atau kendala yang muncul saat mereka menggunakan situs, atau dalam penelitian ini aplikasi, yang diuji (Rusyanata & Rusdiansyah, 2024).

3.1.3 Model *Prototyping*

Prototype berperan sebagai gambaran awal yang membantu pengguna melihat seperti apa sistem yang akan dibuat. Dalam proses perancangan, *prototype* menjadi contoh dasar yang digunakan sebagai acuan sebelum sistem dikembangkan lebih lanjut. *Prototype* biasanya memanfaatkan elemen visual seperti gambar, teks, maupun video untuk menyampaikan informasi penting dengan tujuan menghasilkan tampilan yang jelas dan mudah dipahami, sehingga pengguna merasa kebutuhannya dapat terpenuhi dengan baik (Senubekti et al., 2024). Proses pembuatan *prototype* biasanya mengikuti model yang dikemukakan oleh Roger S. Pressman pada tahun 2010, yang meliputi tiga tahap utama: mendengarkan kebutuhan pengguna, membuat atau memperbarui *mock-up*, serta meminta pengguna mencoba dan memberikan umpan balik terhadap *mock-up* tersebut (Pratomo et al., 2017).

- 1) ***Listen to customer.*** Pada tahap ini desainer/*developer* bertemu dengan klien, atau dalam konteks ini calon pengguna, melakukan diskusi untuk mengetahui permasalahan umum, mencapai tujuan utama, dan melihat kebutuhan pengguna.
- 2) ***Build/revise mock-up.*** Proses desain dilakukan secara cepat untuk menghasilkan rancangan awal (*mock-up*) yang menggambarkan bagian-bagian perangkat lunak yang sudah dipahami. Rancangan ini kemudian digunakan sebagai dasar pembuatan *prototype*.
- 3) ***Customer test-drives mock-up.*** Pengguna mencoba *prototype* yang telah dibuat. Hasil evaluasi ini membantu memperjelas dan mempertegas kebutuhan perangkat lunak yang sebenarnya.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.2 Model Pengembangan *Prototype*
Sumber: Sanubekti et al., (2024)

Dalam pengembangan *prototype* pada penelitian ini, penulis memanfaatkan perangkat lunak Figma sebagai alat bantu. Figma merupakan *platform* desain berbasis *cloud* yang digunakan untuk membuat tampilan antarmuka, *wireframe*, hingga *prototype* interaktif. Dengan fitur kolaborasi *real-time*, Figma memungkinkan proses perancangan menjadi lebih efisien, terutama dalam proses perancangan UI/UX, karena setiap perubahan dapat dilihat dan disesuaikan langsung. Selain itu, Figma juga menyediakan beragam komponen dan pustaka desain yang memudahkan penulis dalam menghasilkan *prototype* yang konsisten, terstruktur, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna (Chasanah et al., 2024).

3.1.4 *Alpha Testing*

Alpha testing atau pengujian alpha merupakan sebuah pengujian yang dilakukan dari sisi fungsi atau fitur *software* untuk memastikan aplikasi tidak mengalami *bug* atau *error* ketika dijalankan. *Alpha testing* dilakukan pada tahap awal untuk menilai kualitas prototipe sebelum masuk ke tahap pengujian berikutnya. Prosesnya meliputi penyusunan skenario pengujian atau disesuaikan dengan *user flow* pada tahap UX, kemudian pembuatan *test case* yang disesuaikan dengan skenario tersebut (Menora et al., 2023; Hakim et al., 2024). Dalam penelitian ini, penulis dan tim melakukan *alpha testing* dengan cara menyusun kuesioner dan dibagikan kepada para responden.

3.2 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian perancangan *User Interface* (UI) aplikasi *mobile* dokumentasi glasir “Tungku” mengikuti lima fase dalam *Design Thinking*, yaitu:

1. *Empathize*

Tahap awal ini bertujuan untuk memahami pengguna secara mendalam, termasuk kebutuhan, tantangan, dan aktivitas keseharian mereka. Dalam penelitian ini *Empathize* dilakukan untuk mengidentifikasi proses pengerjaan, hambatan, dan kebutuhan dokumentasi glasir dengan melakukan observasi dan wawancara bersama keramikus di Studio Gridwerk (bersama Asat Studio), Tommy Keramik Studio, dan Pekunden Pottery.

2. *Define*

Masalah inti yang ditemukan pada tahap *empathize* kemudian dianalisis untuk menemukan masalah secara jelas dan spesifik yang dialami pengguna. Masalah tersebut kemudian dijadikan dasar untuk pengembangan UI, sebagai contoh hasil pencatatan yang tidak tersusun yang menyebabkan hambatan dalam proses uji glasir, tidak adanya waktu untuk mendokumentasikan ulang secara *digital* selama proses produksi dan pengaruh kondisi dalam studio (tangan kotor yang tidak memungkinkan pemakaian perangkat), dan masih sedikitnya *platform* yang membantu menyediakan rekomendasi berbasis bahan lokal Indonesia.

3. *Ideate*

Tahap *ideate* menekankan pada pencarian solusi secara kreatif yang dapat dilakukan melalui *brainstorming*. Proses ini harus mempertimbangkan berbagai skenario yang dapat terjadi untuk dievaluasi dan dikembangkan agar dapat menjadi desain visual berupa *high-fidelity mockup* yang didasarkan pada *low-fidelity* dalam proses desain UX pada tahap berikutnya. Beberapa fitur dapat dibuat berdasarkan data yang telah diperoleh pada tahap-tahap sebelumnya.

4. *Prototype*

Ide yang dipilih kemudian dikembangkan dari *low-fidelity* menjadi *high-fidelity*, dan pada akhirnya diwujudkan dalam bentuk prototipe. Prototipe akan menerapkan berbagai interaksi yang memungkinkan pengguna untuk mencoba berbagai fitur yang telah ditentukan sebelumnya. Bentuk produk sudah mulai terlihat dan mulai matang sebelum dilanjutkan ke tahap *testing*. Aplikasi Figma akan digunakan oleh penulis dalam proses perancangan *high-fidelity* serta elemen-elemen UI seperti ikon, warna, tipografi, tata letak (*layout*), *imagery*, *control*, dan lainnya.

5. *Test*

Tahap ini melibatkan pengujian prototipe oleh pengguna (*usability testing*), yaitu para keramikus, untuk mendapatkan umpan balik secara langsung. Hasil pengujian akan menjadi panduan untuk memperbaiki desain, fitur, dan peningkatan kualitas sebelum mencapai tahap implementasi.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Metodologi dalam penelitian ini dirancang dengan berlandaskan pada teori-teori yang berkaitan dengan pendekatan dan metode penelitian yang relevan. Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed methods, yaitu kombinasi metode kualitatif dan kuantitatif, untuk memperoleh gambaran yang komprehensif dari persepsi pengguna. Data kualitatif Penelitian kualitatif berfokus pada pemahaman mendalam terhadap fenomena, perilaku, atau pengalaman manusia melalui konteks alamiah, sedangkan data kuantitatif digunakan untuk mengonfirmasi temuan dan mengidentifikasi pola yang lebih luas (Harrison, et al., 2020; Fadli, 2022).

3.3.1 Pengumpulan Data Kualitatif

Penelitian terkait perancangan *User Interface* (UI) aplikasi *mobile* dokumentasi glasir “Tungku” menggunakan metode pengumpulan data kualitatif, yang mana merupakan tulang punggung dalam fase *Empathize*. Metode-metode yang digunakan, antara lain:

1. Wawancara

Pengumpulan data kualitatif salah satunya dilakukan dengan wawancara yang bersifat semi-formal dan tidak terstruktur, di mana penulis dan tim bertanya yang dapat dikembangkan di tempat terkait topik *Brand Identity*, *User Experience*, dan *User Interface* untuk perancangan aplikasi dokumentasi glasir keramik “Tungku”. Wawancara ini bertujuan untuk menggali pemahaman mendalam mengenai kebutuhan, kebiasaan, dan preferensi keramikus dalam proses dokumentasi glasir, baik dari sisi alur kerja (UX), tampilan antarmuka (UI), maupun identitas merek aplikasi.

Tabel 3.1 Tabel *Timeline* Kegiatan Wawancara & Observasi Studio

| No. | Tanggal | Metode | Narasumber & Lokasi |
|-----|-------------------|--|---|
| 1. | 8 September 2025 | Wawancara (<i>Offline</i>) & Observasi | Agustinus Satya (Asat Pottery), Studio Gridwerk |
| 2. | 20 September 2025 | | Ignasius Tommy Febrian, Tommy Keramik Studio |
| 3. | 21 September 2025 | Wawancara (<i>Online</i>) | Bregas Harrimardoyo (Pekunden Studio) |

Dari 3 rangkaian wawancara yang dilakukan, kedua wawancara pada tanggal 8 & 20 September dilaksanakan secara bersamaan dengan kegiatan observasi sebagai satu rangkaian proses. Wawancara dan observasi pertama kali dilaksanakan bersama Agustinus Satya dari Asat Pottery di Studio Gridwerk, sedangkan wawancara kedua bersama Ignasius Tommy Febrian yang dilakukan secara langsung di Tommy Keramik Studio yang merupakan studio pribadi beliau. Wawancara ketiga dilaksanakan secara *online* (daring) bersama Bregas Harrimardoyo dari Pekunden Studio pada tanggal 21 September 2025 melalui Zoom. Berikut merupakan sejumlah pertanyaan yang diajukan kepada narasumber Pekunden Studio terkait perancangan antarmuka:

1. Terkait overall look: warna latar belakang atau teks yang menurut bapak nyaman digunakan pada saat pendokumentasian (misal apakah gelap/terang, apakah kontras (hitam putih)/warnanya lembut (coklat putih)?)
2. Apakah bapak lebih mudah melihat informasi dalam bentuk teks sederhana atau tambahan visual (seperti ikon, warna, gambar, dll.)?
3. Apakah aplikasi lebih baik menggunakan nada bahasa sehari-hari yang familiar di dengar atau lebih formal agar tetap terkesan rapi dan sopan?
4. Dalam pembuatan ikon aplikasi (seperti beranda, telusuri, akun, dll) menurut bapak apakah lebih nyaman jika bentuknya disesuaikan dengan gambaran universal (misal beranda sering ditunjukkan dengan gambar rumah 'home') atau membuat ikon yang lebih unik dan bertema pottery agar terasa lebih khas?

2. Observasi Partisipatori

Observasi partisipatori adalah metode pengamatan di mana peneliti terlibat secara langsung dalam kegiatan di lokasi penelitian. Dalam metode ini, pengamat tidak hanya melihat situasi di tempat, namun merasakan suasananya secara langsung, berinteraksi dengan objek yang ada, dan berkomunikasi dengan pihak-pihak yang terlibat. Dalam penelitian ini, penulis dan tim melakukan observasi partisipatori di dua studio berbeda, yaitu studio Gridwerk dan Tommy Keramik Studio. Keterlibatan langsung tersebut memungkinkan penulis untuk menyaksikan dan memahami secara mendalam proses kerja para keramikus, mulai dari tahap pembakaran, pengeringan, hingga proses pengglasiran keramik. Observasi digunakan sebagai salah satu sumber referensi dalam proses perancangan UI, khususnya dengan mengamati lingkungan studio keramik untuk mengidentifikasi objek-objek yang familiar bagi pengguna, yang kemudian dijadikan elemen ikon.

3. *Focus Group Discussion (FGD)*

Focus Group Discussion (FGD) dilakukan untuk menggali pandangan dan pengalaman langsung dari para partisipan secara lebih mendalam terkait topik penelitian. Dalam penelitian ini penulis dan tim melaksanakan kegiatan *Focus Group Discussion* (FGD) di Universitas Multimedia Nusantara pada tanggal 10 Oktober 2025 bersama beberapa studio keramik terkait yang melibatkan 7 partisipan dari Punya Keramik Studio, Pekunden Pottery, Jinjit Pottery, Ponyek, dan Institut Kesenian Jakarta.

Focus Group Discussion (FGD) diawali dengan pengenalan latar belakang penelitian yang kemudian diikuti dengan diskusi secara mendalam terkait kebiasaan partisipan dalam proses glasir keramik. Diskusi berfokus pada tiga topik utama yang mencakup praktik dokumentasi dan pencarian referensi glasir, komunikasi dan interaksi dengan klien, serta aspek teknis dan kendala dalam proses pengglasiran. Partisipan juga diminta untuk mengemukakan kata-kata kunci yang dianggap paling mewakili atau menggambarkan konsep “glasir”.

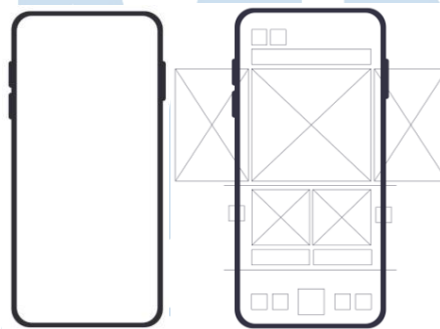
Setelah sesi diskusi selesai, FGD berlanjut ke sesi kedua yang melibatkan *participatory design*. *Participatory design* merupakan pendekatan yang melibatkan partisipan secara aktif dalam proses perancangan, sehingga ide dan kebutuhan mereka dapat terimplementasikan secara langsung dalam hasil rancangan. Dalam FGD ini, *participatory design* mencakup dua kegiatan utama, yaitu *card sorting* dan perancangan partisipatif. Kegiatan *card sorting* dilakukan selama 30 menit, di mana setiap partisipan diminta menyusun media yang paling mereka kuasai serta mengurutkan preferensi informasi berdasarkan pilihan yang telah disediakan.



Gambar 3.3 Lembaran Preferensi Media & Informasi *Card Sorting* di FGD 2

Setelah sesi *card sorting* selesai, para partisipan melanjutkan ke sesi terakhir, yaitu perancangan partisipatif selama 60 menit. Pada sesi ini, partisipan diberikan tiga instruksi utama, yaitu:

- 1) Visualisasikan tampilan aplikasi yang ideal sebeb-as-bebasnya.
- 2) Gunakan *sticker* yang disediakan dan tambahkan teks jika dirasa perlu atau gambar secara manual menggunakan alat yang disediakan.
- 3) Tuliskan konsep aplikasi secara singkat dan berikan nama dari aplikasi yang sudah dirancang.



Gambar 3.4 Lembaran *Template Mock Up*

3.3.2 Pengumpulan Data Kuantitatif

Penelitian terkait perancangan *User Interface* (UI) aplikasi *mobile* dokumentasi glasir “Tungku” menggunakan pendekatan pengumpulan data kuantitatif. Pendekatan ini berfungsi untuk memperoleh data-data pendukung

yang diperlukan dalam proses penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Kuesioner Pemetaan Target Audiens

Kuesioner pemetaan target audiens pengguna aplikasi “Tungku” disebarakan secara *online* (Google Form) kepada berbagai keramikus dan studio yang tergabung dalam komunitas keramik melalui beberapa *platform* media sosial, seperti Instagram dan WhatsApp. Kuesioner disusun menggunakan skala Likert, dengan memuat pertanyaan terbuka dan pertanyaan tertutup untuk mengukur kebiasaan dokumentasi, alat yang digunakan, ketertarikan terhadap aplikasi baru, dan fitur-fitur yang dianggap paling penting. Karena menggunakan skala Likert, maka proses pengolahan datanya dihitung menggunakan rumus berikut:

$$Y = \left(\frac{X}{Skor Ideal} \right) \times 100$$

$$X = \sum (N \times R)$$

$$Skor Ideal = nilai likert tertinggi \times jumlah responden$$

Gambar 3.5 Rumus Perhitungan Skala Likert (Hakim et al., 2024)

Keterangan:

Y = persentase yang ingin dihitung

X = total hasil perhitungan dari setiap jawaban responden

N = nilai atau bobot pada setiap pilihan jawaban

R = jumlah total responden

Berikut daftar pertanyaan kuesioner yang digunakan untuk memetakan target audiens:

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

| No. | Pertanyaan | Tujuan |
|---|--|---|
| Bagian 1: Eliminasi Target Audiens | | |
| 1. | Apakah Anda merupakan seorang keramikus (<i>potter</i>) aktif? | Mengonfirmasi keterlibatan aktif responden dalam bidang keramik. |
| 2. | Apakah Anda terlibat dalam proses glasir (mencatat resep, uji coba, pembakaran, dll.)? | Memastikan bahwa responden memiliki keterkaitan langsung dengan praktik dokumentasi glasir. |
| 3. | Seberapa sering Anda beraktivitas di studio keramik? | Mengetahui tingkat keterlibatan responden dalam aktivitas studio untuk menilai kebutuhan aplikasi. |
| Bagian 2: Profil Singkat | | |
| 1. | Usia | Mengetahui persebaran usia responden sebagai dasar pengelompokan pengguna aplikasi. |
| 2. | Domisili | Mengetahui wilayah tempat responden berkegiatan (urban atau rural) serta kaitannya dengan penggunaan teknologi. |
| 3. | Asal Studio | Mengetahui lingkungan kerja serta kebutuhannya. |
| 4. | Lama Berkarya | Mengetahui tingkat pengalaman responden dalam praktik keramik. |
| 5. | Spesialisasi Studio | Memahami fokus kerja responden yang memengaruhi kebutuhan dokumentasi. |
| Bagian 3: Perangkat dan Konektivitas | | |

| | | |
|----|---|--|
| 1. | Apakah Anda menggunakan perangkat digital dalam aktivitas studio sehari-hari? | Menilai sejauh mana responden terbiasa menggunakan teknologi. |
| 2. | Perangkat digital utama yang biasa Anda gunakan dalam bekerja di studio | Mengetahui <i>platform</i> digital yang paling sering digunakan responden sebagai dasar pengembangan aplikasi. |
| 3. | Frekuensi penggunaan perangkat digital untuk keperluan di studio | Mengetahui pola penggunaan perangkat digital responden yang berkaitan dengan aplikasi. |
| 4. | Stabilitas internet di studio | Menentukan apakah aplikasi membutuhkan fungsi <i>online/offline</i> . |

Bagian 4: Aplikasi dan Pengalaman Interaktif

| | | |
|----|---|--|
| 1. | Seberapa familiar Anda dengan aplikasi umum berikut ini (WhatsApp, Shopee, Gojek, dan Instagram)? | Mengetahui pengalaman umum responden dalam menggunakan aplikasi mobile. |
| 2. | Aplikasi yang paling sering Anda gunakan dalam kehidupan sehari-hari | Mengetahui preferensi aplikasi responden sebagai acuan perancangan pengalaman pengguna (UX). |
| 3. | Aplikasi yang Anda gunakan terkait dengan pekerjaan keramik atau kebutuhan di studio | Mengidentifikasi metode atau solusi dokumentasi yang saat ini sudah digunakan responden. |

| | | |
|----|---|---|
| 4. | Aktivitas digital yang paling sering Anda lakukan di studio | Mengetahui bagaimana aktivitas digital terintegrasi dalam alur kerja responden di studio keramik. |
|----|---|---|

Bagian 5: Tingkat Kenyamanan dengan Teknologi Digital

| | | |
|----|---|---|
| 1. | Seberapa sering Anda merasa kesulitan menggunakan perangkat digital (ponsel, <i>laptop</i> , <i>tablet</i>)? | Menilai tingkat kenyamanan responden dalam menggunakan perangkat digital. |
| 2. | Saat mencoba aplikasi atau software baru pada perangkat digital, biasanya Anda merasa: | Mengetahui pandangan responden terhadap proses mempelajari teknologi baru. |
| 3. | Hambatan utama yang Anda alami dalam pendokumentasian hasil kerja mencakup: | Mengidentifikasi hambatan yang dialami responden dalam mendokumentasikan proses dan hasil glasir. |

Bagian 6: Dokumentasi dan Kerumitan Proses Pembuatan Glasir

| | | |
|----|---|---|
| 1. | Dalam mendokumentasikan pekerjaan (misalnya catatan resep atau hasil glasir), cara yang paling nyaman bagi Anda adalah: | Mengetahui media dokumentasi yang biasa digunakan oleh responden. |
| 2. | Tingkat kepentingan mendokumentasikan hasil glasir untuk kegiatan di studio | Menilai seberapa penting dokumentasi dalam praktik kerja responden. |

| | | |
|----|--|---|
| 3. | Alasan Anda mendokumentasikan hasil glasir dianggap penting/tidak penting | Memahami motivasi dan pandangan responden terhadap kegiatan dokumentasi glasir. |
| 4. | Bagian yang paling rumit dalam proses membuat glasir | Mengetahui tahapan dalam proses pembuatan glasir yang dianggap paling sulit didokumentasikan. |
| 5. | Tingkat kesulitan mendokumentasikan hasil glasir dengan cara yang digunakan saat ini | Menilai seberapa efektif metode dokumentasi yang digunakan responden saat ini. |
| 6. | Kendala utama dalam mendokumentasikan hasil glasir | Mengidentifikasi permasalahan dokumentasi yang berpotensi diselesaikan melalui aplikasi. |
| 7. | Frekuensi melakukan dokumentasi hasil glasir | Mengetahui seberapa sering responden menggunakan aplikasi digital dalam aktivitas kerjanya. |
| 8. | Faktor yang dapat memengaruhi frekuensi dokumentasi hasil glasir | Memahami kondisi lingkungan kerja yang memengaruhi kebiasaan responden dalam mendokumentasikan. |

Bagian 7: Ekspetasi dan Kesiediaan

| | | |
|----|---|---|
| 1. | Fitur apa yang paling Anda anggap penting dalam dokumentasi glasir? | Mengetahui fitur aplikasi yang paling dibutuhkan oleh responden. |
| 2. | Fitur atau bantuan apa yang paling Anda butuhkan untuk | Menggali kebutuhan dan hambatan baru yang dirasakan responden terkait dokumentasi glasir. |

| | | |
|----|---|---|
| | mempermudah dokumentasi glasir? | |
| 3. | Seberapa tertarik Anda untuk memakai aplikasi sederhana khusus pencatatan (dokumentasi) glasir? | Menilai minat dan kemungkinan responden untuk menggunakan aplikasi pencatatan glasir. |

2. Kuesioner Evaluasi Interaktivitas & Alpha Testing Aplikasi

Kuesioner *Alpha Testing* digunakan untuk mengevaluasi tampilan antarmuka dan interaktivitas prototipe aplikasi “Tungku”. Kuesioner ini disebarluaskan secara *online* melalui Google Form kepada partisipan yang telah mencoba prototipe, yang terdiri dari berbagai mahasiswa dan individu yang menjadi calon pengguna aplikasi. Kuesioner disusun menggunakan skala Likert, dan dilengkapi dengan pertanyaan terbuka untuk menggali pengalaman peserta selama berinteraksi dengan prototipe.

Pertanyaan dalam kuesioner difokuskan pada penilaian aspek *User Experience* (UX) yang mengacu pada 10 prinsip *Heuristic Evaluation* oleh Jakob Nielsen. Selain itu, evaluasi *User Interface* (UI) disusun berdasarkan lima prinsip desain antarmuka yang dicetuskan oleh Ben Shneiderman, Donald Norman, dan Jakob Nielsen yang kemudian dirumuskan secara ringkas oleh Aura (2024). Prinsip-prinsip ini diterapkan untuk mengevaluasi konsistensi desain, tingkat kesederhanaan dan intuitivitas, kejelasan umpan balik (*feedback*), aksesibilitas antarmuka, serta fleksibilitas dan efisiensi penggunaan.

3.4 Analisis Data

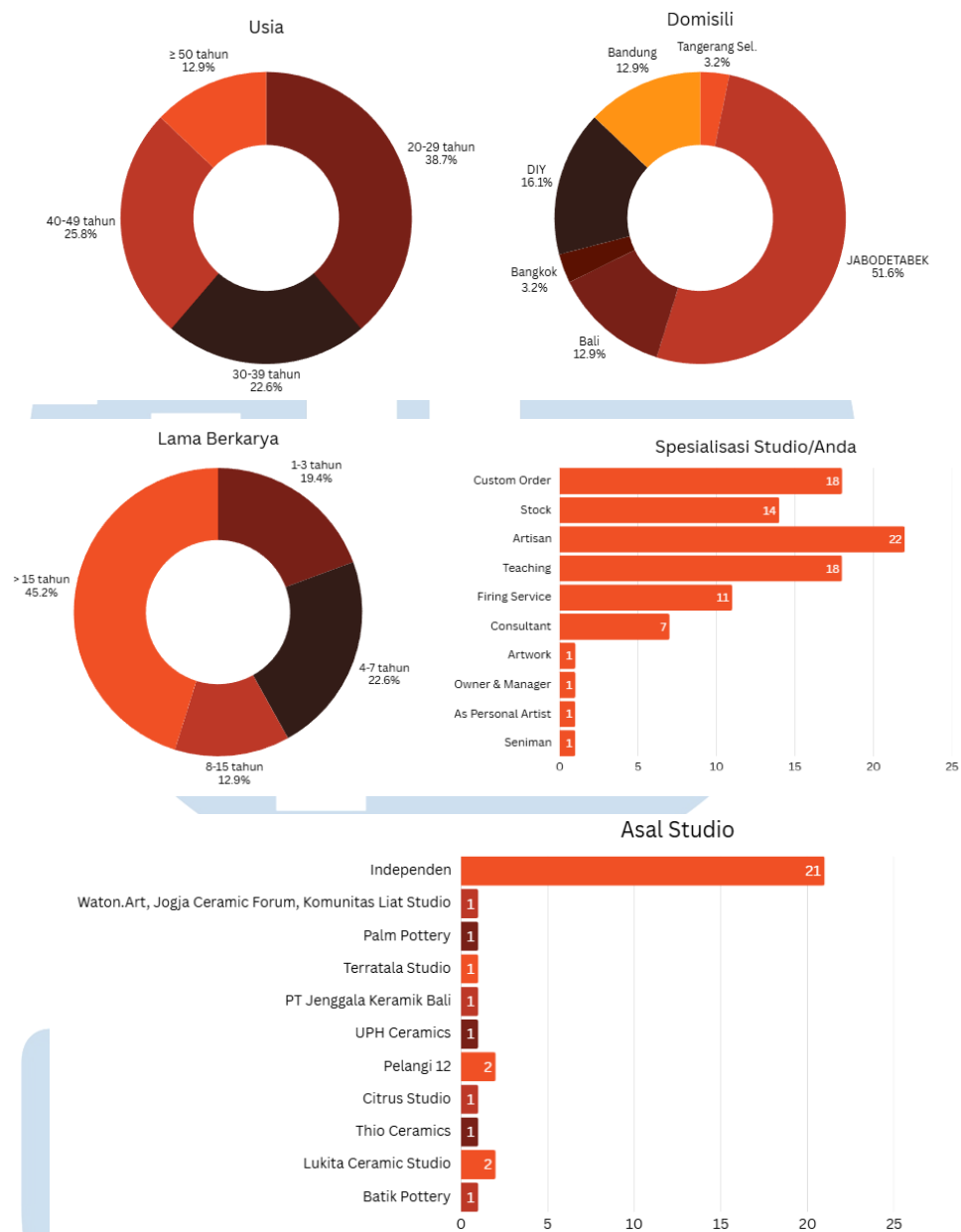
Data yang diperoleh dianalisis menggunakan pendekatan campuran (*mixed-methods*) untuk memperoleh pemahaman secara menyeluruh. Analisis data kuantitatif diolah menggunakan analisis statistik deskriptif yang menjelaskan karakteristik utama dari sekumpulan data. Sementara itu, hasil data kualitatif akan menerapkan *Thematic Analysis* di mana data akan diproses dan diinterpretasikan ke dalam deskripsi yang mendetail. Hasil dari proses analisis tersebut disajikan pada bagian berikut:

3.4.1 Kuesioner Pemetaan Target Audiens

Kuesioner ini disusun untuk memahami serta mengidentifikasi target audiens yang relevan dengan perancangan aplikasi dokumentasi glasir keramik. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan di bawah berikut berfungsi sebagai alat seleksi awal agar responden yang terlibat mewakili kelompok pengguna yang sesuai dengan tujuan penelitian terkait perancangan aplikasi ini. Kuesioner yang disebarkan menggunakan skala Likert, pertanyaan terbuka, dan pertanyaan tertutup.

Pada tahap awal penelitian, dari total 31 responden, terdapat 1 responden (3,23%) yang dieliminasi karena tidak memenuhi kriteria sebagai keramikus aktif yang menjadi target utama dalam perancangan ini. Proses eliminasi dilakukan melalui pertanyaan yang mencakup: apakah responden merupakan keramikus aktif, apakah terlibat secara langsung dalam proses pembuatan atau pengujian glasir, serta seberapa sering mereka beraktivitas di studio keramik.

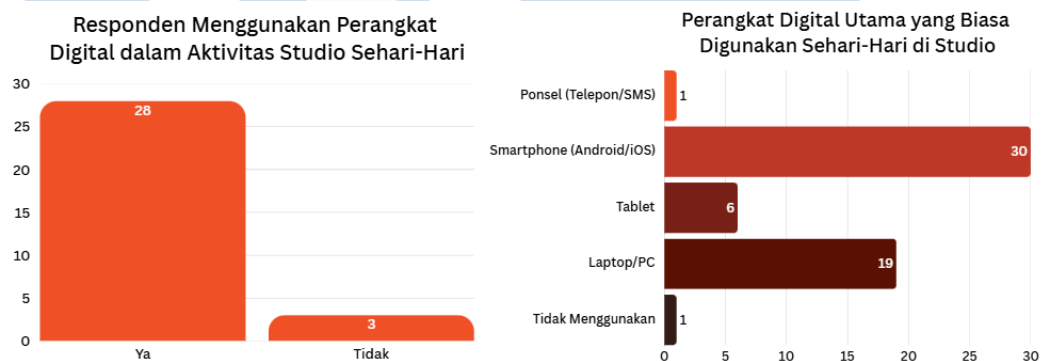
Grafik berikut merupakan data yang berisi profil oleh responden yang mencakup usia, domisili, asal studio, spesialisasi studio, dan lama responden dalam berkecimpung di dunia keramik.



Gambar 3.6 Kumpulan Pertanyaan Terkait Profil Responden

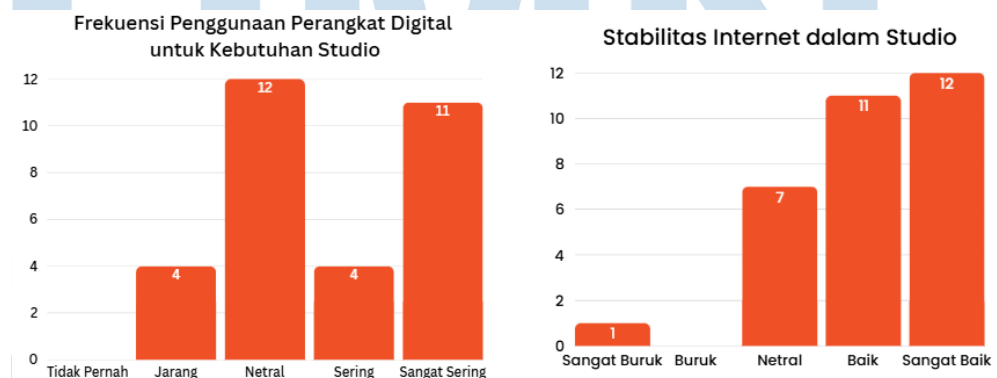
Berdasarkan data yang diperoleh, responden terbagi menjadi 3 kelompok dengan jumlah responden terbanyak di rentang usia 20-29 tahun sebanyak 12 responden (40%) dari total 30 responden. Selanjutnya diikuti oleh responden yang berusia 40-49 tahun sebanyak 8 responden (26,7%), 30-39 tahun sebanyak 7 responden (23,3%), dan usia 50 tahun ke atas sebanyak 3 responden (10%). Responden dari kuesioner ini berlokasi di daerah yang berbeda-beda, namun mayoritas berada di daerah

JABODETABEK dengan jumlah 15 responden (50%), atau setengah dari total responden yang menjawab pertanyaan tersebut. Data yang dikumpulkan terkait asal studio/independen, spesialisasi bidang kerja, dan lama pengalaman berkarya menunjukkan hasil yang cukup bervariasi. Hal ini menunjukkan bahwa proses dan kebiasaan dokumentasi setiap keramikus dapat berbeda-beda. Oleh karena itu, diperlukan perancangan UI yang fleksibel, mudah dipelajari, dan tidak bergantung pada tingkat pengalaman tertentu.



Gambar 3.7 Kumpulan Pertanyaan Terkait Penggunaan dan Perangkat Utama Responden

Pada bagan di atas terlihat bahwa sebanyak 28 responden (90,3%) merupakan keramikus yang menggunakan perangkat digital dalam aktivitasnya di studio. Sebagian besar responden sebanyak 30 orang (96,8%) menyatakan bahwa *smartphone*, baik Android maupun IOS, merupakan perangkat yang paling sering mereka gunakan.



Gambar 3.8 Kumpulan Pertanyaan Terkait Perangkat dan Konektivitas

Pada pernyataan pertama yang menilai keseringan responden dalam menggunakan perangkat digital, dengan skala 1 berarti tidak pernah dan 5 berarti sangat sering, terdapat skor total 115. Sementara itu, pernyataan kedua mengenai stabilitas internet di studio memperoleh skor 126. Secara keseluruhan, kategori ini mencapai 241 dari skor maksimal 310 (77,7%). Temuan ini menunjukkan bahwa responden memiliki frekuensi penggunaan perangkat digital yang tergolong tinggi serta akses internet yang relatif stabil di studio.

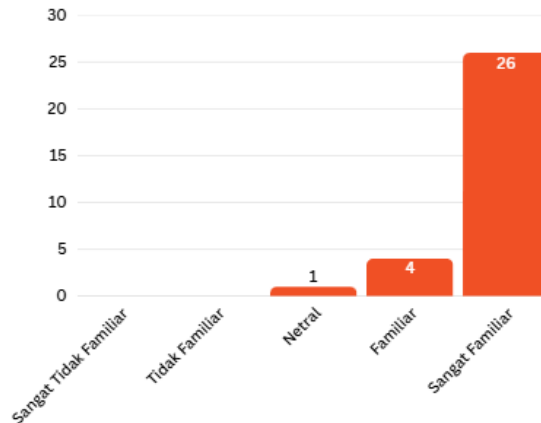
Tabel 3.2 Perangkat dan Konektivitas (Frekuensi & Stabilitas)

| Perangkat dan Konektivitas | | | | | | Skor |
|----------------------------|-------------|--------|-------|-------|--------|------|
| Pernyataan | 1 (STS) | 2 (TS) | 3 (N) | 4 (S) | 5 (SS) | |
| 1 | 0 | 4 | 12 | 4 | 11 | 115 |
| 2 | 1 | 0 | 7 | 11 | 12 | 126 |
| Mean | 3,88 | | | | | |
| Median | 4 | | | | | |
| Modus | 5 | | | | | |
| Total Skor | 241 (77,7%) | | | | | |
| Skor Maks. | 310 | | | | | |

Pada bagian Aplikasi dan Pengalaman Interaktif, sebagian besar dari responden berjumlah 23 responden memiliki familiaritas dengan beberapa aplikasi sehari-hari, seperti WhatsApp, Shopee, Gojek, dan Instagram. Meskipun sebagian besar responden tidak asing dengan perangkat digital, terdapat 8 responden (25,8%) yang menjawab tidak ada (“-”) pada pertanyaan mengenai aplikasi yang digunakan untuk mendukung aktivitas studio. Hal tersebut menunjukkan beberapa keramikus masih jarang atau bahkan tidak menggunakan aplikasi digital sama sekali dalam berkegiatan di studio.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Familiaritas Pengguna Terhadap Aplikasi Umum, Seperti Gojek, Shopee, Instagram, WhatsApp, dan lainnya.



Gambar 3.9 Familiaritas Pengguna Terhadap Aplikasi Digital

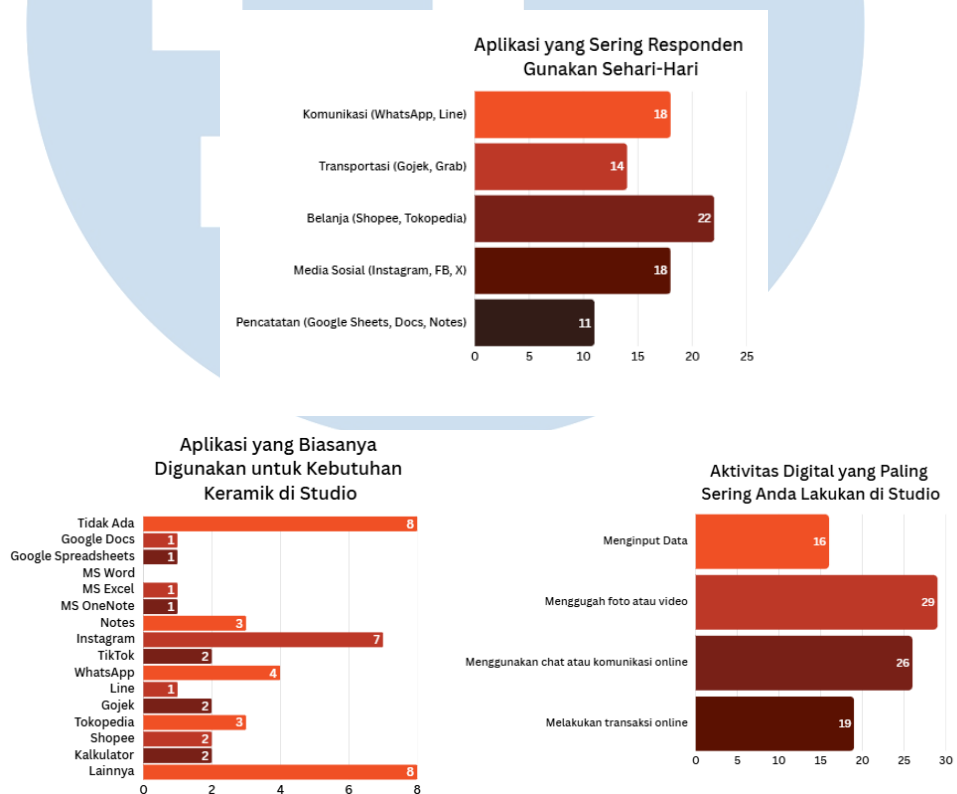
Berdasarkan bagan di atas, para responden menunjukkan tingkat familiaritas yang tinggi terhadap beberapa aplikasi yang umum digunakan dalam keseharian masyarakat, seperti Gojek, Shopee, Instagram, dan WhatsApp. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa 96,1% dari total responden menyatakan sudah terbiasa dan memahami penggunaan aplikasi-aplikasi tersebut. Tingginya tingkat familiaritas ini menunjukkan bahwa responden memiliki pengalaman yang cukup dalam berinteraksi dengan antarmuka digital, sehingga dapat menjadi dasar yang relevan dalam menilai aspek visual dan navigasi, dan pada perancangan aplikasi.

Tabel 3.3 Familiaritas Pengguna Terhadap Aplikasi Digital

| Familiaritas Pengguna Terhadap Aplikasi Digital | | | | | | Skor |
|---|-------------|--------|-------|-------|--------|------|
| Pernyataan | 1 (STS) | 2 (TS) | 3 (N) | 4 (S) | 5 (SS) | |
| 1 | 0 | 0 | 1 | 4 | 26 | 115 |
| Mean | 3,77 | | | | | |
| Median | 5 | | | | | |
| Modus | 5 | | | | | |
| Total Skor | 149 (96,1%) | | | | | |
| Skor Maks. | 155 | | | | | |

Selanjutnya memasuki pertanyaan terkait aktivitas dalam studio yang berhubungan dengan perangkat digital, di mana tidak hanya terbatas pada proses pembuatan, pembakaran, dan finalisasi karya keramik, namun juga mencakup tahapan pengglasiran. Berdasarkan hasil pada pertanyaan

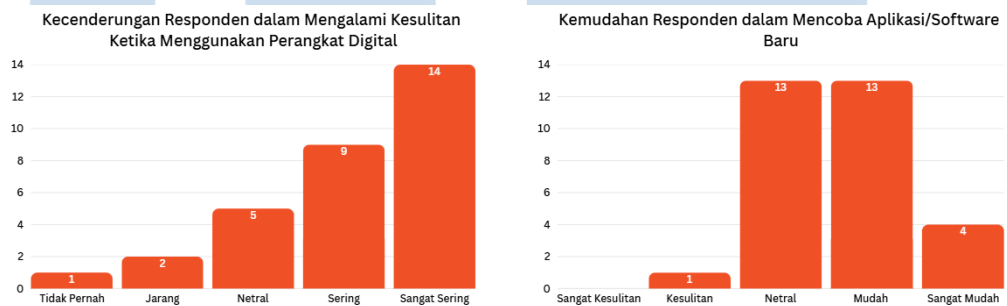
tersebut, terlihat bahwa aktivitas yang paling sering dilakukan responden saat menggunakan perangkat digital adalah mengunggah foto atau video dengan jumlah 29 responden (93,5%). Diikuti oleh penggunaan fitur *chat* atau komunikasi *online* sebanyak 26 responden (83,9%), kemudian transaksi *online* sebanyak 19 responden (61,3%), dan memasukkan data sebanyak 16 responden (51,6%). Melalui hasil data yang diperoleh, beberapa fitur dapat dipertimbangkan untuk perancangan aplikasi dokumentasi glasir yang dikembangkan.



Gambar 3.10 Kumpulan Pertanyaan Terkait Aplikasi dan Pengalaman Interaktif

Memasuki kategori tingkat kenyamanan responden terhadap teknologi digital, bagian ini bertujuan untuk memahami hambatan dan kesulitan yang dihadapi pengguna untuk dipertimbangkan pada saat merancang aplikasi. Berdasarkan hasil data yang diperoleh, mayoritas responden memberikan nilai 5 untuk “Tidak Pernah” pada pernyataan keseringan responden dalam mengalami kesulitan ketika menggunakan

perangkat digital, dengan jumlah responden sebanyak 14 orang (45,2%), diikuti oleh nilai 4 “Jarang” sebanyak 9 responden (29%), dan sisanya adalah nilai 3 “Kadang-Kadang”, 2 “Sering”, dan 1 “Sangat Sering” dengan total persentase 6,6%. Dalam mencoba aplikasi atau software baru, mayoritas sebanyak 13 responden (41,9%) menjawab “Netral”, sedangkan 13 responden (41,9%) lainnya merasa “Mudah”, dan 4 responden (12,9%) menjawab “Sangat Mudah”. Hanya terdapat 1 responden (3,2%) yang menyatakan bahwa mencoba aplikasi baru terasa “Sulit”.



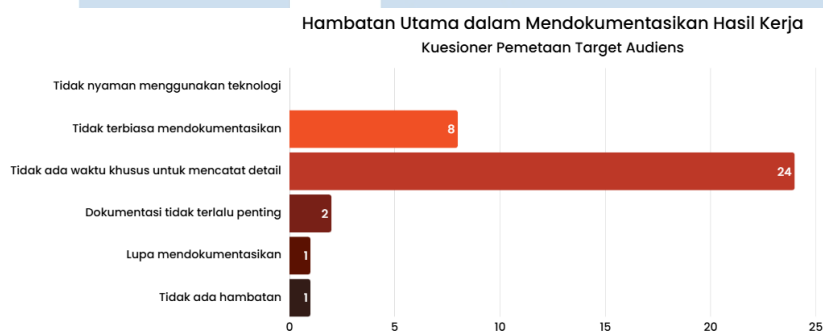
Gambar 3.11 Kumpulan Pertanyaan Terkait Tingkat Kenyamanan dengan Teknologi Digital

Dengan begitu, melalui data tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat kenyamanan responden terhadap teknologi digital berada pada kategori cukup tinggi, dengan nilai mean 3,85, median 4, dan modus 5. Total skor mencapai 239 dari skor maksimum 310 (77%), yang membuktikan bahwa mayoritas keramikus merasa cukup mampu, percaya diri, dan nyaman dalam berinteraksi dengan perangkat digital selama aktivitas mereka di studio.

Tabel 3.4 Tingkat Kenyamanan dengan Teknologi Digital

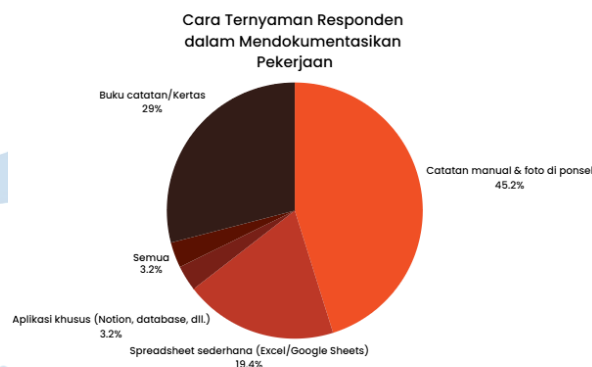
| Tingkat Kenyamanan dengan Teknologi Digital | | | | | | Skor |
|---|-----------|--------|-------|-------|--------|------|
| Pernyataan | 1 (STS) | 2 (TS) | 3 (N) | 4 (S) | 5 (SS) | |
| 1 | 1 | 2 | 5 | 9 | 14 | 126 |
| 2 | 0 | 1 | 13 | 13 | 4 | 113 |
| Mean | 3,85 | | | | | |
| Median | 4 | | | | | |
| Modus | 5 | | | | | |
| Total Skor | 239 (77%) | | | | | |
| Skor Maks. | 310 | | | | | |

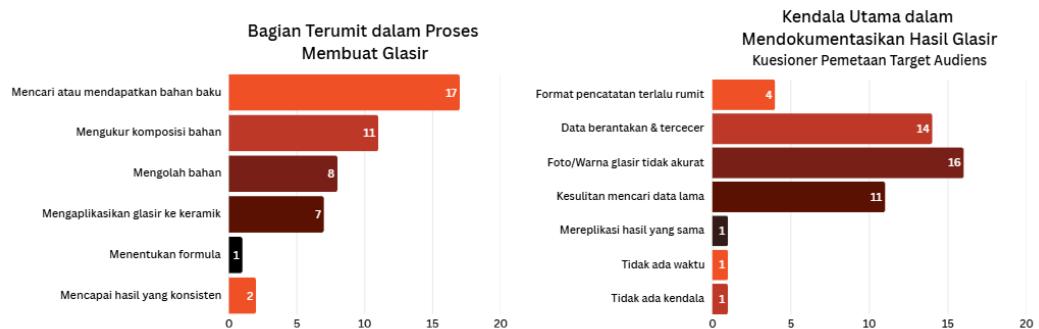
Dilanjutkan dengan pertanyaan hambatan yang dialami responden dalam pendokumentasian hasil kerja, khususnya terkait proses glasir keramik, sebanyak 24 responden (74,2%) responden merasa hambatan terbesar adalah tidak adanya waktu khusus yang dapat digunakan untuk mencatat/mendokumentasikan segala dokumen, resep, dan hasil uji coba yang disimpan secara manual. Hal tersebut dapat menyebabkan kemungkinan hilangnya catatan atau ditemukan dalam kondisi rusak.



Gambar 3.12 Kumpulan Pertanyaan Terkait Tingkat Kenyamanan dengan Teknologi Digital

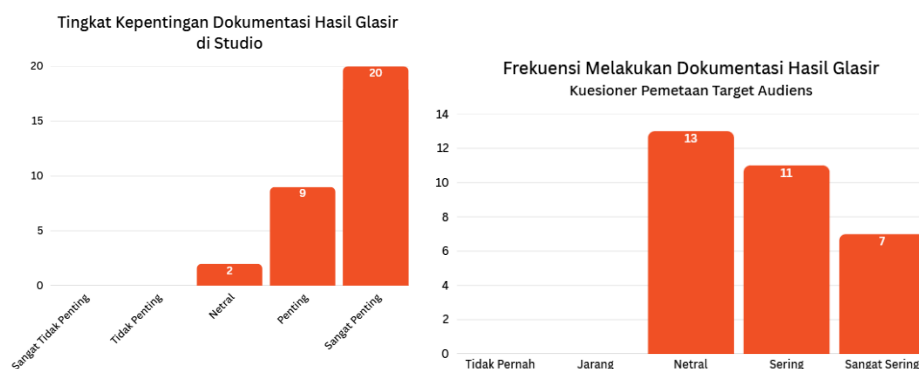
Dalam mendokumentasikan kegiatan di studio, sebanyak 14 responden (45,2%) menjawab bahwa mereka paling nyaman mencatat secara manual dan menggunakan fitur foto di *smartphone*. Sedangkan 9 responden lainnya (29%) memiliki preferensi untuk menggunakan buku catatan atau kertas manual.





Gambar 3.13 Kumpulan Pertanyaan Terkait Dokumentasi serta Kerumitan Proses Pembuatan Glasir

Dalam mendokumentasikan proses pembuatan glasir, sebanyak 20 responden (64,5%) beranggapan bahwa dokumentasi merupakan proses yang sangat penting. Namun, 12 responden merasa tingkat kesulitan dalam proses dokumentasi berupa netral. Meskipun demikian, hambatan masih ditemukan seperti pada foto atau warna hasil glasir yang tidak sesuai ketika didokumentasikan, dengan responden sebanyak 16 orang (51,6%). Walaupun demikian, sebagian besar responden (41,9%) terkadang mendokumentasikan proses glasir di studio diikuti dengan responden yang “Sering” (35,5%) dan “Sangat Sering” (22,6%).



Gambar 3.14 Kumpulan Pertanyaan Terkait Dokumentasi dan Tingkat Kepentingan Proses Pembuatan Glasir

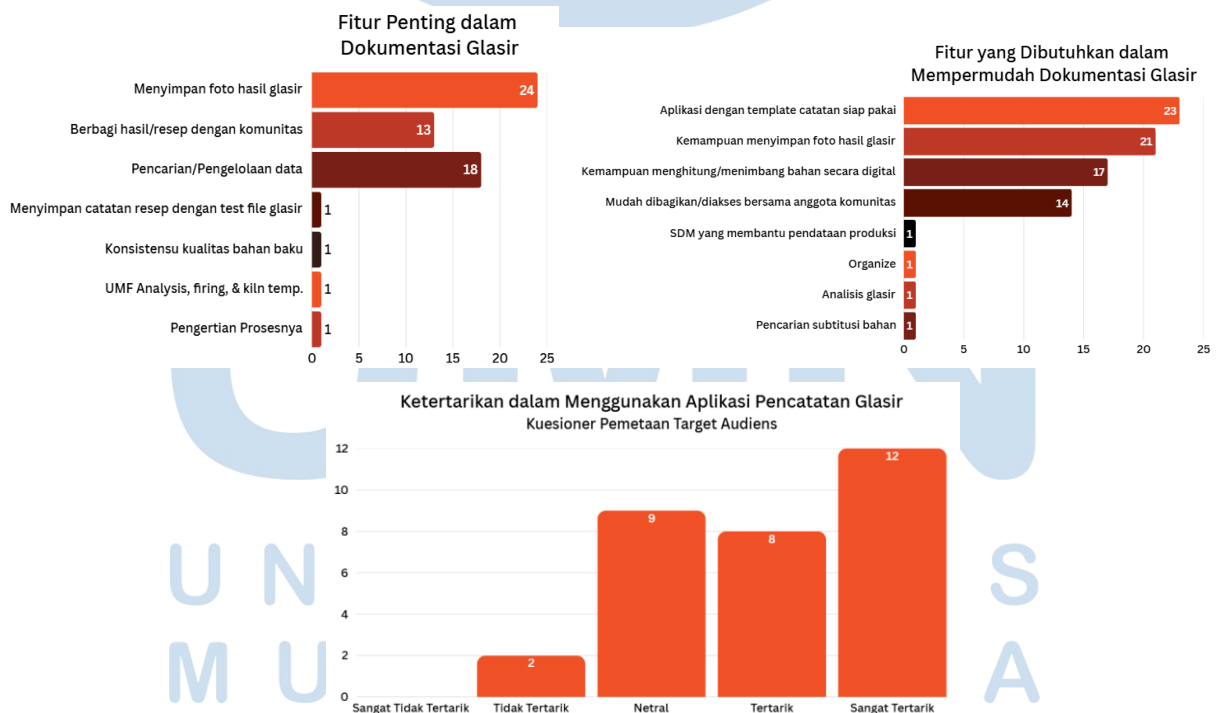
Jika melihat total skor 260 (83,8%) dari skor maksimal 310, hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas responden menilai aktivitas dokumentasi hasil glasir sebagai hal yang penting dan sering dilakukan dalam proses kerja mereka. Hal tersebut diperkuat oleh nilai mean sebesar 4,19, median

4, dan modus 5 yang mengindikasikan kecenderungan jawaban responden berada pada kategori setuju. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dokumentasi hasil glasir memiliki peran signifikan dalam praktik kerja.

Tabel 3.5 Tingkat Kepentingan dan Frekuensi Dokumentasi Hasil Glasir

| Tingkat Kepentingan dan Frekuensi Dokumentasi Hasil Glasir | | | | | | Skor |
|--|-------------|--------|-------|-------|--------|------|
| Pernyataan | 1 (STS) | 2 (TS) | 3 (N) | 4 (S) | 5 (SS) | |
| 1 | 0 | 0 | 2 | 9 | 20 | 142 |
| 2 | 0 | 0 | 13 | 11 | 7 | 118 |
| Mean | 4,19 | | | | | |
| Median | 4 | | | | | |
| Modus | 5 | | | | | |
| Total Skor | 260 (83,8%) | | | | | |
| Skor Maks. | 310 | | | | | |

Berdasarkan data yang diperoleh, 24 responden (77,4%) membutuhkan fitur untuk menyimpan foto hasil glasir dalam perancangan aplikasi dokumentasi. Dengan permintaan fitur pencarian dan pengelolaan data dan fitur berbagi hasil/resep dengan komunitas yang menempati urutan kedua dan ketiga sebagai fitur yang paling banyak diminta oleh responden.



Gambar 3.15 Kumpulan Pertanyaan Terkait Ekspektasi dan Ketersediaan

Responden memiliki tingkat ketertarikan yang cukup tinggi terhadap penggunaan aplikasi pencatatan glasir. Nilai mean sebesar 3,97 dan median 4 mengindikasikan kecenderungan jawaban berada pada kategori setuju, sementara modus 5 menunjukkan bahwa respons yang paling banyak muncul adalah sangat setuju. Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan adanya penerimaan dan minat positif terhadap pengembangan aplikasi pencatatan glasir sebagai solusi pendukung proses dokumentasi yang lebih terstruktur.

Tabel 3.6 Ketertarikan dalam Menggunakan Aplikasi Pencatatan Glasir

| Ketertarikan dalam Menggunakan Aplikasi Pencatatan Glasir | | | | | | Skor |
|--|----------------|---------------|--------------|--------------|---------------|-------------|
| Pernyataan | 1 (STS) | 2 (TS) | 3 (N) | 4 (S) | 5 (SS) | |
| 1 | 0 | 2 | 9 | 8 | 12 | 123 |
| Mean | 3,97 | | | | | |
| Median | 4 | | | | | |
| Modus | 5 | | | | | |
| Total Skor | 123 (79,3%) | | | | | |
| Skor Maks. | 155 | | | | | |

3.4.2 Wawancara & Observasi

Berdasarkan hasil wawancara dengan Agustinus Satya (Asat Pottery di Gridwerk Studio), Ignasius Tommy Febrian (Tommy Keramik Studio), dan Bregas Harrimardoyo (Pekunden Studio) yang dilaksanakan dalam 3 hari yang berbeda, penulis memperoleh data bahwa dokumentasi glasir merupakan aspek penting yang perlu dilakukan, tetapi belum tersedia solusi yang mampu mendukung hal tersebut secara maksimal.

Para keramikus kini menggunakan metode pencatatan yang manual, seperti menulis di buku catatan atau papan tulis karena dianggap paling mudah digunakan, terutama ketika kondisi tangan sedang kotor. Namun, cara tersebut menyebabkan dokumen sangat rentan untuk hilang, rusak, ataupun tidak tersusun yang mempersulit evaluasi atau replikasi eksperimen. Selain menggunakan catatan manual, para narasumber biasanya memiliki *test piece*, yaitu contoh fisik hasil glasir yang dapat dilihat secara langsung atau diraba secara tekstur. Keberadaan *test piece* ini berfungsi sebagai referensi visual dan material bagi keramikus. Namun,

karena *test piece* berbentuk fisik, beberapa narasumber mengalami kesulitan ketika ingin melihat kembali resep atau referensi hasil uji glasir. Hal ini disebabkan oleh penyimpanan *test piece* yang sering kali menumpuk, terutama studio yang ruang penyimpanan terbatas. Saat ini, *platform* digital yang umum digunakan dalam dunia keramik, seperti situs Glazy.org, dianggap kurang ideal oleh para narasumber karena sebagian besar bahan dan formula hanya terdapat di luar negeri. Kondisi tersebut membuat keramikus di Indonesia sulit menemukan bahan yang sesuai dengan resep, sehingga *platform* belum dapat memenuhi kebutuhan keramikus lokal.

Kerumitan dan ketidakpastian hasil glasir menjadi salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh para narasumber. Hasil akhir glasir dipengaruhi oleh banyak faktor dan variabel yang bersifat saling mempengaruhi, beberapa di antaranya mencakup komposisi resep yang melibatkan besar kecilnya persentase kandungan mineral, suhu pembakaran, lokasi objek di dalam tungku (jarak dengan api), dan teknik aplikasi glasir seperti celup, semprot, atau kuas. Variabel-variabel ini menyebabkan para keramikus untuk bergantung pada sistem pencatatan yang lebih detail agar pada saat ditelusuri kembali, keramikus dapat dengan mudah menguji ulang eksperimen yang berhasil maupun memodifikasi resep, dan untuk memenuhi permintaan *custom order* dengan warna glasir yang spesifik.

Melalui penelitian ini, para narasumber menyampaikan kebutuhan aplikasi *mobile* yang dapat memfasilitasi pencatatan proses glasir yang mudah diakses secara efisien. Mereka mengharapkan beberapa fitur seperti kemampuan untuk mencatat resep, teknik, suhu, dan lokasi pembakaran secara detail; fitur unggulan seperti *input image-to-text* untuk mengubah foto resep yang ditulis secara manual menjadi teks digital; dan fitur berbagi resep kepada komunitas dengan mempertimbangkan aspek privasi bagi beberapa pihak yang ingin muncul secara anonim serta *credit* bagi pemilik resep, dan menyediakan rekomendasi resep sesuai dengan

bahan baku yang tersedia di Indonesia yang mendukung relevansi kebutuhan para keramikus lokal.

3.4.3 Focus Group Discussion (FGD)

Focus Group Discussion (FGD) dilakukan untuk menggali pandangan dan pengalaman langsung dari para partisipan secara lebih mendalam terkait topik penelitian, yaitu proses glasir dan proses dokumentasi di dalamnya. Dalam penelitian ini, penulis dan tim melaksanakan kegiatan *Focus Group Discussion* (FGD) di Universitas Multimedia Nusantara pada tanggal 10 Oktober 2025 bersama beberapa pihak dari studio keramik terkait yang melibatkan 7 partisipan dari Maybelle (Punya Keramik Studio), Bregas (Pekunden Pottery), Antin (Jinjit Pottery), Nasya & Bagus (Ponyek), dan Damar (Institut Kesenian Jakarta).

Diskusi dilakukan dalam rangka memperoleh wawasan lebih dalam terkait kebutuhan, hambatan, dan kebiasaan proses mengglasir masing-masing keramikus. Wawasan tersebut diharapkan dapat membantu penulis dan tim untuk mengembangkan beberapa fitur dalam aplikasi dokumentasi glasir “Tungku”, khususnya pada tampilan antarmuka (UI).

1. Cara Partisipan Mendokumentasi Proses di Studio

Hasil FGD menunjukkan bahwa proses pencatatan dan dokumentasi yang dilakukan para narasumber masih bervariasi, namun umumnya mengandalkan metode manual dan digital secara bersamaan. Sebagian besar lebih nyaman mencatat secara fisik menggunakan buku khusus untuk mencatat hasil pembakaran, detail material, hingga resep glasir. Dokumentasi digital biasanya dilakukan sebagai pendukung, misalnya melalui foto, *screenshot*, atau catatan di *smartphone* ketika menemukan referensi atau situasi yang tiba-tiba. Salah satu partisipan lebih memilih metode digital sepenuhnya dengan menggunakan aplikasi catatan di *smartphone* atau iPad untuk memudahkan pencarian data. Sementara itu, beberapa partisipan lainnya menggabungkan tulisan tangan, foto, dan video untuk merekam hasil uji coba glasir dari berbagai sudut untuk memperoleh hasil dokumentasi yang lebih akurat dan

menyerupai tampilan asli, sehingga dapat dibandingkan antara hasil yang berhasil dan gagal. Para partisipan FGD sepakat bahwa tahap paling penting untuk didokumentasikan dalam proses glasir adalah hasil akhir, karena melalui hasil kualitas dan karakter glasir dapat dievaluasi. Namun, beberapa juga menekankan pentingnya mencatat tahap awal dan detail teknis, seperti jumlah celupan, posisi di dalam tungku, serta racikan dan komposisi bahan, karena semua faktor tersebut memengaruhi hasil akhir.

Melalui tanggapan tersebut, dapat dipahami bahwa proses dokumentasi atau pencatatan merupakan hal yang penting dilakukan untuk menghindari hilangnya data atau melakukan kesalahan dalam produksi. Proses pencatatan dilakukan agar para keramikus dapat mencapai hasil yang lebih konsisten ataupun melakukan perkembangan (uji coba) terhadap resep yang telah dibuat. Dengan begitu, perlu dipertimbangkan tampilan antarmuka yang dapat mendukung efisiensi penulisan/penginputan data secara rapi dan struktur, namun tetap mengandung detail teknis yang diperlukan keramikus.

2. Pemahaman Partisipan Terkait “Glasir”

Sebagian besar partisipan menyetujui bahwa glasir dapat dipahami sebagai elemen penting dalam karya keramik yang berperan membentuk warna, tekstur, dan karakter permukaan suatu benda. Beberapa menjelaskan bahwa glasir merupakan hasil dari kombinasi resep dan material tertentu yang ketika melalui proses pembakaran akan menghasilkan lapisan akhir dengan tampilan unik baik itu *matte*, *glossy*, atau lainnya. Melalui jawaban para partisipan tersebut, penulis dapat mempertimbangkan elemen-elemen serupa yang disebutkan untuk divisualisasikan dalam antarmuka perancangan aplikasi glasir, baik dari segi warna, bentuk, tata letak (*layout*) atau lainnya. Penting untuk menyesuaikan desain visual sesuai dengan kebutuhan dan persepsi target untuk mencapai hasil yang maksimal, terutama saat keramikus

menggunakan aplikasi “Tungku” sebagai media yang memfasilitasi kebutuhan dokumentasi proses glasir ke depannya.

3. Pertimbangan dalam Pencarian Referensi dan Uji Glasir

Ketika mencari referensi glasir, para partisipan mempertimbangkan tampilan dan unsur teknik (proses pembuatan). Faktor utama yang diperhatikan meliputi efek visual glasir seperti warna, material, dan bentuk permukaan (*surface*). Beberapa keramikus, seperti Antin dan Maybelle, menekankan pentingnya memastikan bahan mudah diperoleh di Indonesia karena banyak bahan impor yang sulit diakses atau tidak asli yang dapat menurunkan kualitas hasil glasir. Suhu pembakaran juga menjadi pertimbangan penting bagi beberapa partisipan. Sementara itu, menurut Satya, pertimbangan estetika dan preferensi pembeli turut berperan dalam mencari referensi glasir yang dilihat dari selera dan potensi aplikasinya dari sisi interior.

Melalui tanggapan para partisipan, diperlukan sebuah fitur seperti katalog dengan tujuan mempermudah keramikus untuk melihat kembali resep glasir dan detail lain (suhu, teknik, dsb.) yang telah digunakan berdasarkan tampilan hasil akhir glasir.

4. Menyajikan Hasil Proses Glasir kepada Klien

Dalam menunjukkan hasil glasir kepada calon klien, sebagian besar partisipan masih mengandalkan *test piece* fisik agar klien dapat melihat langsung warna, tekstur, dan efek glasir secara akurat. Beberapa partisipan menegaskan bahwa pertemuan langsung jauh lebih ideal karena hasil glasir sangat dipengaruhi oleh jenis tanah, teknik aplikasi, dan kondisi pembakaran, yang sulit ditangkap dengan tepat melalui foto saja. Namun, ketika jarak antara klien dan keramikus saling berjauhan, foto dan video digunakan melalui Whatsapp atau Instagram sebagai alternatif meski diakui memiliki keterbatasan khususnya ketika harus merepresentasikan warna dan permukaan glasir. Beberapa partisipan menggunakan foto produk berkualitas tinggi atau memberikan penjelasan awal kepada klien mengenai kemungkinan perbedaan hasil

glasir, sebagai upaya untuk menjaga ekspektasi sekaligus menarik perhatian klien terhadap produk. Hal tersebut dapat menjadi pertimbangan dalam perancangan antarmuka aplikasi yang mendorong sistem komunikasi dan penyebaran informasi antar keramikus dan klien secara efektif.

5. Keamanan dan Edukasi Glasir bagi Masyarakat Awam

Pertanyaan yang paling sering diajukan oleh orang awam mengenai glasir berkaitan dengan keamanan penggunaan, seperti apakah keramik tersebut *food safe*, *microwave safe*, atau *dishwasher safe*. Beberapa partisipan menambahkan terdapat beberapa klien yang menanyakan hal-hal seperti warna, harga, dan daya tahan terhadap retak atau pengelupasan. Para partisipan FGD biasanya menjelaskan keamanan glasir melalui berbagai cara, seperti pengujian suhu pembakaran, tes rembesan air (*overnight test*), atau pengamatan hasil pemakaian jangka panjang, namun dalam pengujian pemakaian dianggap kurang efektif dikarenakan membutuhkan waktu yang lama untuk menyadari perubahan. Beberapa juga menekankan bahwa glasir dengan retak seribu tidak disarankan untuk alat makan.

Dengan demikian, untuk menghindari salah guna atau kerusakan pada produk, sebaiknya aplikasi menyediakan fitur atau tampilan yang secara jelas menampilkan peringatan terkait material seperti tingkat toksisitas (*toxic/non-toxic*), fungsi, dan kategori lainnya. Hal ini bertujuan agar keramikus dapat dengan mudah mengenali dan memilih glasir yang sesuai dengan kebutuhan dalam produksi.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

6. Hambatan Penggunaan Perangkat Digital di Studio

Pencatatan manual di buku masih menjadi cara utama karena proses pembuatan glasir membuat tangan kotor dan sulit untuk langsung menggunakan perangkat digital. Hambatan utama dalam digitalisasi catatan adalah kurangnya kepraktisan dalam memindahkan data ke perangkat digital setelah bekerja, di mana keramikus cenderung menghabiskan waktu yang cukup lama dalam produksi, serta risiko perangkat kotor atau rusak saat digunakan di studio. Akibatnya, dokumentasi digital sering kali terbatas pada pengambilan foto hasil atau catatan manual, sementara pencatatan rinci tetap dilakukan secara konvensional.

Pada akhirnya, para partisipan menyarankan agar aplikasi yang dirancang tetap menerapkan tampilan antarmuka yang sederhana dan mempertimbangkan kondisi dan waktu penggunaan perangkat dalam studio dalam rangka mencapai hasil yang efektif.

