

**PENERAPAN *ANALYTICAL HIERARCHY PROCESS* DAN
KANSEI ENGINEERING DALAM PEMILIHAN DAN
PERANCANGAN *WEBSITE*
(Studi Kasus: PT. Sinar Continental)**

TESIS

Disusun sebagai salah satu syarat untuk
memperoleh gelar Magister Komputer
dari Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer LIKMI

Oleh:

ZENA VILENIA

2016210001



**PROGRAM STUDI PASCASARJANA
MAGISTER SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKADAN KOMPUTER LIKMI
BANDUNG
2018**

**PENERAPAN *ANALYTICAL HIERARCHY PROCESS* DAN
KANSEI ENGINEERING DALAM PEMILIHAN DAN
PERANCANGAN *WEBSITE*
(Studi Kasus: PT. Sinar Continental)**

Oleh:

ZENA VILENIA

NPM: 2016210001

Bandung, 8 Desember 2018
Menyetujui,

Dr. Eng. H. Ana Hadiana.
Pembimbing

**PROGRAM STUDI PASCASARJANA
MAGISTER SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER LIKMI
BANDUNG
2018**

*Karya ilmiah ini
dipersembahkan untuk
keluargaku tercinta Papa,
Mama, Cici Annie, dan Nucky.*

ABSTRAK

PENERAPAN *ANALYTICAL HIERARCHY PROCESS* DAN *KANSEI ENGINEERING* DALAM PEMILIHAN DAN PERANCANGAN *WEBSITE* (Studi Kasus: PT. Sinar Continental)

Oleh:

ZENA VILENIA

NPM: 2016210001

Desain *website* perusahaan merupakan hal yang sangat penting terutama untuk menampilkan *image* perusahaan dan menarik perhatian pengguna untuk membeli produk perusahaan. Penelitian ini menggunakan metode *Kansei Engineering* untuk menganalisis emosi atau perasaan pengguna dalam merancang desain antarmuka *webiste* hingga didapatkan antarmuka yang sesuai dengan emosi pengguna. Metodologi yang digunakan adalah metodologi *Kansei Engineering Type I* atau *KEPack* yang di dalamnya terdapat tahapan proses penelitian sampai menghasilkan suatu usulan produk yang berdasarkan emosi pengguna.

Proses penelitian ini menggunakan 16 *Kansei Word* dan 4 spesimen atau sampel *website*. *Kansei Word* dipilih dari kata-kata yang berhubungan dengan tampilan *website* perusahaan. Sedangkan spesimen dipilih dari hasil sistem pendukung keputusan menggunakan *Analytical Hierarchy Process*, sehingga spesimen dapat dipilih berdasarkan kriteria yang diperlukan oleh perusahaan. Penelitian ini melibatkan 30 partisipan calon pengguna *website* PT.Sinar Continental. Hasil kuesioner kemudian di olah menggunakan analisis statistik multivariat yaitu *Coefficient Correlation Analysis*, *Principal Component Analysis*, *Factor Analysis* kemudian hasil statistik multivariat diterjemahkan ke dalam elemen desain menggunakan analisis *Partial Least Square* untuk menghasilkan matriks yang akan digunakan sebagai acuan pembuatan desain antarmuka *website* perusahaan.

Penelitian ini menunjukkan terdapat faktor utama yang berpengaruh dalam merancang antarmuka *website* perusahaan yaitu konsep emosi “Keren”. Konsep emosi tersebut akan dijadikan acuan dalam perancangan antarmuka *website* perusahaan berupa desain antarmuka *website* perusahaan.

Kata Kunci: Emosi Pengguna, *Kansei Engineering*, *KEPack*, *Website* Perusahaan.

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF ANALYTICAL HIERARCHY PROCESS AND KANSEI ENGINEERING IN THE SELECTION AND DESIGNING WEBSITE

(Case Study: PT. Sinar Continental)

By:

ZENA VILENIA

NPM: 2016210001

The company's web design is very important to display the company's image and attract the user (pengguna)'s attention to buy/use the company's product. This research uses Kansei Engineering Method to analyze the emotion or feeling of the user in designing website interface to meet the appropriate interface of the user's emotion. The methodology used is Kansei Engineering type I or KEPack in which there are the stages of the research process until the production proposal based on user emotion is made.

This research process used 16 Kansei Word and 4 Speciment or a sample website. Kansei word is chosen from words related to the look of the company's website. While the specimen is selected from the results of the decision support system using Analytical Hierarchy Process, so the specimen can be selected based on the criteria by the company. The participant of this research is 30 employees of PT. Sinar Continental. The process of analyzing the questionnaire is using multivariate statistic analysis that is Coefficient Correlation Analysis, Principal Component Analysis, Factor Analysis, and multivariate statistics result were translated into design elements using Partial Least Square analysis to produce matrix for web interface design reference.

This analysis shows that there are some major factor in which greatly influence in designing the company's website interface called "Cool" emotion concept. The concept of emotion will be used as a reference for company website interface design.

Keywords: Company's Website, Kansei Engineering, KEPack, User Emotion.

KATA PENGANTAR

Dengan selesainya penulisan dan penyusunan laporan penelitian ini, penulis mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Penelitian yang berjudul “Penerapan *Analytical Hierarchy Process* dan *Kansei Engineering* dalam Pemilihan dan Perancangan *Website* (Studi Kasus: PT. Sinar Continental)” dapat selesai tepat waktu.

Dalam pelaksanaan penyusunan laporan penelitian ditemukan kendala yang dihadapi yaitu terbatasnya waktu yang diberikan dalam mengerjakan laporan penelitian ini. Semua kendala dapat diselesaikan berkat bantuan Bapak Ana Hadiana, Dr. Eng. Selaku dosen pembimbing yang memberikan pengarahan dalam penulisan laporan ini.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah berkontribusi dan membantu penulis sehingga laporan penelitian ini dapat terwujud, yaitu sebagai berikut.

1. Bapak Ana Hadiana, Dr. Eng. selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan dengan penuh perhatian, ketulusan, dan kesabaran.
2. PT. Sinar Continental dan seluruh *staff* yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan penelitian ini.
3. Seluruh Keluarga yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan penelitian ini.
4. Rekan-rekan seperjuangan di Program Magister Komputer STMIK LIKMI yang telah memberikan banyak dukungan, doa, dan kerjasamanya selama perkuliahan maupun pada saat penyusunan tesis.
5. Semua pihak yang telah memberikan dukungan untuk penyelesaian laporan tesis ini, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam laporan penelitian ini masih terdapat ketidaksempurnaan. Oleh karena itu, dengan hati yang lapang dan sikap terbuka penulis bersedia menerima kritik dan saran dari pihak pembaca semata-mata demi kesempurnaan isi laporan penelitian ini.

Diharapkan laporan penelitian ini dapat dijadikan referensi, acuan, dan literatur oleh kalangan akademis khususnya oleh pemerhati dan pembelajar yang menelaah tentang *kansei engineering*. Diharapkan pula hasil laporan penelitian ini dapat dilanjutkan pada masa mendatang untuk menyempurnakannya.

Bandung, 8 Desember 2018

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Ruang Lingkup Penelitian	2
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	4
2.1 <i>Kansei Engineering</i>	4
2.2 <i>Kansei Engineering Type I</i>	5
2.2.1 Menentukan Strategi	7
2.2.2 Mengumpulkan <i>Kansei Word</i>	7
2.2.3 Menyusun Struktur Skala <i>Semantic Differential</i> untuk <i>Kansei Word</i>	7
2.2.4 Mengumpulkan Sampel Produk atau Spesimen	8
2.2.5 Mengklasifikasikan Item atau Kategori.....	9
2.2.6 Evaluasi Penelitian	13
2.2.7 Analisis Menggunakan Metode Statistik Multivariat.....	14

2.2.8	Interpretasi Analisis Data	15
2.2.9	Interpretasi Data pada Desainer	15
2.2.10	Menggabungkan Sketsa Desainer dengan proposal <i>Kansei Engineering</i>	16
2.3	<i>Analytical Hierarchy Process</i>	16
2.4	Langkah Perhitungan <i>Analytical Hierarchy Process</i>	18
2.5	Analisis Statistik Multivariat	21
2.5.1	<i>Cronbach's Alpha</i>	21
2.5.2	<i>Coefficient Correlation Analysis</i>	22
2.5.3	<i>Principal Component Analysis</i>	22
2.5.4	<i>Factor Analysis</i>	23
2.5.5	<i>Partial Least Square</i>	23
2.6	<i>Human-Computer Interaction</i>	24
2.6.1	Pengertian <i>Human-Computer Interaction</i>	24
2.6.2	Kategori <i>Human-Computer Interaction</i>	24
2.7	<i>Website</i>	25
2.8	<i>Cascading Style Sheet</i>	26
2.9	Populasi dan Sampel Penelitian	27
2.10	Penelitian Terdahulu	27
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN		30
3.1	Objek Penelitian	30
3.1.1	Profil PT. Sinar Continental	30
3.1.2	Visi dan Misi PT. Sinar Continental	30
3.1.3	Nilai-nilai PT. Sinar Continental	31
3.2	Metodologi Penelitian	32

3.2.1	Proses <i>Kansei Engineering</i>	32
3.2.2	Merancang Sketsa Desain	34
BAB 4 HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN		35
4.1	Tahap 1: Inisiasi Penelitian	35
4.2	Tahap 2: Menghimpun <i>Kansei Word</i>	35
4.3	Tahap 3: Menyusun Struktur <i>Skala Semantic Differential</i> untuk <i>Kansei Word</i>	38
4.4	Tahap 4: Mengumpulkan Sampel Desain (Spesimen)	39
4.5	Tahap 5: Mengklasifikasikan Item Spesimen.....	48
4.6	Tahap 6: Evaluasi Penelitian berdasarkan <i>Semantic Differential</i> dari <i>Kansei Word</i>	48
4.7	Tahap 7: Analisis dengan Metode Statistik Multivariat	50
4.7.1	<i>Cronbach's Alpha</i>	50
4.7.2	<i>Coefficient Correlation Analysis</i>	51
4.7.3	<i>Principal Component Analysis</i>	51
4.7.4	<i>Factor Analysis</i>	55
4.8	Tahap 8: Menejermahkan Data Hasil Analisis ke dalam Elemen Desain.....	57
4.9	Tahap 9: Membuat Matriks Hasil Analisis	63
4.10	Merancang Sketsa Desain	63
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....		72
5.1	Kesimpulan.....	72
5.2	Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA		73
LAMPIRAN-LAMPIRAN		75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur <i>Kansei Engineering</i> dengan <i>KEPack</i>	6
Gambar 2.2 Contoh skala <i>Semantic Differential</i> (Nagamachi, 2010)	7
Gambar 2.3 Tata Letak Dasar Halaman <i>Website</i> (www.w3c.org)	9
Gambar 2.4 Aturan Mengidentifikasi Spesimen <i>Valid</i> (Lokman, 2009:87)	13
Gambar 2.5 Aturan dalam <i>Screening</i> Spesimen (Lokman, 2009:88)	13
Gambar 2.6 Contoh lembar <i>Kansei Word</i>	14
Gambar 2.7 Struktur Hierarki <i>Analytical Hierarchy Process</i> (Forman, 2011)	17
Gambar 3.1 Metodologi Penelitian	32
Gambar 4.1 Hierarki Pemilihan <i>Website</i> Perusahaan	44
Gambar 3.2 Grafik Rata-Rata Hasil Rekapitulasi Partisipan	50
Gambar 4.3 <i>Scree Plot</i>	52
Gambar 4.4 Hasil PC <i>Loading</i> F1 dan F2	53
Gambar 4.5 Hasil PC <i>Score</i> F1 dan F2	54
Gambar 4.6 Hasil PC <i>Vector</i> F1 dan F2	55
Gambar 4.7 Sketsa Perancangan Antarmuka <i>Website</i> Perusahaan dengan Konsep Desain "Keren"	64
Gambar 4.8 Hierarki Pemilihan Menu Produk	66
Gambar 4.9 Sketsa Perancangan Antarmuka Menu Produk	71

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tipe <i>Kansei Engineering</i>	4
Tabel 2.2 Elemen Desain (Hadiana, 2016:72)	8
Tabel 2.3 Referensi Ukuran Huruf (Hadiana, 2016:75)	11
Tabel 2.4 Referensi Orientasi Halaman <i>Web</i> (Hadiana, 2016:76)	12
Tabel 2.5 Warna-Warna Dasar (www.w3c.org)	12
Tabel 2.6 Contoh Matriks Pedoman Desain (Lokman, 2009)	15
Tabel 2.7 Intensitas Kepentingan (Saaty, 1993)	17
Tabel 2.8 Matriks Perbandingan Berpasangan dan Penjumlahan Kolom	19
Tabel 2.9 Pembagian Nilai Perbandingan dengan Jumlah Kolom	19
Tabel 2.10 $\sum_{\text{baris}}$ dan Nilai <i>Total Priority Value</i>	19
Tabel 2.11 Perkalian <i>Total Priority Value</i> dengan Nilai Elemen Matriks	20
Tabel 2.12 Penjumlahan Baris Setelah Perkalian	20
Tabel 2.13 Nilai <i>Random Index</i> (Saaty, 1987:171)	21
Tabel 2.14 Tingkat Keandalan <i>Cronbach's Alpha</i>	21
Tabel 2.15 Penelitian Terdahulu	27
Tabel 3.1 Matriks Elemen Desain	33
Tabel 4.1 Kandidat <i>Kansei Word</i>	35
Tabel 4.2 Hasil Kuesioner oleh <i>Expert</i>	36
Tabel 4.3 <i>Kansei Word</i>	38
Tabel 4.4 Skala <i>Semantic Differential</i> untuk Lembar Kuesioner	38
Tabel 4.5 Kandidat Spesimen <i>Website</i> Perusahaan	39
Tabel 4.6 Alternatif Keputusan	43
Tabel 4.7 Matriks Perbandingan Berpasangan Kriteria	44
Tabel 4.8 Matriks Perbandingan Berpasangan Kriteria Bentuk Desimal	45
Tabel 4.9 Pembagian Nilai Perbandingan dengan Jumlah Kolom	45
Tabel 4.10 Perhitungan Nilai <i>Total Priority Value</i>	45
Tabel 4.11 Bobot Kriteria	45

Tabel 4.12 Perkalian Nilai Prioritas dengan Nilai Elemen Perbandingan Matriks Kriteria	45
Tabel 4.13 Penjumlahan Baris dari Elemen Matriks	45
Tabel 4.14 Bobot <i>Final</i> dan Peringkat Alternatif	47
Tabel 4.15 Data Spesimen <i>Valid</i>	47
Tabel 4.16 Matriks Elemen Desain	48
Tabel 4.17 Salah Satu Hasil Kuesioner Partisipan	49
Tabel 4.18 Rata-Rata Hasil Rekapitulasi Partisipan	49
Tabel 4.19 <i>Cronbach's Alpha</i>	50
Tabel 4.20 Matriks <i>Coefficient Correlation Analysis</i>	51
Tabel 4.21 Nilai <i>Principal Component Analysis</i>	52
Tabel 4.22 Hasil Analisis Faktor dengan <i>Varimax Rotation</i>	56
Tabel 4.23 Korelasi antara Faktor dengan Emosi	56
Tabel 4.24 Konsep <i>Kansei Word</i> Berdasarkan Faktor	57
Tabel 4.25 <i>Dummy Variable</i> Elemen Desain	58
Tabel 4.26 Hasil Analisis <i>Partial Least Square</i>	59
Tabel 4.27 Nilai <i>Range</i> untuk Konsep Emosi “Keren”	60
Tabel 4.28 Hasil <i>Range</i> untuk Konsep Emosi “Keren”	61
Tabel 4.29 Peringkat <i>Range</i> Kategori.....	62
Tabel 4.30 Rekomendasi Elemen Desain Hasil Analisis <i>Kansei Engineering</i> dengan Konsep Desain “Keren”	63
Tabel 4.31 Kandidat Rancangan untuk Menu Produk	64
Tabel 4.32 Alternatif Keputusan untuk Menu Produk	66
Tabel 4.33 Matriks Perbandingan Berpasangan Kriteria Menu Produk	66
Tabel 4.34 Matriks Perbandingan Berpasangan Kriteria Bentuk Desimal.....	67
Tabel 4.35 Pembagian Nilai Perbandingan dengan Jumlah Kolom	67
Tabel 4.36 Perhitungan Nilai <i>Total Priority Value</i>	68
Tabel 4.37 Bobot Kriteria	68
Tabel 4.38 Perkalian Nilai Prioritas dengan Nilai Elemen Perbandingan Matriks Kriteria	68
Tabel 4.39 Penjumlahan Baris dari Elemen Matriks	68

Tabel 4.40 Matriks Perbandingan Berpasangan Alternatif Kriteria Mudah digunakan	69
Tabel 4.41 Perhitungan Nilai <i>Total Priority Value</i> untuk Kriteria Mudah digunakan	69
Tabel 4.42 Matriks Perbandingan Berpasangan Alternatif Kriteria Informatif.....	70
Tabel 4.43 Perhitungan Nilai <i>Total Priority Value</i> untuk Kriteria Informatif.....	70
Tabel 4.44 Matriks Perbandingan Berpasangan Alternatif Kriteria Tampilan	70
Tabel 4.45 Perhitungan Nilai <i>Total Priority Value</i> untuk Kriteria Tampilan	70
Tabel 4.46 Bobot <i>Final</i> dan Peringkat Alternatif	70

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era informasi yang bersifat *global*, suatu informasi dapat dengan mudah dan cepat disebarluaskan dan diperoleh, salah satu fasilitas untuk penyebaran informasi yang cepat adalah melalui *website*. Penggunaan *website* saat ini sudah banyak digunakan berbagai kalangan seperti individu, pengusaha, media massa, hingga perusahaan. *Website* digunakan sebagai media penyebaran informasi, media berjualan, dan media promosi.

PT. Sinar Continental adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang pembuatan kain yang mempunyai pangsa pasar dalam negeri hingga keluar negeri. Oleh karena itu PT. Sinar Continental perlu melakukan promosi agar masyarakat dapat mengenal perusahaan. *Website* perusahaan merupakan salah satu cara untuk melakukan promosi melalui *internet*. Untuk dapat bersaing dengan *website* perusahaan lainnya, *website* PT. Sinar Continental harus memiliki *design* yang dapat menarik perhatian masyarakat.

Membuat *design* untuk *website* merupakan hal yang harus dipikirkan dengan baik agar *website* tersebut dapat diterima oleh masyarakat terutama *website* perusahaan yang harus menarik perhatian masyarakat sekaligus membuat masyarakat tertarik untuk membeli produk perusahaan. Untuk menarik perhatian masyarakat bukanlah hal yang mudah, banyak aspek yang harus diperhatikan seperti nama *domain website*, produk yang dijual, harga produk, dan keinginan dari calon pembeli. Selama ini pembuatan *website* PT. Sinar Continental hanya memperhatikan faktor desain dan kurang memperhatikan kemauan pengguna.

Kansei Engineering merupakan jenis teknologi yang dapat menerjemahkan perasaan pengguna dan penginderaan manusia (penglihatan, perabaan, penciuman, pendengaran, pengecap) ke dalam spesifikasi desain. Dengan metode *Kansei*, perasaan calon pembeli dapat diterjemahkan menjadi desain *website* yang sesuai dengan perasaan calon pembeli.

Penelitian ini ingin mencoba menggali faktor psikologis pengguna *website* untuk membuat tampilan desain antarmuka *website* yang sesuai dengan keinginan pengguna menggunakan metode *Analytical Hierarchy Process* dan metode *Kansei Engineering* dengan mengambil judul “Penerapan *Analytical Hierarchy Process* dan *Kansei Engineering* dalam Pemilihan dan Perancangan *Website* di PT. Sinar Continental”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apa saja faktor emosional pengguna yang mempengaruhi rancangan antarmuka untuk *website* PT. Sinar Continental?
2. Bagaimana rancangan antarmuka untuk *website* PT. Sinar Continental berdasarkan perasaan pengguna?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mencari faktor emosional pengguna yang berpengaruh dalam perancangan antarmuka untuk *website* PT. Sinar Continental dengan pendekatan *Kansei Engineering*.
2. Membuat rekomendasi rancangan antarmuka untuk *website* PT. Sinar Continental berdasarkan hasil analisa perasaan pengguna menggunakan pendekatan *Kansei Engineering*.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang Lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini bertujuan untuk membuat perancangan antarmuka *website* PT. Sinar Continental dengan menggunakan metode *Analytical Hierarchy Process* dan metode *Kansei Engineering*.
2. Penelitian ini menggunakan metode *Kansei Engineering Type I* atau *KEPack*.

3. Proses penyeleksian spesimen menggunakan metode *Analytical Hierarchy Process*.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang, identifikasi masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, dan metode penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang menunjang penelitian antara lain *Kansei Engineering*, *Analytical Hierarchy Process*, *Human-Computer Interaction*, *Website*, dan Penelitian Terdahulu.

BAB III OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai objek dan tempat penelitian serta metodologi yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu metode *Analytical Hierarchy Process* dan *Kansei Engineering*.

BAB IV HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan hasil penelitian yang berisikan hasil analisa dari metode *Kansei Engineering*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran yang perlu disampaikan kepada pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian.

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 *Kansei Engineering*

Menurut Mitsuo, penemu *Kansei*, *Kansei* terdiri dari penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, sentuhan, dan organ/*cell* yang merespon cahaya. Pengalaman yang dirasakan oleh indra manusia akan terekam sebagai bagian dari emosi manusia. *Kansei Engineering* dibuat karena penemu menyadari bahwa perasaan pelanggan merupakan hal yang sangat penting untuk dijadikan pertimbangan dalam membuat suatu produk (Nagamachi, 2015:4). *Kansei Engineering* adalah teknologi *post modern* yang dipersiapkan untuk menyelesaikan permasalahan dan krisis *modern*. *Kansei* digunakan untuk mengolah perasaan manusia dan menggambarkannya menjadi sebuah produk (Saeed, 2012:183).

Kansei Engineering merupakan sebuah teknologi yang menggabungkan *Kansei* dengan dunia nyata untuk mewujudkan produk yang sesuai dengan keinginan konsumen. *Kansei Engineering* adalah teknologi dalam bidang *ergonomic* yang berorientasi pada pelanggan untuk membuat produk termasuk didalam produk *software*. Tahapan *Kansei Engineering* diawali dengan proses *Kansei Investigation*, lalu dilanjutkan dengan proses *Kansei Analysis*, dan diterjemahkan ke dalam *Product Design*. (Wicaksono, 2016:1). Tabel 2.1 menjelaskan delapan tipe dari *Kansei Engineering* (Syaifoelida, 2013:14).

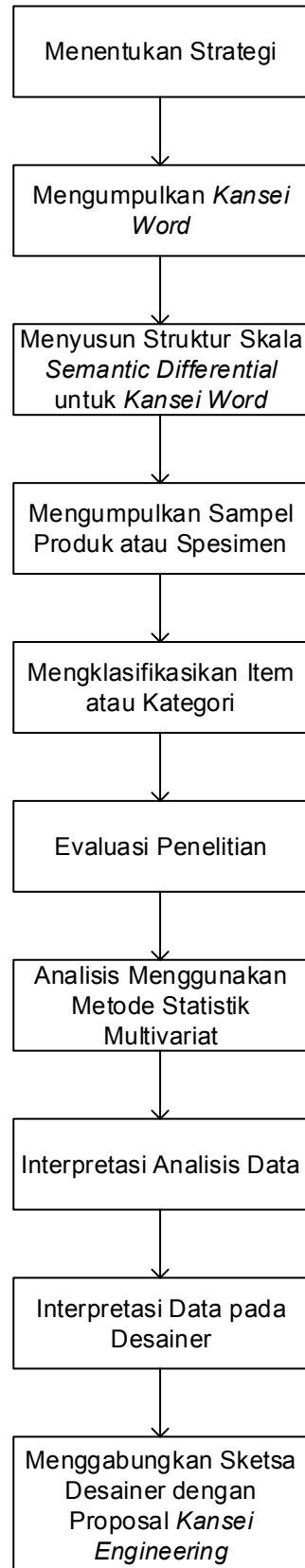
Tabel 2.1 Tipe *Kansei Engineering*

Tipe <i>Kansei Engineering</i>	Klasifikasi
I (Klasifikasi Kategori)	Tipe ini menguraikan kategori <i>kansei</i> dari produk dalam suatu pohon struktur. Tipe ini digunakan untuk menyelesaikan konsep dan sub konsep dari target konsep sub-produk lalu diubah menjadi karakteristik fisik dari produk. Contoh dari penggunaan tipe ini adalah untuk produk mobil <i>sport</i> dan desain pembuatan <i>interior</i> industri pesawat.
II (Sistem <i>Kansei Engineering</i>)	Tipe ini merupakan Teknik untuk menerjemahkan produk <i>kansei</i> dan mengubahnya menjadi elemen produk desain. Metode ini menggunakan <i>database</i> dari pelanggan, komputer, dan kepintaran buatan untuk menghubungkan antara <i>kansei</i> dan elemen desain.

Tipe Kansei Engineering	Klasifikasi
III (Model Kansei Engineering)	Tipe ini mirip dengan tipe II, tetapi tipe ini menggunakan model matematika untuk menghubungkan antara konsumen dan elemen desain kansei. Contoh dari penggunaan tipe ini adalah untuk menghubungkan artikulasi suara dari sebuah kata dengan kesan yang ditangkap dari sebuah kata.
IV (Hybrid Kansei Engineering)	Tipe ini memiliki dua metode yaitu <i>Kansei Engineering</i> maju (<i>forward</i>) dan mundur (<i>backward</i>). Metode <i>Forward Kansei Engineering</i> merupakan metode yang mana konsumen memilih produk berdasarkan <i>Kanseinya</i> , lalu dengan bantuan komputer akan diubah menjadi desain yang lebih sesuai. Sedangkan <i>Backward Kansei Engineering</i> berhubungan dengan mendesain dan mengunduhnya kedalam komputer untuk menyediakan <i>Kansei Word</i> yang sesuai.
V (Kansei Engineering Virtual)	Tipe ini menggunakan teknik <i>virtual reality</i> untuk mengumpulkan data. Tipe ini digunakan oleh Electric Works dan Hiroshima University untuk mendesain sebuah ruang makan.
VI (Collaborative Kansei Engineering)	Tipe ini menggunakan bantuan <i>web</i> , yang mana desainer dari berbagai daerah dapat bekerja sama dalam membuat produk desain. Desain tersebut dibuat menggunakan <i>database kansei</i> .
VII (Concurrent Kansei Engineering)	Tipe ini adalah analisis dan evaluasi dari <i>kansei</i> yang mana akan dijalankan oleh perwakilan dari semua departemen yang berhubungan dan menggunakan ahli dari bidangnya untuk membuat sebuah konsep desain dalam pengembangan produk. Pendekatan ini memberikan gambaran menyeluruh mengenai desain produk berdasarkan aspek kualitas produk seperti desain untuk botol sampo.
VIII (Rough Sets Kansei Engineering)	Tipe ini mewakili sebagai tipe pendekatan yang terbaik untuk menangani fenomena yang tidak pasti di dalam data <i>kansei</i> . Tipe ini juga dapat digunakan secara independen.

2.2 Kansei Engineering Type I

Kansei Engineering Type I atau *KEPack* merupakan teknik *Kansei* yang paling populer dan akan digunakan dalam penelitian ini. Alur dari *KEPack* dapat dilihat dari Gambar 2.1 (Wicaksono, 2016:1).



Gambar 2.1 Alur *Kansei Engineering* dengan *KEPack*

Langkah-Langkah *KEPack* (Hadiana, 2016:44):

2.2.1 Menentukan Strategi

Tahapan awal dalam *KEPack*. Tahap ini menentukan strategi yang terkait dengan penerapan rekayasa *Kansei* dan menentukan jumlah *Kansei Word* maupun spesimen yang dibutuhkan, berapa jumlah partisipan yang dilibatkan dan metode *Kansei* yang digunakan.

2.2.2 Mengumpulkan *Kansei Word*

Proses mengumpulkan dan melakukan seleksi *Kansei Word* yang berhubungan dengan perancangan produk. *Kansei Word* merupakan kata kunci yang berhubungan dengan emosional atau afektif manusia dan merepresentasikan aspek psikologis manusia terhadap penilaian suatu hal. Menentukan *Kansei Word* sangat mempengaruhi kesuksesan penelitian *Kansei*. Menentukan *Kansei Word* dapat dilakukan dengan melihat buku yang berhubungan dengan penelitian, mendengar percakapan penjualan antara penjual dan pembeli, dan menentukan *Kansei Word* berdasarkan pendapat ahli maupun studi teoritis.

2.2.3 Menyusun Struktur Skala *Semantic Differential* untuk *Kansei Word*

Menyusun *Kansei Word* menjadi struktur skala *Semantic Differential*. Skala *Semantic Differential* digunakan untuk mempermudah partisipan dalam pengisian kuesioner. Ada beberapa skala yang digunakan diantaranya 5-skala, 7-skala, 9-skala dan 11-skala seperti ditunjukkan pada Gambar 2.2.

5 Skala	1	2	3	4	5							
7 Skala	1	2	3	4	5	6	7					
9 Skala	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
10 Skala	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	

Gambar 2.2 Contoh skala *Semantic Differential* (Nagamachi, 2010)

2.2.4 Mengumpulkan Sampel Produk atau Spesimen

Mengumpulkan sampel produk atau spesimen yang disebut dengan *Preparation of Specimen* yang terdiri dari empat tahapan (Lokman, 2009:58) yaitu identifikasi spesimen awal, investigasi elemen desain, klasifikasi elemen desain (dilakukan pada tahapan kelima), dan finalisasi spesimen *valid* (dilakukan pada tahapan kelima), berikut adalah penjelasannya:

1. Identifikasi Spesimen Awal

Tahap ini mengumpulkan spesimen atau contoh produk yang sama dengan produk yang akan di analisis. Berhubungan dengan kriteria spesimen pada penelitian ini, menurut Anitawati Mohd Lokman dalam Penelitiannya menyatakan:

"The design element addressed in this research covers the context of content and layout, which cover design elements such as product presentation style, placement of buttons, tabs, images, and the visual design such as background, color and typography". (Lokman, 2009:77)

Untuk mempermudah penelitian pada tahapan berikutnya, spesimen tersebut diklasifikasikan dengan memperhatikan beberapa elemen desain yaitu *layout* dasar laman *web*, kategori huruf, ukuran huruf, orientasi laman, dan warna dasar.

2. Investigasi Elemen Desain

Setiap komponen dalam *website* dibagi menjadi beberapa kategori elemen desain.

Tabel 2.2 memperlihatkan contoh dari elemen desain.

Tabel 2.2 Elemen Desain (Hadiana, 2016:72)

Bagian	Elemen Desain
<i>Body</i>	Warna <i>Background</i> , <i>Background Style</i>
Laman	Bentuk, bentuk Menu, <i>style</i> , orientasi, warna, ukuran, keberadaan <i>border</i> .
<i>Header</i>	Keberadaan, warna <i>background</i> , keberadaan gambar latar, ukuran huruf, keberadaan menu, menu <i>link style</i> , warna latar menu, ukuran huruf menu, kategori huruf menu, jenis huruf menu.
<i>Main</i>	Warna latar, keberadaan gambar latar, bentuk, keberadaan iklan, keberadaan teks, perataan teks, warna huruf, ukuran huruf, kategori huruf.
<i>Top Menu</i>	Keberadaan, Lokasi, <i>link style</i> , warna latar, warna huruf, jenis huruf, kategori huruf dan ukuran huruf.
<i>Right Menu</i>	Keberadaan, <i>Style</i> , ukuran huruf
<i>Left Menu</i>	Keberadaan, <i>Link Style</i> , warna latar, warna huruf, ukuran huruf, kategori huruf dan jenis huruf

Bagian	Elemen Desain
<i>Footer</i>	Keberadaan, keberadaan menu, menu <i>link style</i> , warna latar menu, warna huruf menu, ukuran huruf menu, kategori huruf menu, jenis huruf menu, bentuk
<i>Picture</i>	Keberadaan, ukuran, dimensi, focus, susunan, <i>style</i> .
<i>Others</i>	Item dominan, artistic menu digunakan? Keberadaan logo, keberadaan iklan, posisi logo.

2.2.5 Mengklasifikasikan *Item* atau Kategori

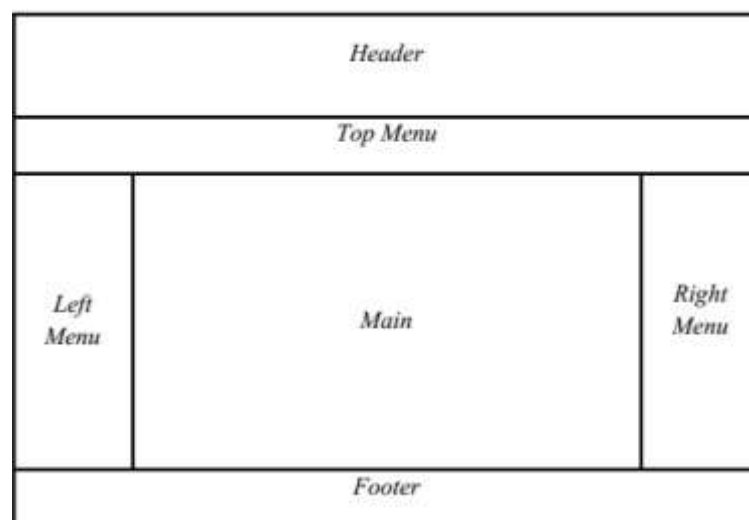
Melakukan dua tahapan *Preparation of Specimen* yaitu klasifikasi elemen desain dan finalisasi spesimen *valid*.

1. Klasifikasi Elemen Desain

Untuk membuat klasifikasi elemen desain, terlebih dahulu harus menentukan elemen-elemen dasar *website*. Berikut ini dijelaskan beberapa elemen-elemen dasar yang ada pada sebuah *website*.

a. Tata Letak Dasar Halaman *Website*

Tata letak dasar halaman dari sebuah *website* digambarkan pada Gambar 2.3.



Gambar 2.3 Tata Letak Dasar Halaman *Website* (www.w3c.org)

Berikut adalah penjelasan dari Gambar 2.3:

- 1) *Header* merupakan bagian kepala dari suatu halaman *web*. Dalam tata letak, bagian *header* terletak di bagian atas halaman.
- 2) *Top Menu* adalah menu yang terletak tepat di bawah *header*.
- 3) *Left Menu* adalah menu yang berada di sebelah kiri.

- 4) *Right Menu* adalah menu yang berada di sebelah kanan.
- 5) *Footer* berada di bagian bawah halaman *web*.
- 6) Bagian utama (*Main*) merupakan bagian di mana konten utama *website* berada di bagian ini.

b. *Generic Font Families*

Dalam memeriksa *font*, pengamatan dilakukan berdasarkan jenis set yang sesuai dengan *Generic Font Families*, menurut situs World Wide Web Consortium (www.w3c.org). Dalam salah satu publikasinya membagi huruf ke dalam 5 kategori, yaitu *serif*, *sans serif*, *cursive*, *fantasy*, dan *monospace*.

1) *Serif*

Serif mewakili gaya teks formal untuk naskah, memiliki sedikit runcingan di tepinya atau runcingan secara *horizontal*. Contoh dari huruf ini adalah "Times New Roman", "Garamond", "Bookman Old Style", dan lain sebagainya.

2) *Sans serif*

Jenis huruf yang tidak memiliki kaki/garis tambahan. Jenis huruf seperti ini lebih tegas, bersifat fungsional dan *modern*. Contoh jenis huruf ini adalah "Arial", "Verdana", "Gill Sans MT", dan lain sebagainya.

3) *Cursive*

Jenis huruf yang dibuat seperti tulisan tangan atau kaligrafi, umumnya digunakan untuk naskah informal. Contoh jenis huruf ini adalah "*Brush Script MT*", "*Comic Sans*", "*Lucida Handwriting*", dan lain sebagainya.

4) *Fantasy*

Jenis huruf yang memiliki dekorasi unik dan ekspresif. Contoh jenis huruf ini adalah "Chiller", "Jokerman", "STENCIL", dan lain sebagainya.

5) *Monospace*

Monospace adalah tipe huruf yang memiliki karakter kaku dan lebar setiap karakternya sama panjang. Contoh jenis huruf ini adalah "Courier New", "OCR A Extended", "Lucida Console", dan lain sebagainya.

c. Ukuran Huruf

Ukuran huruf, terutama yang digunakan dalam laman *web*, seperti dijelaskan dalam Standar Web dari World Wide Web Consortium (www.w3c.org) digunakan sebagai acuan dalam menentukan huruf pada semua spesimen. Tabel 2.3 menunjukkan ukuran huruf.

Tabel 2.3 Referensi Ukuran Huruf (Hadiana, 2016:75)

Spesimen	Ukuran	Heading Level	Class
Text TEXT	1 (8 pt)	H6	Small
Text TEXT	2 (10 pt)	H5	Small
Text TEXT	3 (12 pt)	H4	Small
Text TEXT	4 (14 pt)	H3	Medium
Text TEXT	5 (18 pt)	H2	Medium
Text TEXT	6 (24 pt)	H1	Medium
Text TEXT	7 (36 pt)		Large

d. Orientasi Halaman

Orientasi halaman *web* mengacu pada jenis *frame* diatur dalam halaman *web* (www.w3c.org). *Frame* digunakan untuk mengatur konten dari atas ke bawah dan kiri ke kanan. Orientasi halaman dimaksud dapat dilihat pada Tabel 2.4.

Tabel 2.4 Referensi Orientasi Halaman *Web* (Hadiana, 2016:76)

<i>Orientasi Halaman Web</i>		
<i>Banner dan Contents</i> 	<i>Footnotes</i> 	<i>Header, Footnotes dan Contents</i> 
<i>Contents</i> 	<i>Horizontal Split</i> 	<i>Vertical Split</i> 
<i>Footer</i> 	<i>Nested Hierarchy</i> 	<i>None</i> 
<i>Header</i> 	<i>Top Down Hierarchy</i> 	

e. Warna Dasar

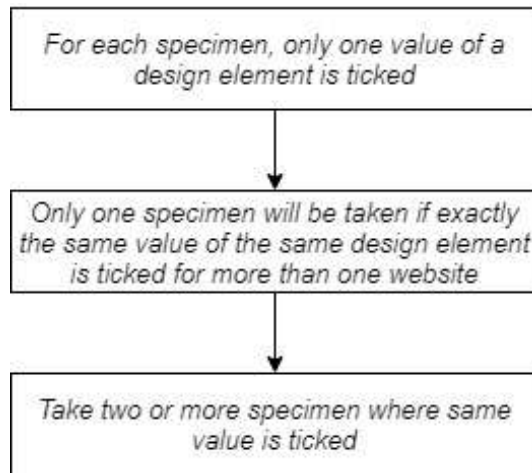
Warna merupakan elemen dasar yang sangat penting dalam perancangan suatu *website*. Kombinasi warna akan memberikan pengaruh secara psikologis kepada pengguna *website* sehingga menimbulkan perasaan khusus pengguna terhadap *website* yang dilihatnya. Berbagai jenis warna bisa dihasilkan dengan mengatur nilai numerik RGB (*Red Green Blue*) nya. Tabel 2.5 memperlihatkan warna-warna dasar yang bisa digunakan dalam mendesain suatu *website*.

Tabel 2.5 Warna-Warna Dasar (www.w3c.org)

Nama	Nilai RGB	Hexadecimal
<i>PINK</i>	255,192,203	FFC0CB
<i>WHITE</i>	255,255,255	FFFFFF
<i>RED</i>	255,0,0	FF0000
<i>GREEN</i>	0,128,0	008000
<i>YELLOW</i>	255,255,0	FFFF00
<i>HOTPINK</i>	255,104,108	FF68B4
<i>PEACHPUFF</i>	255,239,213	FFDAB9
<i>BLUE</i>	0,0,255	0000FF
<i>CHOCOLATE</i>	210,105,30	D2691E
<i>GOLD</i>	255,215,0	FFD700
<i>FUCHSIA</i>	255,0,255	FF00FF
<i>GRAY</i>	128,128,128	808080
<i>BLACK</i>	0,0,0	000000
<i>BROWN</i>	165,42,42	A52A2A
<i>ORANGE</i>	255,165,0	FFA500
<i>PURPLE</i>	128,0,128	800080

2. Finalisasi Spesimen *valid*

Hasil dari proses klasifikasi *item* dan kategori kemudian diperiksa dan diujikan berdasarkan aturan pada Gambar 2.4.



Gambar 2.4 Aturan Mengidentifikasi Spesimen *Valid* (Lokman, 2009:87)
Berikut adalah keterangan Gambar 2.4:

- Aturan I : Masing-masing spesimen hanya memiliki 1 nilai elemen desain yang dicentang.
- Aturan II : Hanya 1 spesimen yang dipilih ketika memiliki kesamaan elemen desain.
- Aturan III : Ambil 2 atau lebih spesimen dimana nilai yang sama dicentang.

Specimen No.	Page Bgcolor				TopMenuLocation			FontSize			...
	None	Blue	Grey	Green	Left	Right	Center	S	M	L	
1		✓				✓		✓			
2	✓						✓			✓	
3				✓			✓	✓			
4					✓				✓		
...											
20					✓				✓		

Aturan No.2 points to the 'None' column for specimens 2 and 4.

Aturan No.1 points to the 'Blue' column for specimens 1 and 3, and the 'Green' column for specimens 3 and 4.

Aturan No.3 points to the 'Center' column for specimens 1, 2, and 3, and the 'M' column for specimens 3 and 4.

Gambar 2.5 Aturan dalam *Screening* Spesimen (Lokman, 2009:88)

2.2.6 Evaluasi Penelitian

Pada tahapan ini partisipan terlibat mengisi Skala *Semantic Differential* dengan *Kansei Word* yang sudah disusun sebelumnya. Satu lembar Skala *Semantic Differential Kansei Word* digunakan untuk satu sampel produk, bila ada lima sampel produk maka

diperlukan lima lembar Skala *Semantic Differential Kansei Word* untuk seorang partisipan.

Gambar 2.6 menggambarkan contoh lembar *Kansei Word*.

Lembar <i>Kansei Word</i>						
Kansei Word	5	4	3	2	1	
Menarik						Tidak menarik
Cantik						Tidak cantik
Unik						Tidak unik
Dan seterusnya						

Gambar 2.6 Contoh lembar *Kansei Word*

2.2.7 Analisis Menggunakan Metode Statistik Multivariat

Dalam *Kansei Engineering*, analisis dapat dilakukan dengan statistik multivariat yang digunakan untuk mempertimbangkan sekian banyak faktor untuk menjelaskan hubungan yang terjadi dalam sebuah fenomena yang kompleks. Dengan menggabungkan beberapa analisis perhitungan, umumnya *Kansei Engineering* menggunakan metode perhitungan statistika sebagai berikut:

- Analysis of Variance*. Metode statistik untuk pengujian variasi dan cara. Metode ini dapat digunakan untuk melihat bahwa data terdiri dari klaster berkualitas yang berbeda.
- Correlation Coefficient Analysis*. Rasio koefisien korelasi yang melihat bahwa kesamaan diakui di antara grup data yang berbeda dari sudut pandang realibilitas statistik.
- Principal Component Analysis*. Merupakan analisis yang sangat penting, menggunakan pendekatan kelayakan (*feasible*) yang memungkinkan untuk mengurangi dimensi. Misalnya, dengan melibatkan 25 *Kansei Word*, lingkup *Kansei* akan meliputi 25 dimensi. *Principal Component Analysis* dapat menghilangkan dimensi tersebut ke dalam 2 atau 5 atau lebih dari komponen prinsip dan menunjukkan positioning sampel.
- Factor Analysis*. Hampir sama dengan analisis *Principal Component Analysis*, mereduksi jumlah dimensi *Kansei* ke dalam jumlah axis yang lebih sedikit dan menunjukan faktor-faktor psikologis utama.

- e. *Quantification Theory Type I* (QTI). Ini adalah metode khusus yang menggunakan analisis regresi ganda yang dapat menganalisis data kategori seperti *Kansei*.

2.2.8 Interpretasi Analisis Data

Dalam menganalisis persyaratan desain, *Partial Least Square* dilakukan untuk mengidentifikasi hubungan dari emosi dan elemen desain. Lalu, *Cluster Analysis* dilakukan untuk menginvestigasi klaster dari faktor psikologis (emosi) *website*, yang selanjutnya dijadikan acuan dalam mengembangkan desain *web*. Penelitian ini hanya menggunakan *Partial Least Square* karena hasil dari analisis *Partial Least Square* dirasa cukup untuk perancangan antarmuka *website* sesuai dengan sasaran emosi.

2.2.9 Interpretasi Data pada Desainer

Menerjemahkan data yang sudah dianalisis pada tahapan sebelumnya ke dalam matriks yang mudah dipahami oleh seorang desainer *web*. (Lokman, 2009:97) menyatakan bahwa:

"Result of structure of emotion from FA and PCA were used to conceptualise emotion, and result from PLS Score were used to compose the design requirement. The design requirements included in the guideline were from the elements that have highest influence in eliciting target emotion".

Tabel 2.6 Contoh Matriks Pedoman Desain (Lokman, 2009)

Factor No	Concept of Emotion	Element of Emotion	Design Element					
			Body bg Color	Body Bg Style	Page Shape	Page Orientation	Dominant Item	...
1	Exclusiveness	Mystic	Black	Color Tone	N/S	Plain	Picture	...
		Futuristic	Black	Color Tone	Sharp	Plain	Picture	...
		...	...	...	...	...	...	...
2	Gracefulness	Feminine	Light Blue	Textured	Sharp	Footer	Picture	
		Chic	Light Blue	Textured	Sharp	Footer	Picture	...
3	...	...	...	...	...	...	...	...

2.2.10 Menggabungkan Sketsa Desainer dengan proposal *Kansei Engineering*

Tahap implementasi dari penelitian *Kansei Engineering*, namun penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap 9. Pada tahapan ini penelitian *Kansei Engineering* dituangkan ke dalam perancangan *web* dan menghasilkan desain *final* yang dinamakan "*Super Design*".

2.3 *Analytical Hierarchy Process*

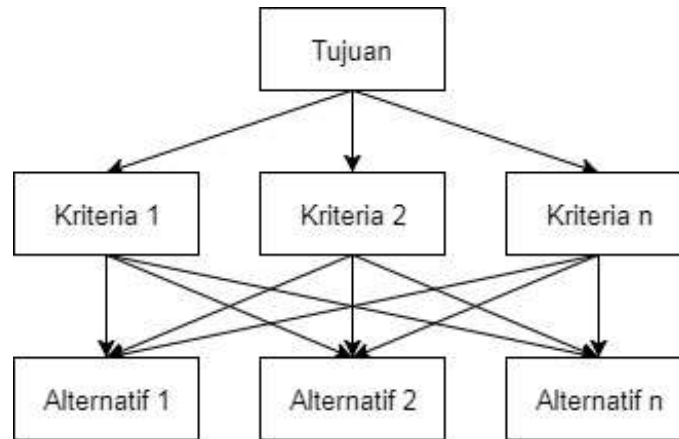
Analytical Hierarchy Process adalah sebuah metodologi untuk membandingkan sebuah kriteria, atau sebuah alternatif, dengan cara membandingkan preferensi seseorang pada skala yang dapat dikombinasi dengan angka linear untuk setiap kemungkinan. *Analytical Hierarchy Process* sering digunakan untuk membantu dalam menentukan pembobotan dengan berbagai kriteria yang sudah ditentukan sebelumnya (Forman, 2001:3).

Metode *Analytical Hierarchy Process* ini memungkinkan pengambilan keputusan untuk struktur masalah yang kompleks dalam bentuk hierarki yang sederhana, dan juga dapat melakukan evaluasi dari sejumlah faktor kualitatif maupun kuantitatif yang berjumlah besar dengan cara yang sistematis. *Analytical Hierarchy Process* membantu para analis untuk mengatur aspek-aspek yang bersifat kritis menjadi sebuah hierarki. Aspek atau elemen yang ada di setiap *level* hierarki harus dibandingkan secara berpasangan oleh karena itu perbandingan elemen ini bisa dituangkan ke dalam bentuk matriks (Forman, 2001:6).

1. Metode Dasar *Analytical Hierarchy Process* (Forman, 2001:7)

a. *Decomposition*

Cara dekomposisi adalah dengan mengaplikasikan kedalam sebuah struktur masalah yang kompleks dalam bentuk hirarki dan kelompok-kelompok.



Gambar 2.7 Struktur Hierarki *Analytical Hierarchy Process* (Forman, 2011)

b. *Comparative Judgement*

Komparatif diaplikasikan pada sebuah struktur berpasangan dengan membandingkan seluruh kombinasi elemen dan kelompok dengan menggunakan skala yang menunjukkan tingkatan paling tinggi.

Tabel 2.7 Intensitas Kepentingan (Saaty, 1993)

Intensitas Kepentingan	Keterangan
1	Kedua elemen sama pentingnya.
3	Elemen yang satu sedikit lebih penting daripada elemen yang lainnya.
5	Elemen yang satu lebih penting daripada elemen yang lainnya.
7	Satu elemen jelas lebih mutlak penting daripada elemen lainnya, satu elemen yang kuat disokong dan dominan terlihat dalam praktek.
9	Satu elemen mutlak penting daripada elemen lainnya, bukti yang mendukung elemen yang satu terhadap elemen lain memiliki tingkat penegasan tertinggi yang mungkin menguatkan.
2,4,6,8	Nilai-nilai antara dua nilai pertimbangan-pertimbangan yang berdekatan, nilai ini diberikan bila ada dua kompromi di antara 2 pilihan.
Kebalikan	Jika untuk aktivitas i mendapat satu angka disbanding dengan aktivitas j, maka j mempunyai nilai kebalikannya disbanding dengan i.

c. *Synthesis*

Metode ini menggunakan cara mengkalikan prioritas dasar dari elemen dalam kelompok-kelompok dengan “*global*” prioritas dari *element parent*, yang mana menghasilkan prioritas *global* sepanjang hirarki.

2. Landasan Aksiomatik (Forman, 2001:8)

a. *Reciprocal Comparison* (sifat berkebalikan)

Matriks yang melakukan perbandingan berpasangan yang terbantu haruslah bersifat berkebalikan. Contoh, Jika A adalah k kali lebih penting dari B, maka B adalah $1/k$ kali lebih penting dari A.

b. *Homogeneity* (keseragaman)

Homogeneity axiom, menyatakan bahwa elemen yang dibandingkan tidak boleh dibandingkan berlebihan, jika tidak maka akan terjadi sebuah kegagalan penilaian. Pada saat membuat hirarki suatu objek, haruslah buat dalam sebuah kelompok maka tidak terjadi sebuah perbedaan yang jauh.

c. *Dependence* (ketergantungan)

Dependence memiliki arti bahwa setiap jenjang (*level*) mempunyai kaitan (*complete hierarchy*) satu sama lain walaupun mungkin saja terjadi hubungan yang tidak sempurna (*incomplete hierarchy*).

d. *Expectation* (harapan)

Yang artinya menonjolkan penilaian yang bersifat ekspektasi dan persepsi dari pengambilan keputusan. Oleh karena itu yang diutamakan bukanlah rasionalitas, tetapi dapat juga yang bersifat irrasional.

2.4 Langkah Perhitungan *Analytical Hierarchy Process*

Untuk mendukung pengambilan keputusan dalam pemilihan spesimen, maka digunakan perhitungan bobot dengan metode *Analytical Hierarchy Process*. Berikut adalah tahapan dalam proses perhitungan bobot:

1. Menyusun hierarki dari permasalahan yang dihadapi

Tahapan ini melakukan dekomposisi yaitu dengan mengaplikasikan kedalam sebuah struktur masalah yang kompleks dalam bentuk hirarki dan kelompok-kelompok.

2. Membuat matrix perbandingan berpasangan

Membuat matrix perbandingan berpasangan yang bertujuan untuk membandingkan tingkatan atau prioritas setiap elemen baik kriteria maupun subkriteria, kemudian

menjumlahkan elemen setiap kolomnya untuk mendapatkan $\sum$ kolom. Tabel 2.8 menggambarkan contoh matriks perbandingan berpasangan dan penjumlahan kolom.

Tabel 2.8 Matriks Perbandingan Berpasangan dan Penjumlahan Kolom

	K_1	K_2	...	K_n
K_1	Nilai perbandingan K_{11}	...	...	...
K_2	+ ...	+ ...	...	+ ...
...	...	...	...	...
K_n	+ ... K_n	+ ...	...	+ ...
$\sum$ kolom				

3. Menghitung *Total Priority Value*

Total Priority Value digunakan untuk mendapatkan nilai bobot. Perhitungan *Total Priority Value* mengacu pada $\sum$ kolom pada Tabel 2.8. Untuk keterangan selengkapnya dapat dilihat pada Tabel 2.9.

Tabel 2.9 Pembagian Nilai Perbandingan dengan Jumlah Kolom

	K_1	K_2	...	K_n
K_1	Nilai perbandingan $K_{11} / \sum$ kolom	...	...	...
K_2	Nilai perbandingan $K_{12} / \sum$ kolom	...	...	...
...	...	...	...	...
K_n	Nilai perbandingan $K_{1n} / \sum$ kolom	...	...	...

Langkah selanjutnya adalah menghitung nilai elemen matriks setiap baris dari Tabel 2.9 kemudian membagi jumlah baris tersebut dengan banyaknya kriteria (n) seperti pada Tabel 2.10.

Tabel 2.10 $\sum$ baris dan Nilai *Total Priority Value*

	K_1	K_2	...	K_n
K_1	Nilai hasil bagi K_{11}	+ ...	+ ...	$\sum$ baris1n/n
K_2	Nilai hasil bagi K_{12}	+ ...	+ ...	$\sum$ baris2n/n
...	...	...	...	...
K_n	Nilai hasil bagi K_{1n}	...	...	$\sum$ barisnn/n

Keterangan:

K = Kriteria

n = Banyaknya Kriteria

Nilai *Total Priority Value* yang didapatkan dari hasil perhitungan ini merupakan nilai bobot dari setiap kriteria yang ada. Tahap-tahap di atas juga dilakukan untuk menghitung bobot subkriteria.

4. Memeriksa konsistensi matriks

Berikut adalah langkah-langkah untuk memeriksa konsistensi matriks:

- a. Bobot yang didapat dari nilai *Total Priority Value* dikalikan dengan nilai-nilai elemen matriks perbandingan yang telah diubah menjadi bentuk desimal, dan dilanjutkan dengan menjumlahkan nilai-nilai pada setiap baris. Tabel 2.11 merupakan contoh perkalian *Total Priority Value* dengan nilai elemen matriks.

Tabel 2.11 Perkalian *Total Priority Value* dengan Nilai Elemen Matriks

K	<i>Total Priority Value K₁</i>	...	<i>Total Priority Value K_n</i>
K₁	Nilai perbandingan $K_{11} * Total Priority Value K_1$	...	Nilai perbandingan $K_{1n} * Total Priority Value K_n$
K₂	...	...	...
...	...	...	...
K_n	Nilai perbandingan $K_{n1} * Total Priority Value K_n$	...	Nilai perbandingan $K_{nn} * Total Priority Value K_{nm}$

- b. Kemudian pada Tabel 2.12 merupakan hasil penjumlahan dari setiap barisnya.

Tabel 2.12 Penjumlahan Baris Setelah Perkalian

K	<i>Total Priority Value K₁</i>	...	<i>Total Priority Value K_n</i>	$\sum_{baris}$
K₁	Nilai perbandingan $K_{11} * Total Priority Value K_1$	+ ...	+ ...	$\sum_{barisk1}$
K₂	...	...	...	...
...	...	...	...	...
K_n	Nilai perbandingan $K_{n1} * Total Priority Value K_n$	+ ...	+ ...	$\sum_{bariskn}$

- c. Setelah itu, untuk menghitung nilai λ_{maks} dilakukan dengan mencari nilai rata-rata setiap kriteria atau subkriteria. Dengan menghitung jumlah hasil pada langkah sebelumnya yaitu $\sum_{baris}$ dibagi dengan *Total Priority Value* dari setiap kriteria. Kemudian akan diperoleh λ_{maks} dengan cara sebagai berikut:

$$\lambda_{maks} = \lambda_{maks} K_1 + \dots + \dots + \lambda_{maks} K_n / n$$

Keterangan:

λ_{maks} = nilai rata-rata dari keseluruhan kriteria

n = jumlah matriks perbandingan suatu kriteria

- d. Hitung nilai *Consistency Index* dengan persamaan berikut ini:

$$Consistency Index = \frac{\lambda_{maks} - n}{n - 1}$$

- e. Hitung nilai *Consistency Ratio* yang didapatkan dari hasil perhitungan *Consistency Index* dibagi dengan *Random Index*. Nilai *Random Index* didapatkan dari tabel ketentuan sesuai dengan jumlah kriteria yang ada (n). Pada Tabel 2.13 dapat dilihat nilai *Random Index*.

Tabel 2.13 Nilai *Random Index* (Saaty, 1987:171)

n	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
RI	0.00	0.00	0.58	0.90	1.12	1.24	1.32	1.41	1.45	1.49

Persamaan yang digunakan untuk perhitungan *Consistency Ratio* adalah sebagai berikut:

$$Consistency Ratio = \frac{Consistency Index}{Random Index}$$

Dari hasil perhitungan *Consistency Ratio* akan didapatkan nilai yang menjadi nilai pertimbangan rasio konsistensi. Nilai rasio akan diterima apabila *Consistency Ratio* < 0,1 dan perlu diperbaiki apabila *Consistency Ratio* > 0,1.

2.5 Analisis Statistik Multivariat

2.5.1 Cronbach's Alpha

Cronbach's Alpha merupakan sebuah ukuran keandalan yang memiliki nilai berkisar dari nol sampai satu (Hair, 2010: 92). Menurut Eisingerich dan Rubera (Eisingerich dan Rubera, 2010:27) nilai tingkat keandalan *Cronbach's Alpha* minimum adalah 0,70. *Cronbach's Alpha* yang andal (0,70), dapat memberikan dukungan untuk konsistensi internal. Nilai tingkat keandalan *Cronbach's Alpha* dapat ditunjukkan pada Tabel 2.14.

Tabel 2.14 Tingkat Keandalan *Cronbach's Alpha* (Hair, 2010:125)

Nilai <i>Cronbach's Alpha</i>	Tingkat Keandalan
0.0 – 0.20	Kurang Andal
>0.20 – 0.40	Agak Andal
>0.40 – 0.60	Cukup Andal
>0.60 – 0.80	Andal
>0.80 – 1.00	Sangat Andal

2.5.2 Coefficient Correlation Analysis

Coefficient Correlation Analysis sering disebut dengan analisis korelasi *pearson* karena jenis analisis ini pertama kali ditemukan oleh Karl Pearson. Analisis ini digunakan untuk mengetahui hubungan dari beberapa variabel. Banyak penelitian yang meminati keberadaan hubungan antara dua atau lebih variabel.

Korelasi adalah suatu ukuran hubungan linier antar variabel. Contoh peneliti ingin melihat apakah terdapat hubungan antar *Kansei Word* yang akan digunakan pada penelitian ini. Sebelum data diimplementasikan, uji korelasi terlebih dahulu harus memenuhi serangkaian asumsi uji korelasi sebagai berikut:

1. Distribusi nilai variabel berdistribusi normal atau mendekati normal.
2. Dua variabel yang akan dicari korelasinya adalah variabel kontinyu yang bersifat rasional atau minimal bersifat interval.
3. Hubungan kedua variabel yang akan dikorelasikan adalah linier.

Coefficient Correlation Analysis dinyatakan dalam rumus (Widiyanto, 2012:34):

$$r = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n\sum X^2 - (n\sum X)^2\}\{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

2.5.3 Principal Component Analysis

Principal Component Analysis merupakan teknik mereduksi matriks yang biasanya digunakan untuk visualisas data dengan cara mendapatkan komponen-komponen dari data yang dimiliki. (Lokman, 2009:112) menyatakan bahwa:

"PCA is to enable the research to understand the structure of emotion clearly and the description of subject respond is much constructive. PCA is also used to help identify space in overlapping positive values in each component, which can be used to strategise new target concept of website design from the perspective of emotion".

Dari kutipan di atas menyatakan bahwa *Principal Component Analysis* dapat digunakan untuk memahami struktur emosi dengan jelas dan deskripsi dari respon setiap responden yang lebih konstruktif. Berikut adalah tiga jenis *Principal Componen Analysis* menurut Lokman, yaitu (Lokman, 2009:113):

1. *PC Loading*, digunakan untuk menganalisis ruang semantik dari emosi untuk menunjukkan seberapa banyak evaluasi dari emosi mempengaruhi variabel.

2. PC Score, digunakan untuk menentukan hubungan antara emosi dan spesimen *website*.
3. PC Vector, digunakan untuk memvisualisasi arah dan kekuatan emosi atas struktur emosi, dan bagaimana menentukan konsep baru *website*.

2.5.4 Factor Analysis

Factor Analysis merupakan teknik yang digunakan untuk mencari faktor-faktor yang mampu menjelaskan hubungan atau korelasi antara berbagai indikator independen yang diobservasi. Tujuan *Factor Analysis* adalah menggunakan matriks korelasi hitungan untuk (Sharma, 1996:99):

1. Mengidentifikasi jumlah terkecil dari faktor umum yang mempunyai penjelasan terbaik untuk menghubungkan korelasi di antara variabel indikator.
2. Mengidentifikasi, melalui faktor rotasi, solusi faktor yang paling masuk akal.
3. Estimasi bentuk dan struktur *loading*, *communality*, dan varian unik dari indikator.
4. Interpretasi dari faktor umum.
5. Jika perlu, dilakukan estimasi faktor skor.

2.5.5 Partial Least Square

Partial Least Square merupakan metode analisis yang dapat diterapkan pada semua skala pengukuran data, tidak membutuhkan banyak asumsi dan ukuran contoh tidak harus besar. *Partial Least Square* dapat digunakan untuk menangani dua masalah penting yaitu (Chin, 1998):

1. Solusi yang tidak dapat diterima (*inadmissible solution*)
Hal ini terjadi karena *Partial Least Square* berbasis varians dan bukan kovarians, sehingga masalah matriks *singularity* tidak akan pernah terjadi.
2. Faktor yang tidak dapat ditentukan (*factor indeterminacy*)
Adanya lebih dari satu faktor yang terdapat dalam sekumpulan indikator sebuah variabel.

2.6 *Human-Computer Interaction*

2.6.1 *Pengertian Human-Computer Interaction*

Human-Computer Interaction adalah desain yang harus menghasilkan kecocokan antara pengguna, mesin dan layanan yang dibutuhkan untuk mencapai kinerja baik dalam kualitas dan optimalitas layanan. Menentukan apa yang membuat desain *Human-Computer Interaction* tertentu bagus adalah hal yang subyektif dan tergantung konteks yang ada atau dipakai (Karray, 2008: 2).

Faktor terpenting dari desain *Human-Computer Interaction* adalah konfigurasinya. Yang mana antarmuka umumnya didefinisikan oleh jumlah keragaman *input* dan *output* yang diberikannya. Arsitektur dari sistem *Human-Computer Interaction* menunjukkan apa *input* dan *output* ini dan bagaimana mereka bersinergi (Karray, 2008:7).

2.6.2 *Kategori Human-Computer Interaction*

Dilihat dari sifatnya yang berbeda, *Human-Computer Interaction* dapat dibagi menjadi 3 kategori (Karray,2008:8), yaitu:

1. *Visual Based*

Pada dasarnya *visual based* menganalisa emosional yang dapat terlihat, rangkaian hal yang dianggap dalam *visual based* adalah analisa ekspresi wajah, pelacakan gerakan tubuh (skala besar), pergerakan gestur, dan deteksi perhatian (Pelacak pergerakan mata).

2. *Audio Based*

Area ini menangani informasi yang didapatkan dari berbagai jenis sinyal *audio*, seperti pengenalan suara, pengenalan *speaker*, analisis emosional suara, pendeteksi suara/tanda dari manusia, interaksi musikal.

3. *Sensor Based*

Area ini merupakan kombinasi berbagai area, yang mana adanya hubungan fisik dari pengguna dan mesin untuk menghasilkan interaksi, yaitu seperti interaksi *Pen-Based*, *mouse*, *keyboard*, *joystick*, sensor pengamat gerakan, sensor tekanan, sensor bau/rasa, sensor *haptic*.

2.7 Website

Website merupakan kumpulan dari *page* atau halaman *web* yang saling terhubung dan kumpulan halaman yang dinamakan *homepage*. *Homepage* merupakan halaman paling atas diikuti dengan halaman terkait di bagian bawahnya yang berisikan *hyperlink* ke halaman lain dalam *web* (Gregorius, 2000:30).

Menurut Jacob Nielsen, *Web usability* adalah sebuah pendekatan yang dilakukan agar situs mudah digunakan oleh *end-user* (pengguna), tanpa harus melewati suatu pelatihan atau pembelajaran khusus. *Web usability* adalah sebagai suatu pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi atau situs web sampai pengguna dapat mengoperasikan dengan mudah dan cepat. *Web usability* digunakan untuk meningkatkan *usability* dari *web e-commerce*. Situs *web* harus memenuhi lima syarat untuk mencapai tingkat *usability* yang ideal (Nielsen, 1993:38) antara lain:

1. Mudah untuk dipelajari

Hal penting diletakan pada bagian atas halaman agar pengunjung dapat menemukan dengan cepat.

2. Efisien dalam penggunaan

Menggunakan *link* seperlunya dan antarkan pengunjung untuk mencapai informasi yang diperlukan dengan cepat dan mudah.

3. Tingkat kesalahan rendah

Hindari *link* yang tidak berfungsi atau masih dalam proses pembuatan. Halaman yang masih dalam proses *maintenance* sebaiknya tidak ditampilkan pada *website* sehingga tidak membingungkan pengguna.

4. Kepuasan pengguna

Pengguna harus dapat menemukan apa yang mereka cari, mengunduh dengan cepat, mengetahui kapan mereka selesai, dan dapat dengan mudah memberitahukan *site* atau *content* yang mereka temukan pada teman mereka.

5. Mudah untuk diingat

Situs jangan terlalu banyak melakukan perubahan mencolok agar pengguna tetap ingat dengan situs *website*, khususnya pada navigasi.

2.8 Cascading Style Sheet

Cascading Style Sheet atau CSS adalah suatu bahasa pemrograman *web* yang digunakan untuk mengendalikan dan membangun berbagai komponen dalam *web* sehingga tampilan *web* akan lebih rapi, terstruktur, dan seragam (Saputra, 2012:6).

CSS saat ini dikembangkan oleh World Wide Web Consortium (W3C) dan menjadi bahasa *standard* dalam pembuatan *web*. CSS difungsikan sebagai penopang atau pendukung, dan pelengkap dari *file* HTML (*Hypertext Markup Language*) yang berperan dalam penataan kerangka dan *layout*. CSS dapat dijalankan pada berbagai macam sistem operasi dan *web browser*. Secara umum, yang dilakukan oleh CSS adalah pengaturan *layout*, kerangka, teks, gambar, warna, tabel, spasi, dan lain sebagainya. Saat ini, CSS telah mencapai pada versi yang ketiga, dimana pada setiap versi selalu ada peningkatan, antara lain:

1. CSS – 1, dikembangkan dan berpusat pada *formatting* dokumen HTML.
2. CSS – 2, dikembangkan untuk bisa memenuhi kebutuhan terhadap format dokumen supaya bisa ditampilkan di printer dan mendukung juga dalam penentuan posisi konten *downloadable*, font, *table – layout*, dan media *type* untuk printer.
3. CSS – 3, merupakan versi pengembangan dari sebelumnya. Pada versi ini terdapat beberapa tambahan dan mengarah pada efek animasi. Namun, saat ini belum semua didukung oleh *web browser*.

CSS juga memiliki dua jenis sifat, yaitu:

1. *Internal*, CSS yang dibuat disisipkan ke dalam *file* kode html. Cara ini akan sungguh merepotkan jika membuat *file* lain dengan metode yang sama, artinya harus melakukan cara yang sama berulang-ulang (menyisipkan kode CSS ke dalam kode HTML). Jika membuat 10 *file* HTML maka menyisipkan juga kode CSS sebanyak 10 kali.
2. *Eksternal*, pembuatan kode CSS dan HTML terpisah. Artinya, membuat satu *file* CSS dan *file* CSS tersebut dapat dipanggil berulang-ulang kali untuk dihubungkan dengan

file HTML (melalui *linked*). Cara ini sangat disarankan untuk pembuatan desain web karena dapat menyikat waktu pembuatan.

2.9 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2006:117).

Sampel dapat disebut bagian atau *subset* dari suatu populasi (Gulo, 2010:78). Untuk mendapatkan data dalam penelitian ini, akan dipilih sebagian jumlah partisipan yang akan dijadikan sampel penelitian.

Berkaitan dengan jumlah partisipan yang akan terlibat dalam penelitian ini, menurut Mitsuo Nagamachi, seperti yang dikutip oleh Anitawati Mohd Lokman dalam Tesisnya, menyatakan:

"The population of subjects in this research is decided based on the suggested number in K.E. methodology. Although the population of test subjects varies from minimal number such as five to over a thousand in different K.E. implementation depending on objectives, the suggested number for this kind of consumer research is around 30 ~ 50 subjects" (Lokman, 2009).

2.10 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian berupa teori-teori atau temuan-temuan dari penelitian sebelumnya yang dapat dijadikan sebagai data pendukung. Tabel 2.15 merupakan penelitian terdahulu berupa beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis.

Tabel 2.15 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul Penelitian	Keterangan
1	Indra Griha Tofik Isa,	Implementasi <i>Kansei</i> <i>Engineering</i>	Hasil / Temuan: Penelitian dilakukan untuk membuat perancangan desain web yang tidak hanya

No	Peneliti	Judul Penelitian	Keterangan
	Ana Hadiana (2017)	dalam Perancangan <i>Desain Interface E-Learning</i> berbasis <i>web</i> (Studi Kasus: SMK Negeri 1 Sukabumi)	memperhatikan faktor desain tetapi memperhatikan faktor psikologis pengguna. Perbedaan: Penelitian membahas mengenai perancangan desain <i>web e-learning</i> sedangkan penulis membahas mengenai perancangan desain <i>web</i> profil perusahaan.
2	Freddy Wicaksono, Ana Hadiana, Marsani Asfi (2016)	Penerapan <i>Kansei Engineering</i> pada Rancangan Antarmuka <i>E-Learning</i> Berbasis Web	Hasil / Temuan: Membuat perancangan desain web menggunakan <i>Kansei Engineering KEPack</i> yang digunakan untuk menganalisis semua aspek perancangan antarmuka yang terkandung dalam <i>Human Computer Interaction</i> . Perbedaan: Penelitian memilih 5 <i>website e-Learning</i> sebagai spesimen sedangkan penulis menggunakan metode <i>Analytical Hierarchy Process</i> untuk menentukan spesimen yang <i>valid</i> .
3	Popon Dauni (2015)	Implementasi <i>Kansei Engineering</i> terhadap Desain Antarmuka <i>Website</i> Sistem Informasi Akademik Berbasis <i>Online</i>	Hasil / Temuan: Implementasi <i>Kansei Engineering</i> terhadap desain antarmuka <i>website</i> Sistem Informasi akademik berbasis <i>online</i> . Menggunakan 20 <i>Kansei Word</i> , 5 skala <i>Semantic Differential</i> , dan 10 spesimen <i>website</i> . Perbedaan: Penelitian memilih spesimen berdasarkan <i>website</i> dengan karakteristik yang berbeda-beda sedangkan penulis menggunakan metode <i>Analytical Hierarchy Process</i> untuk menentukan spesimen yang <i>valid</i> .
4	Anitawati, M.L., Nor Laila, M. N. Nagamachi, M. (2008)	<i>Kansei Engineering: A Study on Perception of Online Clothing Websites</i>	Hasil / Temuan: Menganalisis <i>e-commerce</i> yang menarik menurut partisipan berusia 20-25 tahun yang menggunakan <i>e-commerce</i> untuk menejermahkan <i>kansei</i> ke dalam desain <i>website</i> . Perbedaan: Penelitian memilih partisipan dengan kriteria calon pembeli muda (berusia 20-25 tahun) sedangkan penulis melakukan pemilihan partisipan secara acak.

Penelitian ini menggunakan metode *Kansei Engineering KEPack*, skala yang digunakan adalah skala *Semantic Differential* 7 poin. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini menggunakan metode *Analytical Hierarchy Process* untuk

menentukan spesimen *valid* yang akan digunakan dalam penelitian dan menentukan tampilan menu produk dari beberapa pilihan tampilan menu produk.

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

3.1.1 Profil PT. Sinar Continental

PT. Sinar Continental merupakan perusahaan yang berdiri sejak tahun 1989. Perusahaan ini berlokasi di Jl. Industri II No.20, Leuwigajah, Cimahi. PT. Sinar Continental bergerak dalam bidang pembuatan kain dan menjual macam-macam produk seperti kain interior, kain *outdoor*, kain otomotif, pakaian, benang, dan lainnya. PT. Sinar Continental merupakan bagian dari Sinar Group yang terdiri dari PT. Sinar Austral, PT. Sinar Continental, PT. Sinar Suminoe Indonesia (SSI), PT. Texfibre, PT. Multi Warna Karpetindo Agung (MWKA), dan PT. Suminoe Surya Techno (SST).

PT. Sinar Continental selalu mengembangkan beragam produk untuk memenuhi kebutuhan dan harapan pelanggan. Produk inovatif dan berkualitas sudah digunakan di perkantoran, rumah, hotel, dan mobil. Saat ini, bisnis perusahaan telah menjangkau pasar internasional. Moto PT. Sinar Continental adalah “melayani pelanggan dengan produk yang memiliki kualitas terbaik dengan layanan terbaik”.

3.1.2 Visi dan Misi PT. Sinar Continental

VISI

Menjadi perusahaan kain interior, industri tekstil dan produksi tekstil terkemuka yang baik bagi pasar nasional maupun internasional

MISI

Mendapatkan kepercayaan dan meningkatkan pangsa pasar dengan produk dan pelayanan yang baik, didukung oleh para karyawan, teknologi terkini, dan prosedur operasi terbaik kami.

3.1.3 Nilai-nilai PT. Sinar Continental

PT. Sinar Continental menanamkan nilai ICD STAR yaitu:

I – *Innovation* (Inovasi)

Membuat sesuatu yang berguna dan baru, menjadi berbeda dari yang lain dan di luar ekspektasi. Jadilah kreatif (Amsal 8:12).

C – *Cooperation* (Kerja Sama)

Kesuksesanmu tidak hanya ditentukan oleh kemampuan diri sendiri, tetapi juga dari orang-orang yang bekerja denganmu (Efesus 4:2).

D – *Dedication* (Dedikasi)

Pekerjaan yang kamu hasilkan mungkin bukan yang terbaik. Tetapi dedikasi dan kemauanmu untuk bekerja membuatmu menjadi lebih baik daripada orang-orang yang hanya mengeluh (Filipi 2:14).

S – *Sincerity* (Ketulusan)

Cintai pekerjaanmu dengan tulus (Kisah Para Rasul 24:16).

T – *Trust* (Kepercayaan)

Buat orang lain percaya denganmu karena anda benar-benar dapat dipercaya (Amsal 28:20A).

A – *Accountability* (Akuntabilitas)

Jangan mengecewakan orang yang mengandalkan dirimu, karena kamu tidak mau dikecewakan oleh orang yang kamu andalkan (Lukas 16:10).

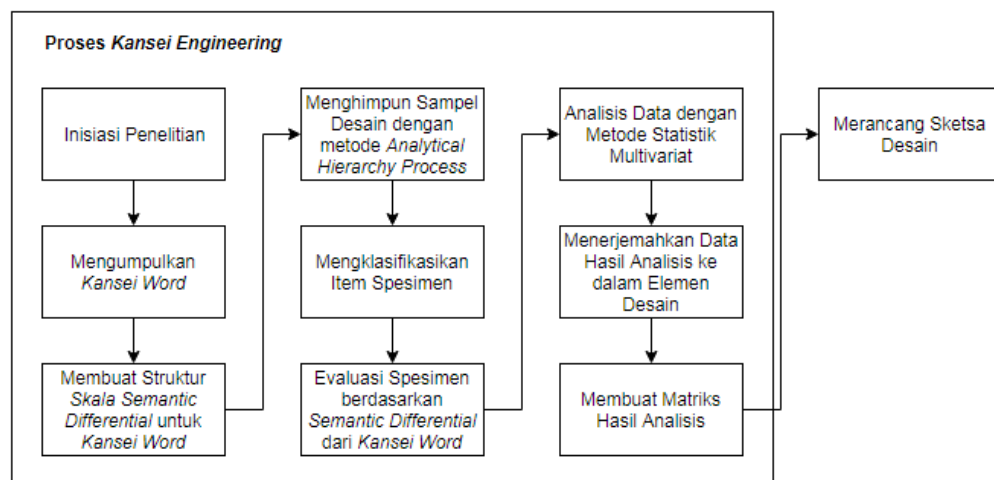
R – *Reliability* (Keandalan)

Pernahkah engkau melihat orang yang cakap melakukan pekerjaannya? Orang itu akan dipekerjakan di istana raja, bukan di rumah orang biasa (Amsal 22:29).

3.2 Metodologi Penelitian

Metode *KEPack* merupakan metode *kansei* paling awal yang di kenal juga sebagai istilah *Kansei Engineering Type I*. Jenis metode ini bisa dilakukan secara manual dan langkahnya sudah ditetapkan yang dapat digunakan untuk pengembangan tampilan *website* tanpa mengurangi kualitas dan hasilnya, sehingga metode *KEPack* sangat cocok untuk penelitian ini.

Gambar 3.1 menunjukan metodologi yang akan digunakan pada penelitian ini:



Gambar 3.1 Metodologi Penelitian

3.2.1 Proses Kansei Engineering

1. Inisiasi Penelitian

Pada tahap ini, bahan dan objek penelitian serta teknik *Kansei* ditentukan. Dalam penelitian ini bahan yang diteliti adalah *website* perusahaan. Penelitian ini menggunakan beberapa spesimen yang akan dipilih menggunakan metode *Analytical Hierarchy Process*.

2. Menghimpun Kansei Word

Pada tahap ini, *Kansei Word* yang berkaitan dengan tampilan *website* perusahaan akan ditentukan. *Kansei Word* menggunakan kata sifat atau kata benda dan akan digunakan untuk kuisisioner bagi partisipan. *Kansei Word* diperoleh melalui beberapa referensi seperti jurnal yang berkaitan dengan objek penelitian, hasil observasi dan pendapat ahli desain *web*.

3. Membuat *Semantic Differential* untuk *Kansei Word*

Menyusun skala *Semantic Differential* menggunakan *Kansei Word* yang ada dengan menggunakan tujuh skala *Semantic Differential* untuk diisi oleh partisipan.

4. Menghimpun Sampel Desain (Spesimen)

Penelitian ini menggunakan beberapa kandidat spesimen *website* perusahaan yang bergerak dalam bidang *textile* dari hasil pencarian Google. Kandidat spesimen tersebut akan diseleksi menggunakan metode *Analytical Hierarchy Process* dan beberapa spesimen dengan peringkat tertinggi akan digunakan menjadi rekomendasi spesimen yang *valid* untuk penelitian ini.

5. Mengklasifikasi Item Spesimen

Setelah mendapatkan spesimen yang *valid*, langkah selanjutnya adalah mengkasifikasikan spesimen tersebut berdasarkan kategori elemen desain.

Tabel 3.1 Matriks Elemen Desain

No Website	Page Bgcolor				TopMenuLocation			FontSize			...
	None	Blue	Grey	Green	Left	Right	Center	S	M	L	
1											
2											
3											
4											
...											
n											

6. Evaluasi Spesimen berdasarkan *Semantic Differential* dari *Kansei Word*

Populasi pada penelitian ini adalah calon pengguna *website* PT. Sinar Continental dan akan diambil sampel sebanyak 30 partisipan.

7. Analisis Data dengan Metode Statistik *Multivariat*

Data yang sudah didapatkan dari tahap sebelumnya akan diolah menggunakan metode statistik multivariat. Analisis statistik yang akan digunakan adalah *Coefficient Correlation Analysis*, *Principal Component Analysis* dan *Factor Analysis*.

8. Menerjemahkan Data Hasil Analisis ke dalam Elemen Desain

Tahap ini masih berkaitan dengan tahapan sebelumnya yaitu mengolah data statistik ke dalam elemen desain menggunakan perhitungan analisis statistik *Partial Least Square*.

9. Membuat Matriks Hasil Analisis

Sebagai tahap terakhir setelah melakukan analisis statistik adalah membuat matriks berdasarkan hasil analisis pada tahapan sebelumnya berupa matriks yang berisi kriteria usulan desain.

3.2.2 Merancang Sketsa Desain

Membuat rancangan desain *website* perusahaan untuk PT. Sinar Continental berdasarkan hasil analisis *Kansei Engineering* yang telah dianalisis.

BAB 4

HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

4.1 Tahap 1: Inisiasi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Kansei Engineering KEPack*. Bahan yang diteliti adalah *website* perusahaan pada PT. Sinar Continental yang menjadi objek pada penelitian ini. Populasi pada penelitian ini adalah calon pengguna *website* PT. Sinar Continental dan akan diambil sampel sebanyak 30 partisipan.

4.2 Tahap 2: Menghimpun *Kansei Word*

Tahap awal untuk menghimpun kandidat kata yang akan diimplementasikan ke dalam *Kansei Word* adalah dengan melakukan pencarian kata yang dapat mewakili emosi pengguna terhadap spesimen yang tersedia. *Kansei Word* dihimpun dari beberapa referensi, hasil observasi atau literatur yang sudah ada sebelumnya kemudian dikaitkan dengan objek yang diteliti. Kandidat *Kansei Word* yang akan digunakan pada penelitian ini sebanyak 54 Kandidat *Kansei Word* yang dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Kandidat *Kansei Word*

No	Kandidat <i>Kansei Word</i>	Keterangan
1	Alami	Bersangkutan dengan alam.
2	Aman	Pasti; tidak meragukan.
3	Anggun	Apik dan berwibawa.
4	Artistik	Mempunyai nilai seni.
5	Berantakan	Tidak keruan letaknya.
6	Bergairah	Sangat ingin akan; berhasrat; bersemangat.
7	Bergaya	Berkekuatan; bertenaga; berdaya.
8	Berkelas	Mempunyai kelas.
9	Bersih	Bebas dari kotoran.
10	Cantik	Memberikan kesan indah.
11	Cerah	Memberi kesan terang dan bersih.
12	<i>Colorful</i>	Penuh warna.
13	Dinamis	Tidak membosankan.
14	Dramatis	Bersifat drama, berlebihan.
15	Ekstotik	Mempunyai daya tarik yang khas.
16	Elegan	Memberi kesan elok, rapih, anggun.
17	Feminim	Memberikan kesan kelembutan, kesabaran, kebaikan.

No	Kandidat <i>Kansei Word</i>	Keterangan
18	Formal	Sesuai dengan peraturan yang sah.
19	Futuristik	Memberi kesan teknologi canggih.
20	Gelap	Tidak ada cahaya.
21	Indah	Memberi kesan enak dipandang.
22	Informatif	Mengandung informasi yang jelas dan sesuai.
23	Kekanak-kanakan	Nampak seperti untuk anak-anak.
24	Keren	Memberikan kesan selera anak muda.
25	Klasik	Memberi kesan seni yang bernilai abadi.
26	Kreatif	Memiliki kemampuan untuk menciptakan.
27	Kuno	Memberikan kesan zaman dulu.
28	Lembut	Memberi kesan halus dan nyaman.
29	Manis	Memberi kesan menarik, elok.
30	Maskulin	Bersifat jantan.
31	Membosankan	Memberi kesan sudah terlalu sering, bosan.
32	Memesona	Sangat menarik perhatian.
33	Menakutkan	Memberi kesan mengagumkan.
34	Menarik	Menyenangkan karena bagus.
35	Menawan	Menarik hati.
36	Mengesankan	Meninggalkan kesan.
37	Menyenangkan	Memberi kesan senang.
38	Mewah	Memberi kesan <i>lux</i> , glamour, kelas atas.
39	Misterius	Memberi kesan penuh rahasia.
40	<i>Modern</i>	Memberi kesan baru, sesuai tuntunan zaman.
41	Modis	Mengikuti mode.
42	Mudah digunakan	Mudah untuk diikuti.
43	Nyaman	Menimbulkan perasaan tenang, mudah.
44	Polos	Memberi kesan jujur, sederhana.
45	Profesional	Memberi kesan memiliki kepandaian tertentu.
46	Ramai	Memberi kesan penuh.
47	Rapi	Sesuai, teratur.
48	<i>Refreshing</i>	Memberi kesan menyegarkan, sejuk.
49	Ringan	Memberi kesan mudah, enteng.
50	Rumit	Memberi kesan susah.
51	Sederhana	Menimbulkan kesan simpel, apa adanya.
52	Serasi	Memberi kesan cocok, sesuai.
53	Tenang	Memberi kesan damai.
54	Unik	Berbeda dari yang lain.

Kandidat *Kansei Word* kemudian dipilih oleh 3 *expert* sesuai dengan *Kansei Word* yang berhubungan dengan *website* perusahaan yang ditunjukkan pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Hasil Kuesioner oleh *Expert*

No	Kandidat <i>Kansei Word</i>	E1	E2	E3	Total
1	Alami	✓			1
2	Aman	✓		✓	2
3	Anggun				0
4	Artistik	✓		✓	2
5	Berantakan				0

No	Kandidat <i>Kansei Word</i>	E1	E2	E3	Total
6	Bergairah				0
7	Bergaya	✓	✓		2
8	Berkelas	✓		✓	2
9	Bersih				0
10	Cantik	✓		✓	2
11	Cerah			✓	1
12	<i>Colorful</i>				0
13	Dinamis	✓	✓	✓	3
14	Dramatis				0
15	Eksotik				0
16	Elegan	✓	✓		2
17	Feminim				0
18	Formal		✓		1
19	Futuristik	✓		✓	2
20	Gelap				0
21	Indah		✓	✓	2
22	Informatif	✓	✓	✓	3
23	Kekanak-kanakan				0
24	Keren	✓		✓	2
25	Klasik	✓	✓	✓	3
26	Kreatif	✓		✓	2
27	Kuno			✓	1
28	Lembut	✓	✓		2
29	Manis	✓	✓		2
30	Maskulin				0
31	Membosankan				0
32	Memesona				0
33	Menakutkan				0
34	Menarik	✓		✓	2
35	Menawan				0
36	Mengesankan			✓	1
37	Menyenangkan				0
38	Mewah		✓		1
39	Misterius				0
40	<i>Modern</i>	✓	✓	✓	3
41	Modis	✓			1
42	Mudah digunakan	✓	✓	✓	3
43	Nyaman	✓		✓	2
44	Polos				0
45	Profesional	✓	✓		2
46	Ramai				0
47	Rapi	✓		✓	2
48	<i>Refreshing</i>	✓	✓		2
49	Ringan	✓	✓	✓	3
50	Rumit				0
51	Sederhana	✓	✓		2
52	Serasi			✓	1
53	Tenang	✓			1
54	Unik	✓		✓	2

Berdasarkan data pada Tabel 4.2, diambil *Kansei Word* yang dipilih lebih dari 2 *expert*, tidak memiliki kata yang memiliki kesamaan arti atau memiliki arti yang bertolak belakang, dan tidak bersifat negatif yang ditunjukkan pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 *Kansei Word*

No	Kansei Word	Keterangan
1	Aman	Pasti; tidak meragukan
2	Artistik	Mempunyai nilai seni
3	Berkelas	Mempunyai kelas
4	Dinamis	Tidak membosankan
5	Elegan	Member kesan elok, rapih, anggun
6	Informatif	Mengandung informasi yang jelas dan sesuai
7	Keren	Memberikan kesan selera anak muda
8	Kreatif	Memiliki kemampuan untuk menciptakan
9	Lembut	Memberi kesan halus dan nyaman
10	Menarik	Menyenangkan karena bagus nya
11	<i>Modern</i>	Memberi kesan baru, sesuai tuntunan zaman
12	Mudah digunakan	Mudah untuk diikuti
13	Profesional	Memberi kesan memiliki kepandaian tertentu
14	<i>Refreshing</i>	Memberi kesan menyegarkan, sejuk
15	Sederhana	Menimbulkan kesan simpel, apa adanya
16	Unik	Berbeda dari yang lain

4.3 Tahap 3: Menyusun Struktur Skala *Semantic Differential* untuk *Kansei Word*

Seluruh *Kansei Word* yang telah terpilih kemudian disusun dan digunakan ke dalam skala *Semantic Differential* untuk keperluan kuesioner yang akan disebarakan terhadap partisipan. Bentuk lembar kuesioner dapat dilihat pada Tabel 4.4.

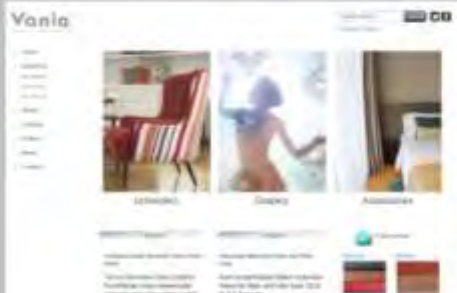
Tabel 4.4 Skala *Semantic Differential* untuk Lembar Kuesioner

[illegible]

4.4 Tahap 4: Mengumpulkan Sampel Desain (Spesimen)

Terdapat 20 kandidat spesimen *website* perusahaan yang merupakan pesaing dari PT. Sinar Continental yang ditampilkan pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Kandidat Spesimen *Website* Perusahaan

No	Keterangan	Tampilan <i>Website</i>
1	Nama Perusahaan: PT. Ateja Tritunggal <i>Website</i> : http://www.ateja.co.id/	
2	Nama Perusahaan: PT. Kahatex <i>Website</i> : http://www.kaha.com/	
3	Nama Perusahaan: Vania Interior Furnishings <i>Website</i> : http://www.vaniashowroom.com/index.php	
4	Nama Perusahaan: Hikaron <i>Website</i> : http://www.hikaron.com/	
5	Nama Perusahaan: Innovabrics <i>Website</i> : http://innovabrics.com/	

No	Keterangan	Tampilan Website
6	Nama Perusahaan: Amardeep Website: http://www.amardeepinterior.com/	
7	Nama Perusahaan: Alenatex Website: http://www.alenatex.com/	
8	Nama Perusahaan: PT. Gistex Textile Division Website: http://www.gistexgroup.com/	
9	Nama Perusahaan: PT. Nagasakti Kurnia Textile Mills Website: http://nagatex.co.id/	
10	Nama Perusahaan: Joans Textile Website: http://joanstextile.com/	

No	Keterangan	Tampilan Website
11	Nama Perusahaan: PT. Famatex Website: http://www.famatex.id/index.php	
12	Nama Perusahaan: Adetex Website: http://www.adetex.co.id/	
13	Nama Perusahaan: PT. Grand Textile Industry Website: http://www.grandtex.co.id/	
14	Nama Perusahaan: PT Dhanar Mas Concern Website: http://dmctex.co.id/	
15	Nama Perusahaan: PT. Trisula Textile industries Website: http://trisulatextile.com/	

No	Keterangan	Tampilan Website
16	Nama Perusahaan: PT. Garuda Mas Semesta Website: http://gamatex.co.id/	
17	Nama Perusahaan: PT. Hasasi International Website: https://www.hasasi.com/	
18	Nama Perusahaan: PT. Bitratex Industries Website: https://www.bitratex.com/	
19	Nama Perusahaan: PT. Theodore Pan Garmino Website: http://www.theodore.com/	
20	Nama Perusahaan: PT. Embee Plumbon Tekstil Website: https://www.embeetex.com/	

Dari 20 kandidat spesimen *website* perusahaan akan dilakukan proses penyeleksian dengan menggunakan metode *Analytical Hierarchy Process* untuk memilih spesimen *valid*

yang akan digunakan pada penelitian ini. Berikut adalah prosedur dalam pemilihan spesimen dengan menggunakan metode *Analytical Hierarchy Process*:

1. Penyusunan Hierarki

a. Tujuan: Pemilihan spesimen *valid* dari 20 kandidat spesimen *website* perusahaan.

b. Kriteria yang digunakan:

1) Fitur

Menggambarkan kelengkapan fitur atau menu suatu *website* perusahaan.

2) Informasi

Menggambarkan kelengkapan informasi yang tersedia di *website* perusahaan.

3) Kecepatan *loading website*

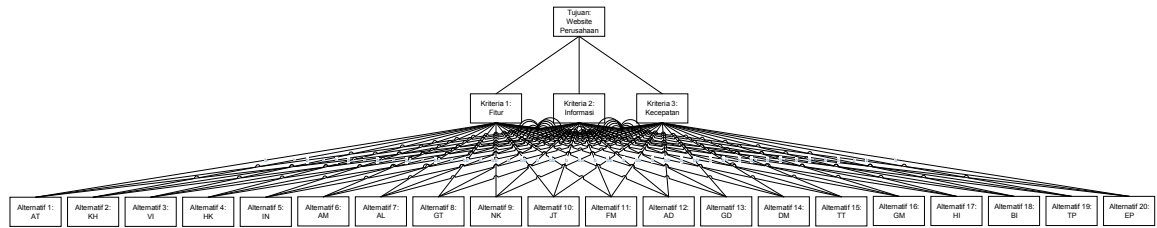
Kecepatan *loading website* perusahaan yang di ukur dari <https://developers.google.com/speed/pagespeed/insights/>.

c. Alternatif keputusan yang dipilih seperti terlihat pada Tabel 4.6

Tabel 4.6 Alternatif Keputusan

Kandidat	Nama Kandidat
AT	PT. Ateja Tritunggal
KH	PT. Kahatex
VI	Vania Interior Furnishings
HK	Hikaron
IN	Innovabrics
AM	Amardeep
AL	Alenatex
GT	PT. Gixtex Textile Division
NK	PT. Nagasaki Kurnia Textile Mills
JT	Joans Textile
FM	PT. Famatex
AD	Adetex
GD	PT. Grand Textile Industry
DM	PT Dhanar Mas Concern
TT	PT. Trisula Textile Industries
GM	PT. Garuda Mas Semesta
HI	PT. Hasasi International
BI	PT. Bitratex Industries
TP	PT. Theodore Pan Garmino
EP	PT. Embee Plumbon Tekstil

d. Hierarki

Gambar 4.1 Hierarki Pemilihan *Website* Perusahaan

2. Perhitungan Bobot Kriteria

- a. Membuat matriks perbandingan berpasangan seperti pada Tabel 4.7. Bobot ditentukan dengan diskusi oleh pihak IT PT. Sinar Continental untuk mendapatkan bobot yang sesuai dengan keperluan *website* PT. Sinar Continental.

Tabel 4.7 Matriks Perbandingan Berpasangan Kriteria

Kriteria	Fitur	Informasi	Kecepatan
Fitur	1	1/4	1/3
Informasi	4	1	1
Kecepatan	3	1	1

Keterangan:

- 1) Baris Fitur Kolom Fitur, Baris Informasi Kolom Informasi, Baris Informasi Kolom Kecepatan, Baris Kecepatan Kolom Informasi, dan Baris Kecepatan Kolom Kecepatan, bernilai 1 yang berarti kedua elemen sama penting.
 - 2) Baris Fitur Kolom Informasi bernilai 1/4 yang berarti elemen Informasi lebih penting dari pada elemen Fitur.
 - 3) Baris Fitur Kolom Kecepatan bernilai 1/3 yang berarti elemen Kecepatan lebih penting dari pada elemen Fitur.
 - 4) Baris Informasi Kolom Fitur bernilai 4 yang berarti elemen Informasi lebih penting dari pada elemen Fitur.
 - 5) Baris Kecepatan Kolom Fitur bernilai 3 yang berarti elemen Kecepatan lebih penting dari pada elemen Fitur.
- b. Matriks perbandingan kriteria dalam bentuk desimal dan perhitungan jumlah kolom pada matriks perbandingan kriteria.

Tabel 4.8 Matriks Perbandingan Berpasangan Kriteria Bentuk Desimal

Kriteria	Fitur	Informasi	Kecepatan
Fitur	1,00	0,25	0,33
Informasi	4,00	1,00	1,00
Kecepatan	3,00	1,00	1,00
Σ kolom	8,00	2,25	2,33

- c. Perhitungan pembagian nilai perbandingan dengan jumlah kolom.

Tabel 4.9 Pembagian Nilai Perbandingan dengan Jumlah Kolom

Kriteria	Fitur	Informasi	Kecepatan
Fitur	1,00 / 8,00	0,25 / 2,25	0,33 / 2,33
Informasi	4,00 / 8,00	1,00 / 2,25	1,00 / 2,33
Kecepatan	3,00 / 8,00	1,00 / 2,25	1,00 / 2,33

- d. Penjumlahan baris dan pembagian jumlah baris untuk mendapatkan nilai *Total Priority Value*.

Tabel 4.10 Perhitungan Nilai Total Priority Value

Kriteria	Fitur	Informasi	Kecepatan	Σ baris	TPV (Σ baris / n)
Fitur	0.125	0.111	0.142	0.378	0.126
Informasi	0.500	0.444	0.429	1.374	0.458
Kecepatan	0.375	0.444	0.429	1.249	0.416

Nilai *Total Priority Value* digunakan untuk mendapatkan bobot kriteria, seperti terlihat pada Tabel 4.11

Tabel 4.11 Bobot Kriteria

Kriteria	Bobot
Fitur	0.126
Informasi	0.458
Kecepatan	0.416

3. Perhitungan Rasio Konsistensi Matriks

Tabel 4.12 dan Tabel 4.13 merupakan perhitungan bobot yang didapat dari nilai prioritas dikalikan dengan nilai elemen perbandingan matriks kriteria.

Tabel 4.12 Perkalian Nilai Prioritas dengan Nilai Elemen Perbandingan Matriks Kriteria

Kriteria	Fitur	Informasi	Kecepatan
Fitur	1.00 * 0.126	0.25 * 0.458	0.33 * 0.416
Informasi	4.00 * 0.126	1.00 * 0.458	1.00 * 0.416
Kecepatan	3.00 * 0.126	1.00 * 0.458	1.00 * 0.416

Tabel 4.13 Penjumlahan Baris dari Elemen Matriks

Kriteria	Fitur	Informasi	Kecepatan	Σ baris
Fitur	0.126	0.114	0.137	0.378

Kriteria	Fitur	Informasi	Kecepatan	Σ baris
Informasi	0.504	0.458	0.416	1.378
Kecepatan	0.378	0.458	0.416	1.252

Langkah selanjutnya adalah menghitung λ_{maks} dengan membagi Σ baris pada Tabel

4.13 dengan nilai bobot *Total Priority Value*.

$$\begin{pmatrix} 0.378 \\ 1.378 \\ 1.252 \end{pmatrix} \div \begin{pmatrix} 0.126 \\ 0.458 \\ 0.416 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 2.999 \\ 3.009 \\ 3.008 \end{pmatrix}$$

$$\lambda_{\text{maks}} = \frac{2.999 + 3.009 + 3.008}{3}$$

$$\lambda_{\text{maks}} = 3.005$$

$$CI = \frac{\lambda_{\text{maks}} - n}{n - 1}$$

$$CI = \frac{3.005 - 3}{3 - 1}$$

$$CI = 0.0275$$

Berdasarkan tabel *Random Consistency Index*, nilai *Random Index* untuk $n = 3$ adalah 0,58. Maka nilai *Consistency Ratio* adalah:

$$CR = \frac{CI}{RI}$$

$$CR = \frac{0.0275}{0.58}$$

$$CR = 0,047$$

Nilai rasio konsistensi disebut konsisten jika *Consistency Ratio* $< 0,1$. Rasio konsistensi matriks bernilai 0,047 dan kurang dari 0,1 yang menunjukkan konsistensi yang baik atau dapat diterima.

4. Perhitungan Bobot Alternatif untuk Kriteria Fitur

Dengan cara yang sama dengan menghitung Kriteria, dilakukan perhitungan untuk menentukan bobot alternatif untuk kriteria Fitur. Sumber data dan perhitungan bobot dapat di lihat pada Lampiran 1.

5. Perhitungan Bobot Alternatif untuk Kriteria Informasi

Dengan cara yang sama dengan menghitung Kriteria, dilakukan perhitungan untuk menentukan bobot alternatif untuk kriteria Informasi. Sumber data dan perhitungan bobot dapat di lihat pada Lampiran 2.

6. Perhitungan Bobot Alternatif untuk Kriteria Kecepatan *Loading Website*.

Dengan cara yang sama dengan menghitung Kriteria, dilakukan perhitungan untuk menentukan bobot alternatif untuk kriteria Kecepatan *Loading Website*. Sumber data dan perhitungan bobot dapat di lihat pada Lampiran 3.

7. Bobot Final dan Peringkat Alternatif.

Tabel 4.14 Bobot *Final* dan Peringkat Alternatif

Kriteria Alternatif	Fitur	Informasi	Kecepatan	Bobot Final	Perangkat Ke
Bobot	0.126	0.458	0.416		
AT	0.006	0.040	0.026	0.072	4
KH	0.006	0.015	0.010	0.032	15
VI	0.015	0.015	0.010	0.041	13
HK	0.003	0.015	0.040	0.059	7
IN	0.003	0.015	0.010	0.029	16
AM	0.003	0.009	0.010	0.023	19
AL	0.002	0.006	0.057	0.065	5
GT	0.015	0.057	0.007	0.079	3
NK	0.002	0.026	0.014	0.041	12
JT	0.006	0.026	0.026	0.058	8
FM	0.006	0.026	0.057	0.089	2
AD	0.006	0.015	0.014	0.035	14
GD	0.006	0.009	0.026	0.041	10
DM	0.010	0.078	0.026	0.114	1
TT	0.003	0.015	0.009	0.028	18
GM	0.010	0.009	0.010	0.029	17
HI	0.003	0.006	0.010	0.019	20
BI	0.003	0.026	0.017	0.046	9
TP	0.010	0.040	0.010	0.060	6
EP	0.006	0.009	0.026	0.041	10

Dari 20 calon kandidat spesimen tersebut akan dipilih empat spesimen dengan bobot *final* tertinggi yaitu bobot *final* pada Tabel 4.23 yaitu 0,07 yang akan digunakan sebagai bahan penelitian karena perbedaan bobot pada spesimen keempat dan spesimen kelima memiliki perbedaan bobot yang cukup besar yaitu 0,007. Daftar spesimen yang akan dipilih ditunjukkan pada Tabel 4.15.

Tabel 4.15 Data Spesimen *Valid*

No	Spesimen	Alamat Website
1	PT. Dhanar Mas Concern	http://dmctex.co.id/
2	PT. Famatex	http://www.famatex.id/index.php
3	PT. Gistex Textile Division	http://www.gistexgroup.com/
4	PT. Ateja Tritunggal	http://www.ateja.co.id/

4.5 Tahap 5: Mengklasifikasikan Item Spesimen

Langkah selanjutnya adalah melakukan klasifikasi elemen desain kedalam sebuah matriks elemen desain seperti pada Tabel 4.16. Elemen desain dibagi kedalam kategori umum yaitu *header*, *main menu*, *left menu*, *main*, *right menu*, dan *footer*. Data lengkap klasifikasi elemen desain dapat dilihat pada lampiran 4.

Tabel 4.16 Matriks Elemen Desain

No	Spesimen	Header Existence	Header																		
			Logo			BG Picture Existence	BG Color		Text Color			Font Size			Font Family						
			Right	Center	Left		R:165 G:233 B:244	R:255 G:255 B:255	R:59 G:62 B:63	R:239 G:0 B:0	R:44 G:35 B:34	R:38 G:19 B:109	Small	Medium	Large	Serif	Sans Serif	Cursive	Fantasy	Monospace	
1	PT. Dhanar Mas Concern	√	√				√		√					√			√				
2	PT. Famatex	√	√					√		√				√				√			
3	PT. Gistex Textile Division	√	√					√				√		√		√					
4	PT. Ateja Tritunggal	√	√					√					√		√		√				

4.6 Tahap 6: Evaluasi Penelitian berdasarkan *Semantic Differential* dari *Kansei Word*

Tahap evaluasi spesimen menjelaskan tentang proses pengambilan data dari partisipan yang mengisi kuesioner. Data yang terlibat sebagai berikut:

1. Jumlah partisipan = 30 partisipan
2. Spesimen = 4 spesimen *website* perusahaan
3. Kansei Word = 16 *Kansei Word*

Masing-masing partisipan mengisi kuesioner terhadap keempat spesimen yang ada dan seluruh hasil kuesioner dikumpulkan dan dirata-ratakan yang selanjutnya akan digunakan untuk perhitungan statistik multivariat. Tabel 4.17 merupakan contoh data spesimen yang telah diinput ke dalam Microsoft Excel. Selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 5.

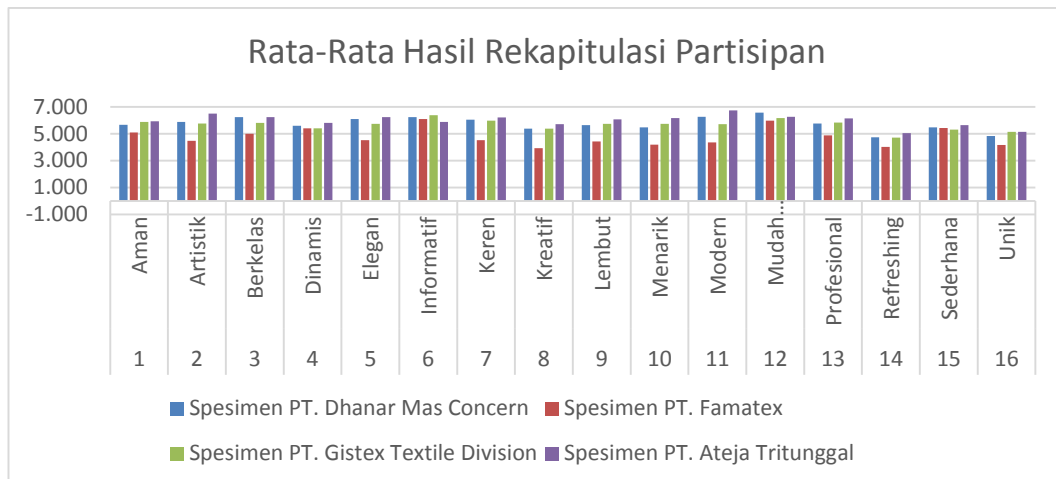
Tabel 4.17 Salah Satu Hasil Kuesioner Partisipan

Nama		Tiffany			
Umur		23			
Jenis Kelamin		Perempuan			
No	Kansei Word	Spesimen			
		PT. Dhanar Mas Concern	PT. Famatex	PT. Gistex Textile Division	PT. Ateja Tritunggal
1	Aman	5	5	6	6
2	Artistik	6	5	6	7
3	Berkelas	6	6	6	7
4	Dinamis	5	6	6	6
5	Elegan	7	5	6	7
6	Informatif	5	6	6	6
7	Keren	6	5	7	7
8	Kreatif	6	5	7	6
9	Lembut	6	5	6	7
10	Menarik	6	6	7	7
11	<i>Modern</i>	7	5	6	7
12	Mudah digunakan	6	6	6	6
13	Profesional	6	5	6	6
14	<i>Refreshing</i>	6	6	7	7
15	Sederhana	7	6	7	7
16	Unik	6	5	6	6

Setelah seluruh data partisipan di input, selanjutnya data akan dijumlahkan dan dirata-ratakan seperti pada Tabel 4.18.

Tabel 4.18 Rata-Rata Hasil Rekapitulasi Partisipan

No	Kansei Word	Spesimen			
		PT. Dhanar Mas Concern	PT. Famatex	PT. Gistex Textile Division	PT. Ateja Tritunggal
1	Aman	5.667	5.100	5.867	5.933
2	Artistik	5.867	4.467	5.767	6.500
3	Berkelas	6.233	5.000	5.800	6.233
4	Dinamis	5.600	5.400	5.400	5.800
5	Elegan	6.100	4.533	5.733	6.233
6	Informatif	6.233	6.100	6.367	5.867
7	Keren	6.033	4.533	5.967	6.200
8	Kreatif	5.367	3.933	5.367	5.700
9	Lembut	5.633	4.433	5.733	6.067
10	Menarik	5.467	4.200	5.733	6.167
11	<i>Modern</i>	6.267	4.367	5.700	6.733
12	Mudah digunakan	6.567	5.967	6.167	6.267
13	Profesional	5.767	4.867	5.833	6.133
14	<i>Refreshing</i>	4.733	4.033	4.700	5.033
15	Sederhana	5.467	5.433	5.300	5.633
16	Unik	4.833	4.167	5.133	5.133



Gambar 3.2 Grafik Rata-Rata Hasil Rekapitulasi Partisipan

4.7 Tahap 7: Analisis dengan Metode Statistik Multivariat

Data rata-rata yang didapatkan dari hasil pengolahan kuesioner, selanjutnya akan diolah kembali dengan menggunakan metode statistik multivariat yaitu *Coefficient Correlation Analysis*, *Principal Component Analysis* dan *Factor Analysis*. Sebelum melakukan analisis statistik multivariat, maka akan dilakukan perhitungan untuk mencari nilai reliabilitas dengan menggunakan *Cronbach's Alpha*.

4.7.1 Cronbach's Alpha

Perhitungan *Cronbach's Alpha* berguna untuk mengukur tingkat reliabilitas data partisipan secara umum. Nilai *Cronbach's Alpha* yang dihasilkan oleh *tool* XLSTAT 2017 menggunakan data rata-rata hasil kuesioner dan *kansei word*. Tabel 4.19 merupakan hasil analisis *Cronbach's Alpha*.

Tabel 4.19 Cronbach's Alpha

	Cronbach's Alpha
Seluruh Data Partisipan	0,972

Karena nilai yang dihasilkan lebih besar dari 0,7 maka seluruh data termasuk *reliable* dan dapat digunakan untuk perhitungan analisis multivariat yang berikutnya.

4.7.2 Coefficient Correlation Analysis

Coefficient Correlation Analysis digunakan untuk mengetahui korelasi emosi dari masing-masing *Kansei Word*. Tabel 4.20 merupakan hasil *Coefficient Correlation Analysis*. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 6.

Tabel 4.20 Matriks *Coefficient Correlation Analysis*

Variables	Aman	Artistik	Berkelas	Dinamis	Elegan	Informatif	Keren
Aman	1	0.950	0.864	0.560	0.916	-0.020	0.964
Artistik	0.950	1	0.947	0.782	0.972	-0.253	0.965
Berkelas	0.864	0.947	1	0.748	0.993	-0.124	0.961
Dinamis	0.560	0.782	0.748	1	0.727	-0.748	0.623
Elegan	0.916	0.972	0.993	0.727	1	-0.109	0.985
Informatif	-0.020	-0.253	-0.124	-0.748	-0.109	1	0.003
Keren	0.964	0.965	0.961	0.623	0.985	0.003	1
Kreatif	0.976	0.981	0.952	0.659	0.981	-0.063	0.996
Lembut	0.986	0.986	0.931	0.667	0.967	-0.102	0.987
Menarik	0.990	0.982	0.896	0.669	0.940	-0.147	0.966
Modern	0.892	0.984	0.982	0.827	0.987	-0.270	0.954
Mudah digunakan	0.520	0.638	0.852	0.522	0.795	0.109	0.727
Profesional	0.983	0.991	0.931	0.691	0.966	-0.138	0.982
Refreshing	0.958	1.000	0.947	0.763	0.974	-0.225	0.972
Sederhana	0.187	0.461	0.416	0.910	0.379	-0.934	0.243
Unik	0.997	0.925	0.836	0.496	0.892	0.044	0.952

Dilihat dari Tabel 4.19 dapat dilihat bahwa korelasi emosi antar *Kansei Word* memiliki dua hubungan yakni hubungan yang kuat dan hubungan yang lemah. Hubungan yang kuat ditandai dengan nilai yang tinggi daripada nilai *Kansei Word* lain. Sedangkan hubungan yang lemah ditandai dengan nilai negatif dan memiliki nilai mendekati 0 ($<0,3$).

Variabel “Aman” memiliki hubungan emosi yang kuat dengan variabel “Unik” dengan nilai 0,997. Tetapi variabel “Aman” memiliki hubungan emosi yang lemah dengan variabel “Sederhana” dengan nilai 0,187.

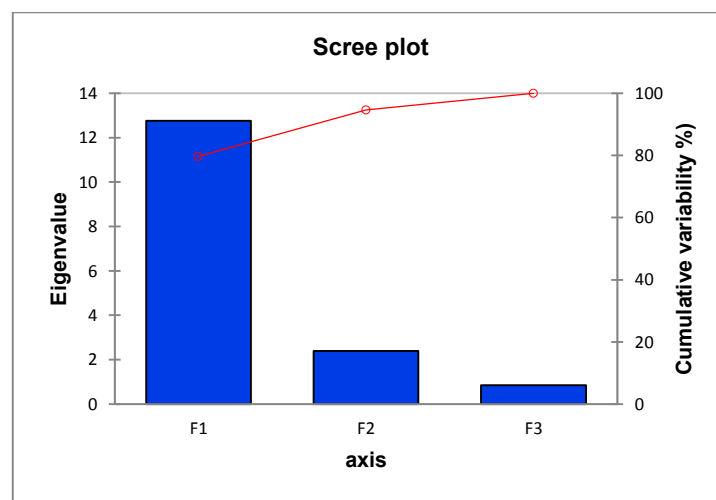
4.7.3 Principal Component Analysis

Principal Component Analysis dilakukan untuk mengetahui hubungan antar spesimen dengan *Kansei Word* dengan mereduksi faktor *Kansei Word* yang tidak terlalu signifikan tanpa mengurangi karakteristik data tersebut. Tabel 4.21 merupakan hasil *Principal Component Analysis* yang telah diolah dengan data rata-rata hasil kuesioner.

Tabel 4.21 Nilai *Principal Component Analysis*

	F1	F2	F3
Eigenvalue	12.760	2.393	0.846
Variability (%)	79.751	14.959	5.290
Cumulative %	79.751	94.710	100.000

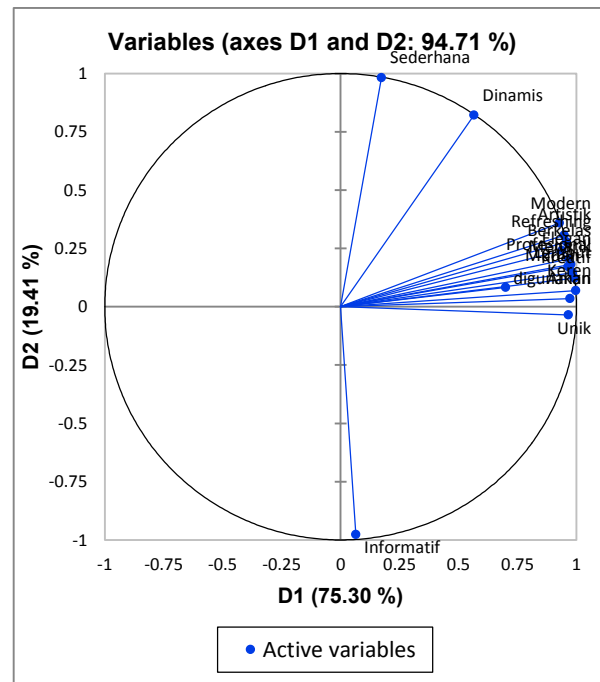
Hasil dari *Principal Component Analysis* disebut dengan faktor yang ditunjukkan dalam hasil F1, F2, dan seterusnya. Tabel 4.29 menunjukkan nilai *eigenvalue* (varians) dan tingkat *variability* dari F1 sampai F3 menunjukkan nilai yang semakin kecil sedangkan nilai *cumulative* semakin besar. Hasil *Principal Component* tersebut kemudian diterjemahkan ke dalam *scree plot* seperti pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Scree Plot

Tahap berikutnya untuk menganalisis lebih jauh hasil dari *Principal Component Analysis* adalah 3 tahapan analisis *Principal Component Analysis* yang dikalkulasikan untuk menganalisis struktur emosi pengguna terhadap alternatif desain. Tiga tahapan analisis *Principal Component Analysis* tersebut menggunakan *varimax rotation* karena hasil analisis lebih akurat dan lebih tajam untuk konsep desain. Tahapan analisis tersebut adalah:

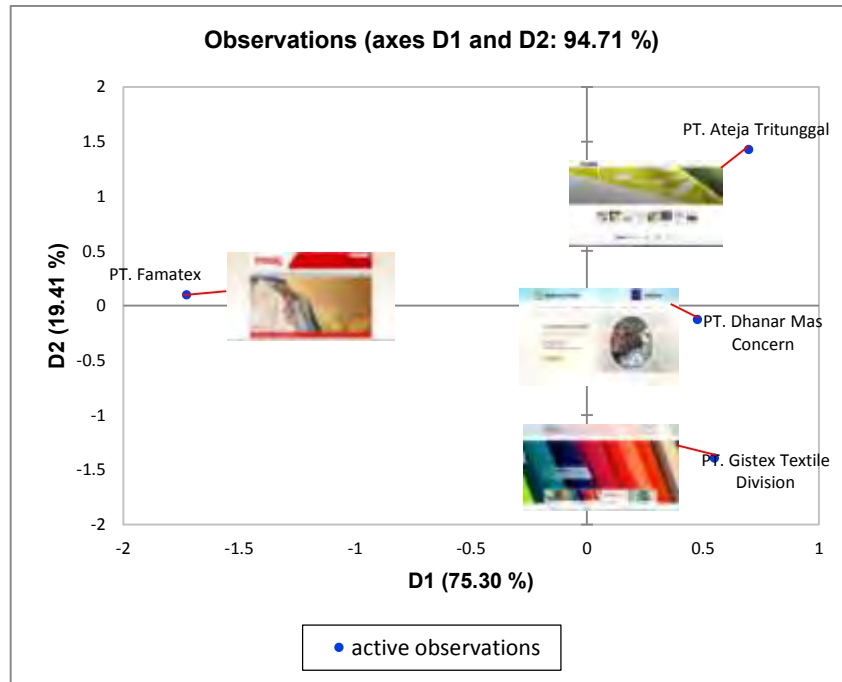
1. *PC Loading*, digunakan untuk menganalisis ruang semantik dari emosi untuk menunjukkan seberapa banyak evaluasi dari emosi yang mempengaruhi variabel.
2. *PC Score*, digunakan untuk menentukan hubungan antara emosi dan alternatif desain.
3. *PC Vector*, digunakan untuk memvisualisasikan arah dan kekuatan emosi terhadap struktur emosi, dan menentukan konsep baru desain tampilan *website* perusahaan.



Gambar 4.4 Hasil PC Loading F1 dan F2

Gambar 4.4 merupakan hasil dari PC Loading F1 dan F2. Titik-titik yang berwarna biru menunjukkan sebaran emosi pengguna (*Kansei Word*) terhadap spesimen. Terdapat dua axis yaitu x dan y. Hasil menunjukkan sebaran emosi yang seluruh emosinya terdapat pada zona x positif. Sebaran emosi yang memiliki nilai variabel yang besar terdapat pada emosi “Keren”, “Kreatif”, “Lembut”, “Profesional”, dan lainnya.

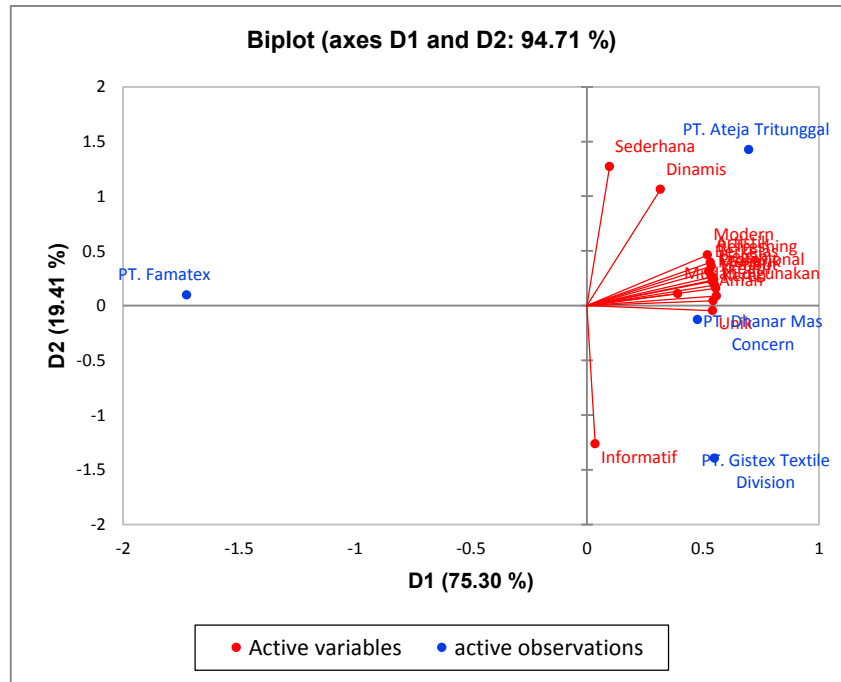
Selanjutnya adalah menginterpretasi hasil PC Score yang didapat setelah PC Loading. Gambar 4.5 menunjukkan hasil PC Score yang merupakan sebaran spesimen sesuai dengan karakteristik emosi pengguna. Agar hasil PC Score terlihat jelas maka *screenshot* setiap spesimen diletakan pada sebaran spesimen.



Gambar 4.5 Hasil PC Score F1 dan F2

Gambar 4.5 menunjukkan spesimen yang terdapat pada zona sumbu x positif adalah spesimen PT. Ateja Tritunggal, PT. Dhanar Mas Concern, dan PT. Gistex Textile Division. Sedangkan spesimen yang berada pada zona sumbu x negatif adalah PT. Famatex. Secara subjektif dapat dikatakan bahwa kelompok spesimen yang berada pada zona sumbu x positif merupakan kelompok spesimen yang memiliki tampilan yang lebih disukai. Sedangkan kelompok spesimen yang berada pada zona x negatif merupakan kelompok spesimen yang memiliki tampilan yang kurang disukai.

Gambar 4.6 menunjukan hasil PC *Vector* yang ditunjukan pada Gambar 4.6. PC *Vector* ini sebenarnya merupakan gabungan gambar dari hasil PC *Loading* dan PC *Score*.



Gambar 4.6 Hasil PC Vector F1 dan F2

Hasil PC Vector F1 dan F2 pada Gambar 4.6 merupakan gambaran konsep desain yang ingin dibangun bila dilihat dari kekuatan emosi pengguna terhadap spesimen. Titik-titik berwarna merah merupakan sebaran emosi pengguna (*Kansei Word*) dan titik-titik berwarna biru merupakan sebaran spesimennya. Kekuatan emosi pengguna terhadap spesimen yang memiliki nilai variabel yang lebih besar nantinya menjadi acuan untuk konsep desain baru yang akan dibangun. Nilai-nilai tersebut selengkapnya akan diperjelas pada analisis berikutnya yaitu pada analisis faktor (*Factor Analysis*).

4.7.4 Factor Analysis

Proses selanjutnya adalah menganalisis data rata-rata hasil kuesioner menggunakan analisis lanjutan yaitu *Factor Analysis*. Analisis ini bertujuan untuk memperkuat hasil analisis sebelumnya yaitu *Principal Component Analysis* dan menemukan faktor yang signifikan dari *Kansei Word* untuk menentukan konsep baru *website* perusahaan yang akan dirancang. Data rekapitulasi rata-rata seluruh partisipan digunakan sebagai bahan *Factor Analysis* dengan menggunakan *varimax rotation* agar

hasil yang diperoleh lebih akurat. Tabel 4.22 menunjukkan hasil analisis faktor dengan *varimax rotation*.

Tabel 4.22 Hasil Analisis Faktor dengan *Varimax Rotation*

	D1	D2
Variability (%)	74.781	19.229
Cumulative %	74.781	94.010

Tabel 4.22 menampilkan 2 faktor yang dianggap memiliki pengaruh dominan terhadap faktor emosi pengguna. Simbol faktor dalam *Factor Analysis* menggunakan simbol D. Sama seperti *Principal Component Analysis*, dalam *Factor Analysis* terdapat dua buah nilai yaitu nilai *variability* dan nilai *cumulative*. Nilai-nilai D1 dan D2 tersebut cukup mewakili dalam menentukan variabel-variabel mana saja yang akan menjadi acuan dalam merancang pembangunan *website*. Tabel korelasi antara faktor dengan emosi setelah *varimax rotation* ditunjukkan pada Tabel 4.23.

Tabel 4.23 Korelasi antara Faktor dengan Emosi

Kansei Word	D1	D2
Aman	0.979	0.038
Artistik	0.950	0.313
Berkelas	0.930	0.255
Dinamis	0.560	0.828
Elegan	0.963	0.217
Informatif	0.060	-0.970
Keren	0.995	0.079
Kreatif	0.992	0.131
Lembut	0.986	0.152
Menarik	0.970	0.175
Modern	0.924	0.369
Mudah digunakan	0.677	0.108
Profesional	0.979	0.186
Refreshing	0.959	0.284
Sederhana	0.169	0.985
Unik	0.974	-0.033

Nilai-nilai yang terdapat pada Tabel 4.23 merupakan nilai-nilai hasil dari analisis faktor. Variabel yang memiliki nilai terbesar akan menjadi acuan dalam merancang desain *website* perusahaan, sedangkan variabel negatif menunjukkan bahwa korelasi emosi antar *Kansei Word* tersebut memiliki hubungan yang lemah. Jika diurutkan dari nilai terkecil hingga terbesar, maka susunannya akan terlihat seperti pada Tabel 4.24.

Tabel 4.24 Konsep *Kansei Word* Berdasarkan Faktor

<i>Kansei Word</i>	D1	<i>Kansei Word</i>	D2
Informatif	0.060	Informatif	-0.970
Sederhana	0.169	Unik	-0.033
Dinamis	0.560	Aman	0.038
Mudah digunakan	0.677	Keren	0.079
<i>Modern</i>	0.924	Mudah digunakan	0.108
Berkelas	0.930	Kreatif	0.131
Artistik	0.950	Lembut	0.152
<i>Refreshing</i>	0.959	Menarik	0.175
Elegan	0.963	Profesional	0.186
Menarik	0.970	Elegan	0.217
Unik	0.974	Berkelas	0.255
Aman	0.979	<i>Refreshing</i>	0.284
Profesional	0.979	Artistik	0.313
Lembut	0.986	<i>Modern</i>	0.369
Kreatif	0.992	Dinamis	0.828
Keren	0.995	Sederhana	0.985

Berdasarkan Tabel 4.24 desain *website* yang ingin dibangun adalah *website* yang memiliki konsep emosi “Keren”, “Kreatif”, “Lembut”, dan “Sederhana”. Konsep emosi yang dipakai adalah konsep emosi yang memiliki nilai lebih dari 0,7. Jika nilai emosi lebih dari 0,7 maka emosi tersebut dianggap memiliki nilai tinggi. Tetapi untuk mempertajam jumlah emosi maka yang digunakan adalah nilai yang memiliki nilai lebih dari 0,9. Berdasarkan Tabel 4.24, konsep emosi “Keren” memiliki nilai tertinggi pada D1 dan konsep emosi “Sederhana” memiliki nilai tertinggi pada D2. Konsep emosi “Keren” akan dijadikan konsep utama dalam merancang *website* perusahaan.

4.8 Tahap 8: Menejermahkan Data Hasil Analisis ke dalam Elemen Desain

Pada tahapan ini hasil analisis yang sudah dilakukan kemudian diterjemahkan ke dalam elemen desain dengan menggunakan analisis *Partial Least Square*. Tujuan utama proses analisis ini adalah untuk mengetahui elemen desain yang sangat mempengaruhi emosi pengguna. Data yang digunakan untuk analisis *Partial Least Square* terdiri dari tiga elemen, yaitu:

1. Variabel y (*Dependent*), yaitu hasil rekapitulasi rata-rata 16 emosi pengguna.
2. Variabel x (*Independent*), yaitu elemen desain yang diterjemahkan ke dalam *dummy variable* dengan mengubah tanda ceklis (✓) dengan nilai 1 dan kolom kosong dengan nilai 0.

3. Empat spesimen *website* perusahaan.

Data-data hasil klasifikasi elemen desain kemudian dirubah nilainya seperti ditunjukkan pada Tabel 4.25. Nilai dari setiap elemen desain hanya memiliki nilai 1 dan 0. Artinya jika nilai dari sub elemen desain sama dengan 1 maka sub elemen desain tersebut yang terpilih. Sebaliknya jika nilai dari sub elemen desain sama dengan 0 maka sub elemen desain tersebut tidak terpilih. Data selengkapnya *dummy variable* dapat dilihat pada lampiran 7.

Tabel 4.25 *Dummy Variable* Elemen Desain

No	Spesimen	HeaderFontFamily Cursive	HeaderFontFamily Sans Serif	HeaderFontFamily Serif	HeaderFontSize Large	HeaderFontSize Medium	HeaderFontSize Small	HeaderTextColor R:38 G:19 B:109	HeaderTextColor R:44 G:35 B:34	HeaderTextColor R:239 G:0 B:0	HeaderTextColor R:59 G:62 B:63	HeaderBGColor R:255 G:255 B:255	HeaderBGColor R:165 G:233 B:244	HeaderBGPictureExistence: No	HeaderBGPictureExistence: Yes	HeaderLogoRight	HeaderLogoCenter	HeaderLogoLeft	HeaderExistence: No	HeaderExistence: Yes
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
1	PT. Dhanar Mas Concern	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1
2	PT. Famatex	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0
3	PT. Gistex Textile Division	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0
4	PT. Ateja Tritunggal	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0

Data *dummy variable* kemudian diolah menggunakan *Partial Least Square Regression* yang terdapat pada *software* XLStat 2017 dengan melibatkan data rata-rata hasil kuesioner dan data empat spesimen. Hasil tersebut menunjukkan nilai *coefficient* dari

setiap variabel berdasarkan emosi pengguna. Tabel 4.26 menunjukkan hasil analisis *Partial Least Square* untuk konsep emosi “Keren”. Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran

8.

Tabel 4.26 Hasil Analisis *Partial Least Square*

Keren	
Variable	Coefficient
<i>Header Existence: Yes</i>	0.000
<i>Header Existence: No</i>	0.000
<i>HeaderLogoLeft</i>	0.000
<i>HeaderLogoCenter</i>	0.000
<i>HeaderLogoRight</i>	0.000
<i>HeaderBGPictureExistence: Yes</i>	0.000
<i>HeaderBGPictureExistence: No</i>	0.000
<i>HeaderBGColor R:165 G:233 B:244</i>	0.039
<i>HeaderBGColor R:255 G:255 B:255</i>	-0.039
<i>HeaderTextColor R:59 G:62 B:63</i>	0.039
<i>HeaderTextColor R:239 G:0 B:0</i>	-0.143
<i>HeaderTextColor R:44 G:35 B:34</i>	0.015
<i>HeaderTextColor R:38 G:19 B:109</i>	0.089
<i>HeaderFontSize Small</i>	0.015
<i>HeaderFontSize Medium</i>	-0.015
<i>HeaderFontSize Large</i>	0.000
<i>HeaderFontFamily Serif</i>	0.015
<i>HeaderFontFamily Sans Serif</i>	0.096
<i>HeaderFontFamily Cursive</i>	-0.143
<i>HeaderFontFamily Fantasy</i>	0.000
...	...

Variabel-variabel yang terdapat pada Tabel 4.26 kemudian dikelompokkan berdasarkan elemen dan atributnya. Misalnya variabel “*Header Existence: Yes*” dan “*Header Existence: No*” dikelompokkan dalam “*Header existence*”. Kemudian untuk mengetahui seberapa besar nilai pengaruh variabel (elemen desain) terhadap konsep emosi pengguna maka dicari nilai *range* elemennya dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- Tentukan nilai *coefficient* terbesar variabel dalam satu kategori.
- Tentukan nilai *coefficient* terkecil variabel dalam satu kategori.
- Cari selisih nilai *coefficient* terbesar dan terkecil dengan rumus $Coefficient(Max) - Coefficient(Min)$.
- Lakukan cara yang sama untuk seluruh kategori dibawahnya.
- Setelah seluruh nilai *range* kategori ditentukan, cari nilai *range* patokan dengan menghitung rata-rata hasil *range* kategori.

- f. Nilai *range* kategori tertinggi memiliki pengaruh kuat terhadap konsep *emotion*, sedangkan *range* kategori yang memiliki nilai dibawah *range* patokan tidak memiliki pengaruh terhadap konsep *emotion*.

Setelah variabel-variabel tersebut dikelompokkan dan didapatkan nilai *range*-nya maka dapat disimpulkan bahwa kategori yang memiliki nilai tertinggi memiliki pengaruh kuat terhadap konsep desain yang akan dibangun. Sedangkan kategori yang memiliki nilai rendah dari nilai *range* patokan, maka kategori tersebut dapat diabaikan. Contohnya seperti ditunjukkan pada Tabel 4.27, dari empat variabel pada *Header Text Color*, *HeaderTextColor R:38 G:19 B:109* memiliki nilai *coefficient* tertinggi yakni 0,089 dan variabel *HeaderTextColor R:239 G:0 B:0* memiliki nilai *coefficient* terendah yakni (-0,143). Maka berdasarkan rumus perhitungan *range* elemen didapat 0,089 - (-0,143) sehingga menghasilkan nilai *range* sebesar 0,232, langkah yang sama dilakukan untuk variabel dan kategori berikutnya. Setelah seluruh kategori didapatkan nilai *range*-nya, langkah selanjutnya adalah mencari nilai rata-rata keseluruhan *range* tersebut, sehingga dalam kolom “Keren” terdapat nilai rata-rata *range* sebesar 0,071. Nilai ini menjadi acuan dalam tingkatan keberpengaruhan tiap kategori terhadap emosi pengguna. Selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 9.

Tabel 4.27 Nilai *Range* untuk Konsep Emosi “Keren”

Konsep Emosi: Keren		Range Rata-Rata	0.071
Kategori	Variable	Coefficient	Range
Header Existence	Header Existence: Yes	0.000	0.000
	Header Existence: No	0.000	
Header Logo	HeaderLogoLeft	0.000	0.000
	HeaderLogoCenter	0.000	
	HeaderLogoRight	0.000	
Header BG Picture Existence	HeaderBGPictureExistence: Yes	0.000	0.000
	HeaderBGPictureExistence: No	0.000	
Header BG Color	HeaderBGColor R:165 G:233 B:244	0.039	0.077
	HeaderBGColor R:255 G:255 B:255	-0.039	
Header Text Color	HeaderTextColor R:59 G:62 B:63	0.039	0.232
	HeaderTextColor R:239 G:0 B:0	-0.143	
	HeaderTextColor R:44 G:35 B:34	0.015	
	HeaderTextColor R:38 G:19 B:109	0.089	
Header Font Size	HeaderFontSize Small	0.015	0.030
	HeaderFontSize Medium	-0.015	
	HeaderFontSize Large	0.000	
Header Font Family	HeaderFontFamily Serif	0.015	0.239
	HeaderFontFamily Sans Serif	0.096	

Konsep Emosi: Keren		Range Rata-Rata	0.071
Kategori	Variable	Coefficient	Range
	<i>HeaderFontFamily Cursive</i>	-0.143	
	<i>HeaderFontFamily Fantasy</i>	0.000	
	<i>HeaderFontFamily Monospace</i>	0.000	
...	...	...	...

Setelah semua emosi berhasil ditentukan nilai *range* kategori beserta nilai *range* patokannya, data tersebut dirangkum seperti ditunjukkan pada Tabel 4.28. Data yang ditampilkan berikut ini adalah data yang memiliki konsep emosi yang paling berpengaruh terhadap konsep desain yaitu nilai variabel paling tinggi. Berdasarkan hasil analisis *Principal Component Analysis* dan *Factor Analysis* konsep emosi yang memiliki nilai variabel tertinggi adalah konsep emosi “Keren”. Selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 10.

Tabel 4.28 Hasil *Range* untuk Konsep Emosi “Keren”

Keren	
Kategori	Range
<i>Header Existence</i>	0.000
<i>Header Logo</i>	0.000
<i>Header BG Picture Existence</i>	0.000
<i>Header BG Color</i>	0.077
<i>Header Text Color</i>	0.232
<i>Header Font Size</i>	0.030
<i>Header Font Family</i>	0.239
<i>Top Menu Existence</i>	0.000
<i>Top Menu Position to Logo</i>	0.178
<i>Top Menu BG Color</i>	0.285
<i>Top Menu Text Color</i>	0.232
<i>Top Menu Font Size</i>	0.089
<i>Top Menu Font Family</i>	0.000
<i>Top Menu Search Existence</i>	0.081
<i>Left Menu Existence</i>	0.000
<i>Main Existence</i>	0.000
<i>Main BG Picture Existence</i>	0.000
<i>Main BG Color</i>	0.000
<i>Main Text Color</i>	0.219
<i>Main Font Size</i>	0.077
<i>Main Font Family</i>	0.000
<i>Main Picture Slide Existence</i>	0.000
<i>Main Picture Slide Size</i>	0.000
<i>Right Menu Existence</i>	0.000
<i>Footer Existence</i>	0.000
<i>Footer BG Color</i>	0.077
<i>Footer Text Color</i>	0.232
<i>Footer Font Size</i>	0.000
<i>Footer Font Family</i>	0.000

Setelah semua data berhasil dirangkum berdasarkan kategorinya, maka untuk mempermudah dalam menginterpretasikan hasilnya, nilai masing-masing kategori disusun berdasarkan urutan dari nilai terbesar hingga nilai terkecil. Hal ini bertujuan untuk melihat nilai-nilai kategori mana saja yang memiliki pengaruh kuat dalam konsep desain. Nilai-nilai kategori yang lebih besar atau sama dengan nilai *range* patokan, artinya kategori tersebut memiliki pengaruh kuat dalam konsep desain antarmuka *website* perusahaan. Kategori yang diberi warna *background orange* pada Tabel 4.29 merupakan kategori yang memiliki pengaruh kuat dalam konsep desain *website*. Tabel 4.29 menunjukkan peringkat nilai *range* kategori berdasarkan emosi pengguna. Peringkat nilai *range* kategori untuk emosi yang lain dapat dilihat pada lampiran 11.

Tabel 4.29 Peringkat *Range* Kategori

Keren	Range
Kategori	0.071
<i>Top Menu BG Color</i>	0.285
<i>Header Font Family</i>	0.239
<i>Header Text Color</i>	0.232
<i>Top Menu Text Color</i>	0.232
<i>Footer Text Color</i>	0.232
<i>Main Text Color</i>	0.219
<i>Top Menu Position to Logo</i>	0.178
<i>Top Menu Font Size</i>	0.089
<i>Top Menu Search Existence</i>	0.081
<i>Header BG Color</i>	0.077
<i>Main Font Size</i>	0.077
<i>Footer BG Color</i>	0.077
<i>Header Font Size</i>	0.030
<i>Header Existence</i>	0.000
<i>Header Logo</i>	0.000
<i>Header BG Picture Existence</i>	0.000
<i>Top Menu Existence</i>	0.000
<i>Top Menu Font Family</i>	0.000
<i>Left Menu Existence</i>	0.000
<i>Main Existence</i>	0.000
<i>Main BG Picture Existence</i>	0.000
<i>Main BG Color</i>	0.000
<i>Main Font Family</i>	0.000
<i>Main Picture Slide Existence</i>	0.000
<i>Main Picture Slide Size</i>	0.000
<i>Right Menu Existence</i>	0.000
<i>Footer Existence</i>	0.000
<i>Footer Font Size</i>	0.000
<i>Footer Font Family</i>	0.000

4.9 Tahap 9: Membuat Matriks Hasil Analisis

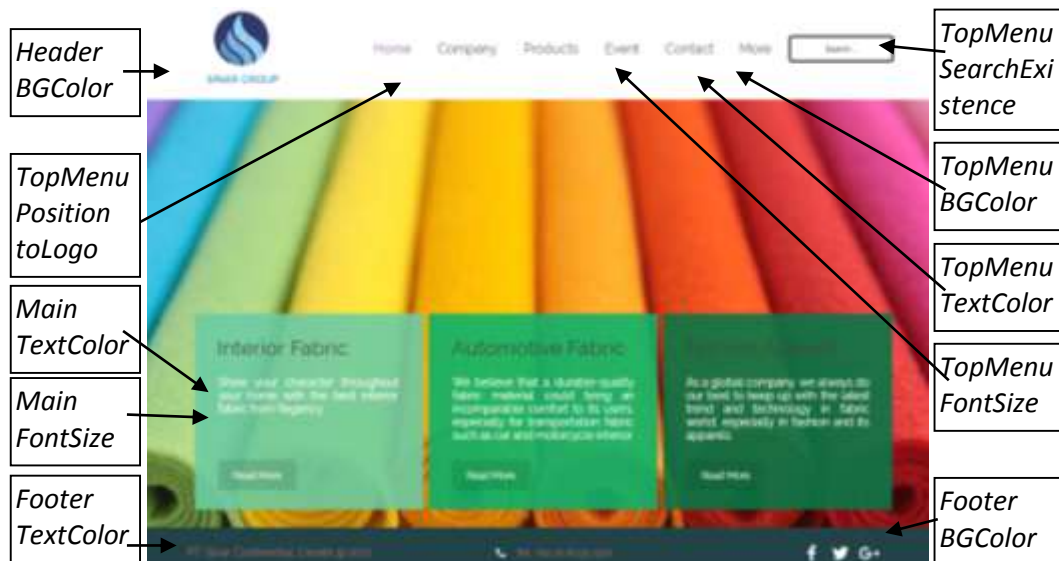
Pada tahap ini dihasilkan usulan konsep desain antarmuka berdasarkan hasil perhitungan *Partial Least Square* berupa matriks rekomendasi desain antarmuka. Elemen desain yang memiliki nilai *range* di atas rata-rata adalah elemen desain yang direkomendasikan. Pada Tabel 4.30 ditampilkan matriks hasil analisis *Kansei Engineering* yang direkomendasikan.

Tabel 4.30 Rekomendasi Elemen Desain Hasil Analisis *Kansei Engineering* dengan Konsep Desain “Keren”

Keren	Range	Konsep Desain
Kategori	0.071	
<i>Top Menu BG Color</i>	0.285	R:255 G:255 B:255
<i>Header Font Family</i>	0.239	<i>Sans Serif</i>
<i>Header Text Color</i>	0.232	R:38 G:19 B:109
<i>Top Menu Text Color</i>	0.232	R:68 G:68 B:68
<i>Footer Text Color</i>	0.232	R:171 G:103 B:103
<i>Main Text Color</i>	0.219	R:68 G:68 B:68
<i>Top Menu Position to Logo</i>	0.178	<i>Middle</i>
<i>Top Menu Font Size</i>	0.089	<i>Medium</i>
<i>Top Menu Search Existence</i>	0.081	<i>Yes</i>
<i>Header BG Color</i>	0.077	R:165 G:233 B:244
<i>Main Font Size</i>	0.077	<i>Medium</i>
<i>Footer BG Color</i>	0.077	R:34 G:68 B:73

4.10 Merancang Sketsa Desain

Berdasarkan rekomendasi elemen desain dari hasil analisis *Kansei Engineering* dengan konsep desain “Keren” maka dilakukan perancangan sketsa desain seperti terlihat pada Gambar 4.7.

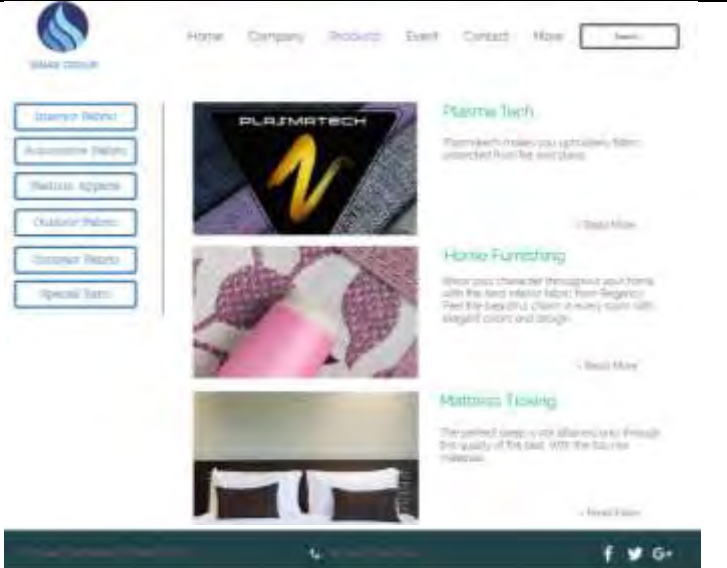
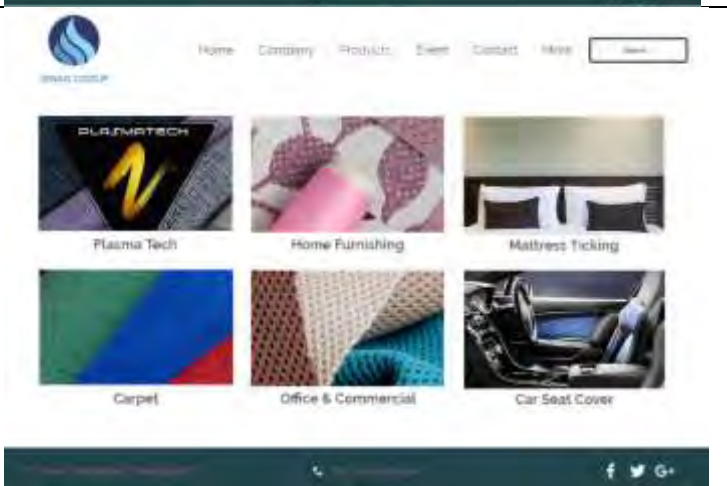


Gambar 4.7 Sketsa Perancangan Antarmuka *Website* Perusahaan dengan Konsep Desain “Keren”

Setelah mendapatkan sketsa desain untuk tampilan *home website*, selanjutnya akan dipilih tampilan untuk menu produk dari tiga pilihan yang ditampilkan pada Tabel 4.31.

Tabel 4.31 Kandidat Rancangan untuk Menu Produk

No	Keterangan	Rancangan menu produk
1	Jenis produk terdapat dibagian atas, produk ditampilkan dibagian tengah dengan gambar, nama produk, dan keterangan produk.	

No	Keterangan	Rancangan menu produk
2	Jenis produk terdapat dibagian kiri, produk ditampilkan dibagian kanan dengan gambar, nama produk, dan keterangan produk.	
3	Jenis produk tidak ditampilkan pada halaman produk melainkan dipilih dari menu utama, produk ditampilkan dibagian tengah dengan gambar dan nama produk.	

Dari tiga kandidat rancangan untuk menu produk akan dilakukan proses penyeleksian dengan menggunakan metode *Analytical Hierarchy Process* untuk memilih spesimen *valid* yang akan digunakan pada penelitian ini. Berikut adalah prosedur dalam pemilihan spesimen dengan menggunakan metode *Analytical Hierarchy Process*:

1. Penyusunan Hierarki
 - a. Tujuan: Pemilihan rancangan untuk menu produk dari tiga kandidat rancangan menu produk.
 - b. Kriteria yang digunakan:
 - 1) Mudah digunakan

Menggambarkan kemudahan pengguna untuk mengerti cara penggunaan pada menu produk.

2) Informatif

Menggambarkan kelengkapan informasi yang tersedia di menu produk.

3) Tampilan

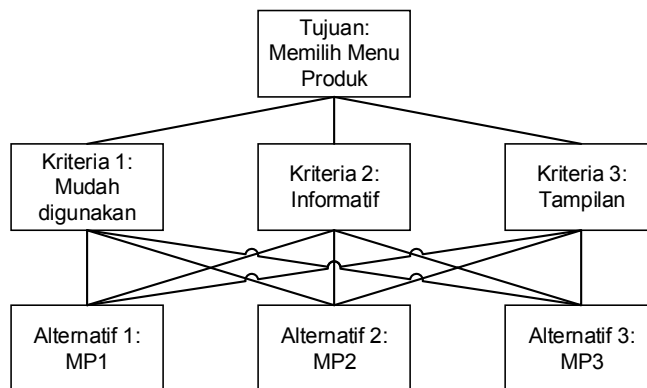
Menggambarkan tampilan menu produk yang dianggap paling menarik.

c. Alternatif keputusan yang dipilih seperti terlihat pada Tabel 4.32.

Tabel 4.32 Alternatif Keputusan untuk Menu Produk

Kandidat	Nama Kandidat
MP1	Menu Produk 1
MP2	Menu Produk 2
MP3	Menu Produk 3

d. Hierarki.



Gambar 4.8 Hierarki Pemilihan Menu Produk

2. Perhitungan Bobot Kriteria

- a. Membuat matriks perbandingan berpasangan seperti pada Tabel 4.33. Bobot ditentukan dengan diskusi oleh pihak IT PT. Sinar Continental untuk mendapatkan bobot yang sesuai dengan keperluan *website* PT. Sinar Continental.

Tabel 4.33 Matriks Perbandingan Berpasangan Kriteria Menu Produk

Kriteria	Mudah digunakan	Informatif	Tampilan
Mudah digunakan	1	1/2	1/2
Informatif	2	1	1
Tampilan	2	1	1

Keterangan:

- 1) Baris Mudah digunakan kolom Mudah digunakan, Baris Informatif Kolom Informatif, Baris Informatif Kolom Tampilan, Baris Tampilan Kolom Informatif, dan Baris Tampilan Kolom Tampilan, bernilai 1 yang berarti kedua elemen sama penting.
 - 2) Baris Mudah digunakan Kolom Informatif bernilai 1/2 yang berarti elemen Informatif lebih penting dari pada elemen Mudah digunakan.
 - 3) Baris Mudah digunakan Kolom Tampilan bernilai 1/2 yang berarti elemen Tampilan lebih penting dari pada elemen Mudah digunakan.
 - 4) Baris Informatif Kolom Mudah digunakan bernilai 2 yang berarti elemen Informatif lebih penting dari pada elemen Mudah digunakan.
 - 5) Baris Tampilan Kolom Mudah digunakan bernilai 2 yang berarti elemen Tampilan lebih penting dari pada elemen Mudah digunakan.
- b. Matriks perbandingan kriteria dalam bentuk desimal dan perhitungan jumlah kolom pada matriks perbandingan kriteria.

Tabel 4.34 Matriks Perbandingan Berpasangan Kriteria Bentuk Desimal

Kriteria	Mudah digunakan	Informatif	Tampilan
Mudah digunakan	1.00	0.50	0.50
Informatif	2.00	1.00	1.00
Tampilan	2.00	1.00	1.00
$\sum$ kolom	5.00	2.50	2.50

- c. Perhitungan pembagian nilai perbandingan dengan jumlah kolom.

Tabel 4.35 Pembagian Nilai Perbandingan dengan Jumlah Kolom

Kriteria	Mudah digunakan	Informatif	Tampilan
Mudah digunakan	1.00 / 5.00	0.50 / 2.50	0.50 / 2.50
Informatif	2.00 / 5.00	1.00 / 2.50	1.00 / 2.50
Tampilan	2.00 / 5.00	1.00 / 2.50	1.00 / 2.50

- d. Penjumlahan baris dan pembagian jumlah baris untuk mendapatkan nilai *Total Priority Value*.

Tabel 4.36 Perhitungan Nilai *Total Priority Value*

Kriteria	Mudah digunakan	Informatif	Tampilan	Σ baris	TPV (Σ baris / n)
Mudah digunakan	0.20	0.20	0.20	0.60	0.20
Informatif	0.40	0.40	0.40	1.20	0.40
Tampilan	0.40	0.40	0.40	1.20	0.40

Nilai *Total Priority Value* digunakan untuk mendapatkan bobot kriteria, seperti terlihat pada Tabel 4.37.

Tabel 4.37 Bobot Kriteria

Kriteria	Bobot
Mudah digunakan	0.20
Informatif	0.40
Tampilan	0.40

3. Perhitungan Rasio Konsistensi Matriks

Tabel 4.38 dan Tabel 4.39 merupakan perhitungan bobot yang didapat dari nilai prioritas dikalikan dengan nilai elemen perbandingan matriks kriteria.

Tabel 4.38 Perkalian Nilai Prioritas dengan Nilai Elemen Perbandingan Matriks Kriteria

Kriteria	Mudah digunakan	Informatif	Tampilan
Mudah digunakan	$1.00 * 0.20$	$0.50 * 0.40$	$0.50 * 0.40$
Informatif	$2.00 * 0.20$	$1.00 * 0.40$	$1.00 * 0.40$
Tampilan	$2.00 * 0.20$	$1.00 * 0.40$	$1.00 * 0.40$

Tabel 4.39 Penjumlahan Baris dari Elemen Matriks

Kriteria	Mudah digunakan	Informatif	Tampilan	Σ baris
Mudah digunakan	0.20	0.20	0.20	0.60
Informatif	0.40	0.40	0.40	1.20
Tampilan	0.40	0.40	0.40	1.20

Langkah selanjutnya adalah menghitung λ_{maks} dengan membagi Σ baris pada Tabel 4.39 dengan nilai bobot *Total Priority Value*.

$$\begin{pmatrix} 0.60 \\ 1.20 \\ 1.20 \end{pmatrix} \div \begin{pmatrix} 0.20 \\ 0.40 \\ 0.40 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 3.000 \\ 3.000 \\ 3.000 \end{pmatrix}$$

$$\lambda_{maks} = \frac{3.000 + 3.000 + 3.000}{3}$$

$$\lambda_{maks} = 3.000$$

$$CI = \frac{\lambda_{maks} - n}{n - 1}$$

$$CI = \frac{3.000 - 3}{3 - 1}$$

$$CI = 0.000$$

Berdasarkan tabel *Random Consistency Index*, nilai *Random Index* untuk $n = 3$ adalah 0,58. Maka nilai *Consistency Ratio* adalah:

$$CR = \frac{CI}{RI}$$

$$CR = \frac{0.000}{0.58}$$

$$CR = 0,000$$

Nilai rasio konsistensi disebut konsisten jika *Consistency Ratio* $< 0,1$. Rasio konsistensi matriks bernilai 0,000 dan kurang dari 0,1 yang menunjukkan konsistensi yang baik atau dapat diterima.

4. Perhitungan Bobot Alternatif untuk Kriteria Mudah digunakan

Dengan cara yang sama dengan menghitung Kriteria, dilakukan perhitungan untuk menentukan bobot alternatif untuk kriteria Mudah digunakan. Sumber data yang digunakan sebagai pengukur nilai perbandingan kriteria Mudah digunakan dapat dilihat pada Lampiran 12.

Tabel 4.40 Matriks Perbandingan Berpasangan Alternatif Kriteria Mudah digunakan

Mudah digunakan	MP1	MP2	MP3
MP1	1	4	2
MP2	1/4	1	1
MP3	1/2	1	1

Tabel 4.41 Perhitungan Nilai *Total Priority Value* untuk Kriteria Mudah digunakan

Mudah digunakan	MP1	MP2	MP3	Σ baris	TPV
MP1	0.57	0.67	0.50	1.74	0.580
MP2	0.14	0.17	0.25	0.56	0.187
MP3	0.29	0.17	0.25	0.70	0.234

$$\lambda_{maks} = 3.054$$

$$CI = 0,027$$

$$CR = 0,046$$

5. Perhitungan Bobot Alternatif untuk Kriteria Informatif

Dengan cara yang sama dengan menghitung Kriteria, dilakukan perhitungan untuk menentukan bobot alternatif untuk kriteria Informatif. Sumber data yang digunakan sebagai pengukur nilai perbandingan kriteria Informatif dapat dilihat pada Lampiran 12.

Tabel 4.42 Matriks Perbandingan Berpasangan Alternatif Kriteria Informatif

Informatif	MP1	MP2	MP3
MP1	1	1	2
MP2	1	1	3
MP3	1/2	1/3	1

Tabel 4.43 Perhitungan Nilai *Total Priority Value* untuk Kriteria Informatif

Informatif	MP1	MP2	MP3	Σ baris	TPV
MP1	0.40	0.43	0.33	1.16	0.388
MP2	0.40	0.43	0.50	1.33	0.443
MP3	0.20	0.14	0.17	0.51	0.169

$$\lambda_{\text{maks}} = 3.015$$

$$CI = 0,008$$

$$CR = 0,013$$

6. Perhitungan Bobot Alternatif untuk Kriteria Tampilan

Dengan cara yang sama dengan menghitung Kriteria, dilakukan perhitungan untuk menentukan bobot alternatif untuk kriteria Tampilan. Sumber data yang digunakan sebagai pengukur nilai perbandingan kriteria Tampilan dapat dilihat pada Lampiran 12.

Tabel 4.44 Matriks Perbandingan Berpasangan Alternatif Kriteria Tampilan

Tampilan	MP1	MP2	MP3
MP1	1	1/2	1/2
MP2	2	1	1/2
MP3	2	2	1

Tabel 4.45 Perhitungan Nilai *Total Priority Value* untuk Kriteria Tampilan

Tampilan	MP1	MP2	MP3	Σ baris	TPV
MP1	0.20	0.14	0.25	0.59	0.198
MP2	0.40	0.29	0.25	0.94	0.312
MP3	0.40	0.57	0.50	1.47	0.490

$$\lambda_{\text{maks}} = 3.054$$

$$CI = 0,027$$

$$CR = 0,046$$

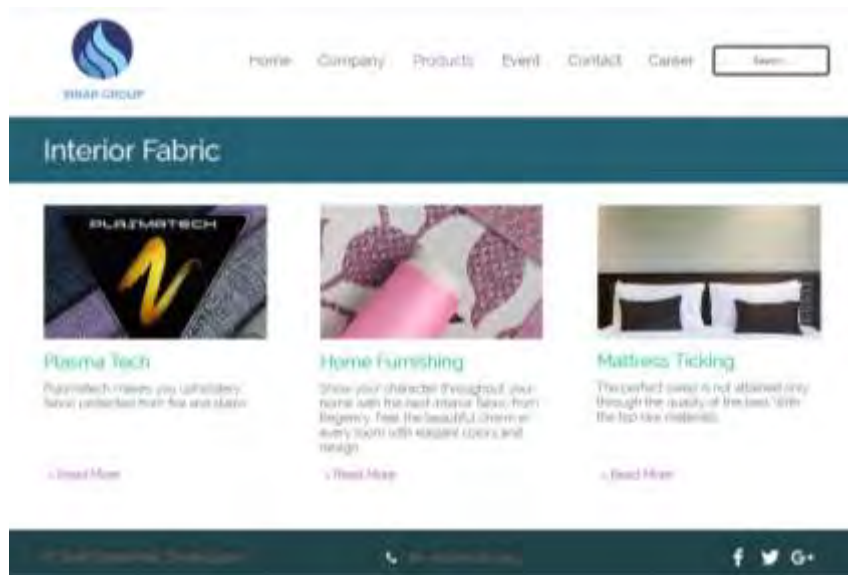
7. Bobot Final dan Peringkat Alternatif

Tabel 4.46 Bobot *Final* dan Peringkat Alternatif

Kriteria Alternatif	Mudah digunakan	Informatif	Tampilan	Bobot Final	Peringkat Ke
Bobot	0.20	0.40	0.40		
MP1	0.116	0.155	0.079	0.350	1

Kriteria Alternatif	Mudah digunakan	Informatif	Tampilan	Bobot Final	Perangkat Ke
Bobot	0.20	0.40	0.40		
MP2	0.037	0.177	0.125	0.339	2
MP3	0.047	0.068	0.196	0.311	3

Berdasarkan data dari Tabel 4.46 Menu Produk 1 memiliki bobot final tertinggi yaitu 0.350 yang akan dipilih menjadi sketsa perancangan antarmuka untuk menu produk pada *website* PT. Sinar Continental.



Gambar 4.9 Sketsa Perancangan Antarmuka Menu Produk

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Perancangan desain *website* perusahaan yang dilakukan dengan pendekatan *Kansei Engineering* menghasilkan usulan rekomendasi yang melibatkan aspek emosional pengguna. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Faktor utama dalam membuat perancangan antarmuka *website* PT. Sinar Continental adalah konsep desain “Keren”.
2. Penelitian ini menggunakan 16 *Kansei Word* untuk mendeteksi perasaan pengguna *website* PT. Sinar Continental.
3. Rekomendasi perancangan antarmuka *website* perusahaan yang dihasilkan melalui pendekatan *Kansei Engineering* yaitu berupa matriks usulan yang di dalamnya terdapat elemen desain *Top Menu BG Color: R:255 G:255 B:255, Header Font Family: Sans Serif, Header Text Color: R:38 G:19 B:109*, dan sebagainya.

5.2 Saran

Adapun saran yang diperlukan sebagai pengembangan penelitian lebih lanjut untuk menghasilkan penelitian yang lebih sempurna adalah sebagai berikut:

1. Jumlah *Kansei Word* dan spesimen yang dapat digunakan dalam penelitian ini tidak terbatas. Hal itu berguna untuk mempertajam hasil penelitian dan variasi alternatif desain *website* yang dihasilkan dapat lebih beragam.
2. Analisis *Kansei Engineering* bisa diterapkan untuk menentukan fitur-fitur yang diperlukan dalam *website*.
3. Proses penelitian dapat menggunakan pendekatan *Kansei Engineering* selain *Type I* atau *KEPack*, yaitu pendekatan *Type II: Category Classification*, *Type III: KE System*, dan pendekatan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitawati, M.L., M. N. Nor Laila and M Nagamachi. *Kansei Engineering: A Study on Perception of Online Clothing Websites*. The 10th International Conference on Quality Management and Operation Development (QMOD '07): Sweden: Linkoping University Electronic Press, 2007.
- Chin, Wynne W. *The Partial Least Squares Approach to Structural Equation Modeling*. London: Lawrence Erlbaum Associates, 1998.
- Dauni, Popon. *Implementasi Kansei Engineering Terhadap Desain Antarmuka Website Sistem Informasi Akademik Berbasis Online*. Bandung: STMIK LIKMI Bandung, 2015.
- Eisingerich, Andreas B and Gaia Rubera. *Drivers of brand commitment: A cross-national investigation*. Journal of International Marketing, American Marketing Association, 2010.
- Forman, Ernest H. *The Analytic Hierarchy Process - An Exposition*. Washington, DC: George Washington University, 2001.
- Gregorius, Agung. *Membuat Homepage Interaktif Dengan CGI/Perl*. Jakarta: PT. Elex Media Koputindo, 2000.
- Gulo, W. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Grasindo, 2010.
- Hadiana, Ana. *Rekayasa Kansei Dalam Perancangan Web*. Megatama, 2016.
- Isa, Indra Griha Tofik and Ana Hadiana. *Implementasi Kansei Engineering dalam Perancangan Desain Interface E-Learning Berbasis web (Studi Kasus: SMK Negeri 1 Sukabumi)*. Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi, 2017.
- Karray, Fakhreddine, Milad Alemzadeh and Jamil Abou Saleh. *Human-Computer Interaction: Overview on State of the Art*. University of Waterloo Canada: International Journal on Smart Sensing and Intelligent Systems Vol 1 No 1, 2008.
- Lokman, A.M. and M Nagamachi. *Kansei Engineering - A Beginner Perspective*. Malaysia: UPENA, 2010.
- Lokman, Anitawati Mohd. *Emotional User Experience in Web Design: The Kansei Engineering Approach*. Malaysia: Universiti Teknologi Mara, 2009.

- Nagamachi, Mitsuo and Anitawati Mohd Lokman. *Kansei Innovation: Practical Design Applications for Product and Service Development*. 2015.
- Nielsen, Jakob. *Usability Engineering*. San Diego: Morgan Kaufmann, 1993.
- Saaty, R.W. *The Analytic Hierarchy Process - What It Is and How It Is Used*. Mathematical Modelling Volume 9, Issues 3-5, 1987.
- Saaty, Thomas I. *Pengambilan Keputusan Bagi Para Pemimpin*. Jakarta: PT. Pustaka Binaman Pressindo, 1993. Seri Manajemen No. 134.
- Saeed, Khalid and Tomomasa Nagashima. *Biometrics and Kansei Engineering*. Springer-Verlag New York, 2012.
- Saputra, Agus, Ridho Taufiq Subagio and Saluky. *Membangun Aplikasi E-Library untuk Panduan Skripsi*. Jakarta: PT. Elex Media Komputintdo, 2012.
- Sharma, S. *Applied Multivariate Techniques*. New Jersey: John Wiley & Sons, 1996.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2006.
- Syaifoelida, Fevi, et al. *Kansei Engineering: The KE'S Package Review*. Malaysia: Global Engineers & Technologists Review, 2013.
- Wicaksono, Freddy, Ana Hadiana and Marsani Asfi. *Penerapan Kansei Engineering Pada Rancangan Antarmuka e-Learning Berbasis Web*. Cirebon, 2016.
- Widiyanto, Joko. *SPSS For Windows*. Yogyakarta: FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

SUMBER DATA DAN HASIL PERHITUNGAN NILAI BOBOT UNTUK KRITERIA FITUR

Fitur	Slide show	Contact us	About us	Sosial Media	Search	Live chat	Menu Produk	News letter	Calendar Atau Event	Visitor Analytic Tool	Total
AT	1	1	1				1		1		5
KH	1	1	1				1		1		5
VI	1	1	1	1	1		1		1		7
HK		1	1	1			1				4
IN		1	1		1		1				4
AM		1	1	1			1				4
AL		1	1								2
GT	1	1	1	1	1		1		1		7
NK		1	1				1				3
JT	1	1	1		1		1				5
FM	1	1	1				1		1		5
AD	1	1	1	1			1				5
GD	1	1	1	1			1				5
DM	1	1	1		1		1		1		6
TT		1	1		1		1				4
GM		1	1	1	1		1		1		6
HI	1	1	1				1				4
BI		1	1		1		1				4
TP	1	1	1	1			1			1	6
EP	1	1	1		1		1				5

Fitur	AT	KH	VI	HK	IN	AM	AL	GT	NK	JT	FM	AD	GD	DM	TT	GM	HI	BI	TP	EP
AT	1	1	1/3	2	2	2	4	1/3	3	1	1	1	1	1/2	2	1/2	2	2	1/2	1
KH	1	1	1/3	2	2	2	4	1/3	3	1	1	1	1	1/2	2	1/2	2	2	1/2	1
VI	3	3	1	4	4	4	6	1	5	3	3	3	3	2	4	2	4	4	2	3
HK	1/2	1/2	1/4	1	1	1	3	1/4	2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/3	1	1/3	1	1	1/3	1/2
IN	1/2	1/2	1/4	1	1	1	3	1/4	2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/3	1	1/3	1	1	1/3	1/2
AM	1/2	1/2	1/4	1	1	1	3	1/4	2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/3	1	1/3	1	1	1/3	1/2
AL	1/4	1/4	1/6	1/3	1/3	1/3	1	1/6	1/2	1/4	1/4	1/4	1/4	1/5	1/3	1/5	1/3	1/3	1/5	1/4
GT	3	3	1	4	4	4	6	1	5	3	3	3	3	2	4	2	4	4	2	3
NK	1/3	1/3	1/5	1/2	1/2	1/2	2	1/5	1	1/3	1/3	1/3	1/3	1/4	1/2	1/4	1/2	1/2	1/4	1/3
JT	1	1	1/3	2	2	2	4	1/3	3	1	1	1	1	1/2	2	1/2	2	2	1/2	1
FM	1	1	1/3	2	2	2	4	1/3	3	1	1	1	1	1/2	2	1/2	2	2	1/2	1
AD	1	1	1/3	2	2	2	4	1/3	3	1	1	1	1	1/2	2	1/2	2	2	1/2	1
GD	1	1	1/3	2	2	2	4	1/3	3	1	1	1	1	1/2	2	1/2	2	2	1/2	1
DM	2	2	1/2	3	3	3	5	1/2	4	2	2	2	2	1	3	1	3	3	1	2
TT	1/2	1/2	1/4	1	1	1	3	1/4	2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/3	1	1/3	1	1	1/3	1/2
GM	2	2	1/2	3	3	3	5	1/2	4	2	2	2	2	1	3	1	3	3	1	2
HI	1/2	1/2	1/4	1	1	1	3	1/4	2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/3	1	1/3	1	1	1/3	1/2
BI	1/2	1/2	1/4	1	1	1	3	1/4	2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/3	1	1/3	1	1	1/3	1/2
TP	2	2	1/2	3	3	3	5	1/2	4	2	2	2	2	1	3	1	3	3	1	2
EP	1	1	1/3	2	2	2	4	1/3	3	1	1	1	1	1/2	2	1/2	2	2	1/2	1

Fitur	AT	KH	VI	HK	IN	AM	AL	GT	NK	JT	FM	AD	GD	DM	TT	GM	HI	BI	TP	EP	Σ baris	TPV
AT	0.04	0.04	0.04	0.05	0.05	0.05	0.05	0.04	0.05	0.04	0.04	0.04	0.04	0.04	0.05	0.04	0.05	0.05	0.04	0.04	0.94	0.05
KH	0.04	0.04	0.04	0.05	0.05	0.05	0.05	0.04	0.05	0.04	0.04	0.04	0.04	0.04	0.05	0.04	0.05	0.05	0.04	0.04	0.94	0.05
VI	0.13	0.13	0.13	0.11	0.11	0.11	0.08	0.13	0.09	0.13	0.13	0.13	0.13	0.15	0.11	0.15	0.11	0.11	0.15	0.13	2.45	0.12
HK	0.02	0.02	0.03	0.03	0.03	0.03	0.04	0.03	0.04	0.02	0.02	0.02	0.02	0.03	0.03	0.03	0.03	0.03	0.03	0.02	0.53	0.03
IN	0.02	0.02	0.03	0.03	0.03	0.03	0.04	0.03	0.04	0.02	0.02	0.02	0.02	0.03	0.03	0.03	0.03	0.03	0.03	0.02	0.53	0.03
AM	0.02	0.02	0.03	0.03	0.03	0.03	0.04	0.03	0.04	0.02	0.02	0.02	0.02	0.03	0.03	0.03	0.03	0.03	0.03	0.02	0.53	0.03
AL	0.01	0.01	0.02	0.01	0.01	0.01	0.01	0.02	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01	0.02	0.01	0.02	0.01	0.01	0.02	0.01	0.24	0.01
GT	0.13	0.13	0.13	0.11	0.11	0.11	0.08	0.13	0.09	0.13	0.13	0.13	0.13	0.15	0.11	0.15	0.11	0.11	0.15	0.13	2.45	0.12
NK	0.01	0.01	0.03	0.01	0.01	0.01	0.03	0.03	0.02	0.01	0.01	0.01	0.01	0.02	0.01	0.02	0.01	0.01	0.02	0.01	0.34	0.02
JT	0.04	0.04	0.04	0.05	0.05	0.05	0.05	0.04	0.05	0.04	0.04	0.04	0.04	0.04	0.05	0.04	0.05	0.05	0.04	0.04	0.94	0.05
FM	0.04	0.04	0.04	0.05	0.05	0.05	0.05	0.04	0.05	0.04	0.04	0.04	0.04	0.04	0.05	0.04	0.05	0.05	0.04	0.04	0.94	0.05
AD	0.04	0.04	0.04	0.05	0.05	0.05	0.05	0.04	0.05	0.04	0.04	0.04	0.04	0.04	0.05	0.04	0.05	0.05	0.04	0.04	0.94	0.05
GD	0.04	0.04	0.04	0.05	0.05	0.05	0.05	0.04	0.05	0.04	0.04	0.04	0.04	0.04	0.05	0.04	0.05	0.05	0.04	0.04	0.94	0.05
DM	0.09	0.09	0.06	0.08	0.08	0.08	0.07	0.06	0.07	0.09	0.09	0.09	0.09	0.08	0.08	0.08	0.08	0.08	0.08	0.09	1.59	0.08
TT	0.02	0.02	0.03	0.03	0.03	0.03	0.04	0.03	0.04	0.02	0.02	0.02	0.02	0.03	0.03	0.03	0.03	0.03	0.03	0.02	0.53	0.03
GM	0.09	0.09	0.06	0.08	0.08	0.08	0.07	0.06	0.07	0.09	0.09	0.09	0.09	0.08	0.08	0.08	0.08	0.08	0.08	0.09	1.59	0.08
HI	0.02	0.02	0.03	0.03	0.03	0.03	0.04	0.03	0.04	0.02	0.02	0.02	0.02	0.03	0.03	0.03	0.03	0.03	0.03	0.02	0.53	0.03
BI	0.02	0.02	0.03	0.03	0.03	0.03	0.04	0.03	0.04	0.02	0.02	0.02	0.02	0.03	0.03	0.03	0.03	0.03	0.03	0.02	0.53	0.03
TP	0.09	0.09	0.06	0.08	0.08	0.08	0.07	0.06	0.07	0.09	0.09	0.09	0.09	0.08	0.08	0.08	0.08	0.08	0.08	0.09	1.59	0.08
EP	0.04	0.04	0.04	0.05	0.05	0.05	0.05	0.04	0.05	0.04	0.04	0.04	0.04	0.04	0.05	0.04	0.05	0.05	0.04	0.04	0.94	0.05

$\lambda_{maks} = 20,22$

CI = 0,012

CR = 0,008

LAMPIRAN 2

SUMBER DATA DAN HASIL PERHITUNGAN NILAI BOBOT UNTUK KRITERIA INFORMASI

Infor masi	Alamat	No. Telp	<i>Ema il</i>	Visi dan Misi	Nilai Perusahaan	Penca- paian	Foto Produk	Ketera ngan Produk	Karir	Total
AT	1	1	1			1	1	1	1	7
KH	1	1	1	1	1					5
VI	1	1	1				1	1		5
HK	1	1	1		1		1			5
IN	1	1	1				1	1		5
AM	1	1	1				1			4
AL	1	1	1							3
GT	1	1	1	1	1	1	1		1	8
NK	1	1	1	1	1	1				6
JT	1	1	1				1	1	1	6
FM	1	1	1		1		1		1	6
AD	1	1	1				1	1		5
GD	1	1					1	1		4
DM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
TT	1	1	1	1			1			5
GM	1	1	1	1						4
HI	1	1	1							3
BI	1	1	1	1				1	1	6
TP	1	1	1	1	1		1		1	7
EP	1	1	1					1		4

Infor masi	AT	KH	VI	HK	IN	AM	AL	GT	NK	JT	FM	AD	GD	DM	TT	GM	HI	BI	TP	EP
AT	1	3	3	3	3	4	5	1/2	2	2	2	3	4	1/3	3	4	5	2	1	4
KH	1/3	1	1	1	1	2	3	1/4	1/2	1/2	1/2	1	2	1/5	1	2	3	1/2	1/3	2
VI	1/3	1	1	1	1	2	3	1/4	1/2	1/2	1/2	1	2	1/5	1	2	3	1/2	1/3	2
HK	1/3	1	1	1	1	2	3	1/4	1/2	1/2	1/2	1	2	1/5	1	2	3	1/2	1/3	2
IN	1/3	1	1	1	1	2	3	1/4	1/2	1/2	1/2	1	2	1/5	1	2	3	1/2	1/3	2
AM	1/4	1/2	1/2	1/2	1/2	1	2	1/5	1/3	1/3	1/3	1/2	1	1/6	1/2	1	2	1/3	1/4	1
AL	1/5	1/3	1/3	1/3	1/3	1/2	1	1/6	1/4	1/4	1/4	1/3	1/2	1/7	1/3	1/2	1	1/4	1/5	1/2
GT	2	4	4	4	4	5	6	1	3	3	3	4	5	1/2	4	5	6	3	2	5
NK	1/2	2	2	2	2	3	4	1/3	1	1	1	2	3	1/4	2	3	4	1	1/2	3
JT	1/2	2	2	2	2	3	4	1/3	1	1	1	2	3	1/4	2	3	4	1	1/2	3
FM	1/2	2	2	2	2	3	4	1/3	1	1	1	2	3	1/4	2	3	4	1	1/2	3
AD	1/3	1	1	1	1	2	3	1/4	1/2	1/2	1/2	1	2	1/5	1	2	3	1/2	1/3	2
GD	1/4	1/2	1/2	1/2	1/2	1	2	1/5	1/3	1/3	1/3	1/2	1	1/6	1/2	1	2	1/3	1/4	1
DM	3	5	5	5	5	6	7	2	4	4	4	5	6	1	5	6	7	4	3	6
TT	1/3	1	1	1	1	2	3	1/4	1/2	1/2	1/2	1	2	1/5	1	2	3	1/2	1/3	2
GM	1/4	1/2	1/2	1/2	1/2	1	2	1/5	1/3	1/3	1/3	1/2	1	1/6	1/2	1	2	1/3	1/4	1
HI	1/5	1/3	1/3	1/3	1/3	1/2	1	1/6	1/4	1/4	1/4	1/3	1/2	1/7	1/3	1/2	1	1/4	1/5	1/2
BI	1/2	2	2	2	2	3	4	1/3	1	1	1	2	3	1/4	2	3	4	1	1/2	3
TP	1	3	3	3	3	4	5	1/2	2	2	2	3	4	1/3	3	4	5	2	1	4
EP	1/4	1/2	1/2	1/2	1/2	1	2	1/5	1/3	1/3	1/3	1/2	1	1/6	1/2	1	2	1/3	1/4	1

Infor masi	AT	KH	VI	HK	IN	AM	AL	GT	NK	JT	FM	AD	GD	DM	TT	GM	HI	BI	TP	EP	Σ baris	TPV
AT	0.08	0.09	0.09	0.09	0.09	0.08	0.07	0.06	0.10	0.10	0.10	0.09	0.08	0.06	0.09	0.08	0.07	0.10	0.08	0.08	1.74	0.09
KH	0.03	0.03	0.03	0.03	0.03	0.04	0.04	0.03	0.03	0.03	0.03	0.03	0.04	0.04	0.03	0.04	0.04	0.03	0.03	0.04	0.67	0.03
VI	0.03	0.03	0.03	0.03	0.03	0.04	0.04	0.03	0.03	0.03	0.03	0.03	0.04	0.04	0.03	0.04	0.04	0.03	0.03	0.04	0.67	0.03
HK	0.03	0.03	0.03	0.03	0.03	0.04	0.04	0.03	0.03	0.03	0.03	0.03	0.04	0.04	0.03	0.04	0.04	0.03	0.03	0.04	0.67	0.03
IN	0.03	0.03	0.03	0.03	0.03	0.04	0.04	0.03	0.03	0.03	0.03	0.03	0.04	0.04	0.03	0.04	0.04	0.03	0.03	0.04	0.67	0.03
AM	0.02	0.02	0.02	0.02	0.02	0.02	0.03	0.03	0.02	0.02	0.02	0.02	0.02	0.03	0.02	0.02	0.03	0.02	0.02	0.02	0.40	0.02
AL	0.02	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01	0.02	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01	0.03	0.01	0.01	0.01	0.01	0.02	0.01	0.27	0.01
GT	0.16	0.13	0.13	0.13	0.13	0.10	0.09	0.13	0.15	0.15	0.15	0.13	0.10	0.09	0.13	0.10	0.09	0.15	0.16	0.10	2.50	0.13
NK	0.04	0.06	0.06	0.06	0.06	0.06	0.06	0.04	0.05	0.05	0.05	0.06	0.06	0.05	0.06	0.06	0.06	0.05	0.04	0.06	1.12	0.06
JT	0.04	0.06	0.06	0.06	0.06	0.06	0.06	0.04	0.05	0.05	0.05	0.06	0.06	0.05	0.06	0.06	0.06	0.05	0.04	0.06	1.12	0.06
FM	0.04	0.06	0.06	0.06	0.06	0.06	0.06	0.04	0.05	0.05	0.05	0.06	0.06	0.05	0.06	0.06	0.06	0.05	0.04	0.06	1.12	0.06
AD	0.03	0.03	0.03	0.03	0.03	0.04	0.04	0.03	0.03	0.03	0.03	0.03	0.04	0.04	0.03	0.04	0.04	0.03	0.03	0.04	0.67	0.03
GD	0.02	0.02	0.02	0.02	0.02	0.02	0.03	0.03	0.02	0.02	0.02	0.02	0.02	0.03	0.02	0.02	0.03	0.02	0.02	0.02	0.40	0.02
DM	0.24	0.16	0.16	0.16	0.16	0.13	0.10	0.25	0.20	0.20	0.20	0.16	0.13	0.19	0.16	0.13	0.10	0.20	0.24	0.13	3.39	0.17
TT	0.03	0.03	0.03	0.03	0.03	0.04	0.04	0.03	0.03	0.03	0.03	0.03	0.04	0.04	0.03	0.04	0.04	0.03	0.03	0.04	0.67	0.03
GM	0.02	0.02	0.02	0.02	0.02	0.02	0.03	0.03	0.02	0.02	0.02	0.02	0.02	0.03	0.02	0.02	0.03	0.02	0.02	0.02	0.40	0.02
HI	0.02	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01	0.02	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01	0.03	0.01	0.01	0.01	0.01	0.02	0.01	0.27	0.01
BI	0.04	0.06	0.06	0.06	0.06	0.06	0.06	0.04	0.05	0.05	0.05	0.06	0.06	0.05	0.06	0.06	0.06	0.05	0.04	0.06	1.12	0.06
TP	0.08	0.09	0.09	0.09	0.09	0.08	0.07	0.06	0.10	0.10	0.10	0.09	0.08	0.06	0.09	0.08	0.07	0.10	0.08	0.08	1.74	0.09
EP	0.02	0.02	0.02	0.02	0.02	0.02	0.03	0.03	0.02	0.02	0.02	0.02	0.02	0.03	0.02	0.02	0.03	0.02	0.02	0.02	0.40	0.02

$\lambda_{maks} = 20,35$

CI = 0,0185

CR = 0,012

LAMPIRAN 3

SUMBER DATA DAN HASIL PERHITUNGAN NILAI BOBOT UNTUK KRITERIA KECEPATAN

Kecepatan	Kecepatan <i>Loading Website</i>
AT	71
KH	56
VI	51
HK	85
IN	56
AM	55
AL	92
GT	46
NK	64
JT	71
FM	92
AD	61
GD	71
DM	75
TT	32
GM	46
HI	45
BI	62
TP	53
EP	74

Kecepatan	AT	KH	VI	HK	IN	AM	AL	GT	NK	JT	FM	AD	GD	DM	TT	GM	HI	BI	TP	EP
AT	1	3	3	1/2	3	3	1/3	4	2	1	1/3	2	1	1	5	4	4	2	3	1
KH	1/3	1	1	1/4	1	1	1/5	2	1/2	1/3	1/5	1/2	1/3	1/3	3	2	2	1/2	1	1/3
VI	1/3	1	1	1/4	1	1	1/5	2	1/2	1/3	1/5	1/2	1/3	1/3	3	2	2	1/2	1	1/3
HK	2	4	4	1	4	4	1/2	5	3	2	1/2	3	2	2	6	5	5	3	4	2
IN	1/3	1	1	1/4	1	1	1/5	2	1/2	1/3	1/5	1/2	1/3	1/3	3	2	2	1/2	1	1/3
AM	1/3	1	1	1/4	1	1	1/5	2	1/2	1/3	1/5	1/2	1/3	1/3	3	2	2	1/2	1	1/3
AL	3	5	5	2	5	5	1	6	4	3	1	4	3	3	7	6	6	4	5	3
GT	1/4	1/2	1/2	1/5	1/2	1/2	1/6	1	1/3	1/4	1/6	1/3	1/4	1/4	2	1	1	1/3	1/2	1/4
NK	1/2	2	2	1/3	2	2	1/4	3	1	1/2	1/4	1	1/2	1/2	1/4	1/3	1/3	1	2	1/2
JT	1	3	3	1/2	3	3	1/3	4	2	1	1/3	2	1	1	5	4	4	2	3	1
FM	3	5	5	2	5	5	1	6	4	3	1	4	3	3	7	6	6	4	5	3
AD	1/2	2	2	1/3	2	2	1/4	3	1	1/2	1/4	1	1/2	1/2	1/4	1/3	1/3	1	2	1/2
GD	1	3	3	1/2	3	3	1/3	4	2	1	1/3	2	1	1	5	4	4	2	3	1
DM	1	3	3	1/2	3	3	1/3	4	2	1	1/3	2	1	1	5	4	4	2	3	1
TT	1/5	1/3	1/3	1/6	1/3	1/3	1/7	1/2	4	1/5	1/7	4	1/5	1/5	1	1/2	1/2	1/4	1/3	1/5
GM	1/4	1/2	1/2	1/5	1/2	1/2	1/6	1	3	1/4	1/6	3	1/4	1/4	2	1	1	1/3	1/2	1/4
HI	1/4	1/2	1/2	1/5	1/2	1/2	1/6	1	3	1/4	1/6	3	1/4	1/4	2	1	1	1/3	1/2	1/4
BI	1/2	2	2	1/3	2	2	1/4	3	1	1/2	1/4	1	1/2	1/2	4	3	3	1	2	1/2
TP	1/3	1	1	1/4	1	1	1/5	2	1/2	1/3	1/5	1/2	1/3	1/3	3	2	2	1/2	1	1/3
EP	1	3	3	1/2	3	3	1/3	4	2	1	1/3	2	1	1	5	4	4	2	3	1

Kecepatan	AT	KH	VI	HK	IN	AM	AL	GT	NK	JT	FM	AD	GD	DM	TT	GM	HI	BI	TP	EP	Σ baris	TPV
AT	0.06	0.07	0.07	0.05	0.07	0.07	0.05	0.07	0.05	0.06	0.05	0.05	0.06	0.06	0.07	0.07	0.07	0.07	0.07	0.06	1.27	0.06
KH	0.02	0.02	0.02	0.02	0.02	0.02	0.03	0.03	0.01	0.02	0.03	0.01	0.02	0.02	0.04	0.04	0.04	0.02	0.02	0.02	0.50	0.02
VI	0.02	0.02	0.02	0.02	0.02	0.02	0.03	0.03	0.01	0.02	0.03	0.01	0.02	0.02	0.04	0.04	0.04	0.02	0.02	0.02	0.50	0.02
HK	0.12	0.10	0.10	0.10	0.10	0.10	0.08	0.08	0.08	0.12	0.08	0.08	0.12	0.12	0.08	0.09	0.09	0.11	0.10	0.12	1.93	0.10
IN	0.02	0.02	0.02	0.02	0.02	0.02	0.03	0.03	0.01	0.02	0.03	0.01	0.02	0.02	0.04	0.04	0.04	0.02	0.02	0.02	0.50	0.02
AM	0.02	0.02	0.02	0.02	0.02	0.02	0.03	0.03	0.01	0.02	0.03	0.01	0.02	0.02	0.04	0.04	0.04	0.02	0.02	0.02	0.50	0.02
AL	0.18	0.12	0.12	0.19	0.12	0.12	0.15	0.10	0.11	0.18	0.15	0.11	0.18	0.18	0.10	0.11	0.11	0.14	0.12	0.18	2.75	0.14
GT	0.01	0.01	0.01	0.02	0.01	0.01	0.03	0.02	0.01	0.01	0.03	0.01	0.01	0.01	0.03	0.02	0.02	0.01	0.01	0.01	0.31	0.02
NK	0.03	0.05	0.05	0.03	0.05	0.05	0.04	0.05	0.03	0.03	0.04	0.03	0.03	0.03	0.00	0.01	0.01	0.04	0.05	0.03	0.65	0.03
JT	0.06	0.07	0.07	0.05	0.07	0.07	0.05	0.07	0.05	0.06	0.05	0.05	0.06	0.06	0.07	0.07	0.07	0.07	0.07	0.06	1.27	0.06
FM	0.18	0.12	0.12	0.19	0.12	0.12	0.15	0.10	0.11	0.18	0.15	0.11	0.18	0.18	0.10	0.11	0.11	0.14	0.12	0.18	2.75	0.14
AD	0.03	0.05	0.05	0.03	0.05	0.05	0.04	0.05	0.03	0.03	0.04	0.03	0.03	0.03	0.00	0.01	0.01	0.04	0.05	0.03	0.65	0.03
GD	0.06	0.07	0.07	0.05	0.07	0.07	0.05	0.07	0.05	0.06	0.05	0.05	0.06	0.06	0.07	0.07	0.07	0.07	0.07	0.06	1.27	0.06
DM	0.06	0.07	0.07	0.05	0.07	0.07	0.05	0.07	0.05	0.06	0.05	0.05	0.06	0.06	0.07	0.07	0.07	0.07	0.07	0.06	1.27	0.06
TT	0.01	0.01	0.01	0.02	0.01	0.01	0.02	0.01	0.11	0.01	0.02	0.11	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01	0.42	0.02
GM	0.01	0.01	0.01	0.02	0.01	0.01	0.03	0.02	0.08	0.01	0.03	0.08	0.01	0.01	0.03	0.02	0.02	0.01	0.01	0.01	0.46	0.02
HI	0.01	0.01	0.01	0.02	0.01	0.01	0.03	0.02	0.08	0.01	0.03	0.08	0.01	0.01	0.03	0.02	0.02	0.01	0.01	0.01	0.46	0.02
BI	0.03	0.05	0.05	0.03	0.05	0.05	0.04	0.05	0.03	0.03	0.04	0.03	0.03	0.03	0.06	0.06	0.06	0.04	0.05	0.03	0.80	0.04
TP	0.02	0.02	0.02	0.02	0.02	0.02	0.03	0.03	0.01	0.02	0.03	0.01	0.02	0.02	0.04	0.04	0.04	0.02	0.02	0.02	0.50	0.02
EP	0.06	0.07	0.07	0.05	0.07	0.07	0.05	0.07	0.05	0.06	0.05	0.05	0.06	0.06	0.07	0.07	0.07	0.07	0.07	0.06	1.27	0.06

$\lambda_{maks} = 21,97$

CI = 0,103

CR = 0,068

LAMPIRAN 4
KLASIFIKASI ELEMEN DESAIN

No	Spesimen	Header Existence	Header																		
			Logo			BG Picture Existence	BG Color		Text Color				Font Size			Font Family					
			Left	Center	Right		R:165 G:233 B:244	R:255 G:255 B:255	R:59 G:62 B:63	R:239 G:0 B:0	R:44 G:35 B:34	R:38 G:19 B:109	Small	Medium	Large	Serif	Sans Serif	Cursive	Fantasy	Monospace	
1	PT. Dhanar Mas Concern	✓	✓				✓			✓				✓			✓				
2	PT. Famatex	✓	✓					✓		✓				✓				✓			
3	PT. Gistex Textile Division	✓	✓					✓				✓				✓					
4	PT. Ateja Tritunggal	✓	✓					✓					✓		✓			✓			

No	Spesimen	Top Menu Existence	Top Menu																	Search Existence
			Top Menu Position to Logo			Top Menu BG Color		Top Menu Text Color				Font Size			Font Family					
			Top	Middle	Bottom	R:255 G:255 B:255	R:210 G:210 B:210	R:34 G:34 B:34	R:86 G:86 B:86	R:184 G:150 B:134	R:68 G:68 B:68	Small	Medium	Large	Serif	Sans Serif	Cursive	Fantasy	Monospace	
1	PT. Dhanar Mas Concern	√			√	√		√				√				√				√
2	PT. Famatex	√			√		√		√			√				√				
3	PT. Gistex Textile Division	√			√	√				√		√				√				√
4	PT. Ateja Tritunggal	√		√		√					√					√				

No	Spesimen	Main Existence	Main																		
			BG Picture Existence	Main BG Color	Main Text Color				Font Size			Font Family					Picture Slide Existence	Picture Slide Size			
				R:255 G:255 B:255	R:85 G:85 B:85	R:170 G:144 B:119	R:120 G:120 B:120	R:68 G:68 B:68	Small	Medium	Large	Serif	Sans Serif	Cursive	Fantasy	Monospace		Small	Medium	Large	
1	PT. Dhanar Mas Concern	√		√	√					√				√				√			√
2	PT. Famatex	√		√		√				√				√				√			√
3	PT. Gistex Textile Division	√		√			√			√								√			√
4	PT. Ateja Tritunggal	√		√					√	√								√			√

No	Spesimen	Footer Existence	Footer													
			BG Color		Text Color				Font Size			Font Family				
			R:34 G:68 B:73	R:255 G:255 B:255	R:255 G:255 B:255	R:80 G:48 B:14	R:115 G:115 B:115	R:171 G:103 B:103	Small	Medium	Large	Serif	Sans Serif	Cursive	Fantasy	Monospace
1	PT. Dhanar Mas Concern	√	√		√				√				√			
2	PT. Famatex	√		√		√			√				√			
3	PT. Gistex Textile Division	√		√			√		√				√			
4	PT. Ateja Tritunggal	√		√				√	√				√			

LAMPIRAN 5

SAMPEL DATA HASIL KUESIONER

Nama		Tiffany				Alex			
Umur		23				22			
Jenis Kelamin		Perempuan				Laki-laki			
No	Kansei Word	Spesimen				Spesimen			
		PT. Dhanar Mas Concern	PT. Famatex	PT. Gistex Textile Division	PT. Ateja Tritunggal	PT. Dhanar Mas Concern	PT. Famatex	PT. Gistex Textile Division	PT. Ateja Tritunggal
1	Aman	5	5	6	6	4	3	5	5
2	Artistik	6	5	6	7	3	2	6	3
3	Berkelas	6	6	6	7	5	2	5	5
4	Dinamis	5	6	6	6	7	3	4	4
5	Elegan	7	5	6	7	7	5	2	5
6	Informatif	5	6	6	6	5	6	6	5
7	Keren	6	5	7	7	3	6	5	6
8	Kreatif	6	5	7	6	2	3	5	4
9	Lembut	6	5	6	7	4	5	4	6
10	Menarik	6	6	7	7	5	4	3	6
11	Modern	7	5	6	7	6	3	6	7
12	Mudah digunakan	6	6	6	6	6	6	5	5
13	Profesional	6	5	6	6	4	5	4	4
14	Refreshing	6	6	7	7	5	6	4	6
15	Sederhana	7	6	7	7	7	2	5	7
16	Unik	6	5	6	6	3	7	7	6

Nama		Yuki				Nucky Vilano			
Umur		23				20			
Jenis Kelamin		Laki-laki				Laki-laki			
No	Kansei Word	Spesimen				Spesimen			
		PT. Dhanar Mas Concern	PT. Famatex	PT. Gistex Textile Division	PT. Ateja Tritunggal	PT. Dhanar Mas Concern	PT. Famatex	PT. Gistex Textile Division	PT. Ateja Tritunggal I
1	Aman	4	5	6	6	6	4	5	6
2	Artistik	4	4	2	4	6	4	5	7
3	Berkelas	2	3	4	5	7	5	5	6
4	Dinamis	5	3	5	5	6	5	5	6
5	Elegan	1	3	7	4	6	5	6	6
6	Informatif	7	5	6	4	6	4	5	6
7	Keren	3	1	5	6	7	5	6	7
8	Kreatif	4	1	4	6	7	4	5	6
9	Lembut	4	2	4	4	6	5	6	5
10	Menarik	2	1	4	5	7	5	5	6
11	<i>Modern</i>	4	2	5	7	7	4	5	6
12	Mudah digunakan	6	2	5	6	7	6	6	7
13	Profesional	4	3	6	4	7	5	6	7
14	<i>Refreshing</i>	1	1	1	1	6	4	5	6
15	Sederhana	7	7	5	4	4	5	4	5
16	Unik	2	1	3	6	7	5	6	6

LAMPIRAN 6

MATRIX COEFFICIENT CORRELATION ANALYSIS

Variables	Aman	Artistik	Berkelas	Dinamis	Elegan	Informatif	Keren	Kreatif	Lembut	Menarik	Modern	Mudah digunakan	Profesional	Refreshing	Sederhana	Unik
Aman	1	0.950	0.864	0.560	0.916	-0.020	0.964	0.976	0.986	0.990	0.892	0.520	0.983	0.958	0.187	0.997
Artistik	0.950	1	0.947	0.782	0.972	-0.253	0.965	0.981	0.986	0.982	0.984	0.638	0.991	1.000	0.461	0.925
Berkelas	0.864	0.947	1	0.748	0.993	-0.124	0.961	0.952	0.931	0.896	0.982	0.852	0.931	0.947	0.416	0.836
Dinamis	0.560	0.782	0.748	1	0.727	-0.748	0.623	0.659	0.667	0.669	0.827	0.522	0.691	0.763	0.910	0.496
Elegan	0.916	0.972	0.993	0.727	1	-0.109	0.985	0.981	0.967	0.940	0.987	0.795	0.966	0.974	0.379	0.892
Informatif	0.020	-0.253	-0.124	-0.748	-0.109	1	0.003	-0.063	-0.102	-0.147	-0.270	0.109	-0.138	-0.225	-0.934	0.044
Keren	0.964	0.965	0.961	0.623	0.985	0.003	1	0.996	0.987	0.966	0.954	0.727	0.982	0.972	0.243	0.952
Kreatif	0.976	0.981	0.952	0.659	0.981	-0.063	0.996	1	0.997	0.984	0.962	0.681	0.995	0.987	0.291	0.962
Lembut	0.986	0.986	0.931	0.667	0.967	-0.102	0.987	0.997	1	0.995	0.954	0.623	0.999	0.990	0.307	0.973
Menarik	0.990	0.982	0.896	0.669	0.940	-0.147	0.966	0.984	0.995	1	0.936	0.546	0.996	0.986	0.322	0.977
Modern	0.892	0.984	0.982	0.827	0.987	-0.270	0.954	0.962	0.954	0.936	1	0.750	0.959	0.981	0.519	0.859
Mudah digunakan	0.520	0.638	0.852	0.522	0.795	0.109	0.727	0.681	0.623	0.546	0.750	1	0.615	0.640	0.251	0.492
Profesional	0.983	0.991	0.931	0.691	0.966	-0.138	0.982	0.995	0.999	0.996	0.959	0.615	1	0.994	0.339	0.967
Refreshing	0.958	1.000	0.947	0.763	0.974	-0.225	0.972	0.987	0.990	0.986	0.981	0.640	0.994	1	0.434	0.935
Sederhana	0.187	0.461	0.416	0.910	0.379	-0.934	0.243	0.291	0.307	0.322	0.519	0.251	0.339	0.434	1	0.116
Unik	0.997	0.925	0.836	0.496	0.892	0.044	0.952	0.962	0.973	0.977	0.859	0.492	0.967	0.935	0.116	1

LAMPIRAN 7

DUMMY VARIABLE ELEMEN DESAIN

		TopMenuBGColor R:210 G:210		0				
		TopMenuBGColor R:255 G:255		1				
		TopMenuPositiontoLogo Bottom		1				
		TopMenuPositiontoLogo Middle		0				
		TopMenuPositiontoLogo Top		0				
		Top Menu Existence: No		0				
		Top Menu Existence: Yes		1				
		HeaderFontFamily Monospace		0				
		HeaderFontFamily Fantasy		0				
		HeaderFontFamily Cursive		0				
		HeaderFontFamily Sans Serif		1				
		HeaderFontFamily Serif		0				
		HeaderFontSize Large		0				
		HeaderFontSize Medium		1				
		HeaderFontSize Small		0				
		HeaderTextColor R:38 G:19 B:109		0				
		HeaderTextColor R:44 G:35 B:34		0				
		HeaderTextColor R:239 G:0 B:0		0				
		HeaderTextColor R:59 G:62 B:63		1				
		HeaderBGColor R:255 G:255 B:255		0				
		HeaderBGColor R:165 G:233 B:244		1				
		HeaderBGPictureExistence: No		1				
		HeaderBGPictureExistence: Yes		0				
		HeaderLogoRight		0				
		HeaderLogoCenter		0				
		HeaderLogoLeft		1				
		Header Existence: No		0				
		Header Existence: Yes		1				
No	Spesimen	PT. Dhanar Mas Concern	1	0				
		PT. Famatex	1	0				
		PT. Gistex Textile Division	1	0				
		PT. Ateja Tritungg al	1	0				

MainFontSize Large		0			0
MainFontSize Medium		1	0	0	0
MainFontSize Small		0	1	1	1
MainTextColor R:68 G:68 B:68		0	0	0	1
MainTextColor R:120 G:120 B:120		0	0	1	0
MainTextColor R:170 G:144 B:119		0	1	0	
MainTextColor R:85 G:85 B:85		1	0	0	0
MainBGColor R:255 G:255 B:255		1	1	1	1
MainBGPictureExistence: No		1	1	1	1
MainBGPictureExistence: Yes		0	0	0	0
MainExistence: No		0	0	0	0
MainExistence: Yes		1	1	1	1
LeftMenuExistence: No		1	1	1	1
LeftMenuExistence: Yes		0	0	0	0
TopMenuSearchExistence: No		0	1	0	1
TopMenuSearchExistence: Yes		1	0	1	0
TopMenuFontFamily Monospace		0	0	0	0
TopMenuFontFamily Fantasy		0	0	0	0
TopMenuFontFamily Cursive		0	0	0	0
TopMenuFontFamily Sans Serif		1	1	1	1
TopMenuFontFamily Serif		0	0	0	0
TopMenuFontSize Large		0	0	0	0
TopMenuFontSize Medium		0	0	0	0
TopMenuFontSize Small		1	1	1	0
TopMenuTextColor R:68 G:68 B:68		0	0	0	1
TopMenuTextColor R:184 G:150 B:134		0	0	1	0
TopMenuTextColor R:86 G:86 B:86		0	1	0	0
TopMenuTextColor R:34 G:34 B:34		1	0	0	0
No	Spesimen	1	2	3	4
		PT. Dhanar Mas Concern	PT. Famatex	PT. Gistex Textile Division	PT. Ateja Tritungg al

FooterFontFamily Monospace		0		0
FooterFontFamily Fantasy		0		0
FooterFontFamily Cursive		0		0
FooterFontFamily Sans Serif		1		1
FooterFontFamily Serif		0		0
FooterFontSize Large		0		0
FooterFontSize Medium		0		0
FooterFontSize Small		1		1
FooterTextColor R:171 G:103 B:103		0		1
FooterTextColor R:115 G:115 B:115		0		0
FooterTextColor R:80 G:48 B:14		0		0
FooterTextColor R:255 G:255 B:255		1		0
FooterBGColor R:255 G:255 B:255		0		1
FooterBGColor R:34 G:68 B:73		1		0
FooterExistence: No		0		0
FooterExistence: Yes		1		1
RightMenuExistence: No		1		1
RightMenuExistence: Yes		0		0
MainPictureSlideSize Large		1		1
MainPictureSlideSize Medium		0		0
MainPictureSlideSize Small		0		0
MainPictureSlideExistence: No		0		0
MainPictureSlideExistence: Yes		1		1
MainFontFamily Monospace		0		0
MainFontFamily Fantasy		0		0
MainFontFamily Cursive		0		0
MainFontFamily Sans Serif		1		1
MainFontFamily Serif		0		0
Spesimen	PT. Dhanar Mas Concern	1		
	PT. Famatex	2		
No	PT. Gistex Textile Division	3		
	PT. Ateja Tritunggal	4		

LAMPIRAN 8

HASIL ANALISA PARTIAL LEAST SQUARE

Variable	Coefficient															
	Aman	Artis tik	Berkel as	Dina mis	Eleg an	Inform atif	Keren	Kreati f	Lembu t	Mena rik	Moder n	Mudah digunakan	Profes ional	Refres hing	Seder hana	Unik
Intercept	5.686	5.756	5.891	5.568	5.749	6.139	5.780	5.190	5.554	5.493	5.896	6.267	5.717	4.677	5.465	4.868
Header Existence: Yes	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
Header Existence: No	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
HeaderLogoLeft	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
HeaderLogoCenter	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
HeaderLogoRight	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
HeaderBGPictureExistence: Yes	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
HeaderBGPictureExistence: No	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
HeaderBGColor R:165 G:233 B:244	0.018	0.042	0.029	0.007	0.039	-0.001	0.039	0.039	0.035	0.040	0.051	0.010	0.027	0.021	0.003	0.021
HeaderBGColor R:255 G:255 B:255	- 0.018	-0.042	-0.029	-0.007	0.039	0.001	-0.039	-0.039	-0.035	-0.040	-0.051	-0.010	-0.027	-0.021	-0.003	- 0.021
HeaderTextColor R:59 G:62 B:63	0.018	0.042	0.029	0.007	0.039	-0.001	0.039	0.039	0.035	0.040	0.051	0.010	0.027	0.021	0.003	0.021
HeaderTextColor R:239 G:0 B:0	- 0.065	-0.155	-0.109	-0.026	0.145	0.004	-0.143	-0.145	-0.129	-0.149	-0.190	-0.038	-0.099	-0.077	-0.010	- 0.076
HeaderTextColor R:44 G:35 B:34	0.007	0.016	0.011	0.003	0.015	0.000	0.015	0.015	0.014	0.016	0.020	0.004	0.010	0.008	0.001	0.008
HeaderTextColor R:38 G:19 B:109	0.040	0.097	0.068	0.016	0.091	-0.003	0.089	0.090	0.081	0.093	0.118	0.023	0.062	0.048	0.006	0.047
HeaderFontSize Small	0.007	0.016	0.011	0.003	0.015	0.000	0.015	0.015	0.014	0.016	0.020	0.004	0.010	0.008	0.001	0.008

Variable	Coefficient															
	Aman	Artis tik	Berkel as	Dina mis	Eleg an	Inform atif	Keren	Kreati f	Lembu t	Mena rik	Moder n	Mudah digunakan	Profes ional	Refres hing	Seder hana	Unik
HeaderFontSize Medium	-0.007	-0.016	-0.011	-0.003	0.015	0.000	-0.015	-0.015	-0.014	-0.016	-0.020	-0.004	-0.010	-0.008	-0.001	0.008
HeaderFontSize Large	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
HeaderFontFamily Serif	0.007	0.016	0.011	0.003	0.015	0.000	0.015	0.015	0.014	0.016	0.020	0.004	0.010	0.008	0.001	0.008
HeaderFontFamily Sans Serif	0.044	0.104	0.073	0.018	0.098	-0.003	0.096	0.097	0.087	0.100	0.127	0.025	0.066	0.052	0.007	0.051
HeaderFontFamily Cursive	-0.065	-0.155	-0.109	-0.026	0.145	0.004	-0.143	-0.145	-0.129	-0.149	-0.190	-0.038	-0.099	-0.077	-0.010	0.076
HeaderFontFamily Fantasy	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
HeaderFontFamily Monospace	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
Top Menu Existence: Yes	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
Top Menu Existence: No	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
TopMenuPositiontoLogo Top	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
TopMenuPositiontoLogo Middle	0.040	0.097	0.068	0.016	0.091	-0.003	0.089	0.090	0.081	0.093	0.118	0.023	0.062	0.048	0.006	0.047
TopMenuPositiontoLogo Bottom	-0.040	-0.097	-0.068	-0.016	0.091	0.003	-0.089	-0.090	-0.081	-0.093	-0.118	-0.023	-0.062	-0.048	-0.006	0.047
TopMenuBGColor R:255 G:255 B:255	0.065	0.155	0.109	0.026	0.145	-0.004	0.143	0.145	0.129	0.149	0.190	0.038	0.099	0.077	0.010	0.076
TopMenuBGColor R:210 G:210 B:210	-0.065	-0.155	-0.109	-0.026	0.145	0.004	-0.143	-0.145	-0.129	-0.149	-0.190	-0.038	-0.099	-0.077	-0.010	0.076
TopMenuTextColor R:34 G:34 B:34	0.018	0.042	0.029	0.007	0.039	-0.001	0.039	0.039	0.035	0.040	0.051	0.010	0.027	0.021	0.003	0.021
TopMenuTextColor R:86 G:86 B:86	-0.065	-0.155	-0.109	-0.026	0.145	0.004	-0.143	-0.145	-0.129	-0.149	-0.190	-0.038	-0.099	-0.077	-0.010	0.076
TopMenuTextColor R:184 G:150 B:134	0.007	0.016	0.011	0.003	0.015	0.000	0.015	0.015	0.014	0.016	0.020	0.004	0.010	0.008	0.001	0.008

[illegible]

LAMPIRAN 9

NILAI RANGE UNTUK KONSEP EMOSI “KEREN”, “KREATIF”, “LEMBUT”, DAN “SEDERHANA”

Konsep Emosi: Keren		Range Rata-Rata	0.071
Kategori	Variable	Coefficient	Range
Header Existence	Header Existence: Yes	0.000	0.000
	Header Existence: No	0.000	
Header Logo	HeaderLogoLeft	0.000	0.000
	HeaderLogoCenter	0.000	
	HeaderLogoRight	0.000	
Header BG Picture Existence	HeaderBGPictureExistence: Yes	0.000	0.000
	HeaderBGPictureExistence: No	0.000	
Header BG Color	HeaderBGColor R:165 G:233 B:244	0.039	0.077
	HeaderBGColor R:255 G:255 B:255	-0.039	
Header Text Color	HeaderTextColor R:59 G:62 B:63	0.039	0.232
	HeaderTextColor R:239 G:0 B:0	-0.143	
	HeaderTextColor R:44 G:35 B:34	0.015	
	HeaderTextColor R:38 G:19 B:109	0.089	
Header Font Size	HeaderFontSize Small	0.015	0.030
	HeaderFontSize Medium	-0.015	
	HeaderFontSize Large	0.000	
Header Font Family	HeaderFontFamily Serif	0.015	0.239
	HeaderFontFamily Sans Serif	0.096	
	HeaderFontFamily Cursive	-0.143	
	HeaderFontFamily Fantasy	0.000	
	HeaderFontFamily Monospace	0.000	
Top Menu Existence	Top Menu Existence: Yes	0.000	0.000
	Top Menu Existence: No	0.000	
Top Menu Position to Logo	TopMenuPositiontoLogo Top	0.000	0.178
	TopMenuPositiontoLogo Middle	0.089	
	TopMenuPositiontoLogo Bottom	-0.089	
Top Menu BG Color	TopMenuBGColor R:255 G:255 B:255	0.143	0.285
	TopMenuBGColor R:210 G:210 B:210	-0.143	
Top Menu Text Color	TopMenuTextColor R:34 G:34 B:34	0.039	0.232
	TopMenuTextColor R:86 G:86 B:86	-0.143	
	TopMenuTextColor R:184 G:150 B:134	0.015	
	TopMenuTextColor R:68 G:68 B:68	0.089	
Top Menu Font Size	TopMenuFontSize Small	-0.089	0.089
	TopMenuFontSize Medium	0.000	
	TopMenuFontSize Large	0.000	
Top Menu Font Family	TopMenuFontFamily Serif	0.000	0.000
	TopMenuFontFamily Sans Serif	0.000	
	TopMenuFontFamily Cursive	0.000	
	TopMenuFontFamily Fantasy	0.000	
	TopMenuFontFamily Monospace	0.000	
Top Menu Search Existence	TopMenuSearchExistence: Yes	0.040	0.081
	TopMenuSearchExistence: No	-0.040	
Left Menu Existence	LeftMenuExistence: Yes	0.000	0.000
	LeftMenuExistence: No	0.000	
Main Existence	MainExistence: Yes	0.000	0.000

Konsep Emosi: Keren		Range Rata-Rata	0.071
Kategori	Variable	Coefficient	Range
	<i>MainExistence: No</i>	0.000	
<i>Main BG Picture Existence</i>	<i>MainBGPictureExistence: Yes</i>	0.000	
	<i>MainBGPictureExistence: No</i>	0.000	0.000
<i>Main BG Color</i>	<i>MainBGColor R:255 G:255 B:255</i>	0.000	0.000
<i>Main Text Color</i>	<i>MainTextColor R:85 G:85 B:85</i>	0.039	
	<i>MainTextColor R:170 G:144 B:119</i>	-0.130	
	<i>MainTextColor R:120 G:120 B:120</i>	0.015	
	<i>MainTextColor R:68 G:68 B:68</i>	0.089	0.219
<i>Main Font Size</i>	<i>MainFontSize Small</i>	-0.039	
	<i>MainFontSize Medium</i>	0.039	
	<i>MainFontSize Large</i>	0.000	0.077
<i>Main Font Family</i>	<i>MainFontFamily Serif</i>	0.000	
	<i>MainFontFamily Sans Serif</i>	0.000	
	<i>MainFontFamily Cursive</i>	0.000	
	<i>MainFontFamily Fantasy</i>	0.000	
	<i>MainFontFamily Monospace</i>	0.000	0.000
<i>Main Picture Slide Existence</i>	<i>MainPictureSlideExistence: Yes</i>	0.000	
	<i>MainPictureSlideExistence: No</i>	0.000	0.000
<i>Main Picture Slide Size</i>	<i>MainPictureSlideSize Small</i>	0.000	
	<i>MainPictureSlideSize Medium</i>	0.000	
	<i>MainPictureSlideSize Large</i>	0.000	0.000
<i>Right Menu Existence</i>	<i>RightMenuExistence: Yes</i>	0.000	
	<i>RightMenuExistence: No</i>	0.000	0.000
<i>Footer Existence</i>	<i>FooterExistence: Yes</i>	0.000	
	<i>FooterExistence: No</i>	0.000	0.000
<i>Footer BG Color</i>	<i>FooterBGColor R:34 G:68 B:73</i>	0.039	
	<i>FooterBGColor R:255 G:255 B:255</i>	-0.039	0.077
<i>Footer Text Color</i>	<i>FooterTextColor R:255 G:255 B:255</i>	0.039	
	<i>FooterTextColor R:80 G:48 B:14</i>	-0.143	
	<i>FooterTextColor R:115 G:115 B:115</i>	0.015	
	<i>FooterTextColor R:171 G:103 B:103</i>	0.089	0.232
<i>Footer Font Size</i>	<i>FooterFontSize Small</i>	0.000	
	<i>FooterFontSize Medium</i>	0.000	
	<i>FooterFontSize Large</i>	0.000	0.000
<i>Footer Font Family</i>	<i>FooterFontFamily Serif</i>	0.000	
	<i>FooterFontFamily Sans Serif</i>	0.000	
	<i>FooterFontFamily Cursive</i>	0.000	
	<i>FooterFontFamily Fantasy</i>	0.000	
	<i>FooterFontFamily Monospace</i>	0.000	0.000

Konsep Emosi: Kreatif		Range Rata-Rata	0.072
Kategori	Variable	Coefficient	Range
Header Existence	Header Existence: Yes	0.000	0.000
	Header Existence: No	0.000	
Header Logo	HeaderLogoLeft	0.000	0.000
	HeaderLogoCenter	0.000	
	HeaderLogoRight	0.000	
Header BG Picture Existence	HeaderBGPictureExistence: Yes	0.000	0.000
	HeaderBGPictureExistence: No	0.000	
Header BG Color	HeaderBGColor R:165 G:233 B:244	0.039	0.079
	HeaderBGColor R:255 G:255 B:255	-0.039	
Header Text Color	HeaderTextColor R:59 G:62 B:63	0.039	0.235
	HeaderTextColor R:239 G:0 B:0	-0.145	
	HeaderTextColor R:44 G:35 B:34	0.015	
	HeaderTextColor R:38 G:19 B:109	0.090	
Header Font Size	HeaderFontSize Small	0.015	0.030
	HeaderFontSize Medium	-0.015	
	HeaderFontSize Large	0.000	
Header Font Family	HeaderFontFamily Serif	0.015	0.242
	HeaderFontFamily Sans Serif	0.097	
	HeaderFontFamily Cursive	-0.145	
	HeaderFontFamily Fantasy	0.000	
	HeaderFontFamily Monospace	0.000	
Top Menu Existence	Top Menu Existence: Yes	0.000	0.000
	Top Menu Existence: No	0.000	
Top Menu Position to Logo	TopMenuPositiontoLogo Top	0.000	0.181
	TopMenuPositiontoLogo Middle	0.090	
	TopMenuPositiontoLogo Bottom	-0.090	
Top Menu BG Color	TopMenuBGColor R:255 G:255 B:255	0.145	0.290
	TopMenuBGColor R:210 G:210 B:210	-0.145	
Top Menu Text Color	TopMenuTextColor R:34 G:34 B:34	0.039	0.235
	TopMenuTextColor R:86 G:86 B:86	-0.145	
	TopMenuTextColor R:184 G:150 B:134	0.015	
	TopMenuTextColor R:68 G:68 B:68	0.090	
Top Menu Font Size	TopMenuFontSize Small	-0.090	0.090
	TopMenuFontSize Medium	0.000	
	TopMenuFontSize Large	0.000	
Top Menu Font Family	TopMenuFontFamily Serif	0.000	0.000
	TopMenuFontFamily Sans Serif	0.000	
	TopMenuFontFamily Cursive	0.000	
	TopMenuFontFamily Fantasy	0.000	
	TopMenuFontFamily Monospace	0.000	
Top Menu Search Existence	TopMenuSearchExistence: Yes	0.041	0.082
	TopMenuSearchExistence: No	-0.041	
Left Menu Existence	LeftMenuExistence: Yes	0.000	0.000
	LeftMenuExistence: No	0.000	
Main Existence	MainExistence: Yes	0.000	0.000
	MainExistence: No	0.000	
Main BG Picture Existence	MainBGPictureExistence: Yes	0.000	0.000
	MainBGPictureExistence: No	0.000	
Main BG Color	MainBGColor R:255 G:255 B:255	0.000	0.000
Main Text Color	MainTextColor R:85 G:85 B:85	0.039	0.222
	MainTextColor R:170 G:144 B:119	-0.132	
	MainTextColor R:120 G:120 B:120	0.015	

Konsep Emosi: Kreatif		Range Rata-Rata	0.072
Kategori	Variable	Coefficient	Range
	<i>MainTextColor R:68 G:68 B:68</i>	0.090	
<i>Main Font Size</i>	<i>MainFontSize Small</i>	-0.039	0.079
	<i>MainFontSize Medium</i>	0.039	
	<i>MainFontSize Large</i>	0.000	
<i>Main Font Family</i>	<i>MainFontFamily Serif</i>	0.000	0.000
	<i>MainFontFamily Sans Serif</i>	0.000	
	<i>MainFontFamily Cursive</i>	0.000	
	<i>MainFontFamily Fantasy</i>	0.000	
	<i>MainFontFamily Monospace</i>	0.000	
<i>Main Picture Slide Existence</i>	<i>MainPictureSlideExistence: Yes</i>	0.000	0.000
	<i>MainPictureSlideExistence: No</i>	0.000	
<i>Main Picture Slide Size</i>	<i>MainPictureSlideSize Small</i>	0.000	0.000
	<i>MainPictureSlideSize Medium</i>	0.000	
	<i>MainPictureSlideSize Large</i>	0.000	
<i>Right Menu Existence</i>	<i>RightMenuExistence: Yes</i>	0.000	0.000
	<i>RightMenuExistence: No</i>	0.000	
<i>Footer Existence</i>	<i>FooterExistence: Yes</i>	0.000	0.000
	<i>FooterExistence: No</i>	0.000	
<i>Footer BG Color</i>	<i>FooterBGColor R:34 G:68 B:73</i>	0.039	0.079
	<i>FooterBGColor R:255 G:255 B:255</i>	-0.039	
<i>Footer Text Color</i>	<i>FooterTextColor R:255 G:255 B:255</i>	0.039	0.235
	<i>FooterTextColor R:80 G:48 B:14</i>	-0.145	
	<i>FooterTextColor R:115 G:115 B:115</i>	0.015	
	<i>FooterTextColor R:171 G:103 B:103</i>	0.090	
<i>Footer Font Size</i>	<i>FooterFontSize Small</i>	0.000	0.000
	<i>FooterFontSize Medium</i>	0.000	
	<i>FooterFontSize Large</i>	0.000	
<i>Footer Font Family</i>	<i>FooterFontFamily Serif</i>	0.000	0.000
	<i>FooterFontFamily Sans Serif</i>	0.000	
	<i>FooterFontFamily Cursive</i>	0.000	
	<i>FooterFontFamily Fantasy</i>	0.000	
	<i>FooterFontFamily Monospace</i>	0.000	

Konsep Emosi: Lembut		Range Rata-Rata	0.064
Kategori	Variable	Coefficient	Range
Header Existence	Header Existence: Yes	0.000	0.000
	Header Existence: No	0.000	
Header Logo	HeaderLogoLeft	0.000	0.000
	HeaderLogoCenter	0.000	
	HeaderLogoRight	0.000	
Header BG Picture Existence	HeaderBGPictureExistence: Yes	0.000	0.000
	HeaderBGPictureExistence: No	0.000	
Header BG Color	HeaderBGColor R:165 G:233 B:244	0.035	0.070
	HeaderBGColor R:255 G:255 B:255	-0.035	
Header Text Color	HeaderTextColor R:59 G:62 B:63	0.035	0.210
	HeaderTextColor R:239 G:0 B:0	-0.129	
	HeaderTextColor R:44 G:35 B:34	0.014	
	HeaderTextColor R:38 G:19 B:109	0.081	
Header Font Size	HeaderFontSize Small	0.014	0.027
	HeaderFontSize Medium	-0.014	
	HeaderFontSize Large	0.000	
Header Font Family	HeaderFontFamily Serif	0.014	0.216
	HeaderFontFamily Sans Serif	0.087	
	HeaderFontFamily Cursive	-0.129	
	HeaderFontFamily Fantasy	0.000	
	HeaderFontFamily Monospace	0.000	
Top Menu Existence	Top Menu Existence: Yes	0.000	0.000
	Top Menu Existence: No	0.000	
Top Menu Position to Logo	TopMenuPositiontoLogo Top	0.000	0.161
	TopMenuPositiontoLogo Middle	0.081	
	TopMenuPositiontoLogo Bottom	-0.081	
Top Menu BG Color	TopMenuBGColor R:255 G:255 B:255	0.129	0.258
	TopMenuBGColor R:210 G:210 B:210	-0.129	
Top Menu Text Color	TopMenuTextColor R:34 G:34 B:34	0.035	0.210
	TopMenuTextColor R:86 G:86 B:86	-0.129	
	TopMenuTextColor R:184 G:150 B:134	0.014	
	TopMenuTextColor R:68 G:68 B:68	0.081	
Top Menu Font Size	TopMenuFontSize Small	-0.081	0.081
	TopMenuFontSize Medium	0.000	
	TopMenuFontSize Large	0.000	
Top Menu Font Family	TopMenuFontFamily Serif	0.000	0.000
	TopMenuFontFamily Sans Serif	0.000	
	TopMenuFontFamily Cursive	0.000	
	TopMenuFontFamily Fantasy	0.000	
	TopMenuFontFamily Monospace	0.000	
Top Menu Search Existence	TopMenuSearchExistence: Yes	0.036	0.073
	TopMenuSearchExistence: No	-0.036	
Left Menu Existence	LeftMenuExistence: Yes	0.000	0.000
	LeftMenuExistence: No	0.000	
Main Existence	MainExistence: Yes	0.000	0.000
	MainExistence: No	0.000	
Main BG Picture Existence	MainBGPictureExistence: Yes	0.000	0.000
	MainBGPictureExistence: No	0.000	
Main BG Color	MainBGColor R:255 G:255 B:255	0.000	0.000
Main Text Color	MainTextColor R:85 G:85 B:85	0.035	0.198
	MainTextColor R:170 G:144 B:119	-0.117	
	MainTextColor R:120 G:120 B:120	0.014	

Konsep Emosi: Lembut		Range Rata-Rata	0.064
Kategori	Variable	Coefficient	Range
	<i>MainTextColor R:68 G:68 B:68</i>	0.081	
<i>Main Font Size</i>	<i>MainFontSize Small</i>	-0.035	0.070
	<i>MainFontSize Medium</i>	0.035	
	<i>MainFontSize Large</i>	0.000	
<i>Main Font Family</i>	<i>MainFontFamily Serif</i>	0.000	0.000
	<i>MainFontFamily Sans Serif</i>	0.000	
	<i>MainFontFamily Cursive</i>	0.000	
	<i>MainFontFamily Fantasy</i>	0.000	
	<i>MainFontFamily Monospace</i>	0.000	
<i>Main Picture Slide Existence</i>	<i>MainPictureSlideExistence: Yes</i>	0.000	0.000
	<i>MainPictureSlideExistence: No</i>	0.000	
<i>Main Picture Slide Size</i>	<i>MainPictureSlideSize Small</i>	0.000	0.000
	<i>MainPictureSlideSize Medium</i>	0.000	
	<i>MainPictureSlideSize Large</i>	0.000	
<i>Right Menu Existence</i>	<i>RightMenuExistence: Yes</i>	0.000	0.000
	<i>RightMenuExistence: No</i>	0.000	
<i>Footer Existence</i>	<i>FooterExistence: Yes</i>	0.000	0.000
	<i>FooterExistence: No</i>	0.000	
<i>Footer BG Color</i>	<i>FooterBGColor R:34 G:68 B:73</i>	0.035	0.070
	<i>FooterBGColor R:255 G:255 B:255</i>	-0.035	
<i>Footer Text Color</i>	<i>FooterTextColor R:255 G:255 B:255</i>	0.035	0.210
	<i>FooterTextColor R:80 G:48 B:14</i>	-0.129	
	<i>FooterTextColor R:115 G:115 B:115</i>	0.014	
	<i>FooterTextColor R:171 G:103 B:103</i>	0.081	
<i>Footer Font Size</i>	<i>FooterFontSize Small</i>	0.000	0.000
	<i>FooterFontSize Medium</i>	0.000	
	<i>FooterFontSize Large</i>	0.000	
<i>Footer Font Family</i>	<i>FooterFontFamily Serif</i>	0.000	0.000
	<i>FooterFontFamily Sans Serif</i>	0.000	
	<i>FooterFontFamily Cursive</i>	0.000	
	<i>FooterFontFamily Fantasy</i>	0.000	
	<i>FooterFontFamily Monospace</i>	0.000	

Konsep Emosi: Sederhana		Range Rata-Rata	0.005
Kategori	Variable	Coefficient	Range
Header Existence	Header Existence: Yes	0.000	0.000
	Header Existence: No	0.000	
Header Logo	HeaderLogoLeft	0.000	0.000
	HeaderLogoCenter	0.000	
	HeaderLogoRight	0.000	
Header BG Picture Existence	HeaderBGPictureExistence: Yes	0.000	0.000
	HeaderBGPictureExistence: No	0.000	
Header BG Color	HeaderBGColor R:165 G:233 B:244	0.003	0.005
	HeaderBGColor R:255 G:255 B:255	-0.003	
Header Text Color	HeaderTextColor R:59 G:62 B:63	0.003	0.016
	HeaderTextColor R:239 G:0 B:0	-0.010	
	HeaderTextColor R:44 G:35 B:34	0.001	
	HeaderTextColor R:38 G:19 B:109	0.006	
Header Font Size	HeaderFontSize Small	0.001	0.002
	HeaderFontSize Medium	-0.001	
	HeaderFontSize Large	0.000	
Header Font Family	HeaderFontFamily Serif	0.001	0.016
	HeaderFontFamily Sans Serif	0.007	
	HeaderFontFamily Cursive	-0.010	
	HeaderFontFamily Fantasy	0.000	
	HeaderFontFamily Monospace	0.000	
Top Menu Existence	Top Menu Existence: Yes	0.000	0.000
	Top Menu Existence: No	0.000	
Top Menu Position to Logo	TopMenuPositiontoLogo Top	0.000	0.012
	TopMenuPositiontoLogo Middle	0.006	
	TopMenuPositiontoLogo Bottom	-0.006	
Top Menu BG Color	TopMenuBGColor R:255 G:255 B:255	0.010	0.019
	TopMenuBGColor R:210 G:210 B:210	-0.010	
Top Menu Text Color	TopMenuTextColor R:34 G:34 B:34	0.003	0.016
	TopMenuTextColor R:86 G:86 B:86	-0.010	
	TopMenuTextColor R:184 G:150 B:134	0.001	
	TopMenuTextColor R:68 G:68 B:68	0.006	
Top Menu Font Size	TopMenuFontSize Small	-0.006	0.006
	TopMenuFontSize Medium	0.000	
	TopMenuFontSize Large	0.000	
Top Menu Font Family	TopMenuFontFamily Serif	0.000	0.000
	TopMenuFontFamily Sans Serif	0.000	
	TopMenuFontFamily Cursive	0.000	
	TopMenuFontFamily Fantasy	0.000	
	TopMenuFontFamily Monospace	0.000	
Top Menu Search Existence	TopMenuSearchExistence: Yes	0.003	0.005
	TopMenuSearchExistence: No	-0.003	
Left Menu Existence	LeftMenuExistence: Yes	0.000	0.000
	LeftMenuExistence: No	0.000	
Main Existence	MainExistence: Yes	0.000	0.000
	MainExistence: No	0.000	
Main BG Picture Existence	MainBGPictureExistence: Yes	0.000	0.000
	MainBGPictureExistence: No	0.000	
Main BG Color	MainBGColor R:255 G:255 B:255	0.000	0.000
Main Text Color	MainTextColor R:85 G:85 B:85	0.003	0.015
	MainTextColor R:170 G:144 B:119	-0.009	
	MainTextColor R:120 G:120 B:120	0.001	

Konsep Emosi: Sederhana		Range Rata-Rata	0.005
Kategori	Variable	Coefficient	Range
	MainTextColor R:68 G:68 B:68	0.006	
Main Font Size	MainFontSize Small	-0.003	0.005
	MainFontSize Medium	0.003	
	MainFontSize Large	0.000	
Main Font Family	MainFontFamily Serif	0.000	0.000
	MainFontFamily Sans Serif	0.000	
	MainFontFamily Cursive	0.000	
	MainFontFamily Fantasy	0.000	
	MainFontFamily Monospace	0.000	
Main Picture Slide Existence	MainPictureSlideExistence: Yes	0.000	0.000
	MainPictureSlideExistence: No	0.000	
Main Picture Slide Size	MainPictureSlideSize Small	0.000	0.000
	MainPictureSlideSize Medium	0.000	
	MainPictureSlideSize Large	0.000	
Right Menu Existence	RightMenuExistence: Yes	0.000	0.000
	RightMenuExistence: No	0.000	
Footer Existence	FooterExistence: Yes	0.000	0.000
	FooterExistence: No	0.000	
Footer BG Color	FooterBGColor R:34 G:68 B:73	0.003	0.005
	FooterBGColor R:255 G:255 B:255	-0.003	
Footer Text Color	FooterTextColor R:255 G:255 B:255	0.003	0.016
	FooterTextColor R:80 G:48 B:14	-0.010	
	FooterTextColor R:115 G:115 B:115	0.001	
	FooterTextColor R:171 G:103 B:103	0.006	
Footer Font Size	FooterFontSize Small	0.000	0.000
	FooterFontSize Medium	0.000	
	FooterFontSize Large	0.000	
Footer Font Family	FooterFontFamily Serif	0.000	0.000
	FooterFontFamily Sans Serif	0.000	
	FooterFontFamily Cursive	0.000	
	FooterFontFamily Fantasy	0.000	
	FooterFontFamily Monospace	0.000	

LAMPIRAN 10

HASIL RANGE UNTUK KONSEP EMOSI “KEREN”, “KREATIF”, “LEMBUT”, DAN “SEDERHANA”

Kategori	Range			
	Keren	Kreatif	Lembut	Sederhana
Header Existence	0.000	0.000	0.000	0.000
Header Logo	0.000	0.000	0.000	0.000
Header BG Picture Existence	0.000	0.000	0.000	0.000
Header BG Color	0.077	0.079	0.070	0.005
Header Text Color	0.232	0.235	0.210	0.016
Header Font Size	0.030	0.030	0.027	0.002
Header Font Family	0.239	0.242	0.216	0.016
Top Menu Existence	0.000	0.000	0.000	0.000
Top Menu Position to Logo	0.178	0.181	0.161	0.012
Top Menu BG Color	0.285	0.290	0.258	0.019
Top Menu Text Color	0.232	0.235	0.210	0.016
Top Menu Font Size	0.089	0.090	0.081	0.006
Top Menu Font Family	0.000	0.000	0.000	0.000
Top Menu Search Existence	0.081	0.082	0.073	0.005
Left Menu Existence	0.000	0.000	0.000	0.000
Main Existence	0.000	0.000	0.000	0.000
Main BG Picture Existence	0.000	0.000	0.000	0.000
Main BG Color	0.000	0.000	0.000	0.000
Main Text Color	0.219	0.222	0.198	0.015
Main Font Size	0.077	0.079	0.070	0.005
Main Font Family	0.000	0.000	0.000	0.000
Main Picture Slide Existence	0.000	0.000	0.000	0.000
Main Picture Slide Size	0.000	0.000	0.000	0.000
Right Menu Existence	0.000	0.000	0.000	0.000
Footer Existence	0.000	0.000	0.000	0.000
Footer BG Color	0.077	0.079	0.070	0.005
Footer Text Color	0.232	0.235	0.210	0.016
Footer Font Size	0.000	0.000	0.000	0.000
Footer Font Family	0.000	0.000	0.000	0.000

LAMPIRAN 11

PERINGKAT RANGE KATEGORI UNTUK KONSEP EMOSI “KEREN”, “KREATIF”, “LEMBUT”, DAN “SEDERHANA”

Keren	Range
Kategori	0.071
<i>Top Menu BG Color</i>	0.285
<i>Header Font Family</i>	0.239
<i>Header Text Color</i>	0.232
<i>Top Menu Text Color</i>	0.232
<i>Footer Text Color</i>	0.232
<i>Main Text Color</i>	0.219
<i>Top Menu Position to Logo</i>	0.178
<i>Top Menu Font Size</i>	0.089
<i>Top Menu Search Existence</i>	0.081
<i>Header BG Color</i>	0.077
<i>Main Font Size</i>	0.077
<i>Footer BG Color</i>	0.077
<i>Header Font Size</i>	0.030
<i>Header Existence</i>	0.000
<i>Header Logo</i>	0.000
<i>Header BG Picture Existence</i>	0.000
<i>Top Menu Existence</i>	0.000
<i>Top Menu Font Family</i>	0.000
<i>Left Menu Existence</i>	0.000
<i>Main Existence</i>	0.000
<i>Main BG Picture Existence</i>	0.000
<i>Main BG Color</i>	0.000
<i>Main Font Family</i>	0.000
<i>Main Picture Slide Existence</i>	0.000
<i>Main Picture Slide Size</i>	0.000
<i>Right Menu Existence</i>	0.000
<i>Footer Existence</i>	0.000
<i>Footer Font Size</i>	0.000
<i>Footer Font Family</i>	0.000

Sederhana	Range
Kategori	0.005
<i>Top Menu BG Color</i>	0.019
<i>Header Font Family</i>	0.016
<i>Header Text Color</i>	0.016
<i>Top Menu Text Color</i>	0.016
<i>Footer Text Color</i>	0.016
<i>Main Text Color</i>	0.015
<i>Top Menu Position to Logo</i>	0.012
<i>Top Menu Font Size</i>	0.006
<i>Top Menu Search Existence</i>	0.005
<i>Header BG Color</i>	0.005
<i>Main Font Size</i>	0.005
<i>Footer BG Color</i>	0.005
<i>Header Font Size</i>	0.002
<i>Header Existence</i>	0.000
<i>Header Logo</i>	0.000
<i>Header BG Picture Existence</i>	0.000
<i>Top Menu Existence</i>	0.000
<i>Top Menu Font Family</i>	0.000
<i>Left Menu Existence</i>	0.000
<i>Main Existence</i>	0.000
<i>Main BG Picture Existence</i>	0.000
<i>Main BG Color</i>	0.000
<i>Main Font Family</i>	0.000
<i>Main Picture Slide Existence</i>	0.000
<i>Main Picture Slide Size</i>	0.000
<i>Right Menu Existence</i>	0.000
<i>Footer Existence</i>	0.000
<i>Footer Font Size</i>	0.000
<i>Footer Font Family</i>	0.000

Kreatif	Range
Kategori	0,072
<i>Top Menu BG Color</i>	0.290
<i>Header Font Family</i>	0.242
<i>Header Text Color</i>	0.235
<i>Top Menu Text Color</i>	0.235
<i>Footer Text Color</i>	0.235
<i>Main Text Color</i>	0.222
<i>Top Menu Position to Logo</i>	0.181
<i>Top Menu Font Size</i>	0.090
<i>Top Menu Search Existence</i>	0.082
<i>Header BG Color</i>	0.079
<i>Main Font Size</i>	0.079
<i>Footer BG Color</i>	0.079
<i>Header Font Size</i>	0.030
<i>Header Existence</i>	0.000
<i>Header Logo</i>	0.000
<i>Header BG Picture Existence</i>	0.000
<i>Top Menu Existence</i>	0.000
<i>Top Menu Font Family</i>	0.000
<i>Left Menu Existence</i>	0.000
<i>Main Existence</i>	0.000
<i>Main BG Picture Existence</i>	0.000
<i>Main BG Color</i>	0.000
<i>Main Font Family</i>	0.000
<i>Main Picture Slide Existence</i>	0.000
<i>Main Picture Slide Size</i>	0.000
<i>Right Menu Existence</i>	0.000
<i>Footer Existence</i>	0.000
<i>Footer Font Size</i>	0.000
<i>Footer Font Family</i>	0.000

Lembut	Range
Kategori	0,064
<i>Top Menu BG Color</i>	0.258
<i>Header Font Family</i>	0.216
<i>Header Text Color</i>	0.210
<i>Top Menu Text Color</i>	0.210
<i>Footer Text Color</i>	0.210
<i>Main Text Color</i>	0.198
<i>Top Menu Position to Logo</i>	0.161
<i>Top Menu Font Size</i>	0.081
<i>Top Menu Search Existence</i>	0.073
<i>Header BG Color</i>	0.070
<i>Main Font Size</i>	0.070
<i>Footer BG Color</i>	0.070
<i>Header Font Size</i>	0.027
<i>Header Existence</i>	0.000
<i>Header Logo</i>	0.000
<i>Header BG Picture Existence</i>	0.000
<i>Top Menu Existence</i>	0.000
<i>Top Menu Font Family</i>	0.000
<i>Left Menu Existence</i>	0.000
<i>Main Existence</i>	0.000
<i>Main BG Picture Existence</i>	0.000
<i>Main BG Color</i>	0.000
<i>Main Font Family</i>	0.000
<i>Main Picture Slide Existence</i>	0.000
<i>Main Picture Slide Size</i>	0.000
<i>Right Menu Existence</i>	0.000
<i>Footer Existence</i>	0.000
<i>Footer Font Size</i>	0.000
<i>Footer Font Family</i>	0.000

LAMPIRAN 12
DATA HASIL KUESIONER

Nama	Alexander																
Jabatan	Staff IT																
Mudah digunakan	Bobot Tingkat Kepentingan Berpasangan															Mudah digunakan	
MP1	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9
MP1	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9
MP2	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Informatif	Bobot Tingkat Kepentingan Berpasangan															Informatif	
MP1	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9
MP1	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9
MP2	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Tampilan	Bobot Tingkat Kepentingan Berpasangan															Tampilan	
MP1	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9
MP1	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9
MP2	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Nama	Yuki Oktavianus																
Jabatan	Staff IT																
Mudah digunakan	Bobot Tingkat Kepentingan Berpasangan															Mudah digunakan	
MP1	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9
MP1	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9
MP2	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Informatif	Bobot Tingkat Kepentingan Berpasangan															Informatif	
MP1	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9
MP1	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9
MP2	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Tampilan	Bobot Tingkat Kepentingan Berpasangan															Tampilan	
MP1	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9
MP1	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9
MP2	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Nama	Jeffry Setiawan																
Jabatan	Staff IT																
Mudah digunakan	Bobot Tingkat Kepentingan Berpasangan															Mudah digunakan	
MP1	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9
MP1	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9
MP2	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Informatif	Bobot Tingkat Kepentingan Berpasangan															Informatif	
MP1	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9
MP1	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9
MP2	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Tampilan	Bobot Tingkat Kepentingan Berpasangan															Tampilan	
MP1	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9
MP1	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9
MP2	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9