

Lampiran 1. Riwayat Hidup



Irfan Walhidayah lahir di Medan pada tanggal 27 Oktober 1999. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak Alm. Muhammad Yasin dan Ibu Almh. Nur Cahaya Br.Saragih. Penulis berstatus Warga Negara Indonesia (WNI) dan memeluk Agama Islam. Alamat tinggal penulis Di Jl. Besar Tanjung Selamat Dusun I B Gg.Pandawa Kec.Medan Sunggal, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. penulis bedomisili di Jl.Bisma Barat No.14 C, Kec.Banjar Tegal,Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan Taman Kanak-Kanak di TK Firza Tanjung Selamat pada tahun 2006, Kemudian melanjutkan ke jenjang pendidikan dasar di SD No.067246 dan lulus pada tahun 2012, Kemudian melanjutkan sekolah menengah pertama di SMPN 41 Medan dan lulus pada tahun 2015. Setelah penulis lulus dari SMPN 41 Medan kemudian penulis melanjutkan ke sekolah menengah kejuruan di SMKS Brigjend Katamso I Medan mengambil Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). Setelah lulus dari sekolah menengah kejuruan pada tahun 2018 penulis melanjutkan studinya ke Perguruan tinggi Universitas Pendidikan Ganesha dengan mengambil program studi (S1) Sistem Informasi, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan.

Lampiran 2. Hasil Wawancara dengan Seniman Tradisional 1

Narasumber 1 : Komang Widana

Profesi : Seniman Kategori Karawitan

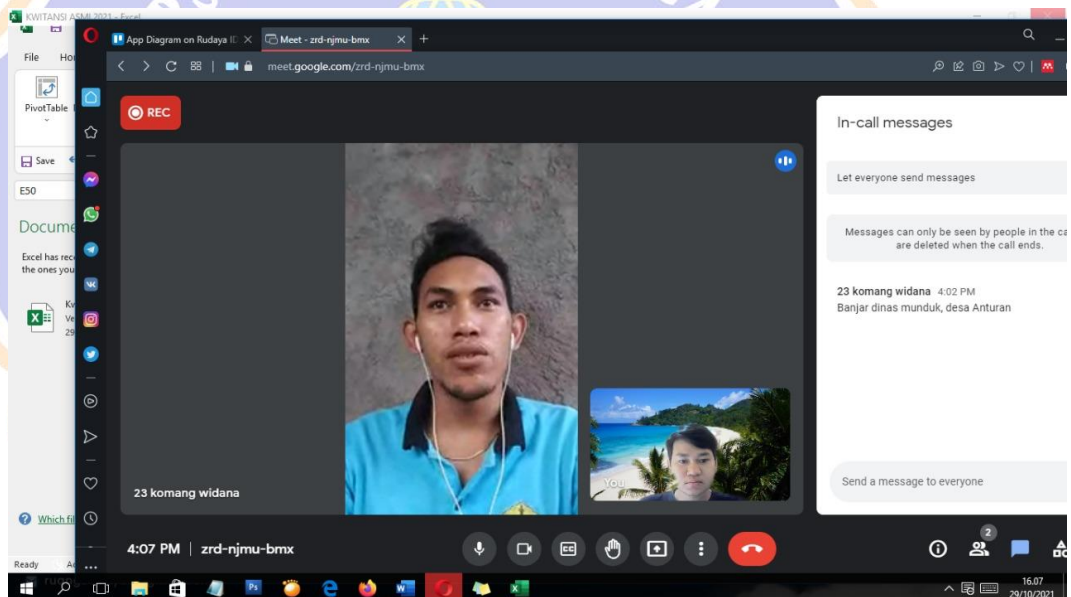
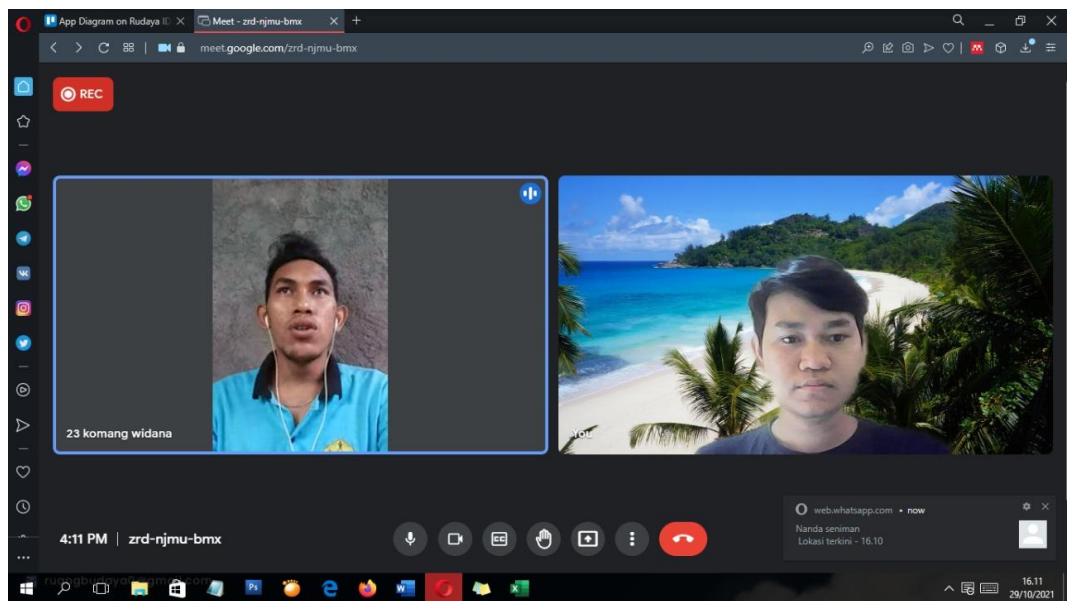
Hari/Tanggal : Jumat, 29 Oktober 2021

Pukul : 16:00 – 16:20 WITA

Peneliti	Omswastiastu , Selamat Sore kak
Narasumber 1	Omswastiastu, Selamat Sore Fan
Peneliti	Bagaimana kabarnya nih kak?
Narasumber 1	Astungkara kabanya baik, kamu gimana kabarnya?
Peneliti	Saya juga kabarnya alhamdulillah baik kak . Adapun tujuan saya disini yaitu untuk melakukan wawancara kepada seniman-seniman yang sudah menggunakan aplikasi Rudaya~ <i>Connect The Art</i> untuk kebutuhan penelitian saya. Kak Widana merupakan salah satu seniman yang ingin saya wawancarai.
Narasumber 1	Oke silahkan fan
Peneliti	kalau boleh tau alamat lengkap kak di mana ya ?
Narasumber 1	Alamat Saya di Banjar Dinas Munduk, Desa Anturan
Peneliti	Oke baik kak , selanjutnya Apakah kakak saat ini pengguna hp android atau hp iphone?
Narasumber 1	Saya menggunakan Hp android fan
Peneliti	Oh begitu kak , selanjutnya kapan pertama kali kak menggunakan aplikasi Rudaya ?
Narasumber 1	Saya menggunakan aplikasi rudaya sejak 3 bulan lalu , sekitar bulan juli
Peneliti	Oh iya kak , kemudian sejak kapan kak menjadi seniman?
Narasumber 1	Saya berkiperah di dunia seniman sejak tahun 2009 . dulu saya fokus pada seni pertopengan atau biasa

	dikenal bondres . namun sejak tahun 2019 saya berpindah haluan untuk mempelajari seni karawitan sampai saat ini.
Peneliti	Oh seperti itu ya kak, berarti sudah lama juga bli menjadi seniman
Narasumber 1	Iya benar irfan , saya juga tergabung dalam sanggar taksu budaya . disana saya sebagai pembina dan melatih anak-anak untuk memainkan beberapa alat musik tradisional bali.
Peneliti	Oh iya kak, pertanyaan selanjutnya kak kan sudah menggunakan aplikasi Rudaya~ <i>Connect The Art</i> . lalu bagaimana kesan pertama atau pengalaman pertama kak menggunakan aplikasi Rudaya~ <i>Connect The Art</i> ?
Narasumber 1	Pengalaman pertama saat menggunakan Rudaya yaitu saya masih kebigungan dalam melakukan pendaftaran dikarenakan terlalu banyak form yang diisi , serta pada password tidak ada informasi minimail 8 digit, ketika di kirim baru muncul pesan kesalahan password minimal 8 digit.
Peneliti	Oh seperti itu ya kak . Apakah ada lagi kak ?
Narasumber 1	Yang saya alami saat ini hanya itu fan. Yang lainnya sejauh ini aman.
Peneliti	Oke Baik kak , mungkin dari saya itu saja kak . sekian wawancara dari saya . terima kasih kak sudah meluangkan waktunya .
Narasumber 1	Oke fan sama-sama.

Bukti Dokumentasi Wawancara Dengan Narasumber 1



Lampiran 3. Hasil Wawancara dengan Seniman Tradisional 2

Narasumber 2 : Gede Kartiya Ananda (Gus Bijik)

Profesi : Seniman Kategori Bondres

Hari/Tanggal : Jumat, 29 Oktober 2021

Pukul : 17:00 – 17:15 WITA

Peneliti	Omswastiastu, Selamat Sore Kak Nanda
Narasumber 2	Omswastiastu, Selamat Sore Irfan
Peneliti	Bagaimana kabarnya kak ?
Narasumber 2	Kabar Saya baik, Irfan Bagaimana kabarnya ?
Peneliti	Saya juga alhamdulillah baik kak . Adapun tujuan saya disini yaitu untuk melakukan wawancara kepada seniman-seniman yang sudah menggunakan aplikasi Rudaya~Connect The Art untuk kebutuhan penelitian saya. Kak nanda merupakan salah satu seniman yang ingin saya wawancarai.
Narasumber 2	Iya boleh silahkan
Peneliti	Kalau boleh tau Kapan kak nanda pertama kali menggunakan Aplikasi Rudaya~Connect The Art ?
Narasumber 2	Saya menggunakan aplikasi Rudaya~Connect The Art mulai bulan Juli
Peneliti	Oh berarti sudah terhitung lebih 3 bulan ya kak ?
Narasumber 2	Iya kurang lebih seperti itulah , tanggal lengkapnya saya lupa. Tetapi saya ingatnya bulannya bulan juli 2021
Peneliti	Oke baik kak , untuk pertanyaan selanjutnya . Kira-kira kak nanda selama ini menggunakan Hp berjenis android atau I Phone ?
Narasumber 2	Selama ini saya menggunakan tipe hp androind saja irfan
Peneliti	Oh begitu ya kak , pertanyaan selanjutnya kalau boleh tau alamat lengkap kak di mana ya ?
Narasumber 2	Untuk alamat saya Desa Bakung Kecamatan Sukasada

Peneliti	Oh iya kak , pertanyaan selanjutnya . kak nanda mulai menggeluti dunia seniman sejak kapan ya kak kalau saya boleh tau?
Narasumber 2	Saya mulai terjun ke dunia seniman sejak tahun 2012 dimana saya awalnya terjun ke dunia penari dan setelah itu saya pindah dan mendalami bondres hingga saat ini.
Peneliti	Oh berarti sudah sejak 9 tahun yang lalu kakak sudah terjun di dunia seniman . luar biasa ya kak .
Narasumber 2	Iya kurang lebih seperti itu lah. Terima kasih irfan
Peneliti	Oke baik kak . pertanyaan selanjutnya kak nanda kan sudah menggunakan aplikasi Rudaya~Connect The Art Kan . lalu bagaimana kesan pertama atau pengalaman pertama kak menggunakan aplikasi Rudaya~Connect The Art ?
Narasumber 2	Pengalaman pertama saya tentunya dalam hati waktu itu ya , saya mengapresiasi aplikasi ini ya . karna aplikasi ini sangat membantu seniman tradisional dalam mempromosikan jasa-jasa mereka . apalagi sekarang kan semua serba memanfaatkan teknologi kan jadi saya rasa ini bagus sekali untuk dimanfaatkan oleh seniman.
Peneliti	Oh begitu ya kak , terus pada saat menggunakan pertama kali apakah ada kendala kak ?
Narasumber 2	Kendala tentunya ada ya , saya kesulitan login pada aplikasi. Saya pikir bisa login pake email dan password gmail, atau fb dan ternyata harus daftar lagi ya ternyata ?
Peneliti	Iya kak , saat ini pengguna harus daftar di akun dan tidak bisa langsung login ke aplikasi menggunakan

	akun seperti gmail dan password . Kira-kira apakah ada kendala lagi ya kak ?
Narasumber 2	Saya rasa itu saja sih fan.
Peneliti	Untuk segi tampilan , warna dan hal hal lain apakah ada yang masih kurang kak?
Narasumber 2	Untuk desain sudah cukup baik, logo nya juga bagus mengkaitkan ada simbol burung garuda yang artinya kebhinekaan kan . mungkin masukkan saja untuk fitur atau menu-menu ,tata letak dan ukurannya bisa lebih diperkecil lagi ya biar seragam tulisannya .
Peneliti	Oke baik kak , apakah ada lagi kak ?
Narasumber 2	Saya rasa itu saja sih fan .
Peneliti	Oke kak , kalau begitu mungkin itu saja yang ingin saya diskusikan, saya akhiri wawancaranya ya kak , terima kasih atas waktu dan kesempatannya ya kak.
Narasumber 2	Oke irfan sama-sama.

Lampiran 4. Hasil Wawancara dengan Seniman Tradisional 3

Narasumber 3 : Kadek Suarjaya

Profesi : Seniman Kategori Bondres

Hari/Tanggal : Jumat,29 Oktober 2021

Pukul : 17:15 – 17:30 WITA

Peneliti	Omswastiasu, Selamat Sore kak
Narasumber 3	Omswastiastu, Selamat Sore dik
Peneliti	Bagaimana kabarnya nih kak ?
Narasumber 3	Astungkara baik , dik irfan gimana kabarnya?
Peneliti	Alhamdulillah saya baik juga kak
Narasumber 3	Bagaimana apa yang bisa saya bantu dik ?
Peneliti	Oke baik kak . Adapun tujuan saya disini yaitu untuk melakukan wawancara kepada seniman-seniman yang

	sudah menggunakan aplikasi Rudaya~Connect The Art untuk kebutuhan penelitian saya. Kak suarjaya merupakan salah satu seniman yang ingin saya wawancarai.
Narasumber 3	Oh begitu ya , silahkan dik
Peneliti	Iya kak , kalau boleh tau kak menggunakan aplikasi Rudaya~Connect The Art sejak kapan ?
Narasumber 3	Saya mulai menggunakan aplikasi Rudaya~Connect The Art sekitaran awal juni lalu dik
Peneliti	Oh awal juni ya kak . selanjutnya , kak Suarjaya selama ini menggunakan handphone jenis android atau ios ?
Narasumber 3	Maksudnya ios apa ya dik ?
Peneliti	Oh Ios itu hp seperti I Phone kak
Narasumber 3	Oh seperti itu saya menggunakan hp merk vivo sih ini fan, kalau vivo berarti android ya ?
Peneliti	Iya benar kak , kalau vivo itu jenis hp android. Selanjutnya kalau boleh tau alamat lengkap nya kak dimana ya?
Narasumber 3	Alamat lengkap saya sama dengan nanda soalnya rumah saya berdekatan dengan nanda.
Peneliti	Berarti di Desa Bakung juga ya kak ?
Narasumber 3	Iya irfan
Peneliti	Oke baik kak . saya lanjutkan ke pertanyaan selanjutnya ya kak. Kak suarjaya kan sudah menggunakan aplikasi Rudaya~Connect The Art Kan . lalu bagaimana kesan pertama atau pengalaman pertama kak menggunakan aplikasi Rudaya~Connect The Art ?

Narasumber 3	Kesan dan pesan pertama kali menggunakan aplikasinya saya merasa kesulitan dalam melakukan pendaftaran fan , karna pada saat saya sudah mengisi formulir pendaftaran dia loading terus. Kira-kira itu masalah apa ya fan ?
Peneliti	Mungkin masalah jaringan kak , oiya kak dalam menu pendaftaran apakah ada saran ya ?
Narasumber 3	Untuk di pendaftaran saya rasa tidak usah terlalu banyak data yang diminta , soalnya saya ngerasa itu merepotkan seniman yang mau join diawal fan
Peneliti	Oh begitu kak , kemudian apakah ada lagi kak ?
Narasumber 3	Kemudian untuk alamat juga saya bingung karna ada logo seperti maps dan saat saya klik itu ternyata tidak berfungsi.
Peneliti	Ok kak , mungkin ada lagi kak ?
Narasumber 3	Dari saya mungkin itu saja dik
Peneliti	O iya kak ada yang terlewat, kak suarjaya mulai terjun ke dunia seniman pada saat kapan kak ?
Narasumber 3	Saya itu terjun ke dunia seniman sejak tahun 2010 dik. Saat itu saya mulai belajar main alat musik bali (menggambel) kemudian mulai tahun 2019 saya lebih fokus ke bondres nya.
Peneliti	O berarti sudah dari lama ya kak terjun ke dunia seniman . mungkin dari saya itu saja kak . sekian wawancara dari saya . terima kasih kak sudah meluangkan waktunya .
Narasumber 3	Ok irfan. Terima kasih kembali .

Bukti Dokumentasi Wawancara Dengan Narasumber 2 dan Narasumber 3



Lampiran 5. Hasil Wawancara dengan Seniman Tradisional 4

Narasumber 4 : Putu Edo Widi Anantha

Profesi : Seniman Kategori Topeng Wali

Hari/Tanggal : Jumat,30 Oktober 2021

Pukul : 15:00 – 15:20 WITA

Peneliti	Omswastiastu, Selamat Sore Kak Edo
Narasumber 4	Omswastiastu, Selamat Sore Kak Irfan
Peneliti	Bagaimana kabarnya kak edo?
Narasumber 4	Astungkara Sehat dan baik
Peneliti	Oh iya kak , mungkin saya ingin memberitahukan terlebih dahulu tujuan saya disini yaitu untuk melakukan wawancara kepada seniman-seniman yang sudah menggunakan aplikasi Rudaya~Connect The Art untuk kebutuhan penelitian saya. Kak Edo merupakan salah satu seniman yang ingin saya wawancarai karena sudah menggunakan aplikasi Rudaya~Connect The Art.
Narasumber 4	Oke boleh . dipersilahkan ..
Peneliti	Baik kak terima kasih . Kak edo sudah menggunakan aplikasi Rudaya~Connect The Art sudah berapa lama ya?
Narasumber 4	Saya menggunakan aplikasi Rudaya pertama kali di akhir bulan juni fan , sekitar minggu ke 3 atau minggu ke itu
Peneliti	Oh begitu ya kak , pertanyaan selanjutnya kak edo selama ini menggunakan Hp jenis android atau Hp IOS
Narasumber 4	Oh terkait handphone saya baru saja ganti Hp . soalnya hp lama saya jatuh saat manggung di karangasem dan layar nya pecah rusak tidak bisa digunakan lagi. Untuk tipe hape nya sih saya menggunakan android selama ini tidak pernah pake IOS atau tipe hp iphone.

Peneliti	Oh begitu kak , pertanyaan selanjutnya untuk alamat lengkap kak edo dimana ya kak kalau saya boleh tau ?
Narasumber 4	Alamat saya di Banjar Danayasa Tukad Mungga
Peneliti	Oh masih sekitaran singlaraja ya kak
Narasumber 4	Iya irfan . rumah saya dekat lovina
Peneliti	Oh iya iya kak , pertanyaan selanjutnya kak edo mulai menggeluti dunia seniman sejak kapan kak ?
Narasumber 4	Wahh kalau saya sudahh menjadi seniman sejak tahun 2009. Kebetulan keluarga saya juga seniman . paman saya penari topeng wali. Sejak tahun 2009 saya diajarkan bagaimana lakon menjadi topeng wali hingga saat ini saya tertarik dan sering manggung sebagai topeng wali yang lakonnya berubah-ubah namun orangnya tetap saya.
Peneliti	Oh begitu ya kak , saya lanjutkan ke pertanyaan selanjutnya kak ?
Narasumber 4	Boleh-boleh irfan.
Peneliti	Oke kak . Kak Edo kan sudah menggunakan aplikasi Rudaya~Connect The Art Kan . lalu bagaimana kesan pertama atau pengalaman pertama kak menggunakan aplikasi Rudaya~Connect The Art ?
Narasumber 4	Pengalaman dalam menggunakan aplikasi Rudaya saat pertama kali yaitu : saya bingung dalam mencari fitur logout, karena fiturnya saya rasa ditaruh tersembunyi. Kemudian saya juga bingung dalam menginputkan akomodasi dikarenakan tidak ada catatan atau info pengisiannya.
Peneliti	Oh seperti itu ya kak , apakah ada lagi kak ?

Narasumber 4	Saya rasa sih itu aja fan untuk saat ini
Peneliti	Oke baik kak terima kasih atas jawaban-jawabannya . mungkin dari saya itu saja kak . sekian wawancara dari saya . terima kasih kak sudah meluangkan waktunya . selamat sore kak
Narasumber 4	Iya sama-sama. Selamat sore .

Lampiran 6. Hasil Wawancara dengan Seniman Tradisional 5

Narasumber 5 : Kadek Adi Aditya Putra Pratama S.Pd (Gek Tya)

Profesi : Seniman Kategori Bondres

Hari/Tanggal : Jumat,30 Oktober 2021

Pukul : 15:20 – 15:40 WITA

Peneliti	Omswastiastu, Selamat Sore Pak
Narasumber 5	Omswastiastu, Selamat Sore dik
Peneliti	Bagaimana kabarnya pak ?
Narasumber 5	Astungkara sehat dan baik kondisi saya saat ini, dik Irfan gimana kabarnya?
Peneliti	Saya juga alhamdulillah sehat pak . Adapun tujuan saya disini yaitu untuk melakukan wawancara kepada seniman-seniman yang sudah menggunakan aplikasi Rudaya~Connect The Art untuk kebutuhan penelitian saya. Pak Aditya merupakan salah satu seniman yang ingin saya wawancarai.
Narasumber 5	Iya boleh, silahkan dik
Peneliti	Baik Pak terima kasih . Pak Aditya sudah menggunakan aplikasi Rudaya~Connect The Art Sejak kapan ya pak?
Narasumber 5	Saya menggunakan aplikasi rudaya Sekitar 3 bulan yang lalu dik

Peneliti	Oh begitu pak, pertanyaan selanjutnya kalau boleh tau disini alamatnya apa ya pak ?
Narasumber 5	Ini alamatnya Lingkungan Sangket kec.sukasada
Peneliti	Oke baik pak , kalau boleh tau selama ini pak aditya menggunakan hp bertipe android atau I Phone ya pak ?
Narasumber 5	Ini hp saya ada 2 , dan keduanya android.
Peneliti	Oh begitu ya pak , pertanyaan selanjutnya pak bapak sejak kapan menjadi seniman ?
Narasumber 5	Saya bergabung menjadi seniman sejak 8 mei 2019. Namun saya dari kecil sudah masuk ke sanggar dan belajar seni wayang waktu itu , saya juga berasal dari latar belakang keluarga seniman , ayah saya pemain teater dan ibu saya penari. Untuk mulai menjadi lakon bondres gek tya nya sejak 8 mei 2019 sih irfan . Seniman juga pekerjaan sampingan saya soalnya saya saat ini menjadi guru BK di SMPN 1 sukasada. Saya juga alumni undiksha fan.
Peneliti	Oh iya ya pak . Pertanyaan selanjutnya pak aditya kan sudah menggunakan aplikasi Rudaya~Connect The Art Kan . lalu bagaimana kesan pertama atau pengalaman pertama kak menggunakan aplikasi Rudaya~Connect The Art ?
Narasumber 5	Kesan saya saat menggunakan aplikasinya . saya sangat bangga ternyata ada juga generasi muda yang peduli terhadap seniman-seniman tradisional di era digital ini. Kemudian pengalaman pertama dalam menggunakan aplikasi yaitu saya merasa kebingungan dalam hal melakukan validasi penari jasa seni yang melakukan booking. Kemudian juga ada beberapa

	fitur yang tidak ada di aplikasi seperti lupa password , soalnya saya pernah logout dari aplikasi . setelah logout saya lupa kata sandi dan disana tidak ada fitur itu . dan itu mengharuskan saya menghubungi kamu saat itu.
Penelitian	Oh begitu ya pak , apakah ada lagi ya pak ?
Narasumber 5	Saya rasa itu saja dik
Penelitian	Oke baik pak terima kasih atas jawaban-jawabannya . mungkin dari saya itu saja pak untuk diskusinya . sekian wawancara dari saya . terima kasih pak sudah meluangkan waktunya . selamat sore pak
Narasumber 5	Iya sama-sama dik . selamat sore

Bukti Dokumentasi Wawancara Dengan Narasumber 4 dan Narasumber 5





Lampiran 7. Hasil Wawancara dengan Pencari Jasa Seni 1

Narasumber 1 : Gede Yasa

Profesi : Anggota STT Satya Winangun

Hari/Tanggal : Kamis, 28 Oktober 2021

Pukul : 20:00 – 20:20 WITA

Peneliti	Omswastiastu , Selamat Malam Kak
Narasumber 1	Omswastiastu, Selamat Malam Dik
Peneliti	Bagaimana kabarnya kak ?
Narasumber 1	Astungkara Saya baik , kamu bagaimana kabar Dik ?
Peneliti	Alhamdulillah Saya juga baik, Mohon izin menyita waktunya sebentar kak . tujuan saya disini yaitu untuk melakukan wawancara kepada pencari jasa yang sudah menggunakan aplikasi Rudaya~Connect The Art untuk kebutuhan penelitian saya. Kak yasa

	merupakan salah satu user pencari jasa seni rudaya yang ingin saya wawancarai.
Narasumber 1	Oke dengan senang hati dik dipersilahkan
Peneliti	Oke baik kak , sebelumnya saya ucapkan banyak terima kasih kak . Mungkin langsung saja ke pertanyaan pertama . Kak yasa saat ini menggunakan handphone berbasis android atau ios ?
Narasumber 1	Untuk saat ini dan sebelum-sebelumnya saya hanya menggunakan Android dik
Peneliti	Oh seperti itu ya kak , mungkin langsung saja lanjut ke pertanyaan selanjutnya ya kak , Sudah sejak kapan kakak menggunakan aplikasi rudaya ?
Narasumber 1	Saya menggunakan rudaya dari mulai akhir Mei
Peneliti	Wah sudah lama juga ya kak , Oiya kak pada saat pertama kali menggunakan aplikasi rudaya apakah ada kendala atau tidak ?
Narasumber 1	Kendala pertama di bagian mencari jasa seni , saya kesulitan dalam hal mencari jasa seni berdasarkan kategori soalnya terlalu banyak yang harus di klik klik dan akhirnya masih banyak seniman yang kosong sehigga membingungkan saya .
Peneliti	Oh begitu ya kak . Apakah ada kendala lain lagi kak ?
Narasumber 1	Tidak ada dik , kendalanya hanya itu saja. Yang lainnya menurut saya aman aman saja.
Peneliti	Oh iya kak , baiklah kak terima kasih atas jawaban-jawaban yang telah kakak berikan . mungkin dari saya itu saja untuk diskusinya . sekian wawancara dari saya . terima kasih kak sudah meluangkan waktunya . selamat malam kak
Narasumber 1	Oke dik . Terima kasih kembali dik. Selamat malam

Bukti Dokumentasi Wawancara Dengan Narasumber 1



Lampiran 8. Hasil Wawancara dengan Pencari Jasa Seni 2

Narasumber 2 : Kadek Andika Dwi Pratama

Profesi : Anggota STT Satya Winangun

Hari/Tanggal : Senin, 01 November 2021

Pukul : 15:00 – 15:20 WITA

Peneliti	Omswastiastu, Selamat Sore Bli
Narasumber 2	Omswastiastu, Selamat Sore Fan
Peneliti	Mohon izin menyita waktunya sebentar bli. tujuan saya disini yaitu untuk melakukan wawancara kepada pencari jasa yang sudah menggunakan aplikasi Rudaya~Connect The Art untuk kebutuhan penelitian saya. Bli merupakan salah satu user pencari jasa seni rudaya yang ingin saya wawancarai.
Narasumber 2	Iya silahkan fan
Peneliti	Oke baik bli , Mungkin langsung saja ke pertanyaan pertama . bli saat ini menggunakan handphone berbasis android atau ios ?
Narasumber 2	Saat ini bli menggunakan android , mau beli Iphone belum ada uang hehe..
Peneliti	Oh iya ya bli wkwk, pertanyaan selanjutnya alamat lengkap bli dimana ya pak ?
Narasumber 1	Alamat saya di Jl.Parikesit No.9 fan
Peneliti	Oke baik pak , sejak kapan bli menggunakan aplikasi rudaya ?
Narasumber 2	Saya menggunakan aplikasi rudaya itu di sekitaran bulan juli fan
Peneliti	Oh iya ya bli , Kemudian bli pada saat pertama kali menggunakan aplikasi rudaya apakah ada kendala atau tidak ?

Narasumber 2	Untuk kendala sih sejauh ini belum ada ya fan , cuman kalau saya boleh kasih saran untuk fitur makeup artist dan fitur event lebih baik di hapus , karena itu kan masih dalam pengembangan dan tidak bisa melakukan aktivitas apa-apa disana . kemudian perlu ditambahkan fitur ganti password fan , agar akun nya lebih aman. Mungkin itu saja sih fan , selain dari itu aman kok , aplikasinya juga udh mantap dan sangat membantu kami selaku pencari jasa seni dalam menemukan seniman.
Peneliti	Oke baik bli, terima kasih atas masukannya bli . mungkin dari saya itu saja untuk diskusinya . sekian wawancara dari saya. terima kasih bli sudah meluangkan waktunya . selamat sore bli
Narasumber 2	Oke fan .sama-sama. Sore juga

Bukti Dokumentasi Wawancara Dengan Narasumber 2



Lampiran 9. Hasil Wawancara dengan Pencari Jasa Seni 3

Narasumber 3 : Ketut Miardi

Profesi : Anggota PKK Buleleng

Hari/Tanggal : Senin, 01 November 2021

Pukul : 16:10– 16:30 WITA

Peneliti	Omswastiastu bu , selamat sore
Narasumber 3	Omswastiastu nak, selamat sore
Peneliti	Mohon izin menyita waktunya sebentar ya bu . tujuan saya disini yaitu untuk melakukan wawancara kepada user pencari jasa yang sudah menggunakan aplikasi Rudaya~Connect The Art untuk kebutuhan penelitian saya. Ibu merupakan salah satu user pencari jasa seni rudaya yang ingin saya wawancarai.
Narasumber 3	Oke nak , silahkan

Peneliti	Baik bu , Langsung saja ke pertanyaan pertama. Kalau saya boleh tau alamat lengkap ibu dimana ya bu ?
Narasumber 3	Alamat lengkap Saya Jl.Bisma Utara
Peneliti	Oke baik bu , pertanyaan selanjutnya . ibu apakah pengguna handphone android atau Iphone ya bu ?
Narasumber 3	Saya ada android dan juga ada iphone jadi saya menggunakan keduanya . tergantung kebutuhan nya nak.
Peneliti	Oh seperti itu ya bu , ini saya lihat di data ibu merupakan salah satu pengguna aplikasi rudaya . kalau boleh tau sejak kapa ibu menggunakan aplikasi rudaya ya bu?
Narasumber 3	Untuk aplikasi rudaya saya sudah download perkiraan sejak 3 atau 4 bulan yang lalu nak..
Peneliti	Oh begitu ya bu , kira kira pada saat menggunakan aplikasi rudaya pertama kali apakah ibu mengalami kendala atau tidak ya bu ?
Narasumber 3	Sebentar saya ingat-ingat dulu ... oh ada kendala yang saya alami yaitu ketika ingin daftar akun loading nya terlalu lama , entah karna faktor sinyal atau bukan saya juga kurang paham . tapi setelah aplikasinya saya tutup dan saya buka kembali sudah bisa kok . untuk kendalanya hanya itu saja sih nak. Yang lainnya aman aman saja nak
Peneliti	Oh iya ya bu .berarti kendala lain lagi tidak ada ya bu ?
Narasumber 3	Saya rasa tidak ada lagi nak
Peneliti	Oke baik bu , terima kasih banyak atas jawaban-jawaban yang telah ibu berikan . sekian wawancara

	dari saya . atas waktu dan kesempatannya saya ucapkan terima kasih banyak bu
Narasumber 3	Terima kasih kembali nak
Peneliti	Selamat sore bu
Narasumber 3	Sore nak

Bukti Dokumentasi Wawancara Dengan Narasumber 3



Lampiran 10. Hasil Wawancara dengan Pencari Jasa Seni 4

Narasumber 4 : Wayan Andrea Sujana

Profesi : Anggota STT Banjar Tegal

Hari/Tanggal : Senin, 01 November 2021

Pukul : 18:15– 18:30 WITA

Peneliti	Omswastiastu Kak , selamat sore
Narasumber 4	Omswastiastu , Sore
Peneliti	Mohon izin menyita waktunya sebentar ya kak . tujuan saya disini yaitu untuk melakukan wawancara kepada user pencari jasa yang sudah menggunakan aplikasi

	Rudaya~Connect The Art untuk kebutuhan penelitian saya. Kak Andre merupakan salah satu user pencari jasa seni rudaya yang ingin saya wawancarai.
Narasumber 4	Oke siap , lanjutkan
Peneliti	Baik kak , langsung ke pertanyaan pertama aja ya kak . kak andre saat ini aktif menggunakan hp android atau ios kak ?
Narasumber	Kalau kak sih saat ini menggunakan android sih , dan lebih senang aja menggunakan android
Peneliti	Oh begitu ya kak , pertanyaan selanjutnya. Alamat lengkap kak dimana ya?
Narasumber	Alamat Saya di Jl. Sahadewa No.1 dik
Peneliti	Oke baik kak , pertanyaan selanjutnya. kalau boleh tau sejak kapan kak menggunakan aplikasi rudaya ?
Narasumber	Saya menggunakan Aplikasi rudaya sekitar 3 bulan yang lalu.
Peneliti	Oh sudah lama juga ya kak , kemudian pada saat menggunakan aplikasi Rudaya apakah ada kendala yang dihadapi gak kak ?
Narasumber	Untuk kendala sih ada , saya merasa bingung dalam hal pembayaran seniman, dikarenakan pada saat ingin melakukan pembayaran user diarahkan ke halaman lain diluar aplikasi dan itu benar-benar sangat membingungkan saya sebagai pengguna baru aplikasi rudaya.
Peneliti	Oh seperti itu ya kak. Apakah ada kendala atau hal lain yang menyulitkan?
Narasumber	Saya rasa hanya itu saja dik
Peneliti	Oke baiklah kak, terima kasih banyak atas jawaban-jawaban yang telah kak andre berikan . sekian

	wawancara dari saya . atas waktu dan kesempatannya saya ucapkan terima kasih banyak kak
Narasumber	Sama-sama dik

Bukti Dokumentasi Wawancara Dengan Narasumber 4



Lampiran 11. Hasil Wawancara dengan Pencari Jasa Seni 5

Narasumber 5 : Putu Sarini

Profesi : Ketua STT Banjar Tegal

Hari/Tanggal : Senin, 01 November 2021

Pukul : 18:35– 18:50 WITA

Peneliti	Omswastiastu Kak, Selamat Sore
Narasumber 5	Omswastiastu dik , selamat sore juga
Peneliti	Izin minta waktunya sebentar ya kak
Narasumber 5	Boleh silahkan dik
Peneliti	saya disini ingin melakukan wawancara kepada user pencari jasa yang sudah menggunakan aplikasi Rudaya~Connect The Art untuk kebutuhan penelitian

	saya. Kak sari merupakan salah satu user pencari jasa seni rudaya yang ingin saya wawancarai.
Narasumber 5	Oke siap dik
Peneliti	Oke baik kak , langsung ke pertanyaan pertama aja ya kak . kak saat ini aktif menggunakan hp android atau ios kak ?
Narasumber 5	Saya pengguna smartphone android dik
Peneliti	Oh begitu ya kak , pertanyaan selanjutnya kak , alamat lengkap kak dimana ya kak ?
Narasumber 5	Alamat Saya di Jl.Bisma Barat No.17 dekat Manik Mas
Peneliti	Oke baik kak, pertanyaan selanjutnya . kak mulai menggunakan aplikasi rudaya pada saat kapan ?
Narasumber 5	Untuk tanggal nya saya lupa , yang pasti nya saya sudah download aplikasi rudaya di awal agustus 2021 dik
Peneliti	Oh berarti sekitar kurang lebih 3 bulan yang lalu ya kak?
Narasumber 5	Ya kurang lebih seperti itu
Peneliti	Baik kak , Pada saat menggunakan aplikasi rudaya apakah ada kendala ya kak ?
Narasumber 5	Kendala sih tidak ada ya , aman aman saja menurut saya . cuman sekedar masukkan ini ya , kalau bisa kategori seniman yang belum bergabung itu bisa di sembunyikan dulu soalnya saya terkecoh mencari kategori seniman kekawin misalnya , padahal di aplikasi belum ada seniman itu . makanya saran saya mending di hapus saja dulu. Nanti jika ada seniman kategori kekawin yang daftar baru masukkan kategori seniman itu.

Peneliti	Oh begitu ya kak, apakah ada lagi kak ?
Narasumber 5	Tidak dik , itu saja
Peneliti	Oke baiklah kak, terima kasih banyak atas jawaban-jawaban yang telah diberikan . terima kasih juga atas waktu dan kesempatannya . mungkin sekian wawancara dari saya . selamat sore kak
Narasumber 5	Selamat sore dik , sama-sama dik.

Bukti Dokumentasi Wawancara Dengan Narasumber 5



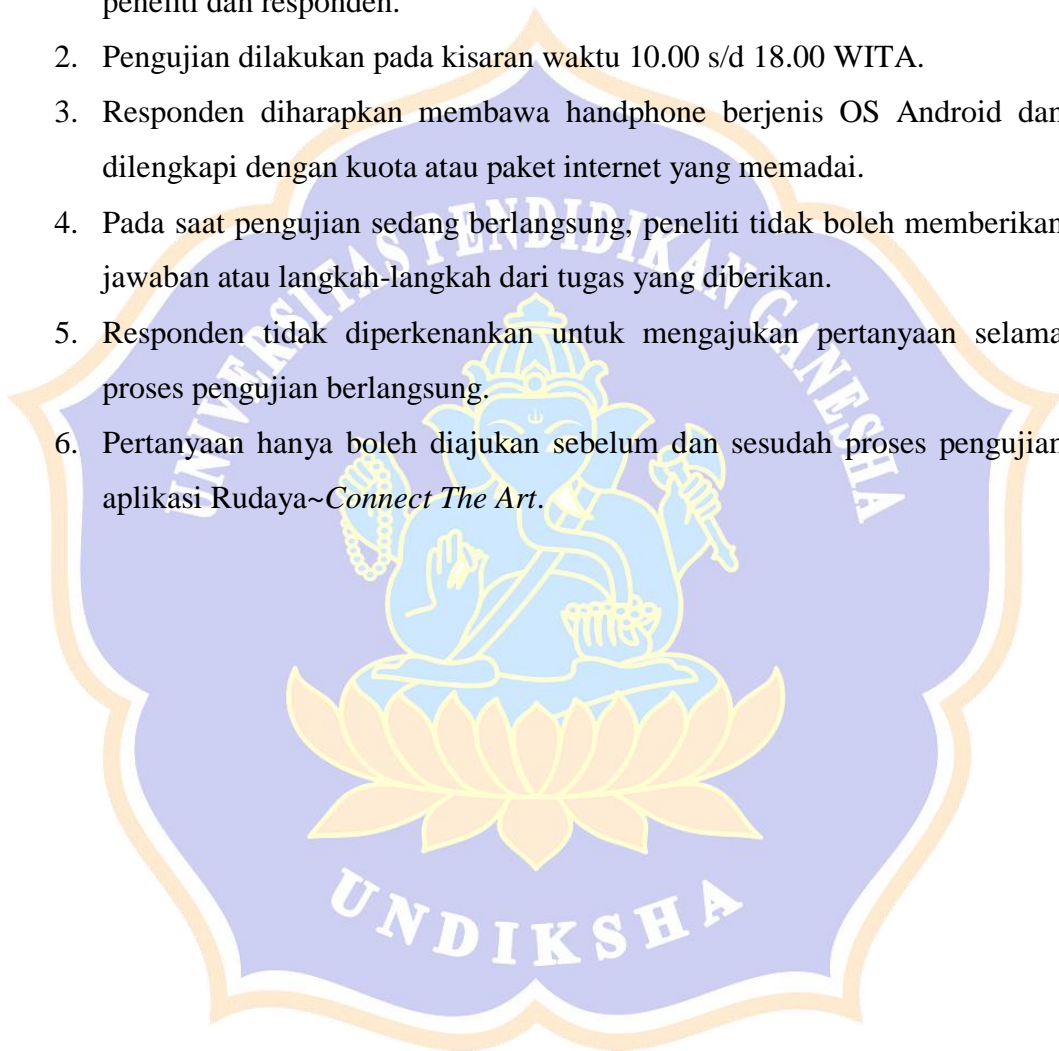
UNDIKSHA

Lampiran 12. Protokol Usability Testing

PROTOKOL USABILITY TESTING

APLIKASI RUDAYA~CONNECT THE ART

1. Tempat dan waktu pengujian ditentukan berdasarkan kesepakatan antara peneliti dan responden.
2. Pengujian dilakukan pada kisaran waktu 10.00 s/d 18.00 WITA.
3. Responden diharapkan membawa handphone berjenis OS Android dan dilengkapi dengan kuota atau paket internet yang memadai.
4. Pada saat pengujian sedang berlangsung, peneliti tidak boleh memberikan jawaban atau langkah-langkah dari tugas yang diberikan.
5. Responden tidak diperkenankan untuk mengajukan pertanyaan selama proses pengujian berlangsung.
6. Pertanyaan hanya boleh diajukan sebelum dan sesudah proses pengujian aplikasi Rudaya~*Connect The Art*.



Lampiran 13. Instrument Penelitian (Task Skenario)

TASK SKENARIO PENCARI JASA SENI

Task Skenario 1 Pencari Jasa Seni

Saat Register Pada Aplikasi Rudaya~Connect The Art Anda Salah Memasukkan Beberapa Data Diri Anda. Lakukanlah Perubahan Data Diri Anda Pada Aplikasi Rudaya~Connect The Art.

Task Skenario 2 Pencari Jasa Seni

Anda Ingin Mengadakan Suatu Hajatan Minggu Depan, Pada Hajatan Tersebut anda membutuhkan seniman untuk tampil sebagai pengisi acara hiburan. Lakukanlah Pemesanan Seniman Pada Aplikasi Rudaya~Connect The Art.

Task Skenario 3 Pencari Jasa Seni

Pada Saat Seniman Berhasil Tampil Di Hajatan Anda Seniman meminta anda untuk mengisi Review dan Rating Pada Aplikasi Rudaya~Connect The Art. Lakukanlah Pemberian Rating Untuk Seniman Pada Aplikasi Rudaya~Connect The Art.

Task Skenario 4 Pencari Jasa Seni

Ketika Anda Selesai Memberikan Rating anda ingin mengetahui atau melihat riwayat booking. Maka Lakukanlah untuk Melihat Riwayat Booking Pada Aplikasi Rudaya~Connect The Art

Task Skenario 5 Pencari Jasa Seni

Setelah Melakukan Pemesanan dan Pemberian Rating Kepada Seniman, Anda Merasa Tugas Anda Sudah Selesai dan Anda Ingin Keluar Dari Aplikasi Rudaya~Connect The Art. Lakukanlah Logout Dari Aplikasi Rudaya~Connect The Art.

TASK SKENARIO SENIMAN

Task Skenario 1 Seniman

Saat Register Pada Aplikasi Rudaya~Connect The Art Anda Salah Memasukkan Beberapa Data Diri Anda. Lakukanlah Perubahan Data Diri Anda Pada Aplikasi Rudaya~Connect The Art.

Task Skenario 2 Seniman

Hari Ini ada Notifikasi Masuk Di Aplikasi Rudaya~Connect The Art. Anda Sebagai Seniman Mendapat Bookingan untuk tampil. Lakukanlah Validasi atau Konfirmasi Kesiapan anda untuk mengisi acara atau menerima bookingan tersebut pada Aplikasi Rudaya~Connect The Art.

Task Skenario 3 Seniman

Anda Dipesan Oleh Seorang *Event Organizer* untuk manggung di luar Daerah, Kemudian *Event Organizer* ingin mengetahui Akomodasi apa saja yang perlu disiapkannya jika memesan jasa kamu. Lakukanlah Penambahan Data Akomodasi Di Aplikasi Rudaya~Connect The Art

Task Skenario 4 Seniman

Anda Telah Selesai Manggung Suatu Pada Hajatan, Untuk Mendapatkan Fee dari aplikasi anda harus melakukan konfrimasi selesai di aplikasi. Lakukan Konfirmasi Bahwasannya Kamu Sudah Selesai Manggung pada Aplikasi Rudaya~Connect The Art.

Teks Skenario 5 Seniman

Anda Ingin melihat sudah berapa banyak Bookingan yang Sudah anda selesaikan dalam beberapa hari terakhir ini. Maka Lakukanlah untuk Melihat Booking Selesai Pada Aplikasi Rudaya~Connect The Art.

Teks Skenario 6 Seniman

Anda tidak Ada keperluan lagi di aplikasi dan anda ingin keluar dari Aplikasi.
Lakukanlah Logout dari Aplikasi Rudaya~Connect The Art



Lampiran 14. Instrument Penelitian (Use Questionnaire)

KUISIONER *USE QUESTIONNAIRE* (USE Q)

USABILITY TESTING

PADA APLIKASI RUDAYA~CONNECT THE ART

Nama :
Jenis User : Seniman Tradisional / Pencari Jasa seni
Kode Responden :

PETUNJUK PENGISIAN ANKET

- Dimohonkan kesediaan Saudara/i untuk menjawab setiap nomor item anket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.
- Berikan tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang anda pilih.
- Dimohonkan agar semua pertanyaan diisi dan tidak boleh ada yang kosong.
- Setelah selesai diisi, mohon anket ini agar segera dikembalikan kepada peneliti.
- Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian anket ini.

KETERANGAN PILIHAN JAWABAN

STS : Sangat Tidak Setuju AS : Agak Setuju
TS : Tidak Setuju S : Setuju
ATS : Agak Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
N : Netral

USEFULNESS

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih efektif							
2	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih produktif							
3	Aplikasi ini bermanfaat buat saya							
4	Aplikasi ini bisa lebih mengontrol aktifitas sehari-hari saya							
5	Aplikasi ini membuat sesuatu yang ingin saya capai terselesaikan dengan lebih mudah							
6	Aplikasi ini membuat saya lebih menghemat waktu							
7	Aplikasi ini memenuhi kebutuhan saya							
8	Aplikasi ini melakukan apapun yang saya minta							

EASE OF USE

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Aplikasi ini mudah untuk digunakan							
2	Aplikasi ini simple/sederhana untuk digunakan							
3	Aplikasi ini mudah dipahami/digunakan (user friendly)							
4	Aplikasi ini memerlukan langkah yang paling sedikit untuk mencapai tujuan yang saya inginkan							
5	Aplikasi ini bersifat fleksibel							
6	Menggunakan aplikasi ini cukup mudah							
7	Saya bisa menggunakan aplikasi ini tanpa instruksi tertulis							
8	Aplikasi ini selalu konsisten							
9	Pengguna baru maupun pengguna lama akan menyukai aplikasi ini							
10	Saya bisa keluar dari masalah pada aplikasi ini dengan cepat							
11	Saya bisa menggunakan Aplikasi ini dengan berhasil setiap saat							

EASE OF LEARNING

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Saya mempelajari aplikasi ini dengan cepat							
2	Saya dengan mudah mengingat bagaimana menggunakan aplikasi ini							
3	Sangat mudah untuk belajar menggunakan aplikasi ini							
4	Saya cepat terampil menggunakan aplikasi ini							

SATISFACTION

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Saya puas dengan aplikasi ini							
2	Saya akan merekomendasikan aplikasi ini kepada teman saya							
3	Aplikasi ini menyenangkan untuk digunakan							
4	Aplikasi ini bekerja sesuai dengan yang saya maksud							
5	Aplikasi ini mengagumkan							
6	Saya merasa harus memiliki aplikasi ini							
7	Aplikasi ini nyaman digunakan							



Lampiran 15. Instrument Penelitian (Wawancara)

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA

Nama :
Jenis User : Seniman Tradisional / Pencari Jasa seni
Kode Responden :

1. Bagaimana perasaan anda ketika melakukan tugas yang diberikan pada Aplikasi Rudaya~Connect The Art ?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

2. Apa Saja Kesulitan atau Kendala yang anda hadapi saat berinteraksi dengan Aplikasi Rudaya~Connect The Art ?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

3. Apakah Ada Kritikan, Masukan dan Saran Terkait Aplikasi Rudaya~Connect The Art ?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

....., 2022

Responden

Lampiran 16. Hasil Use Questionnaire Responden Seniman (Pengujian Awal)

1. Responden Seniman 1

**KUISIONER USE QUESTIONNAIRE (USE Q)
USABILITY TESTING
PADA APLIKASI RUDAYA~CONNECT THE ART**

Nama : *Kowang Widana*
 Jenis User : Seniman Tradisional / Pencari Jasa seni
 Kode Responden : *RS1*

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- Dimohonkan kesediaan Saudara/i untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.
- Berikan tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang anda pilih.
- Dimohonkan agar semua pertanyaan diisi dan tidak boleh ada yang kosong.
- Setelah selesai diisi, mohon angket ini agar segera dikembalikan kepada peneliti.
- Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

KETERANGAN PILIHAN JAWABAN

STS : Sangat Tidak Setuju AS : Agak Setuju
 TS : Tidak Setuju S : Setuju
 ATS : Agak Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
 N : Netral

USEFULNESS (KEGUNAAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih efektif						✓	
2	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih produktif				✓			
3	Aplikasi ini bermanfaat buat saya						✓	
4	Aplikasi ini bisa lebih mengontrol aktifitas sehari-hari saya						✓	
5	Aplikasi ini membuat sesuatu yang ingin saya capai terselesaikan dengan lebih mudah				✓			
6	Aplikasi ini membuat saya lebih menghemat waktu				✓			
7	Aplikasi ini memenuhi kebutuhan saya				✓			
8	Aplikasi ini melakukan apapun yang saya minta				✓			

EASE OF USE (KEMUDAHAN PENGGUNAAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Aplikasi ini mudah untuk digunakan						✓	
2	Aplikasi ini simple/ sederhana untuk digunakan						✓	
3	Aplikasi ini mudah dipahami/digunakan (user friendly)						✓	
4	Aplikasi ini memerlukan langkah yang paling sedikit untuk mencapai tujuan yang saya inginkan				✓			
5	Aplikasi ini bersifat fleksibel						✓	
6	Menggunakan aplikasi ini cukup mudah						✓	
7	Saya bisa menggunakan aplikasi ini tanpa instruksi tertulis				✓			
8	Aplikasi ini selalu konsisten				✓			
9	Pengguna baru maupun pengguna lama akan menyukai aplikasi ini						✓	
10	Saya bisa keluar dari masalah pada aplikasi ini dengan cepat				✓			
11	Saya bisa menggunakan Aplikasi ini dengan berhasil setiap saat						✓	

EASE OF LEARNING (KEMUDAHAN DIPELAJARI)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Saya mempelajari aplikasi ini dengan cepat						✓	
2	Saya dengan mudah mengingat bagaimana menggunakan aplikasi ini						✓	
3	Sangat mudah untuk belajar menggunakan aplikasi ini				✓			
4	Saya cepat terampil menggunakan aplikasi ini				✓			

SATISFACTION (KEPUASAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Saya puas dengan aplikasi ini				✓			
2	Saya akan merekomendasikan aplikasi ini kepada teman saya						✓	

2. Responden Seniman 2

**KUISIONER USE QUESTIONAIRE (USE Q)
USABILITY TESTING
PADA APLIKASI RUDAYA-CONNECT THE ART**

Nama : *Gele Wati Kusila Aranda*
 Jenis User : Seniman Tradisional / ~~Penani~~ Jasa seni
 Kode Responden : *RS2*

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- Dimohonkan kesediaan Saudara/i untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.
- Berikan tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang anda pilih.
- Dimohonkan agar semua pertanyaan diisi dan tidak boleh ada yang kosong.
- Setelah selesai diisi, mohon angket ini agar segera dikembalikan kepada peneliti.
- Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

KETERANGAN PILIHAN JAWABAN

STS : Sangat Tidak Setuju AS : Agak Setuju
 TS : Tidak Setuju S : Setuju
 ATS : Agak Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
 N : Netral

USEFULNESS (KEGUNAAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih efektif					✓		
2	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih produktif				✓			
3	Aplikasi ini bermanfaat buat saya						✓	
4	Aplikasi ini bisa lebih mengontrol aktifitas sehari-hari saya					✓		
5	Aplikasi ini membuat sesuatu yang ingin saya capai terselesaikan dengan lebih mudah					✓		
6	Aplikasi ini membuat saya lebih menghemat waktu						✓	
7	Aplikasi ini memenuhi kebutuhan saya							✓
8	Aplikasi ini melakukan apapun yang saya minta					✓		

EASE OF USE (KEMUDAHAN PENGGUNAAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Aplikasi ini mudah untuk digunakan			✓				
2	Aplikasi ini simple/serhana untuk digunakan				✓			
3	Aplikasi ini mudah dipahami/digunakan (user friendly)				✓			
4	Aplikasi ini memerlukan langkah yang paling sedikit untuk mencapai tujuan yang saya inginkan					✓		
5	Aplikasi ini bersifat fleksibel				✓			
6	Menggunakan aplikasi ini cukup mudah					✓		
7	Saya bisa menggunakan aplikasi ini tanpa instruksi tertulis				✓			
8	Aplikasi ini selalu konsisten						✓	
9	Pengguna baru maupun pengguna lama akan menyukai aplikasi ini				✓			
10	Saya bisa keluar dari masalah pada aplikasi ini dengan cepat			✓				
11	Saya bisa menggunakan Aplikasi ini dengan berhasil setiap saat				✓			

EASE OF LEARNING (KEMUDAHAN DIPELAJARI)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Saya mempelajari aplikasi ini dengan cepat				✓			
2	Saya dengan mudah mengingat bagaimana menggunakan aplikasi ini					✓		
3	Sangat mudah untuk belajar menggunakan aplikasi ini			✓				
4	Saya cepat terampil menggunakan aplikasi ini					✓		

SATISFACTION (KEPUASAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Saya puas dengan aplikasi ini					✓		
2	Saya akan merekomendasikan aplikasi ini kepada teman saya						✓	

Singaraja, 20-1-2022



Responden

3. Responden Seniman 3

**KUISIONER USE QUESTIONNAIRE (USE Q)
USABILITY TESTING
PADA APLIKASI RUDAYA-CONNECT THE ART**

Nama : *Kadek Suarjaya*
 Jenis User : Seniman Tradisional / *Peneliti Jasa seni*
 Kode Responden : *RS3*

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- Dimohonkan kesediaan Saudara/i untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.
- Berikan tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang anda pilih.
- Dimohonkan agar semua pertanyaan diisi dan tidak boleh ada yang kosong.
- Setelah selesai diisi, mohon angket ini agar segera dikembalikan kepada peneliti.
- Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

KETERANGAN PILIHAN JAWABAN

STS : Sangat Tidak Setuju AS : Agak Setuju
 TS : Tidak Setuju S : Setuju
 ATS : Agak Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
 N : Netral

USEFULNESS (KEGUNAAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih efektif				✓			
2	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih produktif				✓			
3	Aplikasi ini bermanfaat buat saya				✓			
4	Aplikasi ini bisa lebih mengontrol aktifitas sehari-hari saya			✓				
5	Aplikasi ini membuat sesuatu yang ingin saya capai terselesaikan dengan lebih mudah			✓				
6	Aplikasi ini membuat saya lebih menghemat waktu		✓					
7	Aplikasi ini memenuhi kebutuhan saya					✓		
8	Aplikasi ini melakukan apapun yang saya minta		✓					

EASE OF USE (KEMUDAHAN PENGGUNAAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Aplikasi ini mudah untuk digunakan			✓				
2	Aplikasi ini simple/serhana untuk digunakan			✓				
3	Aplikasi ini mudah dipahami/digunakan (user friendly)			✓				
4	Aplikasi ini memerlukan langkah yang paling sedikit untuk mencapai tujuan yang saya inginkan			✓				
5	Aplikasi ini bersifat fleksibel				✓			
6	Menggunakan aplikasi ini cukup mudah			✓				
7	Saya bisa menggunakan aplikasi ini tanpa instruksi tertulis					✓		
8	Aplikasi ini selalu konsisten		✓					
9	Pengguna baru maupun pengguna lama akan menyukai aplikasi ini				✓			
10	Saya bisa keluar dari masalah pada aplikasi ini dengan cepat			✓				
11	Saya bisa menggunakan Aplikasi ini dengan berhasil setiap saat		✓					

EASE OF LEARNING (KEMUDAHAN DIPELAJARI)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Saya mempelajari aplikasi ini dengan cepat				✓			
2	Saya dengan mudah mengingat bagaimana menggunakan aplikasi ini				✓			
3	Sangat mudah untuk belajar menggunakan aplikasi ini				✓			
4	Saya cepat terampil menggunakan aplikasi ini			✓				

SATISFACTION (KEPUASAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Saya puas dengan aplikasi ini			✓				
2	Saya akan merekomendasikan aplikasi ini kepada teman saya				✓			

Singaraja 25 -01-2022

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'SUNDI YANA', written over a horizontal line.

Responden

4. Responden Seniman 4

**KUISIONER USE QUESTIONNAIRE (USE Q)
USABILITY TESTING
PADA APLIKASI RUDAYA-CONNECT THE ART**

Nama : Putu Eda Widianantha
 Jenis User : Seniman Tradisional/ Pencari Jasa seni
 Kode Responden : R54

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- Dimohonkan kesediaan Saudara/i untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.
- Berikan tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang anda pilih.
- Dimohonkan agar semua pertanyaan diisi dan tidak boleh ada yang kosong.
- Setelah selesai diisi, mohon angket ini agar segera dikembalikan kepada peneliti.
- Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

KETERANGAN PILIHAN JAWABAN

STS : Sangat Tidak Setuju AS : Agak Setuju
 TS : Tidak Setuju S : Setuju
 ATS : Agak Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
 N : Netral

USEFULNESS (KEGUNAAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih efektif						✓	
2	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih produktif					✓		
3	Aplikasi ini bermanfaat buat saya						✓	
4	Aplikasi ini bisa lebih mengontrol aktifitas sehari-hari saya				✓			
5	Aplikasi ini membuat sesuatu yang ingin saya capai terselesaikan dengan lebih mudah				✓			
6	Aplikasi ini membuat saya lebih menghemat waktu					✓		
7	Aplikasi ini memenuhi kebutuhan saya					✓		
8	Aplikasi ini melakukan apapun yang saya minta					✓		

EASE OF USE (KEMUDAHAN PENGGUNAAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Aplikasi ini mudah untuk digunakan					✓		
2	Aplikasi ini simple/ sederhana untuk digunakan					✓		
3	Aplikasi ini mudah dipahami/digunakan (user friendly)					✓		
4	Aplikasi ini memerlukan langkah yang paling sedikit untuk mencapai tujuan yang saya inginkan					✓		
5	Aplikasi ini bersifat fleksibel						✓	
6	Menggunakan aplikasi ini cukup mudah						✓	
7	Saya bisa menggunakan aplikasi ini tanpa instruksi tertulis					✓		
8	Aplikasi ini selalu konsisten						✓	
9	Pengguna baru maupun pengguna lama akan menyukai aplikasi ini						✓	
10	Saya bisa keluar dari masalah pada aplikasi ini dengan cepat						✓	
11	Saya bisa menggunakan Aplikasi ini dengan berhasil setiap saat					✓		

EASE OF LEARNING (KEMUDAHAN DIPELAJARI)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Saya mempelajari aplikasi ini dengan cepat						✓	
2	Saya dengan mudah mengingat bagaimana menggunakan aplikasi ini					✓		
3	Sangat mudah untuk belajar menggunakan aplikasi ini						✓	
4	Saya cepat terampil menggunakan aplikasi ini					✓		

SATISFACTION (KEPUASAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Saya puas dengan aplikasi ini						✓	
2	Saya akan merekomendasikan aplikasi ini kepada teman saya					✓		

Singaraja, 23-04-2022



Responden

5. Responden Seniman 5

Lampiran 1.. Instrument Penelitian (Use Questionnaire)

**KUISIONER USE QUESTIONNAIRE (USE Q)
USABILITY TESTING
PADA APLIKASI RUDAYA~CONNECT THE ART**

Nama : Kodek Adi Aditya, S.Pd. (Gek +ya)
Jenis User : Seniman Tradisional / Pencari Jasa seni
Kode Responden : R55

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- Dimohonkan kesediaan Saudara/i untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.
- Berikan tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang anda pilih.
- Dimohonkan agar semua pertanyaan diisi dan tidak boleh ada yang kosong.
- Setelah selesai diisi, mohon angket ini agar segera dikembalikan kepada peneliti.
- Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

KETERANGAN PILIHAN JAWABAN

STS : Sangat Tidak Setuju AS : Agak Setuju
TS : Tidak Setuju S : Setuju
ATS : Agak Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
N : Netral

USEFULNESS (KEGUNAAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih efektif				✓			
2	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih produktif					✓		
3	Aplikasi ini bermfaat buat saya					✓		
4	Aplikasi ini bisa lebih mengontrol aktifitas sehari-hari saya			✓				
5	Aplikasi ini membuat sesuatu yang ingin saya capai terselesaikan dengan lebih mudah					✓		
6	Aplikasi ini membuat saya lebih menghemat waktu					✓		
7	Aplikasi ini memenuhi kebutuhan saya				✓			
8	Aplikasi ini melakukan apapun yang saya minta					✓		

Penelitian Irfan Walhidayah - Sistem Informasi – Undiksha - Tahun 2022

EASE OF USE (KEMUDAHAN PENGGUNAAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Aplikasi ini mudah untuk digunakan					✓		
2	Aplikasi ini simple/ sederhana untuk digunakan				✓			
3	Aplikasi ini mudah dipahami/digunakan (user friendly)			✓				
4	Aplikasi ini memerlukan langkah yang paling sedikit untuk mencapai tujuan yang saya inginkan					✓		
5	Aplikasi ini bersifat fleksibel					✓		
6	Menggunakan aplikasi ini cukup mudah					✓		
7	Saya bisa menggunakan aplikasi ini tanpa instruksi tertulis				✓			
8	Aplikasi ini selalu konsisten					✓		
9	Pengguna baru maupun pengguna lama akan menyukai aplikasi ini				✓			
10	Saya bisa keluar dari masalah pada aplikasi ini dengan cepat					✓		
11	Saya bisa menggunakan Aplikasi ini dengan berhasil setiap saat				✓			

EASE OF LEARNING (KEMUDAHAN DIPELAJARI)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Saya mempelajari aplikasi ini dengan cepat					✓		
2	Saya dengan mudah mengingat bagaimana menggunakan aplikasi ini					✓		
3	Sangat mudah untuk belajar menggunakan aplikasi ini				✓			
4	Saya cepat terampil menggunakan aplikasi ini					✓		

SATISFACTION (KEPUASAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Saya puas dengan aplikasi ini					✓		
2	Saya akan merekomendasikan aplikasi ini kepada teman saya					✓		

Singaraja, 16 Januari 2022



Responden

Lampiran 17. Hasil Wawancara Responden Seniman (Pengujian Awal)

1. Responden Seniman 1

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA

Nama : Komang Widana
Jenis User : Seniman Tradisional / ~~Pencari Jasa seni~~
Kode Responden : RSI

1. Bagaimana perasaan anda ketika melakukan tugas yang diberikan pada Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

Masih ada beberapa kesulitan ketika membuka aplikasi serta belum puas terhadap aplikasi Rudaya.

2. Apa Saja Kesulitan atau Kendala yang anda hadapi saat berinteraksi dengan Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

- Loading aplikasi Rudaya sangat lambat saat digunakan
- Kesulitan dalam mendapatkan informasi atau notifikasi yang menarik
- Tampilan kurang menarik dan monoton

3. Apakah Ada Kritikan, Masukan dan Saran Terkait Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

- untuk notifikasi sebaiknya informasi yang masuk dibedakan berdasarkan hari, minggu atau bulan, sehingga leniman lebih mudah melihatnya dan membedakannya.
- Untuk di halaman profil selain informasi data diri leniman, sebaiknya di halaman profil tersedia dan leniman bisa melihat jenis layanan apa saja yang ditawarkan leniman kepada orang yang mau booking, karena biasanya leniman kadang bergroup dan kadang juga sendiri atau individu.
- yang terakhir untuk versi aplikasi atau tentang aplikasi, saya rasa posisinya kurang pas kalau di posisi saat ini, coba diubah lagi posisinya biar lebih enak dilihat dan untuk versi aplikasi sebaiknya jangan dibuatkan menu khusus harusnya dia hanya tampilan saja, kami gak harus mengklik menu versi aplikasi baru muncul versinya.

Singaraja, 22/01/2022



Responden

2. Responden Seniman 2

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA

Nama : Gede Kareya Ananda
Jenis User : Seniman Tradisional / ~~Pencari Jasa seni~~
Kode Responden : RS2

1. Bagaimana perasaan anda ketika melakukan tugas yang diberikan pada Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

Saya merasa kurang puas terhadap aplikasi Rudaya, dikarenakan masih ada beberapa tampilan pada aplikasi yang kurang menarik dan mengesankan menurut saya.

2. Apa saja kesulitan atau kendala yang anda hadapi saat berinteraksi dengan Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

- Loading aplikasi terlalu lambat mungkin dikarenakan faktor sinyal yang kurang stabil

- saya sedikit kesulitan dalam menemukan tombol login pada aplikasi karena letaknya yang tersebar

- Begitu juga pada saat ingin mengubah data, saya merasa sedikit kesulitan karena bingung mencari fitur tersebut ada dimana dan posisinya kalau menurut saya tersebar dan tidak seperti aplikasi pada umumnya

3. Apakah Ada Kritikan, Masukan dan Saran Terkait Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

- Saran dan masukan dari saya sebaiknya posisi tombol logout dan profil diubah posisinya agar memudahkan seniman
- Sebaiknya di halaman menu utama Rudaya berisi semacam informasi terkait sudah berapa penampilan dari seniman yang terselesaikan? Rasio kami di aplikasi berapa? Informasi seperti yang yang akan kami terima berapa, informasi seperti itu yang harusnya ada karena itu sangat penting bagi seniman.
- Kemudian juga di menu utama seharusnya terdapat jadwal kapan kami harus tampil, agar kami terbantu dengan adanya aplikasi ini bisa mengingatkan kami manggung dimana saja dan kapan saja, dan jika ada yang booking kami bisa melihat jadwalnya kosong atau tidak di jam atau di hari itu. Karena begitu dia kalau secara manualnya atau tanpa aplikasi kami biasanya jadwal manggungnya tertera di papan tulis sangat. Saya kira hal-hal yang sebelumnya dibuat manual bisa diakomodir di aplikasi ini.
- Kemudian ini juga, pada saat persama kali berhasil mendownload Rudaya dan saya buka aplikasinya, saya melihat ada beberapa informasi berupa foto-foto yang perlu di desain ulang karena menurut saya masih kurang menarik. Mungkin perlu penyesuaian warna, kemudian foto itu diganti saja dengan gambar hirsifikasi, karena kalau kalian cantumkan gambar seperti itu atau como gambar di google takutnya nanti melanggar hak cipta

Singaraja, 20...1...2022

Responden

3. Responden Seniman 3

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA

Nama : *Kadek Suajaya*
Jenis User : *Seniman Tradisional / Pencari Jasa seni*
Kode Responden : *RSS*

1. Bagaimana perasaan anda ketika melakukan tugas yang diberikan pada Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

-Kecwa dan tidak puas karena aplikasi masih membingungkan dan dikembangkan kurang maksimal

2. Apa Saja Kesulitan atau Kendala yang anda hadapi saat berinteraksi dengan Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

*-Saya merasa kesulitan saat menginput akomodasi, karena tidak ada petunjuk harus mengisi data seperti apa?
- Kesulitan mencari tombol logout
- Kesulitan mencari profil seniman posisinya ada dimana*

3. Apakah Ada Kritikan, Masukan dari Saran Terkait Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

- Seharusnya di fitur akomodasi dicantumkan berupa petunjuk pengisian atau informasi terkait apa yang harus diisi atau diberikan contoh.
- Tombol logout sebaiknya diubah sesuai aplikasi pada umumnya.
- Untuk pesan-pesan atau teks warnanya sebaiknya diubah ke warna-warna yang enak dilihat mata, saat ini warna yang dipakai warna abu dan hitam yang sangat mengganggu pandangan mata yang menggunakan aplikasi.
- Untuk login harusnya sih bisa melalui wa, no telp saja, biar sama kayak aplikasi-aplikasi saat ini, misalnya peduli lindungi dll.

Singaraja, 25-01-2022



Responden

4. Responden Seniman 4

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA

Nama : Putu Edo Widianatha
Jenis User : Seniman Tradisional / Pencari Jasa seni
Kode Responden : RS4

1. Bagaimana perasaan anda ketika melakukan tugas yang diberikan pada Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

Kecwa dan tidak puas karena aplikasi masih membingungkan dan dikembangkan kurang maksimal.

2. Apa Saja Kesulitan atau Kendala yang anda hadapi saat berinteraksi dengan Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

saya merasa kesulitan saat menginput akomodasi karena tidak ada petunjuk harus mengisi data seperti apa?

- Kesulitan mencari tombol logout
- Kesulitan mencari profil seniman posisinya ada dimana.

3. Apakah Ada Kritikan, Masukan dan Saran Terkait Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

seharusnya di fitur ahomada di cantumkan berupa petunjuk pengisian atau informasi terkait apa yang harus diisi atau diberikan contoh.

- Tombol logout sebaiknya posisinya diubah sesuai aplikasinya pada umumnya untuk profil sebaiknya posisinya diubah, posisi profil saat ini masih terlihat sembunyi.

- untuk pesan dan teks dinordifikasi warnanya sebaiknya diubah ke warna yang enak dilihat mata.

- untuk login harusnya sih bisa melalui wa / no telp saja, biar sama seperti aplikasi saat ini misalnya peduli lindungi.

Singaraja, 23-01-2022



Responden

5. Responden Seniman 5

Lampiran 2. Instrumen Penelitian (Wawancara)

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA

Nama : Kadek Adi Aditya, S.Pd. (Gek +ya)
Jenis User : Seniman Tradisional / Peneeri-Jasa-seni
Kode Responden : R55

1. Bagaimana perasaan anda ketika melakukan tugas yang diberikan pada Aplikasi Rudaya-Connect The Art?

Sedikit kurang puas karena masih terdapat kendala yang dihadapi:

2. Apa Saja Kesulitan atau Kendala yang anda hadapi saat berinteraksi dengan Aplikasi Rudaya-Connect The Art?

kesulitan atau kendala yang saya hadapi pada saat menggunakan aplikasi:

- Jika lupa kata sandi saya bingung harus melapor kepada siapa dan harus berbuat apa karena saya melihat di aplikasi belum adanya fitur lupa kata sandi seperti pada aplikasi pada umumnya

3. Apakah Ada Kritikan, Masukan dan Saran Terkait Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

- Untuk setiap fitur sebaiknya jangan menggunakan gambar atau logo yang sama sehingga pengguna tidak bingung

- Untuk font masih terdapat beberapa yang perlu di perbaiki karena ada font yang kalibrasi sangat besar dan ada font yang terlalu kecil

- Tambahkan fitur chat dan juga fitur negosiasi untuk memudahkan komunikasi antar seniman dengan para pencari jasa seni di aplikasi

Singaraja, 16 Januari 2022



Responden

Lampiran 18. Hasil Data Succes Rate Seniman (Penguujian Awal)

SUCCESS RATE SENIMAN

Kode Responden	Aplikasi Rudaya-Connect The Art					
	Task 1	Task 2	Task 3	Task 4	Task 5	Task 6
RS1	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F
RS2	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F
RS3	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F
RS4	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F
RS5	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F

Keterangan :

- RS : Kode Responden yang berarti Responden Seniman.
- S : Succes, dinyatakan berhasil apabila banyaknya kesalahan yang dilakukan adalah 0.
- P : Partial Succes, dinyatakan sebagian berhasil apabila banyaknya kesalahan yang dilakukan lebih kecil atau sama dengan jumlah langkah.
- F : Failure, dinyatakan gagal apabila banyaknya kesalahan lebih besar daripada jumlah berhasil atau gagal dalam menyelesaikan tugas

Penelitian Irfan Walhidayah - Sistem Informasi – Undiksha - Tahun 2022



Lampiran 19. Hasil Data Time Of Working Seniman (Pengujian Awal)

WAKTU Pengerjaan Tugas / TIME OF WORKING TASK SENIMAN

Kode Responden	Aplikasi Rudaya-Connect The Art					
	Task 1 (Detik)	Task 2 (Detik)	Task 3 (Detik)	Task 4 (Detik)	Task 5 (Detik)	Task 6 (Detik)
RS1	36	27	48	13	24	6
RS2	38	35	82	10	21	13
RS3	36	42	34	12	19	8
RS4	47	50	73	15	29	16
RS5	41	49	73	12	22	18

Penelitian Irfan Walhidayah - Sistem Informasi – Undiksha - Tahun 2022



Lampiran 20. Dokumentasi Responden Seniman (Pengujian Awal)

1. Responden Seniman 1

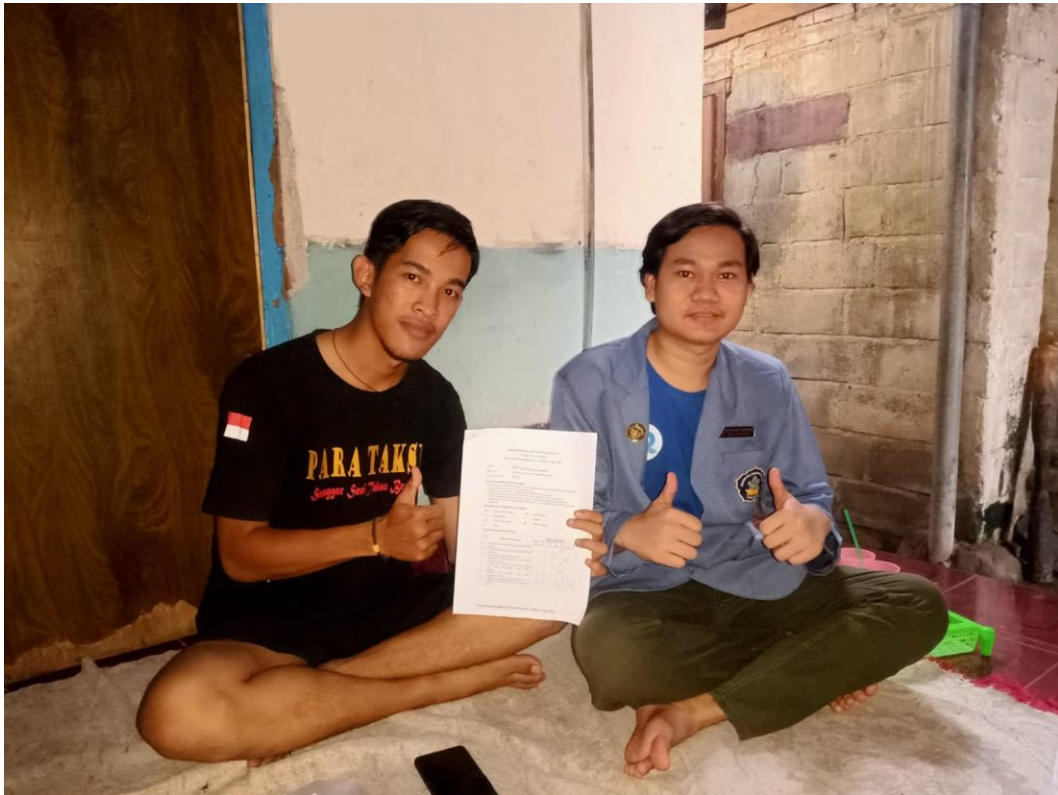


UNDIKSHA

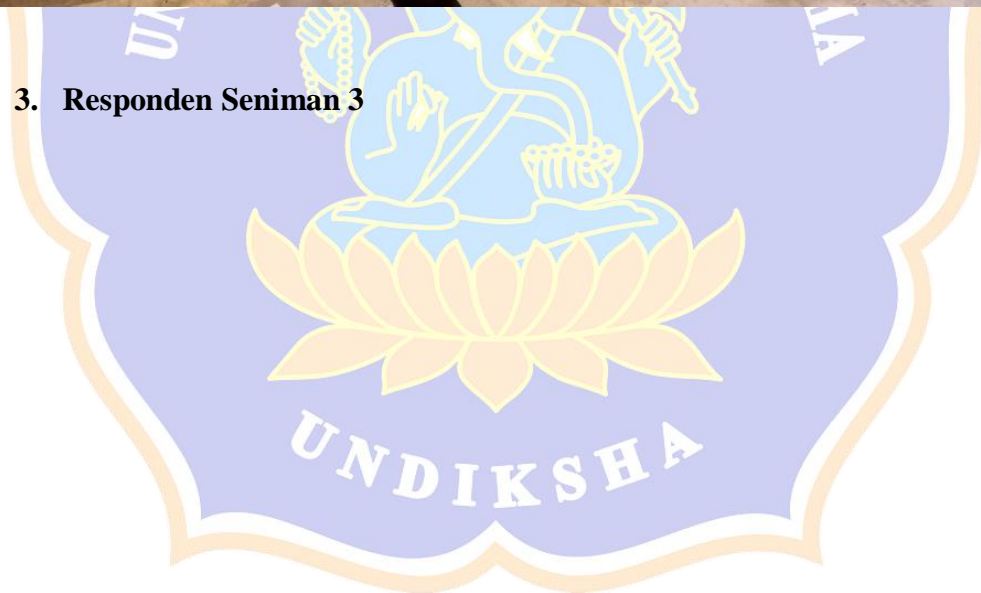


2. Responden Seniman 2





3. Responden Seniman 3





4. Responden Seniman 4



5. Responden Seniman 5



Lampiran 21 Hasil Use Questionnaire Responden Pencari Jasa Seni (Pengujian Awal)

1. Responden Pencari Jasa Seni 1

**KUISIONER USE QUESTIONNAIRE (USE Q)
USABILITY TESTING
PADA APLIKASI RUDAYA-CONNECT THE ART**

Nama : Gede Yasa
 Jenis User : Seniman Tradisional/ Pencari Jasa seni
 Kode Responden : RPI

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- Dimohonkan kesediaan Saudara/i untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.
- Berikan tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang anda pilih.
- Dimohonkan agar semua pertanyaan diisi dan tidak boleh ada yang kosong.
- Setelah selesai diisi, mohon angket ini agar segera dikembalikan kepada peneliti.
- Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

KETERANGAN PILIHAN JAWABAN

STS : Sangat Tidak Setuju AS : Agak Setuju
 TS : Tidak Setuju S : Setuju
 ATS : Agak Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
 N : Netral

USEFULNESS (KEGUNAAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih efektif					✓		
2	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih produktif				✓			
3	Aplikasi ini bermanfaat buat saya					✓		
4	Aplikasi ini bisa lebih mengontrol aktifitas sehari-hari saya				✓			
5	Aplikasi ini membuat sesuatu yang ingin saya capai terselesaikan dengan lebih mudah					✓		
6	Aplikasi ini membuat saya lebih menghemat waktu					✓		
7	Aplikasi ini memenuhi kebutuhan saya			✓				
8	Aplikasi ini melakukan apapun yang saya minta			✓				

Penelitian Irfan Walhidayah - Sistem Informasi – Undiksha - Tahun 2022

CS Dipindai dengan CamScanner

EASE OF USE (KEMUDAHAN PENGGUNAAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Aplikasi ini mudah untuk digunakan					✓		
2	Aplikasi ini simple/ sederhana untuk digunakan					✓		
3	Aplikasi ini mudah dipahami/digunakan (user friendly)				✓			
4	Aplikasi ini memerlukan langkah yang paling sedikit untuk mencapai tujuan yang saya inginkan				✓			
5	Aplikasi ini bersifat fleksibel				✓			
6	Menggunakan aplikasi ini cukup mudah					✓		
7	Saya bisa menggunakan aplikasi ini tanpa instruksi tertulis			✓				
8	Aplikasi ini selalu konsisten				✓			
9	Pengguna baru maupun pengguna lama akan menyukai aplikasi ini				✓			
10	Saya bisa keluar dari masalah pada aplikasi ini dengan cepat		✓					
11	Saya bisa menggunakan Aplikasi ini dengan berhasil setiap saat				✓			

EASE OF LEARNING (KEMUDAHAN DIPELAJARI)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Saya mempelajari aplikasi ini dengan cepat				✓			
2	Saya dengan mudah mengingat bagaimana menggunakan aplikasi ini				✓			
3	Sangat mudah untuk belajar menggunakan aplikasi ini					✓		
4	Saya cepat terampil menggunakan aplikasi ini			✓				

SATISFACTION (KEPUASAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Saya puas dengan aplikasi ini				✓			
2	Saya akan merekomendasikan aplikasi ini kepada teman saya				✓			

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
3	Aplikasi ini menyenangkan untuk digunakan				✓			
4	Aplikasi ini bekerja sesuai dengan yang saya maksud				✓			
5	Aplikasi ini mengagumkan				✓			
6	Saya merasa harus memiliki aplikasi ini				✓			
7	Aplikasi ini nyaman untuk digunakan				✓			

Penelitian Irfan Walhidayah - Sistem Informasi – Undiksha - Tahun 2022

Singaraja, 30-1-2022



Responden

Penelitian Irfan Walhidayah - Sistem Informasi – Undiksha - Tahun 2022

2. Responden Pencari Jasa Seni 2

Lampiran 1.. Instrument Penelitian (Use Questionnaire)

**KUISIONER USE QUESTIONNAIRE (USE Q)
USABILITY TESTING
PADA APLIKASI RUDAYA-CONNECT THE ART**

Nama : Kadek Andika Dwi Pratama
 Jenis User : Seniman Tradisional / Pencari Jasa seni
 Kode Responden : RP2

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- Dimohonkan kesediaan Saudara/i untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.
- Berikan tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang anda pilih.
- Dimohonkan agar semua pertanyaan diisi dan tidak boleh ada yang kosong.
- Setelah selesai diisi, mohon angket ini agar segera dikembalikan kepada peneliti.
- Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

KETERANGAN PILIHAN JAWABAN

STS : Sangat Tidak Setuju AS : Agak Setuju
 TS : Tidak Setuju S : Setuju
 ATS : Agak Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
 N : Netral

USEFULNESS (KEGUNAAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih efektif				✓			
2	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih produktif			✓				
3	Aplikasi ini bermfaat buat saya				✓			
4	Aplikasi ini bisa lebih mengontrol aktifitas sehari-hari saya				✓			
5	Aplikasi ini membuat sesuatu yang ingin saya capai terselesaikan dengan lebih mudah				✓			
6	Aplikasi ini membuat saya lebih menghemat waktu			✓				
7	Aplikasi ini memenuhi kebutuhan saya			✓				
8	Aplikasi ini melakukan apapun yang saya minta		✓					

Penelitian Irfan Walhidayah - Sistem Informasi – Undiksha - Tahun 2022

EASE OF USE (KEMUDAHAN PENGGUNAAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Aplikasi ini mudah untuk digunakan			✓				
2	Aplikasi ini simple/ sederhana untuk digunakan			✓				
3	Aplikasi ini mudah dipahami/digunakan (user friendly)			✓				
4	Aplikasi ini memerlukan langkah yang paling sedikit untuk mencapai tujuan yang saya inginkan		✓					
5	Aplikasi ini bersifat fleksibel				✓			
6	Menggunakan aplikasi ini cukup mudah			✓				
7	Saya bisa menggunakan aplikasi ini tanpa instruksi tertulis		✓					
8	Aplikasi ini selalu konsisten		✓					
9	Pengguna baru maupun pengguna lama akan menyukai aplikasi ini				✓			
10	Saya bisa keluar dari masalah pada aplikasi ini dengan cepat			✓				
11	Saya bisa menggunakan Aplikasi ini dengan berhasil setiap saat				✓			

EASE OF LEARNING (KEMUDAHAN DIPELAJARI)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Saya mempelajari aplikasi ini dengan cepat			✓				
2	Saya dengan mudah mengingat bagaimana menggunakan aplikasi ini				✓			
3	Sangat mudah untuk belajar menggunakan aplikasi ini			✓				
4	Saya cepat terampil menggunakan aplikasi ini			✓				

SATISFACTION (KEPUASAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Saya puas dengan aplikasi ini				✓			
2	Saya akan merekomendasikan aplikasi ini kepada teman saya				✓			

Penelitian Irfan Walhidayah - Sistem Informasi – Undiksha - Tahun 2022

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
3	Aplikasi ini menyenangkan untuk digunakan			✓				
4	Aplikasi ini bekerja sesuai dengan yang saya maksud				✓			
5	Aplikasi ini mengagumkan				✓			
6	Saya merasa harus memiliki aplikasi ini				✓			
7	Aplikasi ini nyaman untuk digunakan			✓				

Singaraja, 31-01-2022

Aun

Responden

Penelitian Irfan Walhidayah - Sistem Informasi – Undiksha - Tahun 2022

3. Responden Pencari Jasa Seni 3

**KUISIONER USE QUESTIONAIRE (USE Q)
USABILITY TESTING
PADA APLIKASI RUDAYA-CONNECT THE ART**

Nama : Ketut miardi
 Jenis User : Seniman Tradisional / Pencari Jasa seni
 Kode Responden : RP3

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- a. Dimohonkan kesediaan Saudara/i untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.
- b. Berikan tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang anda pilih.
- c. Dimohonkan agar semua pertanyaan diisi dan tidak boleh ada yang kosong.
- d. Setelah selesai diisi, mohon angket ini agar segera dikembalikan kepada peneliti.
- e. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

KETERANGAN PILIHAN JAWABAN

STS : Sangat Tidak Setuju AS : Agak Setuju
 TS : Tidak Setuju S : Setuju
 ATS : Agak Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
 N : Netral

USEFULNESS (KEGUNAAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih efektif			✓				
2	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih produktif				✓			
3	Aplikasi ini bermanfaat buat saya			✓				
4	Aplikasi ini bisa lebih mengontrol aktifitas sehari-hari saya				✓			
5	Aplikasi ini membuat sesuatu yang ingin saya capai terselesaikan dengan lebih mudah				✓			
6	Aplikasi ini membuat saya lebih menghemat waktu				✓			
7	Aplikasi ini memenuhi kebutuhan saya			✓				
8	Aplikasi ini melakukan apapun yang saya minta				✓			

Penelitian Irfan Walhidayah - Sistem Informasi – Undiksha - Tahun 2022

EASE OF USE (KEMUDAHAN PENGGUNAAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Aplikasi ini mudah untuk digunakan					✓		
2	Aplikasi ini simple/ sederhana untuk digunakan					✓		
3	Aplikasi ini mudah dipahami/digunakan (user friendly)					✓		
4	Aplikasi ini memerlukan langkah yang paling sedikit untuk mencapai tujuan yang saya inginkan				✓			
5	Aplikasi ini bersifat fleksibel					✓		
6	Menggunakan aplikasi ini cukup mudah				✓			
7	Saya bisa menggunakan aplikasi ini tanpa instruksi tertulis				✓			
8	Aplikasi ini selalu konsisten				✓			
9	Pengguna baru maupun pengguna lama akan menyukai aplikasi ini			✓				
10	Saya bisa keluar dari masalah pada aplikasi ini dengan cepat				✓			
11	Saya bisa menggunakan Aplikasi ini dengan berhasil setiap saat			✓				

EASE OF LEARNING (KEMUDAHAN DIPELAJARI)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Saya mempelajari aplikasi ini dengan cepat			✓				
2	Saya dengan mudah mengingat bagaimana menggunakan aplikasi ini				✓			
3	Sangat mudah untuk belajar menggunakan aplikasi ini			✓				
4	Saya cepat terampil menggunakan aplikasi ini			✓				

SATISFACTION (KEPUASAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Saya puas dengan aplikasi ini				✓			
2	Saya akan merekomendasikan aplikasi ini kepada teman saya				✓			

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
3	Aplikasi ini menyenangkan untuk digunakan				✓			
4	Aplikasi ini bekerja sesuai dengan yang saya maksud				✓			
5	Aplikasi ini mengagumkan				✓	✓		
6	Saya merasa harus memiliki aplikasi ini				✓			
7	Aplikasi ini nyaman untuk digunakan				✓			

Penelitian Irfan Walhidayah - Sistem Informasi – Undiksha - Tahun 2022

Singaraja, 30-1-2022



Responden

Penelitian Irfan Walhidayah - Sistem Informasi – Undiksha - Tahun 2022

4. Responden Pencari Jasa Seni 4

**KUISIONER USE QUESTIONNAIRE (USE Q)
USABILITY TESTING
PADA APLIKASI RUDAYA-CONNECT THE ART**

Nama : A Ritu Andre Pratama
 Jenis User : Seniman-Tradisionel / Pencari Jasa seni
 Kode Responden : RPA

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- Dimohonkan kesediaan Saudara/i untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.
- Berikan tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang anda pilih.
- Dimohonkan agar semua pertanyaan diisi dan tidak boleh ada yang kosong.
- Setelah selesai diisi, mohon angket ini agar segera dikembalikan kepada peneliti.
- Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

KETERANGAN PILIHAN JAWABAN

STS : Sangat Tidak Setuju AS : Agak Setuju
 TS : Tidak Setuju S : Setuju
 ATS : Agak Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
 N : Netral

USEFULNESS (KEGUNAAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih efektif		✓					
2	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih produktif				✓			
3	Aplikasi ini bermafaat buat saya			✓				
4	Aplikasi ini bisa lebih mengontrol aktifitas sehari-hari saya			✓				
5	Aplikasi ini membuat sesuatu yang ingin saya capai terselesaikan dengan lebih mudah	✓						
6	Aplikasi ini membuat saya lebih menghemat waktu			✓				
7	Aplikasi ini memenuhi kebutuhan saya		✓					
8	Aplikasi ini melakukan apapun yang saya minta				✓			

Penelitian Irfan Walhidayah - Sistem Informasi – Undiksha - Tahun 2022

EASE OF USE (KEMUDAHAN PENGGUNAAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Aplikasi ini mudah untuk digunakan	✓						
2	Aplikasi ini simple/ sederhana untuk digunakan			✓				
3	Aplikasi ini mudah dipahami/digunakan (user friendly)		✓					
4	Aplikasi ini memerlukan langkah yang paling sedikit untuk mencapai tujuan yang saya inginkan		✓					
5	Aplikasi ini bersifat fleksibel				✓			
6	Menggunakan aplikasi ini cukup mudah	✓						
7	Saya bisa menggunakan aplikasi ini tanpa instruksi tertulis			✓				
8	Aplikasi ini selalu konsisten		✓					
9	Pengguna baru maupun pengguna lama akan menyukai aplikasi ini		✓					
10	Saya bisa keluar dari masalah pada aplikasi ini dengan cepat	✓						
11	Saya bisa menggunakan Aplikasi ini dengan berhasil setiap saat			✓				

EASE OF LEARNING (KEMUDAHAN DIPELAJARI)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Saya mempelajari aplikasi ini dengan cepat	✓						
2	Saya dengan mudah mengingat bagaimana menggunakan aplikasi ini			✓				
3	Sangat mudah untuk belajar menggunakan aplikasi ini			✓				
4	Saya cepat terampil menggunakan aplikasi ini				✓			

SATISFACTION (KEPUASAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Saya puas dengan aplikasi ini		✓					
2	Saya akan merekomendasikan aplikasi ini kepada teman saya	✓						

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
3	Aplikasi ini menyenangkan untuk digunakan				✓			
4	Aplikasi ini bekerja sesuai dengan yang saya maksud					✓		
5	Aplikasi ini mengagumkan				✓			
6	Saya merasa harus memiliki aplikasi ini				✓			
7	Aplikasi ini nyaman untuk digunakan				✓			

Penelitian Irfan Walhidayah - Sistem Informasi – Undiksha - Tahun 2022

Singaraja, 30 - 1 - 2022



Responden

Penelitian Irfan Walhidayah - Sistem Informasi - Undiksha - Tahun 2022

5. Responden Pencari Jasa Seni 5

**KUISIONER USE QUESTIONAIRE (USE Q)
USABILITY TESTING
PADA APLIKASI RUDAYA-CONNECT THE ART**

Nama : *Ni putu Sariini*
 Jenis User : Seniman Tradisional / Pencari Jasa seni
 Kode Responden : *RPS*

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- Dimohonkan kesediaan Saudara/i untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.
- Berikan tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang anda pilih.
- Dimohonkan agar semua pertanyaan diisi dan tidak boleh ada yang kosong.
- Setelah selesai diisi, mohon angket ini agar segera dikembalikan kepada peneliti.
- Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

KETERANGAN PILIHAN JAWABAN

STS : Sangat Tidak Setuju AS : Agak Setuju
 TS : Tidak Setuju S : Setuju
 ATS : Agak Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
 N : Netral

USEFULNESS (KEGUNAAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih efektif			✓				
2	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih produktif				✓			
3	Aplikasi ini bermafaat buat saya			✓				
4	Aplikasi ini bisa lebih mengontrol aktifitas sehari-hari saya				✓			
5	Aplikasi ini membuat sesuatu yang ingin saya capai terselesaikan dengan lebih mudah			✓				
6	Aplikasi ini membuat saya lebih menghemat waktu			✓				
7	Aplikasi ini memenuhi kebutuhan saya			✓				
8	Aplikasi ini melakukan apapun yang saya minta			✓				

Penelitian Irfan Walhidayah - Sistem Informasi – Undiksha - Tahun 2022

EASE OF USE (KEMUDAHAN PENGGUNAAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Aplikasi ini mudah untuk digunakan			✓				
2	Aplikasi ini simple/ sederhana untuk digunakan				✓			
3	Aplikasi ini mudah dipahami/digunakan (user friendly)				✓			
4	Aplikasi ini memerlukan langkah yang paling sedikit untuk mencapai tujuan yang saya inginkan			✓				
5	Aplikasi ini bersifat fleksibel			✓				
6	Menggunakan aplikasi ini cukup mudah			✓				
7	Saya bisa menggunakan aplikasi ini tanpa instruksi tertulis				✓			
8	Aplikasi ini selalu konsisten			✓				
9	Pengguna baru maupun pengguna lama akan menyukai aplikasi ini				✓			
10	Saya bisa keluar dari masalah pada aplikasi ini dengan cepat			✓				
11	Saya bisa menggunakan Aplikasi ini dengan berhasil setiap saat				✓			

EASE OF LEARNING (KEMUDAHAN DIPELAJARI)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Saya mempelajari aplikasi ini dengan cepat				✓			
2	Saya dengan mudah mengingat bagaimana menggunakan aplikasi ini				✓			
3	Sangat mudah untuk belajar menggunakan aplikasi ini				✓			
4	Saya cepat terampil menggunakan aplikasi ini				✓			

SATISFACTION (KEPUASAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Saya puas dengan aplikasi ini			✓				
2	Saya akan merekomendasikan aplikasi ini kepada teman saya				✓			

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
3	Aplikasi ini menyenangkan untuk digunakan				✓			
4	Aplikasi ini bekerja sesuai dengan yang saya maksud					✓		
5	Aplikasi ini mengagumkan				✓			
6	Saya merasa harus memiliki aplikasi ini				✓			
7	Aplikasi ini nyaman untuk digunakan					✓		

Penelitian Irfan Walhidayah - Sistem Informasi – Undiksha - Tahun 2022

Singaraja, 30-1-2022


Responden

Penelitian Irfan Walhidayah - Sistem Informasi – Undiksha - Tahun 2022

Lampiran 22 Hasil Wawancara Responden Pencari Jasa Seni (Pengujian Awal)

1. Responden Pencari Jasa Seni 1

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA

Nama : Gede Yasa
Jenis User : Seniman Tradisional / Pencari Jasa seni
Kode Responden : RPI

1. Bagaimana perasaan anda ketika melakukan tugas yang diberikan pada Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?
Saya merasa sedikit kebingungan dan kesulitan

2. Apa Saja Kesulitan atau Kendala yang anda hadapi saat berinteraksi dengan Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

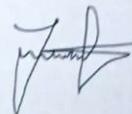
- Saya merasakan sedikit kebingungan dlm hal melakukan pencarian seniman berdasarkan kategori. Hal ini dikarenakan saya harus 1 per 1 kategori dan terlalu banyak yg harus diklik untuk mencari seniman. Sedangkan masih banyak kategori seniman yg kosong. Hal itu membuat saya bingung.
- Sedikit kebingungan dlm melihat informasi seniman, karena ada beberapa informasi yg kepotong sehingga informasi yg ditampilkan kurang jelas
- Sedikit kesulitan dlm melihat informasi akomodasi dan review.

Penelitian Irfan Walhidayah - Sistem Informasi - Undiksha - Tahun 2022

3. Apakah Ada Kritikan, Masukan dan Saran Terkait Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

- Seharusnya dlm melakukan pencarian seniman bisa secara otomatis langsung dicari berdasarkan kategori, harga dan juga rating seperti aplikasi pada umumnya.
- Seharusnya informasinya yg ditampilkan di halaman seniman dibuat secara lengkap dan juga tampilannya dibuat lebih menarik.
- Untuk menu akomodasi dan review sebaiknya tampilannya dibuat kebawah jangan kesamping, agar pengguna lebih mudah untuk melihatnya.

Singaraja, 30-1-2022



Responden

Penelitian Irfan Walhidayah - Sistem Informasi - Undiksha - Tahun 2022

2. Responden Pencari Jasa Seni 2

Lampiran 2. Instrument Penelitian (Wawancara)

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA

Nama : Kadet Andika Dwi Pratama
Jenis User : ~~Seniman Tradisional~~ / Pencari Jasa seni
Kode Responden : RP2

1. Bagaimana perasaan anda ketika melakukan tugas yang diberikan pada Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

- Ada beberapa task yang saya lakukan saya masih merasa kesulitan

2. Apa Saja Kesulitan atau Kendala yang anda hadapi saat berinteraksi dengan Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

- Loading aplikasi sedikit lambat

- Ketika pertama kali login pada menu utama saya merasa kebingungan pada fitur make up artist dan juga event

- Pada saat ingin melakukan booking seniman saya merasa kebingungan karena tidak adanya fitur untuk chat seniman terlebih dahulu sebelum saya melakukan booking seniman tersebut .

- Pada saat ingin mengubah data saya sedikit kebingungan dalam melakukan penarikan tombol profil dikarenakan posisinya yang tersembunyi

Penelitian Irfan Walhidayah - Sistem Informasi – Undiksha - Tahun 2022

3. Apakah Ada Kritikan, Masukan dan Saran Terkait Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

- Untuk fitur make up artist dan juga event jika memang belum bisa digunakan, sebaiknya dihapus saja agar tidak membingungkan
- Perlu ditambahkan fitur chattingan dengan sesama di aplikasi rudaya
- Untuk posisi tombol profil perlu di ubah

Singaraja, 31-01-2022

Ann

Responden

Penelitian Irfan Walhidayah - Sistem Informasi - Undiksha - Tahun 2022

3. Responden Pencari Jasa Seni 3

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA

Nama : ketut miardi
Jenis User : Seniman Tradisional / Pencari Jasa seni
Kode Responden : RP3

1. Bagaimana perasaan anda ketika melakukan tugas yang diberikan pada Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

Merasa senang dan meredakan kebingungan.

2. Apa Saja Kesulitan atau Kendala yang anda hadapi saat berinteraksi dengan Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

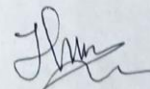
- Merasa kebingungan karena di aplikasi tidak ada fitur notifikasi
- Merasa kebingungan dalam mencari seniman karena tidak ada kategori seniman yang favorit atau yang terbaik.
- Diawal saat saya pertama kali mendaftarkan diri di aplikasi rudaya, saya juga merasa kesulitan dalam melakukan pendaftaran karena terlalu banyak data yang harus saya isi
- Pada halaman menu utama sedikit membingungkan karena terdapat 4 menu dengan gambar atau logo yang sama, kemudian ada 2 menu yang tidak bisa digunakan, yaitu menu event dan make up artist.

Penelitian Irfan Walhidayah - Sistem Informasi - Undiksha - Tahun 2022

3. Apakah Ada Kritikan, Masukan dan Saran Terkait Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

- sebaiknya pada aplikasi rudaya ditambahkan tombol notifikasi yang dapat memberitahukan segala-galanya informasi yang masuk, misalnya informasi apakah seniman menerima atau menolak tawaran dari saya.
- Perlu dicantumkan seniman-seniman favorit di aplikasi.
- untuk melakukan pendaftaran pencari jasa seni, harusnya tidak terlalu banyak mengisi data.
- untuk halaman utama perlu di desain ulang agar tidak membingungkan.
- kemudian yang terakhir pada detail informasi seniman, tampilannya masih kurang menarik, mungkin bisa di desain ulang.

Singaraja, 30-1-2022



Responden

Penelitian Irfan Walhidayah - Sistem Informasi - Undiksha - Tahun 2022

4. Responden Pencari Jasa Seni 4

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA

Nama : Putu Andre Pratama
Jenis User : Seniman Tradisional / Pencari Jasa seni
Kode Responden : RP 4

1. Bagaimana perasaan anda ketika melakukan tugas yang diberikan pada Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

Merasa sedikit kecewa karna Aplikasi yang dikembangkan masih terdapat kekurangan

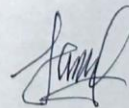
2. Apa Saja Kesulitan atau Kendala yang anda hadapi saat berinteraksi dengan Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

- Melakukan
- * Bingung dalam menggunakan Pembayaran seniman Soalnya pada aplikasi Rudaya ketika ingin membayar saya di arahkan keluar aplikasi rudaya
 - * Saya melihat pada saat ubah data untuk ubah Password belum ada di aplikasi
 - * Posisi tombol cari masih sedikit aneh letaknya berada di bawah
 - * Untuk tombol logout sedikit sulit di temukan karna Posisinya menurut saya di buat tersembunyi

3. Apakah Ada Kritik, Masukan dan Saran Terkait Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

- * Seharusnya pada saat melakukan Pembayaran
Semiran itu masih dalam satu aplikasi
rudaya jangan di arahkan keluar aplikasi
- * Tambahkan fitur lupa Password
- * Tambahkan fitur ubah Password
- * untuk Posisi tombol cari sebaiknya posisinya
diatas jangan di bawah
- * untuk Posisi tombol logout perlu dilakukan
penyesuaian agar tidak tersembunyi

Singaraja, 30-1-2022



Responden

Penelitian Irfan Walhidayah - Sistem Informasi - Undiksha - Tahun 2022

5. Responden Pencari Jasa Seni 5

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA

Nama : Ni Putu Sarlini
Jenis User : Seniman Tradisional / Pencari Jasa seni
Kode Responden : RPS

1. Bagaimana perasaan anda ketika melakukan tugas yang diberikan pada Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

Biasa saja

2. Apa Saja Kesulitan atau Kendala yang anda hadapi saat berinteraksi dengan Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

- pada halaman booking untuk tanggal awal tampil dan juga tanggal selesai membuat bingung.

- masih ada beberapa kata yang tidak konsisten, ada yang menggunakan bahasa Indonesia dan ada yang menggunakan bahasa Inggris

- merasa kesulitan dalam melihat tampilan halaman review dan rating karna kurang rapi dan ada beberapa informasi yang kepatong

3. Apakah Ada Kritikan, Masukan dan Saran Terkait Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

- Untuk tanggal awal tampil dan tanggal selesai tampil sebaiknya dihapus saja pada halaman booking. Karena setau saya biasanya orang yang akan mengundang seniman. Untuk manggung biasanya hanya satu hari saja, sangat jarang sampai 2 hari atau bahkan lebih.

- Di halaman booking seharusnya yang dibuat yaitu masukkan alamat lengkap yang akan booking seniman, Jam penempatan sama tawaran harganya.

- Halaman review dan rating perlu dirapikan dan informasi yang kepotong agar ditampilkan.

Singaraja, 30-1-2022



Responden

Penelitian Irfan Walhidayah - Sistem Informasi - Undiksha - Tahun 2022

Lampiran 23. Hasil Data Succes Rate Pencari Jasa Seni (Pengujian Awal)

SUCCESS RATE PENCARI JASA SENI

Kode Responden	Aplikasi Rudaya-Connect The Art				
	Task 1	Task 2	Task 3	Task 4	Task 5
RP1	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F
RP2	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F
RP3	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F
RP4	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F
RP5	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F

Keterangan :

RP : Kode Responden yang berarti Responden Pencari Jasa Seni.

S : Succes, dinyatakan berhasil apabila banyaknya kesalahan yang dilakukan adalah 0.

P : Partial Succes, dinyatakan sebagian berhasil apabila banyaknya kesalahan yang dilakukan lebih kecil atau sama dengan jumlah langkah.

F : Failure, dinyatakan gagal apabila banyaknya kesalahan lebih besar daripada jumlah berhasil atau gagal dalam menyelesaikan tugas

Penelitian Irfan Walhidayah - Sistem Informasi – Undiksha - Tahun 2022

CS Dipindai dengan CamScanner



Lampiran 24. Hasil Data Time of Working Pencari Jasa Seni (Pengujian Awal)

WAKTU Pengerjaan Tugas / TIME OF WORKING TASK Pencari Jasa Seni

Kode Responden	Aplikasi Rudaya-Connect The Art				
	Task 1 (Detik)	Task 2 (Detik)	Task 3 (Detik)	Task 4 (Detik)	Task 5 (Detik)
RP1	86	43	60	8	25
RP2	90	60	47	12	13
RP3	38	52	50	10	8
RP4	52	62	43	9	10
RP5	47	58	49	10	9

Penelitian Irfan Walhidayah - Sistem Informasi - Undiksha - Tahun 2022

Dipindai dengan CamScanner

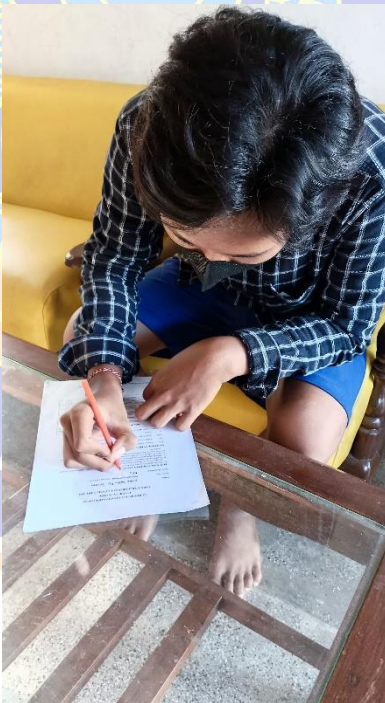


Lampiran 25. Dokumentasi Responden Pencari Jasa Seni (Pengujian Awal)

1. Responden Pencari Jasa Seni 1



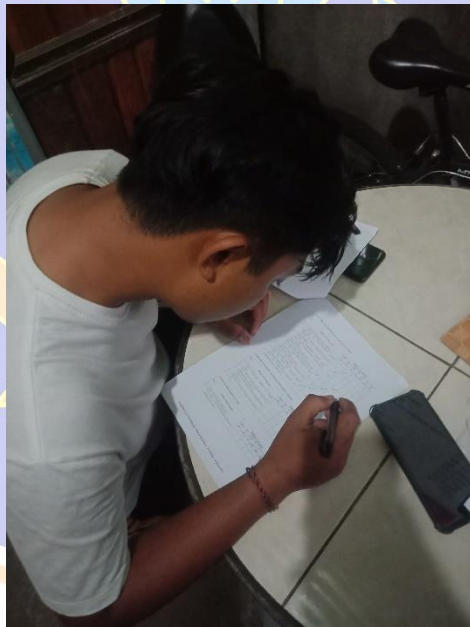
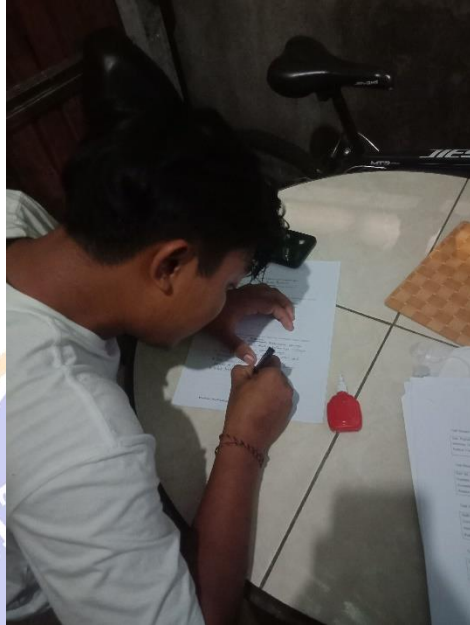
2. Responden Pencari Jasa Seni 2



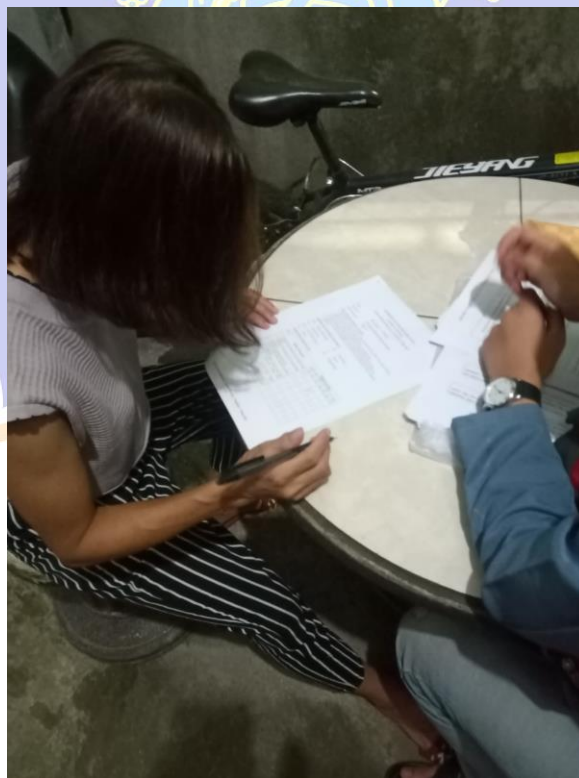
3. Responden Pencari Jasa Seni 3



4. Responden Pencari Jasa Seni 4



5. Responden Pencari Jasa Seni 5



Lampiran 26. Hasil Use Questionnaire Responden Seniman (Pengujian Akhir)

1. Responden Seniman 1

**KUISIONER USE QUESTIONNAIRE (USE Q)
USABILITY TESTING
PADA APLIKASI RUDAYA~CONNECT THE ART**

Nama : KOMANG WIDANA
 Jenis User : Seniman Tradisional / Pencari Jasa seni
 Kode Responden : RS1

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- Dimohonkan kesediaan Saudara/i untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.
- Berikan tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang anda pilih.
- Dimohonkan agar semua pertanyaan diisi dan tidak boleh ada yang kosong.
- Setelah selesai diisi, mohon angket ini agar segera dikembalikan kepada peneliti.
- Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

KETERANGAN PILIHAN JAWABAN

STS : Sangat Tidak Setuju AS : Agak Setuju
 TS : Tidak Setuju S : Setuju
 ATS : Agak Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
 N : Netral

USEFULNESS (KEGUNAAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih efektif							✓
2	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih produktif					✓		
3	Aplikasi ini bermanfaat buat saya							✓
4	Aplikasi ini bisa lebih mengontrol aktifitas sehari-hari saya							✓
5	Aplikasi ini membuat sesuatu yang ingin saya capai terselesaikan dengan lebih mudah					✓		
6	Aplikasi ini membuat saya lebih menghemat waktu						✓	
7	Aplikasi ini memenuhi kebutuhan saya					✓		
8	Aplikasi ini melakukan apapun yang saya minta						✓	

EASE OF USE (KEMUDAHAN PENGGUNAAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Aplikasi ini mudah untuk digunakan							✓
2	Aplikasi ini simple/ sederhana untuk digunakan							✓
3	Aplikasi ini mudah dipahami/digunakan (user friendly)							✓
4	Aplikasi ini memerlukan langkah yang paling sedikit untuk mencapai tujuan yang saya inginkan					✓		
5	Aplikasi ini bersifat fleksibel						✓	
6	Menggunakan aplikasi ini cukup mudah							✓
7	Saya bisa menggunakan aplikasi ini tanpa instruksi tertulis						✓	
8	Aplikasi ini selalu konsisten						✓	
9	Pengguna baru maupun pengguna lama akan menyukai aplikasi ini						✓	
10	Saya bisa keluar dari masalah pada aplikasi ini dengan cepat					✓		
11	Saya bisa menggunakan Aplikasi ini dengan berhasil setiap saat						✓	

EASE OF LEARNING (KEMUDAHAN DIPELAJARI)

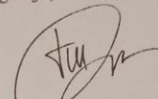
No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Saya mempelajari aplikasi ini dengan cepat						✓	
2	Saya dengan mudah mengingat bagaimana menggunakan aplikasi ini						✓	
3	Sangat mudah untuk belajar menggunakan aplikasi ini					✓		
4	Saya cepat terampil menggunakan aplikasi ini					✓		

SATISFACTION (KEPUASAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Saya puas dengan aplikasi ini						✓	
2	Saya akan merekomendasikan aplikasi ini kepada teman saya							✓

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
3	Aplikasi ini menyenangkan untuk digunakan						✓	
4	Aplikasi ini bekerja sesuai dengan yang saya maksud					✓		
5	Aplikasi ini mengagumkan					✓		
6	Saya merasa harus memiliki aplikasi ini						✓	✓
7	Aplikasi ini nyaman untuk digunakan						✓	

Singaraja, 15 April 2022


Responden

2. Responden Seniman 2

**KUISIONER USE QUESTIONNAIRE (USE Q)
USABILITY TESTING
PADA APLIKASI RUDAYA-CONNECT THE ART**

Nama : Gede Kareya Ananda
 Jenis User : Seniman Tradisional / ~~Peneliti Jasa seni~~
 Kode Responden : RS2

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- Dimohonkan kesediaan Saudara/i untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.
- Berikan tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang anda pilih.
- Dimohonkan agar semua pertanyaan diisi dan tidak boleh ada yang kosong.
- Setelah selesai diisi, mohon angket ini agar segera dikembalikan kepada peneliti.
- Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

KETERANGAN PILIHAN JAWABAN

STS : Sangat Tidak Setuju AS : Agak Setuju
 TS : Tidak Setuju S : Setuju
 ATS : Agak Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
 N : Netral

USEFULNESS (KEGUNAAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih efektif						✓	
2	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih produktif					✓		
3	Aplikasi ini bermanfaat buat saya							✓
4	Aplikasi ini bisa lebih mengontrol aktifitas sehari-hari saya						✓	
5	Aplikasi ini membuat sesuatu yang ingin saya capai terselesaikan dengan lebih mudah						✓	
6	Aplikasi ini membuat saya lebih menghemat waktu							✓
7	Aplikasi ini memenuhi kebutuhan saya							✓
8	Aplikasi ini melakukan apapun yang saya minta						✓	

EASE OF USE (KEMUDAHAN PENGGUNAAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Aplikasi ini mudah untuk digunakan						✓	
2	Aplikasi ini simple/ sederhana untuk digunakan					✓		
3	Aplikasi ini mudah dipahami/digunakan (user friendly)							✓
4	Aplikasi ini memerlukan langkah yang paling sedikit untuk mencapai tujuan yang saya inginkan						✓	
5	Aplikasi ini bersifat fleksibel						✓	
6	Menggunakan aplikasi ini cukup mudah							✓
7	Saya bisa menggunakan aplikasi ini tanpa instruksi tertulis						✓	
8	Aplikasi ini selalu konsisten						✓	
9	Pengguna baru maupun pengguna lama akan menyukai aplikasi ini						✓	
10	Saya bisa keluar dari masalah pada aplikasi ini dengan cepat						✓	
11	Saya bisa menggunakan Aplikasi ini dengan berhasil setiap saat						✓	

EASE OF LEARNING (KEMUDAHAN DIPELAJARI)

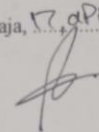
No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Saya mempelajari aplikasi ini dengan cepat						✓	
2	Saya dengan mudah mengingat bagaimana menggunakan aplikasi ini						✓	
3	Sangat mudah untuk belajar menggunakan aplikasi ini						✓	
4	Saya cepat terampil menggunakan aplikasi ini						✓	

SATISFACTION (KEPUASAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Saya puas dengan aplikasi ini						✓	
2	Saya akan merekomendasikan aplikasi ini kepada teman saya							✓

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
3	Aplikasi ini menyenangkan untuk digunakan						✓	
4	Aplikasi ini bekerja sesuai dengan yang saya maksud						✓	
5	Aplikasi ini mengagumkan						✓	
6	Saya merasa harus memiliki aplikasi ini						✓	
7	Aplikasi ini nyaman untuk digunakan						✓	

Singaraja, 17 April 2022



Responden

3. Responden Seniman 3

**KUISIONER USE QUESTIONAIRE (USE Q)
USABILITY TESTING
PADA APLIKASI RUDAYA~CONNECT THE ART**

Nama : *icadef Swarjaya*
 Jenis User : Seniman Tradisional / Pencari Jasa seni
 Kode Responden : *RS 3*

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- a. Dimohonkan kesediaan Saudara/i untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.
- b. Berikan tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang anda pilih.
- c. Dimohonkan agar semua pertanyaan diisi dan tidak boleh ada yang kosong.
- d. Setelah selesai diisi, mohon angket ini agar segera dikembalikan kepada peneliti.
- e. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

KETERANGAN PILIHAN JAWABAN

STS : Sangat Tidak Setuju AS : Agak Setuju
 TS : Tidak Setuju S : Setuju
 ATS : Agak Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
 N : Netral

USEFULNESS (KEGUNAAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih efektif						✓	
2	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih produktif						✓	
3	Aplikasi ini bermanfaat buat saya						✓	
4	Aplikasi ini bisa lebih mengontrol aktifitas sehari-hari saya					✓		
5	Aplikasi ini membuat sesuatu yang ingin saya capai terselesaikan dengan lebih mudah					✓		
6	Aplikasi ini membuat saya lebih menghemat waktu					✓		
7	Aplikasi ini memenuhi kebutuhan saya							✓
8	Aplikasi ini melakukan apapun yang saya minta						✓	

EASE OF USE (KEMUDAHAN PENGGUNAAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Aplikasi ini mudah untuk digunakan						√	
2	Aplikasi ini simple/ sederhana untuk digunakan							√
3	Aplikasi ini mudah dipahami/digunakan (user friendly)						√	
4	Aplikasi ini memerlukan langkah yang paling sedikit untuk mencapai tujuan yang saya inginkan						√	
5	Aplikasi ini bersifat fleksibel						√	
6	Menggunakan aplikasi ini cukup mudah						√	
7	Saya bisa menggunakan aplikasi ini tanpa instruksi tertulis						√	
8	Aplikasi ini selalu konsisten					√		
9	Pengguna baru maupun pengguna lama akan menyukai aplikasi ini					√		
10	Saya bisa keluar dari masalah pada aplikasi ini dengan cepat						√	
11	Saya bisa menggunakan Aplikasi ini dengan berhasil setiap saat						√	

EASE OF LEARNING (KEMUDAHAN DIPELAJARI)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Saya mempelajari aplikasi ini dengan cepat						√	
2	Saya dengan mudah mengingat bagaimana menggunakan aplikasi ini						√	
3	Sangat mudah untuk belajar menggunakan aplikasi ini						√	
4	Saya cepat terampil menggunakan aplikasi ini						√	

SATISFACTION (KEPUASAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Saya puas dengan aplikasi ini						√	
2	Saya akan merekomendasikan aplikasi ini kepada teman saya							√

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
3	Aplikasi ini menyenangkan untuk digunakan					✓		
4	Aplikasi ini bekerja sesuai dengan yang saya maksud						✓	
5	Aplikasi ini mengagumkan						✓	
6	Saya merasa harus memiliki aplikasi ini							✓
7	Aplikasi ini nyaman untuk digunakan							✓

Singaraja, 17 April 2022


Responden

4. Responden Seniman 4

**KUISIONER USE QUESTIONAIRE (USE Q)
USABILITY TESTING
PADA APLIKASI RUDAYA~CONNECT THE ART**

Nama : Putu Edo Widyanantha
Jenis User : Seniman Tradisional / Pencari Jasa seni
Kode Responden : RSA

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- a. Dimohonkan kesediaan Saudara/i untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.
- b. Berikan tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang anda pilih.
- c. Dimohonkan agar semua pertanyaan diisi dan tidak boleh ada yang kosong.
- d. Setelah selesai diisi, mohon angket ini agar segera dikembalikan kepada peneliti.
- e. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

KETERANGAN PILIHAN JAWABAN

STS : Sangat Tidak Setuju AS : Agak Setuju
TS : Tidak Setuju S : Setuju
ATS : Agak Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
N : Netral

USEFULNESS (KEGUNAAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih efektif							✓
2	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih produktif						✓	
3	Aplikasi ini bermanfaat buat saya							✓
4	Aplikasi ini bisa lebih mengontrol aktifitas sehari-hari saya							✓
5	Aplikasi ini membuat sesuatu yang ingin saya capai terselesaikan dengan lebih mudah							✓
6	Aplikasi ini membuat saya lebih menghemat waktu							✓
7	Aplikasi ini memenuhi kebutuhan saya							✓
8	Aplikasi ini melakukan apapun yang saya minta							✓

EASE OF USE (KEMUDAHAN PENGGUNAAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Aplikasi ini mudah untuk digunakan							✓
2	Aplikasi ini simple/ sederhana untuk digunakan							✓
3	Aplikasi ini mudah dipahami/digunakan (user friendly)							✓
4	Aplikasi ini memerlukan langkah yang paling sedikit untuk mencapai tujuan yang saya inginkan							✓
5	Aplikasi ini bersifat fleksibel						✓	
6	Menggunakan aplikasi ini cukup mudah						✓	
7	Saya bisa menggunakan aplikasi ini tanpa instruksi tertulis						✓	
8	Aplikasi ini selalu konsisten							✓
9	Pengguna baru maupun pengguna lama akan menyukai aplikasi ini							✓
10	Saya bisa keluar dari masalah pada aplikasi ini dengan cepat							✓
11	Saya bisa menggunakan Aplikasi ini dengan berhasil setiap saat						✓	

EASE OF LEARNING (KEMUDAHAN DIPELAJARI)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Saya mempelajari aplikasi ini dengan cepat							✓
2	Saya dengan mudah mengingat bagaimana menggunakan aplikasi ini						✓	
3	Sangat mudah untuk belajar menggunakan aplikasi ini							✓
4	Saya cepat terampil menggunakan aplikasi ini						✓	

SATISFACTION (KEPUASAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Saya puas dengan aplikasi ini							✓
2	Saya akan merekomendasikan aplikasi ini kepada teman saya							✓

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
3	Aplikasi ini menyenangkan untuk digunakan						✓	
4	Aplikasi ini bekerja sesuai dengan yang saya maksud						✓	
5	Aplikasi ini mengagumkan						✓	
6	Saya merasa harus memiliki aplikasi ini							✓
7	Aplikasi ini nyaman untuk digunakan						✓	

Singaraja, 23 April 2022


Responden

5. Responden Seniman 5

**KUISIONER USE QUESTIONNAIRE (USE Q)
USABILITY TESTING
PADA APLIKASI RUDAYA~CONNECT THE ART**

Nama : Kadek Adi Aditya, S.Pd. (Gek tya)
 Jenis User : Seniman Tradisional / Pencari Jasa seni
 Kode Responden : RSS

PETUNJUK PENGISIAN ANGGKET

- Dimohonkan kesediaan Saudara/i untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.
- Berikan tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang anda pilih.
- Dimohonkan agar semua pertanyaan diisi dan tidak boleh ada yang kosong.
- Setelah selesai diisi, mohon angket ini agar segera dikembalikan kepada peneliti.
- Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

KETERANGAN PILIHAN JAWABAN

STS : Sangat Tidak Setuju AS : Agak Setuju
 TS : Tidak Setuju S : Setuju
 ATS : Agak Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
 N : Netral

USEFULNESS (KEGUNAAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih efektif						✓	
2	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih produktif						✓	
3	Aplikasi ini bermanfaat buat saya						✓	
4	Aplikasi ini bisa lebih mengontrol aktifitas sehari-hari saya						✓	
5	Aplikasi ini membuat sesuatu yang ingin saya capai terselesaikan dengan lebih mudah						✓	
6	Aplikasi ini membuat saya lebih menghemat waktu						✓	
7	Aplikasi ini memenuhi kebutuhan saya						✓	
8	Aplikasi ini melakukan apapun yang saya minta						✓	

EASE OF USE (KEMUDAHAN PENGGUNAAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Aplikasi ini mudah untuk digunakan						✓	
2	Aplikasi ini simple/ sederhana untuk digunakan						✓	
3	Aplikasi ini mudah dipahami/digunakan (user friendly)						✓	
4	Aplikasi ini memerlukan langkah yang paling sedikit untuk mencapai tujuan yang saya inginkan						✓	
5	Aplikasi ini bersifat fleksibel						✓	
6	Menggunakan aplikasi ini cukup mudah						✓	
7	Saya bisa menggunakan aplikasi ini tanpa instruksi tertulis						✓	
8	Aplikasi ini selalu konsisten						✓	
9	Pengguna baru maupun pengguna lama akan menyukai aplikasi ini						✓	
10	Saya bisa keluar dari masalah pada aplikasi ini dengan cepat						✓	
11	Saya bisa menggunakan Aplikasi ini dengan berhasil setiap saat						✓	

EASE OF LEARNING (KEMUDAHAN DIPELAJARI)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Saya mempelajari aplikasi ini dengan cepat							✓
2	Saya dengan mudah mengingat bagaimana menggunakan aplikasi ini						✓	
3	Sangat mudah untuk belajar menggunakan aplikasi ini						✓	
4	Saya cepat terampil menggunakan aplikasi ini						✓	

SATISFACTION (KEPUASAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Saya puas dengan aplikasi ini						✓	
2	Saya akan merekomendasikan aplikasi ini kepada teman saya							✓

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
3	Aplikasi ini menyenangkan untuk digunakan						✓	
4	Aplikasi ini bekerja sesuai dengan yang saya maksud						✓	
5	Aplikasi ini mengagumkan						✓	
6	Saya merasa harus memiliki aplikasi ini							✓
7	Aplikasi ini nyaman untuk digunakan						✓	

Singaraja, 17 April 2022



Responden

Lampiran 27. Hasil Wawancara Responden Seniman (Pengujian Akhir)

1. Responden Seniman 1

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA

Nama : KOMANG WIDANA
Jenis User : Seniman Tradisional / ~~Pencari Jasa seni~~
Kode Responden : RSI

1. Bagaimana perasaan anda ketika melakukan tugas yang diberikan pada Aplikasi Rudaya~Connect The Art ?
Rancangan saya sudah lebih puas dibandingkan dengan pengujian tahap pertama

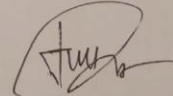
2. Apa Saja Kesulitan atau Kendala yang anda hadapi saat berinteraksi dengan Aplikasi Rudaya~Connect The Art ?
untuk pengujian di tahap ke 2 ini saya tidak ada merasakan kesulitan sedikit pun. di karenakan perbaikan desain aplikasi Rudaya sudah di rancang lebih baik dari sebelumnya.

Penelitian Irfan Walhidayah - Sistem Informasi – Undiksha - Tahun 2022

3. Apakah Ada Kritik, Masukan dan Saran Terkait Aplikasi Rudaya~Connect The Art ?

Semoga prototype yang sudah dirancang bisa secepatnya mungkin di implementasikan agar aplikasinya bisa digunakan dengan tampilan yang baru/brial.

Singaraja, 15 April 2022



Responden

2. Responden Seniman 2

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA

Nama : Gede Kartiga Ananda
Jenis User : Seniman Tradisional / ~~Peneliti seni~~
Kode Responden : RS 2

1. Bagaimana perasaan anda ketika melakukan tugas yang diberikan pada Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

Perasaan saya senang saat menggunakan aplikasi Rudaya. Tampilan yang disajikan sudah lebih menarik dibandingkan dengan tampilan sebelumnya.

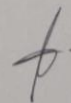
2. Apa Saja Kesulitan atau Kendala yang anda hadapi saat berinteraksi dengan Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

Pada pengujian tahap 2 saya tidak merasakan kesulitan dalam berinteraksi dengan aplikasi Rudaya. Hal ini disebabkan karena peneliti sudah membuat aplikasi Rudaya dengan tampilan yang lebih menarik, mudah dimengerti oleh penggunanya, kemudian juga masukan-masukan yang telah diberikan pada pengujian sebelumnya sudah diimplementasikan dengan sangat baik oleh peneliti.

3. Apakah Ada Kritikan, Masukan dan Saran Terkait Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

Saya sangat berterima kasih kepada Peneliti karena telah berhasil membuat aplikasi untuk menghubungkan Seniman dengan Para Pengari Jasa seni. Semoga masukan-masukan dari Para Seniman untuk kedepannya tetap diperhatikan. Tujuannya agar aplikasi ini sesuai dengan harapan dan keinginan dari Para Seniman-seniman tradisional. Kemudian untuk tampilan aplikasi Rudaya yang terbaru semoga segera di realisasikan agar kami Para Seniman bisa segera menggunakannya.

Singaraja, 17 April 2022



Responden

3. Responden Seniman 3

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA

Nama : Kadek Sungaya
Jenis User : Seniman Tradisional / Pencari Jasa seni
Kode Responden : KS 3

1. Bagaimana perasaan anda ketika melakukan tugas yang diberikan pada Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

Saya merasa senang karena apk sudah tidak
mempingungkan dan mudah dipahami

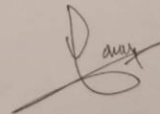
2. Apa Saja Kesulitan atau Kendala yang anda hadapi saat berinteraksi dengan Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

pada pengujian tahap ke 2 saya memiliki kendala
Hanya pada sinyal saja karena untuk membuka
prototipe rudaya membutuhkan sinyal yang
stabil, selebihnya aman dan tidak ada kendala

3. Apakah Ada Kritikan, Masukan dan Saran Terkait Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

Saran dari saya : untuk tombol dengan icon tambah (+) di tengah pada halaman menu utama seniman, harusnya di kasih teks atau bacaan, agar pengguna tidak merasa kebingungan terhadap fungsi dan fiturnya

Singaraja, 17 April 2022



Responden

4. Responden Seniman 4

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA

Nama : putu Edo widianantha
Jenis User : Seniman Tradisional / Pencari Jasa seni
Kode Responden : RSCA

1. Bagaimana perasaan anda ketika melakukan tugas yang diberikan pada Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

Perasaan saya sangat puas dan saya tertarik untuk menggunakan aplikasi ini

2. Apa Saja Kesulitan atau Kendala yang anda hadapi saat berinteraksi dengan Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

saya tidak merasa kesulitan ketika berinteraksi dengan aplikasi rudaya dengan tampilan yang dibuat sudah sesuai dengan keinginan saya. kemudahan masukan-masukan yang saya berikan sebelumnya juga sudah direalisasikan dan diimplementasikan, misalnya : tombol logout dan profil tidak tersimbunyi lagi. untuk fitur login melalui wa juga sudah dibuat dengan baik.

3. Apakah Ada Kritikan, Masukan dan Saran Terkait Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

semoga aplikasi rudaya kedepannya lebih berkembang, harapannya aplikasi ini bisa menjangkau seniman² muda tidak hanya dibeli saja namun bisa merambah sampai ke daerah nasional. kemudian semoga dengan adanya aplikasi ini seniman² jadi lebih difasilitasi ya dan semoga tampilan aplikasi yang sudah dibuat bisa segera diterapkan pada google play store

Singaraja, 23 April 2022



Responden

5. Responden Seniman 5

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA

Nama : Kadek Adi Aditya, S.Pd.
Jenis User : Seniman Tradisional / Pencari Jasa seni
Kode Responden : P55

1. Bagaimana perasaan anda ketika melakukan tugas yang diberikan pada Aplikasi Rudaya-Connect The Art?

Saya merasa sangat senang dan mudah dalam melakukan tugas di aplikasi Rudaya.

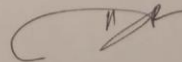
2. Apa Saja Kesulitan atau Kendala yang anda hadapi saat berinteraksi dengan Aplikasi Rudaya-Connect The Art?

Saya sudah tidak kesulitan lagi saat berinteraksi dengan aplikasi Rudaya. Hal ini dikarenakan rekomendasi perbaikan desain dari peneliti sudah dibuat dengan simple, mudah dipahami, serta lebih menarik. Kemudian juga peneliti sudah menambahkan masukan dari saya yaitu menambahkan fitur chat dan fitur lupa kata sandi pada aplikasi Rudaya.

3. Apakah Ada Kritik, Masukan dan Saran Terkait Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

Masukan dari saya : semoga design dan fitur-fitur baru yang telah ditampilkan atau dibuat bisa segera di rilis di Playstore kemudian harapan saya kedepannya agar Rudaya tidak hanya rilis di Playstore saja namun bisa diakses melalui app store

Singaraja, 17 April 2022



Responden

Lampiran 28. Hasil Data Succes Rate Seniman (Pengujian Akhir)

SUCCESS RATE SENIMAN

Kode Responden	Aplikasi Rudaya-Connect The Art					
	Task 1	Task 2	Task 3	Task 4	Task 5	Task 6
RS1	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F
RS2	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F
RS3	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F
RS4	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F
RS5	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F

Keterangan :

- RS : Kode Responden yang berarti Responden Seniman.
- S : **Succes**, dinyatakan berhasil apabila banyaknya kesalahan yang dilakukan adalah 0.
- P : **Partial Succes**, dinyatakan sebagian berhasil apabila banyaknya kesalahan yang dilakukan lebih kecil atau sama dengan jumlah langkah.
- F : **Failure**, dinyatakan gagal apabila banyaknya kesalahan lebih besar daripada jumlah berhasil atau gagal dalam menyelesaikan tugas

Penelitian Irfan Walhidayah - Sistem Informasi – Undiksha - Tahun 2022

Lampiran 29. Hasil Data Time of Working Seniman (Pengujian Akhir)

WAKTU Pengerjaan Tugas / TIME OF WORKING TASK SENIMAN

Kode Responden	Aplikasi Rudaya-Connect The Art					
	Task 1 (Detik)	Task 2 (Detik)	Task 3 (Detik)	Task 4 (Detik)	Task 5 (Detik)	Task 6 (Detik)
RS1	19	23	20	8	10	5
RS2	21	16	17	10	10	6
RS3	11	24	10	10	4	6
RS4	8	15	8	5	4	5
RS5	14	12	15	10	9	5

Penelitian Irfan Walhidayah - Sistem Informasi – Undiksha - Tahun 2022

Lampiran 30. Dokumentasi Responden Seniman (Pengujian Akhir)

1. Responden Seniman 1



2. Responden Seniman 2



3. Responden Seniman 3



4. Responden Seniman 4



5. Responden Seniman 5





Lampiran 31. Hasil Use Questionnaire Responden Pencari Jasa Seni (Pengujian Akhir)

1. Responden Pencari Jasa Seni 1

**KUISIONER USE QUESTIONNAIRE (USE Q)
USABILITY TESTING
PADA APLIKASI RUDAYA-CONNECT THE ART**

Nama : Gede Yasa
 Jenis User : Seniman Tradisional / Pencari Jasa seni
 Kode Responden : Rp1

PETUNJUK PENGISIAN ANGGKET

- Dimohonkan kesediaan Saudara/i untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.
- Berikan tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang anda pilih.
- Dimohonkan agar semua pertanyaan diisi dan tidak boleh ada yang kosong.
- Setelah selesai diisi, mohon angket ini agar segera dikembalikan kepada peneliti.
- Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

KETERANGAN PILIHAN JAWABAN

STS : Sangat Tidak Setuju AS : Agak Setuju
 TS : Tidak Setuju S : Setuju
 ATS : Agak Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
 N : Netral

USEFULNESS (KEGUNAAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih efektif						✓	
2	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih produktif						✓	
3	Aplikasi ini bermanfaat buat saya						✓	
4	Aplikasi ini bisa lebih mengontrol aktifitas sehari-hari saya						✓	
5	Aplikasi ini membuat sesuatu yang ingin saya capai terselesaikan dengan lebih mudah							✓
6	Aplikasi ini membuat saya lebih menghemat waktu							✓
7	Aplikasi ini memenuhi kebutuhan saya							✓
8	Aplikasi ini melakukan apapun yang saya minta							✓

EASE OF USE (KEMUDAHAN PENGGUNAAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Aplikasi ini mudah untuk digunakan						✓	
2	Aplikasi ini simple/ sederhana untuk digunakan						✓	
3	Aplikasi ini mudah dipahami/digunakan (user friendly)						✓	
4	Aplikasi ini memerlukan langkah yang paling sedikit untuk mencapai tujuan yang saya inginkan						✓	
5	Aplikasi ini bersifat fleksibel						✓	
6	Menggunakan aplikasi ini cukup mudah						✓	
7	Saya bisa menggunakan aplikasi ini tanpa instruksi tertulis						✓	
8	Aplikasi ini selalu konsisten						✓	
9	Pengguna baru maupun pengguna lama akan menyukai aplikasi ini						✓	
10	Saya bisa keluar dari masalah pada aplikasi ini dengan cepat						✓	
11	Saya bisa menggunakan Aplikasi ini dengan berhasil setiap saat						✓	

EASE OF LEARNING (KEMUDAHAN DIPELAJARI)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Saya mempelajari aplikasi ini dengan cepat						✓	
2	Saya dengan mudah mengingat bagaimana menggunakan aplikasi ini						✓	
3	Sangat mudah untuk belajar menggunakan aplikasi ini						✓	
4	Saya cepat terampil menggunakan aplikasi ini						✓	

SATISFACTION (KEPUASAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Saya puas dengan aplikasi ini						✓	
2	Saya akan merekomendasikan aplikasi ini kepada teman saya						✓	

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
3	Aplikasi ini menyenangkan untuk digunakan						✓	
4	Aplikasi ini bekerja sesuai dengan yang saya maksud						✓	
5	Aplikasi ini mengagumkan						✓	
6	Saya merasa harus memiliki aplikasi ini							✓
7	Aplikasi ini nyaman untuk digunakan						✓	

Singaraja, 26 - 1 - 2022


Responden

2. Responden Pencari Jasa Seni 2

**KUISIONER USE QUESTIONAIRE (USE Q)
USABILITY TESTING
PADA APLIKASI RUDAYA~CONNECT THE ART**

Nama : *Kadek Andika Dwi Pratama.*
 Jenis User : *Seniman Tradisional / Pencari Jasa seni*
 Kode Responden : *RP2*

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- Dimohonkan kesediaan Saudara/i untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.
- Berikan tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang anda pilih.
- Dimohonkan agar semua pertanyaan diisi dan tidak boleh ada yang kosong.
- Setelah selesai diisi, mohon angket ini agar segera dikembalikan kepada peneliti.
- Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

KETERANGAN PILIHAN JAWABAN

STS : Sangat Tidak Setuju AS : Agak Setuju
 TS : Tidak Setuju S : Setuju
 ATS : Agak Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
 N : Netral

USEFULNESS (KEGUNAAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih efektif						✓	
2	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih produktif						✓	
3	Aplikasi ini bermanfaat buat saya						✓	
4	Aplikasi ini bisa lebih mengontrol aktifitas sehari-hari saya						✓	
5	Aplikasi ini membuat sesuatu yang ingin saya capai terselesaikan dengan lebih mudah						✓	
6	Aplikasi ini membuat saya lebih menghemat waktu						✓	
7	Aplikasi ini memenuhi kebutuhan saya						✓	
8	Aplikasi ini melakukan apapun yang saya minta						✓	

EASE OF USE (KEMUDAHAN PENGGUNAAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Aplikasi ini mudah untuk digunakan							✓
2	Aplikasi ini simple/ sederhana untuk digunakan							✓
3	Aplikasi ini mudah dipahami/digunakan (user friendly)							✓
4	Aplikasi ini memerlukan langkah yang paling sedikit untuk mencapai tujuan yang saya inginkan							✓
5	Aplikasi ini bersifat fleksibel							✓
6	Menggunakan aplikasi ini cukup mudah							✓
7	Saya bisa menggunakan aplikasi ini tanpa instruksi tertulis							✓
8	Aplikasi ini selalu konsisten							✓
9	Pengguna baru maupun pengguna lama akan menyukai aplikasi ini							✓
10	Saya bisa keluar dari masalah pada aplikasi ini dengan cepat							✓
11	Saya bisa menggunakan Aplikasi ini dengan berhasil setiap saat							✓

EASE OF LEARNING (KEMUDAHAN DIPELAJARI)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Saya mempelajari aplikasi ini dengan cepat							✓
2	Saya dengan mudah mengingat bagaimana menggunakan aplikasi ini							✓
3	Sangat mudah untuk belajar menggunakan aplikasi ini							✓
4	Saya cepat terampil menggunakan aplikasi ini							✓

SATISFACTION (KEPUASAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Saya puas dengan aplikasi ini							✓
2	Saya akan merekomendasikan aplikasi ini kepada teman saya							✓

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
3	Aplikasi ini menyenangkan untuk digunakan						✓	
4	Aplikasi ini bekerja sesuai dengan yang saya maksud						✓	
5	Aplikasi ini mengagumkan						✓	
6	Saya merasa harus memiliki aplikasi ini							✓
7	Aplikasi ini nyaman untuk digunakan						✓	

Singaraja, 25 - 04-2022



Responden

3. Responden Pencari Jasa Seni 3

**KUISIONER USE QUESTIONNAIRE (USE Q)
USABILITY TESTING
PADA APLIKASI RUDAYA~CONNECT THE ART**

Nama : Ketut miardi
 Jenis User : Seniman-Tradisional / Pencari Jasa seni
 Kode Responden : RP 3

PETUNJUK PENGISIAN ANGGKET

- a. Dimohonkan kesediaan Saudara/i untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.
- b. Berikan tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang anda pilih.
- c. Dimohonkan agar semua pertanyaan diisi dan tidak boleh ada yang kosong.
- d. Setelah selesai diisi, mohon angket ini agar segera dikembalikan kepada peneliti.
- e. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

KETERANGAN PILIHAN JAWABAN

STS : Sangat Tidak Setuju AS : Agak Setuju
 TS : Tidak Setuju S : Setuju
 ATS : Agak Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
 N : Netral

USEFULNESS (KEGUNAAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih efektif							✓
2	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih produktif							✓
3	Aplikasi ini bermanfaat buat saya							✓
4	Aplikasi ini bisa lebih mengontrol aktifitas sehari-hari saya							✓
5	Aplikasi ini membuat sesuatu yang ingin saya capai terselesaikan dengan lebih mudah							✓
6	Aplikasi ini membuat saya lebih menghemat waktu							✓
7	Aplikasi ini memenuhi kebutuhan saya							✓
8	Aplikasi ini melakukan apapun yang saya minta							✓

EASE OF USE (KEMUDAHAN PENGGUNAAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Aplikasi ini mudah untuk digunakan						✓	
2	Aplikasi ini simple/ sederhana untuk digunakan						✓	
3	Aplikasi ini mudah dipahami/digunakan (user friendly)						✓	
4	Aplikasi ini memerlukan langkah yang paling sedikit untuk mencapai tujuan yang saya inginkan						✓	
5	Aplikasi ini bersifat fleksibel						✓	
6	Menggunakan aplikasi ini cukup mudah						✓	
7	Saya bisa menggunakan aplikasi ini tanpa instruksi tertulis						✓	
8	Aplikasi ini selalu konsisten						✓	
9	Pengguna baru maupun pengguna lama akan menyukai aplikasi ini						✓	
10	Saya bisa keluar dari masalah pada aplikasi ini dengan cepat						✓	
11	Saya bisa menggunakan Aplikasi ini dengan berhasil setiap saat						✓	

EASE OF LEARNING (KEMUDAHAN DIPELAJARI)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Saya mempelajari aplikasi ini dengan cepat						✓	
2	Saya dengan mudah mengingat bagaimana menggunakan aplikasi ini							✓
3	Sangat mudah untuk belajar menggunakan aplikasi ini						✓	
4	Saya cepat terampil menggunakan aplikasi ini						✓	

SATISFACTION (KEPUASAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Saya puas dengan aplikasi ini							✓
2	Saya akan merekomendasikan aplikasi ini kepada teman saya							✓

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
3	Aplikasi ini menyenangkan untuk digunakan						✓	
4	Aplikasi ini bekerja sesuai dengan yang saya maksud						✓	
5	Aplikasi ini mengagumkan						✓	
6	Saya merasa harus memiliki aplikasi ini						✓	
7	Aplikasi ini nyaman untuk digunakan						✓	

Singaraja, 25 April 2022



Responden

4. Responden Pencari Jasa Seni 4

**KUISIONER USE QUESTIONNAIRE (USE Q)
USABILITY TESTING
PADA APLIKASI RUDAYA-CONNECT THE ART**

Nama : Andre Pratama
 Jenis User : Seniman Tradisional / Pencari Jasa seni
 Kode Responden : RPA

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- Dimohonkan kesediaan Saudara/i untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.
- Berikan tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang anda pilih.
- Dimohonkan agar semua pertanyaan diisi dan tidak boleh ada yang kosong.
- Setelah selesai diisi, mohon angket ini agar segera dikembalikan kepada peneliti.
- Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

KETERANGAN PILIHAN JAWABAN

STS : Sangat Tidak Setuju AS : Agak Setuju
 TS : Tidak Setuju S : Setuju
 ATS : Agak Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
 N : Netral

USEFULNESS (KEGUNAAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih efektif						✓	
2	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih produktif							✓
3	Aplikasi ini bermanfaat buat saya						✓	
4	Aplikasi ini bisa lebih mengontrol aktifitas sehari-hari saya							✓
5	Aplikasi ini membuat sesuatu yang ingin saya capai terselesaikan dengan lebih mudah						✓	
6	Aplikasi ini membuat saya lebih menghemat waktu							✓
7	Aplikasi ini memenuhi kebutuhan saya						✓	
8	Aplikasi ini melakukan apapun yang saya minta							✓

EASE OF USE (KEMUDAHAN PENGGUNAAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Aplikasi ini mudah untuk digunakan						✓	
2	Aplikasi ini simple/ sederhana untuk digunakan						✓	
3	Aplikasi ini mudah dipahami/digunakan (user friendly)						✓	
4	Aplikasi ini memerlukan langkah yang paling sedikit untuk mencapai tujuan yang saya inginkan						✓	
5	Aplikasi ini bersifat fleksibel						✓	
6	Menggunakan aplikasi ini cukup mudah						✓	
7	Saya bisa menggunakan aplikasi ini tanpa instruksi tertulis						✓	
8	Aplikasi ini selalu konsisten						✓	
9	Pengguna baru maupun pengguna lama akan menyukai aplikasi ini						✓	
10	Saya bisa keluar dari masalah pada aplikasi ini dengan cepat						✓	
11	Saya bisa menggunakan Aplikasi ini dengan berhasil setiap saat						✓	

EASE OF LEARNING (KEMUDAHAN DIPELAJARI)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Saya mempelajari aplikasi ini dengan cepat						✓	
2	Saya dengan mudah mengingat bagaimana menggunakan aplikasi ini							✓
3	Sangat mudah untuk belajar menggunakan aplikasi ini						✓	
4	Saya cepat terampil menggunakan aplikasi ini						✓	

SATISFACTION (KEPUASAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Saya puas dengan aplikasi ini						✓	
2	Saya akan merekomendasikan aplikasi ini kepada teman saya							✓

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
3	Aplikasi ini menyenangkan untuk digunakan							✓
4	Aplikasi ini bekerja sesuai dengan yang saya maksud						✓	
5	Aplikasi ini mengagumkan						✓	
6	Saya merasa harus memiliki aplikasi ini							✓
7	Aplikasi ini nyaman untuk digunakan						✓	

Singaraja, 28-04-2022



Responden

5. Responden Pencari Jasa Seni 5

**KUISIONER USE QUESTIONNAIRE (USE Q)
USABILITY TESTING
PADA APLIKASI RUDAYA~CONNECT THE ART**

Nama : *Ni Putu Sarlini*
 Jenis User : *Seniman Tradisional / Pencari Jasa seni*
 Kode Responden : *RPS*

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- Dimohonkan kesediaan Saudara/i untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.
- Berikan tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang anda pilih.
- Dimohonkan agar semua pertanyaan diisi dan tidak boleh ada yang kosong.
- Setelah selesai diisi, mohon angket ini agar segera dikembalikan kepada peneliti.
- Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

KETERANGAN PILIHAN JAWABAN

STS : Sangat Tidak Setuju AS : Agak Setuju
 TS : Tidak Setuju S : Setuju
 ATS : Agak Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
 N : Netral

USEFULNESS (KEGUNAAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih efektif							✓
2	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih produktif						✓	
3	Aplikasi ini bermanfaat buat saya							✓
4	Aplikasi ini bisa lebih mengontrol aktifitas sehari-hari saya						✓	
5	Aplikasi ini membuat sesuatu yang ingin saya capai terselesaikan dengan lebih mudah						✓	
6	Aplikasi ini membuat saya lebih menghemat waktu							✓
7	Aplikasi ini memenuhi kebutuhan saya						✓	
8	Aplikasi ini melakukan apapun yang saya minta							✓

EASE OF USE (KEMUDAHAN PENGGUNAAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Aplikasi ini mudah untuk digunakan							✓
2	Aplikasi ini simple/serhana untuk digunakan						✓	
3	Aplikasi ini mudah dipahami/digunakan (user friendly)						✓	
4	Aplikasi ini memerlukan langkah yang paling sedikit untuk mencapai tujuan yang saya inginkan						✓	
5	Aplikasi ini bersifat fleksibel						✓	
6	Menggunakan aplikasi ini cukup mudah						✓	
7	Saya bisa menggunakan aplikasi ini tanpa instruksi tertulis						✓	
8	Aplikasi ini selalu konsisten						✓	
9	Pengguna baru maupun pengguna lama akan menyukai aplikasi ini						✓	
10	Saya bisa keluar dari masalah pada aplikasi ini dengan cepat						✓	
11	Saya bisa menggunakan Aplikasi ini dengan berhasil setiap saat						✓	

EASE OF LEARNING (KEMUDAHAN DIPELAJARI)


No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Saya mempelajari aplikasi ini dengan cepat							✓
2	Saya dengan mudah mengingat bagaimana menggunakan aplikasi ini							✓
3	Sangat mudah untuk belajar menggunakan aplikasi ini						✓	
4	Saya cepat terampil menggunakan aplikasi ini						✓	

SATISFACTION (KEPUASAN)

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
1	Saya puas dengan aplikasi ini						✓	
2	Saya akan merekomendasikan aplikasi ini kepada teman saya							✓

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban						
		STS (1)	TS (2)	ATS (3)	N (4)	AS (5)	S (6)	SS (7)
3	Aplikasi ini menyenangkan untuk digunakan							✓
4	Aplikasi ini bekerja sesuai dengan yang saya maksud						✓	
5	Aplikasi ini mengagumkan						✓	
6	Saya merasa harus memiliki aplikasi ini							✓
7	Aplikasi ini nyaman untuk digunakan						✓	

Singaraja, 28-04-2022



Responden

Lampiran 32. Hasil Wawancara Responden Pencari Jasa Seni (Pengujian Akhir)

1. Responden Pencari Jasa Seni 1

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA

Nama : Gede Tasa
Jenis User : ~~Seniman Tradisional~~ / Pencari Jasa seni
Kode Responden : Rp1

1. Bagaimana perasaan anda ketika melakukan tugas yang diberikan pada Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

Saya tidak Merasa kebingungan lagi pada saat Pengujian tahap ke 2 ini. Saya juga merasa nyaman dan Mudah dalam menggunakan aplikasi Rudaya ~ Connect The Art.

2. Apa Saja Kesulitan atau Kendala yang anda hadapi saat berinteraksi dengan Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

Saya tidak Merasa Kesulitan dan Mengalami Kendala saat menggunakan aplikasi Rudaya pada saat pengujian tahap ke 2 ini

3. Apakah Ada Kritik, Masukan dan Saran Terkait Aplikasi Rudaya-Connect The Art

Menurut saya, Untuk rekomendasi perbaikan aplikasi Rudaya ~ connect The Art yang dirancang sudah baik. Beberapa masukan, kritikan dan saran yang saya berikan pada pengujian sebelumnya juga sudah diperbaiki. Misalnya: pencarian seniman sudah bisa di cari berdasarkan beberapa aspek charge, kategori, rating dan seniman favorite) tampilan di halaman seniman sudah di desain lebih menarik dari sebelumnya, untuk menu akomodasi dan review juga sudah di desain sangat baik.

Saya berharap wawancara ini tidak hanya berhenti sampai disini, namun desain yang telah dibuat agar segera diimplementasikan agar bisa digunakan.

Singaraja, 26-1-2022


Responden

2. Responden Pencari Jasa Seni 2

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA

Nama : Kaduk Andika Dwi Pratama
Jenis User : Seniman Tradisional / Pencari Jasa seni
Kode Responden : RP2

1. Bagaimana perasaan anda ketika melakukan tugas yang diberikan pada Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

Saya merasa sangat senang. Hal ini disebabkan tantangan prototipe aplikasi yang diuji pada tahap 2 ini sudah lebih baik dari sebelumnya.

2. Apa Saja Kesulitan atau Kendala yang anda hadapi saat berinteraksi dengan Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

Kendala yang saya alami yaitu koneksi jaringan di hp saya yang kurang memadai, namun peneliti memberikan solusi untuk pengujian dilakukan menggunakan hp peneliti agar koneksi bisa berjalan dengan lancar.

3. Apakah Ada Kritikan, Masukan dan Saran Terkait Aplikasi Rudaya~Connect The Art ?

Menurut saya, desain aplikasi yang dirancang saat ini sudah lebih baik dari sebelumnya. fitur-fitur yang disuguhkan juga sudah kompleks. peneliti sudah mampu memberikan solusi perbaikan sesuai permintaan dari saya. misalnya : di prototype aplikasi sudah ditambahkan fitur chat kepada seniman, untuk fitur yang tidak berfungsi sudah dihilangkan, serta posisi tombol profil juga sudah ditambah atau diubah ke posisi yang lebih mudah dijangkau oleh pemecan jasa seni.

Semoga desain yang baru bisa segera di rilis pada playstore. kemudian ketika aplikasi sudah launching harapannya dapat memberikan banyak promo atau diskon dan harga seniman kepada pencari jasa seni

Singaraja, 25-04-2022

Clun

Responden

3. Responden Pencari Jasa Seni 3

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA

Nama : Ketut miardi
Jenis User : ~~Seniman Tradisional~~ / Pencari Jasa seni
Kode Responden : RP 3

1. Bagaimana perasaan anda ketika melakukan tugas yang diberikan pada Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

.....
saya tidak merasa kebingungan lagi ketika
menggunakan aplikasi.
.....
.....
.....
.....

2. Apa Saja Kesulitan atau Kendala yang anda hadapi saat berinteraksi dengan Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

.....
Tidak ada kesulitan ataupun kendala yang
anda hadapi saat berinteraksi dengan aplikasi.
.....
.....
.....
.....
.....
.....

3. Apakah Ada Kritik, Masukan dan Saran Terkait Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

Pari saya pribadi mengapresiasi yang sebesar-besarnya kepada peneliti karena sudah peduli akan kebudayaan di Indonesia. Tampilan yang dibuat sudah lebih menarik dan tidak monoton. Keluruhan masukan yang telah saya berikan kepada peneliti sudah berhasil diselesaikan secara keseluruhan. Semoga kedepannya aplikasi rudaya semakin berkembang, dikenal oleh masyarakat luas. Dan kalau bisa aplikasi ini tidak hanya mengakomodir seniman tradisional tapi juga bisa menambah keseniman-seniman modern dan seniman-seniman yang bukan kategori perampilan saja.

Singaraja, 25-April 2022



Responden

4. Responden Pencari Jasa Seni 4

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA

Nama : Andre Pratama
Jenis User : Seniman Tradisional / Pencari Jasa seni
Kode Responden : RPA

1. Bagaimana perasaan anda ketika melakukan tugas yang diberikan pada Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

Saya merasa tertarik dan nyaman dalam menggunakan aplikasi Rudaya

2. Apa Saja Kesulitan atau Kendala yang anda hadapi saat berinteraksi dengan Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

Saya tidak menemukan kesulitan dan kendala sedikitpun dalam berinteraksi dengan aplikasi Rudaya

3. Apakah Ada Kritik, Masukan dan Saran Terkait Aplikasi Rudaya-Connect The Art ?

untuk mendisain Secara keseluruhan sudah baik namun ada 1 desain yang perlu di revisi pada tombol logout. Seharusnya tombol logout tidak diberikan icon dan posisi tulisannya berada ditengah agar sesuai dengan aplikasi pada umumnya

Singaraja, 28-4-2022



Responden

5. Responden Pencari Jasa Seni 5

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA

Nama : Ni putu Sartini
Jenis User : Seniman Tradisional / Pencari Jasa seni
Kode Responden : RPS

1. Bagaimana perasaan anda ketika melakukan tugas yang diberikan pada Aplikasi Rudaya-Connect The Art?

Merasa senang ketika menggunakan aplikasi Rudaya.
Hal ini disebabkan karena pada saat menggunakan aplikasi Rudaya saya tidak merasa kebingungan lagi.

2. Apa Saja Kesulitan atau Kendala yang anda hadapi saat berinteraksi dengan Aplikasi Rudaya-Connect The Art?

Tidak ada kesulitan dan kendala

3. Apakah Ada Kritik, Masukan dan Saran Terkait Aplikasi Rudaya-Connect The Art

?
Semoga aplikasi Rudaya tidak hanya di rilis
di google playstore saja, tetapi dirilis
juga di app store.

Singaraja, 28-04-2022



Responden

Lampiran 33. Hasil Data Succes Rate Pencari Jasa Seni (Pengujian Akhir)

SUCCESS RATE PENCARI JASA SENI

Kode Responden	Aplikasi Rudaya-Connect The Art				
	Task 1	Task 2	Task 3	Task 4	Task 5
RP1	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F
RP2	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F
RP3	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F
RP4	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F
RP5	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F	S/P/F

Keterangan :

- RP : Kode Responden yang berarti Responden Pencari Jasa Seni.
- S : Succes, dinyatakan berhasil apabila banyaknya kesalahan yang dilakukan adalah 0.
- P : Partial Succes, dinyatakan sebagian berhasil apabila banyaknya kesalahan yang dilakukan lebih kecil atau sama dengan jumlah langkah.
- F : Failure, dinyatakan gagal apabila banyaknya kesalahan lebih besar daripada jumlah berhasil atau gagal dalam menyelesaikan tugas

Penelitian Irfan Walhidayah - Sistem Informasi – Undiksha - Tahun 2022

Lampiran 34. Hasil Data Time of Working Pencari Jasa Seni (Pengujian Akhir)

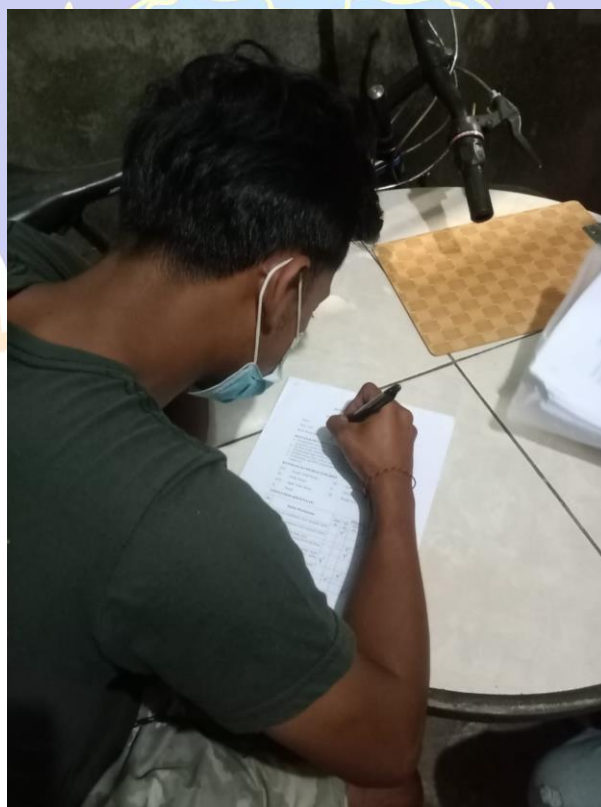
WAKTU Pengerjaan Tugas / Time of Working Task Pencari Jasa Seni

Kode Responden	Aplikasi Rudaya-Connect The Art				
	Task 1 (Detik)	Task 2 (Detik)	Task 3 (Detik)	Task 4 (Detik)	Task 5 (Detik)
RP1	38	22	19	5	7
RP2	40	20	23	7	9
RP3	22	25	21	9	5
RP4	29	30	15	5	6
RP5	31	27	19	8	7

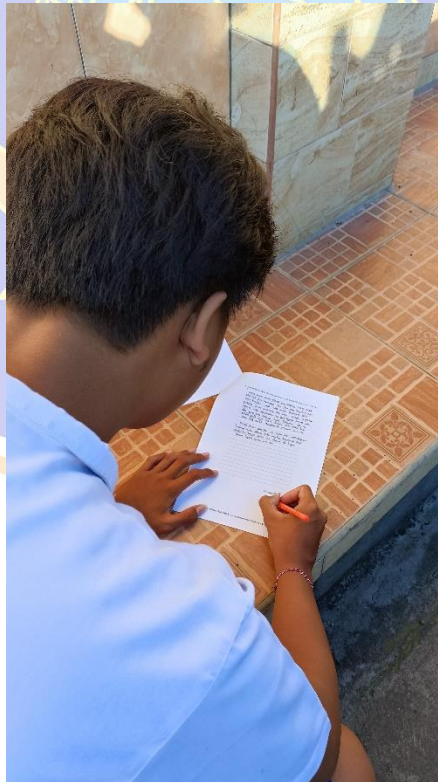
Penelitian Irfan Walhidayah - Sistem Informasi – Undiksha - Tahun 2022

Lampiran 35. Dokumentasi Responden Pencari Jasa Seni (Pengujian Akhir)

1. Responden Pencari Jasa Seni 1



2. Responden Pencari Jasa Seni 2



3. Responden Pencari Jasa Seni 3



4. Responden Pencari Jasa Seni 4



5. Responden Pencari Jasa Seni 5

