

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGANTAR	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR PERSAMAAN	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian.....	5
1.4. Batasan Masalah.....	5
1.5. Manfaat Penelitian.....	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. <i>Kansei Engineering</i>	7
2.1.1 <i>Framework of Kansei Engineering</i>	8
2.1.2 <i>Virtual Kansei Engineering</i>	9
2.1.3 <i>Kebutuhan Manusia</i>	9
2.1.4 <i>Frasa Kansei</i>	10
2.2. <i>Virtual Reality (VR)</i>	11
2.3. <i>Profil UMKM Sari Jampi</i>	12
2.4. <i>Pengemasan</i>	12
2.5. <i>Kemasan</i>	13
2.6. <i>Perancangan dan Pengembangan Produk</i>	13
2.7. <i>Semantic Differential</i>	14
2.8. <i>Prototyping</i>	14
2.9. <i>Analisis Statistik</i>	15
2.9.1 <i>Analisis Faktor</i>	15
2.9.2 <i>Quantification Theory Type I</i>	15
BAB 3 METODE PENELITIAN	16
3.1. <i>Objek dan Waktu Penelitian</i>	16

3.2.	Data yang Dibutuhkan	16
3.2.1	Data Primer	16
3.2.2	Data Sekunder	16
3.3.	Metode Pengumpulan Data	16
3.3.1	Data Primer	17
3.3.2	Data Sekunder	18
3.4.	Teknik Pengambilan Sampel	18
3.5.	Diagram Alir Penelitian	19
3.6.	Model Konseptual Penelitian	20
3.7.	Tahapan Penelitian dan Pengolahan Data	20
3.7.1	Pendahuluan & Observasi	20
3.7.2	Pengidentifikasian Masalah dan Tujuan Penelitian	20
3.7.3	Studi Pustaka dan Pemahaman Teori	21
3.7.4	Pengumpulan Frasa <i>kansei</i>	21
3.7.5	Kuesioner Wawancara Online untuk Identifikasi Frasa <i>Kansei</i>	23
3.7.6	<i>Expert Judgement</i>	23
3.7.7	Pembuatan Model Kemasan Sederhana dan VR	24
3.7.8	Penyusunan Dan Penyebaran Eval SD1VR	24
3.7.9	Uji Validitas dan Reliabilitas	25
3.7.10	Analisis Faktor	26
3.7.11	Penerjemahan dan Penentuan Atribut Teknis	26
3.7.12	Kombinasi dengan <i>Orthogonal Design</i>	26
3.7.13	<i>Modelling 3D dan Virtual Reality Development</i>	26
3.7.14	Penyusunan Dan Penyebaran Eval SD2VR	27
3.7.15	Analisis QT1	27
3.7.16	Penentuan Prototipe	28
3.7.17	Pembuatan Model Kemasan Akhir	28
3.7.18	Penarikan Kesimpulan	28
BAB 4	HASIL DAN PEMBAHASAN	29
4.1.	Pengumpulan Frasa <i>Kansei</i> Awal	29
4.1.1	Data Mining (Crawling Tweet)	29
4.1.2	Pembuatan <i>Word Cloud</i>	29
4.1.3	Mereduksi Frasa <i>Kansei</i>	30
4.1.4	Evaluasi <i>Expert Judgement</i>	32
4.1.5	Pembuatan Model Kemasan Sederhana dan VR	34
4.1.6	Kuesioner <i>Semantic Differential 1 Virtual Reality (SD1VR)</i>	35
4.2.	Hasil Analisis Faktor	39
4.2.1	Uji <i>Kaiser Meyer Olkin (KMO)</i> dan <i>Bartlett's Test</i>	40
4.2.2	<i>Anti-image Matrices</i>	41
4.2.3	<i>Communalities</i>	41
4.2.4	<i>Total Variance Explained</i>	42
4.2.5	<i>Component Matrix</i>	43
4.2.6	<i>Rotated Component Matrix</i>	45
4.3.	Penentuan Item dan Kategori	47
4.3.1	Penjabaran Kebutuhan Konsumen menjadi Atribut	47

4.3.2	Penentuan Atribut Teknis kemasan.....	48
4.3.3	Batasan Penerjemahan dan Unsur Kreatif.....	49
4.3.4	Atribut Teknis Kemasan Bukan Afektif	49
4.4.	Penyusunan Sampel Desain Menggunakan <i>Orthogonal Design</i>	50
4.5.	<i>Modelling 3D dan VR Development</i>	50
4.6.	Karakteristik Responden.....	54
4.6.1	Berdasarkan jenis kelamin	54
4.6.2	Berdasarkan usia	55
4.6.3	Berdasarkan pekerjaan dan pendidikan terakhir	55
4.6.4	Berdasarkan domisili.....	56
4.6.5	Berdasarkan pernah tidaknya mengonsumsi minuman rempah.....	56
4.7.	Hasil Analisis <i>Quantification Theory Type 1 (QT1)</i>	57
4.7.1	Hasil Analisis QT1 untuk “Susah Digenggam – Mudah Digenggam”	60
4.7.2	Hasil Analisis QT1 untuk “Sekali Buka – Mudah Dibuka Tutup”	62
4.7.3	Hasil Analisis QT1 untuk “Mencemari Lingkungan – Ramah Lingkungan & Mudah Rusak – Melindungi Produk”	64
4.7.4	Hasil Analisis QT1 untuk “Bentuk Kompleks – Bentuk Praktis”	66
4.7.5	Hasil Analisis QT1 untuk “Label Kompleks – Label Praktis”	68
4.8.	Penentuan Prototipe Kemasan Minuman Rempah Wedang Uwuh Siap Minum	70
4.8.1	Prototipe Kemasan Wedang Uwuh “Mudah Digenggam”	71
4.8.2	Prototipe Kemasan Wedang Uwuh “Mudah Dibuka Tutup”	71
4.8.3	Prototipe Kemasan Wedang Uwuh “Ramah Lingkungan & Melindungi Produk”	72
4.8.4	Prototipe Kemasan Wedang Uwuh “Bentuk Praktis”	73
4.8.5	Prototipe Kemasan Wedang Uwuh “Desain Sempel”	74
4.9.	Prototipe Kemasan Akhir Wedang Uwuh Siap Minum	75
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	76
5.1.	Kesimpulan.....	76
5.2.	Saran	77
	DAFTAR PUSTAKA	78
	LAMPIRAN.....	82

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Frasa <i>kansei</i> yang terkumpul.....	31
Tabel 4.2. Frasa <i>kansei</i> terpilih dan pasangan kata bipolar.....	32
Tabel 4.3. Kriteria untuk validitas isi menggunakan koefisien Aiken.....	34
Tabel 4.4. Tabel interpretasi 7 skala <i>likert</i>	36
Tabel 4.5. Data hasil uji validitas ketiga.....	38
Tabel 4.6. Pasangan frasa <i>kansei</i> valid dan reliabel.....	39
Tabel 4.7. Hasil uji KMO dan <i>Bartlett's Test</i>	40
Tabel 4.8. Nilai MSA pasangan frasa <i>kansei</i>	41
Tabel 4.9. Nilai <i>extraction</i> setiap variabel pasangan frasa <i>kansei</i>	42
Tabel 4.10. Nilai <i>Eigenvalue</i>	43
Tabel 4.11. Faktor yang terbentuk.....	43
Tabel 4.12. <i>Component matrix</i>	44
Tabel 4.13. Rotated Component Matrix.....	45
Tabel 4.14. Hasil pengelompokan analisis faktor.....	46
Tabel 4.15. Hasil pengelompokan analisis faktor terpilih.....	46
Tabel 4.16. Penentuan item dan kategori.....	48
Tabel 4.17. Penentuan desain kemasan rempah menggunakan <i>orthogonal design</i>	53
Tabel 4.18. Tabulasi data analisis QT1.....	58
Tabel 4.19. Hasil analisis QT1 pasangan kata <i>kansei</i> "Susah Digenggam – Mudah Digenggam".....	60
Tabel 4.20. Hasil analisis QT1 pasangan kata <i>kansei</i> "Sekali Buka – Mudah Dibuka Tutup".....	62
Tabel 4.21. Hasil analisis QT1 pasangan kata <i>kansei</i> "Mencemari Lingkungan – Ramah Lingkungan & Mudah Rusak – Melindungi Produk".....	64
Tabel 4.22. Hasil analisis QT1 pasangan kata <i>kansei</i> "Bentuk Kompleks – Bentuk Praktis".....	66
Tabel 4.23. Hasil analisis QT1 pasangan kata <i>kansei</i> "Label Kompleks – Label Praktis".....	68
Tabel 4.24. Konsep desain kemasan minuman rempah RTD.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kategorisasi <i>Kansei</i>	8
Gambar 2.2. Sebuah Model dari Konsep <i>Kansei Engineering</i>	8
Gambar 2.3. Skema Penelitian KE dan VR	11
Gambar 2.4. <i>The Semantic Space</i>	14
Gambar 3.1. Model Konseptual Penelitian	20
Gambar 3.2. Ekstraksi <i>Geocode</i> dari Google Maps	22
Gambar 3.3. Ekstraksi <i>Auth Token</i> dari X.....	22
Gambar 4.1. Mengedit Daftar Kata <i>Kansei</i>	30
Gambar 4.2. Desain Label yang Digunakan dalam Model Kemasan Sederhana.	35
Gambar 4.3. Tangkapan Layar dari Tampilan di Dalam Dunia Virtual	36
Gambar 4.4. Penjabaran atribut kebutuhan konsumen menjadi atribut teknis.....	51
Gambar 4.5. Sampel Prototipe Kemasan	52
Gambar 4.6. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin.....	54
Gambar 4.7. Karakteristik responden berdasarkan usia.....	55
Gambar 4.8. Karakteristik responden berdasarkan pekerjaan.....	55
Gambar 4.9. Karakteristik responden berdasarkan pendidikan terakhir	56
Gambar 4.10. Karakteristik responden berdasarkan domisili	56
Gambar 4.11. Karakteristik responden berdasarkan pernah tidaknya mengonsumsi minuman rempah.....	57
Gambar 4.12. Diagram <i>category scores</i> konsep desain "Susah Digenggam – Mudah Digenggam"	61
Gambar 4.13. Diagram <i>category scores</i> konsep desain "Sekali Buka – Mudah Dibuka Tutup"	63
Gambar 4.14. Diagram <i>category scores</i> konsep desain "Mencemari Lingkungan – Ramah Lingkungan & Mudah Rusak – Melindungi Produk"	65
Gambar 4.15. Diagram <i>category scores</i> konsep desain "Bentuk Kompleks – Bentuk Praktis"	67
Gambar 4.16. Diagram <i>category scores</i> konsep desain "Label Kompleks – Label Praktis"	69
Gambar 4.17. Prototipe kemasan wedang uwuh yang "Mudah Digenggam"	71
Gambar 4.18. Prototipe kemasan wedang uwuh yang "Mudah Dibuka Tutup"	72
Gambar 4.19. Prototipe kemasan wedang uwuh yang "Ramah Lingkungan & Melindungi Produk"	73
Gambar 4.20. Prototipe kemasan wedang uwuh dengan "Bentuk Praktis"	74
Gambar 4.21. Prototipe kemasan wedang uwuh dengan "Desain Simpel"	75

DAFTAR PERSAMAAN

Persamaan 1. Uji Validitas Data	25
Persamaan 2. Uji Reliabilitas Data	25

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Tahapan pada Pengumpulan Data Melalui Kuesioner	82
Lampiran 2. Dokumentasi Hasil Crawling Tweet.....	83
Lampiran 3. Hasil Awan Kata dari Pemeringkatan	84
Lampiran 4. Kuesioner Wawancara Online Identifikasi Kata	85
Lampiran 5. Hasil Wawancara Online Identifikasi Frasa <i>kansei</i>	91
Lampiran 6. Model Kemasan Sederhana yang Digunakan dalam Uji SD1VR	92
Lampiran 7. Kuesioner Expert Judgement.....	93
Lampiran 8. Hasil Uji Validitas Isi dengan Metode Aiken-V	101
Lampiran 9. Kuesioner <i>Semantic Differential</i> 1 Virtual Reality.....	102
Lampiran 10. Dokumentasi Tahapan <i>Uji Semantic Differential 1</i> <i>Virtual Reality</i>	107
Lampiran 11. Hasil Kuesioner <i>Semantic Differential</i> 1 Virtual Reality	109
Lampiran 12. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Evaluasi <i>Semantic Differential</i> 1 Virtual Reality	111
Lampiran 13. Hasil Analisis Faktor Kuesioner <i>Semantic Differential</i> 1 <i>Virtual Reality</i>	114
Lampiran 14. Kuesioner Penerjemahan Frasa <i>kansei</i> ke Atribut dari Ahli.....	120
Lampiran 15. Hasil Kuesioner Penerjemahan Frasa <i>kansei</i> ke Atribut dari Ahli	127
Lampiran 16. Hasil Penerjemahan dengan Studi Literatur	130
Lampiran 17. Rangkuman Penerjemahan	134
Lampiran 18. Model 3D Kemasan RTD	135
Lampiran 19. Kuesioner <i>Semantic Differential</i> 2 Virtual Reality.....	137
Lampiran 20. Gambaran Di Dalam Virtual Reality	145
Lampiran 21. Hasil Uji <i>Semantic Differential</i> 2 Virtual Reality	146
Lampiran 22. Syntax yang digunakan dalam QT1 menggunakan R Studio	154
Lampiran 23. Hasil Analisis Quantification Theory Type 1.....	159