

## LAMPIRAN

1. Pertanyaan survei responden kategori pembeli. Berikut ini merupakan daftar pertanyaan pada survei:

- a. Data Diri (Nama, Gender, Usia, Kesibukan, dll)
- b. Apakah kamu tertarik untuk melakukan pembelian furnitur secara online?
- c. Apakah sebelumnya kamu pernah membeli furnitur secara online?
- d. Jika Ya, marketplace apa yang pernah Anda gunakan?
- e. Menurut Anda, apakah perlu marketplace yang secara spesifik menjual furnitur?
- f. Seberapa tertarik Anda jika ada marketplace yang bisa melakukan custom pada furnitur?
- g. Apakah Anda merasa kesulitan menemukan marketplace furniture terpercaya?
- h. Fitur yang diharapkan dari layanan E-Commerce khusus Furniture
- i. Apakah Anda setuju jika seluruh fitur terdapat pada aplikasi e-commerce?
- j. Fitur apa yang tidak kamu sukai atau menurutmu tidak penting dari sebuah aplikasi e-commerce?
- k. Menurut Anda, apa saja fitur yang bisa ditambahkan pada aplikasi sebagai referensi?

2. Pertanyaan wawancara kepada responden kategori pembeli. Berikut ini merupakan pertanyaan yang disiapkan sebelum wawancara:

- a. Apa yang kamu ketahui tentang dunia furniture?
- b. Furnitur apa saja yang sering kamu butuhkan?
- c. Bagaimana caramu dalam mencari furniture?
- d. Apa tujuanmu saat membeli furniture?
- e. Menurutmu hal apa saja yang membuat seseorang tertarik membeli furniture?
- f. Dalam membeli furniture lebih suka beli secara online/offline? Kenapa?

- g. Dalam membeli furniture apa yang paling kamu perhatikan? (nilai kegunaan/tampilan)
- h. Kapan terakhir kali kamu membeli furniture? (online/offline)
- i. Dalam membeli sebuah produk, hal apa yang membuatmu memutuskan untuk membeli produk itu?
- j. Kamu lebih suka beli furniture di toko bermerk seperti Ikea atau toko UMKM? Jelaskan alasannya.
- k. Dalam membeli sebuah produk kamu memperhatikan aspek internal atau external?
- l. Menurut kamu, seperti apa ciri-ciri e-commerce yang terpercaya dan bagus?
- m. Pengalaman baik dan buruk apa yang pernah kamu rasakan saat membeli furniture?
- n. Kelebihan dan kekurangan pembelian furniture baik secara offline maupun online menurutmu apa?

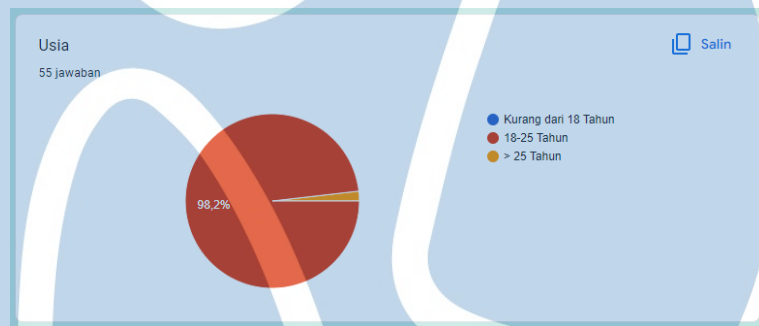
### 3. Kuisisioner Pengguna Kategori Penjual

Berikut ini merupakan pertanyaan yang disiapkan untuk kuisisioner penjual:

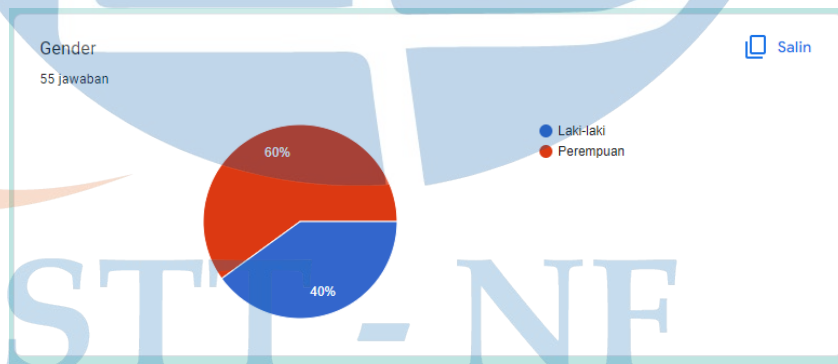
- a. Sudah berapa lama Anda menjual mebel?
- b. Aplikasi apa yang digunakan untuk menjual mebel?
- c. Apa kekurangan yang ada pada aplikasi yang Anda pakai?
- d. Apa kelebihan yang ada pada aplikasi yang Anda pakai?
- e. Berikan harapan atau saran terhadap aplikasi yang Anda pakai
- f. Anda kesulitan untuk menggunakan aplikasi tersebut
- g. Anda membutuhkan bantuan orang lain untuk menggunakan aplikasi
- h. Anda tidak kesulitan untuk mendaftarkan toko pada aplikasi
- i. Anda tidak kesulitan untuk memahami fitur-fitur pada aplikasi
- j. Fitur dan menu yang ada di aplikasi berfungsi dengan baik
- k. Font, icon, dan desain di aplikasi sudah konsisten

- l. Anda tidak kesulitan menambahkan/menyunting produk
- m. Anda bisa mengisi formulir yang disediakan dengan mudah
- n. Anda dapat memproses pesanan yang masuk dengan mudah
- o. Anda merasa aplikasi yang digunakan membingungkan
- p. Anda merasa orang lain bisa memahami aplikasi dengan mudah
- q. Anda perlu mempelajari aplikasi terlebih dahulu sebelum menggunakannya
- r. Anda akan menggunakan aplikasi ini seterusnya

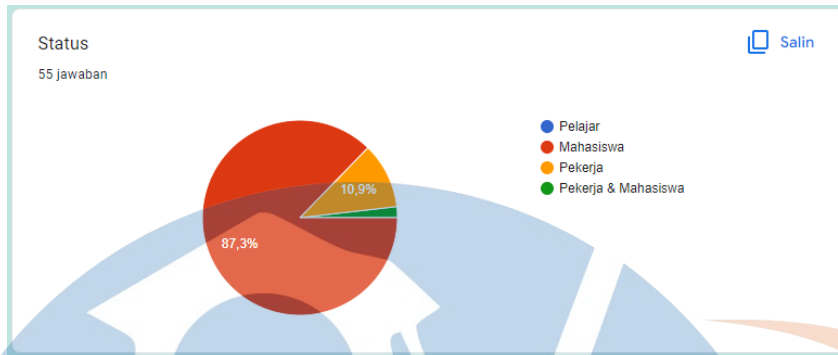
4. Jawaban Kuisisioner Pengguna Kategori Pembeli



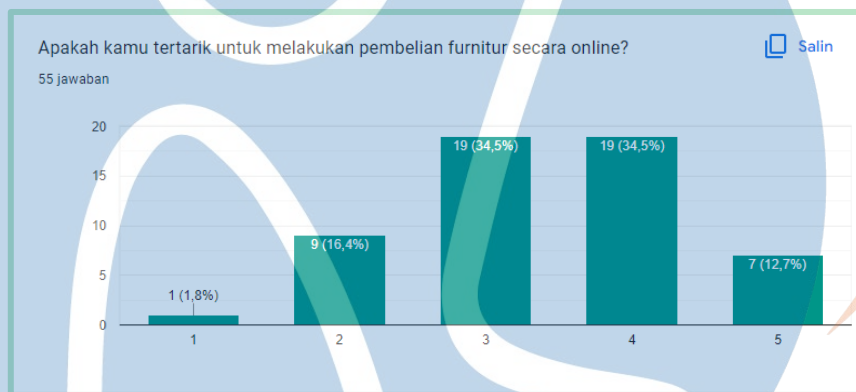
Gambar A. 1 Hasil Survei Usia



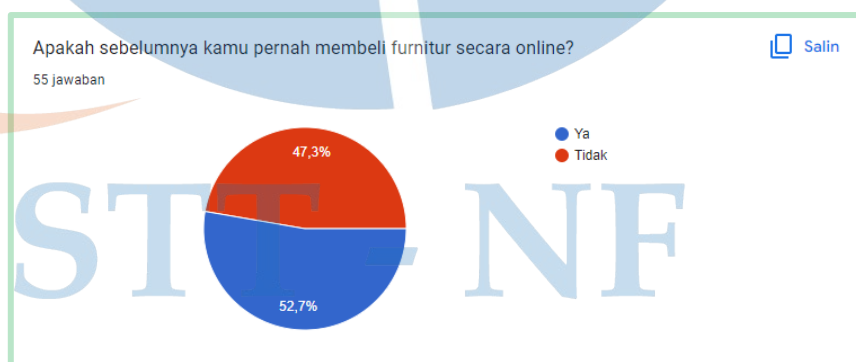
Gambar A. 2 Hasil Survei Jenis Kelamin



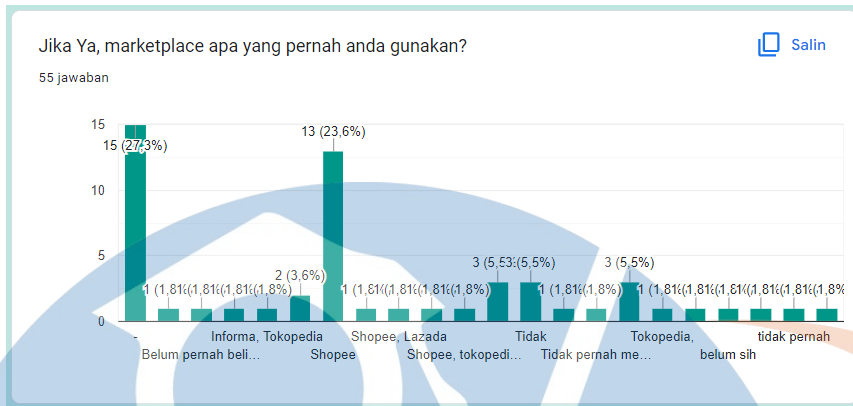
*Gambar A. 3 Hasil Survei Status*



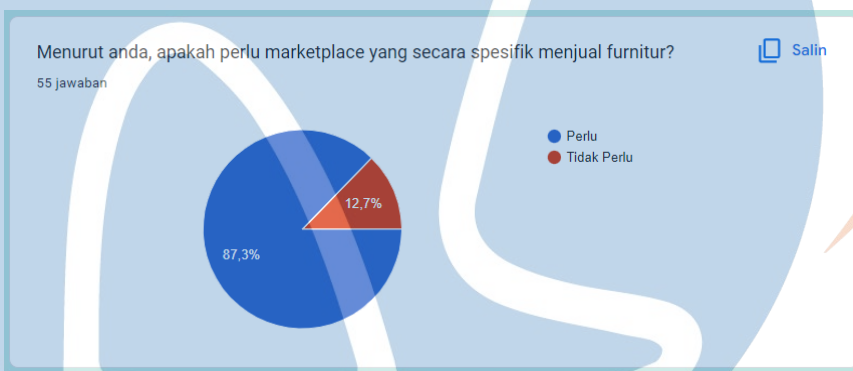
*Gambar A. 4 Hasil Survei Belanja Online*



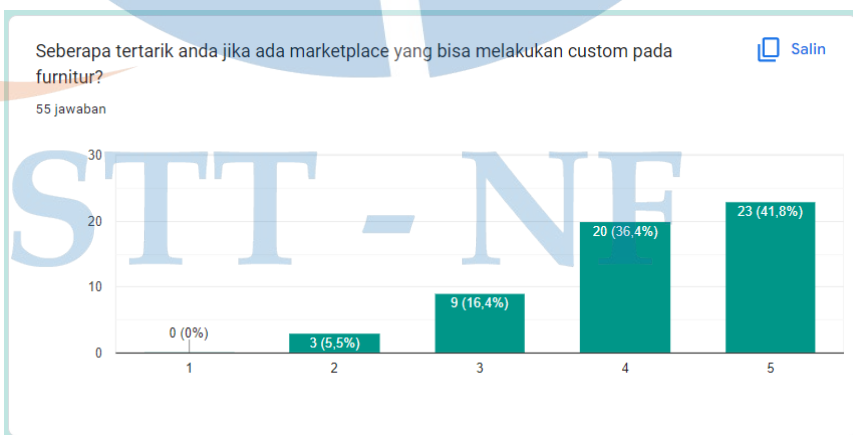
*Gambar A. 5 Hasil Survei Pernah Beli Mebel Online*



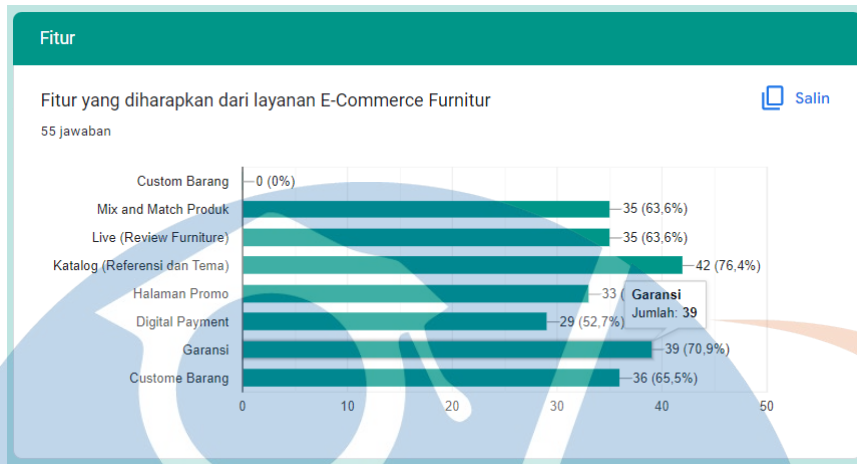
Gambar A. 6 Hasil Survei Aplikasi yang Digunakan



Gambar A. 7 Hasil Survei Ketertarikan Aplikasi

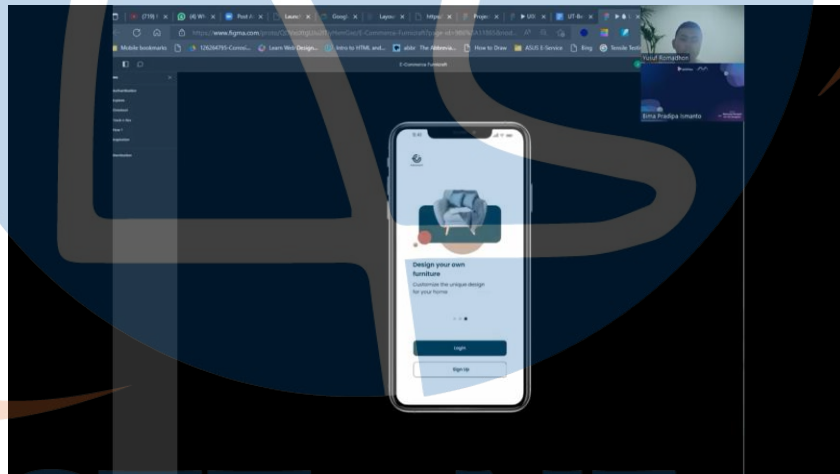


Gambar A. 8 Hasil Survei Ketertarikan Fitur

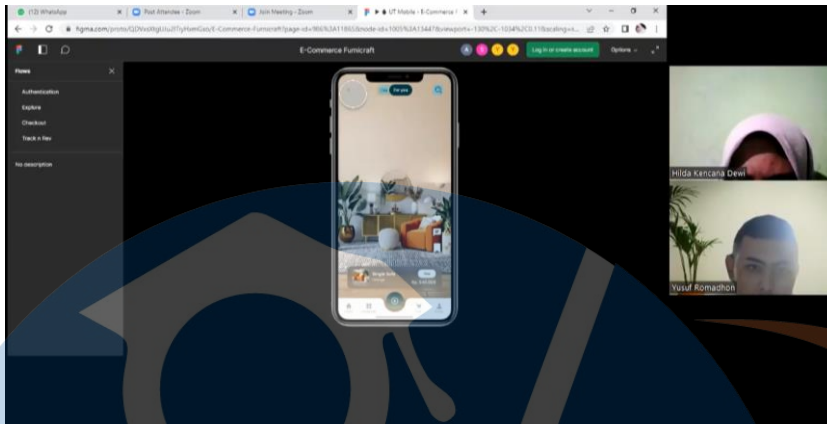


Gambar A. 9 Hasil Survei Fitur yang Diinginkan

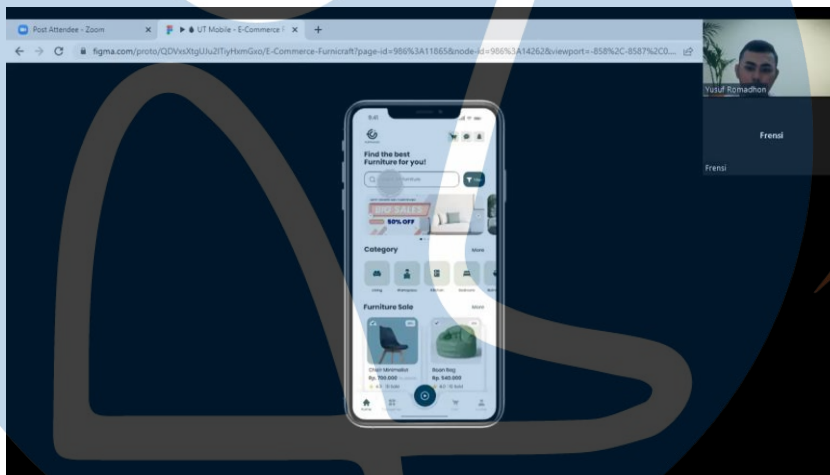
## 5. Usability Testing Pengguna Kategori Pembeli



Gambar A. 10 Partisipan-Pembeli (Jonathan)

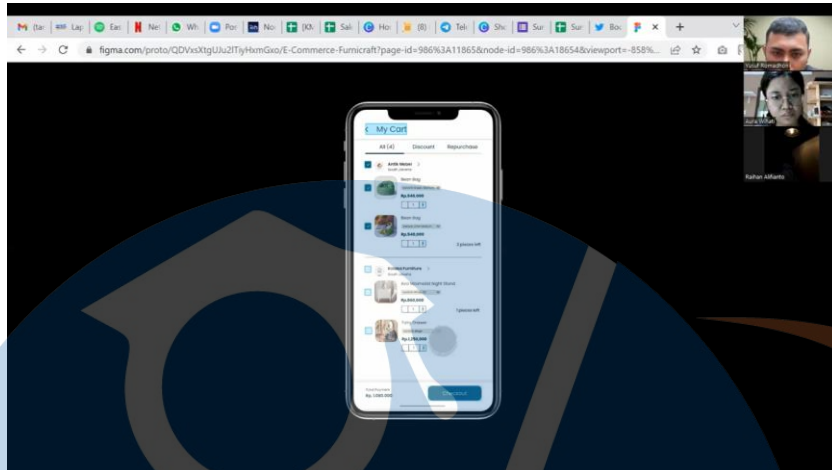


*Gambar A. 11 Partisipan-Pembeli (Hilda)*

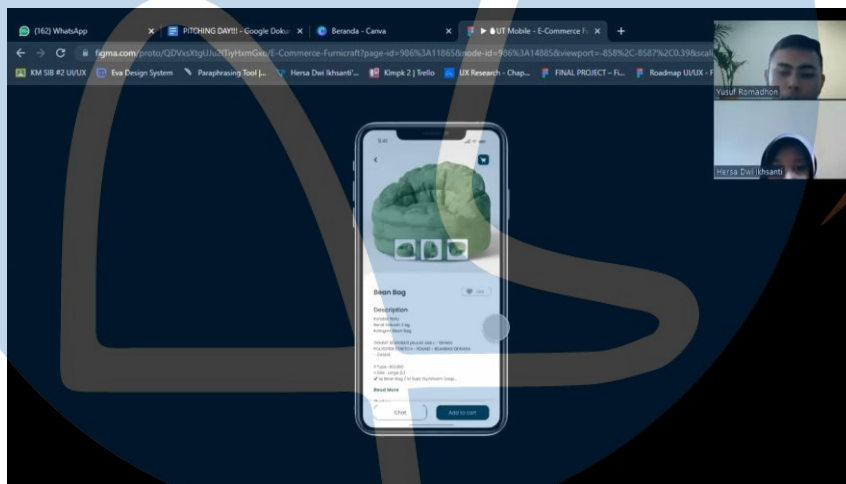


*Gambar A. 12 Partisipan-Pembeli (Frensia )*

STT - NF



*Gambar A. 13 Partisipan-Pembeli (Aura)*

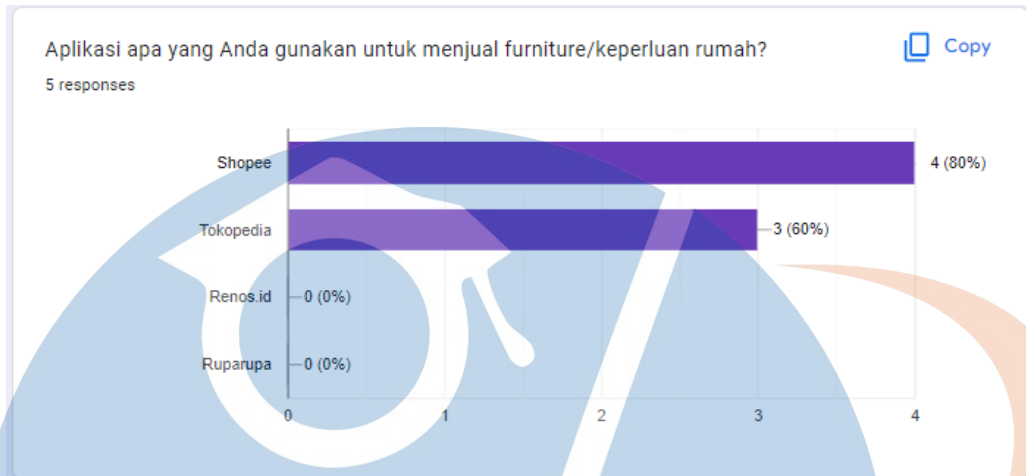


*Gambar A. 14 Partisipan-Pembeli (Hersa)*

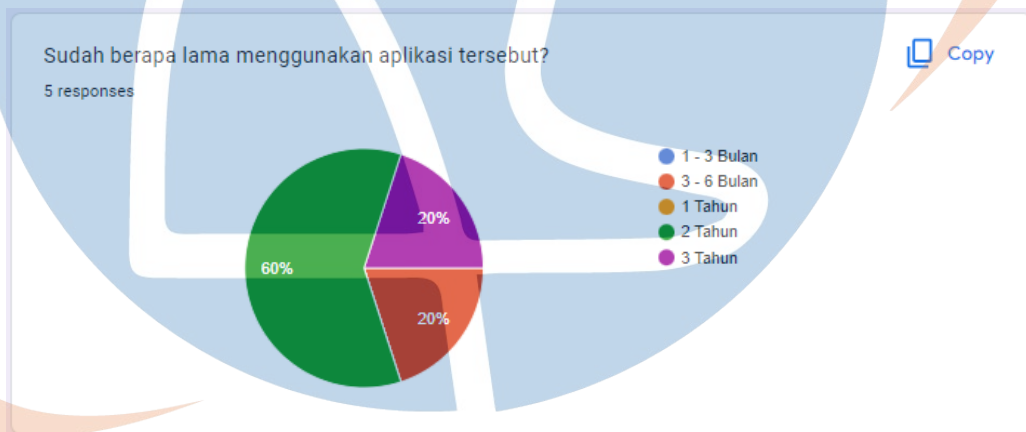
STT - NF



## 6. Kuisisioner Pengguna Kategori Penjual

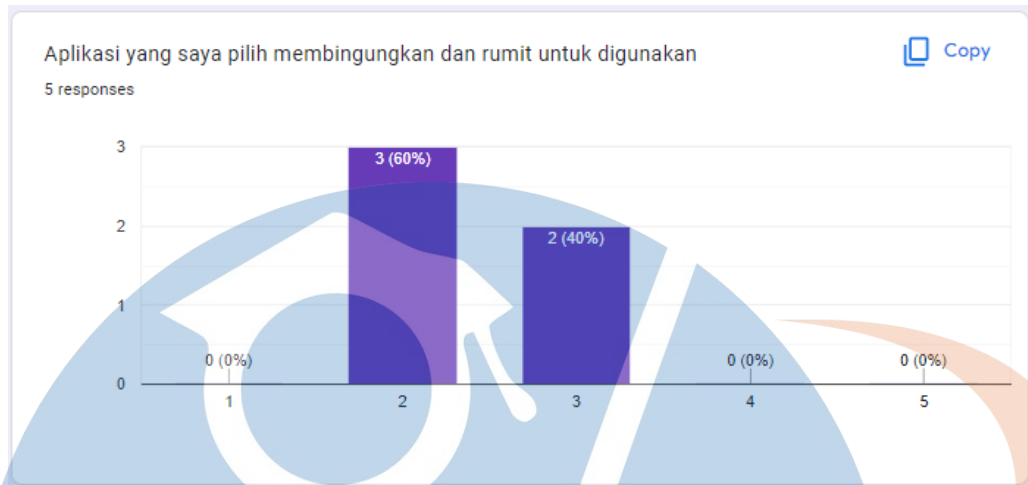


Gambar A. 15 Hasil Survei Penjual 1

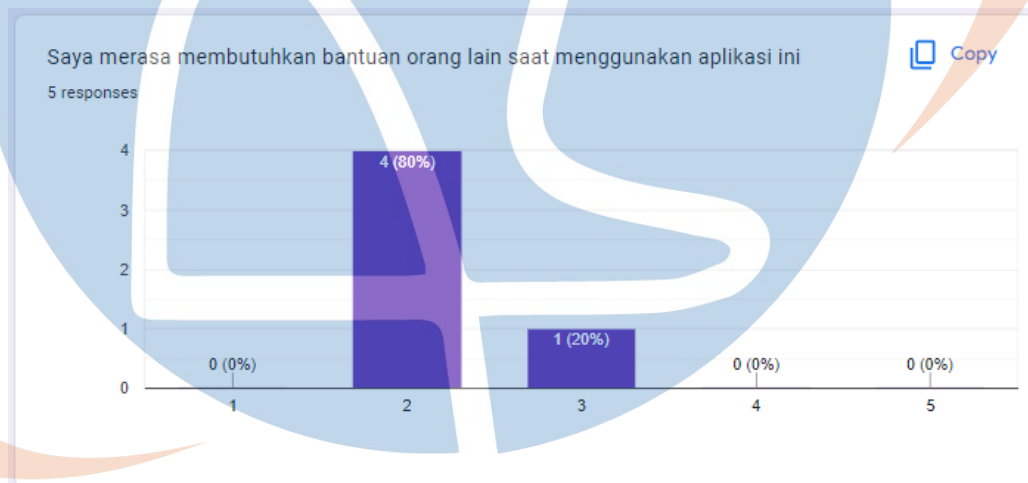


Gambar A. 16 Hasil Survei Penjual 2

STT - NF

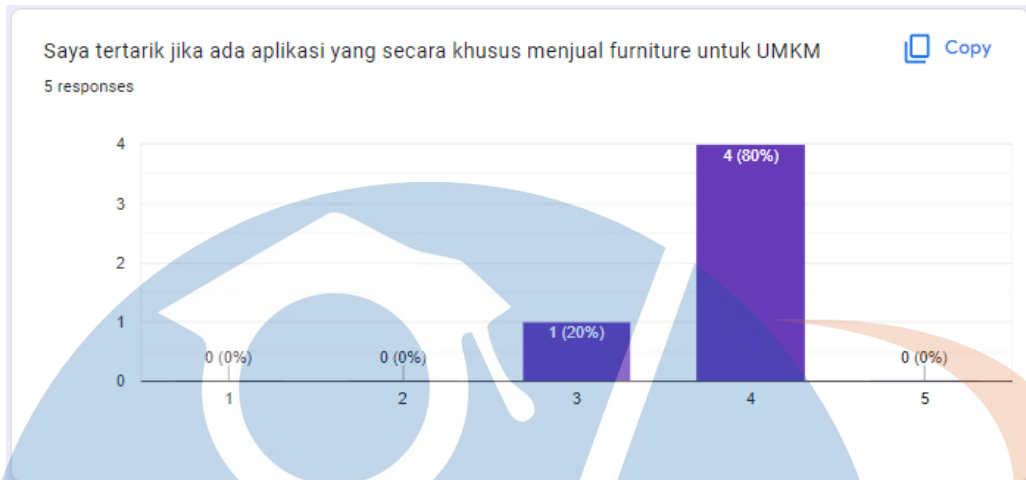


*Gambar A. 17 Hasil Survei Penjual 3*

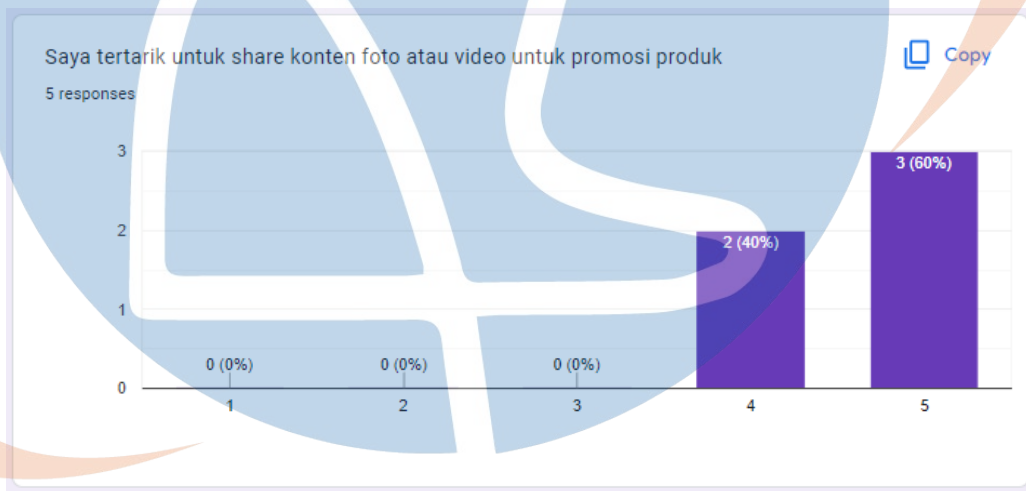


*Gambar A. 18 Hasil Survei Penjual 4*

STT - NF

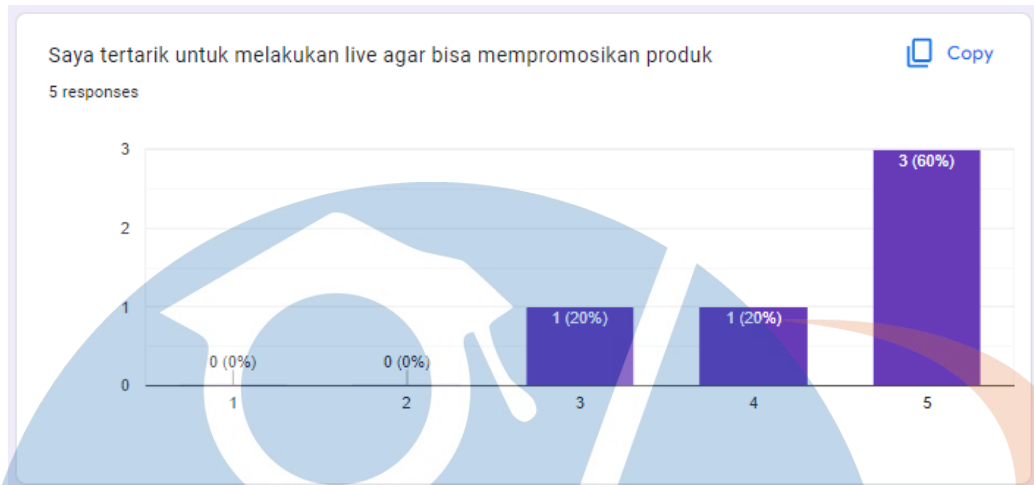


*Gambar A. 19 Hasil Survei Penjual 5*



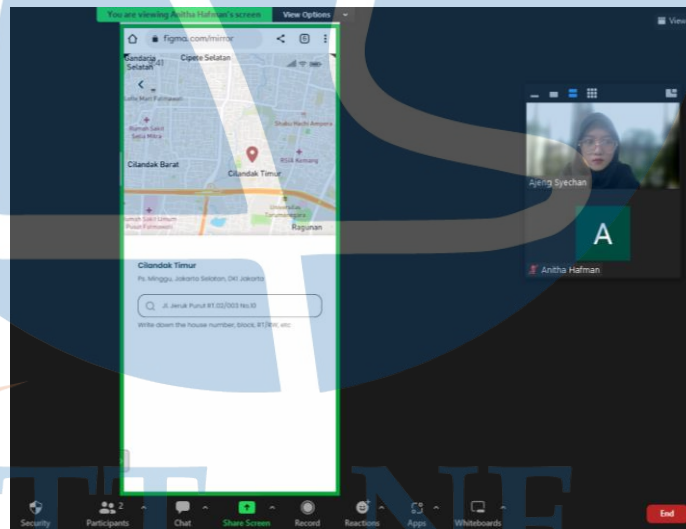
*Gambar A. 20 Hasil Survei Penjual 6*

STT - NF

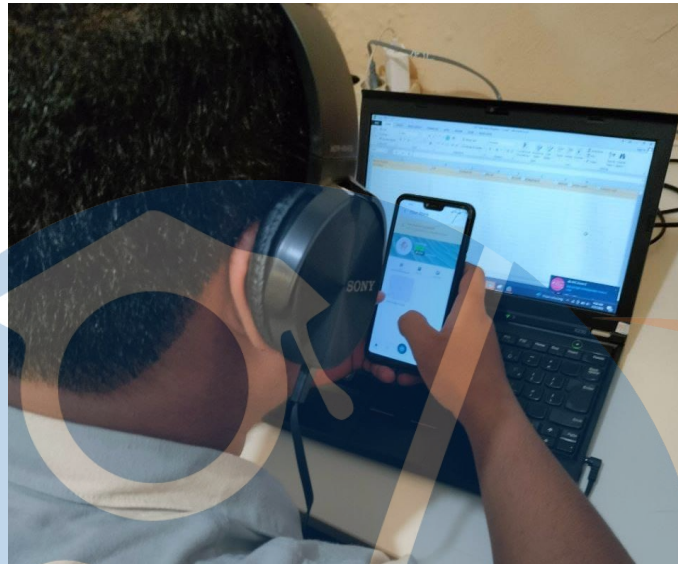


Gambar A. 21 Hasil Survei Penjual 7

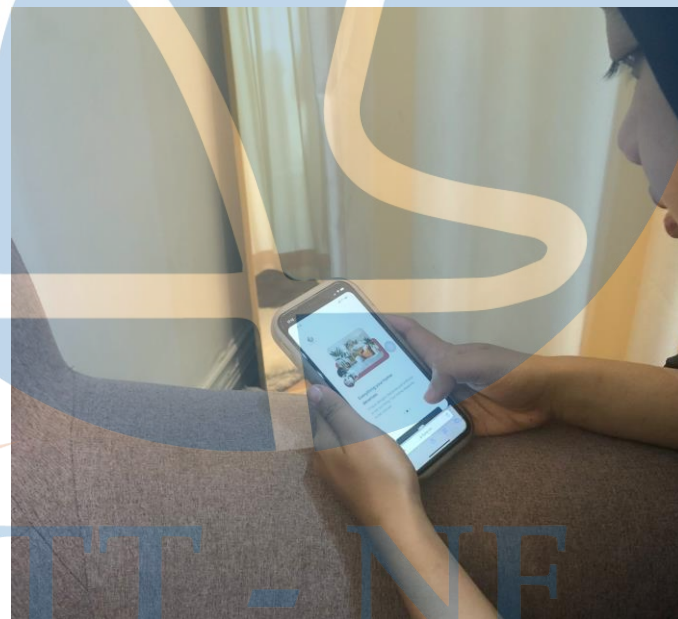
## 7. Usability Testing Pengguna Kategori Penjual



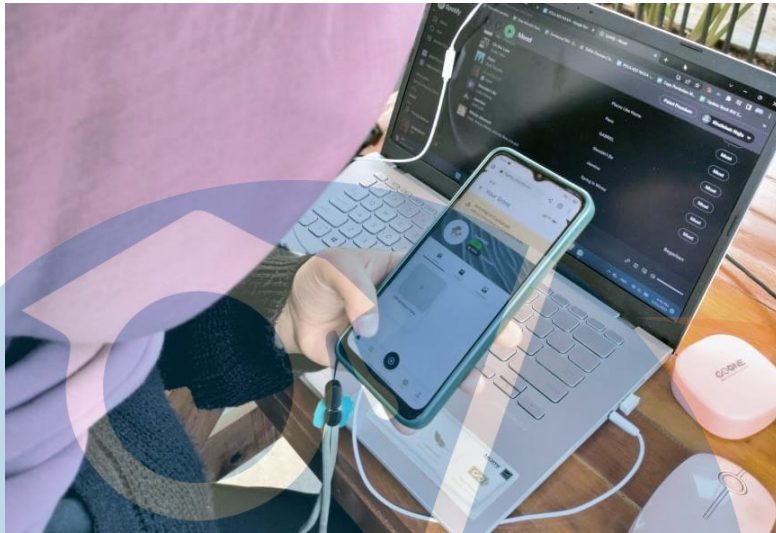
Gambar A. 22 Partisipan-Penjual (Anitha)



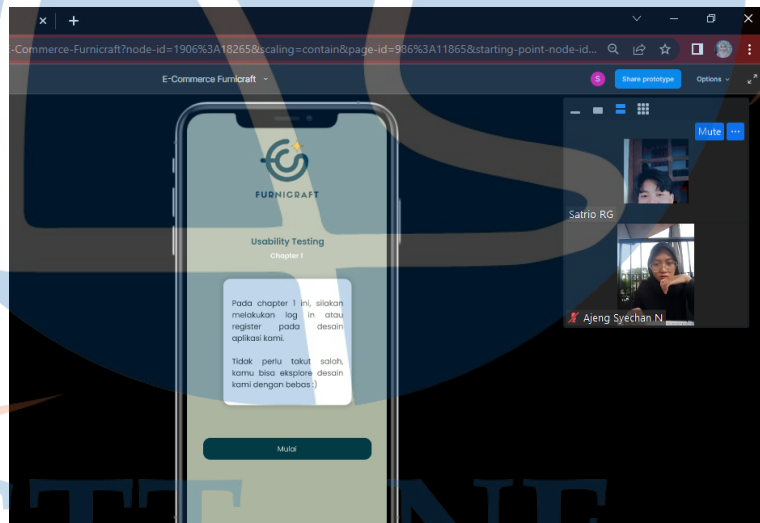
*Gambar A. 23 Partisipan-Penjual (Dery)*



*Gambar A. 24 Partisipan-Penjual (Kayla)*



*Gambar A. 25 Partisipan-Penjual (Khalishah)*



*Gambar A. 26 Partisipan-Penjual (Satrio)*