

**PEMBUATAN APLIKASI VISUALISASI KUSTOM GITAR
BERBASIS *WEB***

Skripsi



oleh:

**NIKODEMUS ADI KUSUMA PUTRA
71170179**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA**

2023

**PEMBUATAN APLIKASI VISUALISASI KUSTOM GITAR
BERBASIS *WEB***

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer

Disusun oleh

NIKODEMUS ADI KUSUMA PUTRA
71170179

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA**

2023

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

PEMBUATAN APLIKASI VISUALISASI KUSTOM GITAR BERBASIS *WEB*

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi kesarjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 8 Desember 2023

MATERA

DUTA WACANA



NIKODEMUS ADI KUSUMA PUTRA
71170179

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PEMBUATAN APLIKASI VISUALISASI KUSTOM
GITAR BERBASIS *WEB*
Nama : NIKODEMUS ADI KUSUMA PUTRA
Mahasiswa
NIM : 71170179
Mata Kuliah : Skripsi (Tugas Akhir)
Kode : TI0366
Semester : Ganjil
Tahun Akademik : 2023/2024

Telah diperiksa dan disetujui di
Yogyakarta,
Pada tanggal 8 Desember 2023

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Lukas Chrisantyo A A., S.Kom., M.Eng.



Dr. Ir. Sri Suwarno, M.Eng.

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nikodemus Adi Kusuma Putra
NIM : 71170179
Program studi : Informatika
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

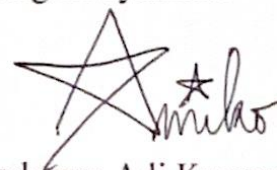
“PEMBUATAN APLIKASI VISUALISASI KUSTOM GITAR BERBASIS WEB
”

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 22 Desember 2023

Yang menyatakan



(Nikodemus Adi Kusuma Putra)

NIM.71170179

HALAMAN PENGESAHAN

PEMBUATAN APLIKASI VISUALISASI KUSTOM GITAR BEBASIS WEB

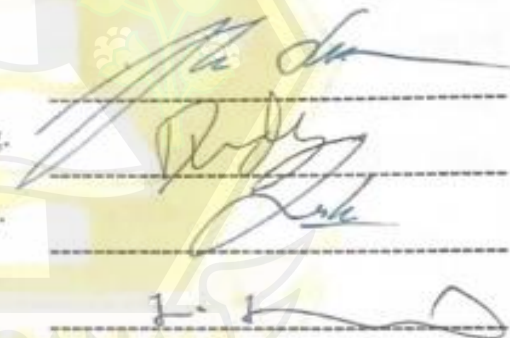
Oleh: NIKODEMUS ADI KUSUMA PUTRA / 71170179

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer
pada tanggal 22 Desember 2023

Yogyakarta, 5 Januari 2024
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Budi Susanto, S.Kom., M.T.
2. I Kadek Dendy Senapartha, S.T., M.Eng.
3. Lukas Chrisantyo A A, S.Kom., M.Eng.
4. Dr. Ir. Sri Suwarno, M.Eng.



Dekan

(Restyandito, S.Kom., MSIS., Ph.D.)

Ketua Program Studi



(Joko Purwadi, S.Kom., M.Kom)

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS
SECARA ONLINE
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

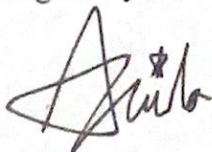
NIM : 71170719
Nama : NIKODEMUS ADI KUSUMA PUTRA
Fakultas / Prodi : Teknologi Informasi / Informatika
Judul Tugas Akhir : Pembuatan Aplikasi Visualisasi Kustom Gitar Berbasis *Web*

bersedia menyerahkan Tugas Akhir kepada Universitas melalui Perpustakaan untuk keperluan akademis dan memberikan **Hak Bebas Royalti Non Ekklusif** (*Non-exclusive Royalty-free Right*) serta bersedia Tugas Akhirnya dipublikasikan secara online dan dapat diakses secara lengkap (*full access*).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Perpustakaan Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk *database*, merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 8 Desember 2023

Yang menyatakan,



(71170179–Nikodemus Adi Kusuma Putra)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Tuhan yang maha kasih, karena atas segala rahmat, bimbingan, dan bantuan-Nya maka akhirnya Skripsi dengan judul **PEMBUATAN APLIKASI VISUALISASI KUSTOM GITAR BERBASIS *WEB*** ini telah selesai disusun.

Penulis memperoleh banyak bantuan dari kerja sama baik secara moral maupun spiritual dalam penulisan Skripsi ini, untuk itu tak lupa penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan yang maha kasih,
2. Kedua orang tua dan keluarga besar yang selalu memberikan dukungan serta doa terbaik,
3. Bapak Restyandito, S.Kom.,MSIS.,Ph.D., selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi,
4. Bapak Joko Purwadi, S.Kom., M.Kom selaku Kepala Prodi Informatika,
5. Bapak Lukas Chrisantyo A A, S.Kom., M.Eng., selaku Dosen Pembimbing 1, yang telah membimbing penulis hingga selesainya Tugas Akhir ini,
6. Bapak Dr. Ir. Sri Suwarno, M.Eng., selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan ilmu dan kesabaran dalam membimbing penulis,
7. Ghaitsa Zahira Shafa yang selalu memberi semangat.

Laporan skripsi ini tentunya tidak lepas dari segala kekurangan dan kelemahan, untuk itu segala kritikan dan saran yang bersifat membangun guna kesempurnaan skripsi ini sangat diharapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua dan lebih khusus lagi bagi pengembangan ilmu komputer dan teknologi informasi.

Yogyakarta, 08 Desember 2023



Nikodemus Adi Kusuma Putra

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS SECARA ONLINE.....	vi
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA	vi
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	18
1.1. Latar Belakang Masalah.....	18
1.2. Perumusan Masalah.....	19
1.3. Batasan Masalah.....	20
1.4. Tujuan Penelitian.....	20
1.5. Manfaat Penelitian.....	20
1.6. Metodologi Penelitian	21
1.7. Sistematika Penulisan.....	21
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	22
2.1 Tinjauan Pustaka.....	22
2.2 Landasan Teori.....	23
2.2.1 <i>Custom</i>	23
2.2.2 Gitar	24
2.2.3 <i>USE Questionnaire</i>	26
2.2.4 Uji Validitas	28
2.2.5 Uji Reliabilitas	29

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	32
3.1 Objek Penelitian	32
3.2 Subjek Penelitian.....	32
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem	32
3.3.1 Kebutuhan Fungsional	32
3.3.2 Kebutuhan Non-Fungsional	34
3.3.3 Spesifikasi Perangkat	34
3.4 Perancangan Penelitian	34
3.4.1 Pengumpulan Data	35
3.4.2 Perancangan Antarmuka	39
3.4.3 Implementasi Antarmuka.....	40
3.4.4 <i>Usability Testing</i> dan Evaluasi.....	40
3.5 Diagram Alir	40
3.6 Perancangan Pengujian Sistem	41
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Implementasi Antarmuka	45
4.2 Pengujian dan Analisis	58
4.2.1 Daftar Responden.....	58
4.3 Pembahasan.....	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	69
5.1 Kesimpulan	69
5.2 Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN A	71
KODE SUMBER PROGRAM	71
LAMPIRAN B	72
KARTU KONSULTASI DOSEN 1.....	72
LAMPIRAN C	73
KARTU KONSULTASI DOSEN 2.....	73

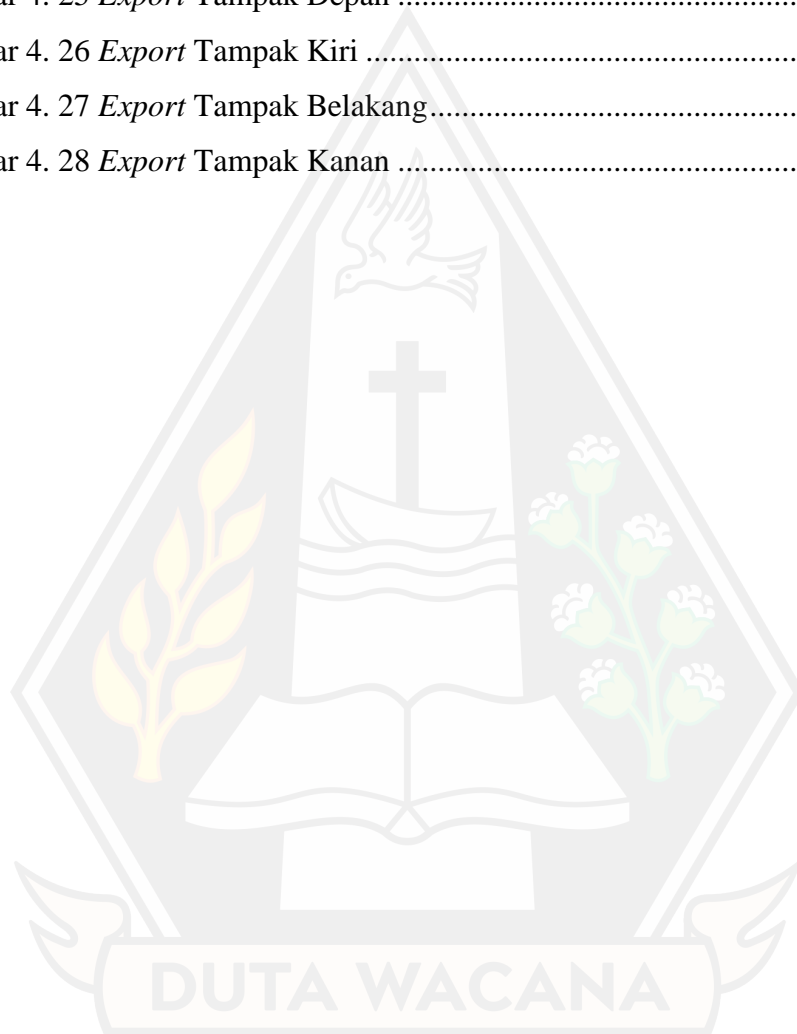
LAMPIRAN D 74
LAMPIRAN LAIN-LAIN 74



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Sketsa Gitar	19
Gambar 1. 2 Motif Gitar.....	19
Gambar 2. 1 Gitar Akustik / Klasik Senar Nilon	25
Gambar 2. 2 Gitar Akustik Senar Baja.....	25
Gambar 2. 3 Gitar Elektro -Akustik.....	26
Gambar 2. 4 Gitar Elektrik.....	26
Gambar 3. 1 <i>Use Case</i> Aplikasi	32
Gambar 3. 2 Kerangka Metodologi.....	35
Gambar 3. 3 <i>Wireframe</i> Aplikasi	39
Gambar 3. 4 Diagram Alir Aplikasi Kustom Gitar	41
Gambar 4. 1 Halaman Awal.....	45
Gambar 4. 2 Fitur Pilih Tipe Gitar	45
Gambar 4. 3 Fitur Pilih Gitar Ketika <i>Hover</i>	46
Gambar 4. 4 Fitur Pilih Gitar Ketika Di Klik	46
Gambar 4. 5 Pengguna Memilih Gitar Akustik	47
Gambar 4. 6 Pengguna Memilih Gitar Elektrik	47
Gambar 4. 7 Tampak Kanan	48
Gambar 4. 8 Tampak Kiri	48
Gambar 4. 9 Tampak Belakang.....	49
Gambar 4. 10 Tampak Bawah.....	49
Gambar 4. 11 Tampak Atas	50
Gambar 4. 12 <i>Zoom In</i>	50
Gambar 4. 13 <i>Zoom Out</i>	51
Gambar 4. 14 Fitur Warna	51
Gambar 4. 15 Fitur Pilih Warna Ketika Di <i>Hover</i>	52
Gambar 4. 16 Pemberian Warna Pada <i>Tuner</i>	52
Gambar 4. 17 <i>RGB Color</i> Sebelum Dirubah.....	53
Gambar 4. 18 <i>RGB Color</i> Setelah Dirubah.....	53
Gambar 4. 19 Warna <i>Body</i> Sebelum Dihapus.....	54

Gambar 4. 20 Warna <i>Body</i> Setelah Dihapus	54
Gambar 4. 21 Menghapus Seluruh Warna Pada <i>Part</i> Gitar	55
Gambar 4. 22 Fitur <i>Import</i> Gambar Ketika Di <i>Hover</i>	55
Gambar 4. 23 Stiker / Decal Berhasil Ditambah.....	56
Gambar 4. 24 Stiker / Decal Berhasil Dihapus	56
Gambar 4. 25 <i>Export</i> Tampak Depan	57
Gambar 4. 26 <i>Export</i> Tampak Kiri	57
Gambar 4. 27 <i>Export</i> Tampak Belakang.....	58
Gambar 4. 28 <i>Export</i> Tampak Kanan	58



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 <i>USE Questionnaire</i>	27
Tabel 2. 2 Skala <i>Likert</i>	28
Tabel 2. 3 Contoh Perhitungan <i>Pearson</i>	28
Tabel 2. 4 Distribusi nilai r-Tabel	29
Tabel 2. 5 Contoh Perhitungan Reliabilitas	30
Tabel 2. 6 Nilai Cronbach's Alpha	30
Tabel 2. 7 Standar Kelayakan	31
Tabel 3. 1 Penjelasan <i>Use Case</i>	33
Tabel 3. 2 Kebutuhan Non-fungsional	34
Tabel 3. 3 Spesifikasi Perangkat	34
Tabel 3. 4 Pertanyaan Data Diri	35
Tabel 3. 5 Pertanyaan Pengalaman Kustom Gitar	36
Tabel 3. 6 Pertanyaan Pengalaman Menggunakan <i>Blender</i>	36
Tabel 3. 7 Hasil Kuesioner 1	36
Tabel 3. 8 Hasil Kuesioner 2.....	37
Tabel 3. 9 Hasil Kuesioner 3.....	38
Tabel 3. 10 <i>Task</i>	42
Tabel 3. 11 Pertanyaan <i>USE Questionnaire</i>	43
Tabel 4. 1 Daftar Responden.....	59
Tabel 4. 2 <i>Hasil Use Questionnaire</i>	60
Tabel 4. 3 Hasil Pengujian Validitas <i>Usefulness</i>	61
Tabel 4. 4 Hasil Pengujian Reliabilitas <i>Usefulness</i>	62
Tabel 4. 5 Skor <i>Usability Usefulness</i>	63
Tabel 4. 6 Skor <i>Usability Ease Of Use</i>	65
Tabel 4. 7 Skor <i>Usability Ease Of Learning</i>	65
Tabel 4. 8 Skor <i>Usability Satisfaction</i>	66
Tabel 4. 9 <i>Feedback Pengguna</i>	67

INTISARI

PEMBUATAN APLIKASI VISUALISASI KUSTOM GITAR BERBASIS WEB

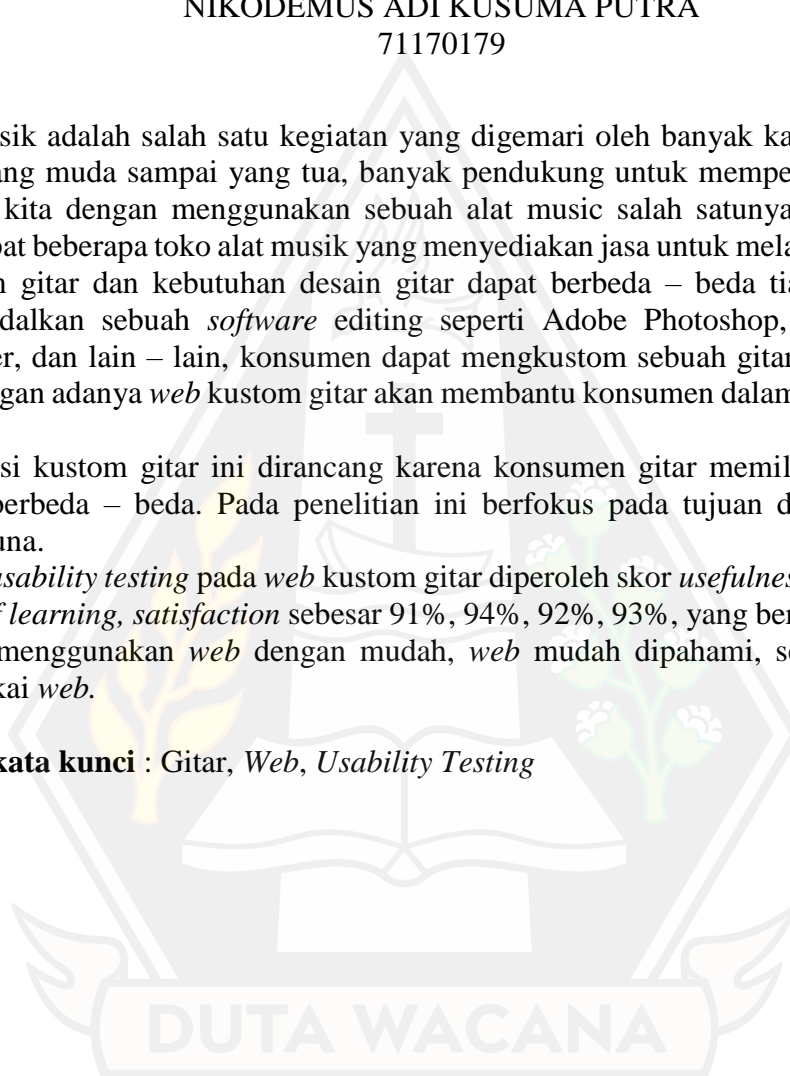
Oleh
NIKODEMUS ADI KUSUMA PUTRA
71170179

Bermusik adalah salah satu kegiatan yang digemari oleh banyak kalangan, mulai dari yang muda sampai yang tua, banyak pendukung untuk memperindah alunan musik kita dengan menggunakan sebuah alat music salah satunya adalah gitar. Terdapat beberapa toko alat musik yang menyediakan jasa untuk melakukan sebuah kustom gitar dan kebutuhan desain gitar dapat berbeda – beda tiap konsumen. Bermodalkan sebuah *software* editing seperti Adobe Photoshop, Corel Draw, Blender, dan lain – lain, konsumen dapat mengkustom sebuah gitar. Oleh karena itu dengan adanya *web* kustom gitar akan membantu konsumen dalam mengkustom gitar.

Aplikasi kustom gitar ini dirancang karena konsumen gitar memiliki kebutuhan yang berbeda – beda. Pada penelitian ini berfokus pada tujuan dan kebutuhan pengguna.

Hasil *usability testing* pada *web* kustom gitar diperoleh skor *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning*, *satisfaction* sebesar 91%, 94%, 92%, 93%, yang berarti pengguna dapat menggunakan *web* dengan mudah, *web* mudah dipahami, serta puas saat memakai *web*.

Kata-kata kunci : Gitar, *Web*, *Usability Testing*



ABSTRACT

CREATION OF CUSTOM VISUALITATION GUITAR APPLICATION BASED ON WEB

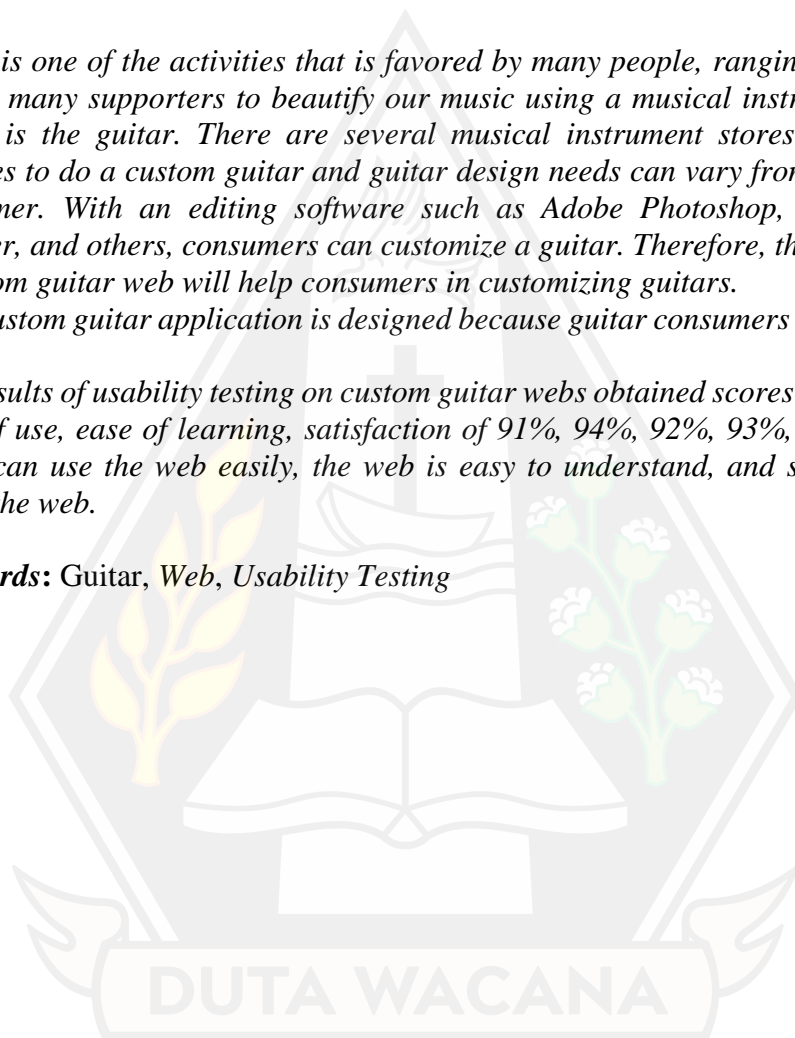
By
NIKODEMUS ADI KUSUMA PUTRA
71170179

Music is one of the activities that is favored by many people, ranging from young to old, many supporters to beautify our music using a musical instrument one of which is the guitar. There are several musical instrument stores that provide services to do a custom guitar and guitar design needs can vary from customer to consumer. With an editing software such as Adobe Photoshop, Corel Draw, Blender, and others, consumers can customize a guitar. Therefore, the existence of a custom guitar web will help consumers in customizing guitars.

This custom guitar application is designed because guitar consumers have different needs.

The results of usability testing on custom guitar webs obtained scores of usefulness, ease of use, ease of learning, satisfaction of 91%, 94%, 92%, 93%, which means users can use the web easily, the web is easy to understand, and satisfied when using the web.

Keywords: *Guitar, Web, Usability Testing*



BAB I

PENDAHULUAN

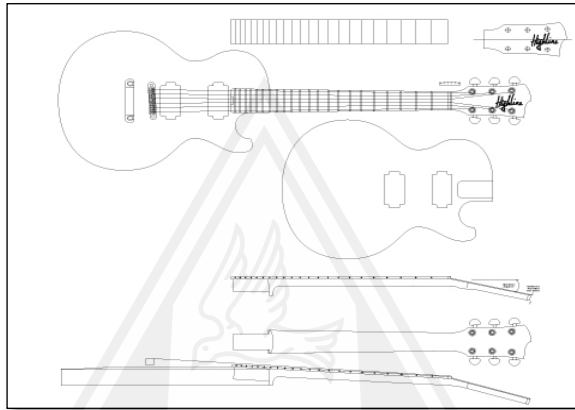
1.1. Latar Belakang Masalah

Bermusik adalah salah satu kegiatan yang digemari oleh banyak kalangan, mulai dari yang muda sampai yang tua, banyak pendukung untuk memperindah alunan musik kita dengan menggunakan sebuah alat musik salah satunya adalah gitar. Terdapat beberapa toko alat musik yang menyediakan jasa untuk melakukan sebuah kustom gitar akan tetapi kebutuhan desain gitar dapat berbeda – beda tiap konsumen. Bermodalkan sebuah *software editing* seperti Adobe Photoshop, Corel Draw, Blender, dan lain – lain, konsumen dapat mengkustom sebuah gitar. Salah satu penerapan teknologi informasi pada kustom gitar adalah aplikasi berbasis *web* yang memberikan sarana kepada konsumen agar dapat berkreasi dalam mengkustom gitar.

Kesulitan yang ditemui konsumen dalam hal kustomisasi adalah konsumen hanya bisa memberikan sebuah sketsa gitar seperti yang tertera pada Gambar 1.1 Sedangkan jika hanya menggunakan gambaran tangan, konsumen kesulitan untuk menggambarkan desain gitar yang diinginkan seperti contohnya pemberian warna dan motif di gitar seperti pada Gambar 1.2. Maka dari itu, supaya gambar sketsa lebih mendekati desain kustom yang konsumen inginkan, konsumen harus menggunakan *software editing* seperti Adobe Photoshop, Corel Draw, Blender, dan lain – lain. Banyaknya *tools* pada *software editing* di satu sisi menyebabkan hanya sedikit orang yang dapat menggunakannya untuk tujuan kustomisasi. *Learning Curve* pada sebuah *software editing*, membatasi konsumen dalam berkreasi sesuai dengan ide dan imajinasi mereka. Hal ini tentunya membutuhkan perancangan sebuah aplikasi desain berbasis *web*, yang bertujuan untuk membantu konsumen dalam berkreasi mengkustom gitar mereka sendiri, sesuai dengan ide dan imajinasi mereka.

Berdasarkan masalah yang dipaparkan, peneliti tertarik untuk merancang aplikasi kustom gitar berbasis *web* untuk mencapai tujuan dan kebutuhan setiap konsumen yaitu melakukan desain kustom gitar dari aplikasi kustom gitar. Dengan

menggunakan *web* pada proses kostumisasi, gitar akan ditampilkan dalam bentuk model 3D dan terdapat beberapa fitur kostumisasi untuk memilih tipe gitar, menambah atau memberi *decal*, warna, yang langsung tertampil pada model gitar sehingga konsumen dapat berkreasi sesuai keinginan mereka.



Gambar 1. 1 Sketsa Gitar



Gambar 1. 2 Motif Gitar

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah disampaikan maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana model objek 3D dapat diterapkan pada aplikasi visualisasi kustomisasi gitar berbasis *web*?

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah dalam penelitian ini tidak menyimpang, maka batasan masalah terkait dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Desain gitar yang dikustom adalah gitar akustik merk *Cort, Gibson, Yamaha*, dan elektrik merk *Gibson, Ibanez, Cort*.
2. Bagian gitar yang akan dikustomisasi adalah kepala (*headstock*), leher (*neck*), badan (*body*), *tuner, nut, fret, fretboard, bridge*, dan *bridgenut*. Bagian yang lain tidak dipilih karena fokus dari penelitian ini adalah kustomisasi desain, sedangkan bagian yang tidak dipilih seperti senar tidak dapat dilakukan kustomisasi desain.
3. Penelitian ini mengevaluasi penggunaan aplikasi yang dihasilkan dengan *use questionnaire*.
4. Penelitian ini akan difokuskan pada pembuatan aplikasi kustomisasi gitar berbasis *web*, yang memungkinkan pengguna untuk mengkustomisasi berbagai aspek gitar seperti warna, dan desain visual. Namun pembahasan tidak akan mencakup aspek teknis atau proses produksi fisik dari gitar tersebut.
5. Permasalahan pengguna yang diteliti terkait dengan kesulitan dalam mengkustom gitar dan mengoperasikan *software editing Blender* (<https://www.blender.org/>).

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi visualisasi kustom gitar berbasis *web* yang mudah digunakan.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi konsumen, adalah membantu mengkustom gitar sesuai dengan kreasi konsumen sehingga konsumen tidak kesulitan ketika mengkustom gitar.
2. Bagi peneliti, adalah sebagai bentuk pengimplementasian teori dan ilmu yang telah diperoleh selama menempuh masa studi.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya agar bias lebih dikembangkan sehingga hasilnya lebih sempurna.

1.6. Metodologi Penelitian

Proses penelitian terdiri dari langkah – langkah yang dilakukan. Langkah – langkah tersebut yaitu, mengumpulkan data primer sebanyak 30 responden dengan menggunakan kuesioner *online* yang berisi data diri, pengalaman mengkustom gitar, dan pengalaman menggunakan *software editing blender*, memberikan *task* kepada responden, pengisian skala hasil pengerjaan *task* menggunakan *USE Questionnaire*, pengujian validitas dan reliabilitas guna mendapatkan kuesioner valid dan reliabel, serta pengujian *usability* guna mendapatkan kesimpulan terhadap penelitian.

1.7. Sistematika Penulisan

Laporan/Proposal skripsi ini disusun dengan sistematika bagian pertama, terdiri dari empat bab: Bab 1, yaitu Pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan pernyataan keaslian disertasi. Bab 2, yaitu Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori yang berisi tinjauan pustaka tentang penelitian-penelitian terkait, dan berbagai tinjauan pustaka spesifik. Bab 3, yaitu Metodologi Penelitian. Bab 4, yaitu Implementasi dan Pembahasan dari hasil penelitian serta kuesioner, dan Bab 5, yaitu Kesimpulan dan Saran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, diperoleh skor dengan aspek *usefulness, ease of use, ease of learning, satisfaction* bernilai 91%, 94%, 92%, 93% yang berarti:

1. *Web* kustom gitar 3D memenuhi kebutuhan pengguna yang memakainya.
2. Pengguna merasa mudah dalam menggunakan aplikasi *web* untuk mengkustom gitar.
3. Pengguna merasa mudah mempelajari dan memahami *web*.
4. Pengguna merasa puas saat memakai *web* kustom gitar.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, adapun saran dari *feedback* pengguna yang dapat dipertimbangkan guna membangun *web* dengan topik yang sama seperti.

1. Model gitar lebih diperhalus.
2. Menambah jenis gitar.
3. Menambahkan fitur untuk mengatur posisi decal pada gitar.
4. Menambahkan fitur yang dapat mengirim *file* gitar 3D dari lokal komputer ke *web*.
5. Menambahkan fitur agar dapat menggunakan lebih dari satu decal di *part*.
6. Menambahkan fitur untuk memilih kayu gitar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aelani, K., & Falahah. (2012). Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2012 (SNATI 2012)*, 2012(Snati), 15–16.
- Benefita. (2021). *Memakai Teori Warna untuk Memilih Kombinasi Warna Web Terbaik*. <https://www.niagahoster.co.id/blog/warna-efektif-desain-website/>
- Istijanto. (2007). *63 Kasus Pemasaran Terkini Indonesia : membedah Strategi dan Taktik Pemasaran Baru*. Elex Media Komputindo.
- Larenjana, E. (2021). *10 Jenis-Jenis Gitar Beserta Karakteristiknya, Jangan Sampai Salah Pilih*. Merdeka. <https://www.merdeka.com/jatim/10-jenis-jenis-gitar-beserta-karakteristiknya-jangan-sampai-salah-pilih-klm.html>
- Lund, A. M. (2001). Measuring usability with the USE questionnaire. *Usability Interface*, 8(2), 3–6. <https://www.researchgate.net/publication/230786746>
- Ningrum, S., Akrunanda, I., & Perdanakusuma, Andi, R. (2019). Evaluasi dan Perbaikan Usability Aplikasi Mobile Ojesy Menggunakan Metode Usability Testing dan Use Questionnaire. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3, 4825–4834.
- Rahman, E. S., & Vitalocca, D. (2018). Analisis Usabilitas Menggunakan USE Questionnaire Pada Sistem Informasi SMK Negeri 3 Makassar. *Jurnal Mekom*, 5(1), 16–22.
- Sasongko, A., Wanty,] ;, Jayanti, E., & Risdiansyah, D. (2020). *USE QUESTIONNAIRE UNTUK MENGUKUR DAYA GUNA SISTEM INFORMASI E-TADKZIRAH. VIII(2)*. <https://garyperlman.com/quest/quest.cgi>
- Strizic, M. (2023). *Custom Software Development Characteristics*. <https://decode.agency/article/custom-software-development-characteristics/>
- Usmara, A. (2003). *Strategi Baru Manajemen Pemasaran*. Amara Books.