

ABSTRAK

Saat ini banyak merek *Magic Jar* yang ada di pasaran. Jika ditinjau dari segi produk dan fungsi, para pemegang merek tersebut sebenarnya memiliki banyak kesamaan, meskipun masing-masing produk yang dihasilkan memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan tersebut dapat dilihat dari berbagai segi, antara lain cara penggunaannya, tampilan dan desain produknya. Sekarang ini *usability* (kemudahan penggunaan) dari sebuah produk merupakan salah satu faktor yang dipertimbangkan konsumen dalam memilih suatu produk elektronik. Banyak konsumen yang membeli produk elektronik walaupun beberapa orang dari konsumen tersebut sering tidak mampu menggunakan semua fungsinya jika tidak membaca petunjuk manual. Hal ini membuat beberapa fungsi yang ada tidak digunakan sampai produk elektronik tersebut rusak.

Berdasarkan survei awal yang dilakukan terhadap pengguna *Magic Jar*, didapatkan bahwa kesulitan yang dirasakan responden pada saat menggunakan *Magic Jar* adalah 39,7% mengatakan sulit membaca tulisan pada tombol karena warna kombinasi *background* dan tulisan serta 23,53% mengatakan sulit mengingat langkah penggunaan *Magic Jar* untuk aktivitas tertentu misalnya untuk fungsi-fungsi yang jarang digunakan seperti membuat kue. Oleh karena itu dalam penelitian ini akan didesain *Magic Jar 6in1* yang mudah digunakan bagi pengguna.

Dalam penelitian ini diambil empat merek yang ada di pasaran sebagai pembandingan, yaitu: merek Cosmos tipe SRJ351TS, Maspion tipe MRJ2018, Miyako tipe MCM706, Denpoo tipe DMJ88A. Sebelum melakukan tahap perbandingan antar merek serta perancangan perbaikan, maka dilakukan beberapa analisis. Tahap analisis dimulai dengan analisis deskriptif yang bertujuan untuk mengetahui secara umum deskripsi dan persepsi konsumen terhadap keempat merek (Cosmos, Maspion, Miyako, Denpoo) yang akan dibandingkan. Kemudian dilakukan analisis kuadran, untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan untuk masing-masing merek. Selanjutnya dilakukan analisis MANOVA, untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan tingkat kepentingan dan kepuasan antar merek yang dibandingkan. Barulah dilakukan analisis *benchmarking* antar merek, untuk memutuskan perancangan dilakukan dengan adopsi atau perbaikan dan terakhir dilakukan analisis perbaikan untuk variabel-variabel yang harus diperbaiki.

Dari hasil analisis kuadran, diketahui bahwa sebagian besar merek memiliki kelemahan dalam hal langkah-langkah pengoperasian yang rumit, tidak mudah diingat, sulit dipelajari, dan *manual book* yang sulit dipahami. Kemudian dari hasil analisis MANOVA diperoleh kesimpulan, bahwa antar merek terdapat perbedaan tingkat kepentingan dan tingkat kepuasan. Selanjutnya menurut hasil analisis *benchmarking*, dari 18 variabel yang diujikan, diketahui bahwa terdapat 9 variabel yang harus dilakukan perbaikan dan 9 variabel sisanya dilakukan adopsi berdasarkan pada merek dengan tingkat kepuasan yang tertinggi.

Hasil analisis perbaikan adalah sebuah *Magic Cooker 6 in 1* dengan sistem “*One Touch Button*”, dengan *display* tombol yang menggunakan bahasa Indonesia dan disertai gambar *icon* fungsi yang ada, sehingga pengguna menjadi lebih mudah mengoperasikan, langkah-langkah tidak rumit, mudah diingat, dan membutuhkan waktu yang lebih singkat. Kemudian adanya tombol “Cancel/Batal”, membuat pengguna mudah dalam merespon kesalahan yang terjadi. Hal ini didukung juga oleh hasil *usability testing* terhadap langkah-langkah pengoperasian, di mana *Magic Cooker 6 in 1* hasil rancangan memiliki nilai rata-rata waktu paling rendah (4.31) jika dibandingkan dengan keempat merek pembandingan (10,07) dengan penghematan waktu sebesar 5.76. Desain hasil rancangan dibuat dengan bentuk elips dan warna perak, sehingga tampak seimbang, kokoh, *simple*, dan sederhana serta warna perak menunjukkan tema teknologi dan millenium.