

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *FASHION PLANNER*
GENERASI Z DENGAN FITUR *SMART OUTFIT*
*RECOMMENDATION BY OCCASION***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi SI Informatika



disusun oleh

KHOIRUNNISA SALSA SABILA

22.11.5207

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026**

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *FASHION PLANNER*
GENERASI Z DENGAN FITUR *SMART OUTFIT*
*RECOMMENDATION BY OCCASION***

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Informatika



disusun oleh

KHOIRUNNISA SALSA SABILA

22.11.5207

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *FASHION PLANNER*
GENERASI Z DENGAN FITUR *SMART OUTFIT*
*RECOMMENDATION BY OCCASION***

yang disusun dan diajukan oleh

Khoirunnisa Salsa Sabila

22.11.5207

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Januari 2026

Dosen Pembimbing,



Rumini, M.Kom
NIK. 190302246

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *FASHION PLANNER*
GENERASI Z DENGAN FITUR *SMART OUTFIT*
RECOMMENDATION BY OCCASION

yang disusun dan diajukan oleh

Khoirunnisa Salsa Sabila

22.11.5207

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Januari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dr. Sri Ngudi Wahyuni, S.T., M.Kom.
NIK. 190302060

Arvin C Frobenius, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302495

Rumini, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302246

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Januari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Khoirunnisa Salsa Sabila
NIM : 22.11.5207

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan UI/UX Aplikasi *Fashion Planner* Generasi Z dengan Fitur *Smart Outfit Recommendation by Occasion*

Dosen Pembimbing : Rumini, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 21 Januari 2026

Yang Menyatakan,



Stamp: KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
AMIKOM YOGYAKARTA
CIBIRI2ANK265379265

Khoirunnisa Salsa Sabila

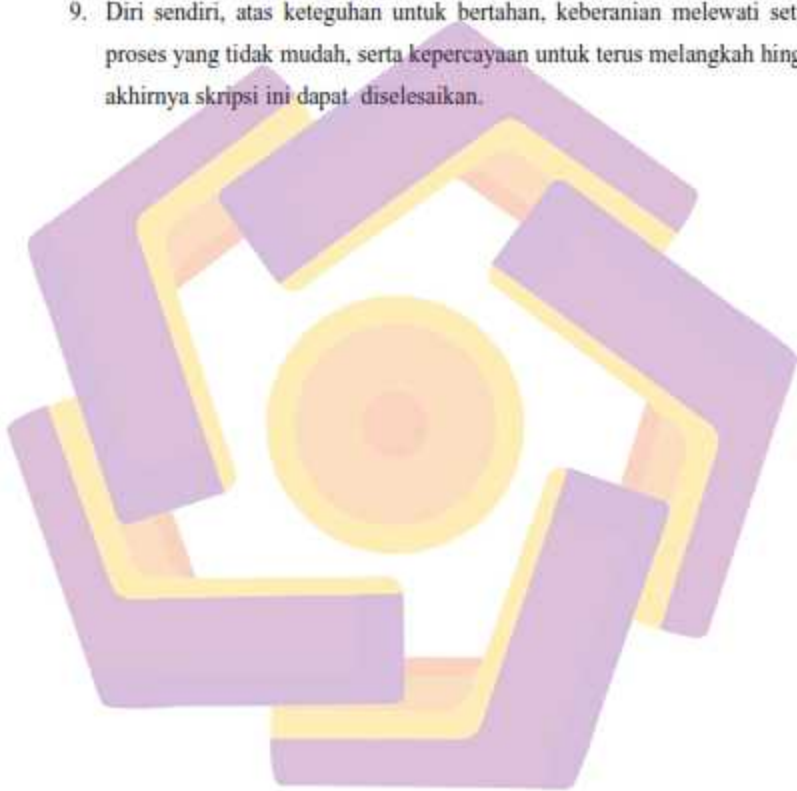
HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT, skripsi ini disusun dan diselesaikan sebagai bagian dari proses akademik yang telah penulis tempuh. Skripsi ini penulis persembahkan kepada pihak-pihak yang dengan doa, dukungan, kepercayaan, dan peran yang bermakna telah menemani serta menguatkan penulis selama proses penyusunan hingga penyelesaian skripsi ini. Oleh karena itu, skripsi ini penulis persembahkan kepada pihak-pihak berikut:

1. Allah SWT, atas segala rahmat, ridho, dan pertolongan-Nya yang senantiasa menyertai langkah penulis hingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Kedua orang tua penulis, atas doa yang senantiasa mengalir, kasih sayang yang menguatkan, serta dukungan tanpa henti yang menjadi sumber kekuatan utama penulis dalam menempuh pendidikan,
3. Saudara kandung penulis, atas kebersamaan dan dukungan tulus yang selalu meyakinkan penulis selama menempuh pendidikan.
4. Dosen pembimbing, atas bimbingan yang tulus, arahan yang penuh makna, serta kesabaran dalam membersamai penulis hingga skripsi ini dapat diselesaikan.
5. Sahabat seperjuangan, (Aldi Arindika, Muhnisa Aprillia Sari, dan Nafisa Dian Ramadhani), atas kehadiran, dukungan, serta semangat yang senantiasa menguatkan dan membersamai penulis dalam perjalanan perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
6. Teman-teman tercinta, (Friska Aulia Ratnaningrum, Avrianesti Amelia Wulandari, dan Azra Shekina Alia), atas kepercayaan dan dukungan yang senantiasa terjaga, serta keyakinan yang saling menguatkan dalam perjalanan masing-masing hingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dan skripsi ini.
7. Keluarga "Umi Qhobibah", (Fiola Utri Aulya, Heni Sapti Mawar, Ririn Nurdianti, Nurul Zalza Bilal Jannah, dan Ainnur Rafli), atas kebersamaan, perhatian, serta doa yang sederhana namun bermakna, yang senantiasa

menguatkan penulis selama perjalanan perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.

8. *The Big Family of HMIF* periode 2024/2025, atas kebersamaan dan pengalaman berharga yang menjadi bagian penting dalam perjalanan perkuliahan penulis.
9. Diri sendiri, atas keteguhan untuk bertahan, keberanian melewati setiap proses yang tidak mudah, serta kepercayaan untuk terus melangkah hingga akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmatnya sehingga skripsi yang berjudul “Perancangan dan Evaluasi UI/UX Aplikasi *Fashion Planner* untuk Gen Z dengan *Smart Outfit Recommendation by Occasion*, Menggunakan Metode SUS dan UEQ” dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi ini dilakukan guna memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Informatika, Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Kusriani, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Eli Pujastuti, M.Kom. selaku Ketua Program Studi SI Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Ibu Rumini, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing penulis.
5. Kedua orang tua dan keluarga penulis yang senantiasa memberikan dukungan moral maupun material serta doa yang tidak pernah putus.
6. Sahabat dan teman-teman seperjuangan, yang telah memberikan kebersamaan, bantuan, serta dukungan dan semangat kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari adanya kekurangan dalam skripsi ini dan mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan pihak terkait.

Yogyakarta, 15 Januari 2026

Penulis

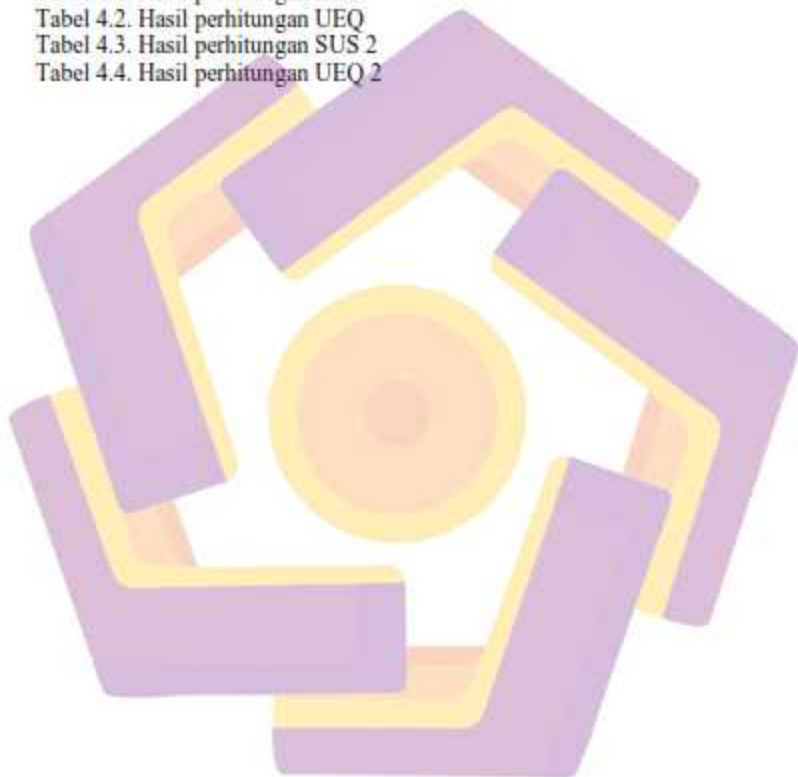
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Literatur	6

2.2	Dasar Teori.....	13
BAB III METODE PENELITIAN		22
3.1	Objek Penelitian	22
3.2	Alur Penelitian.....	22
3.3	Alat dan Bahan	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		40
4.1	Hasil Survey Kebutuhan Pengguna.....	40
4.2	Prototype LookSy.....	42
4.3	Hasil Evaluasi Pertama.....	49
4.4	Hasil Perbaikan dari Evaluasi Tahap 1	53
4.5	Hasil Evaluasi Kedua	57
4.6	Evaluasi Pakar UI/UX	60
BAB V PENUTUP		62
5.1	Kesimpulan.....	62
5.2	Saran.....	63
REFERENSI		64
LAMPIRAN		66

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Keaslian Penelitian	8
Tabel 2.2. Skala <i>System Usability Scale (SUS)</i>	19
Tabel 3.1. Pernyataan SUS	34
Tabel 3.2. Pernyataan UEQ	35
Tabel 4.1. Hasil perhitungan SUS	50
Tabel 4.2. Hasil perhitungan UEQ	52
Tabel 4.3. Hasil perhitungan SUS 2	57
Tabel 4.4. Hasil perhitungan UEQ 2	59



DAFTAR GAMBAR

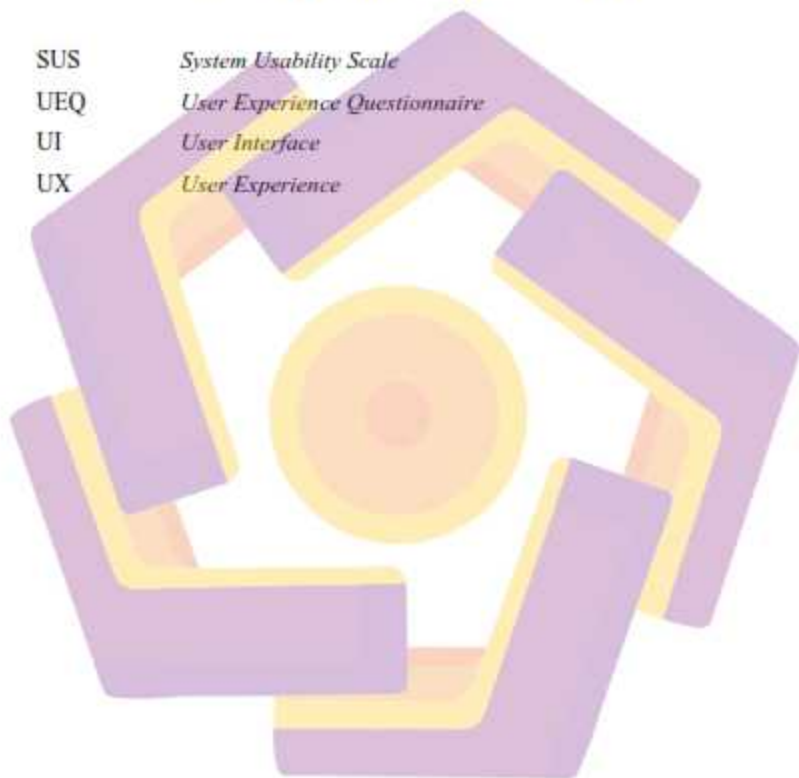
Gambar 2.1. Skala Likert metode SUS	17
Gambar 2.2. Alur perhitungan skor SUS	18
Gambar 3.1. Alur penelitian	23
Gambar 3.2. <i>Wireframe</i> alur autentikasi pengguna	27
Gambar 3.3. <i>Wireframe</i> halaman utama LookSy	28
Gambar 3.4. <i>Wireframe</i> halaman <i>Mix & Match</i>	29
Gambar 3.5. <i>Wireframe</i> halaman penjualan dan notifikasi	30
Gambar 3.6. <i>Wireframe</i> halaman <i>wardrobe</i> dan kalender outfit	31
Gambar 3.7. <i>Wireframe</i> halaman profil pengguna	32
Gambar 4.1. Alur autentikasi pengguna	40
Gambar 4.2. Halaman utama LookSy	41
Gambar 4.3. Halaman <i>Mix & Match</i>	42
Gambar 4.4. Halaman <i>Clothing category</i>	43
Gambar 4.5. Halaman penjualan	44
Gambar 4.6. Halaman <i>wardrobe</i> dan <i>calendar</i>	45
Gambar 4.7. Halaman profil pengguna	46
Gambar 4.8. Halaman favorit dan notifikasi	47
Gambar 4.9. Grafik usia responden	48
Gambar 4.10. Pertanyaan <i>survey</i> kebutuhan	49
Gambar 4.11. Grafik hasil evaluasi 1 SUS	51
Gambar 4.12. Grafik hasil evaluasi 1 UEQ	52
Gambar 4.13. Desain awal <i>nav bar</i>	54
Gambar 4.14. Perbaikan desain <i>nav bar</i>	54
Gambar 4.15. Desain awal halaman <i>wardrobe</i>	55
Gambar 4.16. Perbaikan halaman <i>wardrobe</i>	55
Gambar 4.17. Desain awal halaman profil	56
Gambar 4.18. Perbaikan <i>halaman profil</i>	56
Gambar 4.19. Grafik hasil evaluasi 2 SUS	58
Gambar 4.20. Grafik hasil evaluasi 2 UEQ	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Profil pakar ULUX	66
Lampiran 2. Dokumentasi Penelitian	69

DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

SUS	<i>System Usability Scale</i>
UEQ	<i>User Experience Questionnaire</i>
UI	<i>User Interface</i>
UX	<i>User Experience</i>



DAFTAR ISTILAH

System Usability Scale

Instrumen evaluasi *usability* yang terdiri dari 10 butir pernyataan untuk mengukur tingkat kegunaan suatu sistem aplikasi.

User Experience Questionnaire

Instrumen evaluasi pengalaman pengguna yang digunakan untuk mengukur persepsi pengguna terhadap kualitas pengalaman pengguna aplikasi berdasarkan enam skala utama.

Usability

Tingkat kemudahan, efisiensi, dan kenyamanan pengguna dalam menggunakan suatu sistem untuk mencapai tujuan tertentu.

User Experience

Persepsi dan respons pengguna yang muncul sebelum, selama, dan setelah menggunakan suatu produk atau sistem.

User Interface

Tampilan visual dan elemen interaksi yang menjadi penghubung antara pengguna dan sistem.

INTISARI

Tren fashion generasi Z yang dinamis seringkali menyulitkan untuk menemukan kombinasi pakaian yang sesuai untuk berbagai kesempatan, kurangnya platform digital yang praktis menyebabkan pengguna sering mengalami kebingungan, menghabiskan waktu lebih lama, serta kurang percaya diri dalam menentukan pilihan berpakaian. Permasalahan ini berdampak pada pengalaman pengguna dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung aktivitas sehari-hari, khususnya dalam hal fashion.

Menanggapi isu tersebut, studi ini mengembangkan LookSy, sebuah aplikasi untuk mempermudah pemilihan outfit. Metode yang digunakan adalah *design thinking* yang meliputi tahapan pertama *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, dengan fokus pada kebutuhan dan karakteristik generasi Z. untuk mengukur tingkat kegunaan dan pengalaman pengguna, dilakukan evaluasi menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* dan *User Experience Questionnaire (UEQ)* dalam dua tahap pengujian.

Hasil evaluasi tahap pertama menunjukkan nilai SUS sebesar 67,27 dan nilai rata-rata UEQ sebesar 1, yang menandakan bahwa aplikasi berada pada kategori cukup baik namun masih memerlukan perbaikan. Setelah dilakukan penyempurnaan desain dan fitur, evaluasi tahap kedua menunjukkan peningkatan dengan nilai SUS sebesar 78,81 dan nilai rata-rata UEQ sebesar 2, yang mencerminkan peningkatan *usability* dan pengalaman pengguna. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan aplikasi fashion berbasis UI/UX yang berorientasi pada kebutuhan pengguna dan dapat dimanfaatkan oleh generasi Z sebagai referensi dalam menentukan outfit. Pengembangan lanjutan disarankan untuk memperluas fitur personalisasi dan cakupan pengguna.

Kata kunci: UI/UX, *Design Thinking*, *System Usability Scale*, *User Experience Questionnaire*, Generasi Z

ABSTRACT

The dynamic fashion trends of generation Z often make it difficult to find the right clothing combinations for various occasions. The lack of practical digital platforms causes users to often experience confusion, spend more time, and lack confidence in making clothing choices. This problem impacts the user experience in utilizing technology as a means of supporting daily activities, especially in terms of fashion.

In response to this issue, this study developed LookSy, an application to facilitate outfit selection. The method used is design thinking, which includes the initial stages of empathize, define, ideate, prototype, and test, with a focus on the need and characteristics of generation Z. To measure the level of usability and user experience, an evaluation was conducted using the System Usability Scale (SUS) and User Experience Questionnaire (UEQ) methods in two stages of testing.

The results of the first evaluation stage showed a SUS score of 67.27 and a average UEQ score of 1, indicating that the application was in the fairly good category but still needed improvement. After refining the design and features, the second evaluation stage showed an improvement with a SUS score of 78.81 and an average UEQ 2, reflecting an increase in usability and user experience. This research contributes of the development of a UI/UX based fashion application that is determining outfits. Further development is recommended to expand personalization features and user coverage.

Keyword: *UI/UX, Design Thinking, System Usability Scale, User Experience Questionnaire, Generation Z*