

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia fashion saat ini semakin pesat dan beragam, terutama di kalangan generasi muda. Penampilan yang sesuai dengan konteks acara menjadi hal penting, terutama karena aktivitas generasi Z sering diabadikan dan dibagikan melalui media sosial. Fashion tidak lagi sekadar kebutuhan, melainkan juga menjadi media ekspresi diri dan bagian dari gaya hidup yang menunjukkan kepribadian seseorang di era digital [1].

Namun, di tengah pesatnya perkembangan tren tersebut, ditemukan permasalahan krusial yang dialami oleh generasi Z dalam menentukan *outfit of the day (OOTD)*. Dari hasil survey kebutuhan pengguna, sebagian responden menyatakan sering mengalami kebingungan dalam menentukan outfit yang sesuai dengan jenis acara. Kebingungan ini biasanya dipengaruhi oleh keterbatasan pengetahuan dalam memadupadankan pakaian (*Mix & Match*) agar terlihat serasi dan sesuai dengan etika berpakaian (*dress knowledge*) [2]. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan terhadap solusi yang dapat membantu pengguna dalam menemukan inspirasi berpakaian yang tepat.

Selain itu, hasil *survey* juga menunjukkan bahwa aplikasi fashion yang selama ini digunakan oleh responden sebagian besar belum menyediakan fitur *mix & match* yang dapat membantu pengguna dalam mengombinasikan pakaian secara praktis dan kontekstual. Tidak hanya dari sisi fungsionalitas, responden juga meniali bahwa tampilan antarmuka aplikasi fashion yang ada saat ini masih kurang menarik dan belum memberikan pengalaman pengguna yang optimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah solusi digital yang mampu membantu generasi Z dalam menentukan outfit yang sesuai dnegan acara, tren fashion, serta preferensi pengguna melalui fitur *mix & match* yang mudah digunakan dan didukung oleh tampilan antarmuka yang menarik. Oleh karena itu, dirancang sebuah aplikasi *fashion planner* bernama LookSy. LookSy merupakan

aplikasi fashion planner dengan fitur *smart outfit recommendation* yang dirancang untuk membantu pengguna dalam memadupadankan pakaian berdasarkan konteks acara dan tren fashion terkini. Perancangan UI/UX pada aplikasi LookSy diharapkan dapat menjadi solusi atas permasalahan yang dihadapi generasi Z dalam menentukan gaya berpakaian yang tepat di tengah maraknya perkembangan tren fashion modern.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diketahui bahwa terdapat sejumlah permasalahan yang perlu dikaji lebih lanjut. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini disusun sebagai berikut:

1. Bagaimana proses perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) aplikasi LookSy agar dapat membantu pengguna, khususnya generasi Z, dalam menentukan dan memadupadankan pakaian yang sesuai dengan gaya mereka?

1.3 Batasan Masalah

Untuk memastikan penelitian ini tetap terarah dan tidak meluas dari konteks yang ingin dicapai, diperlukan Batasan masalah yang menjelaskan ruang lingkup penelitian. Batasan masalah ini disusun agar proses perancangan dapat dilakukan secara lebih terfokus dan sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada tahapan perancangan antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) aplikasi LookSy, tanpa membahas proses pengembangan sistem secara menyeluruh atau implementasi fungsi *back-end*.
2. Penelitian hanya berfokus pada proses perancangan menggunakan tahapan *design thinking*. Tahapan yang digunakan meliputi: *empathize* untuk memahami kebutuhan pengguna, *define* untuk merumuskan inti permasalahan, *ideate* untuk menghasilkan solusi, *prototype* untuk membuat rancangan aplikasi, serta *test* untuk menguji dan mengevaluasi *prototype* bersama pengguna.

3. Penelitian dibatasi pada target pengguna Generasi Z (usia 13–27 tahun) khususnya perempuan yang memiliki minat terhadap fashion dan sering menggunakan media digital untuk mencari inspirasi *outfit*.
4. Evaluasi *usability testing* dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk menilai kemudahan penggunaan, tampilan, dan pengalaman pengguna, tanpa mengukur performa teknis sistem.
5. Evaluasi *user experience* dilakukan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk mengukur persepsi pengguna terhadap aspek daya Tarik, efisiensi dan kebaruan aplikasi.
6. Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data sekunder (referensi gaya, kategori pakaian, dan preferensi fashion generasi Z) serta data hasil survei pengguna.

1.4 Tujuan Penelitian

Melakukan perancangan antarmuka aplikasi LookSy sebagai solusi atas permasalahan kesulitan generasi Z dalam menentukan outfit yang sesuai dengan acara, sehingga menghasilkan rancangan antarmuka yang fungsional, mudah digunakan, serta tepat sasaran.

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan rancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) aplikasi LookSy yang dapat membantu Generasi Z dalam menentukan dan memadupadankan pakaian sesuai gaya pribadi mereka.
2. Menganalisis kebutuhan dan preferensi pengguna Generasi Z terhadap fitur dan tampilan aplikasi rekomendasi outfit melalui tahapan *user research* dan *user persona*.
3. Menguji tingkat kemudahan penggunaan serta tingkat kepuasan pengguna terhadap rancangan UI/UX aplikasi LookSy melalui metode *usability testing*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi pada pengembangan aplikasi LookSy sebagai solusi penentuan outfit, tetapi juga

memberi manfaat praktis dan akademis bagi pengguna, pengembang, serta peneliti di bidang UI/UX.

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- 1.1 Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dalam bidang perancangan UI/UX khususnya pada pengembangan aplikasi berbasis *fashion recommendation* yang berorientasi pada pengalaman pengguna Generasi Z.
- 1.2 Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan atau literatur bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna pada aplikasi fashion, gaya hidup, atau personalisasi digital.

2. Manfaat Praktis

- 1.1 Bagi pengguna, hasil penelitian ini dapat memberikan solusi digital yang membantu dalam menentukan dan memadupadankan pakaian, sehingga mempermudah mereka dalam mengekspresikan gaya berpakaian sesuai karakter pribadi.
- 1.2 Bagi pengembang aplikasi atau desainer UI/UX, penelitian ini dapat menjadi contoh implementasi proses desain berbasis pendekatan pengguna (*user-centered design*) dalam menciptakan tampilan dan fitur yang menarik serta mudah digunakan.
- 1.3 Bagi organisasi atau pihak industri fashion, aplikasi ini dapat menjadi inspirasi pengembangan *platform digital* interaktif yang menggabungkan tren mode dan teknologi untuk meningkatkan keterlibatan pengguna.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini disusun untuk memudahkan pembaca dalam memahami alur penelitian, mulai dari latar belakang permasalahan hingga kesimpulan akhir yang diperoleh. Adapun sistematika penulisan laporan penelitian ini terbagi menjadi beberapa bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian mengenai Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, dan Manfaat Penelitian. Bab ini membahas alasan dilakukannya penelitian serta arah dan fokus penelitian yang akan dilakukan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat kajian teori yang relevan dengan penelitian, seperti konsep UI/UX, user-centered design, usability testing, perilaku pengguna Generasi Z, serta penelitian-penelitian terdahulu yang menjadi landasan pengembangan rancangan aplikasi LookSy. Bab ini berfungsi memperkuat teori dan kerangka konseptual penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian, seperti pendekatan penelitian, teknik pengumpulan data, identifikasi kebutuhan pengguna, analisis masalah, dan tahapan perancangan UI/UX. Bab ini juga memuat alur metode *user-centered design* serta prosedur *usability testing* yang dilakukan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil penelitian berupa rancangan UI/UX aplikasi LookSy, mulai dari hasil analisis kebutuhan pengguna, pembuatan *wireframe*, *prototype*, hingga hasil *usability testing*. Pembahasan dilakukan untuk menilai kesesuaian desain dengan preferensi pengguna serta efektivitas solusi yang diberikan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian serta saran untuk pengembangan aplikasi maupun penelitian selanjutnya. Bab ini merangkum sejauh mana tujuan penelitian telah tercapai.