

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Transformasi digital telah memengaruhi seluruh aspek industri mode, mendorong kemajuan dalam teknologi digitalisasi yang mengubah distribusi, dan konsumsi fashion di era industri modern [1]. Saat ini belum ada tampilan aplikasi yang mengintegrasikan aspek tipe kepribadian pengguna untuk memberikan tampilan rekomendasi mode yang lebih personal dan relevan. Personalisasi pengalaman pengguna menjadi semakin penting, terutama dalam aplikasi mode dan *lifestyle*. *Fashion technology digital* bisa di dorong dengan menggabungkan teknologi canggih untuk menciptakan pengalaman interaktif, personal, dan berkelanjutan. Dalam konteks desain UI/UX, personalisasi harus mengutamakan prinsip kemudahan penggunaan, estetika, dan kegunaan. Desain UI/UX yang baik menjadi kunci keberhasilan aplikasi dalam meningkatkan kegunaan dan kenyamanan interaksi pengguna [2].

Sebagai pengguna, generasi Z bisa memanfaatkan hal tersebut karena generasi Z cenderung lebih mengkhawatirkan penampilan saat menggunakan suatu pakaian, ditunjukkan pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Farhani & Kurniadi [3] yang dimana generasi Z sangat peduli terhadap segala hal yang mereka pakai, karena mereka mempercayai bahwa pakaian sebagai salah satu bentuk pengakuan diri dari masyarakat. Generasi Z juga mempercayai bahwa jika penampilan bagus dan menarik, itu akan membantu dalam segala hal misal dalam berkarir. Maka dari itu, generasi Z menganggap penampilan pakaian merupakan aspek paling penting dan krusial karena persepsi seseorang sangat penting dan hal itu berawal dari mereka mengekspresikan dan mempresentasikan diri ketika menggunakan pakaian. Namun pada penelitian tersebut juga menemukan generasi Z masih kurang dalam mengenal diri mereka sendiri, sehingga pemilihan pakaian yang sesuai dengan kepribadian sering dirasa membingungkan bagi mereka. Fenomena tersebut tidak hanya mengubah cara orang berbelanja, tetapi juga cara mereka berinteraksi dan mengekspresikan diri. Selain itu, hal ini menyoroti perkembangan teknologi

komunikasi dan kaitannya dengan aspek personal dalam dunia mode, baik di dunia nyata maupun virtual [4].

Teknologi dapat dimanfaatkan oleh generasi Z yang peduli dengan desain atau gaya berpakaian, maupun oleh penata busana yang ingin memberikan rekomendasi pakaian yang sesuai.



**Gambar 1. 1. Data Perbandingan Generasi**

Sumber : sourcingjournal.com

Ditunjukkan pada Gambar 1.1 sebuah data survei dengan poin “*The clothing item makes you look amazing when you try it on*” terlihat bahwa Generasi Z memiliki persentase tertinggi yaitu 72% dibandingkan generasi lainnya, yang menunjukkan bahwa mereka sangat memperhatikan gaya penampilan atau model saat memilih atau membeli pakaian [5].

Generasi Z semakin mencari solusi dimana mereka bisa mendapatkan gaya yang sesuai dengan preferensi individu mereka, dan salah satu pendekatan yang populer untuk memahami kepribadian serta preferensi individu dan dianggap memiliki tingkat keakuratan tinggi [6] yang mereka ketahui adalah tes kepribadian dengan menggunakan MBTI atau dikenal dengan *MyersBriggs Type Indicator*. MBTI terbagi dalam 16 kategori dan setiap kategori bisa memiliki keterkaitan dengan pemilihan gaya pakaian yang sesuai dengan kepribadian individu, seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Lee [7] menunjukkan adanya hubungan signifikan antara tipe kepribadian MBTI dengan preferensi pakaian dan warna.

Menggunakan survei, penelitian ini menemukan bahwa setiap tipe kepribadian memiliki preferensi unik. Temuan ini mengungkapkan bahwa tipe kepribadian dapat mempengaruhi pilihan *fashion* dan warna.

Di sisi lain, terdapat penelitian yang dilakukan oleh Anggardika, dkk dengan judul Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Wisata Lombok Menggunakan Metode *User Centered Design*. Studi kasus yang diangkat adalah desain dan evaluasi antarmuka pengguna (UI) dari aplikasi *mobile* dengan fokus pada peningkatan pengalaman pengguna (UI/UX) untuk mendukung pariwisata di Lombok. Permasalahan yang diidentifikasi adalah kurangnya interaktivitas dalam antarmuka aplikasi, yang dapat menyebabkan kebosanan pengguna. Sehingga digunakan metode UCD untuk memecahkan permasalahan tersebut. Proses ini melibatkan penelitian pengguna, pengembangan persona, dan desain iteratif. Data dikumpulkan melalui wawancara, survei online, dan observasi, serta menggunakan alat desain *figma* untuk membuat antarmuka aplikasi. Hasil dari penyelesaian masalah menunjukkan bahwa integrasi elemen budaya lokal ke dalam desain UI meningkatkan keterlibatan pengguna [8]. Penelitian lainnya oleh Rohman, dkk yang mengangkat studi kasus perancangan UI/UX Sistem Manajemen Informasi Santri (SAIMS) dengan tujuan untuk mengatasi tantangan dalam pengelolaan data yang manual seiring dengan meningkatnya jumlah siswa. Metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah tersebut yaitu *User Centered Design* (UCD), yang menekankan pentingnya memahami kebutuhan dan konteks pengguna dalam merancang sistem manajemen yang efektif. Hasil dari penyelesaian masalah ini menunjukkan bahwa desain SAIMS telah dievaluasi menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dan memperoleh skor 76.8, yang menunjukkan tingkat kepuasan pengguna yang baik dan desain yang dapat diterima. Desain yang telah dihasilkan dianggap *user-friendly* dan cocok untuk digunakan [9].

Berdasarkan latar belakang dan penelitian sebelumnya, menjadi dasar penelitian ini dilakukan, yaitu “Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Rekomendasi Gaya Pakaian Berdasarkan MBTI “RuangGaya” Menggunakan Metode *User Centered Design*” untuk menciptakan sebuah tampilan aplikasi yang tidak hanya memberikan rekomendasi pakaian yang sesuai dengan tren, tetapi juga bisa mencerminkan kepribadian individu, sehingga memberikan pengalaman yang lebih

personal dan memuaskan. Adapun keunggulan dari penelitian ini yaitu menghasilkan rancangan antarmuka yang intuitif dan interaktif, mampu mengintegrasikan tampilan tipe-tipe kepribadian dengan tampilan rekomendasi mode atau berpakaian. Metode yang digunakan dalam perancangan UI/UX ini yaitu *User Centered Design*, sebuah pendekatan berfokus pada kebutuhan pengguna yang memiliki 4 tahap yaitu *Understanding and Specify Context of Use*, *Specify User Requirements*, *Produce Design Solution*, dan *Evaluate Design Against Requirements* [10]. Dibandingkan dengan penelitian oleh Sekali, dkk [11] membuat perancangan desain UI/UX untuk tampilan desain yang kreatif dari pengembang desain untuk mengembangkan ide bisnis, lebih tepat menggunakan metode *Design Thinking* karena mengembangkan kreatifitas terhadap tampilan aplikasi yang sudah ada. Pada penelitian “RuangGaya” metode paling ideal yang digunakan dalam perancangan antarmuka yaitu dengan *User Centered Design* dibandingkan dengan metode lain seperti *Design Thinking* [12] karena penelitian “RuangGaya” berfokus dengan tampilan inovasi baru pada transformasi digital dengan membuat tampilan rekomendasi gaya pakaian berdasarkan MBTI yang belum ada sebelumnya. Pendekatan *User Centered Design* (UCD) dioptimalkan untuk pengguna serta ditekankan pada bagaimana kebutuhan atau keinginan pengguna terhadap penggunaan suatu produk yang dirancang sesuai *behavior* pengguna dalam menggunakan produk sehingga produk yang dikembangkan dapat bermanfaat serta mudah digunakan bagi pengguna [13].

Hasil penelitian ini yaitu rancangan tampilan desain UI/UX aplikasi rekomendasi gaya pakaian yang mampu memberikan pengalaman yang lebih personal dan relevan berdasarkan tipe kepribadian yang bisa memenuhi tampilan sesuai kebutuhan dengan *usability* yang baik ditunjukkan dengan hasil pengujian evaluasi *Usability Testing* dengan skala penilaian *System Usability Scale* (SUS) dan *Heuristic Evaluation*. Penelitian ini memberikan manfaat seperti rekomendasi atau kontribusi pada pengembangan tampilan aplikasi mode yang lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan pengguna baik kalangan umum maupun para profesional di bidang tata busana, untuk para pelaku usaha mode juga bisa menjadi wawasan bagi mereka melakukan improvisasi baru terhadap produk-produk mode dengan model yang bukan hanya berdasarkan tren, dan melalui tampilan aplikasi

yang dirancang diharapkan dapat meningkatkan kepuasan pengguna serta mendorong pengembangan lebih lanjut dalam industri mode digital.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana merancang desain UI/UX aplikasi rekomendasi gaya pakaian berdasarkan MBTI menggunakan metode *User Centered Design* dengan hasil *usability* yang baik?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini, masalah yang diangkat dibatasi agar penelitian tetap berfokus pada tujuan utama. Batasan penelitian ini meliputi :

1. Berfokus pada perancangan desain antarmuka aplikasi rekomendasi untuk pakaian atasan, bawahan, warna dan aksesoris berdasarkan kebutuhan pengguna menggunakan *user centered design* sebagai metode dalam perancangan UI/UX.
2. Wawancara dilakukan kepada sepuluh responden untuk mewakili persona dari setiap *role* tampilan aplikasi. Persona pengguna yaitu terdiri dari 5 peran pengguna generasi Z yang sudah melakukan test MBTI dan 5 peran pengguna penata busana.
3. Membuat perancangan desain UI/UX aplikasi dengan tampilan *mobile* berbasis *operating system android*.
4. Pengujian tampilan sistem menggunakan metode *Usability Testing* dengan skala penilaian *System Usability Scale (SUS)* dan *Heuristic Evaluation*.

### **1.4 Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan perancangan desain tampilan aplikasi desain UI/UX aplikasi rekomendasi gaya pakaian berdasarkan MBTI menggunakan metode *User Centered Design* dengan nilai *usability* yang baik.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Berikut ini merupakan langkah-langkah dalam proses penyusunan penelitian skripsi ini agar penyusunan laporan terstruktur:

**BAB I           PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang gambaran umum isi penelitian yang berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, dan sistematika penulisan yang digunakan.

**BAB II           TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi tentang pengertian dasar teori yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas, metode, dan tools yang digunakan di dalam penelitian.

**BAB III          METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini berisi tentang langkah-langkah yang dilakukan untuk mencapai tujuan dari penelitian ini diantaranya identifikasi masalah, studi literatur, metode yang digunakan yaitu *User Centered Design*, analisis kebutuhan, dan penulisan laporan.

**BAB IV          HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang hasil dari setiap tahapan yang ada pada metodologi penelitian, serta membahas mengenai keberhasilan perancangan desain tampilan aplikasi, dan juga evaluasi.

**BAB V           KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari keseluruhan isi dari penelitian, dan saran untuk pengembangan sistem.

**DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang daftar literatur yang digunakan sebagai pedoman yang membantu dalam penulisan penelitian skripsi.

**LAMPIRAN**

Berisi tentang data atau pelengkap yang menunjang dalam pembuatan penelitian skripsi.

*Halaman ini sengaja dikosongkan.*