

# Perancangan UI/UX Design Pada Aplikasi Outfitli Berbasis Mobile Menggunakan Metode Ucer Centered Design

<sup>1</sup>Faizha Yuga Sabilila, <sup>2</sup>Dymarconnik Eskha Helen, <sup>3</sup>Erna Daniati

<sup>123</sup> Sistem Informasi, Universitas Nusantara PGRI Kediri

E-mail: <sup>1</sup>[ffyugaaz@gmail.com](mailto:ffyugaaz@gmail.com), <sup>2</sup>[dymarhelen19@gmail.com](mailto:dymarhelen19@gmail.com), <sup>3</sup>[ernadaniati@unpkediri.ac.id](mailto:ernadaniati@unpkediri.ac.id)

*Penulis Korespondens : Erna Daniati*

**Abstrak**—Perkembangan teknologi mobile telah mempermudah masyarakat dalam mengakses informasi dan inspirasi, termasuk di bidang *fashion*. Namun, masih banyak aplikasi *fashion* yang belum memperhatikan kenyamanan pengguna dari sisi desain antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX). Penelitian ini bertujuan untuk merancang *prototype UI/UX* aplikasi inspirasi *fashion* berbasis mobile dengan menggunakan pendekatan *User Centered Design* (UCD). Tahapan UCD yang digunakan meliputi pemahaman konteks penggunaan, identifikasi kebutuhan pengguna, perancangan solusi desain, dan evaluasi. Proses desain disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, di mana inspirasi outfit bersumber dari *postingan* para pengguna aplikasi. Pengguna tidak hanya dapat mencari inspirasi dari orang lain, tetapi juga dapat membagikan outfit mereka sendiri untuk menjadi referensi bagi komunitas. Evaluasi prototipe dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dengan melibatkan responden sesuai target pengguna aplikasi. Hasil pengujian menunjukkan bahwa prototipe yang dirancang memiliki tingkat usability yang baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan aplikasi *fashion* yang lebih interaktif, personal, dan user-friendly.

**Kata Kunci**—UI/UX; *User Centered Design*; Aplikasi *Fashion*; Inspirasi Outfit; *System Usability Scale*

**Abstract**—The development of mobile technology has made it easier for people to access information and inspiration, including in the field of *fashion*. However, there are still many *fashion* apps that have not paid attention to user comfort in terms of interface design and user experience (UI/UX). This research aims to design a *prototype UI/UX* mobile-based *fashion* inspiration application using the *User Centered Design* (UCD) approach. The stages of UCD used include understanding the context of use, identifying user needs, designing design solutions, and evaluation. The design process is adjusted to the needs of users, where the inspiration for the outfit comes from the posts of the application users. Users can not only look for inspiration from others, but can also share their own outfits to serve as a reference for the community. Prototype evaluation was carried out using the *System Usability Scale* (SUS) method by involving respondents according to the target application users. The test results show that the prototype designed has a good level of usability and is in accordance with the needs of the user. This research is expected to be a reference in the development of *fashion* applications that are more interactive, personalized, and user-friendly.

**Keywords**—UI/UX; *User Centered Design*; *Fashion Apps*; Inspiration Outfit; *System Usability Scale*

## I. PENDAHULUAN

Saat kita memasuki abad ke-21, kehidupan manusia telah mengalami transformasi signifikan akibat kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Hampir setiap aspek kehidupan saat ini

dipengaruhi oleh perkembangan ini [1]. Dalam konteks sosial, penampilan adalah salah satu poin interaksi yang menonjol di antara orang-orang. Melalui pakaian, seseorang mengirimkan pesan, identitas, dan seringkali itu mencerminkan seberapa percaya diri seseorang dan karakter pribadinya. Oleh karena itu, *fashion* kini telah menjadi hal penting untuk dipertimbangkan agar diterima secara positif oleh masyarakat [2].

Dunia *fashion* juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi digital, contohnya dengan penciptaan aplikasi mobile yang memberikan tips berpakaian. Kemudahan akses dan fitur interaktif membuat aplikasi ini menjadi media yang memberikan pengalaman berpakaian sendiri dengan cara yang lebih pribadi. Sayangnya, banyak aplikasi *fashion* yang belum dirancang dengan baik dari segi antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang menyebabkan pengurangan kemudahan penggunaan. UI adalah wajah grafis dan interaktif dari perangkat lunak yang menghubungkan pengguna dengan aplikasi melalui input data dan navigasi pergerakan. Di sisi lain, UX berfokus pada seberapa baik kebutuhan dan perilaku audiens target dipahami, dan bagaimana aplikasi dapat berfungsi sebagai solusi dari permasalahan mereka [3].

Merancang aplikasi memerlukan pembuatan antarmuka yang menarik dan estetis, tetapi juga ramah pengguna sehingga dapat dinavigasi dengan mudah. Contoh pendekatan semacam itu adalah UCD atau Desain Berbasis Pengguna yang fokus pada pengguna selama proses desain. Tujuan utama UCD adalah untuk menghilangkan hambatan yang terkait dengan penggunaan sistem dan memungkinkan pemahaman tentang fungsionalitas aplikasi sejak awal [4]. Penelitian ini merancang prototipe UI/UX untuk aplikasi inspirasi *fashion* mobile dengan pendekatan perancangan berbasis *User Centered Design* yang sangat memperhatikan pengidentifikasian kebutuhan pengguna, perancangan antarmuka, serta evaluasi usability menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Untuk menambah hal tersebut, diharapkan aplikasi yang dikembangkan dengan pendekatan ini dapat menjadi solusi untuk kebutuhan *fashion* digital yang terus berkembang, yang benar-benar lebih interaktif, responsif, dan ramah pengguna.

## II. METODE

### A. User Centered Design (UCD)

*User Centered Design* adalah metode perancangan pada sistem yang memfokuskan kepada pengguna. UCD dapat juga diartikan sebagai suatu metodologi sistem interaktif yang mencoba menggali dan membuat sistem yang bermanfaat. Desain dilakukan mulai dari tahap perencanaan hingga diimplementasikan dengan revisi bertahap untuk mencapai hasil sesuai harapan pasar [5]. Sebagaimana dikutip dalam [6], metode ini menunjuk pengguna sebagai

fokus pusat sistem desain. *User Centered Design* memiliki 4 tahapan proses. Penelitian ini mengikuti proses UCD (*User Centered Design*) yang terdiri dari empat tahapan utama, yaitu:

### 1. Memahami Konteks Penggunaan

Langkah awal dari proses ini melakukan observasi dan wawancara dengan calon pengguna. Tujuan dari langkah ini adalah untuk memahami kebutuhan, preferensi, dan terutama masalah yang dihadapi terkait dengan mendapatkan inspirasi untuk berpakaian sehari-hari. Informasi yang dikumpulkan berfungsi sebagai landasan dasar dalam merancang solusi yang tepat untuk masalah nyata yang dihadapi oleh pengguna. Selain itu, tren terkini dalam mode juga dianalisis melalui literatur yang relevan dan referensi visual untuk menghasilkan kreativitas dan mengetahui gaya yang sedang disukai.

### 2. Mengidentifikasi Kebutuhan Pengguna

Tahap ini memproses pembuatan user persona dari hasil wawancara dan data observasi untuk merepresentasikan karakteristik dan perilaku audiens yang dituju. Dimulai dari kebutuhan pengguna, langkah selanjutnya adalah mendesain user journey atau skema interaksi pengguna dalam menggunakan aplikasi. Beberapa panduan pertanyaan diajukan agar diperoleh informasi lebih dalam terhadap kebiasaan dan preferensi yang relevan dengan audiens.

**Tabel 1.** Daftar Pertanyaan untuk Mengidentifikasi Kebutuhan Pengguna

No.	Pertanyaan
1	Bagaimana pendapat Anda tentang tampilan halaman utama dari aplikasi Outfitli? Apakah tampilannya menarik dan mudah dipahami?
2	Bagaimana pengalaman Anda dalam mencari inspirasi <i>fashion</i> ? Apakah fitur pencariannya efektif?
3	Apakah fitur kategori gaya pada aplikasi Outfitli menurut Anda cukup membantu?
4	Bagaimana menurut Anda tentang penggunaan ikon dan tombol dalam aplikasi Outfitli? Apakah ikon tersebut mudah dikenali dan sesuai dengan fungsinya?
5	Apakah kombinasi warna dan desain visual dari aplikasi Outfitli memengaruhi kenyamanan Anda dalam menggunakannya?
6	Bagaimana pendapat Anda tentang ukuran huruf dan jenis font dalam aplikasi Outfitli? Apakah mudah dibaca dan nyaman dilihat?

No.	Pertanyaan
7	Menurut Anda, apakah fitur "simpan outfit favorit" atau "wishlist" dalam aplikasi Outfitli sudah cukup membantu?
8	Bagaimana tanggapan Anda terhadap penggunaan gambar dan media pada aplikasi Outfitli? Apakah menurut Anda elemen visual tersebut relevan dan cukup membantu dalam memberikan inspirasi berpakaian?
9	Bagaimana pengalaman Anda ketika mencoba membagikan inspirasi <i>fashion</i> ke media sosial dari aplikasi (jika pernah)? Perlukah fitur ini tersedia dalam aplikasi?
10	Apakah fitur <i>posting</i> outfit harian sudah cukup memuaskan?

### 3. Merancang Solusi Desain

Pada fase ini, desain antarmuka aplikasi dikembangkan dengan mengadaptasi elemen visual dari konten yang diunggah oleh pengguna, agar terasa relevan dan familiar. Prototipe awal dibuat menggunakan Figma dengan tetap memperhatikan prinsip-prinsip desain UI/UX seperti konsistensi elemen, struktur visual yang jelas, dan umpan balik dari pengguna untuk memastikan desain yang responsif dan fungsional. Hasil rancangan antarmuka tersebut ditampilkan pada **Gambar 2**, **Gambar 3**, dan **Gambar 4** yang terdapat pada **Bab III**, *Hasil Perancangan Prototype UI/UX*, yang menjelaskan tampilan halaman *login*, halaman *Home*, *User Posts*, serta bagian lainnya dari aplikasi Outfitli.

### 4. Melakukan Evaluasi Desain

Prototipe yang telah dikembangkan kemudian diuji oleh kelompok pengguna sasaran. Metode *System Usability Scale* atau SUS membantu seseorang untuk melakukan pengujian tersebut. Metode ini juga mengevaluasi kenyamanan aplikasi dengan aspek kemudahan penggunaan. Penilaian ini menghasilkan data numerik yang mengukur keberhasilan desain dalam memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna.

## B. Desain Antarmuka Pengguna (UI/UX)

Antarmuka Pengguna (UI) adalah tata letak grafis dari sebuah aplikasi. Ini terdiri dari tombol, ikon, bilah gulir, dan banyak item nyata lainnya. Tujuan dari UI adalah untuk membuat interaksi yang ramah pengguna dan untuk menyajikan informasi secara fungsional, efektif, dan visual.

Pengalaman Pengguna (UX) di sisi lain mengacu pada cara pengguna berinteraksi dengan sistem. UX bertujuan untuk kepuasan total pengguna saat menggunakan aplikasi di mobile, desktop, atau sistem operasi lainnya. Kepuasan ini dipengaruhi oleh banyak faktor, misalnya, kecepatan respons sistem terhadap input pengguna, kecepatan dan kemudahan navigasi, serta respons keseluruhan sistem terhadap perintah.

### C. *System Usability Scale (SUS)*

*System Usability Scale (SUS)* seperti metode evaluasi yang digunakan oleh pengguna untuk mengukur seberapa mudah produk digital digunakan. Metode ini pertama kali diperkenalkan pada tahun 1989. Ini dikenal sebagai cara cepat bagi seseorang untuk mendapatkan satu ikhtisar tentang kegunaan itu berdasarkan semua pengalaman subjektif pengguna.

Penilaian SUS memiliki tiga komponen utama: pencapaian tujuan berarti efektif, penggunaan yang efisien berarti efisien, dan interaksi sistem berarti pengguna merasa puas. Ciri-ciri penting mendefinisikan sistem SUS. Metode ini terdiri dari 10 pernyataan pendek yang dirancang awalnya untuk menjawab serta memahami dengan mudah dalam waktu singkat. SUS tetap terpisah dari jenis teknologi. Oleh karena itu dapat mengevaluasi platform seperti aplikasi seluler, situs web, dan sistem digital lainnya. Ketiga, mereka menilai melalui penggunaan skala Likert 1–5, dan ini membuat pengumpulan dan interpretasi data lebih mudah. Awalnya, kuesioner SUS disusun dalam bahasa Inggris kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia untuk memudahkan pemahaman oleh responden lokal. [11].

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hierarchy Map



Gambar 1. Hierarchy Map

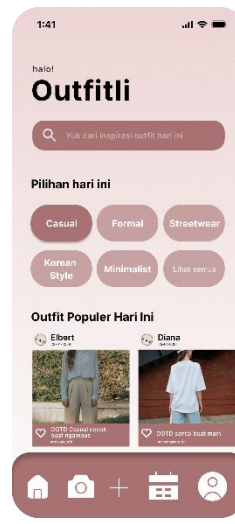
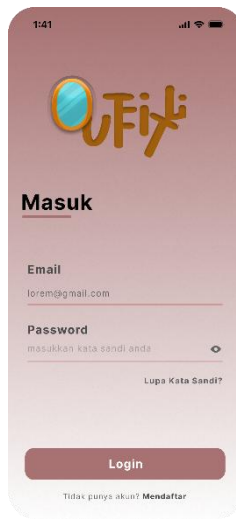
*Hierarchy Map* aplikasi Outfitli dimulai dari Welcome Screen dengan pesan sambutan dan tombol lanjut ke halaman *Login* untuk memasukkan email dan *password*. Setelah berhasil masuk, pengguna diarahkan ke halaman *Home* yang menampilkan kategori dan outfit populer. Pengguna dapat mengunggah foto outfit dengan deskripsi, tag, tanggal, dan tombol *posting*. Outfit yang *diposting* akan tersimpan dan ditampilkan dalam fitur Kalender OOTD berdasarkan tanggal. Di halaman Profil, pengguna dapat melihat foto profil, jumlah outfit, daftar *follower/following*, serta galeri OOTD mereka.

#### B. Hasil Perancangan Prototype UI/UX

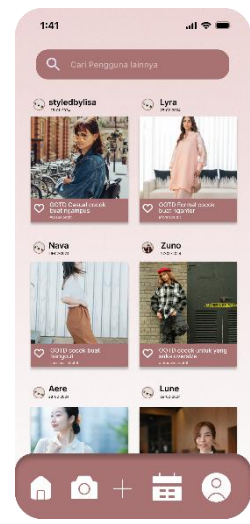
Hasil dari proses perancangan berdasarkan metode *User Centered Design* (UCD) menghasilkan sebuah prototype aplikasi inspirasi *fashion*, Outfitli berbasis mobile.



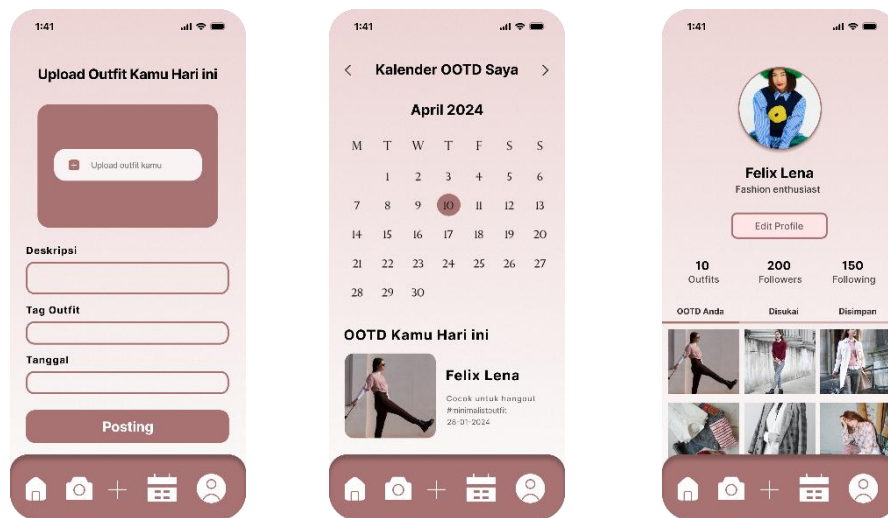
Gambar 2. Halaman Login



Gambar 3. Halaman Home dan User Posts



Halaman *login* pada aplikasi Outfitli menampilkan tampilan sederhana dengan elemen form isian email dan *password* yang dilengkapi tombol masuk, dirancang untuk memberikan kemudahan akses bagi pengguna. Setelah berhasil masuk, pengguna diarahkan ke halaman beranda yang menyajikan berbagai pilihan outfit harian, dikategorikan berdasarkan gaya seperti kasual, formal, hingga *streetwear*, serta dilengkapi fitur pencarian dan navigasi intuitif di bagian bawah. Pada halaman *post*, pengguna dapat melihat unggahan dari akun lain dalam bentuk foto outfit lengkap dengan deskripsi dan fitur interaksi seperti tombol suka dan komentar, yang membangun komunitas berbagi inspirasi *fashion* antar pengguna.



**Gambar 4.** Halaman *Posting* Outfit, Kalender Outfit dan Profil pengguna

Halaman Upload Outfit dirancang agar pengguna dapat membagikan inspirasi pakaian harian mereka dengan mudah, cukup dengan mengisi deskripsi, tag outfit, tanggal, serta mengunggah foto, kemudian menekan tombol “*Posting*”. Selanjutnya, halaman Kalender OOTD Peneliti menyajikan tampilan kalender interaktif yang memungkinkan pengguna melihat riwayat unggahan outfit berdasarkan tanggal, sehingga dapat melacak gaya berpakaian harian secara visual dan terorganisir. Sementara itu, halaman Profil menampilkan informasi akun pengguna, termasuk jumlah unggahan outfit, *followers*, dan *following*, serta galeri pribadi yang menunjukkan seluruh konten outfit yang pernah diunggah, dilengkapi dengan tombol “*Edit Profile*” untuk pengelolaan identitas digital.

### C. Hasil Evaluasi Usability dengan SUS

Evaluasi usability dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) yang terdiri dari 10 pernyataan dengan skala Likert 1–5. Responden memberikan nilai pada setiap pernyataan, yang kemudian ditransformasikan sesuai ketentuan SUS. Pertanyaan bernomor ganjil (positif) dikurangi 1 dari skornya, sedangkan pertanyaan genap (negatif) dikurangi dari angka 5. Total skor kemudian dikalikan 2.5 untuk memperoleh Skor SUS per responden.

**Tabel 2.** Hasil Evaluasi Usability

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Skor SUS
R1	4	2	5	2	4	1	4	2	4	1	80.0
R2	5	3	4	2	4	2	5	1	4	2	82.5
R3	4	2	4	3	4	1	4	1	3	1	80.0
R4	5	2	5	1	5	1	5	2	4	1	90.0
R5	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	75.0

Berdasarkan hasil perhitungan, total skor SUS dari lima responden adalah 407.5, dengan nilai rata-rata sebesar 81.5. Skor ini berada pada kategori “Baik Sekali” (Excellent) atau setara dengan Grade A, yang berarti sistem memiliki tingkat kegunaan tinggi dan sangat mungkin direkomendasikan oleh pengguna.

## IV. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil merancang prototipe UI/UX aplikasi inspirasi *fashion* berbasis mobile dengan pendekatan *User Centered Design* (UCD). Melalui empat tahapan UCD—memahami konteks penggunaan, menentukan kebutuhan pengguna, merancang solusi desain, dan evaluasi—diperoleh rancangan antarmuka yang menyesuaikan dengan preferensi dan kebutuhan pengguna, khususnya generasi muda yang aktif mencari inspirasi *fashion* secara digital. Evaluasi usability menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan bahwa prototipe yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata sebesar 81.5, yang termasuk dalam kategori “Baik Sekali”. Hal ini mengindikasikan bahwa desain aplikasi telah memenuhi aspek kenyamanan dan kemudahan penggunaan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan aplikasi *fashion* yang interaktif, personal, dan user-friendly.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Sujatmiko, Y. Hendarso, and A. Idi, “Gaya Berpakaian di Media Sosial pada Remaja Perempuan di Pendopo Talang Ubi Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir,” *JURNAL*



*SOSIAL EKONOMI DAN HUMANIORA*, vol. 10, no. 3, pp. 350–360, Sep. 2024, doi: 10.29303/jseh.v10i3.602.

- [2] Rolika Firinanda, Shelaisha Ayu Citra Lestari, Ajeng Nurul Izzah, and Maria Laras Pramesti, “Pesona Outfit Sebagai Identitas Anak Muda Saat Mengunjungi Kafe,” *Harmoni: Jurnal Ilmu Komunikasi dan Sosial*, vol. 1, no. 3, pp. 263–276, Sep. 2023, doi: 10.59581/harmoni-widyakarya.v1i3.1847.
- [3] A. H. Luthfi and I. Arfiani, “Perancangan UI/UX Aplikasi Sampahocity Menggunakan Pendekatan UCD (*User Centered Design*),” *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, vol. 7, no. 1, pp. 24–36, 2024.
- [4] W. D. P. Rahayu, A. A. Hendriadi, and T. Ridwan, “PERANCANGAN UI UX APLIKASI WEBSITE SISTEM INFORMASI MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (STUDI KASUS DESA LOSARI KIDUL),” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 3, Aug. 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3.4994.
- [5] C. Adhitya, R. Andreswari, and P. F. Alam, “Analysis and Design of UI and UX Web-Based Application in Maiprojek Startup Using *User Centered Design* Method in Information System Program of Telkom University,” *IOP Conf Ser Mater Sci Eng*, vol. 1077, no. 1, p. 012039, Feb. 2021, doi: 10.1088/1757-899x/1077/1/012039.
- [6] T. Daffa, A. Dakhilullah, and B. Suranto, “Penerapan Metode *User Centered Design* Pada Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi I-Star.”
- [7] M. K. Rizal, R. Indriati, and A. S. Wardani, “PENGEMBANGAN UI/UX WEBSITE STUDIO FOTOGRAFI,” 2024.
- [8] A. Wicak *et al.*, “Bulletin of Information Technology (BIT) Desain User Interface Website Pemetaan Tanaman Obat Dan Langka Di Kabupaten Kediri Dengan Menggunakan Figma,” vol. 3, no. 4, pp. 281–288, 2022, doi: 10.47065/bit.v3i1.
- [9] M. Okty Dea Pratama, “Pengembangan Prototipe Desain User Interface & User Experience (UI/UX) Pada Aplikasi OSS URINDO Menggunakan FIGMA,” *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 8, 2022, [Online]. Available: <http://ejournal.urindo.ac.id/index.php/TI>
- [10] M. Fajar Ariwibowo, I. Swadaya Hidayat, M. Putri Andita, and A. Mawarindani Indra, “Memfaatkan Aplikasi Pinterest Sebagai Referensi Untuk Membuat Konten Digital Marketing,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara (JPMN)*, vol. 4, no. 2, pp. 192–196, Nov. 2024, doi: 10.35870/jpmn.v4i2.3231.
- [11] I. Rachmawati and R. Setyadi, “Evaluasi Usability Pada Sistem Website Absensi Menggunakan Metode SUS,” *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 2, pp. 551–561, Jan. 2023, doi: 10.47065/josh.v4i2.2868.