

**PERANCANGAN APLIKASI MENGENAI
PEMILIHAN PAKAIAN YANG SESUAI
BERDASARKAN BENTUK TUBUH**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Angelina Artha Cynthia
00000066355**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI & DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

**PERANCANGAN APLIKASI MENGENAI
PEMILIHAN PAKAIAN YANG SESUAI
BERDASARKAN BENTUK TUBUH**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

Angelina Artha Cynthia

00000066355

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI & DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Angelina Artha Cynthia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066355
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/Skripsi/ Tugas Akhir/Laporan~~
~~Magang/MBKM~~ saya yang berjudul:

PERANCANGAN APLIKASI MENGENAI PEMILIHAN PAKAIAN YANG SESUAI BERDASARKAN BENTUK TUBUH

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 9 Januari 2026



(Angelina Artha Cynthia)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Angelina Artha Cynthia
NIM : 00000066355
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN APLIKASI MENGENAI PEMILIHAN
PAKAIAN YANG SESUAI BERDASARKAN BENTUK
TUBUH

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 9 Januari 2026

Yang Menyatakan,



(Angelina Artha Cynthia)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN APLIKASI MENGENAI
PEMILIHAN PAKAIAN YANG SESUAI
BERDASARKAN BENTUK TUBUH**

Oleh

Nama Lengkap : Angelina Artha Cynthia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066355
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 9 Januari 2026
Pukul 13.45 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

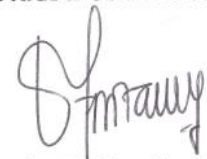

Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/ 071277


Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/ 074901

Pembimbing


Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.
0330118701/ 083675

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Angelina Artha Cynthia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066355
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN MEDIA INFORMASI
INTERAKTIF MENGENAI PEMILIHAN
PAKAIAN BERDASARKAN BENTUK
TUBUH

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/ Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/ konferensi nasional/ internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 9 Januari 2026



(Angelina Artha Cynthia)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya sehingga proposal penulis yang berjudul “Perancangan Media Informasi Interaktif Mengenai Pemilihan Pakaian Yang Sesuai Berdasarkan Bentuk Tubuh” bisa dikerjakan dan selesai dengan sebaik mungkin. Topik dari proposal ini diambil dari bagaimana tren *fashion* dan pemilihan baju semakin terkenal di kalangan dewasa muda Indonesia sekarang. Penulis membuat media informasi interaktif mengenai topik tersebut dengan harapan dapat membantu dewasa muda tahu cara memilih pakaian yang sesuai dengan bentuk tubuh mereka sehingga dapat memengaruhi persepsi dan kepercayaan diri mereka secara positif.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Mariska Legia, S.Ds., M.B.A., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Sartika Sari, selaku narasumber *stylist* dan *image consultant* yang telah memberikan pengetahuan dan pendapat mengenai pemilihan pakaian berdasarkan bentuk tubuh dan psikologisnya.
6. Sifa Silvia, selaku narasumber *fashion stylist* tim MyColor.Id yang telah memberikan pengetahuan dan pendapat mengenai pemilihan pakaian berdasarkan bentuk tubuh.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman – Teman yang sudah menolong dengan memberikan dukungan selama pengerjaan laporan ini.

Dengan laporan ini, penulis terbuka atas pendapat dan kritikan yang mampu meningkatkan perancangan ini. Penulis berharap supaya perancangan bisa bermanfaat untuk orang yang membaca laporan ini. Penulis juga berharap laporan ini akan memberikan informasi yang lebih mendalam mengenai pemilihan pakaian berdasarkan bentuk tubuh.

Tangerang, 9 Januari 2026



(Angelina Artha Cynthia)



PERANCANGAN MEDIA INFORMASI INTERAKTIF MENGENAI PEMILIHAN PAKAIAN YANG SESUAI BERDASARKAN BENTUK TUBUH

(Angelina Artha Cynthia)

ABSTRAK

Banyak dewasa muda di Indonesia yang tidak tahu cara memilih baju dengan benar, terutama mencocokkan dengan bentuk tubuh mereka. Jika menggunakan dan memilih pakaian yang tidak cocok dengan penampilan mereka tanpa panduan jelas, kepercayaan diri dan *body image* mereka akan menurun dan tidak bisa menentukan gaya unik mereka sendiri. Sampai saat ini, media yang pernah meliputi informasi pemilihan baju ini hanya berupa video atau artikel atau dibuat sebagai pembelajaran mahasiswa jurusan fashion design sehingga belum ada media interaktif yang bisa digunakan secara umum. Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan adalah memberikan informasi mengenai pemilihan baju yang sesuai dengan memanfaatkan media interaktif berupa aplikasi sehingga informasi dapat tersampaikan secara efektif kepada dewasa muda. Metode penelitian yang akan dipilih untuk mendapatkan data perancangan ini adalah mixed method, yaitu wawancara sebagai metode kualitatif dan kuesioner untuk metode kuantitatif. Perancangan ini dibuat dengan harapan bisa membantu dewasa muda untuk memiliki informasi tentang fashion dan panduan bagaimana memilih pakaian yang cocok dengan bentuk tubuh dan penampilan fisik mereka.

Kata kunci: Aplikasi, Pakaian, Bentuk Tubuh

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DESIGNING INTERACTIVE INFORMATION MEDIA ON CLOTHING CHOICES BASED ON BODY TYPES

(Angelina Artha Cynthia)

ABSTRACT (English)

Many young adults in Indonesia have little comprehension on how to choose their clothes properly, especially when they want to match it to their body types. If they wear clothes that don't suit their appearance without a clear guidance, their self-confidence will decrease and they will have more difficulties to find their own unique style. Until now media has only been in the form of videos or articles or made into a learning media for fashion designers students, so there are no interactive media that bring out this topic that can be used by the general crowd. Therefore, the proposed solution is to provide information on clothing choices by using interactive media in the form of an application so that the information can be conveyed effectively to young adults. The research method chosen to obtain data is mixed method, with interview as a qualitative method and questionnaire as a quantitative method. This design was made in hope of helping young adults to obtain information about fashion and guidance on how to choose clothes correctly that match their body types and physical appearance.

Keywords: *Application. Fashion, Body Types*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Aplikasi	5
2.1.1 Jenis Aplikasi.....	5
2.1.2 Manfaat Aplikasi.....	7
2.2 User Interface (UI)	9
2.2.1 Prinsip UI.....	9
2.2.2 Elemen UI Aplikasi	12
2.2.3 <i>Layout</i>	18
2.2.4 <i>Typography</i>	23
2.2.5 <i>Color</i>	29
2.2.6 <i>Imagery</i>	33
2.3 User Experience (UX)	37

2.3.1 Prinsip UX	37
2.3.2 <i>Value</i> dan Aspek UX.....	38
2.3.3 <i>Information Architecture</i>	40
2.3.4 <i>User Persona</i>	42
2.3.5 <i>User Journey</i>	43
2.3.6 <i>Flowchart</i>	43
2.3.7 <i>Wireframe</i>	44
2.4 Pakaian dan Fashion.....	46
2.4.1 Tren <i>Fashion</i> di Indonesia	47
2.4.2 Gaya Fashion	48
2.4.3 Bagian Pakaian.....	54
2.4.4 Elemen Fashion	60
2.4.5 Prinsip Estetika Pakaian	61
2.4.6 Jenis Bentuk Tubuh	62
2.4.7 Efek Pemilihan Pakaian sesuai Bentuk Tubuh	66
2.5 Penelitian yang Relevan.....	67
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	71
3.1 Subjek Perancangan	71
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	74
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	76
3.3.1 Wawancara	76
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	78
3.3.3 Studi Eksisting.....	79
3.3.4 Studi Referensi	80
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	81
4.1 Hasil Perancangan	81
4.1.1 <i>Emphatize</i>	81
4.1.2 <i>Define</i>	100
4.1.3 <i>Ideate</i>	108
4.1.4 <i>Protoytp</i> e	141
4.1.5 <i>Test</i>	150
4.1.6 Kesimpulan Perancangan.....	165

4.2 Pembahasan Perancangan	167
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>.....	167
4.2.2 Analisis Media Utama.....	169
4.2.3 Analisis Media Sekunder.....	211
4.2.4 Anggaran.....	220
BAB V PENUTUP.....	223
5.1 Simpulan	223
5.2 Saran	224
DAFTAR PUSTAKA.....	xx
LAMPIRAN.....	xxx



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	67
Tabel 4.1 SWOT Style DNA.....	93
Tabel 4.2 SWOT Acloset	94
Tabel 4.3 SWOT Purrfect Tale	96
Tabel 4.4 SWOT Manifest	98
Tabel 4.5 SWOT Headspace	99
Tabel 4.6 Interpretasi Skor Skala Likert	151
Tabel 4.7 Alpha Test Visual.....	151
Tabel 4.8 Alpha Test Interaktivitas.....	154
Tabel 4.9 Alpha Test Konten	156
Tabel 4.10 Anggaran Media Utama Aplikasi	221
Tabel 4.11 Anggaran Media Sekunder Konten Instagram.....	221
Tabel 4.12 Anggaran Media Sekunder Merchandise	222



DAFTAR GAMBAR

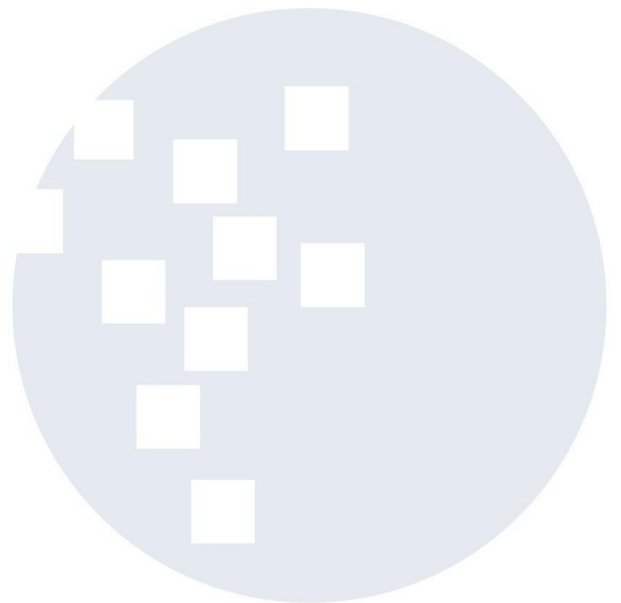
Gambar 2.1 Bentuk <i>Buttons</i>	12
Gambar 2.2 <i>Tab Bar</i>	13
Gambar 2.3 <i>Hamburger Menu</i>	14
Gambar 2.4 <i>Text Field</i>	15
Gambar 2.5 <i>Dropdowns</i>	15
Gambar 2.6 <i>Radio Buttons</i>	16
Gambar 2.7 <i>Checkboxes</i>	16
Gambar 2.8 <i>Cards</i>	17
Gambar 2.9 Elemen <i>Grid</i>	19
Gambar 2.10 <i>Two-column Grids</i>	21
Gambar 2.11 <i>Multicolumn Grids</i>	22
Gambar 2.12 <i>Hierarchical Grids</i>	23
Gambar 2.13 <i>Typeface dan Font</i>	24
Gambar 2.14 <i>Sans Serif</i>	25
Gambar 2.15 <i>Serif</i>	25
Gambar 2.16 <i>Kerning</i>	28
Gambar 2.17 <i>Leading</i>	28
Gambar 2.18 <i>Tracking</i>	29
Gambar 2.19 <i>Hue, Saturation, dan Lightness</i>	30
Gambar 2.20 <i>Monochromatic</i>	31
Gambar 2.21 <i>Analogous, Complementary, dan Triadic</i>	32
Gambar 2.22 <i>60-30-10 Rule</i>	33
Gambar 2.23 <i>Outlined dan Filled Icon</i>	34
Gambar 2.24 <i>Illustration</i>	35
Gambar 2.25 <i>Photography</i>	36
Gambar 2.26 <i>UX Honeycomb</i>	39
Gambar 2.27 <i>Information Architecture</i>	41
Gambar 2.28 <i>User Persona</i>	42
Gambar 2.29 <i>User Journey</i>	43
Gambar 2.30 <i>Flowchart</i>	44
Gambar 2.31 <i>Low Fidelity & High Fidelity</i>	45
Gambar 2.32 <i>Fashion</i>	46
Gambar 2.33 <i>Tren Fashion Indonesia</i>	47
Gambar 2.34 <i>Gaya Vintage</i>	49
Gambar 2.35 <i>Gaya Casual</i>	50
Gambar 2.36 <i>Gaya Streetwear</i>	51
Gambar 2.37 <i>Gaya Formal</i>	52
Gambar 2.38 <i>Gaya Athleisure</i>	53
Gambar 2.39 <i>Gaya Y2K</i>	53
Gambar 2.40 <i>Bagian Atasan</i>	54

Gambar 2.41 Bagian Bawahan.....	55
Gambar 2.42 Bagian <i>One-piece Dress</i>	57
Gambar 2.43 Bagian <i>Outerwear Coat</i>	58
Gambar 2.44 Bagian Sepatu.....	59
Gambar 2.45 Bagian Aksesori Topi.....	59
Gambar 2.46 5 Tipe Bentuk Tubuh.....	63
Gambar 4.1 Wawancara Personal Stylist dan Image Consultant.....	82
Gambar 4.2 Wawancara Personal Stylist Tim MyColor.Id	85
Gambar 4.3 Dokumentasi FGD	88
Gambar 4.4 Aplikasi Style DNA	92
Gambar 4.5 Aplikasi Acloset	94
Gambar 4.6 Purrfect Tale.....	96
Gambar 4.7 Manifest.....	97
Gambar 4.8 Headspace.....	99
Gambar 4.9 User Persona 1	101
Gambar 4.10 User Persona 2.....	102
Gambar 4.11 User Persona 3.....	104
Gambar 4.12 User Journey Persona 1 Maya.....	105
Gambar 4.13 User Journey Persona 2 Yulia	106
Gambar 4.14 User Journey Persona 3 Dona	107
Gambar 4.15 Mindmap	109
Gambar 4.16 Moodboard	110
Gambar 4.17 Referensi Layout	111
Gambar 4.18 Referensi Button dan Icon.....	112
Gambar 4.19 Referensi Warna	112
Gambar 4.20 Referensi Tipografi	113
Gambar 4.21 Referensi Ilustrasi Avatar.....	113
Gambar 4.22 Information Architecture (IA)	114
Gambar 4.23 Information Architecture (IA) Bagian Rekomendasi Pakaian	114
Gambar 4.24 Information Architecture (IA) Bagian Try-On Avatar.....	115
Gambar 4.25 Information Architecture (IA) Bagian Lemari Digital	116
Gambar 4.26 Information Architecture (IA) Bagian Gaya Fashion dan E-Commerce	117
Gambar 4.27 Information Architecture (IA) Bagian Komunitas, Profil, dan Pengaturan.....	117
Gambar 4.28 User Flow 1	118
Gambar 4.29 User Flow 2	119
Gambar 4.30 User Flow User Journey 1	120
Gambar 4.31 User Flow User Journey 2.....	121
Gambar 4.32 User Flow User Journey 3.....	122
Gambar 4.33 Alternatif Sketsa Logo	124
Gambar 4.34 Alternatif Logo Final.....	124
Gambar 4.35 Sketsa Logo Final.....	125

Gambar 4.36 Colour Pallete	125
Gambar 4.37 Grid Aplikasi	126
Gambar 4.38 Typeface Baloo	127
Gambar 4.39 Typeface Sora.....	127
Gambar 4.40 Sketsa Icon	128
Gambar 4.41 Final Icon.....	128
Gambar 4.42 Button Primary, Secondary, dan Tertiary.....	129
Gambar 4.43 Navigation button dan pop-up.....	130
Gambar 4.44 Cards.....	130
Gambar 4.45 Interactive Buttons	131
Gambar 4.46 Sketsa Avatar.....	132
Gambar 4.47 Final Avatar Hourglass.....	133
Gambar 4.48 Aset Ilustrasi Kustomisasi Wajah	133
Gambar 4.49 Sketsa Kasar Aset Mix and Match Pakaian	134
Gambar 4.50 Aset Mix and Match Pakaian	134
Gambar 4.51 Aset Mix and Match Set Pakaian	135
Gambar 4.52 Aset Pakaian dalam Lemari Digital	135
Gambar 4.53 Aset Fitur Gaya Fashion.....	136
Gambar 4.54 Aset Fitur E-commerce dan Komunitas	136
Gambar 4.55 Aset Ilustrasi Karakter Vektor.....	137
Gambar 4.56 Sketsa Merchandise.....	137
Gambar 4.57 Merchandise	138
Gambar 4.58 Tampilan Play Store	138
Gambar 4.59 Instagram Profile	139
Gambar 4.60 Sketsa Instagram Feeds & Story	140
Gambar 4.61 Instagram Story	140
Gambar 4.62 Instagram Feeds.....	141
Gambar 4.63 Low Fidelity Aplikasi	142
Gambar 4.64 High Fidelity Aplikasi.....	143
Gambar 4.65 High Fidelity Onboarding	144
Gambar 4.66 High Fidelity Kuiz Bentuk Tubuh.....	144
Gambar 4.67 High Fidelity Rekomendasi Pakaian	145
Gambar 4.68 High Fidelity Try-On Avatar.....	145
Gambar 4.69 High Fidelity Lemari Digital.....	146
Gambar 4.70 High Fidelity Gaya Fashion	147
Gambar 4.71 High Fidelity E-Commerce	147
Gambar 4.72 High Fidelity Komunitas.....	148
Gambar 4.73 High Fidelity Profil	149
Gambar 4.74 Tampilan Prototyping aplikasi	149
Gambar 4.75 Dokumentasi Alpha Test.....	150
Gambar 4.76 Aset Visual X Sebelum dan Sesudah	158
Gambar 4.77 Tatanan Teks Onboarding Sebelum dan Sesudah	159
Gambar 4.78 Pemberian Space Antar Konten Sebelum dan Sesudah	160

Gambar 4.79 Peletakan Kustomisasi Avatar Sebelum dan Sesudah.....	161
Gambar 4.80 Peletakan Avatar Sebelum dan Sesudah	162
Gambar 4.81 Perubahan Teks Konten Sebelum dan Sesudah	163
Gambar 4.82 Warna Search Bar Sebelum dan Sesudah	164
Gambar 4.83 Navigation Bar Sebelum dan Sesudah	164
Gambar 4.84 Dokumentasi FGD Beta Test	167
Gambar 4.85 Analisis Warna Media Utama	170
Gambar 4.86 Analisis Tipografi Media Utama.....	172
Gambar 4.87 Analisis Icon.....	173
Gambar 4.88 Analisis Button.....	174
Gambar 4.89 Analisis Interaksi Navigation Buttons & Pop-up.....	175
Gambar 4.90 Analisis Cards	176
Gambar 4.91 Analisis Dropdown Menu dan Checkboxes	177
Gambar 4.92 Analisis Slider dan Input Form	178
Gambar 4.93 Analisis Ilustrasi Vektor.....	179
Gambar 4.94 Analisis Ilustrasi 2D Stylized.....	180
Gambar 4.95 Analisis Ilustrasi 2D Pakaian	181
Gambar 4.96 Analisis Ilustrasi Tambahan	182
Gambar 4.97 Analisis Grid	183
Gambar 4.98 Analisis Layout Onboarding	184
Gambar 4.99 Analisis Layout Kuiz Bentuk Tubuh.....	186
Gambar 4.100 Analisis Layout Rekomendasi Pakaian	188
Gambar 4.93 Analisis Kustomisasi Wajah.....	190
Gambar 4.94 Analisis Kustomisasi Tubuh.....	191
Gambar 4.95 Analisis Mix and Match Pakaian	192
Gambar 4.104 Analisis Homepage	194
Gambar 4.105 Analisis Navigation Menu dalam Homepage.....	195
Gambar 4.106 Analisis Fitur dalam Homepage.....	196
Gambar 4.107 Analisis Lemari Digital	198
Gambar 4.108 Analisis Tambah Pakaian	199
Gambar 4.109 Analisis Outfit Planner	200
Gambar 4.110 Analisis Tampilan Gaya Fashion	201
Gambar 4.111 Analisis Tampilan Komunitas.....	203
Gambar 4.112 Analisis Tampilan E-commerce	205
Gambar 4.113 Analisis Tampilan Profile.....	206
Gambar 4.114 Merchandise Kaos	211
Gambar 4.115 Merchandise Totebag	212
Gambar 4.116 Merchandise Pin.....	213
Gambar 4.117 Merchandise Jepit.....	213
Gambar 4.118 Merchandise Kalung	214
Gambar 4.119 Merchandise Sticker Sheet	215
Gambar 4.120 Analisis Instagram Story	216
Gambar 4.121 Analisis Instagram Feeds	217

Gambar 4.122 Analisis Instagram Profile.....	219
Gambar 4.123 Analisis Play Store	220



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xxx
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xxxiv
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxxvii
Lampiran Transkrip Wawancara dengan Sartika Sari	xlvi
Lampiran Transkrip Wawancara dengan Sifa Silvia	lvi
Lampiran Transkrip FGD.....	lxiv
Lampiran Transkrip FGD <i>Beta Test</i>	lxxxix

