

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Dalam kehidupan sehari-hari, banyak dewasa muda yang memerhatikan penampilannya demi mengekspresikan dirinya, memberikan kesan tertentu, menunjukkan identitas uniknya, dan menyesuaikan dalam status sosial. Salah satu cara untuk meningkatkan penampilan adalah dengan memakai pakaian berdasarkan bentuk tubuh. Masalahnya, tidak sedikit dewasa muda yang berusia 18 – 25 tahun di Jabodetabek yang masih bingung atau salah dalam memilih pakaian yang cocok dengan bentuk tubuhnya, terutama dengan adanya tren kalau hanya satu bentuk tubuh saja yang ideal. Jika salah memilih pakaian, mereka tidak akan merasa nyaman dengan penampilannya yang dapat membuat kepercayaan dan *body image* mereka bisa menurun, terasa terisolasi, persepsi pertama dari orang lain rusak, atau kecenderungan boros meningkat. Media tentang topik ini juga masih bersifat statis (video atau artikel) dan tidak interaktif sehingga mempersulit adanya personalisasi yang akurat terhadap masing-masing bentuk tubuh. Selain itu, belum ada media yang mempelajari topik ini yang bisa digunakan oleh orang awam yang tidak ahli terhadap *fashion*.

Dari permasalahan ini, penulis membuat solusi berupa aplikasi pemilihan pakaian yang dapat memberikan informasi mengenai 5 bentuk tubuh dengan rekomendasi pakaian yang cocok untuk masing-masing bentuk tubuh dan menyediakan kustomisasi *avatar* untuk melakukan *mix and match* pakaian untuk memberikan gambaran kecocokan pakaian dengan bentuk tubuh. Aplikasi juga dikemas dengan tema yang mudah dimengerti dan *fun* supaya cocok dengan dewasa muda. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dewasa muda terhadap pakaian yang cocok dengan bentuk tubuh masing-masing sehingga meningkatkan kepercayaan diri mereka untuk *mix and match* pakaian yang cocok.

Tahap pertama dalam perancangan adalah dengan mencari dan mengumpulkan data dari ahli, dewasa muda yang lainnya, dan studi aplikasi lain yang serupa sebagai inspirasi dan pembelajaran untuk perancangan aplikasi. Dari informasi yang sudah dipilah itu, mengerti sifat dan perilaku target untuk mengetahui permasalahan secara lebih spesifik menjadi tahap berikutnya. Setelah itu, pembuatan konsep aplikasi dari *mindmap*, *big idea*, *moodboard*, dan referensi untuk ide visual aplikasi. Organisasi informasi dan fitur aplikasi juga dirancang menggunakan *information architecture* (IA) dan *user flow*. Dari hal tersebut, terbentuklah fitur seperti rekomendasi pakaian, *try-on avatar*, lemari digital, gaya *fashion*, *e-commerce*, dan komunitas. Dari perencanaan tersebut, aplikasi memiliki penggunaan warna 60-30-10, dengan warna putih, biru mera, dan kuning secara berurutan untuk memberikan kesan yang ceria, bebas, dan ekspresif. *Icon*, *button*, dan tipografi sans serif juga didesain dengan bentuk yang melengkung supaya terkesan lebih fleksibel. Ilustrasi juga terlihat *stylized* dan tidak kaku.

Konsep bebas, ekspresif, dan *playful* aplikasi dapat menarik perhatian pengguna untuk terus berminat tentang pemilihan pakaian berdasarkan bentuk tubuh. Informasi yang dikemas juga sudah singkat dan jelas dengan dewasa muda menyukai fitur-fitur beragam yang ada saat *testing*. Navigasi yang diberikan juga banyak dan memudahkan pengalaman pengguna. Ilustrasi 2D yang dengan warna cerah juga memberikan kesan positif dan senang kepada dewasa muda. Dari aplikasi sebagai media utama, media sekunder seperti *merchandise*, Instagram *feeds, story*, dan *profile*, dan tampilan Play Store dapat menjadi media promosi dan memperkenalkan aplikasi kepada lebih banyak calon pengguna.

5.2 Saran

Dari melakukan perancangan aplikasi pemilihan pakaian berdasarkan bentuk tubuh ini, penulis banyak mendapat pembelajaran yang menjadi pengalaman penting bagi perkembangan penulis. Saran dan masukan yang bisa diberikan oleh penulis kepada pembaca laporan adalah seperti berikut. Perancangan bisa menjadi lebih baik jika lebih lengkap dengan 4 bentuk tubuh lainnya dalam prototype dibanding hanya 1 saja dengan menyusun prioritas saat mengerjakan perancangan.

Ilustrasi juga bisa dibuat dengan lebih representatif terhadap bentuk tubuh. Design document yang telah dibuat juga sebaiknya dibuat dengan guideline yang lebih jelas dan ditambahkan aturan dengan *do and don't* dalam bagian *icon*, logo, dan *buttons*.

1. Dosen/ Peneliti

Berdasarkan pengalaman penulis dalam melakukan perancangan aplikasi, penulis menyarankan supaya bisa menggali informasi secara lebih detail lagi kepada narasumber supaya informasi menjadi lebih lengkap dan spesifik. Penulis juga mendorong peneliti lain dengan topik yang serupa untuk bisa melibati lebih banyak orang dengan 5 bentuk tubuh jika ingin mengetahui secara rinci mengenai rekomendasi pakaian yang bisa cocok dengan preferensi dewasa muda. Sistem AI bisa dikembangkan lagi dalam aplikasi kalau peneliti lain berminat. Mengenai aplikasi, peneliti lain bisa eksplor fitur atau bagian apa yang bisa ditingkatkan supaya personalisasi dalam aplikasi lebih kuat lagi. Penulis juga menyarankan untuk peneliti supaya bisa membagi waktu dengan baik antara perancangan supaya tidak terjadi kesalahan.

2. Universitas

Berdasarkan pengalaman penulis dalam melakukan perancangan aplikasi, penulis memberikan masukan supaya beberapa *timeline* bisa diatur dengan melihat jumlah penggerjaan peserta tugas akhir dan tahapannya yang banyak supaya mahasiswa tidak terburu-buru dalam mengerjakan perancangan dan tetap menjaga kualitas perancangan tetap bagus. Selain itu, pihak universitas dapat terus meningkatkan kinerja mereka untuk mendukung peserta tugas akhir dan kualitas tugas akhir ke depannya.