

Design System Document

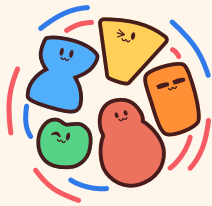
# Perancangan Aplikasi Mengenai Pemilihan Pakaian yang Sesuai Berdasarkan Bentuk Tubuh

Angelina Artha Cynthia - ID -  
00000066355



# Overview

## Mobile Application



## U-THENTIC

### KONSEP

**U-THENTIC** adalah aplikasi pemilihan pakaian yang memberikan rekomendasi pakaian berdasarkan bentuk tubuh pengguna. Nama “U-THENTIC” diambil dari kata You dan Authentic yang berarti aplikasi ingin menekankan autentitas dan keunikan dari setiap fashion dan bentuk tubuh setiap pengguna itu positif sehingga meningkatkan kepercayaan diri dan body image mereka

### BATASAN PERANCANGAN

1. Perancangan bertujuan untuk memberikan rekomendasi pakaian berdasarkan bentuk tubuh dan alasan kecocokannya, membuat avatar sesuai penampilan dan tubuh pengguna, memberikan lemari digital, cari tahu gaya fashion favorit, belanja online, dan mengikuti komunitas
2. fashion.
3. Aplikasi dirancang untuk target dewasa muda usia 18 - 25 tahun di Jabodetabek.

### PLATFORM

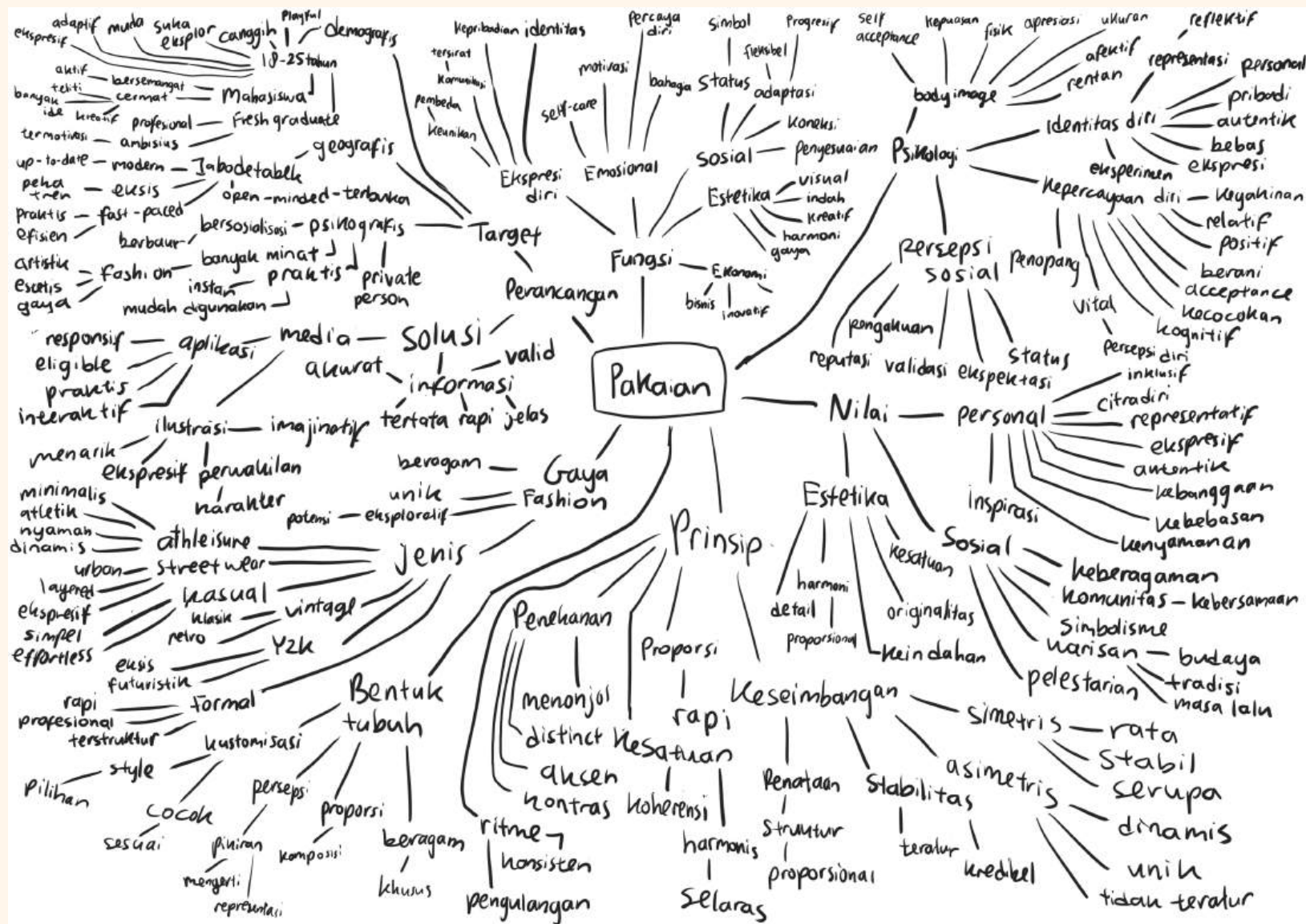
U-THENTIC menggunakan **Android** sebagai platform untuk memudahkan akses aplikasi dengan mayoritas target di Jabodetabek yang menggunakan handphone Android.

### USER SCENARIO

Flow perancangan memungkinkan pengguna untuk mendapatkan salah satu hasil kuiz bentuk tubuh dan gaya fashion, memilih beberapa opsi kustomisasi karakter dan pakaian, menyimpan pakaian dalam lemari digital, halaman utama shop online, dan melihat beberapa post komunitas fashion.

# Idea Concept

## Mindmap





# Idea Concept

## Keywords

### Bebas

Mengutamakan kebebasan pengguna dalam membuat penampilan dan ukuran tubuh avatar pengguna, serta bebas memilih, belajar, dan eksplor dari beragam jenis pakaian dan gaya fashion tanpa satu standar kecantikan atau penampilan tertentu.

### Autentik

Membantu pengguna untuk mengekspresikan dan menemukan preferensi fashion dan jenis pakaian dari bentuk tubuh mereka yang masing-masing unik sehingga bisa mencerminkan gaya dan identitas yang paling cocok dengan pengguna secara lebih percaya diri.

### Inklusif

Menekankan pentingnya untuk menerima dan suportif terhadap keunikan dan kelebihan dari masing-masing ukuran, warna kulit, dan proporsi bentuk tubuh pengguna.

## Idea Concept

# Big Idea



## Freedom to Show Authenticity

Keunikan setiap bentuk tubuh patut diberikan kebebasan untuk ditunjukkan ke setiap orang.

U-THENTIC berperan untuk memberikan asistensi kepada pengguna supaya bisa mengenal bentuk tubuh mereka yang unik dan memberikan ruang untuk mereka eksplor dan mengekspresikan diri personal mereka yang autentik secara percaya diri.

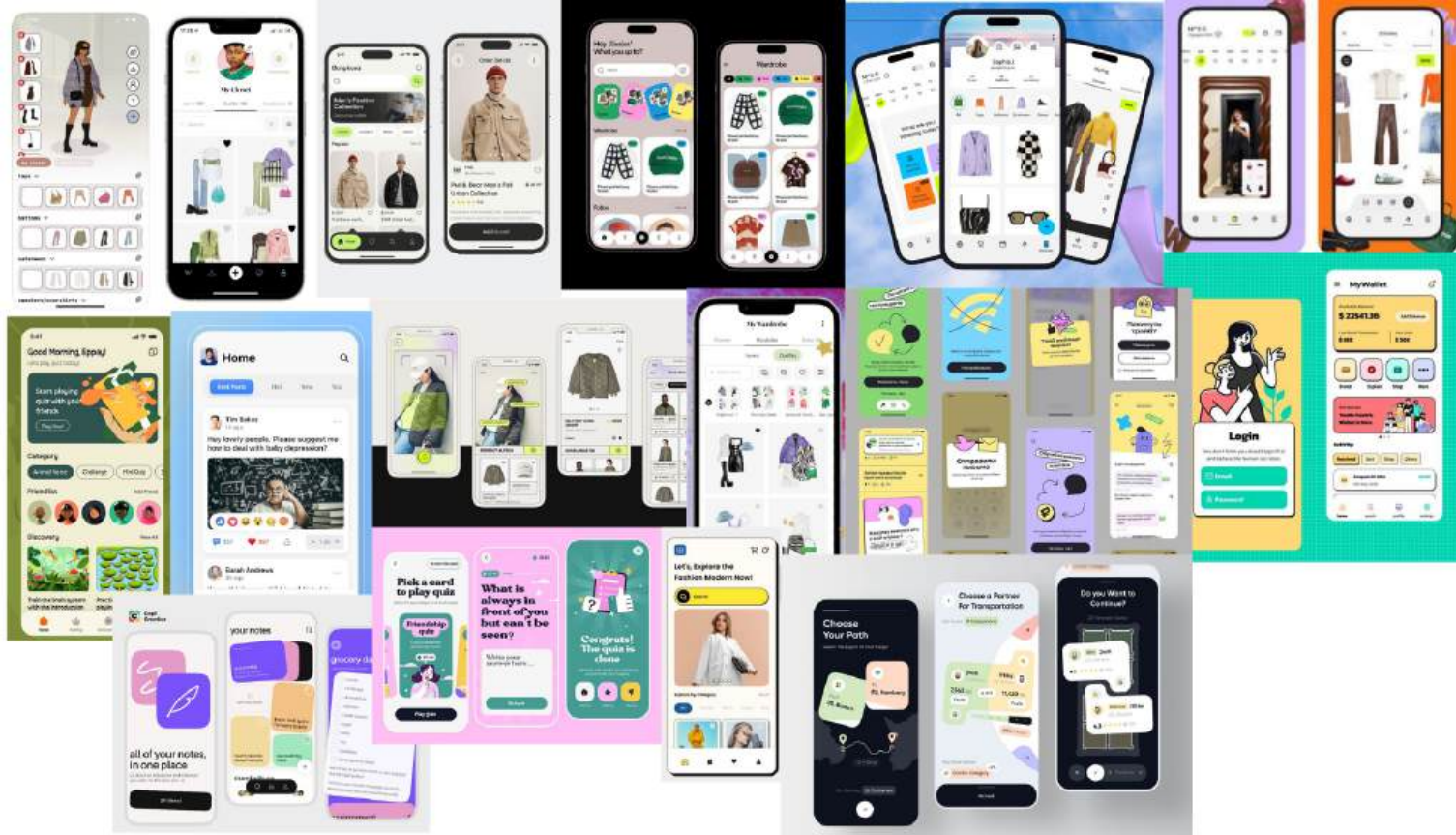
# Idea Concept **Moodboard**



Moodboard menekankan kesan bebas untuk ekspresi dengan menggunakan warna-warna cerah dan beragam, serta bahasa tubuh yang bahagia dan percaya diri.



## Referensi - Layout

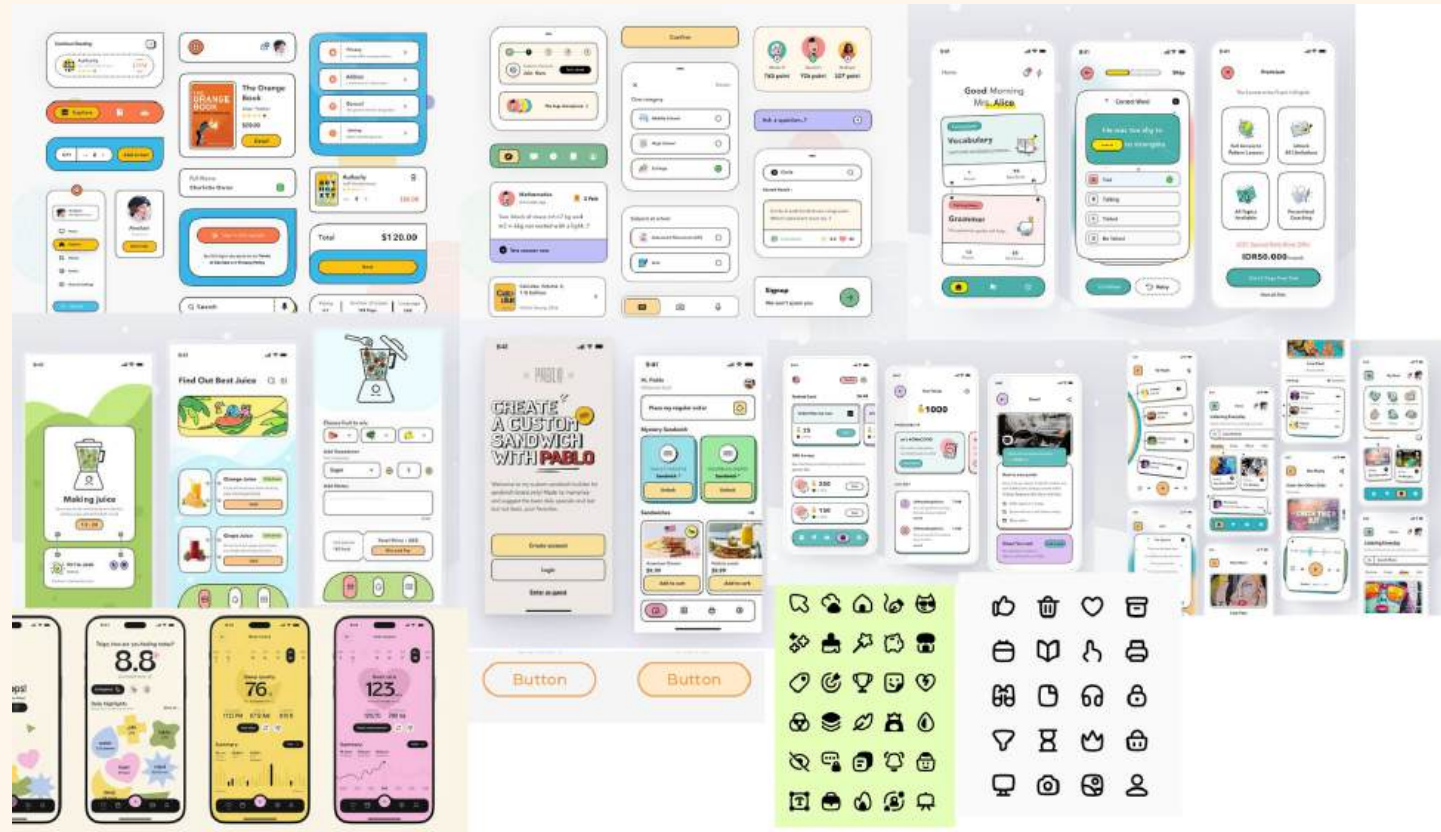


Layout U-  
THENTIC  
terinspirasi  
dari layout  
aplikasi yang  
tidak kaku dan  
menggunakan  
UI yang sedikit  
miring untuk  
menegaskan  
tema bebas  
dan ekspresif  
aplikasi.



# Idea Concept

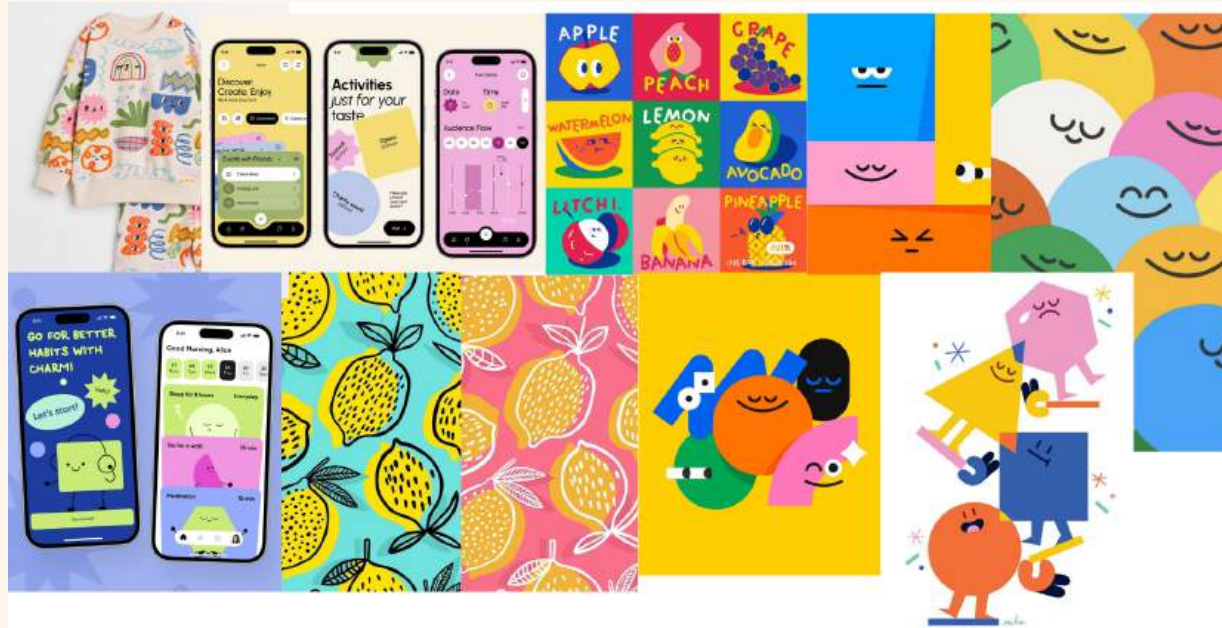
## Referensi - Button



Button berupa filled dengan outline dan memanfaatkan banyak container. Icon yang dipakai juga berupa outline dengan sedikit di-filled. Referensi dipilih supaya aplikasi terlihat jelas, tapi tetap ekspresif.

# Idea Concept

## Referensi - Warna & Tipografi



Warna cerah dan vibrant digunakan untuk mendukung tema ekspresif dan keberagaman supaya pengguna merasa lebih percaya diri dan bahagia saat menggunakan aplikasi.



Tipografi berupa Sans Serif yang bersifat rounded dan tebal (untuk headline) supaya memberikan kesan friendly dan lebih mudah terbaca.

# Idea Concept

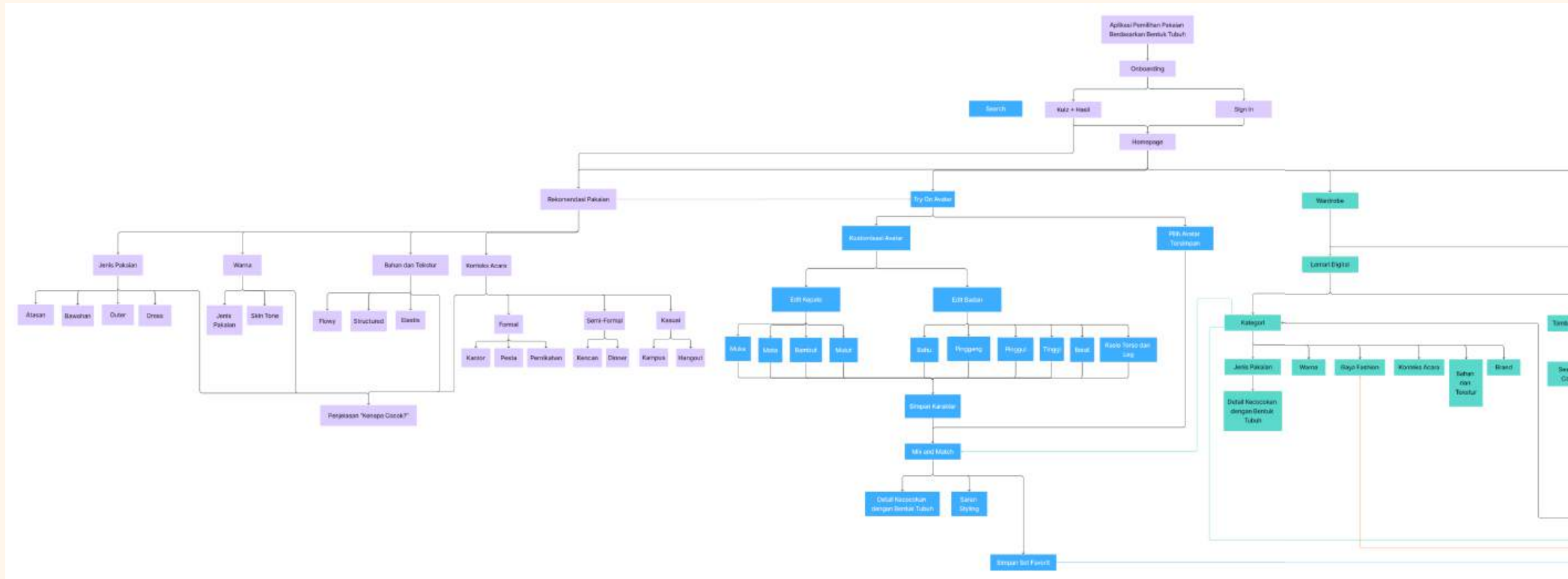
## Referensi - Ilustrasi



Ilustrasi avatar menggunakan artstyle stylized manusia dengan outline dan pewarnaan simpel supaya pakaian yang dipakai dalam aplikasi bisa terlihat jelas.



# Information Architecture (IA)

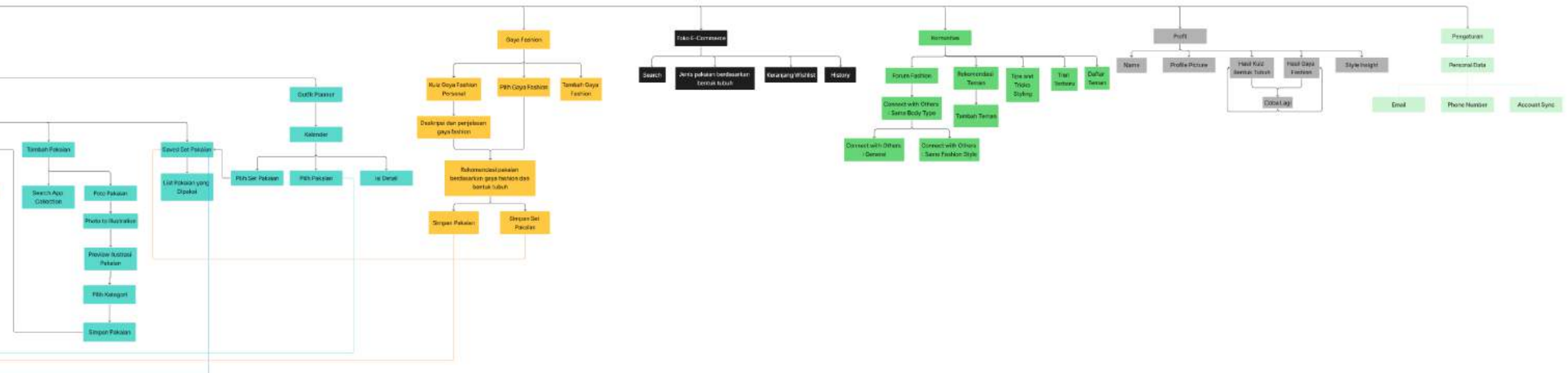


Information Architecture (IA) U-THENTIC meliputi fitur utama seperti Rekomendasi Pakaian, Try-On Avatar, Lemari Digital, Kuiz Gaya Fashion, Toko E-Commerce. dan Komunitas



# UI & UX

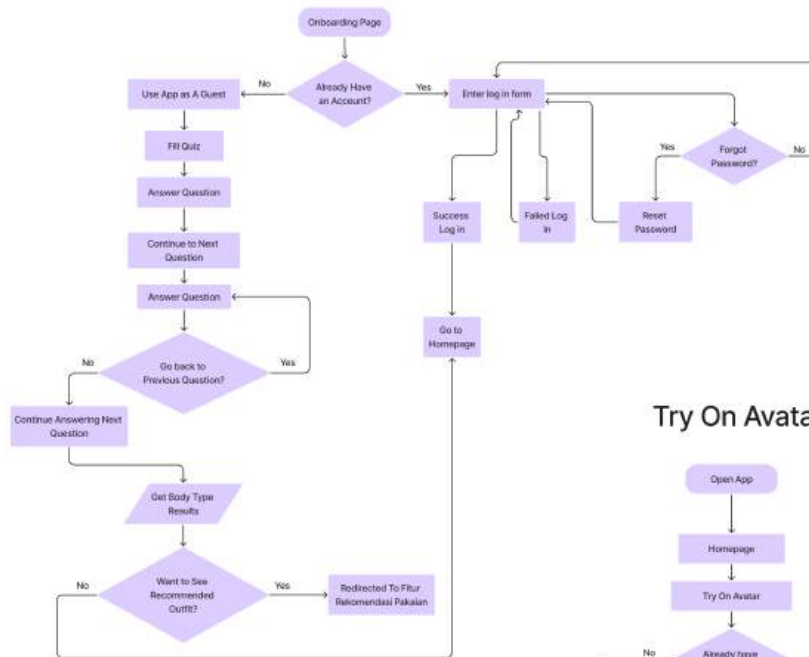
## Information Architecture (IA)



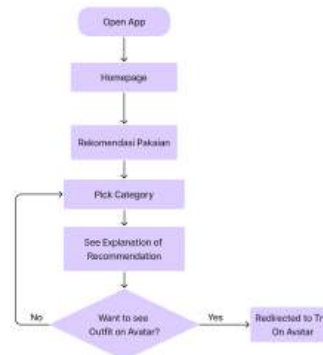
# UI & UX

## User Flow

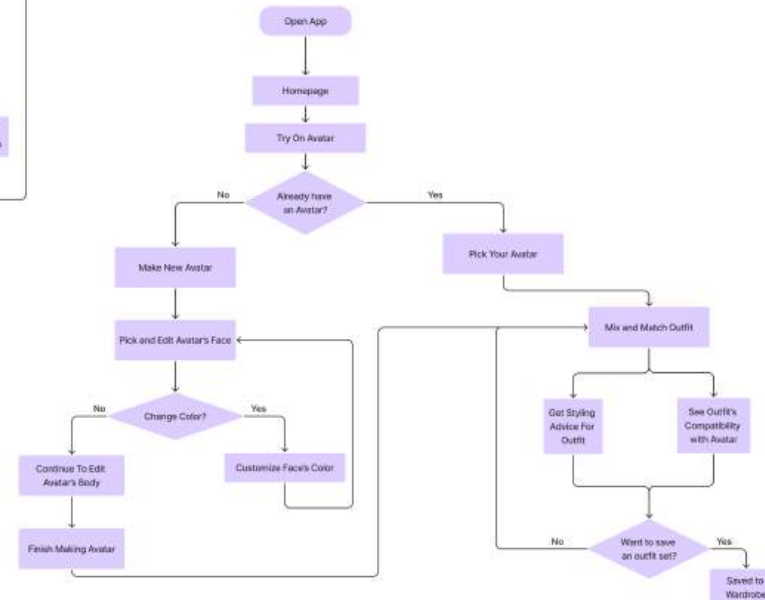
### Masuk App dan Kuiz



### Rekomendasi Pakaian



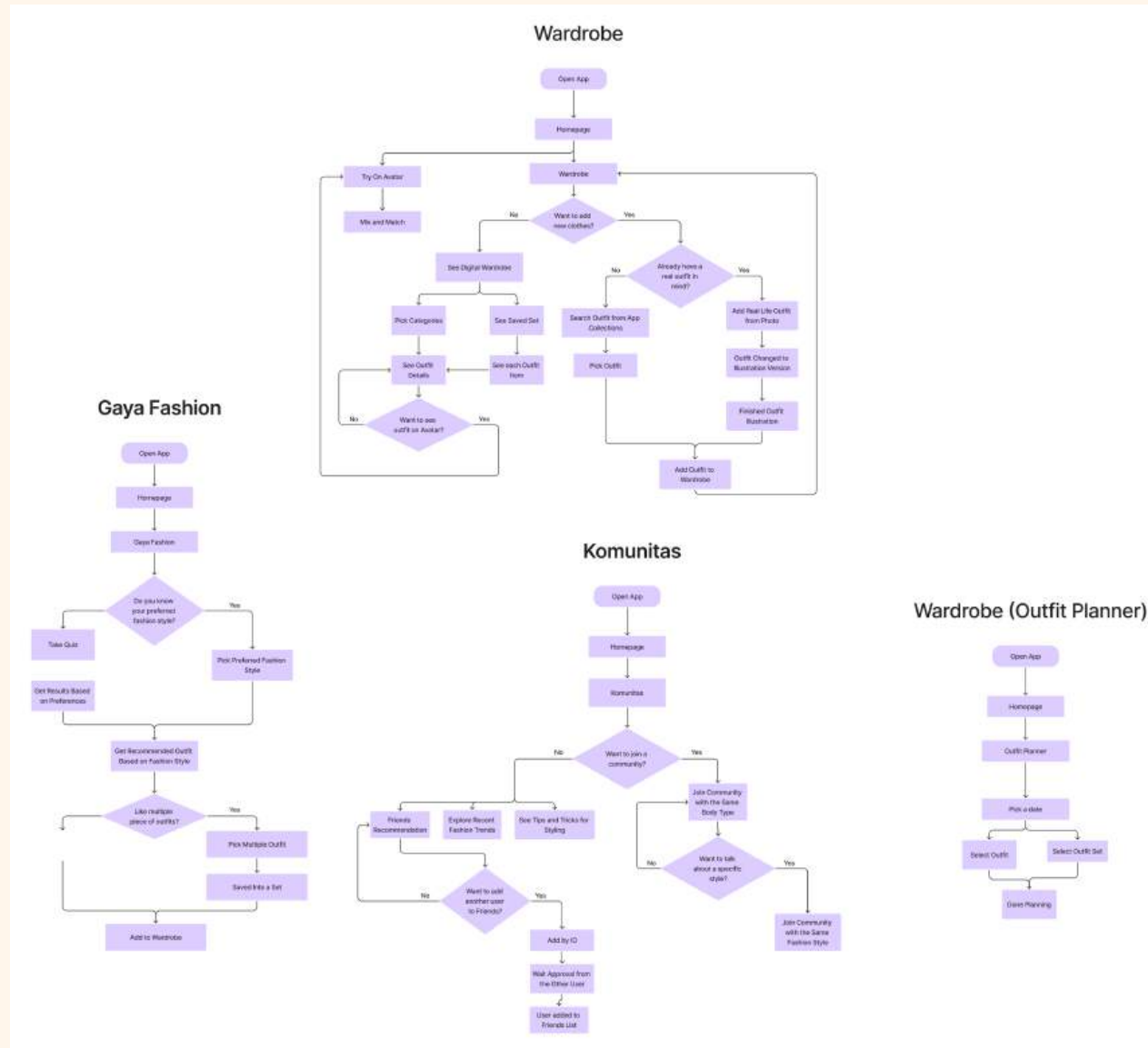
### Try On Avatar



User flow menggambar kan skenario pengguna saat menggunakan fitur-fitur utama dalam aplikasi

# UI & UX

## User Flow



User flow menggambarkan skenario pengguna saat menggunakan fitur-fitur utama dalam aplikasi

# UI & UX

## User Persona

### Maya



Usia : 21 tahun  
Domisili : Tangerang  
Pekerjaan : Mahasiswa  
SES : B

### Biografi

Maya adalah mahasiswi Ilmu Komunikasi dari Tangerang yang memiliki ketertarikan terhadap fashion. Dia sering mengikuti tren fashion dan posting tentang konten fashion seperti OOTD. Akhir-akhir ini, dia ingin supaya pakaian yang dia pakai bisa cocok dengan tubuh dia karena ingin merasa lebih percaya diri dengan tubuhnya yang dulu dia tidak suka. Karena kesibukannya, dia ingin cepat-cepat melihat kumpulan pakaian apa saja yang cocok dengannya dengan praktis.

### Traits

- Ekspresif
- Impulsif
- Kreatif
- Suka eksplor

### Hobby

- Belanja barang fashion.
- Mengikuti tren dalam media sosial.
- Hangout dan nongkrong.
- Mix and match pakaian.

### Goals

- Mencari pakaian yang cocok dengan bentuk tubuh hourglass.
- Terlihat stylish setiap saat.
- Selalu up-to-date dengan tren gaya fashion yang ada.
- Meningkatkan kepercayaan dirinya saat keluar dan berinteraksi dengan orang lain.

### Brands



PULL&BEAR ERIGO

### Pains

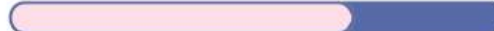
- Sulit mencari waktu untuk mix and match dengan bentuk tubuh dari banyaknya jenis pakaian.
- Kebingungan mencocokkan pakaian dengan bentuk tubuh sehingga pakaian selalu terlihat aneh padanya.
- Sering boros karena pakaian yang dia beli tidak sesuai dengan bayangannya.

### Motivation

Social



Growth



Incentive



Fear



Power



User Persona 1  
Maya menjadi representasi target yang memiliki minat tinggi terhadap fashion.



# UI & UX

## User Persona

### Yulia



**Usia : 24 tahun**  
**Domisili : Jakarta**  
**Pekerjaan : Fresh Graduate**  
**SES : C**

#### Biografi

Yulia bekerja sebagai junior software programmer di salah satu kantor di Jakarta. Dia sibuk bekerja yang membuatnya memilih pakaian yang sudah ada dan jarang berbelanja barang fashion. Namun karena pekerjaannya, dia ingin mengerti cara styling supaya bisa menunjukkan penampilan yang nyaman, profesional, dan rapi sekaligus terlihat pas dengan bentuk tubuhnya.

#### Traits

- Fokus kerja
- Serius
- Perfeksionis
- Rasa ingin tahu yang tinggi

#### Hobby

- Membaca novel
- Menonton konten di media sosial
- Window-shopping pakaian

#### Goals

- Mencari cara untuk mengatur praktis pakaian dalam wardrobenya.
- Penampilan terlihat rapi dan profesional sambil memerhatikan kenyamanan.
- Memudahkan dan mempercepat pemilihan pakaian yang terlihat pas dengan tubuh.

#### Brands



#### Pains

- Lupa pakaian apa saja yang ada dalam wardrobenya.
- Bingung mix and match pakaian yang ada.
- Bingung memilih pakaian yang cocok untuk acara yang berbeda.
- Sulit mencari waktu untuk belajar tentang styling dan fashion.

#### Motivation

Social	<div><div></div></div>
Growth	<div><div></div></div>
Incentive	<div><div></div></div>
Fear	<div><div></div></div>
Power	<div><div></div></div>

User Persona 2  
Yulia menjadi representasi target yang profesional dan sibuk kerja dan ingin solusi organisasi pakaian yang praktis

# UI & UX

## User Persona

### Dona



Usia : 19 tahun  
Domisili : Tangerang  
Pekerjaan : Pelajar  
SES : C

### Biografi

Dona adalah murid SMA jurusan IPS di Tangerang. Dia adalah orang yang pemalu sehingga dia memiliki kesulitan dalam bersosialisasi dengan teman sekelasnya. Karena bentuk tubuhnya yang dia anggap kurang cantik, dia sering merasa kurang percaya diri dan takut penampilannya dihakimi orang lain. Sebenarnya, dia ingin mencari cara supaya pakaian cocok dipakainya sebagai langkah pertama untuk meningkatkan kepercayaan dirinya dan berteman...

### Traits

- Introvert
- Pendiam
- Sensitif
- Detail-oriented

### Hobby

- Menggambar
- Menlihat konten estetik seni dan fashion
- Main game mobile

### Goals

- Meningkatkan kepercayaan dirinya dengan mencari pakaian yang terlihat estetik dengan tubuhnya.
- Memberanikan diri untuk bersosialisasi dengan teman sekelas.
- Mengembangkan dan mempelajari cara styling gaya fashion yang pas dengannya.
- Mengekspresikan diri melalui fashion.

### Brands



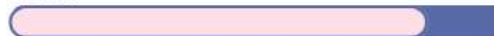
THIS IS APRIL minimal

### Pains

- Kurang percaya diri karena bentuk tubuhnya.
- Susah bersosialisasi karena khawatir akan persepsi temannya terhadap tubuhnya.
- Kurang update mengenai fashion.
- Rendah diri saat melihat temannya lebih modis.
- Masih bingung dan masih mencari style personal yang cocok.

### Motivation

Social



Growth



Incentive



Fear



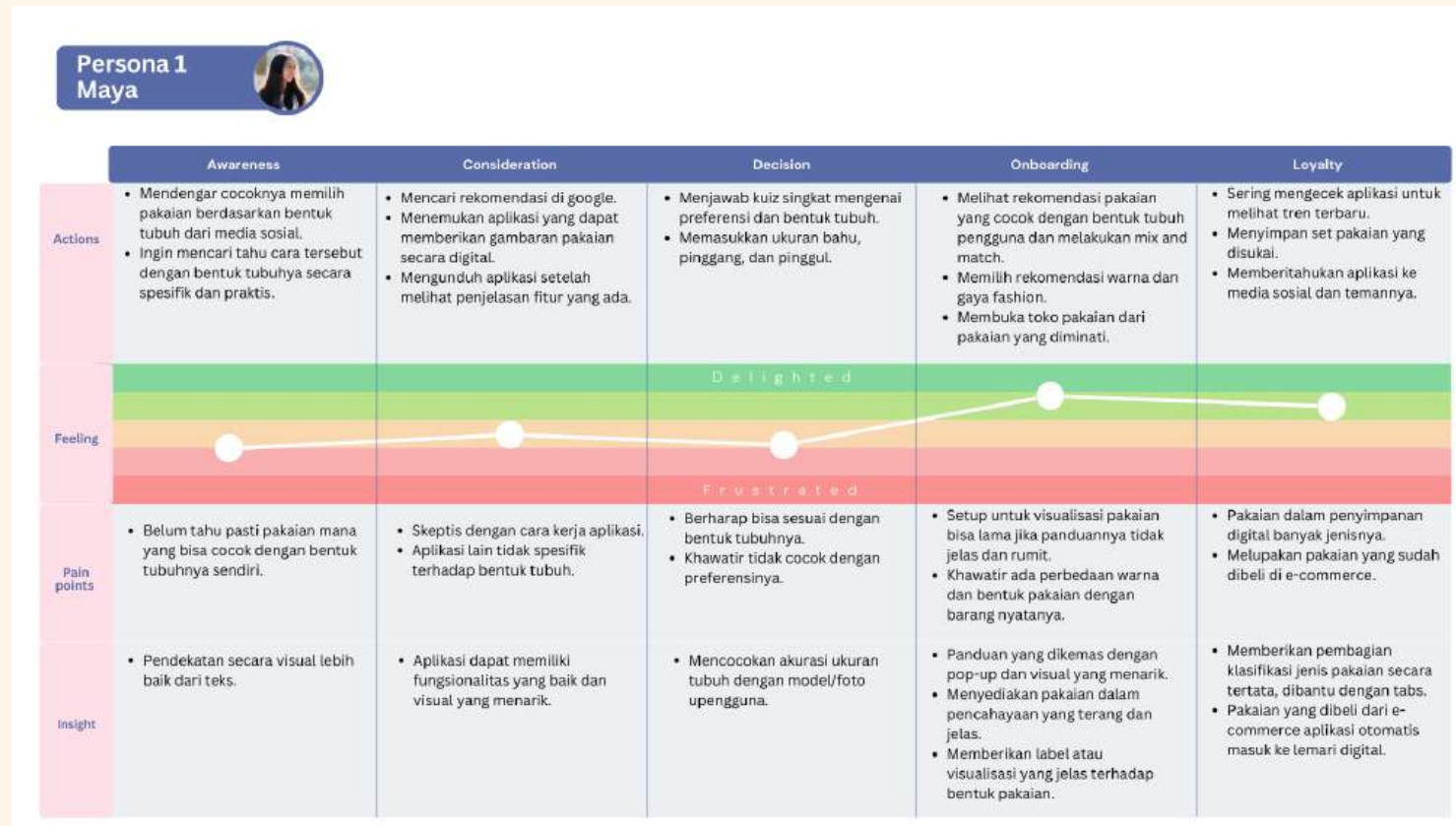
Power



User Persona 3  
Dona menjadi representasi target yang ingin panduan pemilihan pakaian untuk meningkatkan kepercayaan dirinya

# UI & UX

## User Journey



User Journey dari Maya menunjukkan skenario aplikasi dari kuiz bentuk tubuh dan gaya fashion, mendapat rekomendasi pakaian, dan melihat sekilas toko e-commerce.

# UI & UX

## User Journey

Persona 2  
Yulia



	Awareness	Consideration	Decision	Onboarding	Loyalty
Actions	<ul style="list-style-type: none"> <li>Merasa pakaian yang dia pakai tidak bisa mencerminkan profesionalismenya.</li> <li>Ingin mencari cara supaya bisa menentukan pakaian nyaman dan sesuai acara dengan lebih efisien.</li> <li>Melihat styling sesuai bentuk tubuh dalam Instagram.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menemukan aplikasi yang dapat memberikan pemilihan pakaian sesuai konteks acara.</li> <li>Mengunduh aplikasi setelah melihat fitur.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjawab kuiz singkat mengenai preferensi dan bentuk tubuh.</li> <li>Memasukkan ukuran bahu, pinggang, dan pinggul.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat akun.</li> <li>Melihat rekomendasi pakaian untuk kantor sesuai dengan bentuk tubuhnya.</li> <li>Memilih preferensi style fashion minimalis.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memasukkan pakaian yang dipunyai ke dalam lemari digital.</li> <li>Menyimpan set pakaian yang disukai.</li> <li>Merencanakan pakaian yang akan dipakai untuk minggu depannya.</li> </ul>
Feeling			<p>Delighted</p> <p>Frustrated</p>		
Pain points	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sibuk bekerja sehingga waktu untuk mencari tahu style pakaian sempit.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ragu dengan efektivitas aplikasi dalam memberikan rekomendasi pakaian berdasarkan acara.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Khawatir proses rumit.</li> <li>Sedikit tidak sabar karena harus menjawab kuiz terlebih dahulu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bingung saat ingin eksplor profil dan fitur fashion dalam aplikasi.</li> <li>Ingin cepat mendapat hasil rekomendasi.</li> <li>Kurang yakin styling yang diberikan sudah profesional.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Foto dan tampilan pakaian dalam lemari digital takut kurang akurat atau tidak memiliki bentuk yang sama.</li> </ul>
Insight	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menekankan aplikasi dapat bekerja dengan efisien dengan menggunakan UI UX yang simpel dan mudah dimengerti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplikasi dapat menekankan fungsi lain dalam aplikasi selain sekadar memberikan rekomendasi pakaian berdasarkan bentuk tubuh.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kuiz dalam aplikasi bisa dibuat dengan feedback dan aset visual yang menarik.</li> <li>Memberikan tutorial yang menarik dan mudah dimengerti..</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendasarkan rekomendasi styling dari sumber dan teori terpercaya.</li> <li>Memberikan fitur preview yang menunjukkan langsung 2-3 outfit untuk acara tertentu.</li> <li>Memberikan icon dan label yang jelas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memberikan opsi untuk bisa menginput pakaian melalui foto yang diarahkan dengan outline siluet supaya foto pas atau pengguna memilih dari preset pakaian dan diedit semirip mungkin dengan aslinya.</li> </ul>

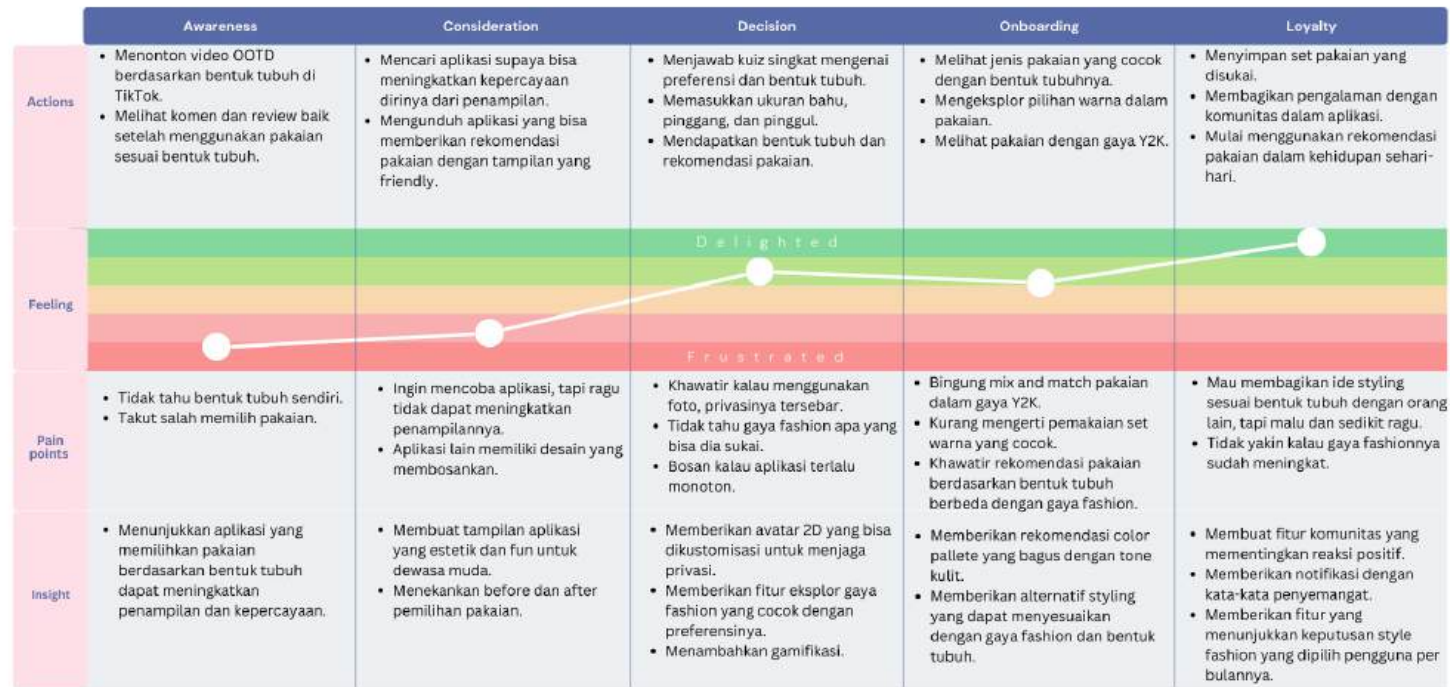
User Journey dari Yulia menunjukkan skenario aplikasi dari kuiz bentuk tubuh, mendapat rekomendasi pakaian untuk kerja sesuai dari gaya fashion, dan menggunakan lemari digital.



# UI & UX

## User Journey

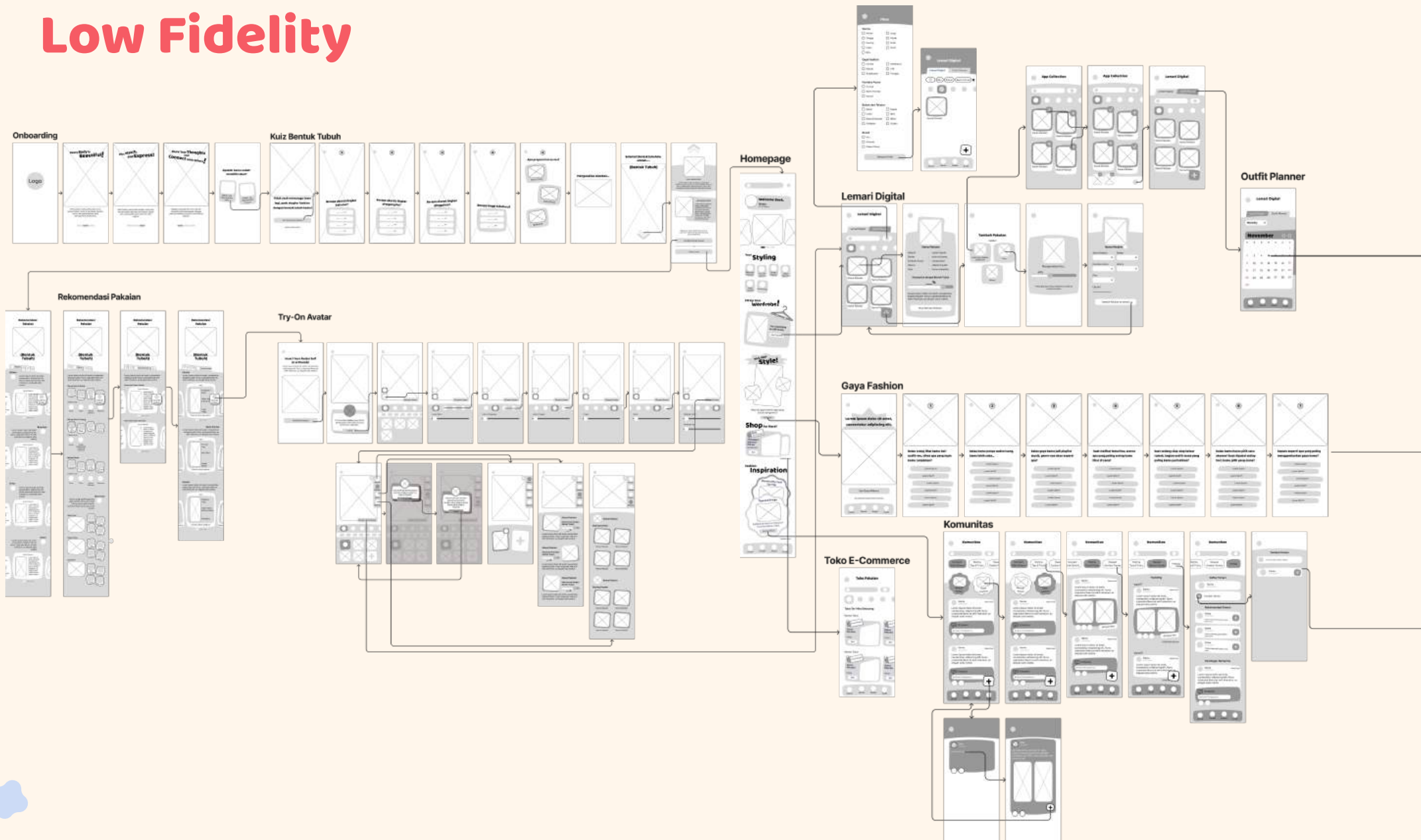
Persona 3  
Dona

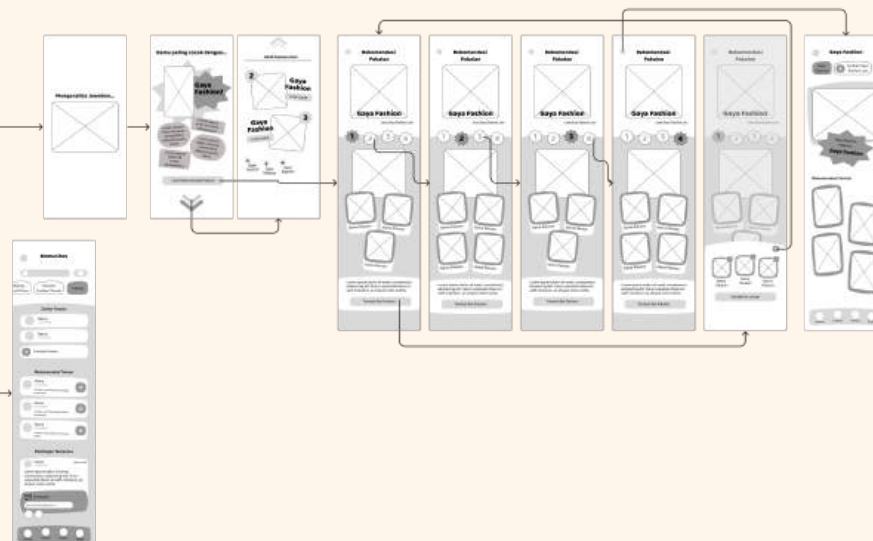


User Journey dari Dona menunjukkan skenario aplikasi dari kuiz bentuk tubuh, melihat rekomendasi warna serta berdasarkan gaya fashion, dan ikut komunitas.

# UI & UX

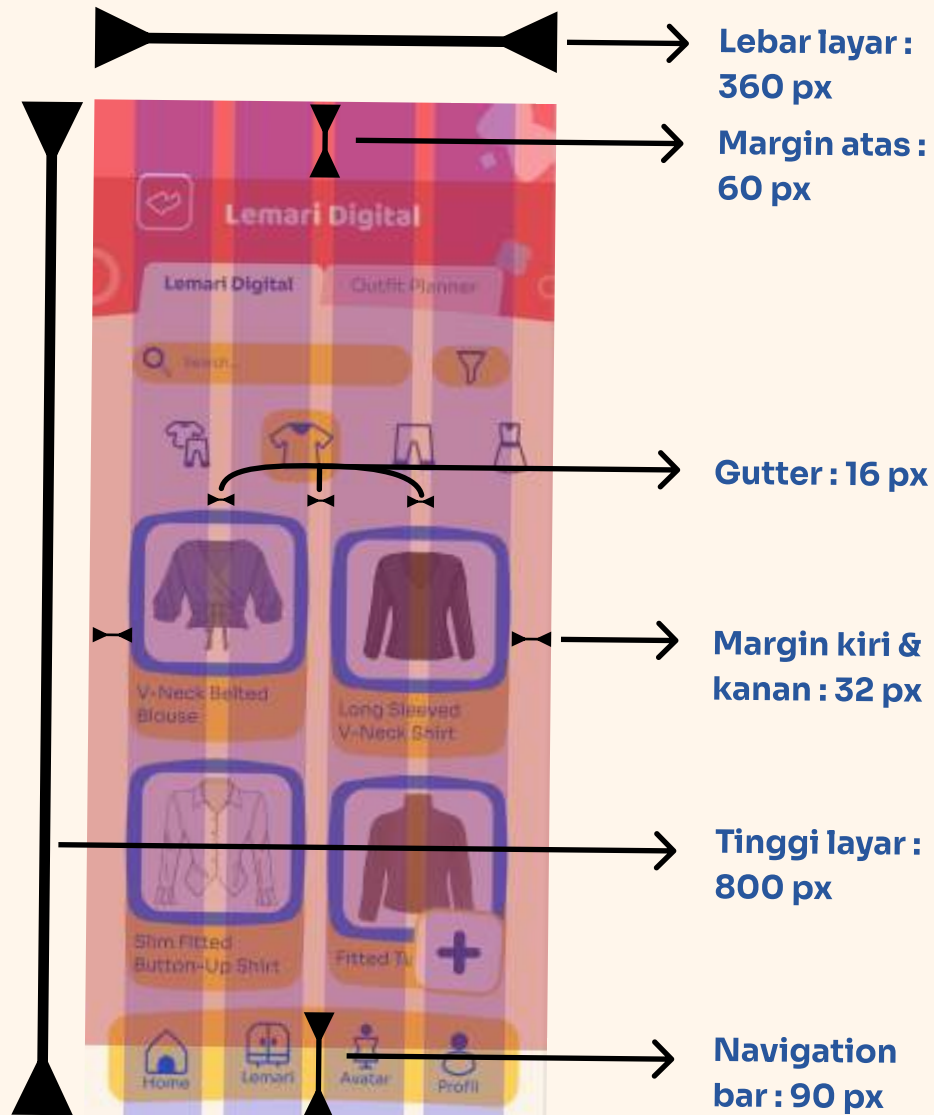
## Low Fidelity





Low Fidelity setiap fitur dengan penghubung dirancang berdasarkan Information Architecture (IA) dan 3 User Journey.

# UI & UX Layout



Layout ditentukan dalam pertimbangan aplikasi dalam perangkat Android Large dengan ukuran lebar layar 360 px dan tinggi layar 800 px.

Tampilan layar menggunakan margin atas sebesar 60 px dan margin kiri kanan sebesar 32 px. Layar juga menggunakan 4 columns dengan gutter 16 px di antaranya. Navigation bar di bawah diletakkan 90 px dari bawah layar.



# UI & UX

## Colour Palette

60%

#FFF6EC

30%

#F65B64 #317BE9

10%

#FFD058

Skema warna yang digunakan dalam aplikasi ini mayoritas **Triadic** dan **Analogous**, dengan Triadic pada warna biru, merah, dan kuning dan Analogous pada turunan warna merah terang, biru terang, dan putih.

**60%** atau warna primer merupakan warna putih krem yang digunakan untuk background/latar tampilan dan headline.

**30%** atau warna sekunder merupakan warna biru dan merah yang digunakan untuk aset visual, icon, dan header bar.

**10%** atau warna tersier merupakan warna kuning yang digunakan untuk buttons dan container.

# UI & UX

## Tipografi

Headline (24 pt)  
**Baloo Regular**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789  
.?!@#\$%^&\*

Baloo adalah Sans Serif yang ekspresif dengan hurufnya yang melengkung dan bulat, memberikan kesan fun dan cocok untuk tema bebas dari U-THEMATIC. Baloo dipakai sebagai **Headline** sebesar **24 pt**).

# UI & UX

## Tipografi

Subheading (16 pt)

### Sora Semibold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789  
.?!@#\$%^&\*

Body Text (14 pt)

### Sora Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789  
.?!@#\$%^&\*

Sora adalah Sans Serif yang rounded sambil tetepa menjaga kejelasan dalam hurufnya. Tipografi ini digunakan sebagai **subheadng** sebesar **16 pt** dan **body text** sebesar **14 pt**. Sora dipilih untuk kedua hal tersebut karena keterbacaannya yang bagus dan memberikan kesan kontras dengan Baloo (Headline).

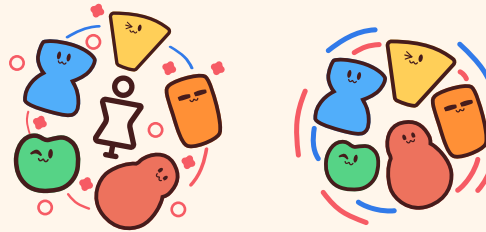
# Visual Identity

## Logo

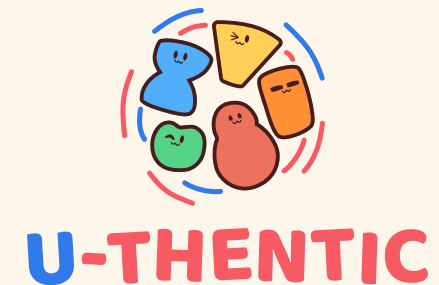
### Sketsa



### Alternatif Logo



### Digitalisasi Akhir Logo



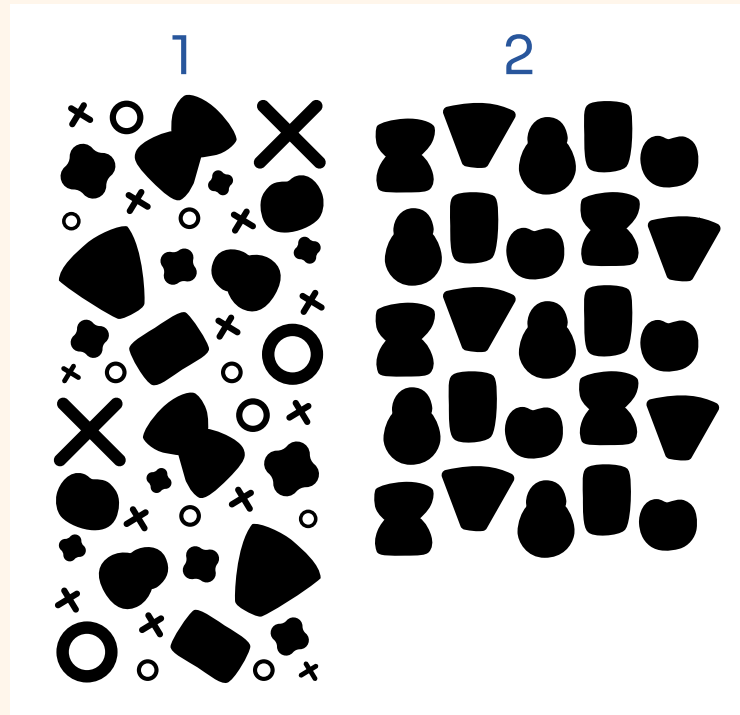
Logo akhir meliputi karakter representasi dari 5 bentuk tubuh dengan aset visual di sekitarnya untuk memberikan kesan friendly dan accepting. Wordmark U-THENTIC yang menggunakan typeface Baloo juga ditambahkan di bawah pictorial logo.



# UI & UX

## Supergraphic

Alternatif



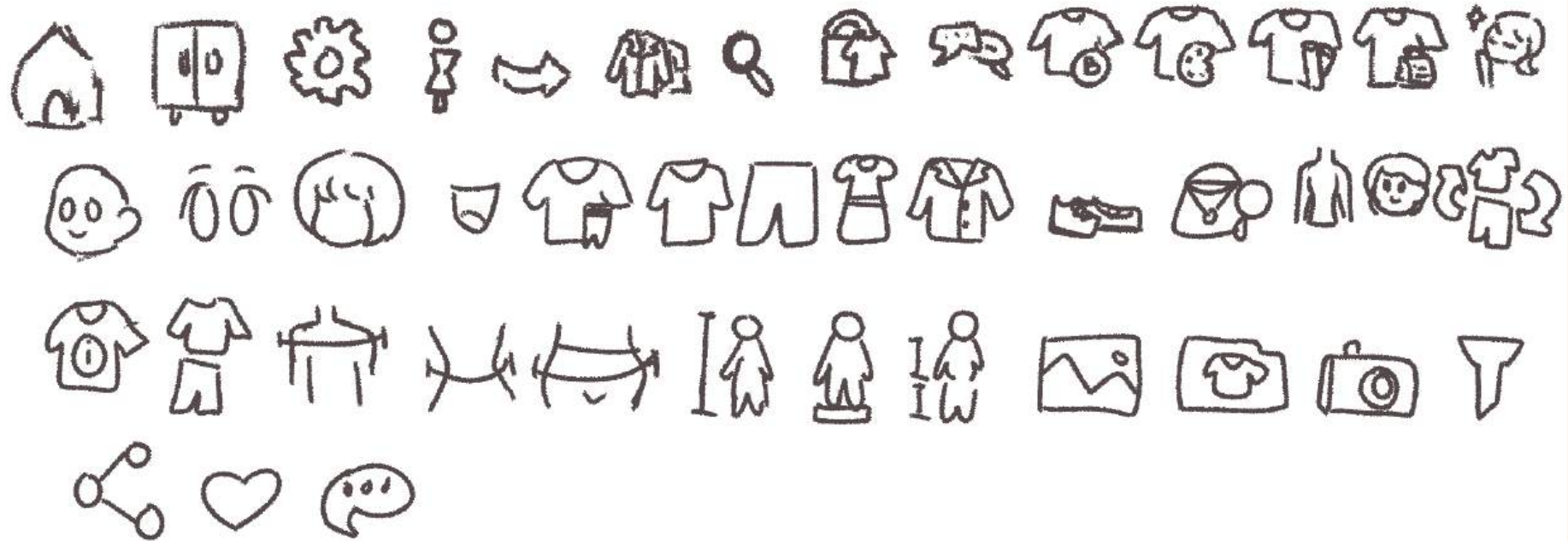
Final



Supergraphic dibuat dengan menggabungkan elemen 5 bentuk tubuh dengan aset visual aplikasi. Supergraphic dipakai untuk media sekunder kaos.

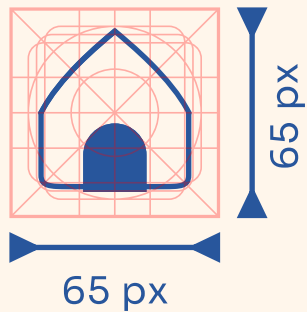
# Icon System

## Sketsa Icon



# UI & UX

## Icon System



### Final Icon

Icon dibuat dengan outline biru 2 px dan tambahan beberapa aksan filled supaya sesuai dengan tema aplikasi sekaligus menarik dilihat. Icon bisa berwarna biru atau putih sesuai dengan background tampilan.

Maksimal ukuran icon adalah **65 px**

# UI & UX

## Buttons

### Primary Buttons

Cari Tahu Bentuk Tubuhmu

266.81 x 38.9 px  
Rounded Corners : 12

Elegan dan profesional

267.49 x 60.14 px  
Rounded Corners : 12

Simpan Avatar

127.26 x 30.94 px  
Rounded Corners : 8

Lanjut

118.5 x 30.94 px  
Rounded Corners : 8

Ikut Lihat

116.78 x 28.9 px  
Rounded  
Corners : 8

110 cm ke atas

189.05 x 38.9 px  
Rounded Corners : 12

Ambil Quiz

97 x 24 px  
Rounded  
Corners : 12

Tambah Baju

97 x 24 px  
Rounded  
Corners : 12

### Secondary Buttons

Eksplor Home Dulu

266.81 x 38.9 px  
Rounded Corners : 12

Lihat Gaya Fashion Lain

177.79 x 32.1 px  
Rounded Corners : 8

### Tertiary Button

Lihat Selebihnya

Aku sudah tahu gaya fashion favoritku

Sudah tau bentuk tubuh

Ukuran teks : 12 pt



# UI & UX

## Buttons

### Navigation bar

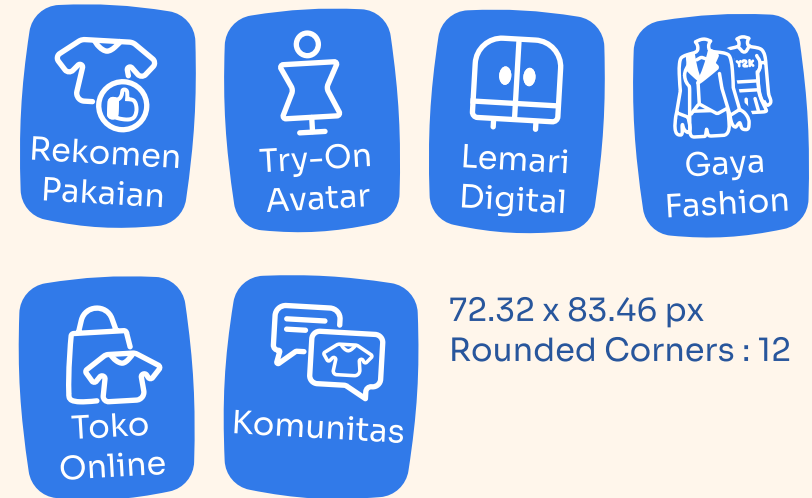


319.27 x 76.81 px  
Rounded Corners : 17

### Navigation tabs



### Navigation menu di Homepage



72.32 x 83.46 px  
Rounded Corners : 12

### Pop-Up



231.48 x 189.77 px  
Rounded Corners : 12

# UI & UX

## Buttons

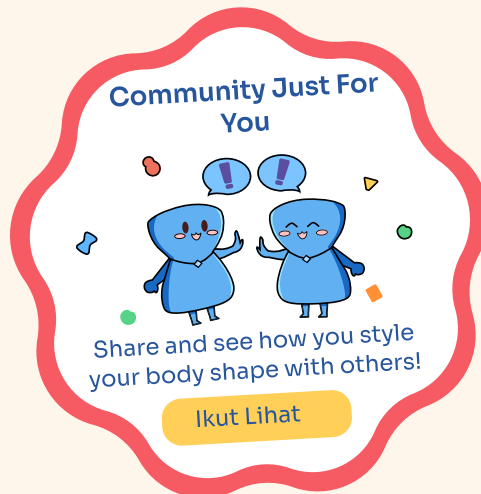
### Cards



236.07 x 168.28 px  
Rounded Corners : 17



276.06 x 290.21 px  
Rounded Corners : 17



329.94 x 339.99 px



274.29 x 268.71 px



140 x 181 px  
Rounded Corners : 17

# UI & UX

## Buttons

### Dropdown Menu

Katun ▼

Katun ▲

Katun  
Linen  
Rayon/Viscose  
Poliester  
Kapas  
Wol  
Nilon  
Sutera

Tidak Ada Pola ▼

Tidak Ada Pola ▲

Tidak Ada Pola  
Graphic  
Checkered  
Polka Dots  
Stripes

Formal, Kasual ▼

Formal, Kasual ▲

☒ Formal  
☐ Semi-Formal  
☒ Kasual

Biru ▼

Biru ▲

Biru  
Merah  
Jingga  
Kuning  
Hijau  
Ungu  
Hitam  
Putih  
Krem

140 x 33 px  
Rounded  
Corners : 10

### Checkboxes

#### Warna

- ☐ Merah
- ☐ Jingga
- ☐ Kuning
- ☐ Hijau
- ☒ Biru
- ☐ Ungu
- ☐ Hitam
- ☐ Putih
- ☐ Krem

#### Gaya Fashion

- ☐ Formal
- ☒ Kasual
- ☐ Streetwear
- ☐ Athleisure
- ☐ Y2K
- ☐ Vintage

#### Konteks Acara

- ☐ Formal
- ☒ Semi-Formal
- ☐ Kasual

### Slider

108 cm

Panjang : 295.99 px

### Input Form

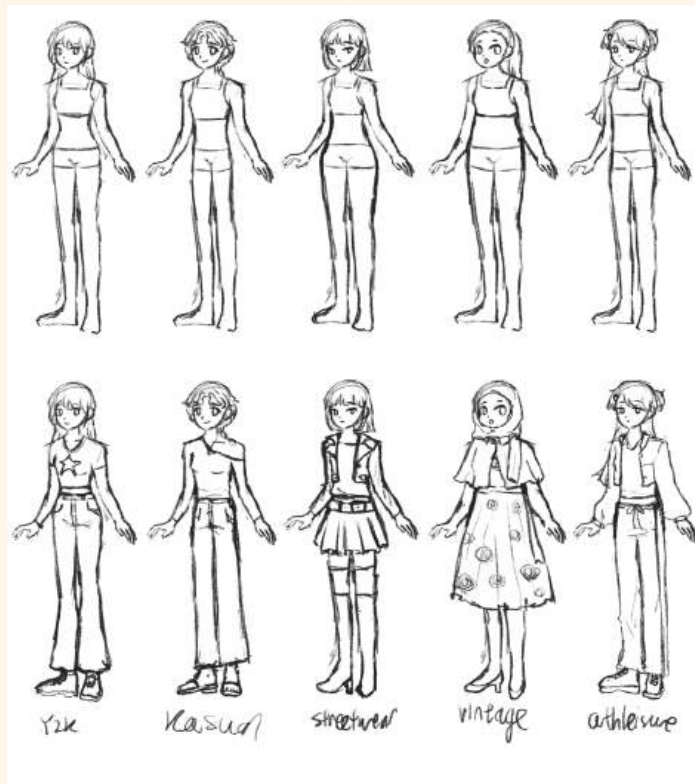
Ukuran Panjang	Lingkar Bahu
<u>70 cm</u>	<u>104 cm</u>
Lingkar Dada	Lingkar Pinggang
<u>92 cm</u>	<u>82 cm</u>

# UI & UX

## Ilustrasi

### Avatar

#### Sketsa



#### Finalisasi Style Avatar



Avatar untuk personalisasi dibuat berdasarkan referensi ilustrasi manusia dengan outline tipis dan pewarnaan shading simpel dan cerah supaya pemberian rekomendasi pakaian mudah dimengerti dengan visual yang jelas.

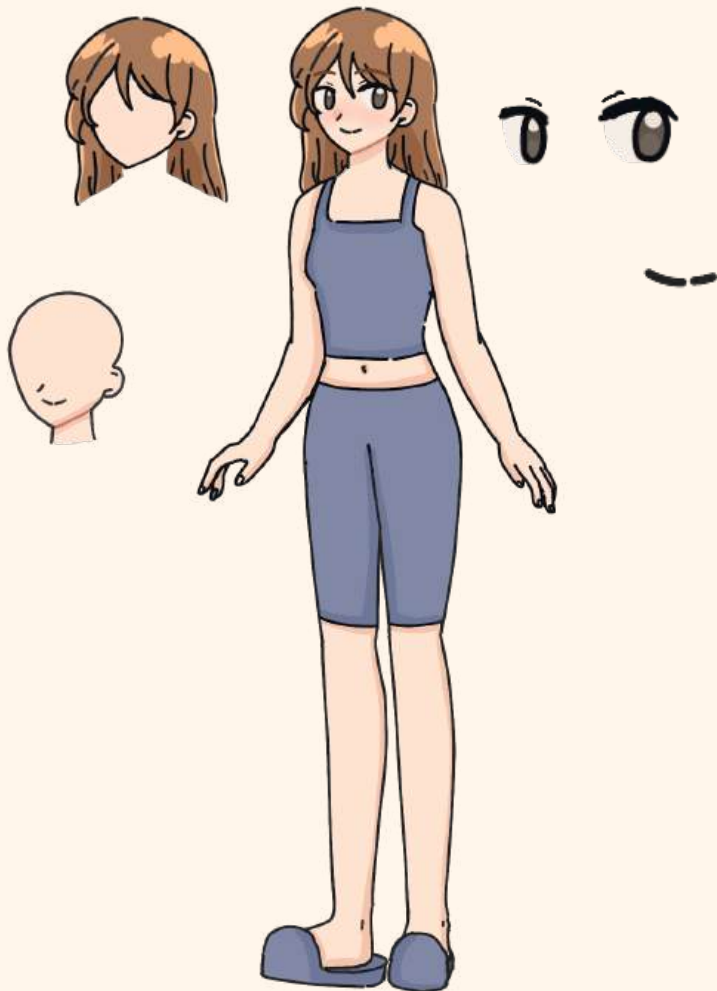
Dari 5 sketsa bentuk tubuh yang dirancang, bentuk tubuh Hourglass dibuat menjadi skenario dalam prototype aplikasi.



# UI & UX

## Ilustrasi

### Aset pemilihan personalisasi avatar



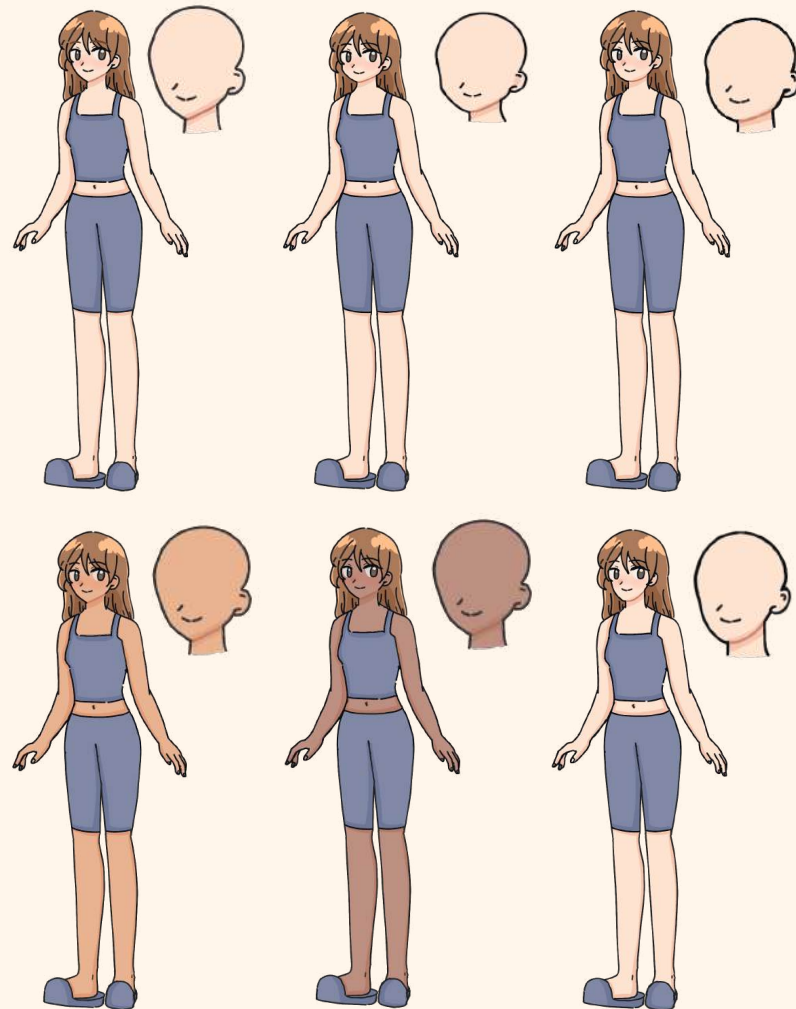
Dalam fitur Try-On Avatar, pengguna bisa mengkostumisasi Avatar mereka untuk dibuat semirip mungkin dengan mereka melalui beragam aset ilustrasi yang mengganti bentuk wajah, mata, rambut, dan mulut Avatar dengan warnanya.

Ilustrasi digunakan untuk menonjolkan tema kebebasan dan personalisasi kepada pengguna U-THENTIC.

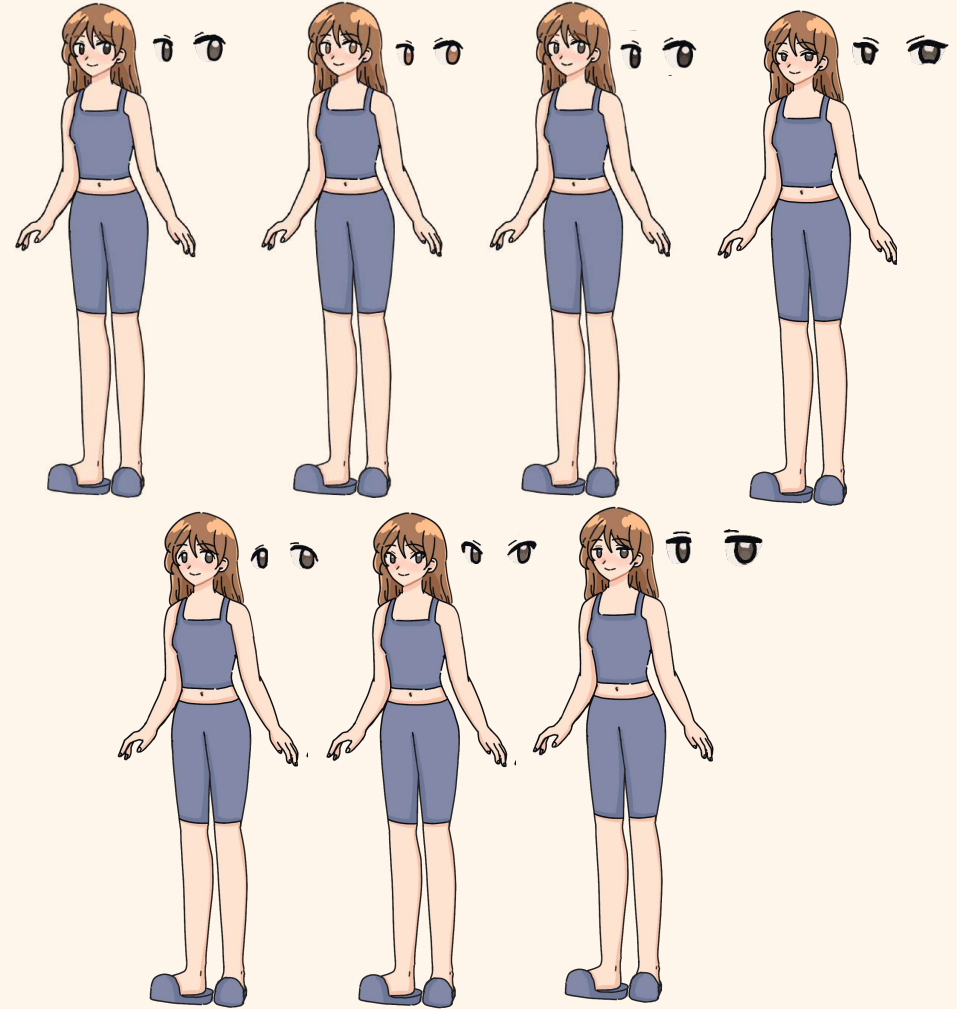
# UI & UX

## Ilustrasi

Pilihan personalisasi avatar (bentuk wajah dan warna kulit)



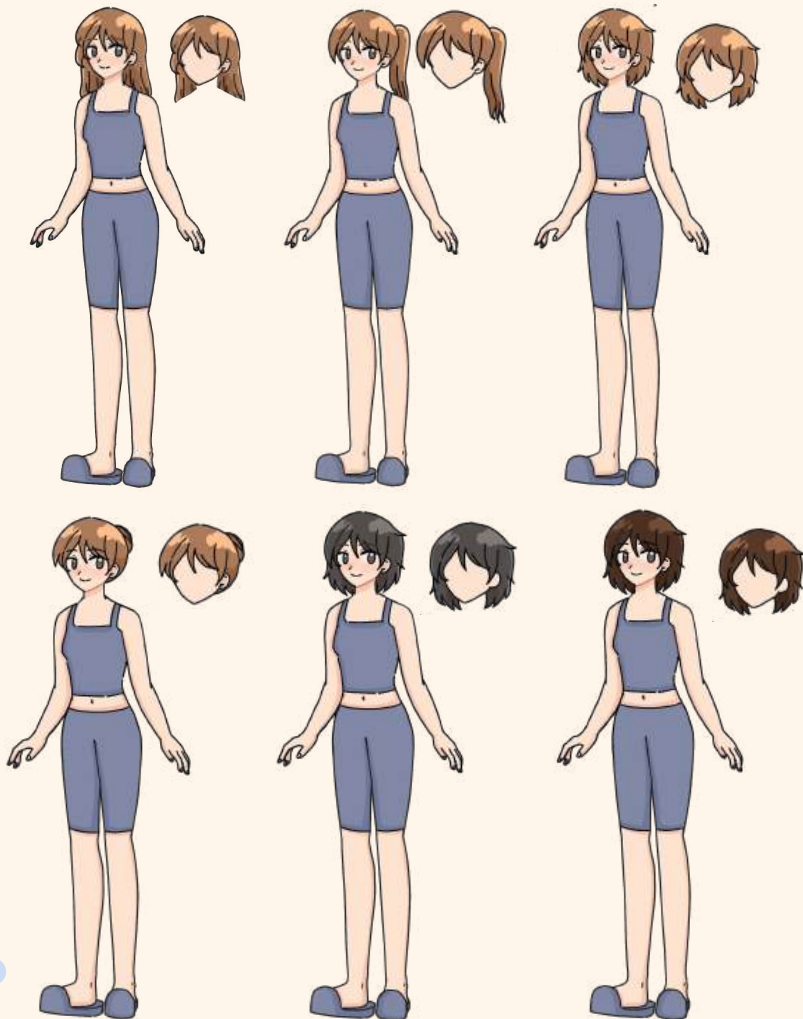
Pilihan personalisasi avatar (bentuk mata dan warna mata)



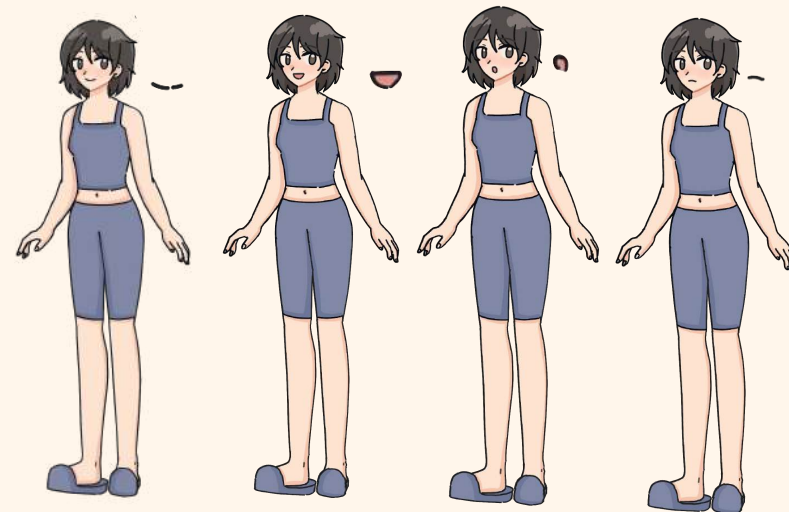
# UI & UX

## Ilustrasi

Pilihan personalisasi avatar (jenis rambut dan warna rambut)



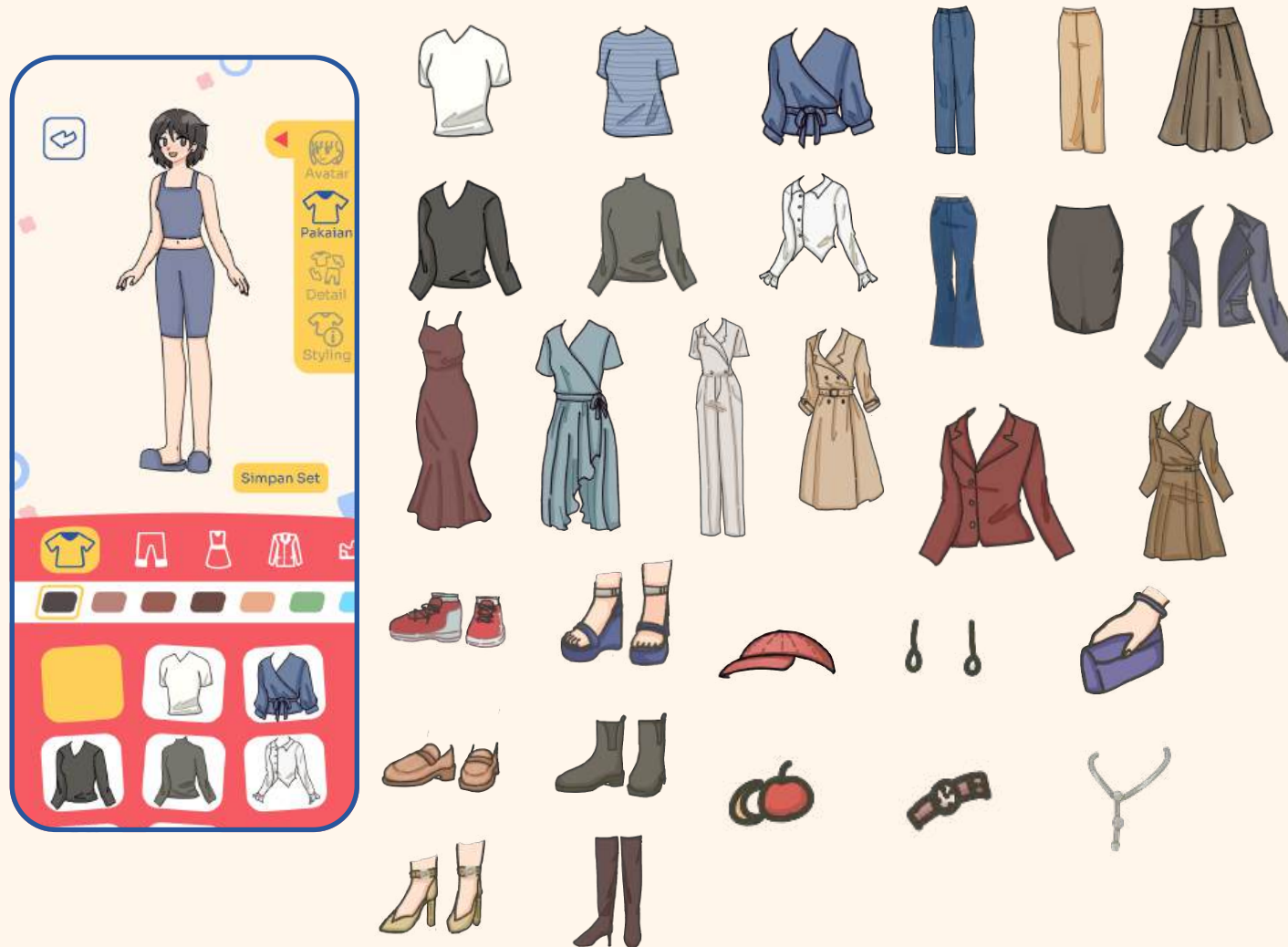
Pilihan personalisasi avatar (bentuk mulut)



# UI & UX

## Ilustrasi

### Ilustrasi pilihan pakaian dalam Try-On Avatar



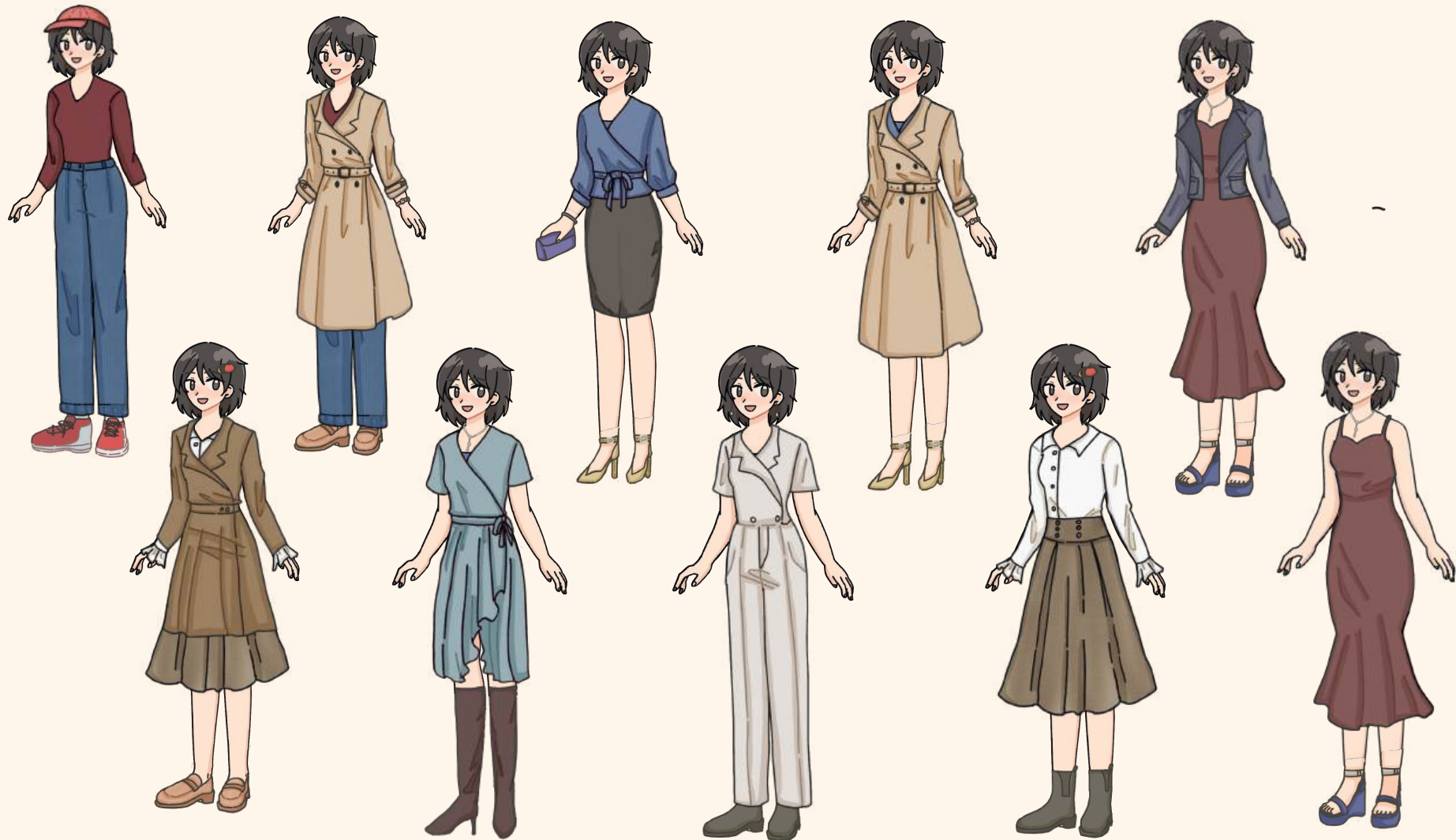
Ilustrasi kecil dimasukkan sebagai simbol untuk membantu pengguna menandakan jenis pakaian yang ada saat mix & match dalam fitur Try-On Avatar.



# UI & UX

## Ilustrasi

Ilustrasi kombinasi set pakaian Avatar dalam Try-On Avatar





# UI & UX

## Ilustrasi

### Ilustrasi pakaian dalam Lemari Digital

Atasan



Bawahan



Dress



Ilustrasi ini menggambarkan banyaknya jenis pakaian yang tersedia dalam lemari digital pengguna. Ilustrasi juga memudahkan visualisasi pakaian dibandingkan hanya melalui teks.

# UI & UX

## Ilustrasi

### Ilustrasi pakaian dalam Lemari Digital

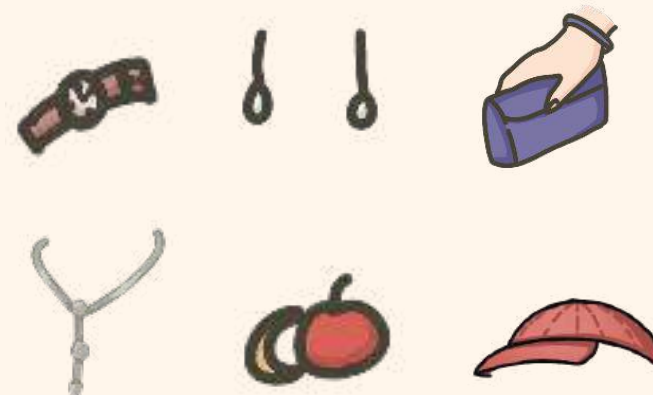
#### Outer



#### Sepatu



#### Aksesoris



# UI & UX

## Ilustrasi

### Ilustrasi dalam Kuiz Gaya Fashion dan set pakaian



Ilustrasi digambarkan untuk membantu visualisasi dalam kuiz gaya fashion dengan rekomendasi pakaiannya.

# UI & UX

## Ilustrasi

### Ilustrasi pakaian E-Commerce



### Tambahan ilustrasi di Komunitas



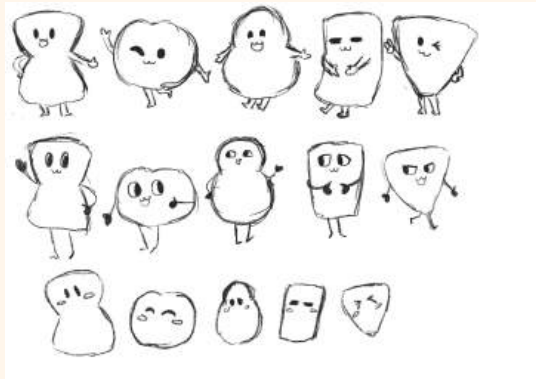
Ilustrasi hanya digunakan sebagai contoh saat toko e-commerce bisa mendorong pengguna untuk mencoba lebih banyak pakaian.

# UI & UX

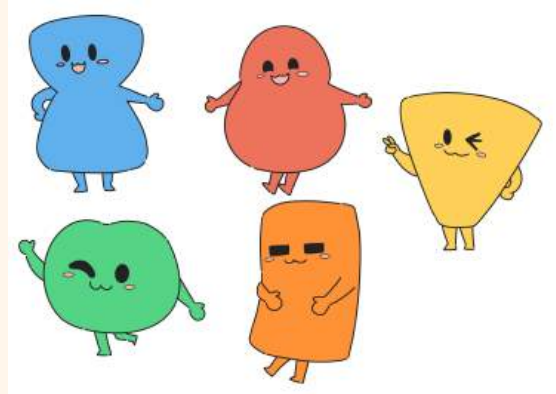
## Ilustrasi

### Ilustrasi karakter bentuk tubuh

Alternatif Sketsa



Versi Pertama/Polos



Digitalisasi Vektor Akhir



Karakter dibuat untuk merepresentasikan 5 bentuk tubuh, yaitu Hourglass, Inverted Triangle, Pear, Rectangle, dan Apple. Karakter dibuat dengan style imut yang dapat menarik dan cocok dengan pengguna wanita dewasa muda.

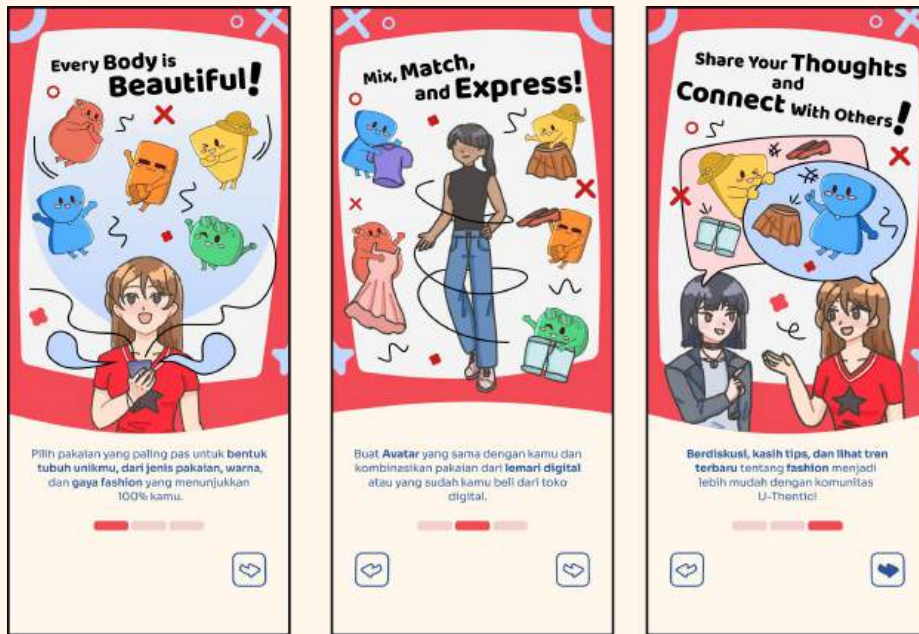


# UI & UX

## High Fidelity

### Onboarding Page

Before Prototype Day



Sebelum prototype day, teks pada onboarding page masih kurang rapi dan banyak orang tidak tahu untuk swipe ke samping saat ingin pindah halaman ke onboarding page selanjutnya. Icon yang digunakna juga belum konsisten dengan gaya icon yang lain.

# UI & UX

## High Fidelity

Onboarding Page  
After Prototype Day

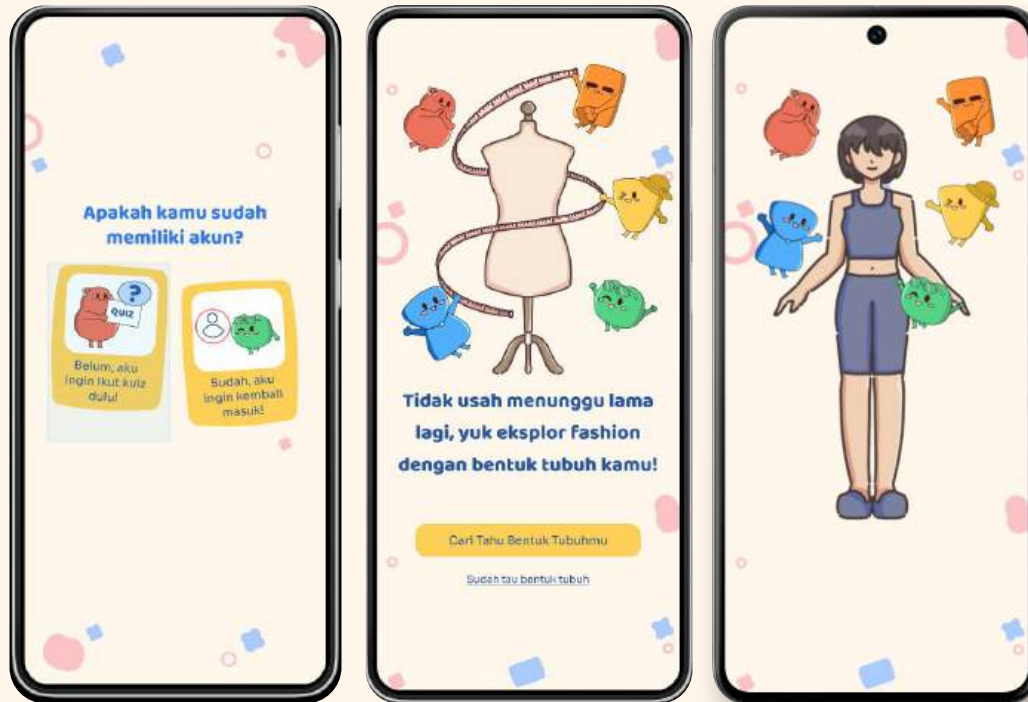


Versi terbaru sudah memiliki paragraf teks yang rapi dan berbentuk segitiga ke bawah, membetulkan konten isi yang salah, dan menambahkan icon next yang bisa di-klik untuk pengguna yang tidak tahu kalau tampilan itu bisa di-swipe.

# UI & UX

## High Fidelity

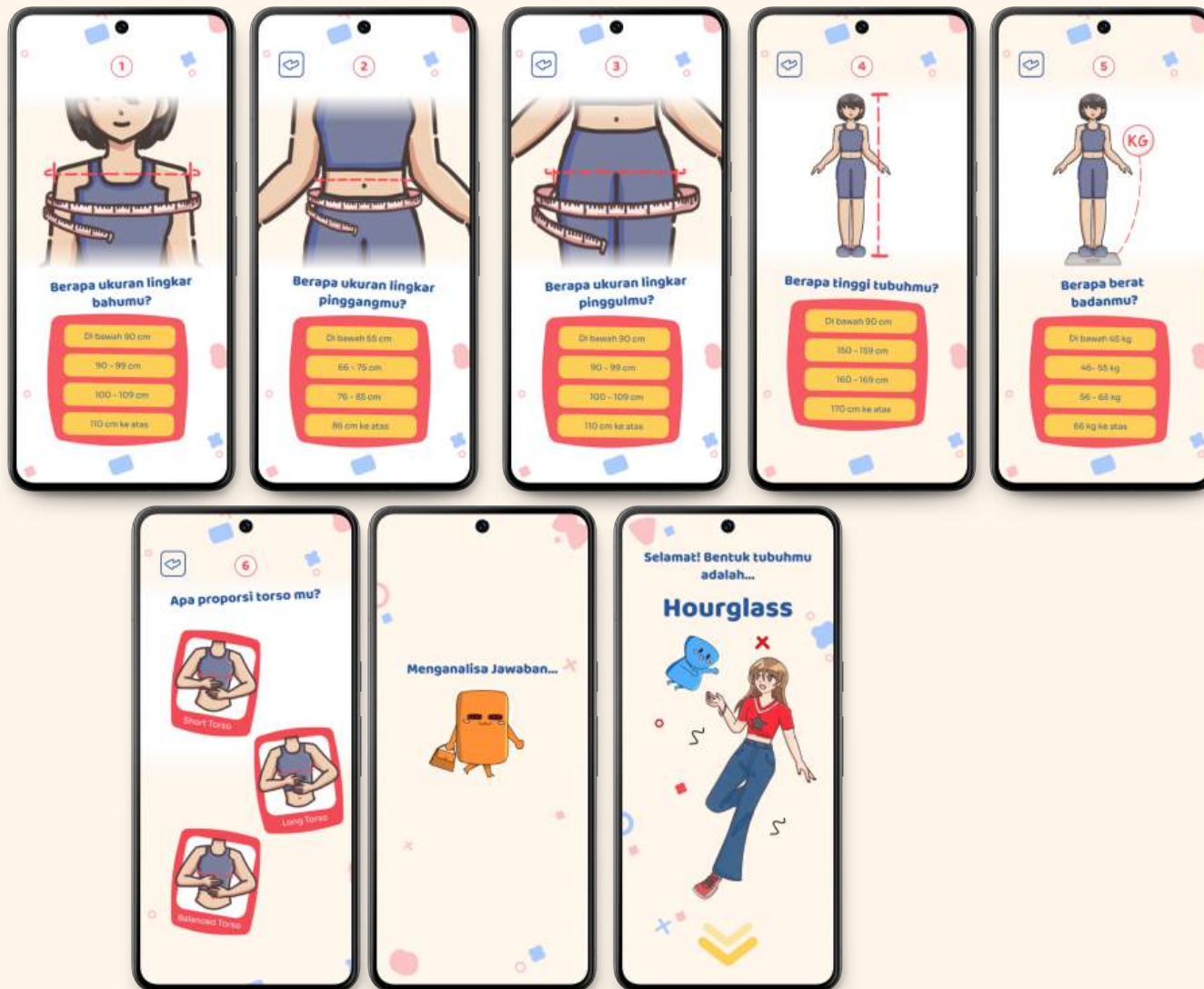
### Halaman Pertama



Tampilan pertama mengarahkan pengguna untuk pilih antara mengikuti kuiz untuk tahu bentuk tubuh atau sudah mengerahuinya.

# UI & UX

## High Fidelity



### Kuiz Bentuk Tubuh

Tampilan berupa kuiz yang bisa pengguna jawab dengan mengukur bentuk tubuh mereka untuk mengetahui bentuk tubuh mereka dan penjelasannya.



# UI & UX

## High Fidelity

### Rekomendasi Pakaian Before Prototype Day



### After Prototype Day



Sebelum prototype day, konten penjelasan rekomendasi pakaian terlalu panjang dan harus diringkas lagi supaya tidak susah dibaca dan dapat menarik pengguna.

Setelah prototype day, konten teks dipersingkat menjadi lebih praktis untuk dibaca.



# UI & UX

## High Fidelity



### Rekomendasi Pakaian

Setelah mendapatkan hasil bentuk tubuh, pengguna akan diberikan rekomendasi pakaian berdasarkan jenis pakaian, warna, bahan tekstur, dan konteks acara.

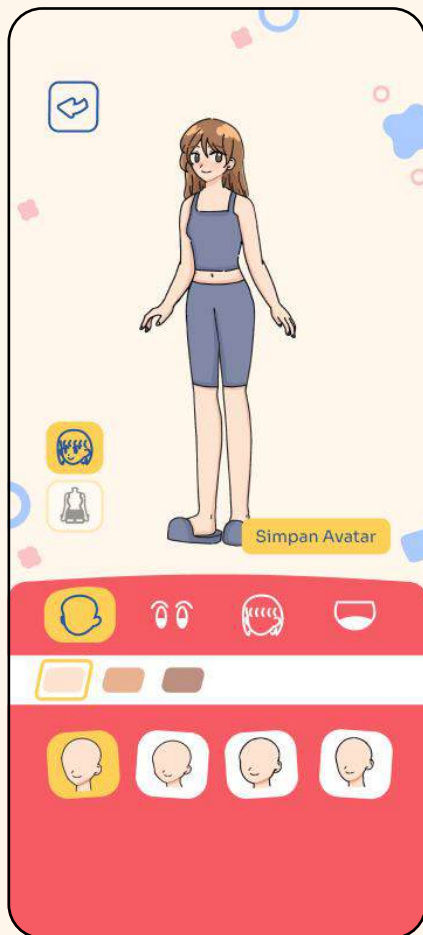
# UI & UX

## High Fidelity

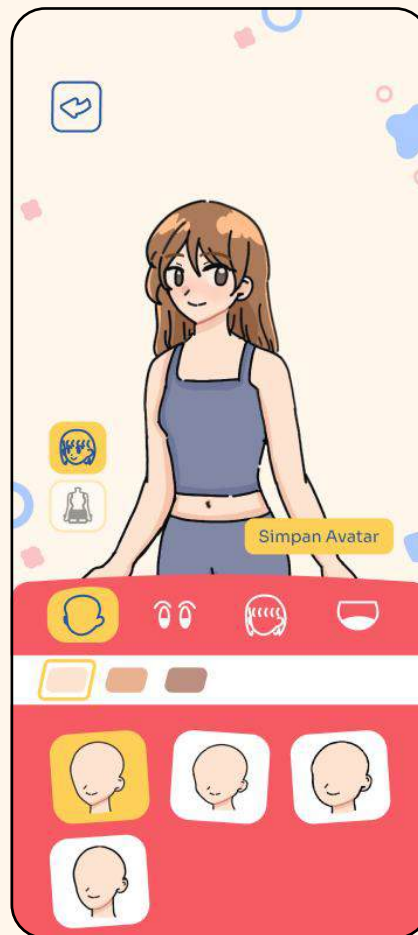
### Try-On Avatar

Kustomisasi bagian atas torso

Before Prototype Day



After Prototype Day



Sebelum prototype day, avatar dalam fitur ini masih ter-zoom out sehingga menyusahkan pengguna untuk melihat pergantian wajah avatar. Pilihan kustom juga menggunakan 4 column dan terlalu kecil untuk bisa dilihat jelas.

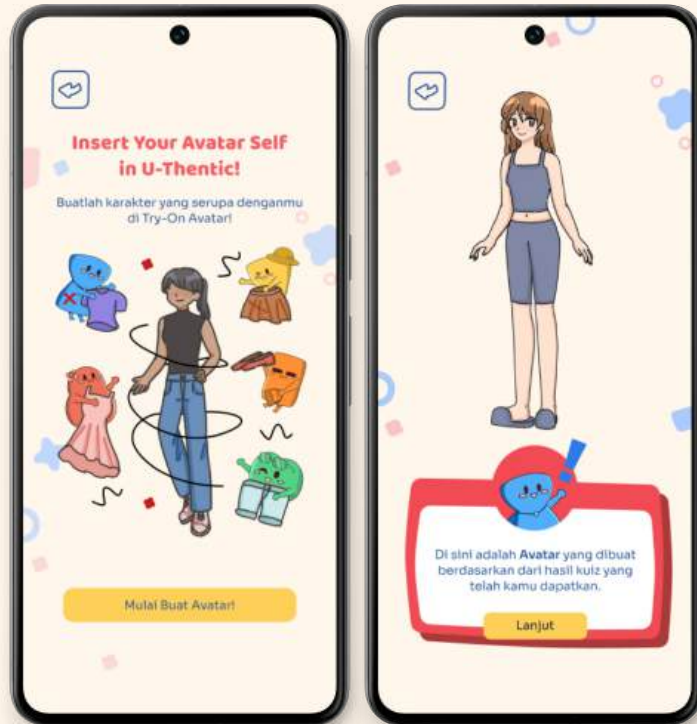
Setelah prototype day, avatar diletakkan lebih dekat dengan pengguna dan pemilihan opsi dibuat menjadi 3 column dengan ilustrasi yang lebih besar dan jelas.

# UI & UX

## High Fidelity

### Try-On Avatar

Kustomisasi bagian atas torso



### Bentuk Wajah



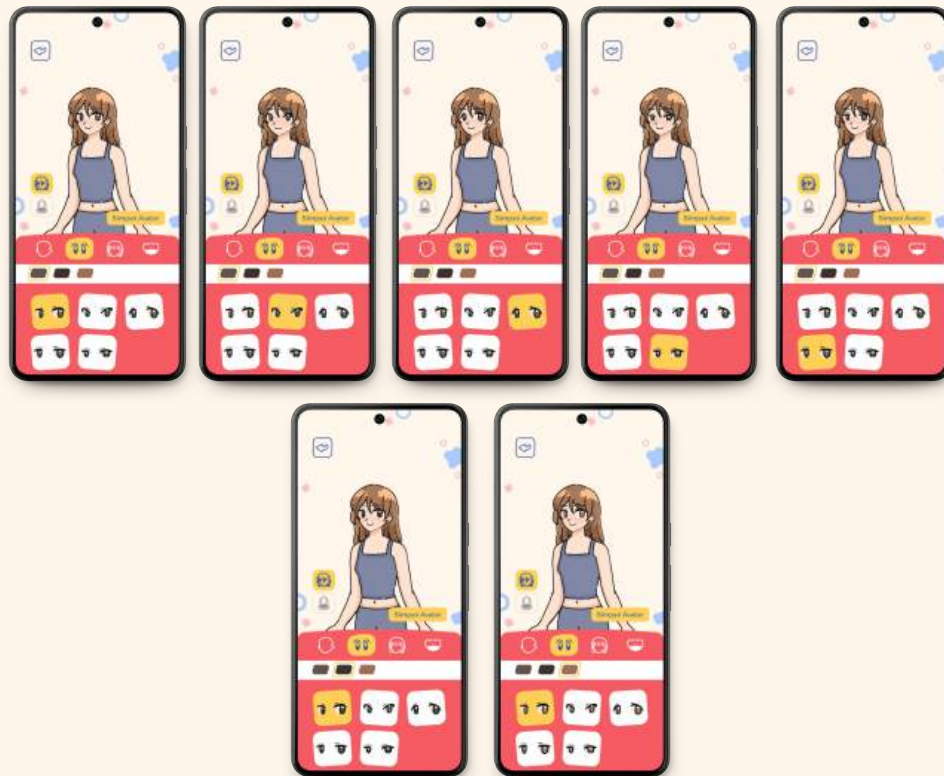
# UI & UX

## High Fidelity

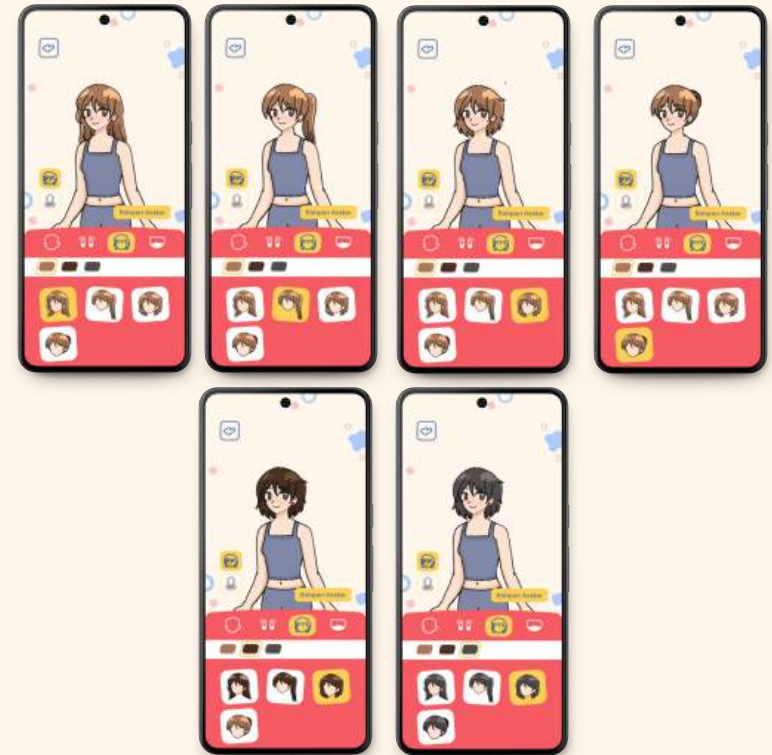
### Try-On Avatar

Kustomisasi bagian atas torso

### Bentuk Mata



### Rambut



### Mulut





# UI & UX

## High Fidelity

### Try-On Avatar Kustomisasi bagian bawah

Lebar bahu



Lebar pinggang



Lebar pinggul



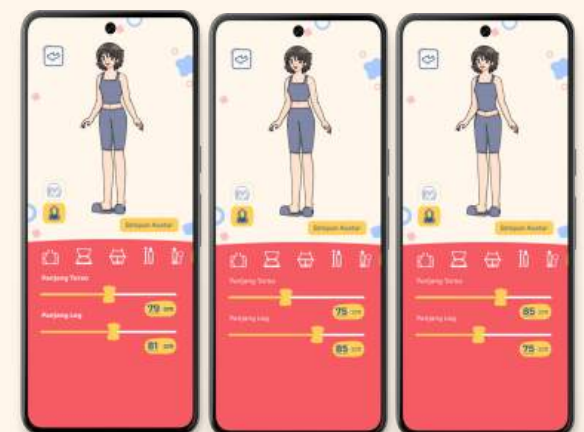
Tinggi badan



Berat badan



Rasio Torso-Leg





# UI & UX

## High Fidelity

Try-On Avatar  
Mix and match pakaian



# UI & UX

## High Fidelity

**Try-On Avatar**  
Mix and match pakaian



Jika sudah mengustomisasi avatar, pengguna bisa langsung mix and match pakaian yang direkomendasikan sebelumnya pada avatar sendiri.

Pengguna juga bisa melihat detail kecocokan pakaian dengan bentuk tubuh mereka dan cara styling dari pakaian yang sedang dipakai avatar tersebut.

# UI & UX

## High Fidelity

Sebelum prototype day, search bar di atas masih berwarna merah dengan navigation menu di bawahnya tertata terlalu miring. Kedua hal tersebut membuat tampilan terasa kurang nyaman untuk dilihat. Sehingga, search bar diubah menjadi kuning dan navigation menu dirapihkan.

### Homepage

#### Before Prototype Day



#### After Prototype Day



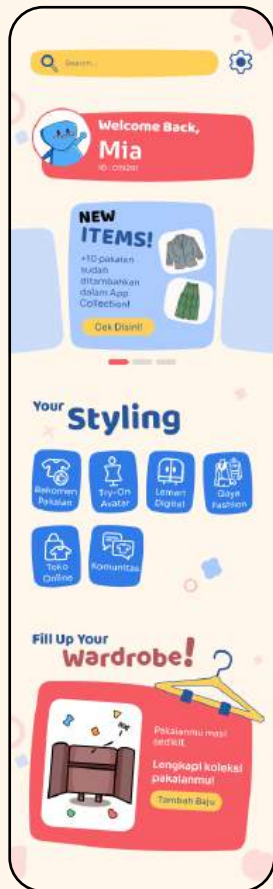
Peletakan ilustrasi gaya fashion juga diubah supaya terlihat tidak canggung dengan penampilan shop juga ditambah cards pakaiannya.



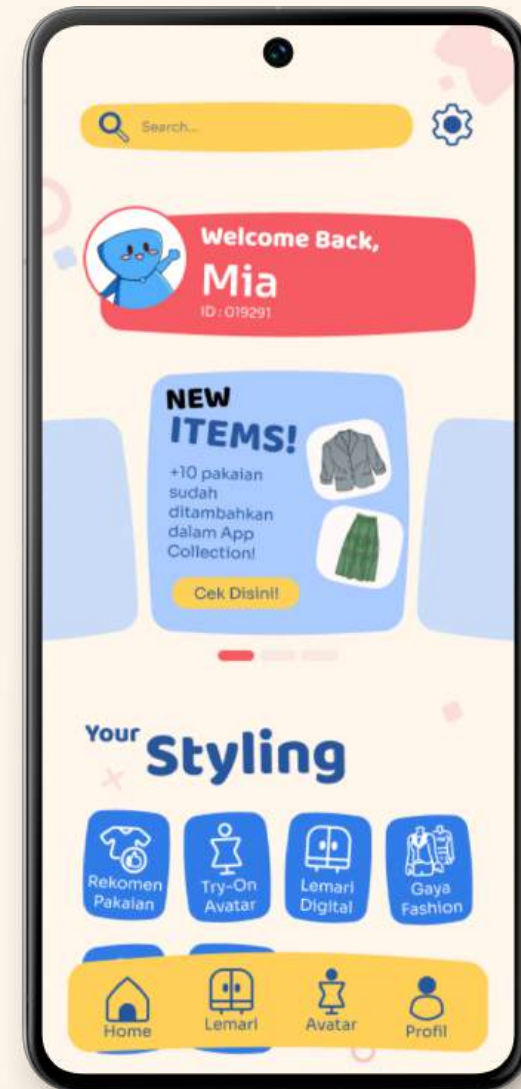
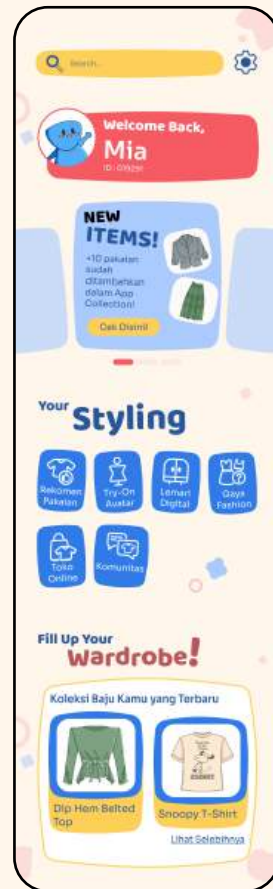
# UI & UX

## High Fidelity

### Homepage



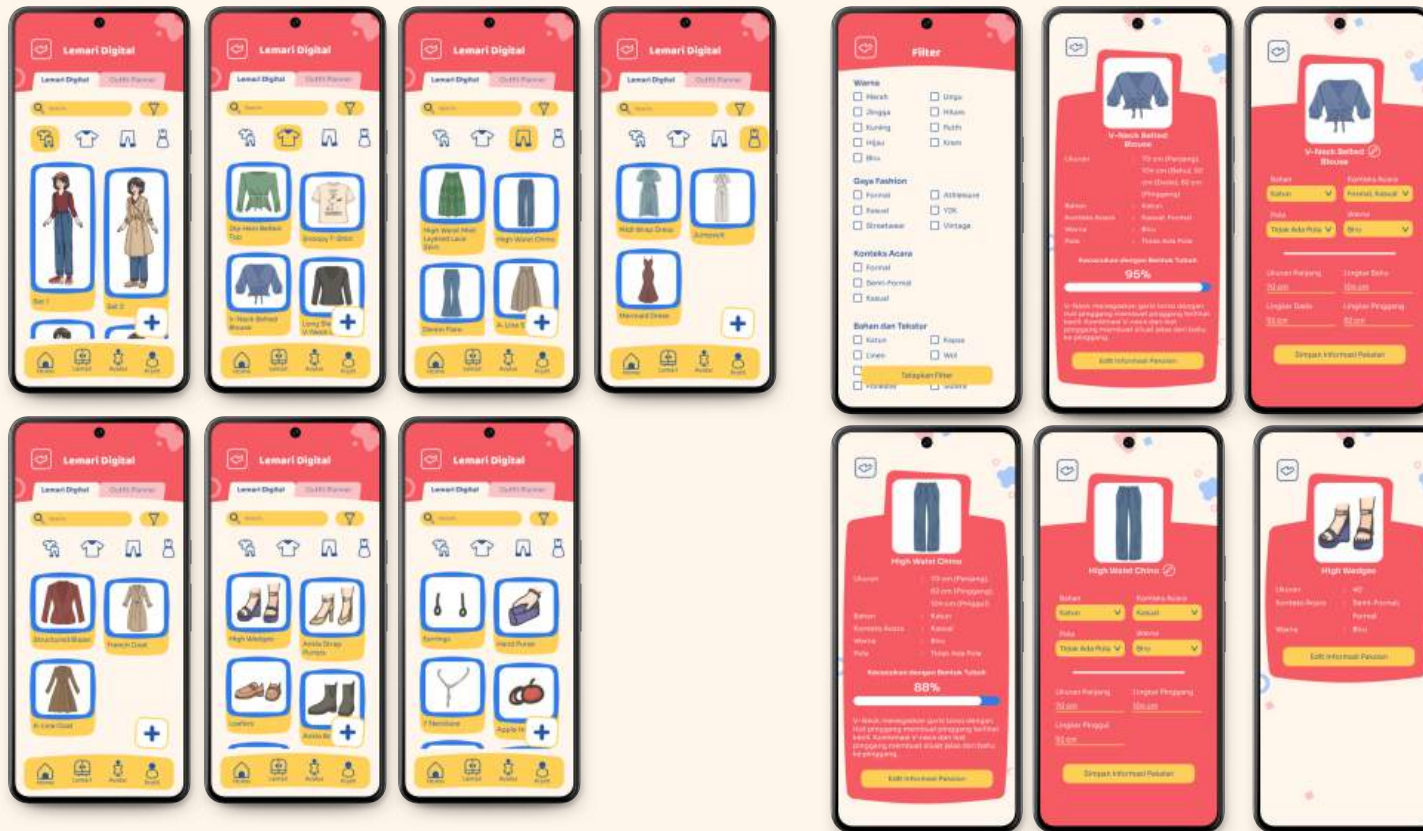
### Homepage (versi lemari digital sudah diisi)



# UI & UX

## High Fidelity

### Lemari Digital



Lemari digital ditampilkan dengan menggunakan cards untuk menunjukkan pakaian-pakaian yang ada.

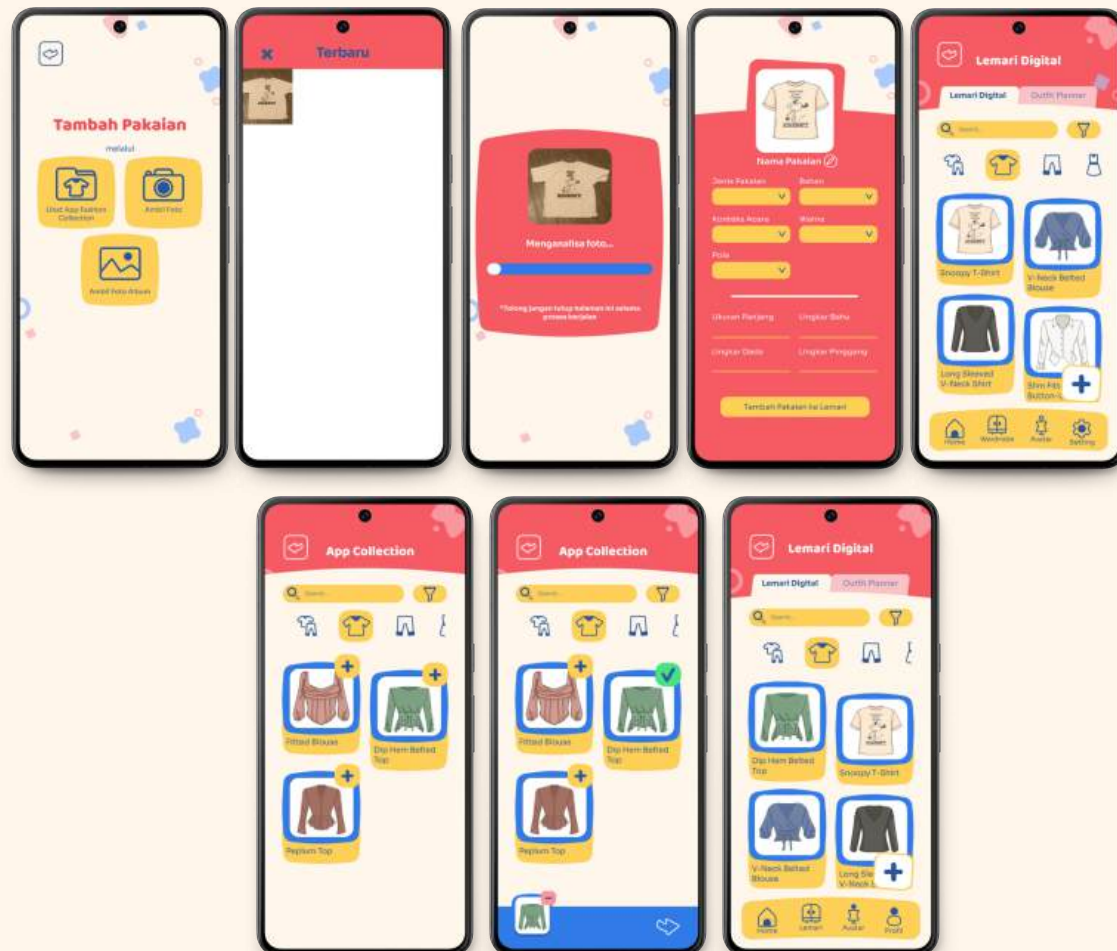
Pengguna juga bisa melihat detail pakaian saat klik ilustrasi pakaian.



# UI & UX High Fidelity

## Lemari Digital

Tambah pakaian dari foto dan app collection

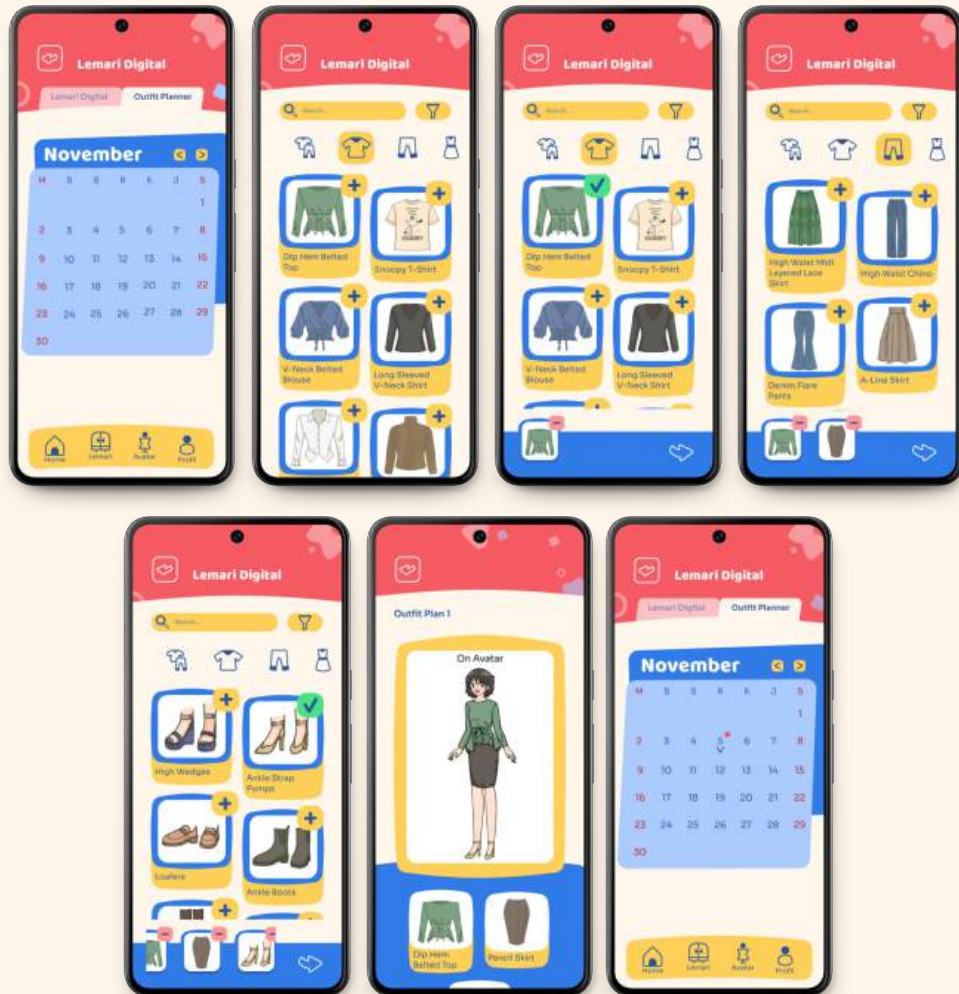


Pengguna dapat menambahkan pakaian baru dari foto atau koleksi aplikasi. Mereka juga bisa memasukkan detail-detail pakaian.

# UI & UX

## High Fidelity

### Lemari Digital Outfit planner



Outfit planner membantu pengguna untuk merencanakan set pakaian pada hari tertentu. Pengguna bisa melihat set pakaian yang dipilih pada avatar sebelum menjadwalkan dalam kalender.

# UI & UX

## High Fidelity

### Kuiz Gaya Fashion

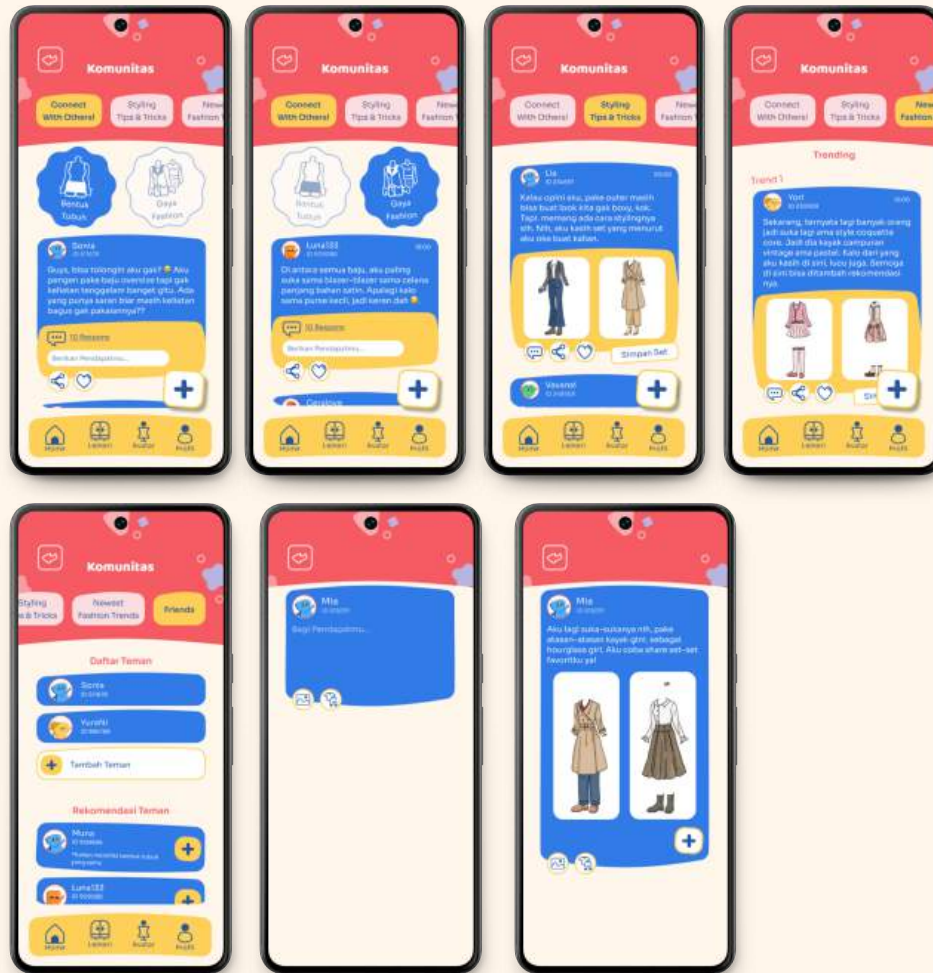


Pengguna dapat mencari gaya fashion yang cocok dengannya dengan menjawab kuiz. Mereka akan diberikan rekomendasi pakaian berdasarkan hasil tersebut, tapi mereka juga bisa mencari inspirasi gaya fashion lain yang mereka minati.

# UI & UX

## High Fidelity

### Komunitas



### Shop



### Profile



U-THENTIC juga memiliki fitur komunitas untuk sharing mengenai fashion, shop untuk belanja pakaian online, dan profile untuk melihat fashion insight pengguna atau kalau mereka ingin coba kuiz ulang.







