

**PERANCANGAN APLIKASI MENGENAI TREN FASHION  
Y2K DALAM GAYA BERPAKAIAN GENERASI Z**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Livia Valencia**

**00000070719**

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

# **PERANCANGAN APLIKASI MENGENAI TREN FASHION**

## **Y2K DALAM GAYA BERPAKAIAN GENERASI Z**



### **LAPORAN TUGAS AKHIR**

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

**Livia Valencia**

**00000070719**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2026**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Livia Valencia

Nomor Induk Mahasiswa : 00000070719

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul:

### **PERANCANGAN APLIKASI MENGENAI TREN FASHION**

### **Y2K DALAM GAYA BERPAKAIAN GENERASI Z**

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

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



(Livia Valencia)

## HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Livia Valencia  
NIM : 00000070719  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Judul Laporan : PERANCANGAN APLIKASI MENGENAI  
TREN FASHION Y2K DALAM GAYA  
BERPAKAIAN GENERASI Z

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,



(Livia Valencia)

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul  
**PERANCANGAN APLIKASI MENGENAI TREN FASHION  
Y2K DALAM GAYA BERPAKAIAN GENERASI Z**

Oleh

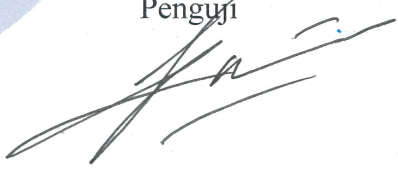
Nama Lengkap : Livia Valencia  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070719  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 9 Januari 2026  
Pukul 15.15 s.d. 16.00 WIB dan dinyatakan  
**LULUS**  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

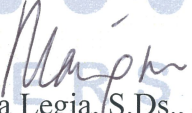
Ketua Sidang

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

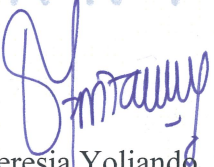
Penguji

  
Cennywati, S.Sn., M.Ds.  
102428201/ 071277

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 : Livia Valencia  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070719  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1  
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN APLIKASI MENGENAI  
TREN FASHION Y2K DALAM GAYA  
BERPAKAIAN GENERASI Z

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

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



(Livia Valencia)

\* 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 dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa dalam pengerjaan tugas akhir “Perancangan Aplikasi mengenai Tren Fashion Y2K dalam Gaya Berpakaian Generasi Z”. Penulis mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak sehingga tugas akhir dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar- besarnya karena telah merasa dibantu dan didukung.

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 pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga dan teman- teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat menjadi terobosan inovasi dalam dunia fashion Y2K sehingga identitasnya tidak hanya sekedar tren namun bernilai budaya dan memiliki pengaruhnya pada kehidupan nyata generasi Z.

Tangerang, 9 Januari 2026



(Livia Valencia)

# PERANCANGAN APLIKASI MENGENAI TREN FASHION

## Y2K DALAM GAYA BERPAKAIAN GENERASI Z

(Livia Valencia)

### ABSTRAK

Fashion merupakan tren bagi masyarakat yang selalu menyebar dengan cepat dan berkembang dengan sendirinya, tak terkecuali dengan fashion Y2K. Fashion Y2K merupakan suatu istilah yang merujuk pada tren fashion yang populer pada tahun 1900-an sampai 2000-an dengan konsep *retro futuristic*. Tren fashion Y2K menjadi perbincangan dan banyak digunakan oleh masyarakat terutama generasi z dengan penyebarannya melalui sosial media. Namun tren fashion yang terlalu cepat membuat generasi ini kurang memahami dan peduli terhadap makna, sejarah, dan tata cara yang sebenarnya dari Y2K. Banyak dari masyarakat hanya menggunakan tren fashion Y2K tanpa memiliki wawasan yang membuat Y2K dianggap hanya menjadi tren semata yang cepat berlalu. Selain itu tercipta banyak misinformasi mengenai fashion Y2K yang tentunya merugikan budaya Y2K itu sendiri. Hal ini terjadi karena sosial media hanya menyajikan apa yang dianggap keren tanpa memedulikan sejarah dan makna dibaliknya. Maka dari itu, penulis merancang media informasi berbasis aplikasi mengenai tren fashion Y2K untuk memberikan edukasi dan informasi bagi generasi Z terutama yang menyukai dan ingin menambah wawasan mengenai fashion. Dalam perancangan media informasi, penulis melakukan penelitian dengan metode *design thinking* yang berfokus pada target pengguna dengan tahapan *emphatize, define, ideate, prototype, dan test*. Hasil dari perancangan aplikasi interaktif yang memberikan pengalaman *mix and match*, rekomendasi panduan berpakaian serta pembelian secara langsung terhadap UMKM lokal diharapkan dapat memberikan pemahaman dan edukasi yang lebih kredible mengenai fashion Y2K, sehingga generasi z lebih peduli dalam makna dan tata cara berpakaian Y2K.

**Kata kunci:** Media Informasi, Aplikasi, Fashion Y2K, padupadan

# DESIGNING AN APPLICATION ON Y2K FASHION TRENDS IN GENERATION Z'S DRESSING STYLE

(Livia Valencia)

## ***ABSTRACT (English)***

*Fashion is a trend in society that spreads quickly and evolves naturally, including Y2K fashion. Y2K fashion is a term that refers to a fashion trend that was popular from the 1990s to the 2000s, characterized by a retro-futuristic concept. The Y2K fashion trend has become a widely discussed topic and is embraced by many, especially Generation Z, with its spread largely driven by social media. However, the rapid rise of fashion trends has caused this generation to have little understanding or appreciation of the true meaning, aesthetics, and proper styling of Y2K fashion. As a result, a great deal of misinformation about Y2K fashion has emerged, ultimately distorting and diminishing the essence of Y2K culture itself. This issue arises because social media tends to showcase what is considered trendy without acknowledging the history and aesthetics behind it. Therefore, the author is designing an application-based information platform about Y2K fashion trends to educate and inform Generation Z. In this design process, the author conducts research using a mixed-method approach, incorporating interviews and questionnaires. The outcome of this interactive application is expected to provide a more credible understanding of Y2K fashion, encouraging Generation Z to be more aware of its aesthetics and proper styling.*

**Keywords:** *Information media, Application, Y2K Fashion, mix and match*

## DAFTAR ISI

|                                                         |             |
|---------------------------------------------------------|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>                              | <b>i</b>    |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....</b>           | <b>ii</b>   |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN AI.....</b>    | <b>iii</b>  |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>                         | <b>iv</b>   |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....</b> | <b>v</b>    |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                              | <b>vi</b>   |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                    | <b>vii</b>  |
| <b><i>ABSTRACT (English)</i>.....</b>                   | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                  | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>                                | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                               | <b>xiii</b> |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                            | <b>xvi</b>  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                           | <b>1</b>    |
| <b>1.1 Latar Belakang.....</b>                          | <b>1</b>    |
| <b>1.2 Rumusan Masalah.....</b>                         | <b>3</b>    |
| <b>1.3 Batasan Masalah .....</b>                        | <b>3</b>    |
| <b>1.4 Tujuan Tugas Akhir .....</b>                     | <b>3</b>    |
| <b>1.5 Manfaat Tugas Akhir .....</b>                    | <b>3</b>    |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>                     | <b>5</b>    |
| <b>2.1 Aplikasi .....</b>                               | <b>5</b>    |
| <b>2.1.1 Jenis- jenis aplikasi .....</b>                | <b>5</b>    |
| <b>2.1.2 Teori Interaktivitas .....</b>                 | <b>9</b>    |
| <b>2.1.3 User Interface (UI) .....</b>                  | <b>11</b>   |
| <b>2.1.4 User Experience (UX) .....</b>                 | <b>26</b>   |
| <b>2.2 Fashion Y2K .....</b>                            | <b>28</b>   |
| <b>2.2.1 Pengertian fashion Y2K.....</b>                | <b>28</b>   |
| <b>2.2.2 Sejarah Fashsion Y2K.....</b>                  | <b>28</b>   |
| <b>2.2.3 Elemen Fashsion Y2K .....</b>                  | <b>30</b>   |
| <b>2.3 Penelitian yang Relevan.....</b>                 | <b>35</b>   |
| <b>BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....</b>              | <b>38</b>   |
| <b>3.1 Subjek Perancangan .....</b>                     | <b>38</b>   |
| <b>3.2 Metode dan Prosedur Perancangan .....</b>        | <b>39</b>   |

|                                                          |      |
|----------------------------------------------------------|------|
| 3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan .....                | 42   |
| 3.3.1 Wawancara .....                                    | 42   |
| 3.3.2 Kuesioner .....                                    | 48   |
| 3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i> .....                | 52   |
| 3.3.4 Studi Referensi .....                              | 55   |
| 3.3.4 Studi Eksisting .....                              | 55   |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN .....            | 57   |
| 4.1 Hasil Perancangan .....                              | 57   |
| 4.1.1 <i>Emphatize</i> .....                             | 57   |
| 4.1.2 <i>Define</i> .....                                | 82   |
| 4.1.3 <i>Ideate</i> .....                                | 91   |
| 4.1.4 <i>Prototype</i> .....                             | 117  |
| 4.1.5 <i>Test</i> .....                                  | 120  |
| 4.1.6 Kesimpulan Perancangan .....                       | 133  |
| 4.2 Pembahasan Perancangan .....                         | 134  |
| 4.2.1 Analisis <i>Market Validation/ Beta test</i> ..... | 134  |
| 4.2.2 Analisis Halaman <i>On-boarding</i> Aplikasi ..... | 139  |
| 4.2.3 Analisis Halaman Beranda Aplikasi .....            | 143  |
| 4.2.4 Analisis Halaman <i>LookBook</i> Aplikasi .....    | 148  |
| 4.2.5 Analisis Halaman <i>Wardrobe</i> Aplikasi .....    | 152  |
| 4.2.4 Analisis Halaman <i>Profile</i> Aplikasi .....     | 157  |
| 4.2.4 Analisis Sosial Media .....                        | 161  |
| 4.2.4 Analisis Desain <i>Apps Preview</i> .....          | 163  |
| 4.2.4 Analisis <i>Digital Signage</i> .....              | 164  |
| 4.2.4 Analisis <i>Merchandise</i> .....                  | 165  |
| 4.2.4 Analisis <i>System Design</i> .....                | 171  |
| 4.2.4 Analisis Anggaran .....                            | 172  |
| BAB 5 PENUTUP .....                                      | 173  |
| 5.1 Kesimpulan .....                                     | 173  |
| 5.2 Saran .....                                          | 174  |
| DAFTAR PUSTAKA .....                                     | xiii |
| LAMPIRAN .....                                           | xvi  |

## DAFTAR TABEL

|                                                                        |     |
|------------------------------------------------------------------------|-----|
| Tabel 2. 1 Penelitian yang relavan .....                               | 36  |
| Tabel 3. 1 Tabel Latar belakang dan perkenalan diri .....              | 43  |
| Tabel 3. 2 Tabel Kreativitas fashion di kehidupan sehari- hari .....   | 43  |
| Tabel 3. 3 Tabel Tren Fashion Y2K.....                                 | 44  |
| Tabel 3. 4 Tabel tren fashion Y2K dengan kehidupan sekarang .....      | 45  |
| Tabel 3. 5 Tabel Latar belakang dan perkenalan diri .....              | 46  |
| Tabel 3. 6 Tabel Tren fashion Y2K di sosial media .....                | 46  |
| Tabel 3. 7 Tabel pengaruh influencer pada sosial media .....           | 47  |
| Tabel 3. 8 Tabel Fashion dan aktivitas sehari- hari .....              | 48  |
| Tabel 3. 9 Tabel Tren Fashion Y2K.....                                 | 49  |
| Tabel 3. 10 Tabel Media Infomasi.....                                  | 51  |
| Tabel 3. 11 Tabel perkenalan diri dan pembukaan .....                  | 53  |
| Tabel 3. 12 Tabel Identifikasi Tren Fashion Y2K .....                  | 53  |
| Tabel 3. 13 Tabel Tren Fashion sebagai Pengekspresian Diri .....       | 54  |
| Tabel 3. 14 Tabel Peran Media Sosial dan Influencer .....              | 54  |
| Tabel 4. 1 Latar belakang dan perkenalan diri .....                    | 65  |
| Tabel 4. 2 <i>Section</i> pertanyaan ketertarikan dengan fashion ..... | 66  |
| Tabel 4. 3 Fashion dan aktivitas sehari- hari.....                     | 66  |
| Tabel 4. 4 Gaya fashion responden.....                                 | 67  |
| Tabel 4. 5 Gaya Fashion Beraktivitas .....                             | 67  |
| Tabel 4. 6 Gaya fashion responden.....                                 | 68  |
| Tabel 4. 7 Elemen fashion Y2K.....                                     | 68  |
| Tabel 4. 8 Pengalaman responden.....                                   | 69  |
| Tabel 4. 9 Elemen fashion Y2K.....                                     | 69  |
| Tabel 4. 10 Fashion Y2K dalam dunia fashion.....                       | 70  |
| Tabel 4. 11 Media Informasi.....                                       | 71  |
| Tabel 4. 12 Pengaruh keputusan responden .....                         | 71  |
| Tabel 4. 13 Media penyebaran fashion Y2K .....                         | 72  |
| Tabel 4. 14 <i>SWOT Outfits You</i> .....                              | 78  |
| Tabel 4. 15 <i>SWOT Dressx</i> .....                                   | 80  |
| Tabel 4. 16 <i>Research Phase</i> .....                                | 83  |
| Tabel 4. 17 <i>Keyword</i> .....                                       | 93  |
| Tabel 4. 18 <i>big idea</i> .....                                      | 95  |
| Tabel 4. 19 Identitas Responden .....                                  | 121 |
| Tabel 4. 20 <i>Visual Design testing</i> .....                         | 122 |
| Tabel 4. 21 Tampilan (UI/UX) <i>testing</i> .....                      | 122 |
| Tabel 4. 22 Karakter 3D <i>testing</i> .....                           | 123 |
| Tabel 4. 23 Warna <i>testing</i> .....                                 | 123 |
| Tabel 4. 24 Informasi visual <i>testing</i> .....                      | 124 |
| Tabel 4. 25 Ikon <i>testing</i> .....                                  | 124 |
| Tabel 4. 26 konten <i>testing</i> .....                                | 125 |
| Tabel 4. 27 infomasi <i>testing</i> .....                              | 125 |
| Tabel 4. 28 <i>button testing</i> .....                                | 126 |
| Tabel 4. 29 fitur <i>testing</i> .....                                 | 126 |

|                                                      |     |
|------------------------------------------------------|-----|
| Tabel 4. 30 interaksi <i>testing</i> .....           | 127 |
| Tabel 4. 31 interaksi dan fitur <i>testing</i> ..... | 127 |
| Tabel 4. 32 Tabel anggaran perancangan.....          | 172 |



## DAFTAR GAMBAR

|                                                        |     |
|--------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 2. 1 Aplikasi Desktop .....                     | 6   |
| Gambar 2. 2 Aplikasi mobile .....                      | 7   |
| Gambar 2. 3 <i>Proximity</i> .....                     | 14  |
| Gambar 2. 4 <i>Similiarity</i> .....                   | 15  |
| Gambar 2. 5 <i>Contiunity</i> .....                    | 16  |
| Gambar 2. 6 <i>Closure</i> .....                       | 16  |
| Gambar 2. 7 <i>Symmetry</i> .....                      | 17  |
| Gambar 2. 8 <i>Focus</i> .....                         | 18  |
| Gambar 2. 9 Tombol .....                               | 19  |
| Gambar 2. 10 Ikon .....                                | 20  |
| Gambar 2. 11 Imagery .....                             | 20  |
| Gambar 2. 12 Navigasi .....                            | 21  |
| Gambar 2. 13 <i>Hue</i> .....                          | 22  |
| Gambar 2. 14 <i>Shade</i> .....                        | 22  |
| Gambar 2. 15 <i>Tint</i> .....                         | 23  |
| Gambar 2. 16 <i>Tone</i> .....                         | 23  |
| Gambar 2. 17 <i>Saturation</i> .....                   | 24  |
| Gambar 2. 18 <i>Layout</i> .....                       | 24  |
| Gambar 2. 19 <i>Fashion Y2K</i> .....                  | 30  |
| Gambar 2. 20 <i>Kacamata Y2K</i> .....                 | 32  |
| Gambar 2. 21 Kalung Y2K .....                          | 33  |
| Gambar 2. 22 Gelang Y2K .....                          | 33  |
| Gambar 2. 23 Anting- anting Y2K .....                  | 34  |
| Gambar 4. 1 Sesi Wawancara dengan Kinan Kawuryan ..... | 58  |
| Gambar 4. 2 Sesi Wawancara dengan Jessica .....        | 61  |
| Gambar 4. 3 Sesi Wawancara dengan Erlin Liu .....      | 63  |
| Gambar 4. 4 Sesi <i>Focus Group Disscusion</i> .....   | 73  |
| Gambar 4. 5 <i>Outfits you</i> .....                   | 76  |
| Gambar 4. 6 <i>Dressx</i> .....                        | 79  |
| Gambar 4. 7 Renas Fashion .....                        | 81  |
| Gambar 4. 8 User Persona Primer .....                  | 85  |
| Gambar 4. 9 User Persona Sekunder .....                | 86  |
| Gambar 4. 10 Information Architecture .....            | 87  |
| Gambar 4. 11 <i>User Flow</i> .....                    | 88  |
| Gambar 4. 12 <i>Customer Journey Map</i> .....         | 89  |
| Gambar 4. 13 <i>Mindmapping</i> .....                  | 93  |
| Gambar 4. 14 <i>Moodboard</i> .....                    | 97  |
| Gambar 4. 15 <i>References</i> .....                   | 98  |
| Gambar 4. 16 <i>Color palette</i> .....                | 99  |
| Gambar 4. 17 <i>Collor palete</i> .....                | 99  |
| Gambar 4. 18 Referensi tipografi .....                 | 100 |
| Gambar 4. 19 <i>Typeface variant</i> .....             | 101 |
| Gambar 4. 20 <i>Monument Extended</i> .....            | 101 |
| Gambar 4. 21 <i>Outfit</i> .....                       | 102 |

|                                                           |     |
|-----------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 4. 22 <i>Hierarchy</i> .....                       | 103 |
| Gambar 4. 23 <i>Stylescapes</i> .....                     | 103 |
| Gambar 4. 24 Referensi logotype.....                      | 104 |
| Gambar 4. 25 Sketsa <i>logotype</i> .....                 | 105 |
| Gambar 4. 26 Hasil akhir <i>logotype</i> .....            | 105 |
| Gambar 4. 27 Referensi elemen 3d .....                    | 106 |
| Gambar 4. 28 Sketsa elemen 3d .....                       | 107 |
| Gambar 4. 29 Elemen 3d.....                               | 107 |
| Gambar 4. 30 <i>Referensi icon</i> .....                  | 108 |
| Gambar 4. 31 Referensi <i>icon</i> .....                  | 109 |
| Gambar 4. 32 Ukuran <i>icon</i> .....                     | 109 |
| Gambar 4. 33 Finalisasi <i>icon</i> .....                 | 110 |
| Gambar 4. 34 Referensi <i>button</i> .....                | 110 |
| Gambar 4. 35 Sketsa <i>button</i> .....                   | 111 |
| Gambar 4. 36 Ukuran <i>button</i> .....                   | 112 |
| Gambar 4. 37 Finalisasi <i>button</i> .....               | 112 |
| Gambar 4. 38 <i>Navigation Bar</i> .....                  | 113 |
| Gambar 4. 39 <i>Tab Bar</i> .....                         | 114 |
| Gambar 4. 40 <i>Referensi layout</i> .....                | 115 |
| Gambar 4. 41 <i>Margin dan gutter layar</i> .....         | 115 |
| Gambar 4. 42 <i>Grid layar</i> .....                      | 116 |
| Gambar 4. 43 Tampilan <i>Wireframe</i> .....              | 118 |
| Gambar 4. 44 Tampilan <i>Low-fidelity</i> .....           | 118 |
| Gambar 4. 45 <i>High-fidelity</i> .....                   | 119 |
| Gambar 4. 46 <i>Prototype Day</i> .....                   | 121 |
| Gambar 4. 47 Perbaikan Preferensi.....                    | 129 |
| Gambar 4. 48 Perbaikan <i>Newest Event</i> .....          | 130 |
| Gambar 4. 49 Perbaikan Halaman Informasi.....             | 130 |
| Gambar 4. 50 Perbaikan <i>Showcase</i> .....              | 131 |
| Gambar 4. 51 Perbaikan Link Pembelian .....               | 132 |
| Gambar 4. 52 Perbaikan <i>Segmented Control</i> .....     | 133 |
| Gambar 4. 53 <i>In-depth</i> interview narasumber 1.....  | 136 |
| Gambar 4. 54 <i>In-depth</i> interview narasumber 2.....  | 136 |
| Gambar 4. 55 <i>In-depth</i> interview narasumber 3.....  | 137 |
| Gambar 4. 56 Halaman <i>on-boarding</i> .....             | 139 |
| Gambar 4. 57 Halaman <i>on-boarding flow</i> pertama..... | 140 |
| Gambar 4. 58 Halaman <i>on-boarding flow</i> kedua.....   | 141 |
| Gambar 4. 59 Halaman <i>on-boarding flow</i> ketiga.....  | 142 |
| Gambar 4. 60 Halaman beranda seluruh .....                | 143 |
| Gambar 4. 61 Halaman beranda.....                         | 144 |
| Gambar 4. 62 Halaman <i>Newest Event</i> .....            | 145 |
| Gambar 4. 63 Halaman <i>Postingan</i> .....               | 146 |
| Gambar 4. 64 Halaman Informasi.....                       | 147 |
| Gambar 4. 65 Halaman <i>Lookbook</i> .....                | 148 |
| Gambar 4. 66 Halaman <i>Klasifikasi</i> .....             | 149 |
| Gambar 4. 67 Halaman Folder .....                         | 150 |

|                                                    |     |
|----------------------------------------------------|-----|
| Gambar 4. 68 Halaman <i>Showcase</i> .....         | 151 |
| Gambar 4. 69 Halaman <i>Wardrobe</i> .....         | 152 |
| Gambar 4. 70 Halaman Utama <i>Wardrobe</i> .....   | 153 |
| Gambar 4. 71 Halaman <i>Mix and Match</i> .....    | 154 |
| Gambar 4. 72 Halaman <i>3d Upload</i> .....        | 155 |
| Gambar 4. 73 Halaman <i>Stickers</i> .....         | 156 |
| Gambar 4. 74 Halaman <i>Scenery</i> .....          | 157 |
| Gambar 4. 75 Halaman <i>Profile</i> .....          | 158 |
| Gambar 4. 76 Halaman <i>Item Collections</i> ..... | 159 |
| Gambar 4. 77 Halaman <i>Shoppin' cart</i> .....    | 160 |
| Gambar 4. 78 Halaman <i>Wardrobe</i> .....         | 161 |
| Gambar 4. 79 <i>Instagram Post</i> .....           | 162 |
| Gambar 4. 80 <i>Instagram Story Ads</i> .....      | 163 |
| Gambar 4. 81 <i>Preview Apps</i> .....             | 164 |
| Gambar 4. 82 <i>Digital Signage</i> .....          | 165 |
| Gambar 4. 83 <i>Action Figure Doll</i> .....       | 166 |
| Gambar 4. 84 <i>Keychain</i> .....                 | 167 |
| Gambar 4. 85 Pin Bulat Peniti.....                 | 167 |
| Gambar 4. 86 <i>Custom Crobotop</i> .....          | 168 |
| Gambar 4. 87 <i>Mini Purse</i> .....               | 169 |
| Gambar 4. 88 <i>Mix and Match Stickers</i> .....   | 170 |
| Gambar 4. 89 <i>Ring Notebook</i> .....            | 171 |
| Gambar 4. 90 <i>System Design</i> .....            | 171 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                        |       |
|--------------------------------------------------------|-------|
| Lampiran Hasil Presentase Turnitin.....                | xvi   |
| Lampiran Form Bimbingan Dosen Pembimbing .....         | xix   |
| Lampiran NDA.....                                      | xxi   |
| Lampiran Hasil Kuesioner Pengumpulan Data.....         | xxx   |
| Lampiran Hasil Kuesioner Prototype day .....           | xxxix |
| Lampiran Transkrip wawancara Jessica.....              | xlvi  |
| Lampiran Transkrip wawancara Kinan Kawuryan.....       | l     |
| Lampiran Transkrip wawancara Erlin Liu .....           | liii  |
| Lampiran Transkrip <i>Focus Group Discussion</i> ..... | lvi   |

