

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Aplikasi

Aplikasi merupakan perangkat lunak yang dirancangan dan dikembangkan untuk membantu suatu pekerjaan spesifik pada perangkat smartphone, laptop, ataupun komputer (Poernomo, 2022). Aplikasi dapat digunakan pada perangkat elektronik dan berfungsi sesuai dengan keperluan pengguna. Aplikasi menjadi salah satu perangkat lunak yang berpacu pada sebuah komputasi (Parjito et al., 2022). Aplikasi menjadi salah satu media interaktif populer karena harganya yang terjangkau dan mudah diakses. Sehingga aplikasi dapat diartikan sebagai perangkat lunak yang memiliki fungsi tertentu bagi pengguna dengan melalui proses data dan komputasi.

##### 2.1.1 Jenis-jenis Aplikasi

Aplikasi dapat dikategorikan kembali menjadi beberapa tipe yang digunakan sesuai dengan komputasinya. Hal ini diklasifikasikan ke dalam beberapa bentuk sesuai dengan fungsi dan tujuan aplikasi.

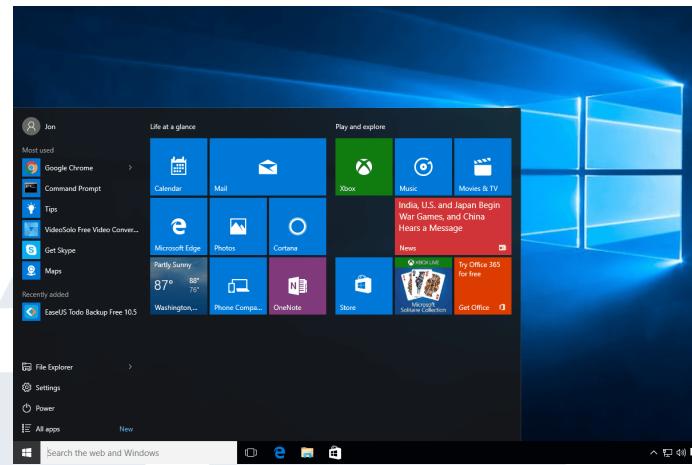
##### 2.1.2.1 Platform

Platform berperan penting dalam proses pengaksesan aplikasi oleh pengguna. Hal ini sangat mempengaruhi bentuk dan fitur dari aplikasi tersebut. Dalam pengembangannya aplikasi dapat dikategorikan menjadi 3 kelompok (Pane, Zamzam and Fadillah, 2020). Hal ini sangat berpengaruh terhadap konteks penggunaan dan operasional. Ketiga platform dapat dijabarkan menjadi aplikasi *desktop*, aplikasi *website*, dan aplikasi *mobile*.

###### A. Aplikasi *Desktop*

Aplikasi berbasis desktop merupakan aplikasi yang dijalankan melalui komputer atau laptop dan biasanya tergantung dengan perangkat keras yang dijalankannya. Aplikasi desktop cukup sulit untuk diperbarui sehingga perlunya peningkatan atau pembaharuan sistem

yang berkala agar aplikasi dapat berjalan dengan baik (Arif Fahrudin, 2020). Aplikasi desktop harus diunduh terlebih dahulu dalam perangkat keras agar dapat dijalankan oleh pengguna.



Gambar 2. 1 Aplikasi Desktop  
Sumber: <https://markbro.com/mengenal-ap...>

## B. Aplikasi Website

Aplikasi berbasis *website* merupakan suatu kumpulan halaman yang menunjukkan berbagai informasi. Informasi yang dimuat dapat berupa teks, gambar, data, video dan lainnya yang bersifat terbuka. Website bergerak dengan sistem yang berkaitan dengan data dan kemudian digunakan untuk menampilkan berbagai multimedia pada jaringan internet (Hasugian, 2018). Halaman website saling terhubung satu dengan yang lainnya dan dapat dikunjungi oleh setiap pengguna dimana pun pengguna berada. Di dalam website terdapat HTTP, WWW, HTML, URL, DNS, *Web browser* dan *Web hosting* untuk mengakses browser pada perangkat lunak yang digunakan.

## C. Aplikasi *mobile*

Aplikasi berbasis *mobile* merupakan perangkat lunak yang hanya dapat berjalan pada perangkat gengam atau *mobile* seperti pada *smartphone* atau *tablet*. Aplikasi ini menjadi salah satu bentuk yang paling sering digunakan dan harus selalu ada pada perangkat mobile. *Mobile* sendiri memiliki pengertian sebagai perpindahan yang mudah dari satu tempat ke tempat lainnya tanpa terjadi pemutusan koneksi.



Gambar 2. 2 Aplikasi mobile  
Sumber: <https://kumparan.com/berita-update/pengertian-apli...>

Untuk mendapatkan *mobile application*, pengguna dapat mengunduhnya melalui sistem tertentu sebagai contoh *appstore* dan *google playstore* yang menyediakan beragam aplikasi bagi pengguna Android dan iOS (Mobile Marketing Association, 2015).

Platform aplikasi memiliki berbagai bentuk dan jenis yang menjadikannya memiliki perbedaan yang signifikan. Diperlukan pemahaman mengenai setiap jenisnya sehingga perancangan dapat dengan fleksibel mengikuti bentuk platform. Pengguna juga memiliki preferensi platform yang berbeda sesuai dengan kegunaan.

### 2.1.2.2 Fitur teknologi

Kemunculan teknologi membuat interaksi antar pengguna dengan sistem menjadi lebih mudah. Terutama jika terdapat fitur tambahan yang memiliki terobosan terbaru sehingga memudahkan pengguna untuk melakukan aktivitas inovatif. Dalam buku “UI/ UX Design: Panduan, Teori, dan Aplikasi” terdapat enam teknologi yang lazim digunakan, sebagai berikut:

#### A. *Virtual Reality (VR)*

VR menawarkan pengalaman antarmuka dimana pengguna dapat berada dalam dunia virtual tersebut. Pengguna dapat menjalankan karakternya dan melakukan aktivitas dalam dunia virtual yang tidak bisa

dilakukan di dunia nyata. Melalui perkembangan zaman, seseorang dapat masuk kedalam dunia game atau bahkan melakukan penjualan melalui event di VR.

Salah satunya adalah teknologi pengubah pakaian menjadi suatu fashion dalam bentuk 3d telah banyak diterapkan dalam pemodelan fashion. Salah satu software yang mendukung adalah *CLO 3D* dan *Accumark 3D* yang menghasilkan produk 3d sama dengan produk fisik sehingga meningkatkan efisiensi dalam pemilihan atau pencocokan pakaian (Papachristou, 2022).

#### **B. Augmented reality (AR)**

*Augmented Reality* membawa objek atau dunia virtual seolah-olah menyatu dengan bagian dari dunia nyata. Pengguna dapat melakukan interaksi dengan objek virtual secara langsung dalam dunia virtual. Sehingga pengguna seolah-olah masuk ke dalam suatu dunia virtual dan menjadi bagian dari hal tersebut.

#### **C. Mixed Reality/ Hybird**

*Mixed Reality* merupakan gabungan dari *Virtual Reality* dan *Augmented Reality* yang menyatukan pengalaman dunia virtual dan dunia nyata melalui perangkat. Pengguna dapat merasakan sesuatu yang nyata namun memiliki elemen virtual. Sehingga terdapat dua pengalaman yang memungkinkan desain dirancang sesuai dengan konsep perancangan.

#### **D. Extended Reality (XR)**

*Extended Reality* membawakan pengalaman yang menyatukan dunia virtual dan nyata yang menggunakan sensor tertentu sehingga sangat terasa nyata. Sehingga pengguna dapat merasakan pengalaman yang sangat *imersif*.

#### **E. Metaverse**

Metaverse memungkinkan pengguna untuk saling terhubung melalui dunia virtual. Sehingga pengguna tidak hanya dapat merasakan pengalaman bermain secara virtual namun juga bersosialisasi dan

bertemu dengan orang lain. Hal ini menjadikan *metaverse* menjadi salah satu media yang cukup populer dan terus mengalami perkembangan.

#### **F. Brain Computer Interaction (BCI)**

BCI merupakan interaksi pengguna melalui gelombang otak dengan menggunakan kecerdasan buatan. BCI dapat menggantikan bagian tubuh dari manusia yang tidak berfungsi.

Berbagai fitur yang disampaikan dan dikembangkan dalam kemajuan teknologi memudahkan perancangan desain dengan mengembangkan desain baru. Selain itu pemanfaatan teknologi sangat diperlukan sehingga menjadikannya desain yang lebih efektif dan memiliki unsur kebaharuan.

#### **2.1.2 Teori Interaktivitas**

Teori interaktivitas mengidentifikasi bagaimana pengguna melakukan interaksi antarmuka secara digital dan bagaimana hal tersebut memengaruhi pengalaman pengguna. Dalam pengembangan desain interaktif, penting halnya untuk memahami pengguna sehingga peracangan yang dibuat mampu memberikan kesan dan berhasil dalam segi peracangan. Salah satu teori interaktivitas adalah hubungan antara manusia dan komputer yang membantu peracangan untuk memahami pola pikir dan perilaku pengguna. Terdapat komunikasi dua arah yang mampu memberikan simulasi dan respon yang saling mendukung. Berdasarkan kegunaan interaktivitas dan prinsip desain terdapat lima elemen yang dapat dijabarkan (Sharp, Preece, & Roger, 2019).

##### **A. Visibility**

*Visibility* berperan pada sejauh mana fungsi dan elemen antarmuka dapat terlihat dan dipahami oleh pengguna. Kesan familiar atau terbiasa akan suatu fungsi membuat pengguna tahu apa yang harus dilakukan. Sehingga pentingnya suatu fungsi untuk terlihat dan ditemukan oleh pengguna.

### **B. Feedback**

*Feedback* berperan pada informasi yang dikirimkan kembali kepada pengguna mengenai hal yang telah mereka lakukan pada suatu interaksi. *Feedback* berperan penting dalam penguatan *visibility* untuk menunjukkan bahwa terdapat teaksi dari interaksi yang dilakukan. Penggunaan fungsi ini memberikan pengalaman umpan balik yang memberikan kenyamanan bagi pengguna.

### **C. Constraints**

*Constraints* merupakan batasan yang diterapkan untuk mengendalikan suatu jenis interaksi yang dilakukan oleh pengguna. Hal ini bertujuan untuk mencegah pengguna melakukan aksi yang tidak diinginkan. Selain itu pengguna sangat cocok diterapkan terutama bagi pengguna awam yang membuat penggunaan antarmuka lebih efisien dan aman.

### **D. Consistency**

*Consistency* merupakan aturan yang diaplikai secara berulang dan konsisten. Hal ini bertujuan agar tidak menyulitkan pengguna dalam menggunakan aplikasi. Pengguna tentu saja belajar dari kebiasaan berdasarkan pengalaman yang telah pernah dilakukan baik dalam satu aplikasi atau banyak aplikasi dan diterapkan menjadi suatu pengalaman.

### **E. Affordance**

*Affordances* merujuk kepada petunjuk mengenai bagaimana objek dapat digunakan. Pengguna harus dapat dengan mudah memahami fungsi dari elemen hanya dengan melihat bentuk dan tampilannya saja. *Affordance* terdiri dari elemen seperti ikon, tombol, gambar dan sebagainya.

Teori interaktivitas memberikan pemahaman mengenai interaksi dari pengguna dalam perancangan *user interface*. Perancangan desain harus mampu memberikan konsistensi dan respon dua arah sehingga dapat menyampaikan informasi dengan baik dan responsif.

Perancangan sangat bergantung kepada tampilan antarmuka yang intuitif serta mudah untuk digunakan sehingga berdampak positif.

### **2.1.3 User Interface (UI)**

Menurut Buana dan Sari (2022), *User Interface* (UI) merupakan tampilan digital berupa warna, bentuk, dan tulisan yang berfungsi sebagai jembatan antara sistem komputer dengan manusia. Peracangan *User Interface* bertujuan agar tampilan antar muka menjadi lebih efektif dan memudahkan pengguna untuk menentukan langkah. Dengan adanya UI, pengguna dapat memahami dan menjalankan suatu program tanpa melakukan kesalahan yang fatal (Irawan, 2022). Dalam desain antarmuka yang berbasis grafik, UI biasa dikenal dengan *graphical User Interface* (GUI) yang merupakan jenis antarmuka yang menggunakan metode interaksi pada perangkat elektronik digital dan tidak hanya berupa perintah.

#### **2.1.3.1 Delapan Aturan Emas *User Interface***

Delapan aturan emas dalam desain interface yang memuat beberapa aturan yang membantu dalam proses perancangan desain. Aturan ini membantu desainer dalam mengambil keputusan dan menjadi panduan dalam proses perancangan. Sehingga membuat informasi tersampaikan dengan lebih efektif (Ben, 2005).

##### **A. Strive for Consistency**

Suatu desain harus memiliki nilai konsistensi dan perlakuan yang sama dalam membuat suatu perancangan desain. Hal ini termasuk kedalam elemen antarmuka yaitu menu, warna, ikon, tipografi tata letak dan sebagainya. Sebagai contoh, ikon kembali pada suatu aplikasi harus memiliki bentuk dna lokasi yang sama pada setiap halaman yang dibuka, sehingga pengguna tidak lagi kebingungan dalam mencari tombol kembali. Sehingga pengguna tidak perlu untuk usaha yang lebih untuk kembali mempelajari desain antarmuka setiap kalinya.

### **B. Seek Universal Usability**

Peracangan suatu desain harus dapat mengidentifikasikan sistem dan aturan dasar sistem yang berlaku. Kebutuhan pengguna yang beragam menjadikan perlunya pemahaman mengenai target pengguna atau siapa yang akan menggunakan desain tersebut. Maka dari itu, percangan desain dapat dilengkapi dengan fitur panduan yang mengarahkan fitur-fitur khusus serta cara pemakaiannya.

### **C. Offer Informative Feedback**

Umpulan balik diberikan kepada pengguna terhadap segala tindakan yang dilakukan pada fitur. Hal ini bertujuan agar pengguna tidak merasa bingung dan mengetahui dengan jelas hal yang sedang dilakukan. Sebagai contoh jika pengguna ingin masuk kesuatu halaman maka akan terdapat animasi *loading* yang memberikan informasi bahwa halaman sedang dimuat. Jika tidak terdapat animasi tersebut pengguna akan beranggapan bahwa sedang terjadi kesalahan sistem dimana perintah yang diberikan pengguna tidak berlaku.

### **D. Design Dialogs to Yield Closure**

Suatu sistem desain mempunyai proses yang akan berakhir dan menjadi tujuan akhir dari pengguna. Proses desain dikelompokan menjadi suatu alur tertutup dimana adanya awal, tengah, dan akhir. Sebagai contoh, pengguna ingin membeli suatu barang dari *e-commerce*. Pada tahapan awal pengguna akan mulai memilih barang, kemudian memasukannya dalam keranjang dan melakukan *checkout*, kemudian proses dilanjutkan dengan melakukan pembayaran terhadap produk dan diakhiri dengan pemberitahuan bahwa pembayaran oleh pengguna sudah terlaksana.

### **E. Prevent Errors**

Desainer yang baik mampu mengidentifikasikan permasalahan yang terjadi. Hal ini akan meningkatkan kenyamanan pengguna terhadap suatu sistem. Pengguna dapat diberikan penanda atau letak kesalahan yang dilakukan pada saat sistem tidak bekerja. Sebagai

contoh, terdapat pemberitahuan bahwa alamat email atau kata sandi salah dan tidak ditemukan ketika mencoba untuk *login*. Hal ini memberikan informasi bahwa pengguna salah memasukan email ataupun kata sandi.

#### **F. Permit Easy Reversal of Actions**

Pengguna dapat membatalkan dan mengulang tindakan yang dilakukan dengan mudah. Hal ini memberikan kemudahan dan mengurangi rasa cemas dari pengguna karena tindakan yang mereka lakukan dapat diperbaiki kembali. Fitur ini juga mendorong pengguna untuk melakukan eksplorasi lebih terhadap desain. Sebagai contoh penggunaan fitur *undo* dan *cancel*.

#### **G. Keep Users in Control**

Pengguna sering kali merasa bahwa desain yang sedang digunakan berada dibawah kekuasan dan kontrol mereka. Pengguna dapat dengan bebas menentukan kemana arah dalam penggunaan desain. Selain itu pembebasan informasi dan juga pengubahan tampilan akan membuat pengguna merasa lebih dekat dan menggagap desain tersebut sebagai bagian dari milik mereka. Namun hal ini tidak memiliki hubungannya dengan informasi yang ribet dan menyulitkan pengguna.

#### **H. Reduce Short-Term Memory Load**

Desainer diharuskan untuk menghindari desain antarmuka yang menyulitkan dan membuat pengguna harus berpikir keras untuk mengingat kegunaan dari suatu tampilan. Desain tampilan harus dibuat sumpel dan mudah untuk diingat. Sebagai contoh aplikasi *e-commerce* yang mengingat lokasi pengguna karena telah terdaftar sebelumnya sehingga pengguna tidak harus bersusah payah untuk memasukan kembali detail alamat mereka.

Proses dari aturan *user interface* memberikan penetapan pada perancangan desain yang memungkinkan penulis dalam meningkatkan kenyamanan. Perancangan *user interface* harus mampu berfungsi dengan baik dan menghindari kesalahan dan membuat pengguna merasa berada dalam kontrol. Pengguna dapat mengetahui bagaimana

suatu fungsi berjalan dan berjalan dengan baik dalam penyampaian informasi. Oleh karena itu aturan sangat diperlukan untuk meningkatkan konsistensi perancangan.

### **2.1.3.2 Prinsip Desain**

Prinsip desain yang dikembang merupakan teori Gestalt yang dipopulerkan oleh Mac Wertheimer sebagai sebuah kajian psikologi desain. Teori Gestalt yang memiliki arti bentuk dan struktur memberikan pemahaman yang signifikan mengenai bagaimana manusia dapat memproses informasi visual dan pengalaman persepsi. Selain itu teori Gestalt memberikan kemudahan penciptaan *layout* yang lebih efektif sehingga pengguna dapat lebih tertarik pada perancangan desain (Ricardo, 2021).

#### **A. Proximity**

*Proximity* atau kedekatan menjelaskan bahwa persepsi manusia berbentuk kesatuan ketika terdapat elemen atau objek yang saling berdekatan. Hal ini memberikan pengertian bahwa objek yang saling berdekatan akan saling berkaitan dan dianggap menjadi suatu kelompok. Sebagai contoh sekumpulan kotak yang saling berdekatan akan dianggap berkelompok dibandingkan dengan kotak yang bertebaran akan dianggap berdiri mandiri. Kelompok menciptakan suatu konteks yang dapat meningkatkan keefektifan kepada manusia (Gading, 2020).

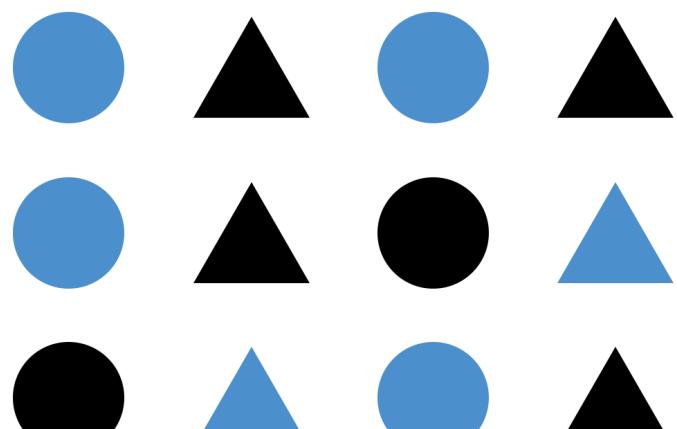


Gambar 2. 3 *Proximity*

Sumber: <https://titikcerah.wordpress.com/2014/12/30/...>

### **B. Similarity**

*Similarity* atau kesamaan memberikan pendapat bahwa manusia akan menganggap objek yang memiliki kemiripan warna, bentuk, dan ukuran akan saling berhubungan dan terdapat dalam satu kelompok. Hal ini menjadikan beberapa objek menjadi suatu kesatuan dengan beberapa kemiripan. Sehingga manusia akan secara otomatis menganggap objek tersebut memiliki kedekatan.



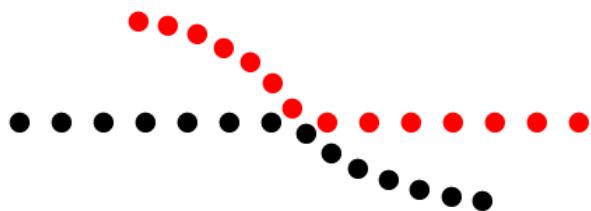
NNGROUP.COM NN/g

Gambar 2. 4 *Similarity*

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2F...>

### **C. Continuity**

*Continuity* atau kelanjutan memperbaiki wawasan bahwa ketika manusia melihat suatu elemen maka akan menciptakan refleks kebersinambungan. Sebagai contoh, gambar-gambar yang memiliki suatu pola tertentu akan dianggap membentuk suatu kesatuan dan saling terhubung satu sama lainnya.

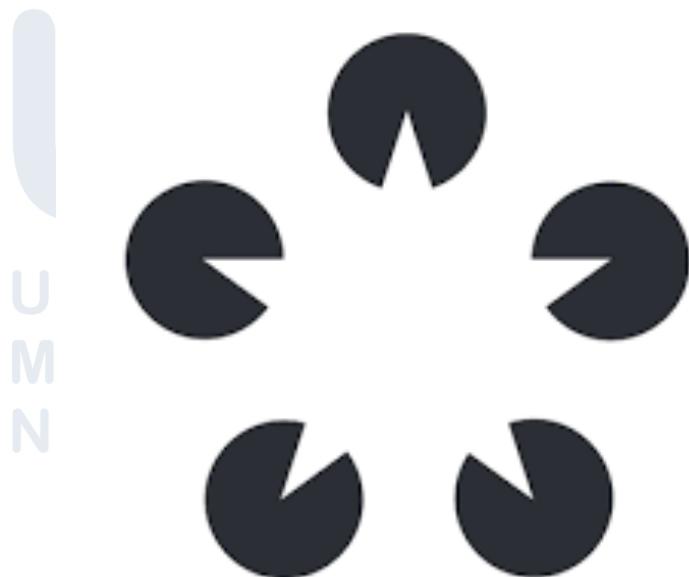


Gambar 2. 5 *Continuity*

Sumber: <https://www.usertesting.com/blog/gestalt-principles..>

#### D. *Closure*

*Closure* atau penutupan memberikan pendapat bahwa otak manusia akan menjelaskan objek sederhana dan melengkapinya. Hal ini terjadi karena orang- orang akan cenderung menganggap sekumpulan elemen yang tidak lengkap nyatanya memiliki kesinambungan pola. Sehingga hal tersebut memanipulasi pandangan manusia untuk beranggapan elemen yang berbeda memiliki irama tertentu dan sejalan. Dengan demikian objek dapat saling melengkapi menjadi bentuk yang lebih utuh dan kuat dalam perancangan (Pambudi, 2023).



Gambar 2. 6 *Closure*

Sumber: <https://wvdsgn.wordpress.com/2018/02/23/teori-gest...>

### **E. Symmetry**

*Symmetry* atau kesimetrisan merupakan presepsi manusia yang lebih menyukai kepada obyek atau elemen yang berbentuk simetris dan rapi. Sehingga beberapa objek dikelompokkan dalam bentuk yang sejajar seperti di bagian tengah, kiri, atau kanan untuk menciptakan bentuk yang rapi. Hal tersebut menjadikan desain lebih nyaman untuk dipandang dan juga memaksimalkan penggunaan *layout*.

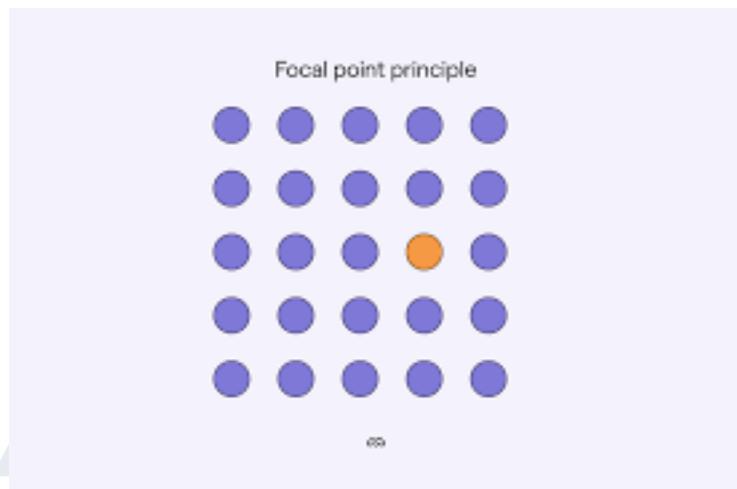


Gambar 2. 7 *Symmetry*

Sumber: <https://medium.com/kubo/the-law-of-symmetr...>

### **F. Focus**

*Focus* atau kefokusan merupakan presepsi manusia ketika melihat sesuatu yang beda dari yang lainnya dalam suatu kelompok. Obyek ini akan menjadi pusat perhatian dan menjadi fokus utama. Sehingga manusia akan aktif dalam melibatkan perilaku untuk memfokuskan diri pada suatu objek yang lebih menonjolkan. Manusia akan secara refleks melihat kepada objek yang memiliki perbedaan (B.Bowins, 2021).



Gambar 2. 8 Focus  
Sumber: <https://maze-co.translate.googleblog.com/...>

Prinsip desain yang dirangkum dalam teori Gestalt memiliki pemahaman mengenai beberapa fungsi dan prespektif yang berdasar pada pengguna. Penerapan prinsip sangat penting pada perancangan desain demi meningkatkan kenyamanan dan juga memaksimalkan fitur dalam aplikasi. Pengguna dapat dengan mudah membuat suatu desain dengan memperhatikan penempatan dan prespektif dari pengguna.

#### 2.1.3.3 Elemen User Interface (UI)

Sebuah desain antarmuka yang menarik dan efektif harus dapat memaksimalkan penggunaan elemen desain. UI harus dapat memberikan kenyamanan namun juga menarik secara visual.

##### A. Tombol

Tombol merupakan salah satu elemen dasar desain antarmuka. Tombol harus terlihat menonjol dengan penggunaan warna sesuai dengan kebutuhan. Selain itu tombol memiliki fungsi untuk menjalankan navigasi pada halaman selanjutnya. Sehingga tombol memiliki peranan yang sangat penting dalam suatu *user interface*. Hal ini terjadi dengan tombol memberikan kebutuhan alur pengguna pada perancangan. Sehingga pengguna mengetahui apa yang harus dilakukan pada halaman tersebut dan memiliki tujuan.



Gambar 2.9 Tombol  
Sumber: <https://id.pngtree.com/freepng/cute-game-button-set-484444.html>

## B. Ikon

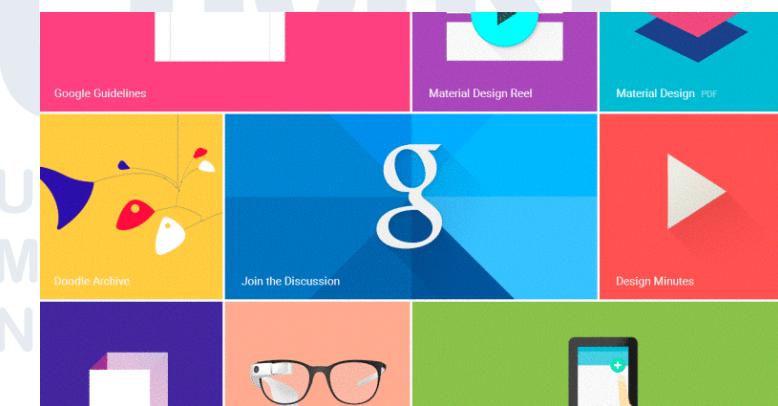
Ikon merupakan desain antarmuka yang mewakilkan suatu perintah dan memiliki kesamaan atau kemiripan dengan objek yang diwakili (Sobur dalam Wulandari dan Erik, 2020). Ikon mengkomunikasikan dan memebrikan arahan dengan ringkas. Sehingga hubungan pengguna dengan desain antarmuka dapat berjalan dengan lancar. Selain itu pembuatan ikon harus jelas dan memeberikan gaya visual yang jelas dan tidak boleh bersifat ambigu. Gambar yang diwakili oleh ikon tidak boleh mneyesatkan pengguna atau berbeda dengan maksud dan tujuan dari ikon. Maka dari itu penting sekali dalam memperhatikan penrancangan ikon pada perancangan sehingga menyampaikan informasi dengan baik.



Gambar 2. 10 Ikon  
Sumber: <https://fluent2.microsoft.design/iconography>

### C. Imagery

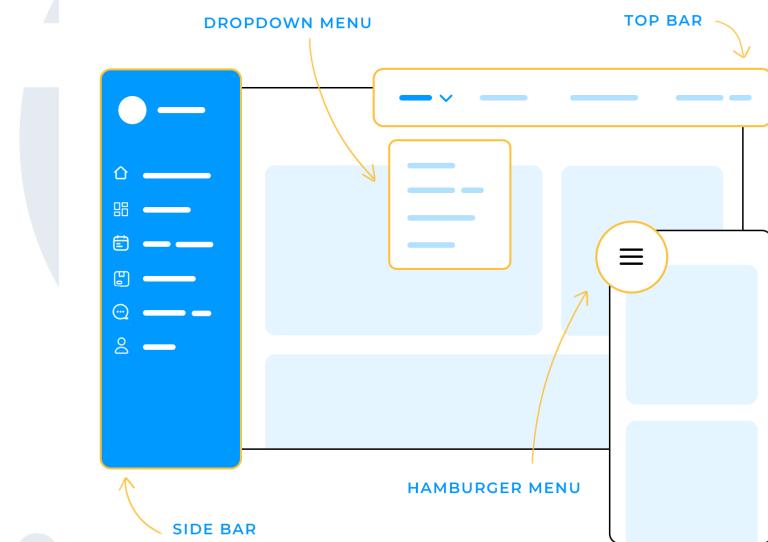
Imagery merupakan teknik untuk memberikan tampilan atau gamabaran sesuai apa yang diharapkan (Hidayat, 2020). Pada desain antarmuka, iamgery berperan penting dan berfungsi sebagai konten dan panduan berdasarkan penjelasan yang dimaksudkan. Imagery memiliki beberapa format, seperti JPG cocok digunakan dalam format foto dengan warna RGB, kemudian GIF cocok untuk memberikan gambar dalam bentuk bergerak, EPS merupakan bentuk gamabr yang siap untuk dicetak, PNG cocok diguanakan untuk menggabungkan teks dan gambar, selain itu SVG digunakan untuk memuat gambar dalam resolusi besar.



Gambar 2. 11 Imagery  
Sumber: <https://medium.com/@linda1858231/12-b...>

## D. Navigasi

Navigasi merupakan cara elemen yang memungkinkan pengguna untuk menjalankan suatu desain. Navigasi memiliki peranan yang sangat penting guna kenyamanan pengguna. Hal ini terjadi karena navigasi yang mengendalikan keseluruhan perancangan desain. Pengguna menentukan arah kemana akan terjadinya suatu interaksi melalui navigasi ke perintah selanjutnya. Sehingga perancangan desain dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan fungsinya.



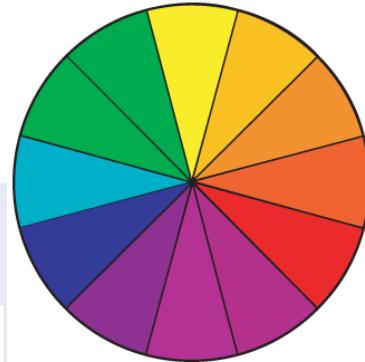
Gambar 2. 12 Navigasi  
Sumber: [https://www.justinmind.com.translate.google/...](https://www.justinmind.com.translate.google/)

## E. Color

Color menciptakan aura tertentu yang menciptakan suasana atau mood dalam desain. Warna memberikan komposisi dan memanipulasi tampilan visual terutama ketika dilakukan perpaduan beberapa warna. Sehingga menyampaikan informasi melalui visual dan warna yang digunakan (Ben, 2022). Terdapat beberapa elemen warna, sebagai berikut:

1. *Hue* merupakan susunan warna paling murni dalam pewarnaan. *Hue* memuat warna-warna dasar yang dapat dilihat oleh manusia dan turunannya yang disebut dengan warna primer dan warna sekunder. Warna primer terdiri dari warna merah, biru, dan

kuning yang kemudian perpaduan warnanya akan menghasilkan percampuran warna seperti warna oranye, ungu, dan hijau.



Gambar 2. 13 *Hue*

Sumber: <https://art-educ4kids.weebly.com/covering-...>

2. *Shade* merupakan penambahan warna hitam dan membuat warna menjadi lebih gelap. *Shade* mencampurkan warna murni dengan warna gelap atau warna hitam sehingga membuat warna menjadi lebih tua dan pekat. Pencampuran warna yang dilakukan memperoleh beberapa varian warna yang keruh sampai dengan mengelap dan sesuai dengan yang diinginkan.

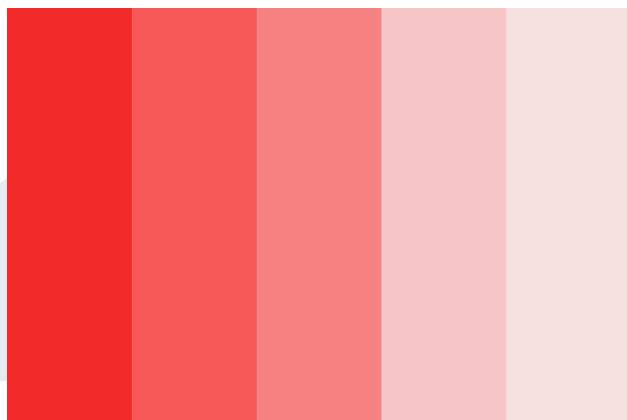


Gambar 2. 14 *Shade*

Sumber: <https://www.color-hex.com/color-palette/4417>

3. *Tint* merupakan pemberian warna putih sehingga warna menjadi lebih terang. *Tint* terlihat lebih cerah dengan penambahan warna yang lebih terang sebagai contoh warna merah yang ditambahkan dengan warna putih akan menghasilkan beberapa varian warna

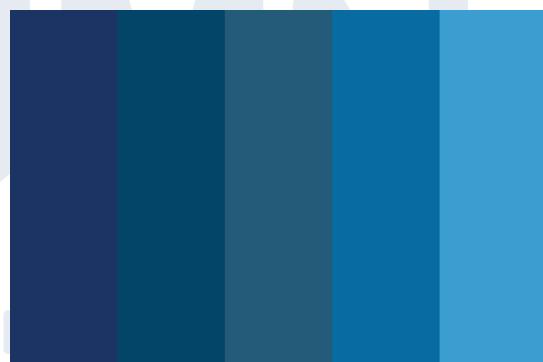
merah. Mulai dari warna murni kemudian akan memperoleh warna yang lebih pudar sampai dengan warna putih dari warna merah.



Gambar 2. 15 *Tint*

Sumber: <https://www.color-hex.com/color-palette/43326>

4. *Tone* merupakan penambahan warna abu-abu sehingga warna menjadi lebih lembut. *Tone* merupakan jenis warna murni yang memiliki kepekatan lebih halus sehingga menciptakan warna abu atau keruh. Kombinasi warna abu-abu pada warna murni memberikan varian warna yang sesuai dengan kebutuhan desain.



Gambar 2. 16 *Tone*

Sumber: <https://www.color-hex.com/color-palette/2798>

5. *Saturation* merupakan tingkat kemurnian dari warna. Warna-warna yang ditampilkan menunjukkan suatu lemah atau kuatnya warna. Tingkatan warna dinyatakan dalam warna cerah atau *full saturation* dan warna abu-abu atau

*gray*. Sehingga hasil warna memberikan kebutuhan yang sesuai dengan mood yang ingin dibangun.



Gambar 2. 17 *Saturation*

Sumber: <https://physics.stackexchange.com/questions/3347...>

## F. Layout

Layout merupakan susunan dari elemen-elemen pada sebuah tampilan desain yang berhubungan ruang dan posisi (Ambrose dan Haris, 2011). Layout berperan besar dalam penempatan elemen dan navigasi kepada pengguna. Dalam desain antarmuka, sangat penting untuk menentukan bentuk dan ukuran dari layout terlebih dahulu agar dapat menentukan resolusi sehingga desain yang dihasilkan maksimal. Selain itu grid juga membuat tampilan antarmuka menjadi lebih teratur dan rapi sehingga menarik secara visual dan mengurangi *frustration*.



Gambar 2. 18 *Layout*

Sumber: <https://www.delasign.com/blog/what-is-a-layout/>

## G. Tipografi

Tipografi dalam ranah *user interface* berhubungan dengan fungsi dan estetika komunikasi pengguna. Pemilihan *typeface* yang tepat dalam bentuk dan ukuran membantu dalam pengerjaan fungsi desain. Dengan demikian, seorang desainer harus memahami dan berwawasan

dalam proses *readibility* atau keterbacaan. Menurut Dave Wood (2018) dalam buku “*Interface Design: An Introduction to Visual Communication in UI Design*” Terdapat beberapa aturan yang harus diperhatikan saat membuat suatu desain antarmuka, sebagai berikut:

1. Kerning

Kerning menentukan jarak antara satu huruf dengan huruf lainnya dalam suatu kalimat. Penyesuaian dilakukan sesuai dengan kebutuhan desain yang memberikan ruang kosong dan memaksimalkan keseimbangan antar kata. Sebagai contoh huruf g dan d yang memiliki proporsi lebih besar kebanding huruf i dan l.

2. Tracking

Tracking menentukan jarak antara kata dalam suatu kalimat. Hal ini dilakukan untuk memberikan unsur *readiblity* atau sekedar penyesuaian estetika dalam suatu rancangan desain. Dengan demikian, perancangan desain dapat memberikan kenyamanan bagi pengguna. Selain itu meningkatkan penggunaan desain yang lebih rapi dari proses perancangan.

3. Leading

*Leading* mengatur jarak vertikal dalam suatu baris teks yang memberikan kenyamanan visual. Jika *leading* terlalu sempit maka teks akan terasa menumpuk dan sulit untuk dibaca dan menghilangkan makna dari teks. Sehingga desain dapat dianggap menjadi tidak memiliki pesan atau terkesan berantakan sehingga penggunaan *leading* sangat penting dalam suatu proses perancangan desain.

Elemen- elemen *user interface* memiliki kegunaan dan fungsinya masing- masing yang harus dapat dikembangkan dan diperhatikan, Dalam suatu perancangan perlunya pemahaman dalam menggunakan elemen- elemen sehingga dapat bekerja dengan baik. Oleh

karena itu *user interface* membantu penulis dalam menyempurnakan perancangan dengan lebih baik.

#### **2.1.4 *User Experience (UX)***

*User Experience (UX)* merupakan pengalaman yang diberikan *software* kepada pengguna sehingga terdapat interaksi yang berkesan dan efektif (Frans dkk., 2024). Aplikasi harus memiliki *User Experience* yang memahami keluh kesah dan kebiasaan penggunanya. Selain itu *User Experience* harus terus berkembang mengikuti perubahan pengguna sewaktu-waktu.

##### **2.1.4.1 *UX Honeycomb***

Menurut (Meuthia et al., 2021) *UX Honeycomb* merupakan suatu metode yang memberikan pengalaman pengguna dalam suatu sistem dan produk. *UX Honeycomb* dikemukakan oleh Peter Morville dan memiliki tujuh aspek (Budiarti et al., 2022).

###### **A. Useful**

*Useful* berarti suatu desain harus memiliki manfaat dan berguna terhadap kebutuhan pengguna. Desain yang dibuat harus mampu memiliki tujuan dan membantu pengguna untuk menyelesaikan suatu solusi.

###### **B. Usable**

*Usable* memiliki pengertian bahwa suatu desain dapat digunakan dan berjalan dengan baik oleh penggunanya. Desain tidak memiliki masalah yang signifikan kepada pengguna maka dari itu perlunya percobaan untuk menguji keberhasilan suatu desain.

### **C. Desirable**

*Desirable* memiliki pemahaman bahwa suatu desain yang dirancang harus menarik bagi pengguna tidak hanya sekedar sistem. Perlunya pendapat positif dan estetika yang menarik sehingga pengguna memutuskan untuk nmemilih desain tersebut.

### **D. Accesible**

*Accesible* menentukan bagaimana suatu sistem dapat diakses oleh pengguna pada perangkat yang berbeda. Tampilan antarmuka yang diberikan harus mampu memberikan kenyamanan hierarki yang baik, seperti warna, kontras, *layout* sehingga membantuk *readibility* yang baik bagi pengguna.

### **E. Credible**

*Credible* atau kreadibilitas harus dapat dirasakan oleh pengguna saat mengakses desain. Pengguna dapat membangun kepercayaan dan *loyalitas* terhadap desain dan menjadikannya sebagai suatu hal yang terpercaya. Sehingga pengguna akan kembali menggunakan perancangan tanpa memeberikan tanggapan yang buruk.

### **F. Valuable**

*Valuable* menunjukkan bagaimana suatu sistem yang diciptakan dapat berkontribusi dengan baik. Suatu desain yang baik dapat meningkatkan kepuasan pelangganya tanpa membuatnya merasa frustasi. Sehingga mengurangi *stress* dan meningkatkan kenyamanan penguna.

### **G. Findable**

*Findable* dapat mengidentifikasi bagaimana suatu sumber informasi ditemukan dengan mudah tanpa kesulitan dalam suatu desain. *Findable* berhubungan erat dengan *behaviour* pengguna saat menggunakan fitur- fitur pada desain. Sehingga pengguna dapat dengan efektif dalam menggunakan perancangan.

Penulis harus mampu merancang desain dengan memanfaatkan *feedback* dari pengguna.

Maka dari itu, penggunaan *user experience* sangat penting dengan memperhatikan dan menganalisis *behaviour* dari pengguna. Perlunya pemahaman yang berfokus pada pengguna untuk mengidentifikasi permasalahan dalam perancangan desain. Hal tersebut juga sangat mempengaruhi kualitas dari suatu perancangan desain sehingga dapat memiliki sifat terpercaya dan meningkatkan kenyamanan.

## 2.2 Fashion Y2K

Fashion Y2K menjadi salah satu fashion yang menghadirkan nuansa gemerlap dan futuristik. Fashion Y2K memiliki ciri khas sendiri yang menjadikannya menjadi bagian dari budaya fashion. Sehingga penulis mengidentifikasikan dan mengumpulkan beberapa data.

### 2.2.1 Pengertian Fashion Y2K

Fahsion merupakan suatu objek yang dianggap dapat mewakili dan menyampaikan identitas dari penggunanya. Fashion menjadi salah satu bentuk unjuk diri melalui komunitas sosial atau kelompok (Rahmawati, 2020). Fashion juga meliputi segala sesuatu yang digunakan dari atas kepala hingga ujung kaki dan selelau berkaitan dengan tren yang selalu popular pada tiap masanya (Thio, 2000). Y2K merupakan singkatan dari *The Year 2000* atau tahun 2000 yang menjadi tren pada era 1990-an hingga 2000-an. Y2K sendiri mengadopsi ciri khas *retro-futuristic* yang dimana pada saat itu peracnagan fokus dengan era yang futuristik dan modern. Gagasan inilah melahirkan estetika “Y2K” yang meliputi desain pakaian, produk, musik, dan efek visual (Yang, 2023).

### 2.2.2 Sejarah Fashion Y2K

Tren fashion Y2K tidak lepas dari fenomena Y2K *bug* yang menandai terbentuknya suatu era baru dan lebih maju. Fenomena ini didukung

oleh antusiasme yang tinggi dari generasi yang ada terhadap masa depan yang serba digital.

#### A. *Y2K Bug*

*Y2K bug* atau *The Millenium bug* merupakan peristiwa kesalahan sistem komputer pada tahun 1999 menuju 2000an. Menurut Nancy dalam buku “*Year 2000: The Inside Story of Y2K Panic and The Greatest Cooperative Effort*” pada tahun 2000-an dimulai, penunjukan tahun “00” disalahartikan oleh komputer sebagai tahun 1900. Komputer yang saat itu banyak sekali digunakan untuk sistem-sistem penting seperti perbankan, keamanan nasional dan sebagainya akan terganggu. Komputer yang mencatat penerbangan pesawat juga terganggu dengan Y2K bug (National Geographic, 2022).

#### B. *Fashion Y2K*

Dalam buku “*Y2K Fashion: Styles, Trends and Looks*”, fashion Y2K mulai muncul pada akhir tahun 1990-an dan awal tahun 2000-an yang ditandai dengan perkembangan internet dan era baru dari generasi milenium. Rasa pernasaran akan masa depan membuat fashion Y2K muncul dengan warna-warna futuristik sebagai simbol era baru. Warna-warna metalik dan juga aksesoris mencolok beradaptasi mulai dikenalkan oleh publik figur yang menjadi simbol fashion pada masa itu. Publik figur seperti Britney Spears, Lindsay Lohan, dan Paris Hilton ikut andil mempopulerkan ciri khas fashion Y2K pada masa tersebut. Namun pada awal tahun 2010-an Y2K mulai tergantikan dengan gaya minimalis dan juga netral.

Walaupun begitu tren fashion Y2K ini kembali muncul oleh para pecinta fashion yang baik ingin hanya sekedar bernostalgia ataupun juga mencari identitas diri melalui Y2K. Generasi millenium sebagai seorang yang telah mengalami seacra langsung era Y2K tentu saja ingin mencoba kembali fashion yang sempat trend dan menjadi simbol pada masa mudanya. Berkebalikan dengan anak muda atau generasi Z yang menjadi Y2K sebagai fashion *mix and match* dan menjadikannya sebagai ajang pencarian identitas melalui fashion.



Gambar 2. 19 *Fashion Y2K*  
Sumber: <https://www.delasign.com/blog/what-is-a-layout/>

### 2.2.3 Elemen Fashion Y2K

Elemen fashion Y2K menjadi bagian paling penting dalam pembentukan identitas Y2K. Seseorang dapat telah mengadopsi fashion Y2K jika telah menggunakan elemen-elemen khas yang nyetrik dan eksperimental oleh tren fashion Y2K.

#### 2.3.4.1 Pakaian

Pakaian menjadi salah satu bagian penting yang memuat elemen dari fashion Y2K dengan menjadikannya bagian yang paling banyak dicari oleh pencinta fashion. Pakaian memuat berbagai elemen yang berbeda dan menjadikannya suatu kombinasi unik yang menciptakan kesan fashion Y2K. Sehingga penulis menganalisis elemen fashion yang sering muncul pada fashion Y2K.

##### A. *Crop top/baby tee*

*Crop top/baby tee* merupakan pakaian atasan yang dirancang dengan potongan pendek yang seringkali menunjukkan bagian perut. Dibandingkan dengan kaos biasa, *crop top* memiliki potongan yang lebih kecil dan mengepas sesuai dengan bentuk tubuh.

### **B. Celana low-rise**

Celana *low-rise* merupakan potongan celana yang berada di pinggang dan tepat berada di bawah pusar. Low-rise mengikuti tubuh pengguna sehingga bagian perut nampak lebih menarik. *Low-rise* menjadi salah satu elemen khas dari Y2K yang ikonik sampai sekarang dan banyak dilakukan *mix and match*.

### **C. Mini Skirt**

*Mini Skirt* merupakan elemen fashion Y2K yang berciri khas rok berukuran sampai pertengahan paha atau 10cm di atas lutut (Porrie Muliawan, 2006). Mini skirt sering dipadukan dengan pakaian olahraga ala retro pada era 2000-an. Selain itu *mini skirt* juga dapat dikembangkan dengan mengombinasikannya dengan *crop top* atau *baby tee*.

### **D. Cut bray**

Celana Cut- bray memiliki ciri khas saat digunakan akan melebihi batas mata kaki dan biasanya melebar pada bagian bawah ataupun longgar. Gaya ini diadopsi dari potongan *high waist* dan memebrikan suasana bohemian. Celana ini cukup popular dikalangan wanita maupun pria dan dapat digunakan dalam berbagai kegiatan.

Sehingga elemen fashion yang dimiliki oleh fashion Y2K menjadi salah satu hal yang harus diperhatikan dalam melakukan *mic and match*. Beberapa elemen yang popular kerap kali dikombinasikan menjadi suatu pakaian yang unik. Maka dari itu perlunya memperhatikan elemen yang berbeda serta ciri khasnya.

#### **2.3.4.2 Aksesoris**

Aksesoris menjadi elemen yang menjadi ciri khas khusus dari Y2K dan menjadi bagian dari gaya tersbut. Tanpa adanya aksesoris pakaian Y2K dapat dianggap kurang berkesan dan hanya menampilkan pakaian biasa. Aksesoris bekerja sebagai benda penghias penampilan yang mempunyai peran yang cukup penting (Triyanto, 2012). Sehingga

keberadaan aksesoris sangat penting dan biasa digunakan dengan ciri khas yang nyentrik dan sangat menonjol.

### A. Kacamata

Kacamata versi Y2K memiliki karakteristik yang berani, sangat berwana dan memiliki desain yang futuristik. Model yang digunakan juga cukup unik dan tidak biasa. Kacamata berbentuk persegi panjang dan menggunakan bingkai lensa yang sangat tipis memberikan nuasa tajam dan juga *edgy*. Namun pada bagian gagang kacamata dapat dilengkapi dengan desain unik dan rumit ala futuristik. (Tong, 2025) Pada generasi Z, kacamata ini sering dinamakan dengan kacamata *Bayonetta*.



Gambar 2. 20 Kacamata Y2K  
Sumber: <https://preloved.co.id/products/oakley-vintage-...>

### B. Kalung

Kalung versi Y2K mempunyai gaya yang lebih vibrant dan eksperimental dengan penggunaan aksesoris atau liontin pada kalung yang besar dan juga mencolok. Selain itu kalung dapat memiliki bentuk yang beragam. Biasanya desain yang digunakan berwarna cerah ataupun metalik, memiliki bahan metal ataupun juga berbentuk seperti *collar*. Kalung sering kali digunakan sebagai pelengkap dan memadukannya dengan pakaian agar nampak lebih menarik (Tong, 2025).



Gambar 2. 21 Kalung Y2K  
Sumber: <https://maisonfoufou.com/products/mid...>

### C. Gelang tangan

Gelang tangan versi Y2K memiliki warna yang lucu, *playfull* serta menonjolkan lontong-lontong yang beragam. Biasanya gelang menjadi aksesoris yang sering digunakan dan dipadukan dengan kombinasi pakaian lainnya. Gelang tangan juga dapat memiliki warna-warna cerah dan memberikan kesan masa muda (Tong, 2025).



Gambar 2. 22 Gelang Y2K  
Sumber: <https://www.tiktok.com/@dnieshopp01/...>

### D. Anting- anting

Anting- anting versi Y2K memiliki nuasana yang berkelap-kelip dan bercirikhas khusus karena bentuknya yang unik. Anting- anting biasanya memiliki ukuran yang besar ataupun panjang sehingga sangat mencolok. *Hoop earrings*, *pendant earrings*, ataupun anting- anting

dengan bentuk lucu seperti hati, bunga, dan bintang menjadikan anting-anting sebagai aksesoris pelengkap yang wajib digunakan jika ingin mengadaptasi style fashion Y2K (Tong 2025).



Gambar 2. 23 Anting- anting Y2K  
Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=...>

#### E. Sepatu

Sepatu yang digunakan oleh perempuan biasanya lebih cenderung *chuncky* dan memiliki desain yang unik. Bahkan sepatu yang terkesan santai dapat dikombinasikan dengan pakaian yang elegan dan mewah. Kombinasi yang tidak biasa bagi tata cara berpakaian malah menjadikan Y2K semakin berani untuk melakukan eksplorasi (Tong, 2025).

Oleh karena itu, penggunaan elemen- elemen pada tren fashion Y2K memiliki banyak sekali varian namun memiliki ciri khas yang mencolok. Aksesoris yang digunakan dapat dikombinasikan dengan pakaian khas Y2K sehingga menonjolkan kembali sifat dari Y2K. Maka dari itu aksesoris menjadi pelengkap yang sangat dibutuhkan dalam fashion Y2K.

#### **2.3.4.4 Warna**

Penggunaan warna pada fashion Y2K mewakili identitas dan ciri khas dari desain. Penggunaan warna sangat berpengaruh terhadap desain dan pembawaan karakter. Hal ini terjadi karena warna tidak hanya berperan sebagai aset visual namun juga membangun kesan pribadi (Gonella, 2014). Fashion Y2K banyak menggunakan warna-warna cerah seperti merah muda, biru muda, ungu, oranye, dan juga warna-warna metalik.

##### **A. Metallic**

Warna metalik menjadi salah satu warna yang memberikan kesan futuristik. Fashion yang memiliki warna metalik akan memancarkan kesan mewah karena unsur mengkilap yang dimiliki warna metalik. Terutama pada fashion Y2K membawa kesan perubahan teknologi di masa mendatang.

##### **B. Colorfull**

Warna *colorfull* atau yang dapat dikategorikan sebagai warna-warna mencolok dan cerah memberikan kesan berani dan juga *playfull*. Terutama jika diterapkan pada fashion warna-warna tersebut dapat membawa kesan tertentu bagi pengguna. Sebagai contoh penggunaan warna kuning cerah memberikan kesan kehangatan dan juga suka cita.

Sehingga penggunaan warna pada fashion Y2K sangat perlu untuk diperhatikan. Kombinasi warna-warna mencolok menjadi salah satu khas utama yang memberikan kesan gemerlap dan menjadikan suatu kombinasi pakaian Y2K. Metalik dan *colorfull* memberikan kombinasi yang cerah dan *playfull* namun memiliki kesan *futuristic* khas Y2K.

### **2.3 Penelitian yang Relevan**

Penulis melakukan pemahaman kepada beberapa topik yang sebelumnya telah diterbitkan dan memiliki keterikatan dalam hal tema, variabel, dan objek penelitian. Sehingga peneliti dapat menjadikannya sebagai tolak ukur untuk

penelitian mengenai tren fashion Y2K dalam gaya berpakaian generasi Z yang sedang dilakukan, sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Penelitian yang relavan

No.	Judul penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaharuan
1.	Desain UI/UX Aplikasi Rekomendasi Gaya Pakaian berdasarkan MBTI Menggunakan Metode User Centered Design (2025)	Nasywa Agra Nisrina, Seftin Fitri Ana Wati, Abdul Rezha Efrat Najaf	Penelitian mengangkat masalah mengenai kesulitan pengguna dalam menentukan gaya pakaian agar sesuai dengan minat dan kepribadian yang dimiliki sehingga dilakukan perancangan UI/UX aplikasi yang merekomendasikan gaya pakaian seseorang berdasarkan MBTI. Penelitian menggunakan pendekatan User Centeres Design (UCD) dan menghasilkan desain aplikasi yang interaktif dan mampu memberikan inspirasi gaya berpakaian yang tepat bagi pengguna.	Perancangan UI/UX aplikasi interaktif RuangGaya mengenai fashion dan MBTI.
2.	Perancangan busana ready to wear mengadaptasi gaya Y2K untuk wanita yang berusia 21-30 tahun di kota besar No.	Maulvi Sri Wulandari	Perancangan busana ready to wear yang mengadaptasi gaya fashion Y2K dan bisnis model dalm strategi penjualan produk yang memiliki peluang usaha baru.	- Perancangan varian produk ready to wear dengan gaya fashion Y2K - Perancangan strategi perencanaan penjualan pada busana ready to wear adaptasi gaya fashion Y2K.
3.	Perancangan Aplikasi Berbasis Aiuntuk rekomendasi pakaian Harian sebagai Pembelian Implusif	Maria Princessillia, Jason Wijaya, William Fernando, Yoyada Indrayudha, Calvin Martin, Rahmi Yulia Ningsih	Peracangan aplikasi berbasis AI yang menjadi solusi inovatif untuk mengelola perilaku konsumtif masyarakat menjadi hal yang positif. Mempunyai potensi kolaborasi dengan UMKM di bidang fashion yang membantu mengembangkan perekonomian lokal terutama di bidang fashion.	- Perancangan aplikasi yang memabantu mempermudah pengguna melakukan mix and match dengan teknologi AI - Fitur- fitur terbaru dalam fashion seperti scanning wardrobe, personalisisasi

				berdasarkan preferensi dan cuaca, serta kombinasi sesuai dengan tren dan kebutuhan pribadi.
--	--	--	--	---

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan kepada beberapa topik relavan ditemukan kesimpulan bahwa topik-topik tersebut memiliki unsur kebaharuan yang harus diterapkan kepada penelitian. Pada penelitian dengan judul “Desain UI/UX Aplikai Rekomendasi Gaya Pakaian berdarkan MBTI Menggunakan Metode User Centered Design (2025)” peneliti mendapatkan temuan penting berupa perancangan UI/UX yang dapat menyesuaikan fashion dengan MBTI dimana temuan ini cukup relavan dan dengan penelitian mengenai perancangan UI/UX mengenai fashion Y2K sesuai dengan minat dan antusiasme pengguna. Penelitian dengan judul “ Peracangan Busana *ready to wear* Mengadaptasi Gaya Y2K untuk Wanita yang Berusia 21-30 Tahun di Kota Besar Indonesia” memberikan wawasan kepada peneliti mengenai adaptasi dan perancangan fashion Y2K yang tepat bagi target pengguna terutama di kota besar di Indonesia.

Penelitian mengenai “Peracangan Aplikasi Berbasis AI untuk Rekomendasi Pakaian Harian sebagai Solusi Pembelian Implusif” memberikan pemahaman mengenai perancangan aplikasi interaktif *mix and match* fashion sehari-harinya hanya dengan *scanning wardrobe* yang relavan dengan fitur *mix and match* fashion Y2K yang sedang peneliti rancang. Beberapa penelitian relavan yang ditemukan menambahkan wawasan serta informasi yang berhubungan kuat dengan perancangan media informasi mengenai tren fashion y2k sehingga dapat membantu tidak hanya dalam segi data yang valid dan kredibel namun juga luaran yang efektif.