

**ANALISIS DAN PERANCANGAN  
APLIKASI BERPAKAIAN MENGGUNAKAN  
METODE PROTOTYPE**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Ilmu Komputer (S.Kom.)**



**AJIREKSA YOGA PRADANA**

**1172922008**


**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS BAKRIE  
JAKARTA  
2024**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Ajireksa Yoga Pradana

NIM : 1172922008

Tanda Tangan : 

Tanggal : 22 April 2024

**HALAMAN PENGESAHAN**

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Ajireksa Yoga Pradana  
NIM : 1172922008  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Teknik dan Ilmu Komputer  
Judul Tugas Akhir : Analisis dan Perancangan Aplikasi Berpakaian  
Menggunakan Metode Prototype

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.) pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Bakrie.

**DEWAN PENGUJI**

Pembimbing 1 : Dr. Siti Rohajawati, S.Kom, M.Kom (.....  .....)

Pembimbing 2 : Dr. Elin Cahyaningsih, S.Kom, M.MSi (.....  .....)

Penguji 1 : Dita Nurmadewi, S.Kom, M.Kom (.....  .....)

Penguji 2 : Brian Arnesto Sitorus, B.Sc, M.Sc (.....  .....)

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 30 Agustus 2024

**UNGKAPAN TERIMA KASIH**

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer (S.Kom.) Program Studi Sistem Informasi pada Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Bakrie. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

- 1) Dr. Siti Rohajawati, S.Kom, M.Kom dan Dr. Elin Cahyaningsih, S.Kom, M.MSi selaku dosen pembimbing yang telah bersabar serta menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan penelitian ini hingga tuntas;
- 2) Para partisipan yang telah banyak membantu dalam usaha memberikan data yang diperlukan dalam penelitian ini; dan
- 3) Teman-teman yang telah mendukung dan membantu saya atas ide serta inspirasinya selama melakukan penelitian ini.

Penulis berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu saya. Semoga Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu selanjutnya.

Bogor, 22 April 2024

Penulis

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI**

Sebagai sivitas akademik Universitas Bakrie, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ajireksa Yoga Pradana  
NIM : 1172922008  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Teknik dan Ilmu Komputer  
Jenis Tugas Akhir : Analisis dan Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bakrie **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI BERPAKAIAN  
MENGUNAKAN METODE PROTOTYPE**


Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini Universitas Bakrie berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta untuk kepentingan akademis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Bogor

Pada tanggal : 22 April 2024

Yang menyatakan

  
Ajireksa Yoga Pradana

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI BERPAKAIAN  
MENGUNAKAN METODE PROTOTYPE**

Ajireksa Yoga Pradana

---

**ABSTRAK**

Berpakaian merupakan hal yang cukup diperhatikan dalam menunjang penampilan, terutama dalam kegiatan bersosialisasi. Pakaian merupakan objek fisik terpenting saat terjadi interaksi sosial dengan individu atau kelompok lain, dimana penampilan berpakaian dapat memberikan nilai pandang terhadap masing-masing penggunanya. Banyak dari mereka peduli terhadap penampilan dirinya serta selektif dalam memilih kombinasi pakaian yang akan digunakannya, namun masih banyak juga yang merasa kesulitan dalam menentukan kombinasi pakaian. Berbagai cara telah mereka lakukan untuk memadupadankan pakaian, namun cara-cara yang dilakukan dianggap masih kurang membantu dan dinilai kurang efektif untuk menemukan kombinasi pakaian yang diinginkan. Oleh karena itu, peneliti membuat analisis dan perancangan desain aplikasi ini sebagai alat bantu dalam melakukan padu padan pakaian, penelitian dilakukan menggunakan metode prototype yang berfokus pada analisis kebutuhan dan pembentukan desain antarmuka aplikasi yang dirancang menggunakan Figma.

Kata kunci: Berpakaian, prototipe, analisis dan perancangan.

**ANALYSIS AND DESIGN OF DRESSING APPLICATION USING  
PROTOTYPE METHOD**

Ajireksa Yoga Pradana

---

**ABSTRACT**

*Dress is a thing that is quite considered in supporting the appearance, especially in socializing activities. Clothing is the most important physical object when there is social interaction with other individuals or groups, where the appearance of clothing can provide value to each user. Many of them care about their appearance and are selective in choosing the combination of clothes they will use, but there are still many who find it difficult to determine the combination of clothes. Various ways they have done to mix and match clothes, but the ways that are done are considered less helpful and considered less effective to find the desired combination of clothes. Therefore, the researchers made the analysis and design of this application design as a tool in doing mix and match clothing, the study was conducted using the prototype method that focuses on the analysis of needs and the formation of application interface design designed using Figma*

*Keywords: Dressing, prototyping, analysis and designing.*

DAFTAR ISI

|  |             |
|--|-------------|
| <b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....</b>          | <b>i</b>    |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>                       | <b>ii</b>   |
| <b>UNGKAPAN TERIMA KASIH.....</b>                    | <b>iii</b>  |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....</b> | <b>iv</b>   |
| <b>ABSTRAK.....</b>                                  | <b>v</b>    |
| <b>ABSTRACT.....</b>                                 | <b>vi</b>   |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                               | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                            | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>                             | <b>xii</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>                          | <b>xiii</b> |
| <b>PENDAHULUAN.....</b>                              | <b>1</b>    |
| 1.1 Latar Belakang.....                              | 1           |
| 1.2 Identifikasi Masalah.....                        | 2           |
| 1.3 Rumusan Masalah.....                             | 4           |
| 1.4 Batasan Masalah.....                             | 4           |
| 1.5 Tujuan Penelitian.....                           | 4           |
| 1.6 Manfaat Penelitian.....                          | 4           |
| 1.7 Sistematika Penulisan.....                       | 5           |
| <b>STUDI LITERATUR.....</b>                          | <b>6</b>    |
| 2.1 Fashion.....                                     | 6           |
| 2.2 Sistem Informasi.....                            | 6           |
| 2.3 Knowledge Management.....                        | 7           |
| 2.4 Aplikasi Perangkat Lunak.....                    | 7           |
| 2.5 Mobile Application.....                          | 8           |
| 2.6 Analisis Dan Perancangan Sistem.....             | 8           |
| 2.7 Sampling Purposive.....                          | 9           |



|   |           |
|---|-----------|
| 2.8 Unified Modelling Language (UML).....       | 9         |
| 2.9 Figma.....                                  | 10        |
| 2.10 Metode Prototype.....                      | 10        |
| <b>METODOLOGI PENELITIAN.....</b>               | <b>12</b> |
| 3.1 Kerangka Penelitian.....                    | 12        |
| 3.2 Metode Perancangan Aplikasi.....            | 16        |
| 3.3 Objek Penelitian.....                       | 16        |
| 3.4 Indikator Pencapaian.....                   | 17        |
| 3.5 Waktu Penelitian.....                       | 17        |
| <b>ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....</b>             | <b>18</b> |
| 4.1 Perencanaan.....                            | 18        |
| 4.1.1 Menentukan Konsep Aplikasi.....           | 18        |
| 4.1.2 Menentukan Tujuan Pembuatan Aplikasi..... | 19        |
| 4.1.3 Mengidentifikasi Target Pengguna.....     | 19        |
| 4.1.4 Mengidentifikasi Kebutuhan.....           | 20        |
| 4.1.5 Pemodelan Aplikasi.....                   | 21        |
| 4.1.6 Perancangan Desain.....                   | 21        |
| 4.2 Analisa Kebutuhan Sistem.....               | 21        |
| 4.3 Perancangan Desain Sistem.....              | 31        |
| 4.3.1 Use Case Diagram.....                     | 31        |
| 4.3.2 Use Case Scenario.....                    | 33        |
| 4.3.3 Activity Diagram.....                     | 46        |
| 4.4 Perancangan Desain Antarmuka.....           | 51        |
| 4.4.1 Desain Antarmuka.....                     | 51        |
| 4.4.2 Pengujian.....                            | 74        |
| <b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>                | <b>79</b> |
| 5.1 Kesimpulan.....                             | 79        |
| 5.2 Saran.....                                  | 80        |

|                            |           |
|----------------------------|-----------|
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b> | <b>81</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>       | <b>83</b> |

DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 3.1 Kerangka Penelitian.....                    | 12 |
| Gambar 3.2 Prototype Model.....                        | 16 |
| Gambar 4.1 Use Case Diagram.....                       | 31 |
| Gambar 4.2 Activity Diagram Login.....                 | 47 |
| Gambar 4.3 Activity Diagram Create Outfit.....         | 48 |
| Gambar 4.4 Activity Diagram Edit Outfit.....           | 48 |
| Gambar 4.5 Activity Diagram Delete Outfit.....         | 49 |
| Gambar 4.6 Activity Diagram Search Outfit.....         | 50 |
| Gambar 4.7 Halaman Masuk dan Daftar.....               | 51 |
| Gambar 4.8 Halaman Permintaan Ganti Kata Sandi.....    | 52 |
| Gambar 4.9 Halaman Atur Ulang Kata Sandi.....          | 53 |
| Gambar 4.10 Halaman Utama.....                         | 53 |
| Gambar 4.11 Outfit Card.....                           | 54 |
| Gambar 4.12 Profil Singkat.....                        | 54 |
| Gambar 4.13 Hapus Pakaian.....                         | 55 |
| Gambar 4.14 Tampilan Baris.....                        | 56 |
| Gambar 4.15 Halaman Outfit Detail.....                 | 57 |
| Gambar 4.16 Halaman Profil.....                        | 57 |
| Gambar 4.17 Halaman Ubah Profil.....                   | 58 |
| Gambar 4.18 Halaman Profil Minat.....                  | 59 |
| Gambar 4.19 Halaman Informasi Akun.....                | 59 |
| Gambar 4.20 Halaman Ubah Email.....                    | 60 |
| Gambar 4.21 Halaman Ubah Nomor Telepon.....            | 60 |
| Gambar 4.22 Halaman Ubah Kata Sandi.....               | 61 |
| Gambar 4.23 Halaman Informasi Akun.....                | 61 |
| Gambar 4.24 Halaman Mengikuti, Pengikut dan Teman..... | 62 |
| Gambar 4.25 Halaman Notifikasi.....                    | 63 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 4.26 Halaman Buat Pesan.....                   | 64 |
| Gambar 4.27 Halaman Hapus Pesan.....                  | 64 |
| Gambar 4.28 Halaman Ruang Obrolan.....                | 65 |
| Gambar 4.29 Halaman Outfit Editor.....                | 66 |
| Gambar 4.30 Mengubah Pakaian.....                     | 66 |
| Gambar 4.31 Mengubah Urutan Bagian Pakaian.....       | 67 |
| Gambar 4.32 Ganti Warna Pakaian.....                  | 68 |
| Gambar 4.33 Halaman Mengisi Detail Outfit.....        | 69 |
| Gambar 4.34 Halaman Explore.....                      | 70 |
| Gambar 4.35 Menyaring Pakaian.....                    | 70 |
| Gambar 4.36 Halaman Mencari Pakaian dan Pengguna..... | 71 |
| Gambar 4.37 Halaman Outfit Detail.....                | 72 |
| Gambar 4.38 Halaman Profil Pengguna Lain.....         | 73 |
| Gambar 4.39 Halaman Saved.....                        | 73 |

## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 4.1 Tahap I Requirement Elicitation (Fungsional).....       | 23 |
| Tabel 4.2 Tahap I Requirement Elicitation (Non-Fungsional).....   | 25 |
| Tabel 4.3 Tahap II Requirement Elicitation (Fungsional).....      | 25 |
| Tabel 4.4 Tahap II Requirement Elicitation (Non-Fungsional).....  | 27 |
| Tabel 4.5 Tahap III Requirement Elicitation (Fungsional).....     | 28 |
| Tabel 4.6 Tahap III Requirement Elicitation (Non-Fungsional)..... | 30 |
| Tabel 4.7 Deskripsi Use Case Diagram.....                         | 32 |
| Tabel 4.8 Use Case Scenario Login.....                            | 33 |
| Tabel 4.9 Use Case Scenario Logout.....                           | 34 |
| Tabel 4.10 Use Case Create Account.....                           | 34 |
| Tabel 4.11 Use Case Delete Account.....                           | 35 |
| Tabel 4.12 Use Case Scenario Reset Password.....                  | 36 |
| Tabel 4.13 Use Case Scenario Create Outfit.....                   | 36 |
| Tabel 4.14 Use Case Scenario Edit Outfit.....                     | 37 |
| Tabel 4.15 Use Case Scenario Delete Outfit.....                   | 38 |
| Tabel 4.16 Use Case Scenario Search Outfit.....                   | 39 |
| Tabel 4.17 Use Case Scenario Like Outfit.....                     | 40 |
| Tabel 4.18 Use Case Scenario Duplicate Outfit.....                | 40 |
| Tabel 4.19 Use Case Scenario Share Outfit.....                    | 41 |
| Tabel 4.20 Use Case Scenario Edit Profile.....                    | 42 |
| Tabel 4.21 Use Case Scenario Create Message.....                  | 42 |
| Tabel 4.22 Use Case Scenario Delete Message.....                  | 43 |
| Tabel 4.23 Use Case Scenario Visit Profile.....                   | 44 |
| Tabel 4.24 Use Case Scenario Follow User.....                     | 45 |
| Tabel 4.25 Use Case Scenario Share User.....                      | 45 |
| Tabel 4.23 Penguji Prototipe.....                                 | 74 |
| Tabel 4.24 Hasil Uji Kebutuhan.....                               | 74 |

Tabel 4.25 Survei Keterbantuan..... 77

**DAFTAR LAMPIRAN**

Tabel 1.1 Kepedulian Berpenampilan..... 83  
Tabel 1.2 Cara Mencocokkan Pakaian..... 83  
Tabel 1.3 Efektifitas Cara Mencocokkan Pakaian..... 84  
Tabel 1.4 Kelekatan Terhadap Ponsel..... 84