

## BAB V

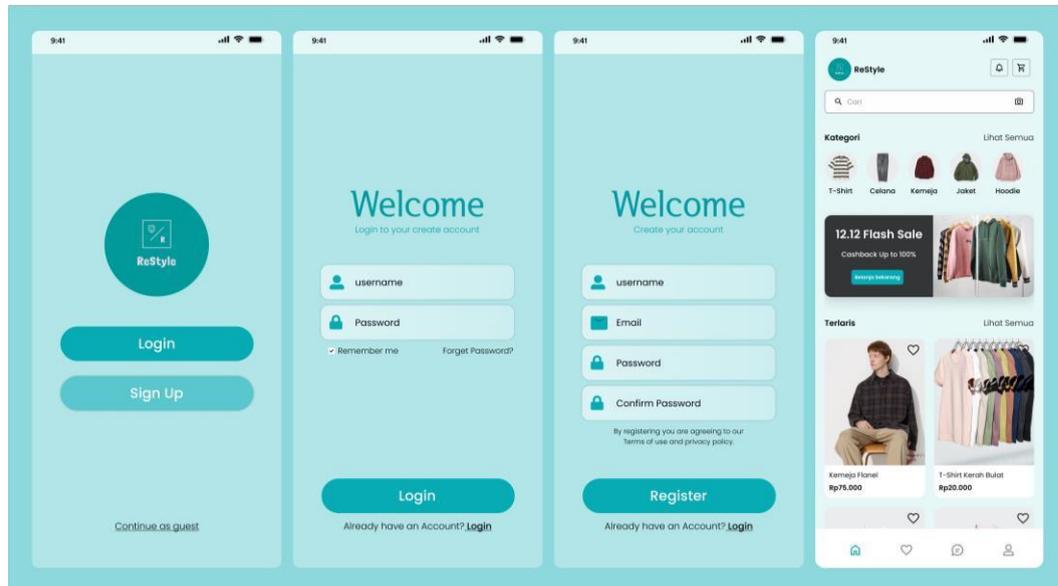
### IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

#### 5.1 HIGH FIDELITY DESIGN (HI-FI)

*High Fidelity Design (Hi-Fi)* adalah prototipe antarmuka yang dirancang dengan detail tinggi, mencakup elemen visual seperti warna, tipografi, ikon, dan tata letak yang menyerupai aplikasi akhir. Pada aplikasi *ReStyle*, *Hi-Fi* digunakan untuk memberikan gambaran realistis tentang bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan aplikasi, termasuk fitur-fitur seperti *ReStyle Assistant* dan *Virtual Try-On*. Desain ini menciptakan pengalaman visual yang mendekati produk akhir, memungkinkan evaluasi lebih akurat terhadap tampilan dan fungsionalitas sebelum implementasi.

##### 5.1.1 High Fidelity Design Halaman Login

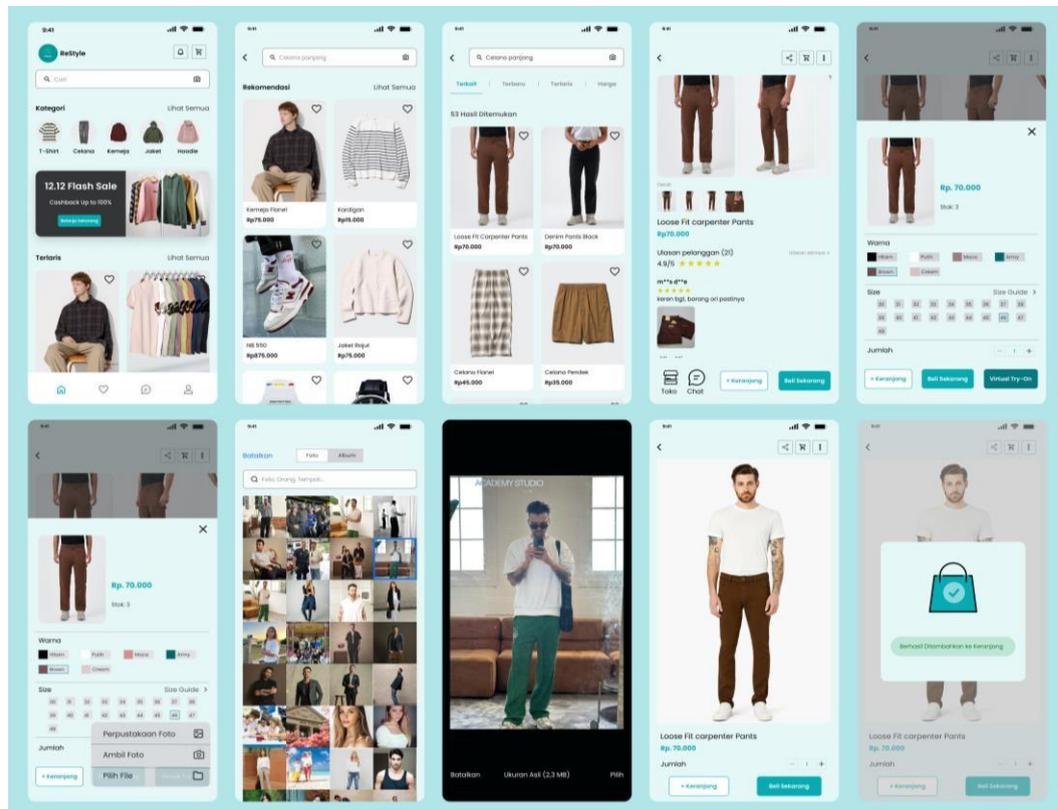
*High Fidelity Design (Hi-Fi)* halaman *Login* adalah prototipe yang dirancang untuk menunjukkan bagaimana pengguna dapat mengakses atau mendaftarkan akun di aplikasi *ReStyle*. Desain ini mencakup elemen visual lengkap seperti warna, ikon, dan tata letak, serta memperlihatkan alur interaksi pengguna, mulai dari memasukkan *username* dan *password* saat *login* hingga proses registrasi, verifikasi akun, dan berhasil masuk ke dalam aplikasi. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada gambar 5.1.



**Gambar 5. 1 *Hi-Fi* Halaman *Login***

### **5.1.2 *High Fidelity Design Virtual Try-On* Pembeli**

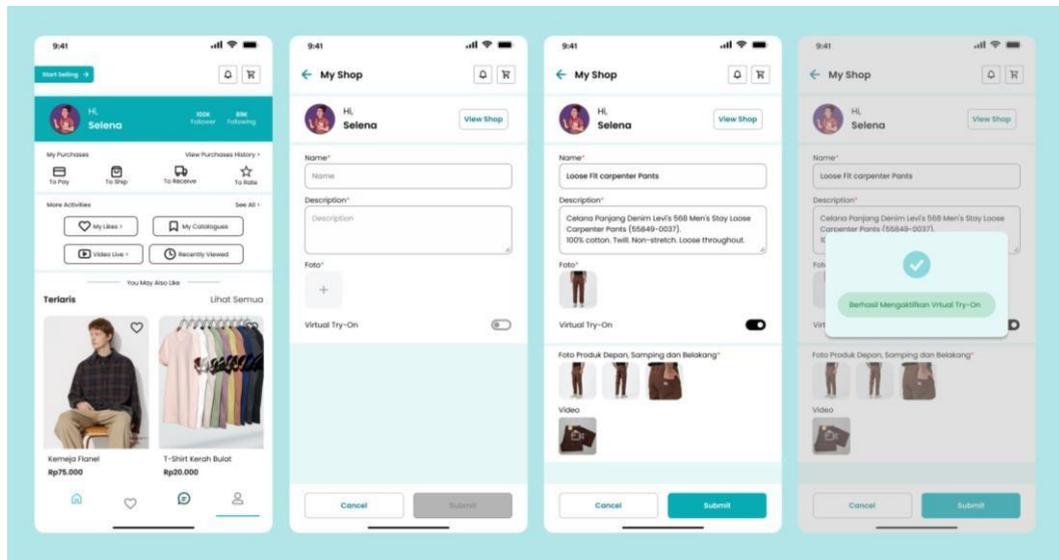
*High Fidelity Design (Hi-Fi)* fitur *Virtual Try-On* pembeli adalah *prototype* yang dirancang untuk menunjukkan bagaimana pembeli dapat mencoba produk secara *virtual*. Desain ini mencakup elemen visual lengkap seperti warna, ikon, dan tata letak, serta memperlihatkan alur interaksi pengguna, mulai dari memilih produk hingga mencoba produk secara *virtual*. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada gambar 5.2.



**Gambar 5.2 Hi-Fi Virtual Try-On Pembeli**

### 5.1.3 High Fidelity Design Virtual Try-On Penjual

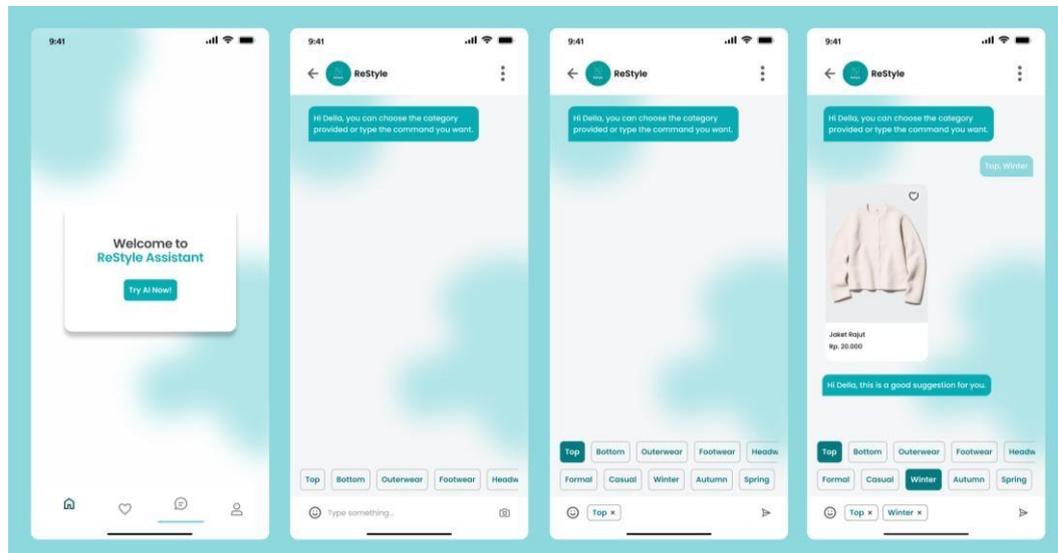
*High Fidelity Design (Hi-Fi)* fitur *Virtual Try-On* penjual adalah *prototype* yang dirancang untuk menunjukkan bagaimana penjual dapat mengaktifkan fitur *virtual try-on* agar produk mereka dapat dicoba secara *virtual* oleh pembeli. Desain ini mencakup elemen visual seperti warna, ikon, dan tata letak, serta menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan penjual, mulai dari mengunggah produk hingga mengatur fitur *virtual try-on*. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada gambar 5.3.



**Gambar 5.3 Hi-Fi Virtual Try-On Penjual**

#### **5.1.4 High Fidelity Design ReStyle Assistant**

*High Fidelity Design (Hi-Fi)* fitur *ReStyle Assistant* adalah *prototype* yang dirancang untuk menunjukkan bagaimana pengguna dapat berinteraksi dengan asisten *virtual* dalam aplikasi *ReStyle*. Desain ini mencakup elemen visual lengkap seperti warna, ikon, dan tata letak, serta menggambarkan alur interaksi pengguna, mulai dari memberikan perintah atau preferensi hingga menerima rekomendasi produk yang sesuai. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada gambar 5.4.



**Gambar 5. 4 Hi-Fi ReStyle Assistant**

## 5.2 PROTOTYPING

*Prototyping* adalah proses membuat interaksi antar tampilan untuk menciptakan desain yang lebih dinamis dan interaktif, sehingga lebih mudah diuji saat melakukan *usability testing*. Dalam studi kasus aplikasi *ReStyle*, *prototyping* dibuat untuk versi *mobile*, dengan fokus pada fitur utama seperti *restyle assistant* dan *virtual try-on*. *Prototyping* ini dirancang berdasarkan alur pengguna yang sudah dibuat sebelumnya, sehingga dapat menggambarkan pengalaman pengguna dengan lebih jelas dan memudahkan pengujian fungsi aplikasi. Untuk *prototyping* dapat dicoba melalui *link* yang penulis sediakan berikut ini:

*Link Prototyping* : <http://bit.ly/3ZaMT2E>

### 5.3 USABILITY TESTING

*Usability testing* adalah proses evaluasi desain aplikasi dengan melibatkan pengguna langsung untuk menguji kemudahan penggunaan, efisiensi, dan pengalaman mereka saat berinteraksi dengan aplikasi. Pada aplikasi *ReStyle*, *usability testing* dilakukan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan pada fitur-fitur utama seperti *restyle assistant* dan *virtual try-on*. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa aplikasi mudah digunakan, sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan memberikan pengalaman yang optimal sebelum diluncurkan.

Penulis melakukan *usability testing* secara *online* setelah membuat rancangan desain dari aplikasi *ReStyle* dengan menggunakan metode *In Depth Interview*.

Tujuan yang ingin penulis capai pada *usability testing* secara *online* ini adalah:

1. Untuk mengukur tingkat kemudahan *user* dalam mencoba desain dari aplikasi *ReStyle*
2. Untuk mengetahui *feedback user* terhadap desain dari aplikasi *ReStyle*

Berikut kriteria responden yang melakukan *usability testing* secara *online*:

1. Masyarakat Indonesia (L/P)
2. Usia 15-35 Tahun
3. Pelaku UMKM
4. Familiar dengan perangkat *mobile* (*Android/iOS*)
5. Pernah menggunakan aplikasi serupa (seperti aplikasi Shopee, Tokopedia, Lazada, Blibli, dan Bukalapak)
6. Menggunakan media sosial untuk mengikuti *tren fashion*

7. Tidak pernah/jarang/rutin berbelanja *fashion thrift* secara *online* maupun *offline*
8. Domisili di seluruh wilayah Indonesia

Metode yang penulis gunakan adalah *Single Ease Question (SEQ)* untuk mengukur tingkat kesulitan atau kemudahan menjalankan aplikasi *ReStyle* bagi pengguna dengan *metric* sebagai berikut:

**Tabel 5. 1 Metric Single Ease Question (SEQ)**

Variabel	Interpretasi
1	Sangat Sulit
2	Sulit
3	Agak Sulit
4	Netral
5	Agak Mudah
6	Mudah
7	Sangat Mudah

Keterangan *Score SEQ* :

Rata- rata 1 - 5,4 = Desain dianggap perlu diperbaiki karena belum memenuhi kebutuhan *user*.

Rata- rata 5,5 - 7 = Desain dianggap sudah memenuhi kebutuhan *user* [34].

Berikut inti skenario *task* aplikasi *ReStyle* yang harus dikerjakan oleh partisipan:

**Tabel 5. 2 Skenario *Task Flow***

User Goal	Taks	Skenario
Task 1 : <i>Virtual Try-On</i> Pelanggan	Pembeli mencoba produk secara <i>virtual</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peneliti menjelaskan <i>task</i> atau fitur yang tersedia</li> <li>2. Partisipan menjalankan <i>prototype</i> sesuai <i>task</i></li> <li>3. Partisipan memaparkan pengalamannya</li> <li>4. Partisipan memberikan saran dan masalah yang ditemukan</li> </ol>
Task 2 : <i>Virtual Try-On</i> Penjual	Penjual mengunggah produk dengan fitur <i>virtual try-on</i>	
Task 3 : <i>Restyle Assistant</i>	Pengguna menerima rekomendasi produk	

#### 5.4 HASIL

Pada pengujian *usability testing* fitur *virtual try-on* dan *restyle assistant*, tujuan utamanya adalah untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan, efisiensi proses, dan pengalaman keseluruhan pengguna, baik dari sisi pembeli maupun penjual.

Penulis melakukan *usability testing* secara *online* dengan beberapa responden. Berikut tabel data responden:

**Tabel 5. 3 Data Responden *Usability Testing***

No	Nama Responden	Usia	Alamat	Pekerjaan
1	Virginia Angelica	21	Kota Jambi	Mahasiswa
2	Selvia Meysilia	21	Kota Jambi	Mahasiswa dan Penjual <i>Thrift Shop</i>

3	Aisyah Fitria	21	Kota Palembang	Mahasiswa
4	Iin Setianingsih	21	Kab. Ciamis	Sosial Media Staff
5	Dwi Jelasi Putri	21	Kota Palembang	Mahasiswa

Setelah responden mengerjakan beberapa *task flow* yang diberikan, didapatkan hasil dari *usability testing* yaitu sebagai berikut:

1. Hasil *Usability Testing* Tingkat Kemudahan Penggunaan Aplikasi *ReStyle*  
Hasil dari *usability testing* seberapa mudah dipahami saat menggunakan aplikasi *ReStyle* dapat dilihat pada tabel 5.4.

**Tabel 5. 4 Hasil *Usability Testing* Tingkat Kemudahan Aplikasi *ReStyle***

No	Halaman Mockup	Responden					Rata-rata	Status
		1	2	3	4	5		
1	Fitur <i>Virtual Try-On</i> Pelanggan	6	7	7	7	6	6,6	Sudah OK!
2	Fitur <i>Virtual Try-On</i> Penjual	6	6	7	7	7	6,6	Sudah OK!
3	Fitur <i>Restyle Assistant</i>	6	6	7	7	7	6,6	Sudah OK!

2. Hasil *Usability Testing* Tingkat Daya Tarik Visual Halaman Aplikasi *ReStyle*  
Hasil dari *usability testing* seberapa menarik visual saat melihat halaman aplikasi *ReStyle* dapat dilihat pada tabel 5.5.

**Tabel 5. 5 Hasil *Usability Testing* Tingkat Daya Tarik Visual Aplikasi *ReStyle***

No	Halaman Mockup	Responden					Rata-rata	Status
		1	2	3	4	5		
1	Fitur <i>Virtual Try-On</i> Pelanggan	6	7	7	7	6	6,6	Sudah OK!
2	Fitur <i>Virtual Try-On</i> Penjual	6	7	6	7	6,5	6,5	Sudah OK!
3	Fitur <i>Restyle Assistant</i>	7	6	7	7	7	6,8	Sudah OK!

Berdasarkan hasil dari usability testing tingkat kemudahan dan daya tarik visual aplikasi *ReStyle*, maka didapatkan poin-poin sebagai berikut:

**Tabel 5. 6 *Feedback Usability Testing* Kemudahan dan Daya Tarik Visual**

<b>Aplikasi <i>ReStyle</i></b>	
<b>Halaman</b>	<b><i>Feedback / Saran</i></b>
<b>Fitur <i>Virtual Try-On</i> Pelanggan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fitur ini dianggap sangat mudah digunakan dengan skor kemudahan 6,6. Responden mengapresiasi kemudahan alur dan desain yang intuitif, menyerupai aplikasi <i>e-commerce</i> pada umumnya. Namun, ada masukan untuk meningkatkan detail seperti pemilihan warna atau ukuran, menggunakan warna yang lebih terang, dan memperbaiki tombol fitur yang tidak berfungsi untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih sempurna.</li> <li>2. Pengguna mengapresiasi tampilan visual yang menarik pada aplikasi ini, dengan skor visual rata-rata 6,6. Responden menyukai warna yang <i>soft</i>, simpel, dan elegan, serta menganggap tampilannya sudah cukup enak dipandang. Namun, ada masukan untuk menambahkan elemen seperti produk yang sedang tren, fitur saldo seperti <i>e-wallet</i>, dan penggunaan warna yang lebih terang untuk membuat visual lebih menarik dan fungsional.</li> </ol>
<b>Fitur <i>Virtual Try-On</i> Penjual</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fitur ini dianggap sangat mudah dipahami dengan skor kemudahan rata-rata 6,6. Pengguna mengapresiasi kejelasan desain dan tombol fitur yang memudahkan pemahaman langkah-langkah penggunaan. Namun, terdapat masukan untuk meningkatkan konsistensi bahasa pada fitur dan lebih menonjolkan bagian seperti start selling agar tujuan fitur lebih jelas bagi pengguna awam. Pengguna mengapresiasi visual yang menarik pada fitur ini, dengan skor visual rata-rata 6,5.</li> <li>2. Responden menilai desainnya sederhana dan nyaman dilihat, dengan pemilihan warna yang tidak terlalu mencolok. Namun, ada masukan untuk merapikan tata letak, menggunakan warna yang lebih terang, dan menyesuaikan intensitas warna hijau pada elemen tertentu agar tampilan lebih optimal.</li> </ol>
<b>Fitur <i>Restyle Assistant</i></b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fitur ini dianggap sangat mudah dipahami dengan skor kemudahan rata-rata 6,6. Responden mengapresiasi kemudahan penggunaan dan alur yang jelas. Namun,</li> </ol>

	<p>ada masukan untuk meningkatkan konsistensi bahasa dalam fitur dan menambahkan tampilan interaktif seperti kategori yang dikirim ke <i>restyle assistant</i> agar pengalaman terasa lebih intuitif dan komunikatif. Pengguna mengapresiasi visual yang menarik pada fitur ini, dengan skor visual rata-rata 6,8.</p> <p>2. Responden menilai desainnya sederhana, dengan pemilihan warna yang <i>soft</i> dan nyaman di mata. Namun, ada masukan untuk meningkatkan hasil tampilan agar tidak terlalu sederhana, sehingga visual dapat terlihat lebih optimal.</p>
--	--

Berdasarkan hasil dari *usability testing* aplikasi *ReStyle* dengan 5 responden menunjukkan bahwa desain aplikasi memudahkan pengguna baik dari segi alur penggunaan maupun tampilan desainnya. Hasil *usability testing* menunjukkan bahwa aplikasi ini umumnya mudah digunakan, dengan skor kemudahan rata-rata 6,5-6,8. Fitur *virtual try-on* dan *restyle assistant* mendapat respon positif, namun perlu peningkatan pada konsistensi bahasa, tombol, dan elemen interaktif. Secara visual, aplikasi dinilai sederhana dan menarik, tetapi disarankan menambahkan fitur saldo, produk tren, dan perbaikan tata letak untuk tampilan lebih fungsional. Temuan ini menjadi panduan untuk peningkatan pengalaman pengguna.