ABSTRAK

Fashion merupakan gaya berpakaian yang digunakan sehari-hari oleh masyarakat. Salah satu kalangan yang paling memperhatikan *fashion* adalah remaja. Oleh sebab itu mengapa industri pakaian di Indonesia berkembang. Dengan banyaknya *outlet* dan *clothing,* Bandung merupakan salah satu kota yang membantu industri pakaian di Indonesia. Pakaian memiliki standarisasi baik dari model, ukuran, dan sebagainya. Pakaian standar yang ada belum tentu sesuai dengan kebutuhan pemakai. Salah satu upaya yang ada adalah mendesain pakaian menggunakan *website* simulasi desain pakaian. Namun berdasarkan hasil *usability testing* telah menghasilkan *usability* yang belum optimal. Seperti bahasa yang tidak konsisten, pengelompokan konten yang tidak sesuai, adanya redundansi konten dan sebagainya. Sehingga *website* tersebut belum dapat menggambarkan visualisasi pakaian berdasarkan kebutuhan pengguna, akibatnya tujuan dari pengguna belum tercapai. Dari permasalahan tersebut diperlukan suatu *website* dengan *usability* yang optimal. Perancangan tersebut dapat dicapai menggunakan metode *Goal-Directed Design* (GDD) berdasarkan tujuan dengan mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Hasil model UI *website* simulasi desain pakaian yang dihasilkan telah dilakukan *usability testing* dan mengisi kuesioner *System Usability Scale* (SUS) dengan mengukur *usability* dari *effectiveness, efficiency* dan *satisfaction.* Berdasarkan hasil pengujian diperoleh nilai masing-masing *usability* adalah 96,99%, 89,95% dan 86.96%. Sehingga model UI yang dihasilkan dapat menggambarkan visualisasi pakaian dari kebutuhan pengguna, sehingga tujuan dari pengguna tercapai.

Kata kunci: *fashion*, pakaian, *goal-directed design*, *user interface*, simulasi desain pakaian, *system usability scale*.