

Perancangan *User Experience* Aplikasi Pemesanan Jas Berbasis *Augmented Reality* Menggunakan Metode *Goal-Directed Design*

Rizal Gradianto¹, Anisa Herdiani², Rio Nurtantyana³,

^{1,2,3}Fakultas Informatika, Universitas Telkom, Bandung

¹rizalgradianto@students.telkomuniversity.ac.id,

²anisaherdiani@telkomuniversity.ac.id, ³nurtayak@telkomuniversity.ac.id.

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak signifikan pada industri busana, termasuk dalam pemilihan jas. Jas dapat mencerminkan kesan profesionalisme dan kepercayaan diri bagi pemakainya. Namun, proses pemilihan jas seringkali menemui kendala, seperti kesulitan menemukan ukuran dan model yang diinginkan. Untuk memudahkan konsumen, aplikasi *E-commerce* telah dikembangkan, tetapi banyak konsumen merasa tidak puas karena ukuran yang tidak pas dengan postur tubuh mereka. Teknologi *augmented reality* (AR) hadir untuk meningkatkan pengalaman belanja yang lebih interaktif dan realistis yang memungkinkan konsumen melihat jas secara virtual. Meskipun sudah terdapat beberapa studi mengenai penerapan AR dalam industri busana, tetapi belum banyak penelitian yang berfokus pada aspek pengalaman pengguna atau *user experience* (UX). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang *user experience* aplikasi mobile berbasis *augmented reality* menggunakan Metode *Goal-Directed Design* (GDD) untuk pemesanan jas. Berdasarkan hasil pengujian UEQ terhadap 20 responden, didapatkan hasil bahwa rancangan *user experience* aplikasi ini memiliki nilai evaluasi yang positif. Penelitian ini menghasilkan skor pengujian untuk setiap aspek, seperti *attractiveness* ($M = 1,817$), *perspicuity* ($M = 1,700$), *efficiency* ($M = 1,500$), *dependability* ($M = 1,225$), *stimulation* ($M = 1,625$), dan *novelty* ($M = 1,825$). Oleh karena itu, aplikasi mobile dengan AR memiliki potensi besar untuk diterima oleh masyarakat lebih luas.

Kata kunci: jas, *user experience*, *augmented reality*, *goal-directed design*, *usability testing*, *user experience questionnaire*

Abstract

The development of information and communication technology has significantly impacted the fashion industry, including the selection of suits. A suit can convey an impression of professionalism and confidence to the wearer. However, choosing a suit often encounters obstacles, such as difficulty finding the desired size and model. E-commerce applications have been developed to make it easier for consumers, but many consumers feel dissatisfied because the size needs to fit their body posture. Augmented reality (AR) technology could enhance shopping experiences that allow consumers to view suits virtually. However, several previous studies do not focus on aspects of user experience (UX). Therefore, this research aims to design the UX of an AR-based mobile application using the Goal-Directed Design (GDD) method for ordering suits. The UX results were tested using the User Experience Questionnaire (UEQ) to get feedback from users regarding the application. Based on the results of UEQ testing on 20 respondents, it was found that the user experience design of this application had a positive evaluation value. This research produced test scores for each aspect, such as attractiveness ($M = 1,817$), perspicuity ($M = 1,700$), efficiency ($M = 1,500$), dependability ($M = 1,225$), stimulation ($M = 1,625$), and novelty ($M = 1,825$). Hence, the mobile application with AR has great potential to be accepted by the wider community.

Keywords: suit, *user experience*, *augmented reality*, *goal-directed design*, *usability testing*, *user experience questionnaire*
