

SKRIPSI

Study Fashion Digitalisasi Media Pembelajaran Rancang Busana Berbasis *Virtual Reality* Untuk SMK Tata Busana



Disusun Oleh :

Andre Ferdiawan 1515623055

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
pada Program Studi S1 Tata Busana

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TATA BUSANA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

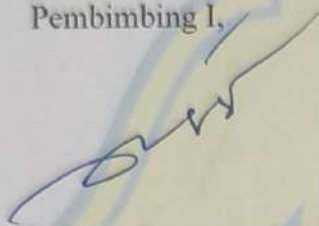
2025

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN PROPOSAL SKRIPSI

Judul : Study Fashion Digitalisasi Media Pembelajaran Rancang Busana
Berbasis *Virtual Reality* Untuk SMK Tata Busana
Penyusun : Andre Ferdiawan
NIM : 1515623055

Disetujui Oleh :

Pembimbing I,



Rahayu Purnama, Ph.D

NIP. 198607232025062001

Pembimbing II,

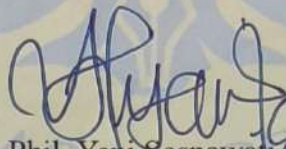


Dr. Phil. Yeni Sesnawati, M.T

NIP. 198106012006042001

Mengetahui,

Koor Program Studi Pendidikan Tata Busana



Dr. Phil. Yeni Sesnawati, M.T

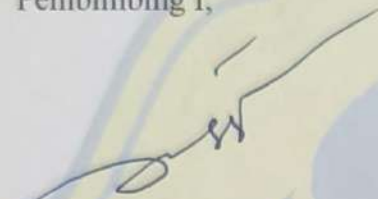
NIP. 198106012006042001

HALAMAN PERNYATAAN

Judul : Study Fashion Digitalisasi Media Pembelajaran Rancang Busana
Berbasis *Virtual Reality* Untuk SMK Tata Busana
Penyusun : Andre Ferdiawan
NIM : 1515623055
Tanggal Ujian :

Disetujui oleh :

Pembimbing I,



Rahayu Purnama, Ph.D

NIP. 198607232025062001

Pembimbing II,



Dr. Phil. Yeni Sesnawati, M.T

NIP. 198106012006042001

Pengesahan Panitia Ujian Skripsi :

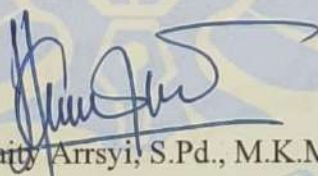
Ketua Penguji,



Dra. Melly Prabawati, M.Pd

NIP. 196305211988032002

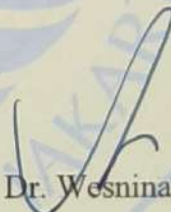
Anggota Penguji 1,



Esty Nurbaiti Arrsyi, S.Pd., M.K.M

NIP. 197409281999032001

Anggota Penguji 2,



Dr. Wesnina, M.Sn

NIP. 196310291988032001

Mengetahui,

Koor Program Studi Pendidikan Tata Busana



Dr. Phil. Yeni Sesnawati, M.T

NIP. 198106012006042001

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Andre Ferdiawan
No. Registrasi : 1515623055
Program Studi : Pendidikan Tata Busana
Fakultas : Study Fashion Digitalisasi Media Pembelajaran Rancang
Busana Berbasis *Virtual Reality* Untuk SMK Tata Busana

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan karya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di Perguruan Tinggi lain.
2. Skripsi ini belum dipublikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 18 Juli 2025



(Andre Ferdiawan)

NIM. 1515623055

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala karena atas kehendak-Nya, sehingga penulis diberi kemudahan dalam menyelesaikan penulisan proposal skripsi yang berjudul *Study Fashion Digitalisasi Media Pembelajaran Rancang Busana Berbasis Virtual Reality Untuk SMK Tata Busana*. Adapun maksud dan tujuan dari penulisan proposal skripsi ini yaitu disusun sebagai persyaratan untuk menyelesaikan perkuliahan pada Program Sarjana 1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.

Dalam menyelesaikan penulisan proposal skripsi ini, penulis memperoleh banyak bantuan, bimbingan, arahan, serta masukan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyelesaian proposal skripsi ini, kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Neneng Siti Silfi Ambarwati, Apt., M.Si. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta
2. Dr. Phil. Yeni Sesnawati, M.T., selaku Koordinator Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Jakarta sekaligus Dosen Pembimbing II dalam Penyusunan Skripsi ini,
3. Rahayu Purnama, Ph.D., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan kesediaan waktu beliau, arahan, bimbingan, serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan Skripsi ini,
4. Segenap dosen Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Jakarta yang telah membantu dan memberi arahan serta nasihat dalam perkuliahan
5. Seluruh staf Tata Usaha dan Administrasi Program Studi S1 Tata Busana Universitas Negeri Jakarta, yang selalu memberikan informasi dan kemudahan kepada penulis dalam memproses administrasi selama penyusunan Skripsi
6. Orang tua yang selalu memberikan dukungan semangat dan juga material, serta afeksinya terhadap penulis

7. Sahabat penulis selama perkuliahan yang selalu menjadi rumah disaat penulis sedang mengalami titik terberat yakni Tim The Designer, Tim Study Fashion, Tim Dreams Fashion dan BPH Kadiv KPM UNJ 2021
8. Teman terdekat penulis selama perkuliahan yang sering membantu penulis disaat kesulitan yakni Rekan rekan KPM UNJ, PKM Center UNJ, LIDM UNJ
9. Semua pihak yang telah membantu penyusunan Skripsi ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu

Segala kesempurnaan hanyalah miliki Allah, penulis menyadari bahwa penulisan tugas akhir ini masih sangatlah jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pihak yang membaca tugas akhir ini, demi perubahan yang positif menuju lebih baik lagi untuk penulis di kemudian hari. Demikian tugas akhir ini penulis susun, semoga dapat menjadi manfaat bagi banyak pihak dan khususnya untuk penulis sendiri. Akhir kata, penulis ucapkan terimakasih.

Jakarta, 18 Juli 2025

Penulis,

Andre Ferdiawan
NIM. 1515623055

ABSTRAK

Study Fashion Digitalisasi Media Pembelajaran Rancang Busana Berbasis *Virtual Reality* Untuk SMK Tata Busana

Andre Ferdiawan¹, Rahayu Purnama, Ph.D², Dr. Phil. Yeni Sesnawati, M.T³

¹²³Universitas Negeri Jakarta

Email : aferdiawan9@gmail.com

Trend *fashion* yang berkembang di Indonesia tidak hanya mencerminkan selera estetika masyarakat, tetapi juga mencerminkan status sosial dan kondisi ekonomi yang berlaku umum. Dalam beberapa tahun terakhir, fashion telah berkembang menjadi industri yang menjanjikan dan menguntungkan karena permintaan dan pertumbuhannya yang terus meningkat. Namun, di tengah tingginya minat masyarakat terhadap dunia fashion, peserta didik pada program keahlian Tata Busana di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) masih menunjukkan keterbatasan keterampilan dalam merancang busana secara mandiri. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan metode pembelajaran konvensional yang belum sepenuhnya adaptif terhadap kebutuhan abad 21, terutama dalam mata pelajaran Rancang Busana yang tergolong kompleks dan memerlukan pendekatan praktis. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis mengembangkan Aplikasi Study Fashion sebagai media pembelajaran Rancang Busana berbasis Virtual Reality 360°. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dan didukung oleh pendekatan Problem-Based Learning (PBL). Aplikasi ini menyajikan berbagai fitur edukatif seperti: Materi Rancang Busana, Konsultasi Rancang Busana, Kuis Rancang Busana, Tentang Kami, Panduan Penggunaan, *Frequently Asked Questions* (FAQ), serta Bantuan. Fitur-fitur tersebut dirancang untuk mendukung pengalaman belajar siswa secara komprehensif dan kontekstual melalui perangkat smartphone pribadi mereka. Melalui integrasi teknologi dan pedagogi inovatif, Study Fashion bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain siswa tata busana secara signifikan. Aplikasi ini menghadirkan pengalaman belajar yang tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga praktis dan imersif, seolah-olah siswa sedang merancang busana secara langsung, dilengkapi dengan audio narasi berbahasa Indonesia. Hasil uji kelayakan aplikasi Study Fashion yang dilakukan oleh panelis ahli menunjukkan bahwa: Aspek materi memperoleh skor 98% (kategori Sangat Baik), Aspek kebahasaan memperoleh skor 94% (kategori Sangat Baik), dan Aspek multimedia juga memperoleh skor 94% (kategori Sangat Baik). Selain itu, hasil uji daya terima siswa terhadap aplikasi ini menunjukkan respon yang sangat positif, di mana siswa menyatakan bahwa aplikasi mudah digunakan, menarik, dan mampu meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep perancangan busana secara menyeluruh. Aplikasi Study Fashion layak digunakan sebagai media pembelajaran alternatif dalam pendidikan Tata Busana di SMK, serta mampu menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi di era digital.

Kata Kunci : Aplikasi, *Virtual Reality*, Tata Busana, Rancang Busana

ABSTRACT

Study Fashion: Digitalization of Fashion Design Learning Media Based on Virtual Reality for Vocational High School Fashion Programs

Andre Ferdiawan¹, Rahayu Purnama, Ph.D², Dr. Phil. Yeni Sesnawati, M.T³

¹²³Universitas Negeri Jakarta

Email : aferdiawan9@gmail.com

The fashion trends developing in Indonesia not only reflect the aesthetic preferences of society but also indicate prevailing social status and economic conditions. In recent years, fashion has evolved into a promising and profitable industry due to its continuous growth and increasing demand. However, despite the public's high interest in the fashion industry, students in the Fashion Design competency program at Vocational High Schools (SMK) still demonstrate limited skills in independently designing garments. This limitation is mainly due to conventional teaching methods that are not fully adaptive to 21st-century learning needs, particularly in the Fashion Design subject, which is complex and requires a practical approach. Based on these issues, the authors developed the Study Fashion application as a Virtual Reality 360°-based learning media for Fashion Design. This application was developed using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) and supported by the Problem-Based Learning (PBL) approach. It offers various educational features such as: Fashion Design Materials, Fashion Design Consultation, Fashion Design Quizzes, About Us, User Guide, Frequently Asked Questions (FAQ), and Help. These features are designed to provide students with a comprehensive and contextual learning experience through their personal smartphones. Through the integration of technology and innovative pedagogy, Study Fashion aims to significantly enhance students' fashion design skills. The application delivers a learning experience that is not only theoretical but also practical and immersive, simulating the process of designing garments directly, complete with Indonesian-language audio narration. The feasibility test results conducted by expert panelists show that: the material aspect scored 98% (Excellent category), the language aspect scored 94% (Excellent category), and the multimedia aspect also scored 94% (Excellent category). Furthermore, the student acceptance test results indicate a very positive response, with students stating that the application is easy to use, engaging, and capable of improving their overall understanding of fashion design concepts. Study Fashion is considered suitable as an alternative learning media in Fashion Design education for Vocational High Schools and serves as an innovative solution to improve technology-based learning quality in the digital era.

Keywords: Application, Virtual Reality, Fashion Design, Garment Design

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN PROPOSAL SKRIPSI.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	4
1.4 Perumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Konsep Pengembangan Produk.....	7
2.2 Konsep Produk Yang Dikembangkan	8
2.2.1 Aplikasi	9
2.2.2 Multimedia Pembelajaran	14
2.2.3 Aplikasi Pembelajaran	16
2.2.5 Gaya Belajar.....	18
2.2.6 Hasil Belajar.....	19
2.2.7 <i>Problem Based Learning</i>	22
2.2.8 <i>Student Center Learning</i>	23
2.2.9 Konstruktivisme.....	23
2.2.10 Pendapat Siswa.....	24
2.3 Penelitian Yang Relevan.....	25
2.4 Kerangka Teoritik.....	26

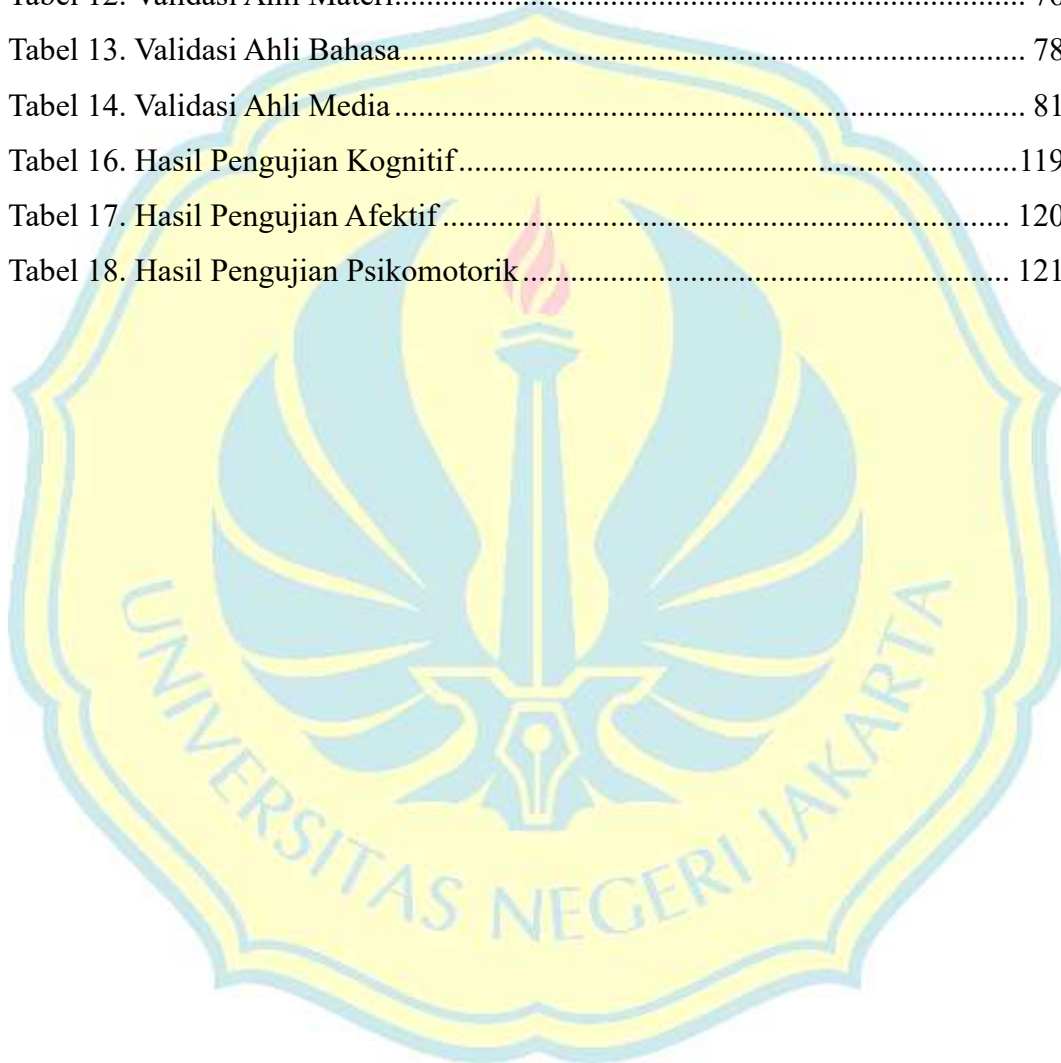
2.4.6	<i>Visual Merchandiser</i>	29
2.5	Rancangan Produk	29
2.6	Kerangka Berpikir.....	32
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN.....		33
3.1	Tujuan Operasional Penelitian	33
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
3.3	Bahan dan Alat	33
3.3.1	Perangkat Keras	33
2.4.1	Perangkat Lunak.....	33
3.4	Metode Pengembangan	34
3.4.6	Model Pengembangan Yang Dipilih	38
3.5	Prosedur Pengembangan	39
3.5.1	Tahap Analisis atau <i>Analysis</i>	39
3.5.2	Tahap Perancangan atau <i>Design</i>	40
3.5.3	Tahap pengembangan atau <i>Development</i>	40
3.5.4	Tahap implementasi atau <i>implementation</i>	40
3.5.5	Tahap Evaluasi atau <i>Evaluation</i>	41
3.6	Sasaran Produk Penelitian.....	41
3.7	Instrumen.....	41
3.7.2	Kisi – Kisi Instrumen	42
3.8	Teknik Pengumpulan Data	46
3.9	Teknik Analisis Data	47
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....		48
4.1	Hasil Pengembangan Produk	48
4.1.1	Analyze	48
4.1.2	Design	50
4.1.3	Development	63
4.1.4	Implementation	74
4.1.5	Evaluation	75
4.2	Penjelasan Strategi, Pendekatan, Metode dan Evaluasi Pembelajaran .	84
4.3	Pembahasan.....	92
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN		95

5.1	Kesimpulan	95
5.2	Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA		97
LAMPIRAN.....		104



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Interval Rating Scale	42
Tabel 2. Kisi Kisi Kelayakan Materi.....	43
Tabel 3. Kisi - Kisi Kelayakan Bahasa.....	44
Tabel 4. Kisi - Kisi Kelayakan Media.....	44
Tabel 5. Kisi - Kisi Pendapat Siswa	45
Tabel 12. Validasi Ahli Materi.....	76
Tabel 13. Validasi Ahli Bahasa.....	78
Tabel 14. Validasi Ahli Media.....	81
Tabel 16. Hasil Pengujian Kognitif.....	119
Tabel 17. Hasil Pengujian Afektif.....	120
Tabel 18. Hasil Pengujian Psikomotorik.....	121



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Data Pengguna Smartphone di Indonesia.....	3
Gambar 2. Kerangka Berpikir	32
Gambar 3. Analisa Data Uji Validitas Ahli (Sugiyono, 2015)	47
Gambar 4. Use Case Diagram.....	61
Gambar 5. Flowchart Aplikasi	61
Gambar 6. Storyboard Aplikasi.....	62
Gambar 7. Master Design	63
Gambar 8. Membuat Desain Dengan Canva.....	64
Gambar 9. Mencari Asset.....	64
Gambar 10. Membuat Desain UI/UX	65
Gambar 11. Aset VR Kelas	65
Gambar 12. Aset VR Toko	66
Gambar 13. Develop Aplikasi Materi	67
Gambar 14. Develop Aplikasi Quiz	67
Gambar 15. Alat Virtual Reality.....	72
Gambar 16. Hasil Uji Kelayakan	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Peneliti.....	104
Lampiran 2. Hasil Analisis Kebutuhan	106
Lampiran 3. Proses Pembuatan Produk	110
Lampiran 4. Luaran Penelitian.....	117
Lampiran 5. Afektif, Kognitif, Psikomotorik.....	119





KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220

Telepon/Faksimili: 021-4894221

Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : ANDRE FERDIWAN
NIM : 1515623055
Fakultas/Prodi : Teknik/Pendidikan Tata Busana
Alamat email : aferdiawan9@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (... ..)

yang berjudul :

Study Fashion Digitalisasi Media Pembelajaran Rancang Busana Berbasis Virtual Reality Untuk SMK Tata

Busana

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta

Penulis

()
ANDRE FERDIWAN