

**PERSEPSI PENGGUNAAN APLIKASI IBIS PAINT X SEBAGAI MEDIA DIGITAL
PERANCANGAN BUSANA PADA PROYEK AKHIR MAHASISWA D3 TATA
BUSANA ANGKATAN 2021 DAN 2022 DENGAN PENDEKATAN TAM
(TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL)**

Putri Vanisha¹, Puji Hujria Suci², Sri Zulfia Novrita³, Puspaneli⁴

^{1,2,3,4} Universitas Negeri Padang

Alamat e-mail : putrivanisha24@gmail.com¹, puji.hujria@fpp.unp.ac.id²,
sriznovrita@fpp.unp.ac.id³, puspaneli@fpp.unp.ac.id⁴

ABSTRACT

This study is motivated by the lack of in-depth research on the perceptions of Diploma III Fashion Design students at Universitas Negeri Padang regarding the use of the Ibis Paint X application as a digital medium for fashion design, despite its widespread independent use in final projects. The purpose of this research is to analyze students' perceptions of the application's Perceived Ease of Use (PEOU) and Perceived Usefulness (PU) based on the Technology Acceptance Model (TAM). This study employed a quantitative descriptive method involving a sample of 40 students from the 2021 and 2022 cohorts, selected through simple random sampling. Data were collected using a closed-ended Likert-scale questionnaire and analyzed descriptively through mean scores and percentages. The findings reveal that students hold a positive perception of ease of use, with an average score of 3.06 (84.15%), and a highly positive perception of usefulness, with an average score of 3.31 (94.6%). These results indicate that Ibis Paint X is perceived as user-friendly, efficient, and beneficial in enhancing students' creativity and the quality of their digital fashion design work. Moreover, the study confirms that a higher perception of ease of use corresponds to a greater perception of usefulness, consistent with Davis's (1989) TAM framework. The implications highlight the importance of integrating application-based digital design learning, such as Ibis Paint X, into vocational education curricula to better prepare students for the technology-driven fashion industry of the modern era.

Keywords: Ibis Paint X, Technology Acceptance Model, Student Perceptions; Digital Fashion Design.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum adanya kajian mendalam mengenai persepsi mahasiswa D3 Tata Busana Universitas Negeri Padang terhadap penggunaan aplikasi *Ibis Paint X* sebagai media digital perancangan busana, meskipun aplikasi ini banyak digunakan secara mandiri dalam proyek akhir. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis persepsi mahasiswa terhadap kemudahan penggunaan (Perceived Ease of Use/PEOU) dan kemanfaatan (Perceived Usefulness/PU) aplikasi *Ibis Paint X* dengan menggunakan

pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan sampel sebanyak 40 mahasiswa angkatan 2021 dan 2022 yang dipilih melalui teknik *simple random sampling*. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner tertutup berskala Likert, kemudian dianalisis dengan statistik deskriptif berupa rata-rata dan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki persepsi positif terhadap kemudahan penggunaan dengan skor rata-rata 3,06 (84,15%) dan persepsi sangat positif terhadap kemanfaatan dengan skor rata-rata 3,31 (94,6%). Hal ini menandakan bahwa *Ibis Paint X* dianggap mudah digunakan, efisien, serta bermanfaat dalam meningkatkan kreativitas dan kualitas desain busana digital mahasiswa. Semakin tinggi persepsi kemudahan penggunaan, semakin besar pula persepsi manfaat yang dirasakan, sejalan dengan teori TAM oleh Davis (1989). Penelitian ini menegaskan pentingnya integrasi pembelajaran desain digital berbasis aplikasi seperti *Ibis Paint X* dalam kurikulum pendidikan vokasi agar mahasiswa lebih siap menghadapi tantangan industri fashion modern berbasis teknologi.

Kata Kunci: *Ibis Paint X*, *Technology Acceptance Model*, Persepsi Mahasiswa, Desain Busana Digital.

A. Pendahuluan

Desain busana merupakan salah satu elemen utama dalam dunia tata busana yang berperan sebagai jembatan antara ide kreatif dengan produk akhir berupa pakaian (Kartikasari et al., 2025). Desain tidak hanya berfungsi untuk menggambarkan bentuk visual suatu busana, tetapi juga merepresentasikan identitas, karakter, serta nilai estetika yang ingin disampaikan oleh seorang perancang (Prihandayani, 2021). Oleh karena itu, kemampuan dalam mendesain busana menjadi kompetensi esensial yang harus dimiliki oleh mahasiswa tata busana

agar dapat menghasilkan karya yang tidak hanya indah secara visual, tetapi juga aplikatif dan bernilai komersial. Menurut Pramudyarini et al. (2024), kemampuan desain menjadi dasar dalam proses produksi busana karena menentukan pola, pemilihan bahan, hingga teknik jahit yang akan digunakan. Dengan demikian, keterampilan mendesain dapat dianggap sebagai fondasi utama dalam dunia fashion, baik dalam konteks pendidikan maupun industri.

Dalam konteks pendidikan vokasi, khususnya di Program Studi D3 Tata Busana Universitas Negeri Padang, mahasiswa diharapkan tidak

hanya mahir menjahit, tetapi juga mampu menghasilkan desain yang orisinal, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan pasar. Pendidikan vokasi menekankan pada kesiapan kerja (job readiness) dan keterampilan praktis yang dapat diterapkan langsung di dunia industri. Oleh karena itu, proyek akhir mahasiswa menjadi tolok ukur penting dalam menilai pencapaian kompetensi mereka. Melalui proyek akhir, mahasiswa diberi kesempatan untuk menunjukkan kemampuan kreatif, teknis, dan konseptual dalam menghasilkan karya busana yang mencerminkan kemampuan profesionalnya. Dalam konteks tersebut, kualitas desain yang dihasilkan menjadi salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran di program studi tersebut.

Pada umumnya, proses perancangan desain busana dilakukan secara manual dengan menggunakan media tradisional seperti kertas gambar, pensil warna, dan cat air (Suwasana & Febrianti, 2024). Cara ini masih banyak digunakan karena melatih kepekaan estetika serta ketelitian dalam menuangkan ide desain. Namun,

metode manual memiliki keterbatasan, antara lain membutuhkan waktu yang relatif lama, sulit dalam melakukan revisi, serta terbatas dalam eksplorasi warna dan tekstur. Ketika mahasiswa diminta untuk membuat banyak alternatif desain atau melakukan penyesuaian berdasarkan masukan dosen pembimbing, proses manual sering kali menjadi tidak efisien. Dalam situasi inilah teknologi digital hadir sebagai solusi inovatif untuk mempermudah dan mempercepat proses perancangan busana.

Perkembangan teknologi informasi telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan dan industri kreatif. Di era digital, berbagai aplikasi desain grafis mulai dimanfaatkan untuk mendukung proses perancangan busana. Menurut Al Anshary et al. (2025), penggunaan aplikasi desain digital dapat meningkatkan efisiensi waktu, memberikan fleksibilitas dalam eksplorasi ide, serta memungkinkan hasil desain yang lebih presisi dan profesional. Selain itu, aplikasi digital juga membantu mahasiswa menyesuaikan diri dengan tuntutan dunia kerja yang kini menuntut

keterampilan teknologi dan kreativitas secara bersamaan. Dengan demikian, integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran desain busana menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindarkan.

Salah satu aplikasi yang cukup populer digunakan dalam proses desain busana digital adalah *Ibis Paint X*. Aplikasi berbasis mobile ini menawarkan berbagai keunggulan, seperti kemudahan akses, antarmuka yang ramah pengguna, serta ketersediaan fitur lengkap untuk *menggambar digital*. Fitur-fitur seperti *layer*, *brush tools*, *color palette*, *undo-redo*, hingga kemampuan mengimpor gambar atau tekstur menjadikan aplikasi ini sangat fleksibel untuk kebutuhan perancangan busana (Azizah, 2024). Melalui fitur tersebut, mahasiswa dapat bereksperimen dengan berbagai bentuk, warna, dan detail desain tanpa perlu mengulang dari awal seperti pada media manual. Penelitian Surani et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan Ibis Paint X mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat ilustrasi busana sekaligus menghemat waktu pengerjaan. Temuan serupa juga disampaikan

oleh Zainudin (2024), yang menyebutkan bahwa mahasiswa merasa lebih percaya diri dalam mempresentasikan karya digitalnya karena tampilan yang lebih rapi dan profesional.

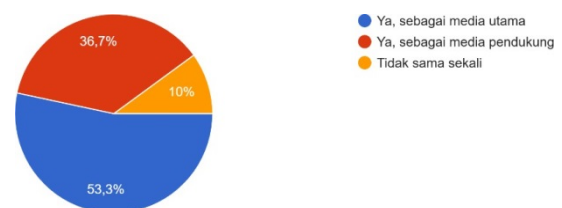
Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan keunggulan Ibis Paint X dalam konteks pendidikan dan kreativitas, kajian yang secara spesifik meneliti penggunaannya oleh mahasiswa D3 Tata Busana Universitas Negeri Padang masih sangat terbatas. Padahal, pemanfaatan aplikasi ini sangat relevan dengan kebutuhan era modern yang menuntut efisiensi, fleksibilitas, dan profesionalitas. Untuk memperkuat dasar penelitian, peneliti melakukan survei pendahuluan terhadap 30 mahasiswa D3 Tata Busana Universitas Negeri Padang yang sedang atau telah menyelesaikan proyek akhir. Hasil survei menunjukkan bahwa sebanyak 90% responden pernah menggunakan aplikasi Ibis Paint X dalam mendesain busana. Dari jumlah tersebut, 53,3% mahasiswa menggunakannya sebagai media utama dalam pembuatan desain proyek akhir, 36,7% menjadikannya sebagai media pendukung,

sedangkan 10% sisanya tidak menggunakannya sama sekali.

Hasil survei tersebut juga mengungkap bahwa sebagian besar mahasiswa memilih aplikasi Ibis Paint X karena kemudahan penggunaannya serta fitur-fiturnya yang praktis, seperti *layer* dan *color palette*. Namun, terdapat permasalahan menarik yang muncul, yakni aplikasi ini tidak diajarkan secara formal dalam mata kuliah desain busana selama perkuliahan. Akibatnya, mahasiswa belajar secara otodidak melalui sumber-sumber daring atau berdasarkan pengalaman pribadi. Kondisi ini menimbulkan variasi kemampuan dan tingkat kenyamanan dalam menggunakan aplikasi tersebut. Sebagian mahasiswa merasa Ibis Paint X mudah digunakan dan membantu menampilkan ide desain dengan lebih baik, sedangkan sebagian lainnya mengalami kesulitan dalam mengoperasikan fitur-fiturnya dan lebih memilih cara manual di atas kertas.

Perbedaan tersebut menunjukkan adanya variasi persepsi mahasiswa terhadap kemudahan (*ease of use*) dan kemanfaatan

(*usefulness*) dari penggunaan aplikasi Ibis Paint X. Dalam konteks teori penerimaan teknologi, persepsi pengguna merupakan faktor utama yang menentukan sejauh mana seseorang bersedia mengadopsi dan menggunakan suatu teknologi baru (Davis, 1989). Berdasarkan pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM), dua konstruk utama yang memengaruhi penerimaan teknologi adalah persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*) dan persepsi kemanfaatan (*Perceived Usefulness*). Semakin tinggi persepsi pengguna terhadap kemudahan dan manfaat suatu teknologi, maka semakin besar pula kemungkinan teknologi tersebut diterima dan digunakan secara berkelanjutan.



Grafik 1. Survei Pendahuluan Penggunaan Ibis Paint X oleh Mahasiswa D3 Tata Busana

Untuk memperkuat dasar permasalahan, peneliti melakukan survei pendahuluan terhadap 30 mahasiswa D3 Tata Busana Universitas Negeri Padang yang

sedang atau telah menyelesaikan proyek akhir. Hasil survei menunjukkan bahwa seluruh responden (90%) pernah menggunakan Ibis Paint X dalam mendesain busana, dengan mayoritas mulai menggunakannya ketika mengerjakan tugas akhir. Sebanyak 53,3% mahasiswa menyatakan bahwa aplikasi ini mereka gunakan sebagai media utama mendesain busana proyek akhir, dan 36,7% di antaranya menjadikan media pendukung, 10% diantara mereka sama sekali tidak menggunakannya dalam proyek akhir mereka.

Berdasarkan hasil pengamatan awal, diketahui sebagian besar mahasiswa D3 Tata Busana Universitas Negeri Padang mulai menggunakan aplikasi Ibis Paint X dalam menyelesaikan proyek akhir, khususnya pada tahap pembuatan desain busana digital. Aplikasi ini dipilih karena menawarkan berbagai fitur praktis seperti layer, brush tools, color palette, dan kemudahan pengeditan hasil desain. Namun demikian, terdapat permasalahan menarik yang muncul, yaitu bahwa aplikasi Ibis Paint X tidak diajarkan secara formal dalam mata kuliah

desain busana selama masa perkuliahan.

Kondisi ini menimbulkan pertanyaan apakah mahasiswa benar-benar memahami dan mampu memanfaatkan aplikasi tersebut secara efektif untuk mendukung proses perancangan busana digital mereka. Sebagian mahasiswa mengaku aplikasi ini mudah digunakan dan sangat membantu dalam menampilkan ide desain, namun sebagian lainnya merasa kesulitan mengoperasikan fitur-fiturnya dan memilih mendesain busana proyek akhirnya secara manual dikertas. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan persepsi di antara mahasiswa mengenai kemudahan (ease of use) dan kemanfaatan (usefulness) aplikasi Ibis Paint X.

Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui bagaimana persepsi mahasiswa D3 Tata Busana Universitas Negeri Padang terhadap kemudahan dan kemanfaatan penggunaan aplikasi Ibis Paint X sebagai media perancangan busana digital. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran tentang sejauh mana mahasiswa mampu memanfaatkan teknologi desain

digital dalam mendukung proses kreatif dan akademiknya. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak program studi untuk mempertimbangkan integrasi pembelajaran desain digital dalam kurikulum, sehingga mahasiswa dapat lebih siap menghadapi tantangan industri fashion modern yang berbasis teknologi.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Populasi penelitian terdiri dari 95 mahasiswa D3 Tata Busana Universitas Negeri Padang angkatan 2021 dan 2022, dengan sampel 40 mahasiswa yang dipilih melalui *teknik sample random sampling*. Data diperoleh melalui kuesioner tertutup berbasis skala Likert dengan 20 pernyataan yang mencakup dua variabel utama, yaitu *Perceived Ease of Use* (PEOU) dan *Perceived Usefulness* (PU). Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa nilai rata-rata dan persentase untuk menggambarkan persepsi mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi Ibis Paint X.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

1. Persepsi Mahasiswa terhadap Kemudahan yang Dirasakan (PEOU) dalam Penggunaan Aplikasi Ibis Paint X sebagai Media Digital Perancangan Busana Proyek Akhir

Faktor pertama dari Model Penerimaan Teknologi (TAM) yang dikenal sebagai Kemudahan Penggunaan yang Dirasakan (PEOU) mendapatkan skor yang positif sebesar 3,06. Jawaban responden mencapai persentase 79,05%, yang termasuk dalam kategori positif. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki pandangan yang sangat optimis atau persepsi yang sangat positif terhadap kemudahan penggunaan aplikasi Ibis Paint X sebagai media digital perancangan busana proyek akhir.

Skor rata-rata siswa yang memilih “sangat setuju” terhadap kemudahan penggunaan aplikasi Ibis Paint X sebagai media digital adalah 17,7 (44,25%) dari total 40 siswa. Skor rata-rata siswa yang setuju penggunaan aplikasi Ibis Paint X sebagai media digital perancangan busana proyek akhir adalah 16,5 (41,25%). Siswa yang memilih “tidak setuju” terhadap kemudahan

penggunaan aplikasi Ibis Paint X sebagai media digital perancangan busana proyek akhir mendapatkan skor rata-rata 5,1 (12,75%). Sementara itu, skor rata-rata siswa yang sangat tidak setuju terhadap kemudahan penggunaan aplikasi Ibis Paint X sebagai media digital perancangan busana proyek akhir hanya 0,7 (1,67%).

Data yang tersedia menunjukkan bahwa jumlah total siswa yang sangat tidak setuju memiliki persentasenya kecil, data ini menunjukkan bahwa masih ada beberapa mahasiswa yang merasa aplikasi Ibis Paint X sulit digunakan dan tidak digunakan dalam perancangan busana proyek akhir. Oleh karena itu, setelah penulis melihat hasil desain busana proyek akhir mahasiswa yang tidak menggunakan aplikasi Ibis Paint X dalam mendesain busana proyek akhir mereka mendesain secara manual dikertas. Hal ini membuat persepsi *Perceived Ease of Use* (PEOU) siswa terhadap media ini menjadi negatif.

Secara ringkas, berdasarkan Model Penerimaan Teknologi (TAM) dan indikator PEOU, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa memiliki persepsi yang sangat positif

terhadap penggunaan aplikasi Ibis Paint X sebagai media digital perancangan busana proyek akhir. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa menganggap aplikasi ini mudah digunakan untuk mendesain busana digital. Namun, masih ada sejumlah kecil mahasiswa yang mengalami masalah dalam menggunakan penggunaan aplikasi Ibis Paint X sebagai media digital perancangan busana proyek akhir akibat kesalahan teknis.

2. Persepsi Mahasiswa terhadap Kemanfaatan Penggunaan yang Dirasakan (PU) sebagai Media Digital Perancangan Busana Proyek Akhir

Model Penerimaan Teknologi (TAM), yang menilai seberapa bermanfaat kegunaan yang dirasakan (PU) dari aplikasi Ibis Paint X sebagai media digital perancangan busana proyek akhir, menunjukkan skor 3,31 (82.8%), yang berarti penerimaan mahasiswa sangat positif. Nilai dan persentase ini membuktikan bahwa mahasiswa D3 Tata Busana angkatan 2021 dan 2022, merasakan penggunaan aplikasi Ibis Paint X bermanfaat untuk menunjang proses pembuatan desain busana proyek akhir mereka.

Data yang disajikan dalam tabel menunjukkan bahwa dari 40 mahasiswa yang disurvei, 21,1 (52,75%) di antaranya “sangat setuju” dengan aplikasi Ibis Paint X bermanfaat untuk menunjang pembuatan desain proyek akhir. Skor rata-rata untuk siswa yang memilih “setuju” terkait kebermanfaatan aplikasi Ibis Paint X dalam menunjang pembuatan desain proyek akhir adalah 14,4, mewakili 36% dari total responden. Kemudian, berdasarkan tabel yang disediakan, siswa yang “tidak setuju” dengan aplikasi Ibis Paint X bermanfaat untuk menunjang pembuatan desain proyek akhir memiliki skor rata-rata 3,8, yang mewakili hanya 9,5% dari total responden. Data tabel menunjukkan bahwa hanya persentase yang sangat kecil (1,75%) dari total responden yang “sangat tidak setuju” dengan aplikasi Ibis Paint X bermanfaat untuk menunjang pembuatan desain proyek akhir, sebagaimana dibuktikan oleh skor rata-rata mereka yang rendah sebesar 0,7.

Mahasiswa memiliki persepsi yang sangat positif terhadap penggunaan aplikasi Ibis Paint X bermanfaat untuk menunjang proses

pembuatan desain busana proyek akhir, sebagaimana ditunjukkan oleh ukuran Perceived Usefulness (PU) dalam Model Penerimaan Teknologi (TAM). Hal ini menunjukkan bahwa siswa menganggap penggunaan aplikasi Ibis Paint X bermanfaat untuk menunjang proses pembuatan desain busana proyek akhir mereka. Meskipun demikian, masih ada sejumlah kecil mahasiswa yang belum merasa manfaat dari aplikasi Ibis Paint X, hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman mereka terhadap aplikasi ini dan mereka tidak menggunakan aplikasi ini dalam mendesain busana proyek akhir mereka.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa kedua indikator utama dalam *Technology Acceptance Model* (TAM), yaitu *Perceived Ease of Use* (PEOU) dan *Perceived Usefulness* (PU), menunjukkan tingkat penerimaan yang tinggi terhadap penggunaan aplikasi *Ibis Paint X* sebagai media digital dalam perancangan busana proyek akhir mahasiswa D3 Tata Busana Universitas Negeri Padang. Nilai rata-rata PEOU sebesar 3,06 (84,15%)

dan PU sebesar 3,31 (94,6%) mengindikasikan bahwa mahasiswa menilai aplikasi Ibis Paint X mudah digunakan sekaligus memberikan manfaat yang signifikan dalam mendukung pengerjaan proyek akhir mereka.

Temuan ini menunjukkan adanya hubungan yang konsisten antara persepsi kemudahan dan kemanfaatan sebagaimana dijelaskan dalam model TAM oleh Davis (1989), yang menyatakan bahwa semakin mudah suatu teknologi digunakan, semakin besar manfaat yang dirasakan oleh pengguna, sehingga meningkatkan tingkat penerimaan terhadap teknologi tersebut. Dengan kata lain, kemudahan penggunaan menjadi pemicu meningkatnya persepsi kemanfaatan, yang pada akhirnya mendorong adopsi teknologi dalam konteks pembelajaran.

Hasil ini juga sejalan dengan penelitian Venkatesh dan Davis (2000) yang menegaskan bahwa *Perceived Ease of Use* berpengaruh signifikan terhadap *Perceived Usefulness* serta niat pengguna untuk terus menggunakan suatu sistem berbasis teknologi. Dalam konteks penelitian ini, mahasiswa yang merasa nyaman menggunakan Ibis

Paint X cenderung menganggap aplikasi tersebut bermanfaat untuk membantu mereka mengekspresikan ide desain busana secara efisien dan profesional.

Selaras dengan hasil tersebut, Surani et al. (2022) menemukan bahwa penggunaan Ibis Paint X dapat meningkatkan efisiensi waktu dan kreativitas siswa dalam membuat ilustrasi busana digital. Mahasiswa yang terbiasa dengan aplikasi ini mampu menampilkan detail desain dengan variasi warna dan tekstur yang lebih menarik dibandingkan dengan metode manual. Begitu pula, penelitian Zainudin (2024) menunjukkan bahwa mahasiswa yang menggunakan Ibis Paint X memiliki tingkat kepercayaan diri lebih tinggi saat mempresentasikan hasil karyanya karena hasil desain tampak lebih rapi dan realistis.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran desain tidak hanya meningkatkan kualitas visual karya, tetapi juga mendorong mahasiswa untuk lebih aktif berkreasi dan bereksperimen dengan ide-ide baru. Hal ini relevan dengan pendapat Al Anshary et al.

(2025) yang menyatakan bahwa aplikasi desain digital mampu memberikan fleksibilitas dalam eksplorasi ide kreatif dan membantu mahasiswa menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi di industri fashion.

Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung teori adopsi teknologi yang dikemukakan oleh Rogers (2003) dalam *Diffusion of Innovations Theory*, yang menjelaskan bahwa adopsi suatu inovasi sangat dipengaruhi oleh persepsi pengguna terhadap keuntungan relatif (*relative advantage) dan kemudahan penggunaan (complexity). Dalam konteks ini, Ibis Paint X dianggap memiliki keuntungan relatif karena fiturnya yang lengkap, mudah diakses, serta tidak membutuhkan perangkat keras yang kompleks seperti komputer dengan spesifikasi tinggi.

Dari sisi pendidikan vokasi, temuan ini juga konsisten dengan penelitian Suwasana dan Febrianti (2024) yang menekankan pentingnya integrasi teknologi digital dalam pembelajaran desain busana untuk meningkatkan efisiensi dan relevansi keterampilan mahasiswa terhadap

kebutuhan industri. Penggunaan aplikasi seperti Ibis Paint X memungkinkan mahasiswa untuk lebih cepat beradaptasi dengan teknologi desain modern yang kini menjadi standar di dunia kerja kreatif.

Dengan tingginya persepsi kemudahan dan kemanfaatan, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa D3 Tata Busana Universitas Negeri Padang memiliki kesiapan digital yang baik dalam memanfaatkan aplikasi desain sebagai media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan vokasional tidak hanya mendukung aspek teknis, tetapi juga berperan dalam membangun kemandirian belajar dan inovasi mahasiswa.

Namun demikian, hasil penelitian juga membuka peluang untuk kajian lanjutan. Walaupun tingkat penerimaan terhadap Ibis Paint X tinggi, sebagian mahasiswa masih menghadapi kendala teknis seperti keterbatasan perangkat dan kurangnya panduan formal dari dosen. Temuan ini sejalan dengan pendapat Prihandayani (2021) yang menyoroti perlunya dukungan pedagogis dalam penerapan teknologi kreatif agar pengguna dapat

memanfaatkan potensi aplikasi secara optimal. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis digital sebaiknya tidak hanya mengandalkan kemampuan otodidak mahasiswa, tetapi juga perlu didukung dengan kurikulum yang memfasilitasi pelatihan penggunaan aplikasi desain digital secara sistematis.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat validitas model TAM dalam konteks pendidikan vokasional di bidang tata busana. Aplikasi Ibis Paint X terbukti diterima secara positif karena memenuhi dua dimensi utama TAM: kemudahan penggunaan dan kemanfaatan. Selain mendukung efektivitas proses perancangan busana, penerapan aplikasi ini juga berpotensi meningkatkan daya saing lulusan dalam menghadapi perkembangan industri kreatif berbasis teknologi digital.

Meskipun penelitian ini memberikan hasil yang positif dan relevan, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan agar menjadi pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.

Keterbatasan Subjek dan Lokasi Penelitian, penelitian ini hanya dilakukan pada mahasiswa D3 Tata

Busana Universitas Negeri Padang, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan untuk seluruh mahasiswa tata busana di Indonesia. Setiap institusi pendidikan memiliki karakteristik kurikulum, fasilitas, dan tingkat literasi digital yang berbeda. Oleh karena itu, penelitian lanjutan perlu dilakukan di berbagai perguruan tinggi vokasi lain agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif.

Keterbatasan Instrumen Penelitian, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berfokus pada dua konstruk utama dalam model TAM, yaitu *Perceived Ease of Use* dan *Perceived Usefulness*. Meskipun dua indikator tersebut merupakan inti teori, namun aspek lain seperti *attitude toward use*, *behavioral intention*, serta faktor eksternal seperti dukungan dosen dan fasilitas teknologi juga berpotensi memengaruhi tingkat penerimaan mahasiswa terhadap aplikasi desain digital. Penelitian berikutnya diharapkan dapat memperluas variabel penelitian untuk mendapatkan hasil yang lebih mendalam.

Keterbatasan metode pengumpulan data, data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui

survei dengan kuesioner tertutup, sehingga respon mahasiswa hanya mencerminkan persepsi berdasarkan skala yang disediakan. Pendekatan ini belum sepenuhnya mampu menggali alasan atau pengalaman subjektif mahasiswa dalam menggunakan aplikasi Ibis Paint X. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dapat menggunakan metode campuran (mixed methods) dengan menambahkan wawancara atau studi kualitatif untuk memahami konteks penggunaan secara lebih luas dan mendalam.

Faktor Non-teknis, beberapa mahasiswa yang menunjukkan persepsi rendah terhadap kemudahan dan kemanfaatan aplikasi ini mengaku terkendala oleh faktor non-teknis seperti keterbatasan perangkat, kurangnya dukungan pelatihan, serta perbedaan tingkat literasi digital. Hal ini menunjukkan bahwa kesiapan infrastruktur dan pendampingan dosen masih menjadi aspek penting yang perlu diperkuat agar pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dapat optimal.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, peneliti merekomendasikan agar penelitian berikutnya: 1) Melibatkan populasi yang lebih luas

dari berbagai perguruan tinggi vokasi di Indonesia untuk memperkuat validitas eksternal hasil penelitian. 2) Mengintegrasikan pendekatan kualitatif melalui wawancara mendalam atau observasi partisipatif untuk menggali persepsi mahasiswa secara lebih komprehensif. 3) Menambahkan variabel lain seperti *attitude toward use*, *behavioral intention*, serta pengaruh dukungan institusional dan pelatihan terhadap penerimaan teknologi. 4) Melakukan uji perbandingan efektivitas antara beberapa aplikasi desain digital seperti *Adobe Illustrator*, *CLO3D*, dan *Ibis Paint X* untuk mengetahui aplikasi yang paling efisien dalam konteks pembelajaran vokasional.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai “Persepsi Penggunaan Aplikasi Ibis Paint X sebagai Media Digital Perancangan Busana pada Proyek Akhir Mahasiswa D3 Tata Busana Angkatan 2021 dan 2022 dengan Pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM)”, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa memiliki persepsi yang positif terhadap penggunaan

aplikasi Ibis Paint X dalam proses perancangan busana digital.

Pada indikator *Perceived Ease of Use* (PEOU) atau persepsi kemudahan penggunaan, diperoleh nilai rata-rata 3,06 dengan persentase 84,15%, yang termasuk dalam kategori positif. Hasil ini menunjukkan bahwa mahasiswa menilai aplikasi Ibis Paint X mudah digunakan, mudah dipelajari, serta fleksibel dioperasikan pada berbagai perangkat. Tampilan antarmuka aplikasi sederhana, fitur-fiturnya mudah dipahami, dan mendukung efisiensi dalam proses pembuatan desain busana proyek akhir. Meskipun sebagian kecil mahasiswa masih mengalami kendala teknis atau keterbatasan perangkat, secara keseluruhan persepsi terhadap kemudahan penggunaan tergolong sangat baik.

Pada indikator *Perceived Usefulness* (PU) atau kemanfaatan yang dirasakan, diperoleh nilai rata-rata 3,31 dengan persentase 94,6%, yang termasuk dalam kategori sangat positif. Hal ini berarti bahwa penggunaan Ibis Paint X dinilai mampu meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan kualitas hasil desain busana mahasiswa. Aplikasi ini

mempermudah proses revisi, memperindah hasil rancangan, serta meningkatkan kreativitas dan wawasan mahasiswa terhadap teknologi desain digital.

Temuan penelitian ini mengonfirmasi teori *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikemukakan oleh Davis (1989), bahwa persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*) dan persepsi kemanfaatan (*Perceived Usefulness*) merupakan dua faktor utama yang memengaruhi penerimaan seseorang terhadap teknologi baru. Mahasiswa yang menilai aplikasi Ibis Paint X mudah digunakan juga merasakan manfaat besar dalam proses desain busana mereka. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa D3 Tata Busana Universitas Negeri Padang memiliki tingkat penerimaan yang tinggi terhadap penggunaan Ibis Paint X sebagai media digital perancangan busana proyek akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Anshary, A. A., Hidayat, A., & Furrie, W. (2025). Brainstorming Sebagai Motor Inovasi di Era Digital: Kontribusi dan Manfaat Bagi Generasi Z Indonesia. *RIGGS: Journal of Artificial*

- Intelligence and Digital Business, 4(2), 2126-2132.
- Azizah, L. N. (2024). Evaluasi Usability Aplikasi Mobile Ibis Paint X Menggunakan System Usability Scale (Sus). *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 12(1).
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319-340
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319-340
- Kartikasari, E., Indreswari, A. G., Septianti, S., Susila, D. A., Jahroo, W. L., Handayani, W., ... & Judijanto, L. (2025). Fashion Design. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Pramudyarini, R. A., Fadlia, A., Yuniarti, N., & Fahmi, M. (2024). Prinsip rekayasa desain pada teknik manipulasi pola busana. *Jurnal Senirupa Warna*, 12(1), 36-47.
- Prihandayani, A. K. (2021). Desain Visual Typografy pada Busana Casual T-Shirts dan Budaya Pop. *PANTUN: Jurnal Ilmiah Seni Budaya*, 6(1).
- Surani, S., Dewi, E. R., & Nahar, N. (2022). Pengembangan Video Tutorial Mendesain Busana Berbasis Aplikasi Ibis Paint X Pada Matakuliah Teknologi Desain Busana Di Stkip Pangeran Antasari. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 1(4), 767-776.
- Suwasana, E., & Febrianti, V. I. (2024). Proses Pembuatan Busana Pesta Dengan Lukis Kain The Process Of Making Party Clothes With Fabric Painting. *Garina*, 16(1), 91-104.
- Zainudin, A. (2024). Teknologi Digital dalam Revolusi Produksi Grafika. *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik*, 1-139.