

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Kecantikan merupakan dambaan setiap wanita pada umumnya. Meskipun cantik tidak harus sesuatu yang terlihat jelas dari luar secara *visual* tetapi dapat juga cantik dari hati atau *attitude*-nya atau biasa disebut *inner beauty*. Kecantikan itu sendiri merupakan sesuatu yang abstrak atau tidak ada ukuran secara pasti karena kecantikan tergantung pada persepsi kacamata seseorang. Wajar jika hampir semua wanita memperbaiki tampilan mereka agar terlihat lebih memesona karena tampil cantik dan menarik merupakan aset bagi kaum hawa.

Berbagai cara pun dilakukan baik dengan mempercantik diri dari dalam maupun dari luar. Cara mempercantik diri, khususnya dari luar, diantaranya dengan menggunakan *make up*, melakukan berbagai *treatment* kecantikan, olahraga untuk mendapatkan postur tubuh yang proporsional, dan dengan tampil modis yaitu berbusana yang sesuai dengan kepribadian, situasi dan kondisi serta merasa percaya diri dengan apa yang dikenakan.

Seorang wanita dapat menunjukkan jati diri dan gaya hidupnya melalui penampilannya. Salah satu cara paling mudah untuk memaksimalkan penampilan adalah dengan memadupadankan pakaian yang tepat. Oleh karena itu, wanita membutuhkan banyak waktu dalam memilih pakaian. Terbukti dari sebuah studi di Inggris yang melibatkan 2000 partisipan perempuan, terungkap bahwa setiap tahunnya, rata-rata, perempuan Inggris menghabiskan 627 jam 28 menit hanya untuk mengkhawatirkan urusan penampilan. Dan hal yang paling menyita waktu adalah ketika memilih padu-padan busana yang mereka kenakan. (**Sumber: Kompas Female/Dailymail**).

Salah satu survey yang diprakarsai oleh perusahaan tekstil di Bandung, Invista, juga mengungkapkan bahwa dalam satu bulan, selama sembilan hari perempuan merasa tidak percaya diri (**Sumber: Kompas Female/Dailymail**). Sama halnya seperti yang dilansir oleh *Daily Mail*, untuk memilih pakaian kerja saja rata-rata wanita menghabiskan waktu 21 menit setiap pagi, sementara pria

hanya membutuhkan waktu 13 menit (*sumber: <http://life.viva.co.id/>*) Hal ini menunjukkan jauh sekali perbedaan antara pria dan wanita dalam berdandan.

Dampak yang ditimbulkan dari lamanya wanita berdandan antara lain terlambat menyiapkan sarapan pagi atau bahkan tidak sempat sarapan pagi, terlambat pergi ke kantor, terlambat mengantar anak ke sekolah, membuat orang lain yang menunggu jengkel, dan tidak jarang dapat merusak suasana hati diri sendiri. Maka diperlukan solusi untuk mengatasi masalah tersebut.

Dewasa ini perkembangan ICT, khususnya perkembangan teknologi komputer yang beralih dari *desktop* ke *mobile device* begitu cepat dan membuat orang dapat bekerja secara dinamis tanpa harus duduk berjam-jam di depan komputer. Seiring dengan perkembangan teknologi tersebut, kita memasuki gaya hidup *digital*, yaitu suatu gaya hidup terkini dimana teknologi dan informasi berperan penting untuk mengefisiensi segala sesuatu yang dilakukan seperti penggunaan ponsel pintar atau lebih dikenal dengan sebutan *smartphone*.

*Smartphone* pada dasarnya adalah sebuah *gadget* yang dibuat untuk melakukan panggilan, menerima panggilan, dan mengirim pesan singkat dalam bentuk teks, namun *smartphone* memiliki fitur multimedia tambahan dan kemampuan komputasi. *Smartphone* dapat dianggap sebagai komputer mini genggam daripada sebagai ponsel, karena menggunakan sistem operasi independen untuk meng-*install* dan menjalankan aplikasi canggih dan kompleks. Aplikasi canggih inilah yang menjadi fondasi bagi sebuah *smartphone*.

Aplikasi adalah program yang dibuat khusus untuk suatu tujuan tertentu atau menjadi solusi untuk berbagai hal seperti kesehatan, pendidikan, keuangan, hingga gaya hidup salah satunya dibidang *fashion*. Pengaruh teknologi terhadap *fashion* tidak hanya untuk berbelanja secara *online* namun dapat pula memberikan informasi *trend* terbaru, mendapat banyak inspirasi, dan dapat pula berbagi penampilan mereka secara *online* melalui *mobile application*. Maka teknologi secara efektif dapat dikatakan telah mempengaruhi cara berpakaian seseorang.

Berangkat dari hal tersebut, penulis tergerak untuk membuat suatu inovasi yang menggabungkan antara teknologi dan *fashion* yaitu dengan mengangkat Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Aplikasi Padu Padan Pakaian Pada Perangkat *Smartphone*”.

Sebenarnya sudah ada teknologi yang dapat membantu untuk memadupadankan pakaian secara *virtual (virtual clothing)* dalam bentuk aplikasi namun sebagian besar hanya digunakan untuk kepentingan berbelanja yang menyediakan *virtual fitting room* beberapa contohnya adalah *Active Lab, Digital Fashion Co., Ltd* dan *Tesco Clothing Online* yang terdapat di luar negeri namun sayangnya media yang digunakan tidak *portable* yaitu menggunakan perangkat *webcam* atau monitor besar yang bertindak sebagai cermin dan bukan *mobile device*. Oleh karena itu, penulis membuat inovasi dengan menggunakan perangkat *smartphone* agar dapat digunakan secara *portable* kapanpun dan dimanapun.

Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat menjadi solusi bagi para wanita dalam urusan penampilan mereka sehingga tidak lagi banyak waktu terbuang hanya untuk bercermin dan memilih pakaian yang akan dikenakan setiap harinya. Aplikasi ini juga diharapkan dapat memberikan kepuasan tersendiri bagi para wanita atas pilihan mereka, merasa lebih percaya diri dengan penampilannya, dan dapat mengefisiensi waktu untuk kegiatan lain sehingga menjadi lebih produktif.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

1. Penggunaan waktu berdandan yang lama
2. Berbusana tidak lagi menjadi kebutuhan primer melainkan gaya hidup
3. Penggunaan *gadget* sebagian besar hanya untuk *social media* dan *browsing*
4. Teknologi *virtual clothing* belum banyak diketahui masyarakat luas di Indonesia

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang *mobile application* yang dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan wanita terkait lamanya waktu mereka berdandan dan memadupadankan pakaian pada perangkat *smartphone*?

### **1.3 Fokus**

Dalam tugas akhir ini penulis fokus untuk membuat sebatas perancangan *mobile application* berupa desain tampilan meliputi *user interface* dan sistem navigasi aplikasi serta identitas produk berupa logo yang terangkum dalam *brand guidelines*. Selain itu terdapat media tambahan dalam bentuk *digital* yaitu berupa *app banner*. *Target market* adalah usia 15-35 tahun yang tinggal di kawasan perkotaan (urban) di negara-negara besar di dunia.

Durasi pengerjaan sekitar satu semester. Hasil akhir berupa *dummy* aplikasi yang sudah memiliki tampilan desain visual dan sistem navigasi aktif berdasarkan *wireframe* yang dirancang. Selain *dummy* aplikasi juga terdapat *dummy* dari media tambahan.

### **1.4 Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan yang penulis lakukan adalah untuk menghasilkan rancangan *mobile application* yang dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan wanita terkait lamanya waktu mereka berdandan dan memadupadankan pakaian pada perangkat *smartphone*.

### **1.5 Metode Pengumpulan Data**

Dalam penyusunan laporan penelitian ini, peneliti mengumpulkan data laporan tugas akhir melalui metodologi:

#### **1. Studi literatur**

Studi kepustakaan/literatur adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan (Nazir,1988: 111).

Studi Literatur dilakukan melalui buku, jurnal, majalah, dan artikel yang berisi referensi tentang aplikasi dan *fashion*.

2. Metode Wawancara

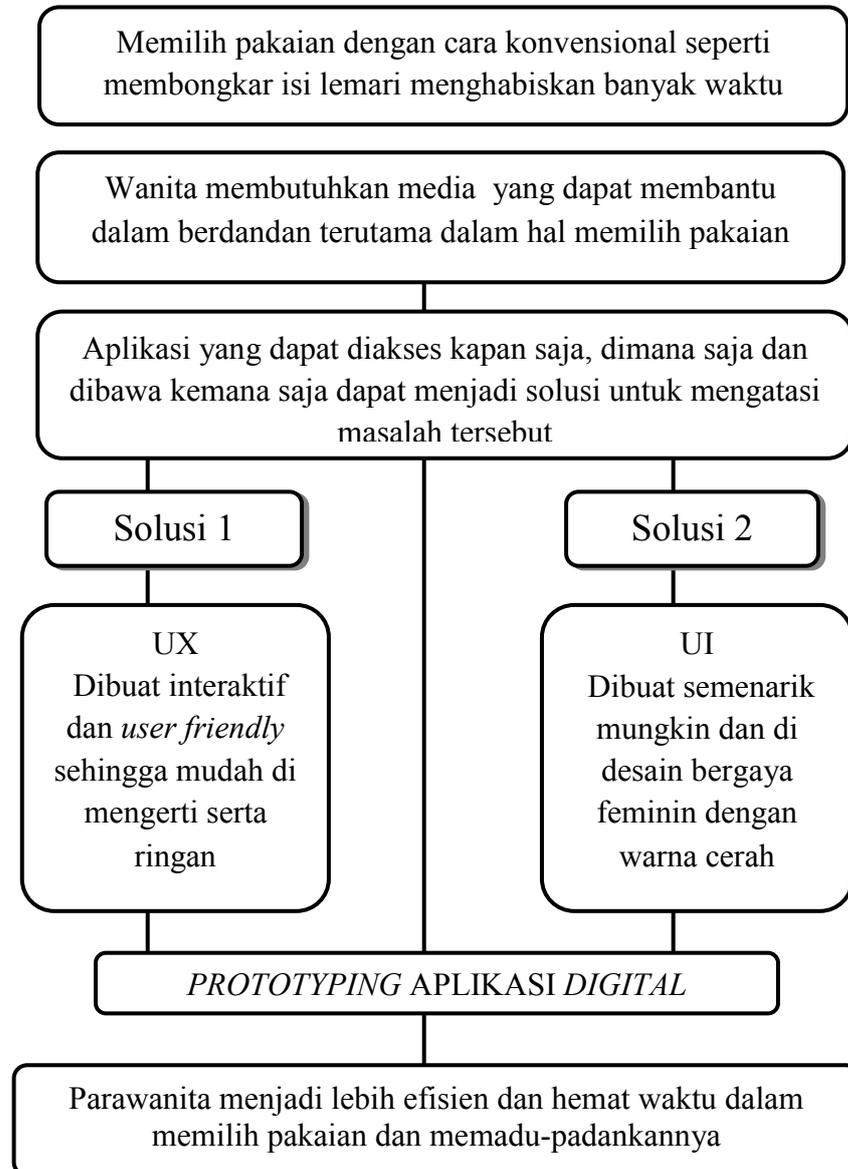
Menurut Prabowo (1996) wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang responden, caranya adalah dengan bercakap-cakap secara tatap muka. Penulis melakukan wawancara dengan seorang *UI/UX designer* dari *Mobile Force*, sebuah *digital agency* di Jakarta yang sudah berpengalaman dalam menangani *brand* ternama untuk menciptakan berbagai jenis aplikasi *digital*.

3. Metode Kuesioner

Menurut Uma Sekaran (1992) Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang dapat diharapkan dari responden.

Kuisisioner ini disebar dari bulan Maret – April ke 50 responden dengan kisaran umur 15-35 tahun dengan pembagian jenjang profesi mulai dari siswa SMA hingga *Young Worker*. Penyebaran kuisisioner dilakukan secara *offline* dan *online* pada wanita yang tinggal di dua kota besar yaitu Jakarta dan Bandung. Kuisisioner berisi pertanyaan mengenai peran desain visual pada sebuah *mobile application* dalam kategori gaya hidup dan *fashion* agar dapat menarik perhatian para wanita untuk mengatasi masalah mereka dalam hal berpenampilan melalui *mobile application*.

## 1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan  
Sumber : Olahan Penulis

## 1.7 Pembabakan

Secara umum, penulisan laporan tugas akhir ini memiliki urutan/susunan sebagai berikut :

### 1) BAB I

#### Latar Belakang

Berisi tentang alasan mengapa *mobile application* dijadikan sebuah objek perancangan untuk tugas akhir penulis. Dikuatkan dengan alasan-alasan mengapa *mobile application* itu berperan penting dalam mempermudah para wanita dalam hal memilih pakaian dan memadupadankannya.

### 2) BAB II

#### Dasar Pemikiran

Menjelaskan teori atau dasar pemikiran tentang aplikasi, kategori aplikasi, aplikasi *fashion*, prinsip aplikasi yang baik, referensi aplikasi, tahapan pembangunan aplikasi, perencanaan aplikasi, desain aplikasi, usia pengguna aplikasi, serta elemen-elemen grafis dasar yang dapat dikembangkan dan menjadikan landasan yang kuat untuk membuat rancangan aplikasi.

### 3) BAB III

#### Data dan Analisis Masalah

##### a. Data

Menjelaskan data tentang sebuah *platform* distribusi yang akan menaungi aplikasi ini dan mencari data tentang *fashion* yang akan diberikan kepada *users* sebagai inti produk yaitu panduan padu padan praktis sesuai bentuk tubuh dan warna kulit. Selain itu mencari data tentang target pasar meliputi kebiasaan apa saja yang membuat mereka lama berdandan dan hal apa yang membuat mereka nyaman untuk memadupadankan pakaian secara konvensional maupun *virtual*, apa yang mereka lakukan setelah memadupadankan. Data yang paling penting adalah data mengenai

aplikasi yang baik dan ,desain visual seperti apa yang pantas untuk diterapkan kepada target pasar aplikasi ini.

b. Analisis

Menjelaskan berbagai analisis tentang aplikasi *fashion*. Analisis ini dilakukan menggunakan analisis perbandingan matriks untuk membandingkan kekurangan dan kelebihan masing-masing aplikasi. Dengan begitu kelebihan dari keseluruhan dapat diterapkan di aplikasi agar dapat menghasilkan rancangan yang terbaik dan meminimalisir kekurangan.

4) **BAB IV**

**Konsep dan Hasil Perancangan**

Menjelaskan tentang hasil perancangan yang dilakukan, diawali dengan konsep awal seperti ide, *draft* atau sketsa kasar, penerapan pada setiap halaman aplikasi, hingga proses akhir rancangan hingga selesai menjadi aplikasi yang dapat dioperasikan dengan maksimal.

5) **BAB V**

**Penutup**

Menjelaskan apa saja yang menjadikan rancangan aplikasi dapat sukses dioperasikan. Terdiri dari saran dan masukan terhadap rancangan aplikasi.