
APLIKASI GAYA BERPAKAIAN MODERN BERBASIS ANDROID

Tria Ayu Permatasari

Universitas Indraprasta PGRI
Jl. Raya Tengah No 80 Gedong, Kec. Ps. Rebo Jakarta Timur
triaayup@gmail.com

ABSTRAK

Fashion (gaya berpakaian) sebagai ekspresi diri dan komunikasi dari pemakainya memberikan pengaruh bagi penggunaan *fashion* dan kaitannya dengan bagaimana orang mengkomunikasikan nilai, status, kepribadian, identitas, dan perasaan kepada orang lain. *Fashion* sendiri di Indonesia kini semakin berkembang mengikuti modernisasi jaman. Dengan adanya *fashion* akan mempengaruhi keputusan seseorang dalam memilih gaya berpakaian yang akan dipakai untuk menunjang penampilan seseorang. Hanya dengan mengenakan jenis pakaian tertentu maka, orang lain akan dapat menilai kepribadian dan citra seseorang. Dari segi *fashion*, Indonesia memiliki perkembangan budaya yang sudah maju dan tinggi. Tersedianya ragam jenis, bahan, corak serta produk seperti aksesoris, mulai dari yang tradisional hingga modern maupun dan lain sebagainya. Saat ini masih kurangnya pengetahuan tentang *fashion* menjadi salah satu faktor menurunnya kepercayaan diri seseorang. Oleh karena itu masih banyak masyarakat yang belum bisa sepenuhnya menerima *modern fashion*. Dengan tujuan memperluas pengetahuan tentang *fashion* yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Peneliti bertujuan untuk mempermudah masyarakat dengan membuat aplikasi *outfit idea* berbasis android, sebagai sarana referensi *modern fashion*. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development*, hasil penelitian yang dikembangkan dapat menambahkan referensi tentang *modern fashion*.

Kata Kunci: *fashion, modern fashion, outfit, aplikasi, android.*

ABSTRACT

Fashion as self-expression and communication from users to influence fashionistas and related to how people communicate about values, status, personality, identity, and feelings to others. Fashion in Indonesia growing fast following to modern time. There is fashion that will influence a person's decision to choose the style of clothing they will wear to support someone appearance. Simply wearing particular clothes then others will judge someone's personality and image. In terms of fashion, Indonesia has a high and developing culture. There are various types, materials, motifs and products such as accessories, ranging from traditional to modern and so on. currently lack of knowledge about fashion is one of the factors that reduce someone confidence. Therefore there are still many people who have not been able to fully accept modern fashion. With the aim of expanding knowledge about fashion that can be accessed anytime and anywhere. Researchers aim to facilitate peoples by creating an Android-based outfit idea apps, as a reference for modern fashion. This research uses Research and Development methods, the results of research developed can increase references to modern fashion.

Keyword: *fashion, modern fashion, outfit, application, android*

PENDAHULUAN

Fashion atau yang biasa kita sebut gaya berpakaian sudah mulai banyak diminati oleh kaum muda dan juga orang dewasa. Perkembangan *fashion* sendiri di Indonesia sudah banyak berkembang menjadi *modern fashion*, sayangnya masih banyak juga masyarakat yang belum dapat memahami dan menerima *modern fashion*. Dan inilah salah satu alasan peneliti untuk membuat sebuah aplikasi yang dapat memudahkan para pengguna untuk memiliki ide – ide gaya berpakaian trendi dan

juga memberikan informasi kepada masyarakat yang belum paham akan *modern fashion*.

(Trisnawati, 2011) mengemukakan bahwa “Fashion merupakan sesuatu yang sering disinonimkan dengan busana, padahal pengertian sesungguhnya *fashion* bisa mencakup segala sesuatu yang berkaitan dengan adornment, style maupun dress”.

(Indonesia Fashion Week, 2017) menjelaskan “Dunia *fashion* di Indonesia saat ini sudah semakin berkembang, diiringi munculnya beragam kegiatan yang dilakukan tidak hanya

sebatas di kota besar saja, tapi juga menyebar ke daerah. Dari segi *fashion*, Indonesia memiliki perkembangan budaya yang sudah maju dan tinggi. Ragam jenis, corak serta produk seperti aksesoris dan lain sebagainya”.

Fashion sebagai ekspresi diri dan komunikasi dari pemakainya memberikan implikasi bagi penggunaan *fashion* dalam kaitannya dengan bagaimana orang mengkomunikasikan nilai, status, kepribadian, identitas, dan perasaan kepada orang lain. Ciri dan identitas pribadi menjadi sesuatu yang sangat penting untuk ditunjukkan ketika kita hidup dalam masyarakat, dimana individualitas menjadi tolak ukur penilaian dalam sebuah hubungan maupun interaksi. Karena *fashion* bisa mengekspresikan sesuatu yang tidak terucap secara verbal inilah, maka *fashion* juga seringkali digunakan untuk menunjukkan identitas personal dari individu yang bersangkutan.

Seiring perkembangan teknologi informasi yang semakin maju, *Android* menjadi sistem operasi yang paling banyak digunakan di antara sekian banyak pilihan sistem operasi untuk perangkat *mobile*. (Hilmi Masruri, 2015) mengemukakan bahwa “*Android* merupakan sistem operasi *open source* yang di mana semua orang bisa mengembangkannya, hal itulah yang membuat perkembangan aplikasi *android* semakin cepat dan bertumbuh kembang”.

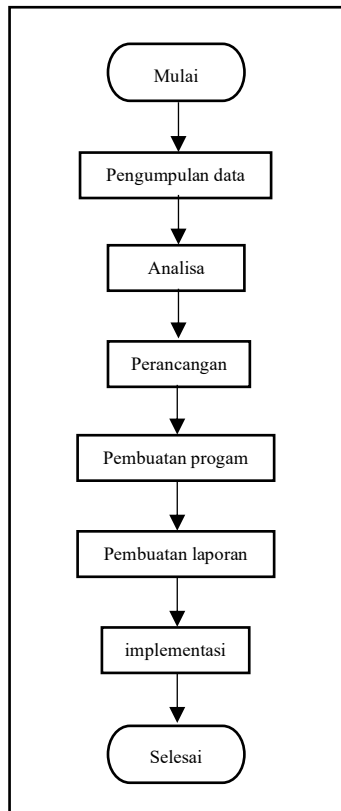
Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang merancang sebuah media informasi dalam bentuk aplikasi android yang berisi katalog – katalog pakaian, sepatu dan aksesoris yang sedang trendi saat ini. “Mahasiswa menyukai internet untuk mencari informasi akademik dan juga referensi *fashion*. Tampilan *fashion* mereka memenuhi ruang-ruang layanan public seperti layaknya di pusat perbelanjaan, perpustakaan, museum. Setiap pergi ke kampus, mereka selalu setia mengunjungi perpustakaan untuk maksud mencari informasi *fashion*. Perilaku pencarian informasi yang demikian ini, apakah yang disebut dengan *literated* atau meleak informasi” (Prijana, 2015). Oleh karena itu, dengan mudahnya mendapatkan informasi dan berkembangnya penggunaan *Android*, maka peneliti memutuskan membuat sebuah aplikasi gaya berpakaian agar memudahkan para pengguna *Android* untuk mengakses katalog pakaian secara efisien.

METODE PENELITIAN

(Hanafi, 2017) mengemukakan bahwa “Pengembangan penelitian dapat berupa pengembangan ilmu yang telah ada sebelumnya. Temuan-temuan baru tersebut dapat berupa pembuktian atau benar – benar menemukan pengetahuan-pengetahuan baru. Jadi, penelitian adalah upaya yang digunakan untuk membuktikan, mengembangkan, dan menemukan”.

Metode penelitian merupakan suatu proses yang bertujuan untuk menemukan, mengembangkan dan mengkaji suatu pengetahuan dengan cara mengumpulkan, mencatat dan menganalisa informasi data yang dilakukan dengan sabar, teliti, terencana dan sistematis. Oleh karena itu metode yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan *Research and Development*. (Sugiyono, 2013) Menjelaskan “*Research and Development (R&D)* adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut”. Penelitian dan pengembangan merupakan rangkaian proses atau langkah-langkah dalam mengembangkan suatu produk aplikasi edukasi *Outfit Idea*. Proses penelitian yang dilakukan bersifat kualitatif. Penulis bukan hanya mencari dan mengumpulkan data, tetapi langsung melakukan klasifikasi data dengan memilih data yang menarik, penting, berguna dan baru. Pada tahapan metodologi penelitian ini terdapat beberapa tahapan, seperti alur penelitian, metode pengembangan sistem, jadwal kegiatan penelitian, metode pengumpulan data, serta jenis dan sumber data.

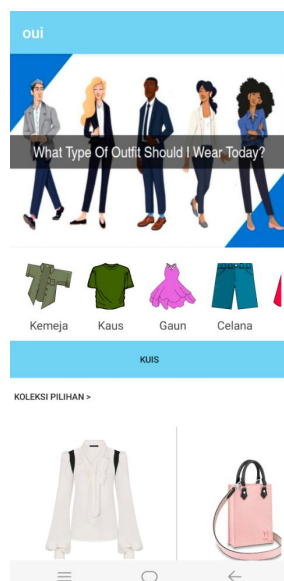
Pada proses penelitian ini terdapat langkah-langkah yang dilakukan untuk pengumpulan data yaitu observasi adalah mencari dan mengumpulkan bahan – bahan yang relevan dengan objek yang akan diteliti. Lalu berikutnya menganalisa data yang dibutuhkan aplikasi dengan cara melakukan eksplorasi internet terhadap beberapa situs web pakaian, sepatu, parfum dan aksesoris yang ada. Selanjutnya dirancang dan diimplementasikan aplikasi gaya berpakaian yang dikembangkan memakai *android studio* dengan bahasa pemrograman *java*. Kemudian dilakukan pengujian terhadap sistem tersebut sampai semua tahap selesai. Dilanjutkan dengan pemeliharaan sistem yang telah siap digunakan.



Gambar 1. Alur Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN Tampilan Halaman Utama

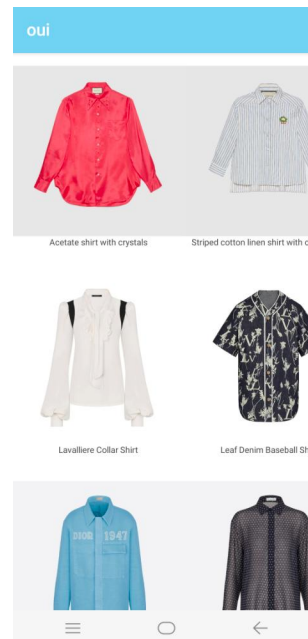
Halaman Utama terdapat kategori pakaian, sepatu, dan aksesoris yang digunakan untuk navigasi ke halaman aplikasi berikutnya, button kuis untuk navigasi ke halaman kuis, dan button koleksi pilihan untuk navigasi ke halaman koleksi pilihan.



Gambar 2. Tampilan Halaman Utama

Tampilan Menu Kemeja

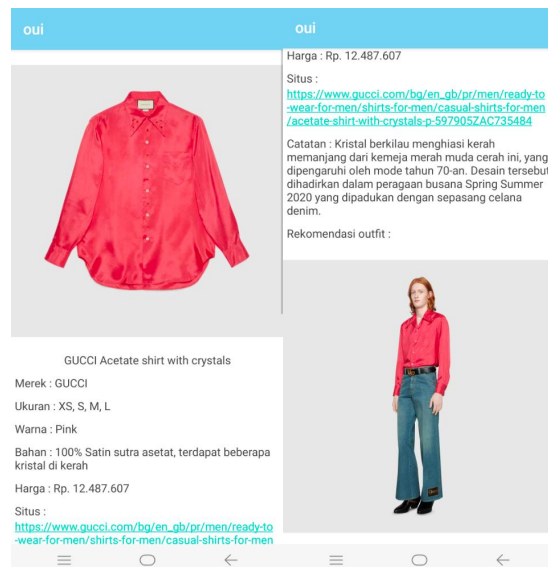
Menu Kemeja menampilkan daftar gambar – gambar kemeja.



Gambar 3. Tampilan Menu Kemeja

Tampilan outfit yang dipilih

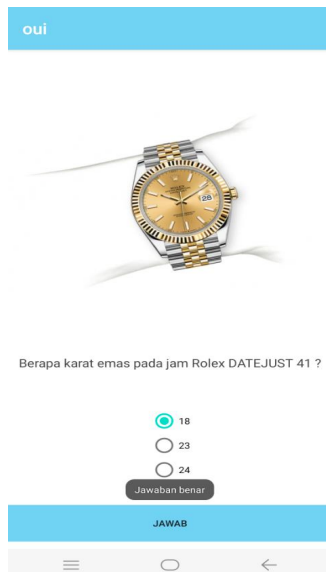
Tampilan *outfit* yang dipilih menampilkan gambar yang dipilih tadi oleh pengguna di layar menu kemeja dan terdapat info *brand*, *size*, warna, harga dan link situs web



Gambar 4. Tampilan outfit yang dipilih

Tampilan Menu Kuis

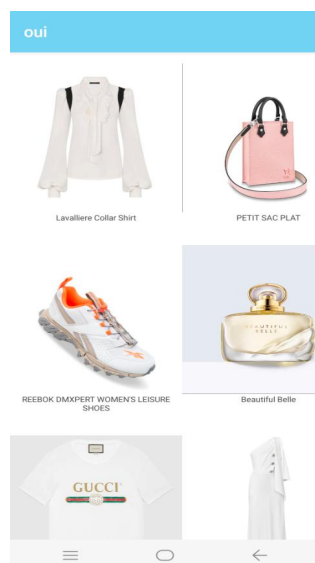
Tampilan Kuis menampilkan kuis kecil-kecilan tentang *fashion*.



Gambar 5. Tampilan Menu Kuis

Tampilan Menu Koleksi Pilihan

Tampilan Menu Koleksi Pilihan berisi daftar gambar – gambar *outfit* pilihan author.



Gambar 6. Tampilan Menu Koleksi Pilihan

SIMPULAN DAN SARAN

Setelah membahas dan memahami sistem berjalan pada Aplikasi Outfit Idea, penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut: Bahwa semakin berkembangnya teknologi kebutuhan manusia akan semakin tinggi sehingga informasi yang diberikan harus efektif dan efisien. Membantu mempermudah dalam proses pemilihan ide berpakaian. Dapat mengisi waktu luang untuk mencari ide-ide berpakaian yang sedang diminati. Memberikan wawasan tentang *modern fashion*

Berikut beberapa saran untuk penelitian selanjutnya yaitu: Disarankan untuk kebutuhan penelitian selanjutnya mungkin dapat meneliti sejauh mana perkembangan *modern fashion*. Hal ini dilakukan agar dapat menjadi informasi tambahan terkait *modern fashion*. Penting nya pemilihan merek – merek pakaian local untuk referensi harga pakakaian menengah kebawah. Kembangkan tampilan aplikasi lebih baik lagi agar memudahkan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Asosiasi, P. P. M. I. (2017). Indonesia Fashion Week 2017. *Indonesia Fashion Week 2017*, 7. <https://docplayer.info/30887251-Indonesia-fashion-week.html>
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150.
- Prijana, P. (2015). Internet Dan Gaya Fashion Mahasiswa. *Jurnal Kajian Informasi Dan Perpustakaan*, 3(2), 283. <https://doi.org/10.24198/jkip.v3i2.11590>
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet. In Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet*. (Vol. 53, Issue 9, pp. 1689–1699). <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Trisnawati, T. Y. (2011). Fashion sebagai Bentuk Ekspresi Diri dalam Komunikasi. *Fashion Sebagai Bentuk Ekspresi Diri Dalam Komunikasi*, 3(2), 4. <http://dx.doi.org/10.26623/themessenger.v3i2.268>