

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

*Fashion* ialah gaya berpakaian yang digunakan setiap hari oleh seseorang, baik itu dalam kehidupan sehari-harinya ataupun pada saat acara tertentu dengan tujuan untuk menunjang penampilan. Dapat juga diartikan bahwa *fashion* merupakan gaya berbusana yang populer dalam suatu budaya atau sebagai mode. Menurut Karlyle; “Pakaian adalah perlambang dari jiwa. Pakaian tidak dapat dipisahkan dari perkembangan sejarah kehidupan dan budaya manusia”. Dengan kata lain, *fashion* dapat diartikan sebagai kulit segi sosial yang mengandung pesan dan juga cara hidup individu maupun komunitas tertentu yang menjadi bagian dari kultur sosial.

*Fashion* di dunia sangat berkembang pesat dari tahun ke tahun. Perkembangan *fashion* sangat berpengaruh bagi budaya, politik, sosial, hingga ekonomi dan banyak sekali pendukung yang ikut serta dalam perkembangan *fashion* di dunia. Seringkali kepribadian seseorang dapat dilihat dari bagaimana cara mereka berpakaian mulai dari ujung kepala hingga ujung kaki. Di samping itu, *fashion* juga dapat menunjukkan identitas dari pemakainya. Oleh karena itu, wajar jika banyak kalangan yang menjadi sangat peduli dengan mode yang mereka kenakan. Sebab hal ini dianggap bisa berdampak pada nilai diri mereka dihadapan publik. Hal tersebut tentunya menjadi salah satu alasan mengapa *fashion* menjadi sangat penting dalam perkembangan kehidupan manusia. Perkembangan yang terjadi dalam dunia *fashion* tidak mudah untuk diprediksi. Dikarenakan, setiap tahunnya pasti selalu ada saja trend *fashion* baru yang bermunculan atau trend lama yang berulang meskipun karakteristik yang ditampilkan bisa saja berbeda atau tetap sama dari musim sebelumnya.

Dengan tidak menentunya perkembangan *fashion* dari tahun ke tahun, tidak jarang kita kesulitan dalam *mix and match* pakaian yang cocok, sesuai dan tentunya tetap mengikuti perkembangan *fashion* saat ini. Kita membutuhkan waktu yang cukup lama hanya untuk *mix and match* pakaian seperti apa yang cocok untuk kita kenakan. Kurangnya informasi dan inspirasi tentang bagaimana dan sejauh apa *fashion* di dunia berkembang, membuat kita kurang memahami *outfit* seperti apa yang cocok untuk usia kita dan tentunya nyaman untuk kita kenakan, dan tidak memaksa.

Dilandasi oleh beberapa permasalahan umum tersebut, penulis memutuskan untuk membuat “APLIKASI INSFIT (INSPIRASI OUTFIT) MILLENIAL BERBASIS ANDROID” berisi inspirasi – inspirasi *outfit* yang dapat membantu pengguna dalam mencari rekomendasi cara berpakaian seperti apa yang bagus, cocok, nyaman dan tentunya masih mengikuti perkembangan *fashion*. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan pengguna lebih bisa mempersingkat waktunya dalam memilih *outfit* apa yang akan dikenakan, dan juga pengguna dapat menemukan *style* seperti apa yang cocok untuk usia mereka.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis merumuskan beberapa permasalahan berikut ini :

1. Bagaimana perancangan dan membangun “Aplikasi INSFIT (Inspirasi Outfit) Millenial Berbasis Android” yang mampu digunakan untuk membantu pengguna dalam memilih setelan pakaian yang cocok, kekinian, dan nyaman.
2. Bagaimana mengimplementasikan desain dan fitur pada “Aplikasi INSFIT (Inspirasi Outfit) Millenial Berbasis Android” agar mudah digunakan dan dijalankan oleh para pengguna.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berikut batasan masalah dari Aplikasi INSFIT (Inspirasi Outfit) Millenial Berbasis Android, antara lain :

1. Login aplikasi menggunakan password dan username.
2. Aplikasi ini hanya berisikan rekomendasi - rekomendasi setelan pakaian untuk usia 17 – 35 tahun.
3. Aplikasi ini hanya bisa diakses oleh pengguna yang telah memiliki akun.

### **1.4 Tujuan**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari perancangan dan pembuatan Aplikasi INSFIT (Inspirasi Outfit) Millenial Berbasis Android, adalah :

1. Merancang dan membangun aplikasi insfit millenial yang mampu digunakan untuk membantu pengguna dalam memilih setelan pakaian yang cocok, kekinian, dan nyaman.
2. Mengimplementasikan desain dan fitur pada aplikasi insfit millenial agar mudah digunakan dan dijalankan oleh para pengguna.

## 1.5 Manfaat

Selain memiliki tujuan yang ingin dicapai, setelah terwujud pembangunan aplikasi ini, diharapkan nantinya dapat memberikan manfaat positif bagi penulis, masyarakat, dan lembaga yang terkait, yaitu Jurusan Teknologi Informasi Program Studi Manajemen Informatika Politeknik Negeri Jember. Manfaat yang diharapkan sebagai berikut :

- 2 Aplikasi INSFIT (Inspirasi Outfit) Millenial Berbasis Android dapat digunakan sebagai media dalam mencari inspirasi gaya berpakaian yang cocok juga nyaman sehingga dapat mempersingkat waktu.
- 2 Aplikasi INSFIT (Inspirasi Outfit) Millenial Berbasis Android dapat membantu pengguna dalam mengeksplor perkembangan *fashion* dunia saat ini namun tetap nyaman digunakan.
- 2 Aplikasi INSFIT (Inspirasi Outfit) Millenial Berbasis Android dapat membantu pengguna dalam menyalurkan bakat foto *OOTD* nya dengan mengunggah foto ke dalam aplikasi.