

# FITIN

Padu Padan Fashion Kita

Diusulkan oleh:

#ModeOn - Universitas Padjadjaran

- Muhammad Fadillah Arsa
- Muhammad Hafidz Alfarizi
- Felia Sri Indriyani

Dosen pembimbing:

Mira Suryani, S.Pd, M.Kom.



# ABSTRAK

Dalam dekade terakhir, dunia *fashion* mengalami perkembangan yang cukup pesat. *Fashion* telah menjadi bagian yang tidak bisa dilepaskan dari gaya keseharian. Pemilihan pakaian dan aksesorisnya menjadi salah satu alat komunikasi untuk menyampaikan identitas pribadi. Seiring dengan perkembangannya, dunia *fashion* memunculkan berbagai trend yang kerap kali berubah dengan cepat. Hal itu membuat beberapa kalangan masyarakat mendapati masalah kebingungan mengetahui trend *fashion* terbaru, kebingungan memilih padu padan pakaian dan aksesoris *fashion* yang cocok dengan trend, serta memiliki pakaian dan aksesoris *fashion* yang berlebih.

Sementara itu, kian pesatnya arus kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang saat ini memengaruhi setiap aktivitas hidup masyarakat juga menjadi salah satu faktor pendorong perkembangan dunia *fashion*. Teknologi informasi dan komunikasi melalui media aplikasi *mobile* dapat digunakan sebagai solusi untuk membantu memenuhi kebutuhan masyarakat mengeksplorasi dunia *fashion*.

Berangkat dari kebutuhan dan masalah yang didapati masyarakat dalam bidang *fashion*, tim #ModeOn mengangkat gagasan pengembangan aplikasi *mobile* bernama "FitIn" untuk memberikan wadah bagi masyarakat dalam melakukan eksplorasi terhadap dunia *fashion*. Aplikasi FitIn memberikan empat layanan utama yang dikemas dengan desain pengaman pengguna yang mudah dan menarik. Empat layanan tersebut antara lain (1) pengelolaan pakaian dan aksesoris *fashion* pribadi, (2) berbagi padu padan *fashion*, (3) permintaan saran padu padan *fashion*, dan (4) donasi pakaian dan aksesoris *fashion*.

**Kata kunci:** *fashion, pakaian, padu padan, donasi pakaian.*

# LATAR BELAKANG MASALAH

Fashion adalah gaya berpakaian seseorang yang biasa digunakan setiap hari, baik itu sehari-hari atau hanya pada saat acara tertentu dengan tujuan untuk menunjang penampilan. Ada juga yang berpendapat fashion adalah gaya berbusana yang populer dalam suatu budaya atau sebagai mode. Perkembangan dunia fashion yang berkiprah di Indonesia itu sendiri dapat dikatakan mengalami peningkatan di beberapa dekade terakhir. Hal ini didukung oleh berbagai sisi, baik dari sisi designer lokal yang kini semakin potensial, tingkat perekonomian yang membaik, sampai sektor ritel yang ikut serta mengalami perkembangan pesat.

Majunya teknologi dan arus informasi membuat masyarakat Indonesia lebih terbuka pada pengetahuan global. Sehingga tak dapat dipungkiri bahwa trend mode di Indonesia saat ini dalam perkembangan dunia *fashion* banyak dipengaruhi oleh budaya barat. Meskipun di dominasi oleh style kebarat-baratan, namun ada kalanya kerjasama mereka kembali memunculkan gaya khas Indonesia kembali ke permukaan.

Hampir disetiap kalangan baik anak-anak, remaja, hingga orang dewasa, semuanya memperhatikan *style fashion* nya masing-masing. Bahkan tidak sedikit orang tua yang memperhatikan busana anaknya yang masih bayi. Fashion sudah bukan lagi hanya untuk kaum bangsawan atau yang memiliki kekuasaan, tapi dapat juga dinikmati oleh kalangan menengah kebawah. FitIn merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan semua orang untuk menikmati trend fashion, dan saling bertukar pendapat mengenai fashion. Selain itu platform ini dapat digunakan juga untuk mendonasikan pakaian yang layak ke orang yang membutuhkannya.

# TUJUAN DAN HASIL YANG AKAN DICAPAI

Tujuan dan hasil yang akan dicapai adalah:

1. Aplikasi FitIn menyediakan layanan pengelolaan pakaian dan aksesoris fashion pribadi.
2. Aplikasi FitIn menyediakan layanan berbagi padu padan fashion.
3. Aplikasi FitIn menyediakan layanan permintaan saran padu padan fashion.
4. Aplikasi FitIn menyediakan layanan donasi pakaian dan aksesoris fashion.

Hasil yang akan dicapai adalah:

1. Membantu pengguna menemukan padu padan pakaian terbaiknya.
2. Pengguna dapat dengan cepat melihat tren fashion terbaru.
3. Pengguna dapat mendonasikan baju yang masih layak untuk orang lain.
4. Membantu pengguna dalam memilih serta membandingkan padu padan fashion yang akan dibelinya.
5. Pengguna dapat mengetahui estimasi biaya outfit yang dipilih.
6. Pengguna dapat menciptakannya gayanya sendiri.

# METODE PENCAPAIAN TUJUAN

Pengembangan aplikasi FitIn dilakukan dengan menggunakan konsep rekayasa perangkat lunak berbasis User Centered Design. Dengan menggunakan konsep tersebut, aplikasi dikembangkan dengan tujuan melayani pengguna dengan baik. Dengan kata lain, pusat fokus pengembangan aplikasi adalah pengguna.

## 1. Plan

Tahap pertama dalam pengembangan aplikasi FitIn, tim penyusun melakukan perencanaan secara matang dan terstruktur berdasarkan pengkajian pustaka. Dengan itu, tujuan yang ingin dicapai akan selaras dengan setiap pekerjaan yang dilakukan dalam pengembangan aplikasi.

## 2. Research

Penelitian yang dilakukan untuk mendukung pengembangan aplikasi FitIn adalah dengan menggunakan survey online yang dilakukan kepada masyarakat secara luas dan melakukan survey online dan offline tertarget.

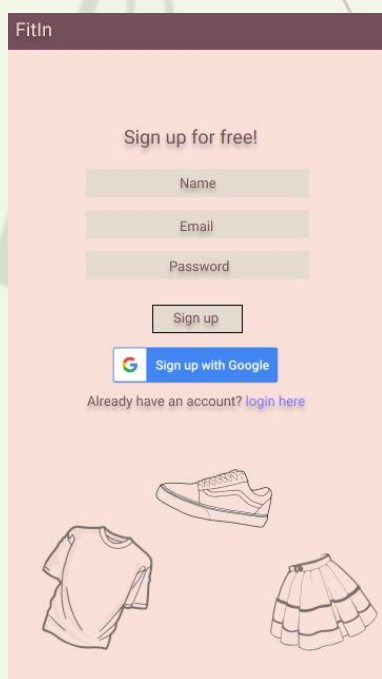
Survey online secara umum disebarluaskan kepada masyarakat melalui penjangkaran pendapat secara acak. Penyebarluasan formulir survey dapat dilakukan kepada para pengguna aplikasi, kalangan terpelajar, maupun penyebaran melalui perantara iklan.

Sedangkan survey tertarget dilakukan dengan melakukan survey secara offline maupun online kepada target-target spesifik yang diharapkan dapat lebih berpotensi menggunakan aplikasi. Misalnya kalangan pemuda.

### 3. Design

Setelah melakukan research, tim penyusun melakukan perancangan desain. Metode perancangan desain yang dilakukan adalah High Fidelity Design, yakni metode merancang desain dengan tambahan fungsi sederhana pemberian gambaran aliran program secara kasar.

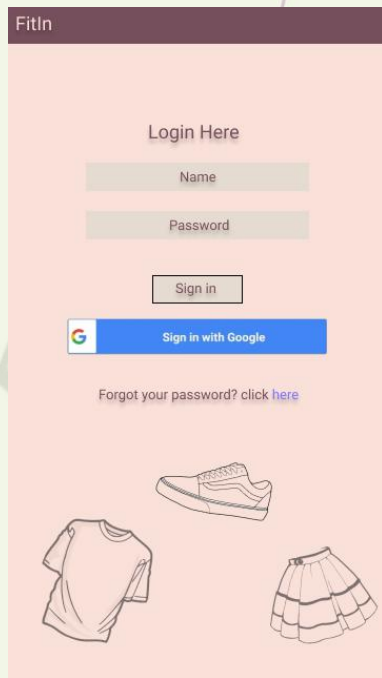
Adapun desain rancangan desain FitIn yang telah tim penyusun rancang adalah sebagai berikut.



#### Halaman Sign Up

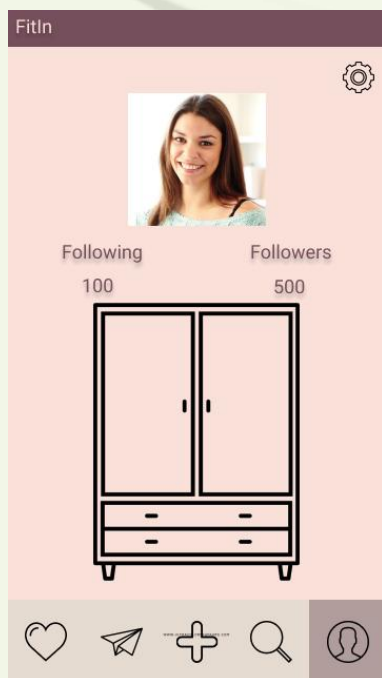
Halaman Sign Up digunakan oleh pengguna baru untuk melakukan pendaftaran. Ada dua macam teknik pendaftaran:

- Mendaftar secara manual. Dibutuhkan nama, alamat email, dan password untuk mendaftar.
- Mendaftar menggunakan akun Google. Pengguna dapat mendaftar tanpa harus mengisi formulir pendaftaran cukup dengan Sign up dengan Google.
- Apabila pengguna memiliki akun, pengguna dapat masuk ke halaman login melalui “login here”.



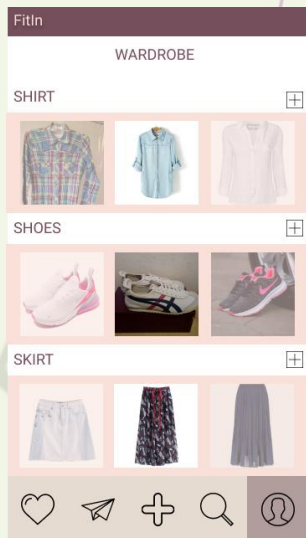
### Halaman Login Here

Halaman ini diperuntukkan untuk pengguna terdaftar. Diperlukan nama/username dan password untuk dapat login pada aplikasi FitIn.



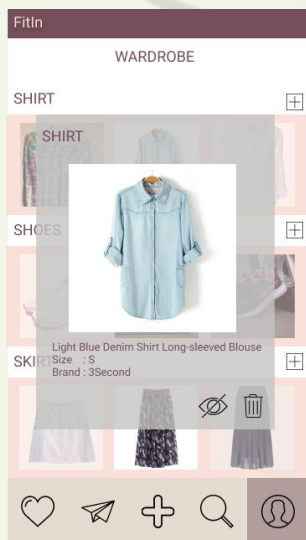
### Halaman Profil Pengguna FitIn

Halaman user dapat diakses dengan menekan menu navigasi ke-5 (ujung kanan) ber lambang profil user. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat gambar profil, jumlah following, jumlah follower, dan membuka Wardrobe (lemari) yang berisikan barang-barang fashion. Halaman profil pengguna dapat dilihat oleh pengguna lain.



### Halaman Wardrobe (Lemari)

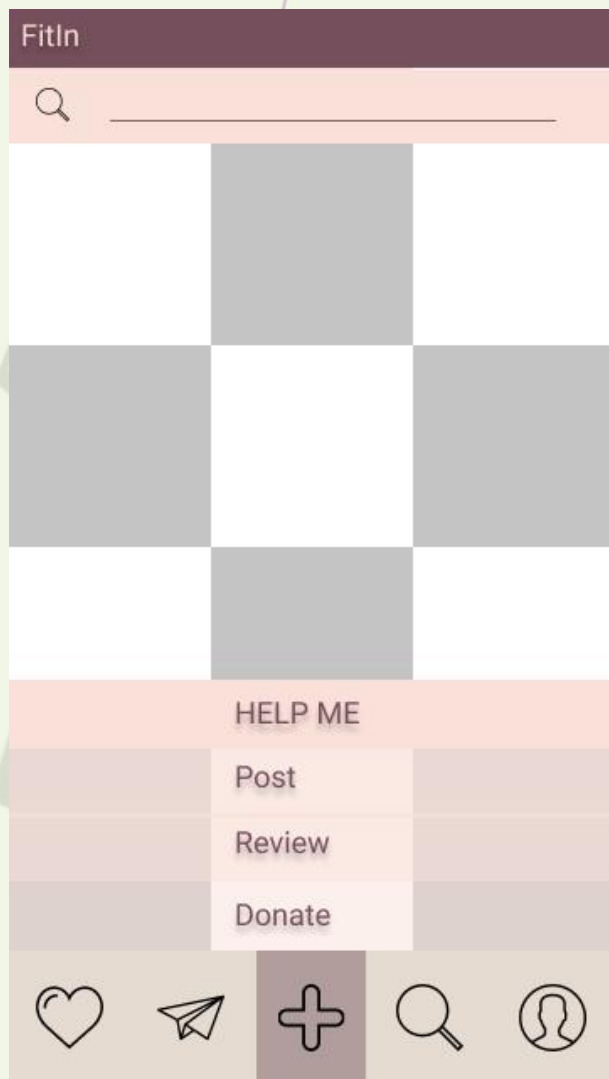
Jika pengguna menekan gambar lemari pada halaman Profil Pengguna Fitin, maka pengguna akan diarahkan ke halaman Wardrobe (Lemari). Fitur lemari digunakan sebagai tempat untuk menyimpan data barang-barang fashion yang pengguna miliki. Pada halaman ini, pengguna dapat menambahkan berbagai macam barang-barang fashion berdasarkan kategori yang telah disediakan, misalnya shirt, shoes, skirt, dan lain-lain.



### Tampilan Detil Barang

Apabila pengguna memilih salah satu barang pada Halaman Wardrobe, akan muncul pop up detail barang berisikan gambar barang, pilihan menghapus barang, dan pilihan Seen/Unseen untuk menjadikan barang dapat dilihat atau tidaknya oleh orang lain.

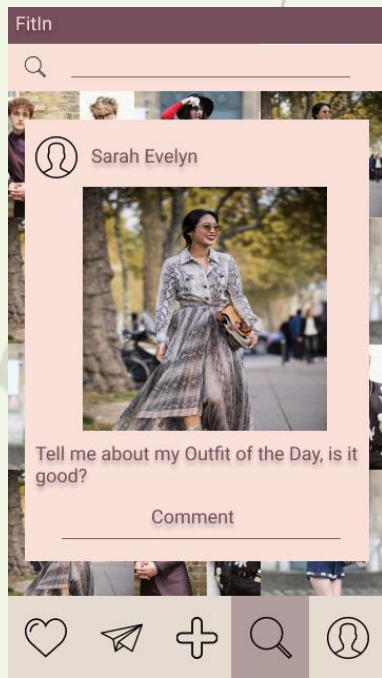




### Kirim Post, Review, dan Donate

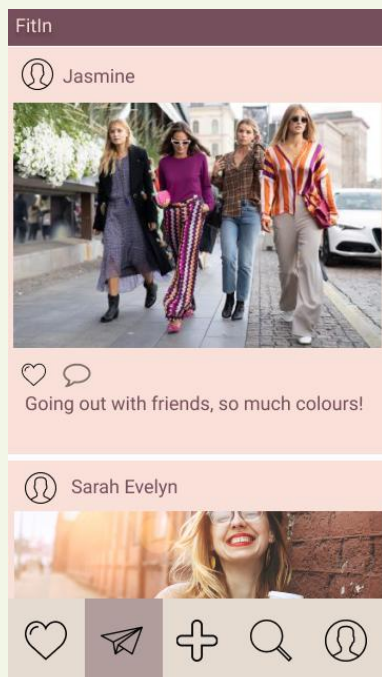
Menu navigasi ke-3 (tengah) dengan lambang tambah merupakan tombol untuk mengirim post, review, dan membuat donasi.

- Post: Pengguna dapat membuat pos permintaan padu padan fashion. Pengguna dapat memilih beberapa barang fashion yang berada di Wardrobe untuk kemudian ditampilkan di Halaman Help Me yang dapat dilihat oleh seluruh pengguna aplikasi.
- Review: Pengguna dapat membuat pos review/ulasan mengenai padu padan barang fashion yang dimiliki oleh pengguna di dalam Wardrobe untuk kemudian ditampilkan di Halaman Search yang dapat dilihat oleh seluruh pengguna aplikasi.
- Donate: Pengguna dapat membuat pos Donasi yakni berbagi barang fashion yang ia miliki di dalam wardrobe ke seluruh pengguna aplikasi.



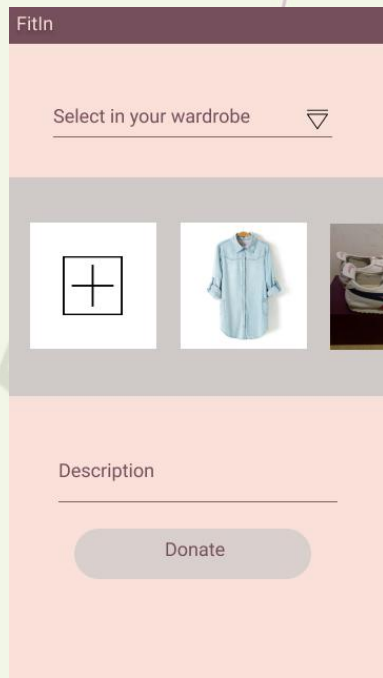
### Halaman Help Me

Halaman Pencarian dapat diakses dengan menekan menu navigasi ke-4 berlambang kaca pembesar. Pada halaman ini pengguna dapat melihat kumpulan review yang telah dibuat oleh pengguna lain. Review ditampilkan dalam bentuk thumbnail gambar tiga kolom.



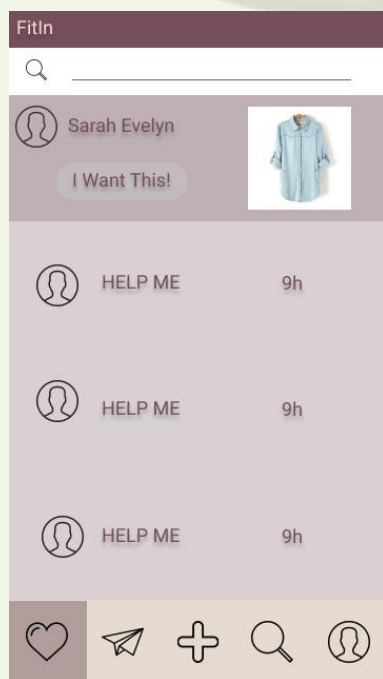
### Halaman Pencarian

Halaman Pencarian dapat diakses dengan menekan menu navigasi ke-4 berlambang kaca pembesar. Pada halaman ini pengguna dapat melihat kumpulan review yang telah dibuat oleh pengguna lain. Review ditampilkan dalam bentuk thumbnail gambar tiga kolom.



### Fitur Menambah Donasi

Setelah menekan tombol tambah donasi. Pengguna dapat membagikan barang fashion di Wardrobenya ke pengguna lain.



### Halaman Donasi

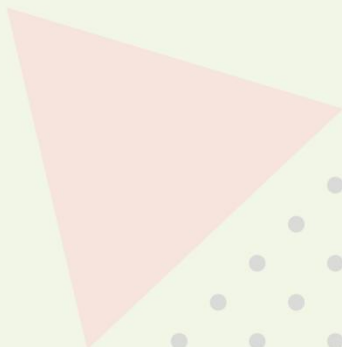
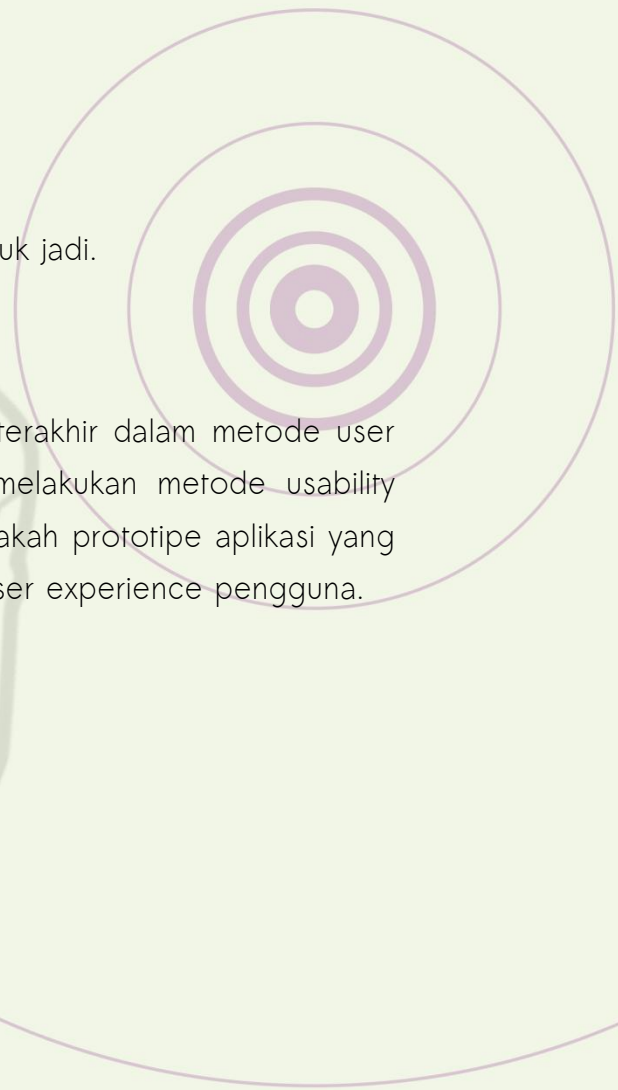
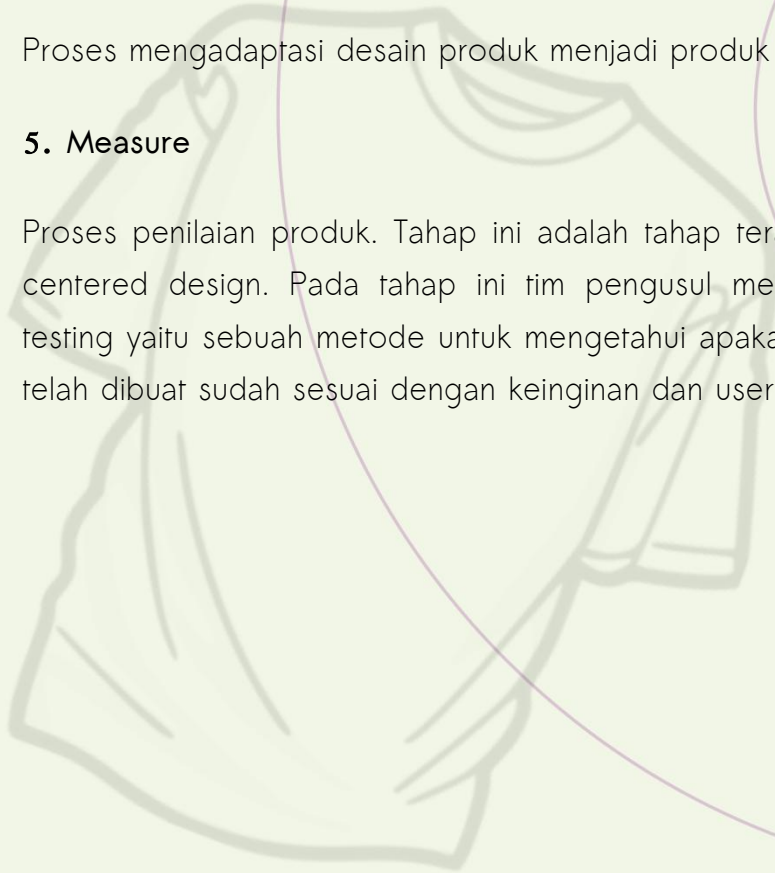
Pengguna dapat mengikuti program donasi pada menu navigasi ke-1 dengan lambang hati.

#### 4. Adapt

Proses mengadaptasi desain produk menjadi produk jadi.

#### 5. Measure

Proses penilaian produk. Tahap ini adalah tahap terakhir dalam metode user centered design. Pada tahap ini tim pengusul melakukan metode usability testing yaitu sebuah metode untuk mengetahui apakah prototipe aplikasi yang telah dibuat sudah sesuai dengan keinginan dan user experience pengguna.



# ANALISIS DESAIN KARYA

## TARGET PENGGUNA

Target pengguna aplikasi FitIn adalah masyarakat secara umum. Secara khusus, aplikasi ini ditujukan untuk masyarakat yang membutuhkan informasi dan layanan terkait dunia fashion. Pengguna tidak terbatas jenis kelamin.

## BATASAN PRODUK

- Aplikasi FitIn hanya digunakan pada platform Android.
- Membutuhkan koneksi internet.

## PLATFORM YANG DIGUNAKAN

Platform yang digunakan untuk pembuatan dan pengembangan aplikasi FitIn adalah platform Android.

# SKENARIO PENGGUNAAN RANCANGAN PRODUK

Seorang wanita bernama Sri adalah seorang pemudi berusia 25 tahun. Ia mendapatkan undangan dari salah seorang sahabatnya untuk menghadiri acara ulang tahunnya minggu depan. Sontak Sri langsung berpikir mengenai pakaian dan aksesoris fashion apa yang akan dia pakai.

Kemudian, Sri memasang aplikasi FitIn di smartphonenya. Ia kemudian membuka halaman profil pada aplikasi FitIn dan memasukkan pakaian dan aksesoris fashion yang dimilikinya ke dalam Wardrobe/Lemari di dalam aplikasi FitIn. Setelah itu, Sri membuka halaman Help Me dan menambahkan beberapa pasang pakaian dan aksesoris fashion di Wardrobe untuk meminta pendapat pengguna lain padu pasang yang terbaik.

Tanpa menunggu lama, Sri mendapatkan notifikasi ada pengguna lain yang memberikan pendapat padu padan yang cocok. Hebatnya, saran padu padan yang diberikan pengguna lain tersebut sangat disukai oleh Sri. Alhasil, Sri menggunakan saran tersebut untuk digunakan sebagai padu padan fashion untuk acara ulang tahun temannya.

Setelah acara usai, Sri mulai mengeksplorasi fitur yang tersedia di aplikasi FitIn. Ternyata, ia juga bisa memberikan saran kepada orang lain layaknya ia dibantu sebelumnya. Lalu, ia juga bisa memberikan review padu padan pakaian ke semua orang. Dan satu lagi yang ia suka adalah adanya fitur donasi baju, dengan fitur itu ia bisa berbagi kebahagiaan ke orang lain dengan memberikan pakaian layak pakai yang ia punya namun sudah tidak terpakai.

Dengan aplikasi FitIn Sri merasa sangat bahagia karena bisa bereksplorasi dalam dunia fashion. Sri membagikan pengalaman serunya kepada sahabat-sahabatnya.