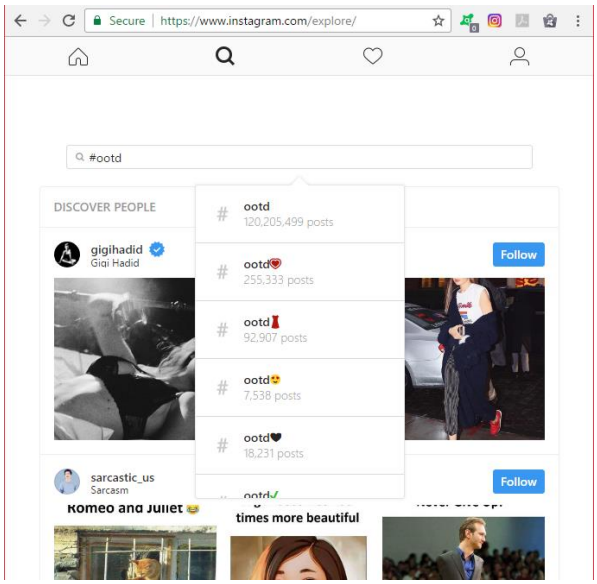
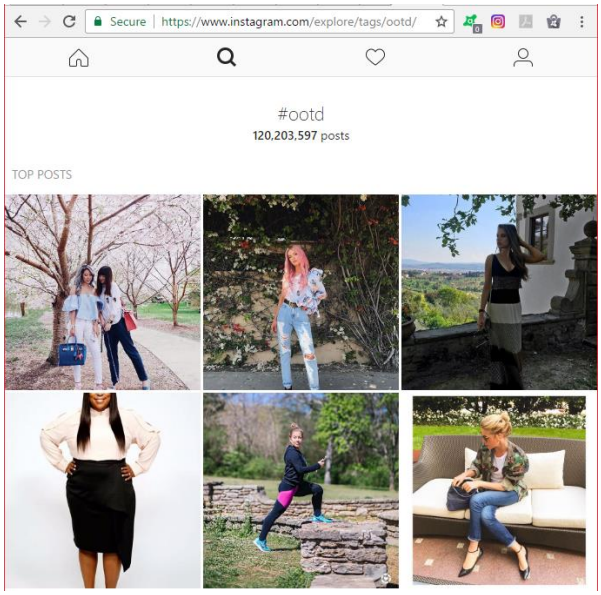
BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia *fashion* di Indonesia telah mengalami kemajuan yang terbilang pesat, hal ini ditandai dengan bermunculannya berbagai gaya yang unik dan menarik yang diciptakan oleh para pelaku industri *fashion* dan pecinta *fashion* di Indonesia. Hal ini juga tidak lepas dari peranan teknologi yang mendukung perkembangan dunia *fashion* tersebut, dengan adanya *smartphone* dan kemajuan di bidang IT mampu mendorong pelaku *fashion* berbuat lebih dengan *gadget* dan *social media* mereka, sehingga munculah fenomena #OOTD di dunia *fashion* melalui *social media*. #OOTD adalah sebuah istilah baru di dunia *fashion* yang merupakan singkatan dari *Outfit of The Day*, sebagai padanan kata untuk menunjukkan apa yang Anda pakai pada hari itu [1] dan kemudian menjadi salah satu *hashtag* paling popular di *Instagram*. Ada 120.203.597 foto yang di unggah ke *Instagram* dengan menggunakan *hashtag* #OOTD pada tanggal 11/04/2017 jam 23:11 WIB.



Gambar 1. 1 Pencarian #OOTD (Sumber : *Instagram*)



Gambar 1. 2 Hasil Pencarian #OOTD (Sumber : *Instagram*)

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan kepada 32 responden remaja Bandung yang dilakukan pada tanggal 21 Februari 2017, sebanyak 87,5% responden menyatakan bahwa mereka kurang memiliki referensi berpakaian untuk menghadari *event* tertentu hal ini mengakibatkan responden mengalami kesalahan dalam berpakaian atau pakaian yang dikenakan tidak sesuai dengan *event* yang akan dihadiri. Sebanyak 87,5% responden menyetujui bahwa cuaca merupakan salah satu faktor yang memengaruhi pakaian yang akan dikenakan. Sebanyak 71,9% responden mengalami kebingungan dalam melakukan *mix and match* pakaian karena kurang mengetahui cara *mix and match item fashion* yang tepat sehingga banyak dari *item fashion* yang dimiliki oleh responden menjadi tidak terpakai, terdapat pula sebanyak 59,4% responden yang menyatakan bahwa kurangnya referensi toko yang menyediakan *item fashion* yang mereka butuhkan hal ini mengakibatkan responden mengalami kesulitan untuk mendapatkan *item fashion* tersebut.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan di atas maka solusi yang ditawarkan untuk dapat membantu responden mendapatkan referensi berpakaian dan dalam melakukan *mix and match* serta mendapatkan rekomendasi toko yang menyediakan *fashion item* yang dibutuhkan adalah sebuah “Aplikasi untuk

Rekomendasi OOTD (*Outfit of The Day*) Berdasarkan *Event* dan *Mix and Match Item* Berbasis Android". Aplikasi ini dibangun menggunakan *platform* android dengan pertimbangan bahwa sebanyak 93,8% responden merupakan pengguna aktif *smartphone* berbasis android.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka didapatkan suatu perumusan masalah yaitu bagaimana cara membangun aplikasi untuk rekomendasi OOTD (*Outfit of The Day*) berdasarkan *event* dan *mix and match item* berbasis android.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah membangun aplikasi untuk rekomendasi OOTD (*Outfit of The Day*) berdasarkan *event* dan *mix and match item* berbasis android.

Sedangkan tujuan dari rekomendasi OOTD (*Outfit of The Day*) berdasarkan *event* dan *mix and match item* berbasis android adalah sebagai berikut:

1. Memberikan rekomendasi pakaian berdasarkan *event* yang akan dihadiri pada saat itu.
2. Memberikan rekomendasi pakaian tambahan berdasarkan cuaca pada saat itu.
3. Membantu responden untuk melakukan *mix and match* pakaian berdasarkan *item fashion* pilihan.
4. Memberikan rekomendasi toko yang menjual *item fashion* yang dibutuhkan.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembangunan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dibuat berbasis *platform* Android sehingga hanya dapat dijalankan pada *mobile device* yang menggunakan *platform* Android.
2. Versi minimum sistem operasi yang didukung oleh perangkat ini adalah Android versi 4.1 Jelly Bean.

3. Aplikasi ini memerlukan koneksi internet untuk menjalankannya.
4. *Input* berupa foto atau gambar dari *item fashion* yang diambil langsung dari *smartphone* itu sendiri dan kemudian akan diidentifikasi oleh Clarifai.
5. *Output* dari aplikasi ini adalah rekomendasi OOTD dan rekomendasi toko yang menyediakan *fashion item* serupa yang direkomendasikan oleh sistem.
6. Aplikasi dikembangkan menggunakan Android SDK.
7. Aplikasi dikembangkan menggunakan Clarifai API dan Open Weather API.
8. Pemodelan analisis menggunakan model aliran data berorientasi objek dengan menggunakan UML(*Unified Modeling Language*) dalam menggambarkan model fungsionalnya.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif yaitu suatu metode penelitian yang dilakukan dengan tujuan utama untuk membuat gambaran atau deskripsi tentang suatu keadaan secara objektif. Langkah – langkah yang dilakukan yaitu dengan teknik pengumpulan data dan model pembangunan perangkat lunak yang akan dipaparkan sebagai berikut [2]:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang akaan digunakan adalah sebagai berikut :

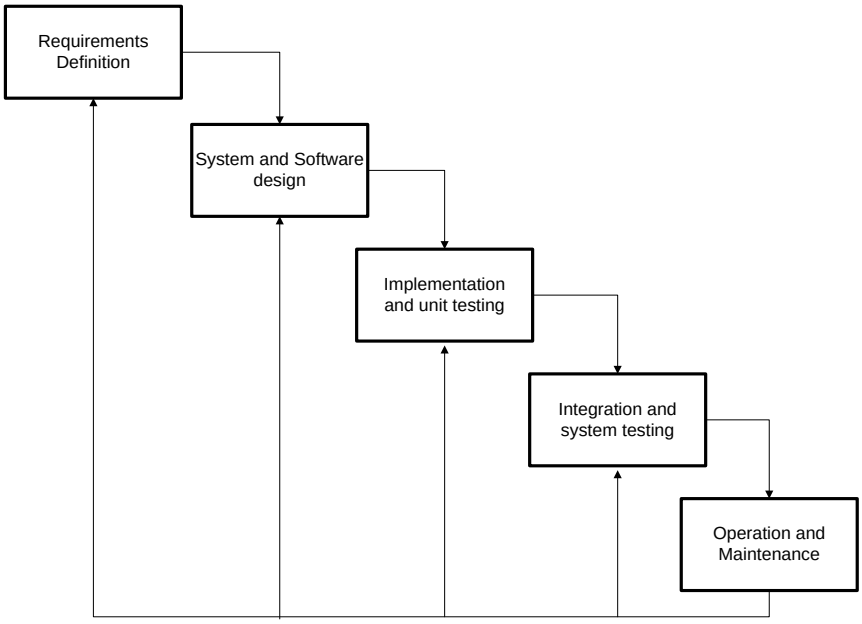
1. Studi Literatur

   Studi literatur yang digunakan dalam penelitian ini bersumber dari buku-buku serta didukung oleh jurnal yang berkaitan dengan penelitian ini.
2. Kuesioner

   Kuesioner dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada 32 responden remaja yang menyukai *fashion* yang disebar melalui lembaran kuesioner.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Adapun metode perancangan perangkat lunak yang digunakan adalah model Waterfall, dengan tahapan sebagai berikut [3]:



Gambar 1. 3 Model Waterfall

1. *Requirements Definition*

Pada tahapan ini, segala kebutuhan di dalam pembangunan perangkat lunak akan didefinisikan secara lengkap. Kemudian kebutuhan-kebutuhan yang telah terdefinisi tersebut akan dianalisis dan selanjutnya akan ditentukan kebutuhan-kebutuhan apa saja yang harus dipenuhi oleh perangkat lunak yang akan dibangun. Ini merupakan tahapan penting dan harus dikerjakan secara detail agar dapat menghasilkan desain yang lengkap.

2. *System and Software Design*

Pada tahapan ini, setelah seluruh kebutuhan-kebutuhan di dalam pembangunan perangkat lunak telah terkumpul, kemudian perangkat lunak yang akan dibangun akan di desain terlebih dahulu. Desain perangkat lunak akan dibagi berdasarkan bagian-bagiannya dan aktivitas dari bagian-bagian tersebut yang telah dikumpulkan secara lengkap pada tahapan sebelumnya.

3. *Implementation and Unit Testing*

Pada tahapan ini, hasil dari desain yang telah dibuat akan diterjemahkan ke dalam kode-kode atau *syntax-syntax* pemograman dengan menggunakan bahasa pemograman yang sudah ditentukan seperti java Android, PHP atau JSON terlebih dahulu. Program yang dibangun akan diuji berdasarkan unit-unitnya atau bagian-bagiannya supaya tiap-tiap unit atau bagian pada perangkat lunak yang dibangun sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

4. *Integration and System Testing*

Pada tahapan ini seluruh unit-unit program yang terbagi mejadi beberapa bagian program yang terpisah akan disatukan menjadi satu program atau satu sistem yang utuh, kemudian sistem yang telah dibuat akan diuji agar dapat berjalan sesuai dengan hasil analisis sebelumnya.

5. *Operation and Maintenance*

Perangkat lunak atau sistem yang telah dibuat akan dilakukan pemeliharaan program seperti, penyesuaian atau perubahan sistem. Hal ini dilakukan supaya sistem yang telah diabngun dapat beradaptasi dengan situasi yang ada dan juga supaya program atau sistem yang telah dibangun tetap terjaga dari segi fungsionalitasnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi pembahasan masalah umum yang berhubungan dengan penyusunan laporan tugas akhir, yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai berbagai teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan hasil analisis dari objek penelitian untuk mengetahui hal atau masalah apa yang timbul dan mencoba memecahkan masalah tersebut dengan mengaplikasikan perangkat-perangkat dan pemodelan yang digunakan.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi tentang implementasi dan pengujian sistem. Tahap implementasi merupakan tahap pembangunan sistem yang telah dibangun. Kemudian dilakukan pengujian sistem untuk menguji sistem yang dibangun.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang telah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir.