

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Program Bangkit Academy sebagai Praktek Kerja Lapangan (PKL) bertumpu pada dorongan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang perkembangan teknologi informasi, khususnya dalam pengembangan aplikasi yang melibatkan *Machine Learning*, *Mobile Developer*, dan *Cloud Computing*. Program ini sebagai platform yang ideal untuk mengasah keterampilan teknis dan non-teknis saya, sambil terlibat dalam proyek praktis yang relevan dengan tuntutan industri.

Fashion, sebagai elemen ekspresi diri, menjadi penting dalam kehidupan sosial, namun terkadang sulit dihadapi oleh dinamika kehidupan sehari-hari yang penuh ketidakpastian. Inspirasi untuk TrenIn muncul dari pemahaman bahwa individu, khususnya generasi muda, memprioritaskan nilai estetika dalam pemilihan pakaian, namun seringkali menghadapi kendala seperti kurangnya waktu dan pengetahuan tentang tren fesyen terkini.

Studi empiris yang dilakukan melibatkan 57 partisipan berusia 19-25 tahun dari berbagai latar. Hasil riset menunjukkan bahwa kebutuhan akan aplikasi fesyen yang dapat memberikan rekomendasi yang sesuai dengan preferensi dan kebutuhan pengguna sangat signifikan. Hasil riset juga mengidentifikasi tantangan seperti kurangnya waktu dan pengetahuan tentang tren fesyen saat ini. Oleh karena itu, TrenIn dirancang untuk mengatasi tantangan tersebut dengan menyediakan rekomendasi pakaian yang sesuai dengan preferensi individual, membantu pengguna mengatasi keterbatasan waktu dan pengetahuan. Dengan demikian, pilihan saya untuk mengikuti program Bangkit Academy dan mengembangkan aplikasi TrenIn didasarkan pada keinginan untuk berkembang dalam bidang teknologi informasi dan memberikan solusi praktis yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna di dunia fesyen.

1.2 Rumusan Masalah

- a. Pembelajaran apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan aplikasi?

- b. Apa saja faktor yang mempengaruhi pemilihan pakaian oleh aplikasi sehingga dapat direkomendasikan ke pengguna?
- c. Bagaimana cara mengoptimalkan fitur rekomendasi pakaian, dalam aplikasi "TrenIn" agar sesuai dengan preferensi individual pengguna?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak terlalu luas, maka penulis ingin mengerucutkan beberapa hal dalam pengembangan aplikasi, sebagai berikut:

- a. Pengembangan hanya pada platform Android menggunakan bahasa pemrograman Kotlin.
- b. Penerapan *machine learning* terutama untuk pengolahan warna dan gambar untuk mendeteksi jenis pakaian dalam konteks rekomendasi pakaian.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan saya mengikuti program studi independen Bangkit Academy yaitu untuk mempelajari secara mendalam terutama mengenai teknologi *cloud* dan *backend development* serta *Machine Learning* dan juga pengembangan Android.

Tidak hanya itu, Bangkit Academy memberikan peluang kepada penulis untuk mengikuti *Capstone Project*. Tujuan penulis mengikuti *Capstone Project* sebagai penilaian khusus dari Bangkit Academy untuk mengembangkan sebuah aplikasi. Dalam menjalani *Capstone Project*, saya memiliki tujuan khusus, yaitu mengembangkan aplikasi "TrenIn." Diawali dengan berdiskusi pemilihan ide, rencana pengembangan, metode implementasi, monitoring, hingga jadi hasil akhir. Melalui proyek ini, saya dapat mengaplikasikan pengetahuan yang telah saya pelajari selama masa studi di Bangkit Academy, membuktikan pemahaman dan kemampuan saya dalam menerapkan konsep-konsep teknologi tersebut.

Dengan demikian, tujuan pembuatan aplikasi "TrenIn" tidak hanya sesuai dengan tujuan program studi independen di Bangkit Academy, tetapi juga

merupakan langkah konkret dalam mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah saya peroleh.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penulis melakukan pembuatan aplikasi ini untuk memberikan solusi terhadap tantangan sehari-hari dalam memilih pakaian dengan memanfaatkan teknologi. Manfaatnya terletak pada kemampuan aplikasi untuk memberikan rekomendasi pakaian yang sesuai dengan preferensi dan kebutuhan pengguna, membantu mengatasi kendala waktu dan pengetahuan tentang tren fesyen.