

APLIKASI SIMULASI BUSANA PAKAIAN DENGAN CONSTRUCT 2 DI CV CAHAYA TUNGGAL SENTOSA

Avien Cornelia Sudarsono¹⁾, Maxi Ary²⁾

^{1,2} Program Studi Sistem Informasi, Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya,
Jl. Terusan Sekolah No. 1-2, Kec. Kiaracandong, Kota Bandung
Co Responden Email: fransiscaavin@gmail.com

Abstract

Article history

Received 17 Feb 2023

Revised 14 Jun 2023

Accepted 05 Jul 2023

Available online 15 Aug 2023

Keywords

Android,
Dress Up Application,
Clothing Simulation,
Women,
Construct 2

Fashion is very influential on the world trade market to continue to grow. Fashion can penetrate all communities from the upper, middle, to the lower class. There is adult women's party clothing influenced by the initial nature of the woman who tends to want to highlight the beauty that is in her, dynamic, free, and tends to follow the fashion cycle. In this study, the author discusses the importance of educational media for introducing early divine women's clothing to consumers according to their characteristics. This is poured into a dress-up simulation application created with Construct 2. The aim is to create a simulation application in attracting consumers to order adult clothing production, especially women on CV Cahaya Tunggal Sentosa, which requires multimedia and information technology expertise. In further analysis, education is needed on the introduction of early divine women's clothing to consumers according to their characteristics. Furthermore, Research and Development (R&D) research methods are used to be outlined in a dress-up simulation application made with Construct 2. As a result, the women's clothing simulation application with the concept of dress-up can meet the needs of CV Cahaya Tunggal Sentosa. By the tests that have been carried out, it will be able to increase consumer attractiveness from clothing production offerings in that category.

Abstrak

Riwayat

Diterima 17 Feb 2023

Revisi 14 Jun 2023

Disetujui 05 Jul 2023

Terbit 15 Agustus 2023

Kata Kunci

Android
Aplikasi Dress Up,
Simulasi Busana Pakaian,
Wanita Dewasa,
Construct 2.

Busana sangat berpengaruh besar terhadap pasar dunia perdagangan untuk terus berkembang. Busana mampu merambah ke seluruh masyarakat baik dari kalangan atas, menengah, hingga kalangan bawah. Terdapat busana pesta wanita dewasa dipengaruhi oleh sifat awal dari wanita tersebut yang cenderung ingin menonjolkan keindahan yang ada pada dirinya, dinamis, bebas, dan cenderung mengikuti perputaran mode. Pada penelitian ini penulis mengambil pembahasan tentang pentingnya media edukasi pengenalan busana pakaian wanita dewasa awal terhadap konsumen sesuai dengan karakteristiknya. Hal ini dituangkan ke dalam suatu aplikasi simulasi dressup yang dibuat dengan Construct 2. Tujuannya membuat aplikasi simulasi dalam menarik minat konsumen untuk memesan produksi pakaian dewasa yang khususnya wanita pada CV Cahaya Tunggal Sentosa yang memerlukan keahlian di bidang multimedia dan teknologi informasi. Pada analisa lanjutan dibutuhkan edukasi pengenalan busana pakaian wanita dewasa awal terhadap konsumen sesuai dengan karakteristiknya. Selanjutnya digunakan metode penelitian Research and Development (R&D) untuk dituangkan dalam suatu aplikasi simulasi dressup yang dibuat dengan Construct 2. Hasilnya aplikasi simulasi busana pakaian wanita dengan konsep dressup dapat memenuhi kebutuhan CV Cahaya Tunggal Sentosa. Sesuai dengan pengujian yang telah dilakukan akan mampu menambah daya tarik konsumen dari penawaran produksi pakaian pada kategori tersebut.

PENDAHULUAN

Usia dewasa adalah masa peralihan dari masa remaja menuju masa dewasa.

Perpindaham dari ketergantungan menjadi mandiri baik dari segi ekonomi, kebebasan menentukan diri, dan pandangan pada masa depan yang lebih realistis. (Tisantri et al.,

2019). Terdapat banyak wanita sosialita kelas menengah keatas yang selalu ingin tampil menonjol dari yang lain. Busana pesta menjadi salah satu busana yang dikenakan pada pesta oleh wanita yang baru beranjak dewasa. Busana pesta lebih istimewa dibandingkan dengan busana sehari-hari dari segi bahan, teknik jahit, desain, ataupun hiasan (Aulia et al., 2022)

Busana sangat berpengaruh terhadap pasar dunia *fashion* untuk terus berkembang dari masa kemasa. Busana sangat penting untuk semua lapisan masyarakat baik dari kalangan atas, menengah, hingga kalangan bawah (Aulia et al., 2022) Terdapat busana pesta wanita dewasa yang dipengaruhi oleh sifat awal dari wanitayang cenderung ingin menonjolkan keindahan yang ada pada dirinya dengan mengikuti perputaran mode. Hal tersebut disesuaikan dengan karakteristik wanita dewasa untuk menarik perhatian dengan menonjolkan keindahannya (Saputra et al., 2022)

Salah satu tempat usaha yang memproduksi busana wanita dewasa secara makloon yaitu CV Cahaya Tunggal Sentosa. Perusahaan ini bergerak dibidang garment sebagai produsen sekaligus *grosir* pakaian namun juga menerima pesanan pakaian dewasa dalam bentuk makloon dengan kuantitas yang disepakati.

Pembuatan busana pakaian bagi wanita dewasa di CV Cahaya Tunggal Sentosa terbilang masih kurang berkembang. Sehingga tidak adanya peningkatan sarana dan prasarana yang dikhususkan pada produksi untuk kategori pakaian tersebut. Penulis selaku salah satu karyawan di perusahaan tersebut melakukan analisa tentang permasalahan dan kendala yang akan disoroti pada penulisan penelitian ini. Didapatkan bahwa minimnya daya tarik bagi konsumen dari penawaran produksi busana pakaian wanita dewasa dari perusahaan ini. Dengan kata lain, tidak adanya media promosi yang digemborkan oleh pihak perusahaan mengenai penetrasi produk jasanya di bidang garment. Selain itu, keterbatasan media promosi yang memerlukan biaya berlebih merupakan faktor utama dari kurangnya konsumen yang berminat memesan produksi pakaian dewasa yang khususnya wanita pada perusahaan. Padahal, kebutuhan akan fashion wanita sudah menjadi *tren* yang

berkelanjutan seiring dengan acara pagelaran *Paris Fashion Week*. Pada analisa lanjutan ternyata dibutuhkan edukasi pengenalan busana pakaian wanita dewasa awal terhadap konsumen sesuai dengan karakteristiknya.

Terdapat beberapa penelitian yang membahas alternatif media promosi dengan biaya yang relatif terjangkau oleh perusahaan dengan skala kecil dan menengah. Hal ini sejalan dengan penelitian desain aplikasi seni *pop art* pada busana *ready to wear* dengan teknik *digital printing*. Hasilnya aplikasi busana tersebut memiliki fungsi dan nilai *estetis* dalam menampilkan model peragaan busana (Nopiyani & Wiana, 2020) Pada objek edukasi konsumen terdapat penelitian *game* komputer *Jojo's fashion show - world tour* sebagai simulasi *fashion*. Hasilnya *game* ini yang cukup baik untuk memperkenalkan *fashion* dalam ranah kognitif (Ampera & Nurhayati, 2019)

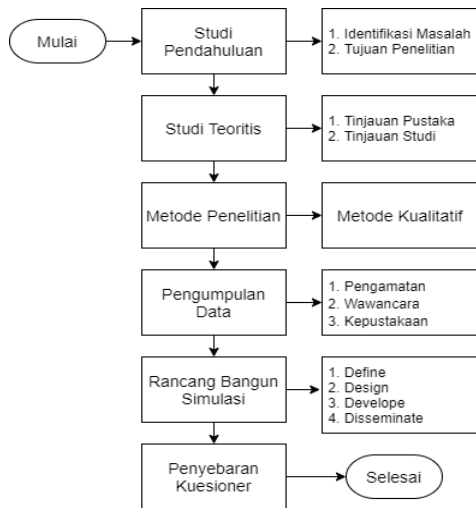
Pada penelitian ini penulis mengambil pokok bahasan tentang pentingnya media edukasi pengenalan busana pakaian wanita dewasa awal terhadap konsumen sesuai dengan karakteristiknya. Hal ini bisa dituangkan dalam suatu aplikasi simulasi *dressup* yang dibuat dengan *Construct 2*. Tujuannya yaitu membuat aplikasi simulasi dalam menarik minat konsumen untuk memesan produksi pakaian dewasa yang khususnya wanita pada CV Cahaya Tunggal Sentosa yang memerlukan keahlian di bidang multimedia dan teknologi informasi.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan untuk jurnal ini adalah:

1. Penelitian Kualitatif

Pada penelitian ini, pendekatan penelitian yang digunakan adalah menggunakan metode kualitatif. Menurut Penelitian kualitatif ditujukan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang situasi yang dihadapi. Penelitian kualitatif memberikan *grafikan* mengenai *objek* yang akan diteliti. Berbeda dengan kuantitatif, metode penelitian kualitatif memerlukan penyelidikan menggunakan *open-ended* umum pertanyaan (Effendy & Sunarsi, 2020)



Gambar 1 Metode Penelitian

Pada Gambar.1 merupakan gambaran metode penelitian yang dirangkum pada penulisan ini tentang rancang bangun aplikasi simulasi busana pakaian dengan *Construct 2* di CV Cahaya Tunggal Sentosa.

2. Pengumpulan Data

Dalam teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data, tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Effendy & Sunarsi, 2020). Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini antara lain:

a. Kegiatan Pengamatan

Kegiatan pengamatan secara langsung dilakukan untuk mengumpulkan data promosi dan sekaligus menganalisa kebutuhan bagi rancang bangun aplikasi simulasi busana pakaian di CV Cahaya Tunggal Sentosa.

b. Teknik Wawancara

Dilakukan dengan pemilik usaha dan karyawan bagian promosi. Dilontarkan beberapa pertanyaan utama mengenai *urgensi* dari alat bantu aplikasi simulasi busa pakaian agar bisa dijadikan media promosi. Pada sesi ini dilakukan juga tinjauan perusahaan untuk mengetahui sejarah beserta struktur organisasinya.

c. Studi Pustaka

Pada kali ini dilakukan tinjauan studi dari penelitian-penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini.

Pada penelitian kesatu yang judulnya “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* pada Materi Pembuatan Gaun Pesta Malam di SMK Negeri 7 Malang”. Permasalahan yang dialami oleh para guru dalam menggunakan media pembelajaran masih secara manual dengan menggunakan media cetak berupa modul dan demonstrasi secara langsung. Hal ini hanya bisa dilakukan pada saat pembelajaran secara *offline*. Dengan demikian dikembangkanlah multimedia interaktif menggunakan *software Adobe Flash* agar mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dengan menggabungkan teks, gambar, suara, dan *video* yang memungkinkan *proses* pembelajaran jarak jauh (Sakdiyah et al., 2019). Berdasarkan Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi dapat berjalan dengan baik dan layak di gunakan untuk pembelajaran siswa hingga saat ini sehingga bisa meningkatkan minat, motivasi belajar bagi para siswa (Radinda, 2019), Pada penelitian kedua yang judulnya “Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Membuat Pola Kelas Tata Busana SMK Negeri 1 Laguboti”. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Laguboti. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI TB I pada mata pelajaran membuat pola wanita dewasa dengan jumlah 32 siswa. Pada tahap ini disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan efektif digunakan pada mata pelajaran membuat pola kelas XI Tata Busana (Apriansyah, 2020). Hasil tanggapan siswa pada uji coba efektivitas di lapangan diperoleh penilaian dengan kriteria “Sangat Baik” dengan *persentase* rata-rata 85.89 % dan tanggapan guru dinilai “Sangat Baik” dengan *persentase* rata-rata 93.33% (Ampera & Nurhayati, 2019), Pada penelitian ketiga yang judulnya “Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Pola Dasar Busana Wanita Berbasis *Computer Assisted Instruction* (CAI) Model Tutorial di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto”. Permasalahannya adalah dengan perbedaan daya tangkap siswa terhadap materi pembelajaran yang di jelaskan oleh para guru yaitu siswa yang kurang paham cenderung pasif dalam mengikuti pelajaran memilih diam ketika diberi kesempatan bertanya dengan begitu siswa pasif tersebut kurang minat dalam pelajaran yang

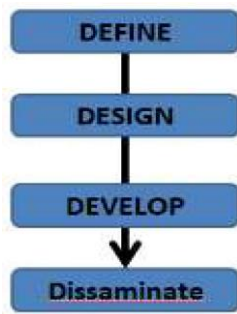
disampaikan oleh guru tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah pengembangan media pembelajaran pembuatan pola dasar busana wanita berbasis *Computer Assisted Instruction (CAI)* model tutoriial untuk kelas X. Penelitian ini juga menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser & Molenda. Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran tersebut termasuk dalam peringkat sangat baik (Fitria, 2018), Pada penelitian keempat yang judulnya “Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Teknik Menggambar Proporsi Ilustrasi Desain Tubuh Wanita”. Media pembelajaran teknik menggambar proporsi ilustrasi desain tubuh wanita yang masih *konvensional* menjadi dasar pemikiran untuk melakukan penelitian pengembangan multimedia interaktif sebagai alternatif dalam mempermudah proses pembelajaran bagi peserta didik. Berdasarkan standar kelayakan dari hasil *validasi multimedia* interaktif pembelajaran teknik menggambar proporsi ilustrasi desain tubuh wanita termasuk ke dalam kategori valid dan layak digunakan (Nurjanah & Karmila, 2018), Pada penelitian kelima yang judulnya “Perancangan *Game* Edukasi Pengenalan Pakaian Adat Tradisional Indonesia Menggunakan *Construct 2*”. Hasil dari survey menyatakan bahwa pengguna pakaian adat saat ini hanya untuk acara-acara tertentu saja. Hal ini menjadikan pakaian adat menjadi semakin sulit untuk dikenalkan bahkan dilestarikan oleh masyarakat luas terutama untuk anak-anak Indonesia. Dengan dibuatnya game yang mengenalkan pakaian adat Indonesia diharapkan bisa memudahkan anak dalam mengenal pakaian adat yang ada di Indonesia. Aplikasi *game* edukasi pengenalan pakaian adat ini menggunakan *tools Construct 2*. (Putra, 2019), Pada penelitian keenam yang judulnya “Pengembangan *Multimedia Animasi Flame Metal Spraying*”. Mengingat pentingnya materi metal *spraying*, mahasiswa teknik mesin seharusnya mendapatkan ilmu yang sangat matang pada mata kuliah ini. Salah satu faktor yang dapat menghambat dalam proses pembelajaran adalah materi pembelajaran yang sulit dipahami oleh para mahasiswa karena metode yang digunakan kurang efektif. Pada penelitian ini dibuat multimedia animasi dengan menggunakan perangkat lunak *Construct 2*. Hasil dari

penggunaan multimedia *animasi Flame Metal Spraying* dapat meningkatkan pemahaman materi belajar mahasiswa pada ranah kognitif. Respon pengguna multimedia *animasi Flame Metal Spraying* ini memperoleh hasil sebanyak 85.8% dan termasuk kedalam peringkat sangat baik (Nurjanah & Karmila, 2018), Pada penelitian ketujuh yang judulnya “Pembuatan *HTML5 Game* sebagai Media Cerita dan Pengetahuan Sejarah Kebudayaan Kota Solo”. Kraton Mangkunegaran Solo ialah salah satu tempat paling bersejarah yang menjadi obyek wisata di Solo paling banyak dikunjungi wisatawan. Berbagai media konvensional digunakan untuk menarik minat wisatawan masih kurang dapat diandalkan karena banyak keterbatasan interaksi dan visualisasi pada penyampaianya. Pemanfaatan fungsi komunikasi *game* sebagai media naratif dapat memuat nilai sejarah. Permainan 2D *Platformer* menggunakan *HTML5* dikembangkan menggunakan *game engine Construct 2*. Hasil kuisioner dengan skala *likert* kepada *responden* bahwa permainan ini dapat digunakan sebagai media cerita sejarah alternatif dengan score 3.33 dari target skalanya 3 (Baik) (Solihin et al., 2020)

Pada penelitian kedelapan yang judulnya “Rancang Bangun *Game Jelajah Wisata Bandar Lampung Menggunakan Construct 2*”. Lampung memiliki objek wisata yang menarik atau bisa dijual dan potensi budaya alam yang mempesona. Dalam memajukan sektor pariwisata daerah perlu dilakukan pengembangan, penyediaan sarana dan fasilitas sebagai bentuk promosi. Untuk mempromosikan tempat wisata salah satunya melalui *game adventure*. Pengembangan *game* jelajah wisata Bandar Lampung menggunakan *Construct 2*. Diperoleh nilai pengujian dari *effectiveness* sebesar 81%, *efficiency* 81%, *satisfaction* 88%, *learnability* 85%, *suitability* 92%, *accuracy* 88% dan *usability* 82%. (Purwaningsih, 2018)

3. Metode Rancang Bangun Simulasi

Penelitian pembuatan modul dengan jenis penelitian *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan ini menjadi salah satu langkah penelitian yang tujuannya untuk memperoleh temuan tertentu agar dapat digunakan, dan menguji temuan tersebut (Amanda & Hambali, 2021)



Sumber: (Amanda & Hambali, 2021)

Gambar 2. Metode R&D Jenis 4-D

Pada Gambar 2 menjelaskan tentang prosedur penelitian dari rancangan bangun aplikasi dengan metode R&D jenis pengembangan yang digunakan yaitu 4-D (*define* atau pendefinisian, *design* atau perancangan, *develop* atau pengembangan, dan *dissaminate* atau penyebaran) (Amanda & Hambali, 2021) Rincian dari model tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. *Define*

Dilakukan analisis permasalahan berdasarkan data yang diambil melalui pengamatan secara langsung dan juga wawancara mengenai permasalahan dalam melakukan promosi produksi pakaian dewasa yang khususnya wanita pada CV Cahaya Tunggal Sentosa. Data ini diperoleh dari *owner* dan juga karyawan bagian pemasaran.

b. *Design*

Tahap ini dipersiapkan bahan-bahan dasar yang diperlukan guna melanjutkan ke tahap *develop* dan *implementasi*. Tahap design bertujuan guna merancang konten simulasi dalam membuat *draft* awal. Aplikasi simulasi ini akan dirancang dalam dua bagian yaitu menggunakan *storyboard* dan narasi.

c. *Develop*

Pada tahap ketiga ini dilakukan pengembangan dari tahapan perancangan sebelumnya. Dalam tahap ini, sudah dikumpulkan aset-aset yang akan digunakan pada pengembangan aplikasi simulasi busana pakaian. *Tool* yang digunakan dalam pengembangan aplikasi simulasi ini yaitu *Construct 2* berbasis *HTML*.

d. *Disseminate*

Tahap ini dilakukan dengan cara penyebaran terbatas. Pada tahap ini akan diserahkan hasil akhir dari rancang bangun

aplikasi simulasi busana pakaian kepada pihak perusahaan yang khususnya bagian pemasaran di CV Cahaya Tunggal Sentosa. Aplikasi simulasi tersebut akan dicoba terlebih dahulu oleh karyawan sebelum dilakukan penyebaran kepada konsumen.

4. Penyebaran Kuesioner

Hasil akhir aplikasi yang telah dibangun kemudian diuji kelayakannya oleh karyawan bagian pemasaran dengan cara menyebarkan angket kuesioner. Kelayakan aplikasi simulasi busana pakaian dinilai menggunakan angket tertutup dengan pertanyaan-pertanyaan yang sudah disusun secara terstruktur. Dalam angket tertutup, pertanyaan-pertanyaan telah memiliki alternatif jawaban yang tinggal dipilih oleh responden dari pengguna aplikasi simulasi busana pakaian pada beberapa karyawan pemasaran CV Cahaya Tunggal Sentosa. *Responden* diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan penilaiannya terhadap aplikasi simulasi yang telah dibuat. Apabila hasil penilaian menunjukkan penilaian positif dan disetujui oleh karyawan pemasaran tersebut, maka aplikasi ini dinyatakan sudah layak untuk disebarluaskan kepada pelanggan maupun calon pelanggan dari CV Cahaya Tunggal Sentosa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Dalam tahap *define* atau pendefinisian ini menganalisa kebutuhan apa saja yang dibutuhkan oleh penulis dalam perancangan aplikasi simulasi Busana Pakaian pada penulisan ini.

a. Definisi Kebutuhan *Hardware*

Pada tahap ini penulis menganalisa kebutuhan dari *hardware* yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi simulasi Busana Pakaian di CV Cahaya Tunggal Sentosa sebagai berikut:

1. *Prosesor Intel Core i3 2,3 GHz*
2. *Sistem Operasi Windows 7*
3. *Memori RAM 4Gb*
4. *Ruang Penyimpanan HDD 640 GB*
5. *Layar 15,6 inch (1366x768)*
6. *Kartu Grafis Intel HD Graphics 3000*
7. *Konektivitas Wireless 802.11 a/b/g/n*

b. Definisi Kebutuhan *Software*

Adapun definisi kebutuhan aplikasi simulasi busana pakaian yang diperoleh adalah sebuah kebutuhan perangkat lunak yang

digunakan untuk membangun aplikasi simulai busana pakaian sebagai berikut:

1. *Tool Construct 2*
2. *Sistem Operasi Ms. Windows 10*
3. *Game Preview Browser Chrome*
4. *Exporter Android Cordova*

2. Tahap Design (Perancangan)

Pada tahapan design ini akan menjelaskan mengenai karakteristik aplikasi dan perancangan *story board* dari aplikasi simulasi Busana Pakaian yang akan penulis rancang.

a. Karakteristik Aplikasi

1) Format

Aplikasi simulasi Busana Pakaian merupakan permainan edukasi yang dapat diakses melalui *web*, tujuan dari aplikasi simulasi ini yaitu pengguna dapat melakukan simulasi penggunaan busana pakaian pada karakter yang telah disediakan dan menemukan *fashion style* yang baik dan bagus.

2) Rules

Pada aplikasi simulasi Busana Pakaian pengguna memiliki tugas untuk melakukan simulasi busana pakaian dengan cara memilih perlengkapan busana yang telah tersedia, dari setiap busana yang digunakan pengguna dapat secara bebas menentukan perlengkapan yang digunakan.

3) Scenario

Pada pengguna saat pertama kali menjalankan aplikasi simulasi Busana Pakaian ini sistem akan menampilkan menu simulasi yang berisikan halaman dimana pengguna melakukan simulasi. Dalam aplikasi *animasi* ini terdapat pilihan perlengkapan busana.

4) Events / Challenge

Dalam aplikasi simulasi Busana Pakaian ini pengguna akan dibuat harus melakukan penggunaan busana dengan *fashion style* yang unik dan bagus. Pengguna harus menghasilkan perpaduan yang sesuai dan pantas antara perlengkapan busana yang digunakan.

5) Rules

Pengguna dapat menentukan penggunaan busana dengan *fashion style* sesuai dengan perlengkapan busana yang pengguna pilih. Pada aplikasi simulasi Busana Pakaian ini pengguna berperan sebagai yang menentukan busana pakaian yang digunakan oleh karakter dan sesuai.

6) Decisions

Dalam aplikasi simulasi Busana Pakaian ini, pengguna dapat memilih perlengkapan busana yang telah disediakan. Kemudian pengguna dapat memilih untuk mengunduh gambar dari karakter yang telah menggunakan perlengkapan busana pilihan pengguna.

7) Indicators

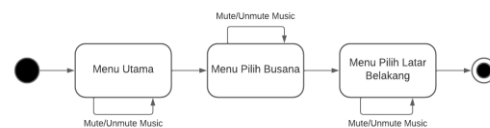
Indikator utama yang digunakan dari aplikasi simulasi ini adalah perlengkapan busana, pengguna harus melakukan simulasi penggunaan busana pada karakter dan menghasilkan *fashion style* dari perlengkapan busana yang digunakan.

8) Symbols

Terdapat beberapa *symbol* dalam aplikasi simulasi Busana Pakaian, terdapat beberapa tombol dengan *icon* berbagai perlengkapan busana untuk menampilkan pilihan perlengkapan busana dan memilih busana yang akan digunakan, kemudian tombol dengan *icon* notasi nada untuk *mute/unmute* musik latar belakang, tombol *take capture* untuk menghasilkan dan mengunduh gambar dari tampilan aplikasi yang menampilkan karakter penggunaan busana dan latar belakangnya.

b. State Transition Diagram

State transition diagram yaitu gambaran dari pemodelan yang sifatnya ketergantungan terhadap sistem dalam waktu nyata (*real time*), dan untuk tampilan antar muka (*interface*) pada sistem aktif (*online system*). Pemodelan ini biasa digunakan pada alur-alur dari aplikasi permainan yang akan dirancang.



Gambar.3 *State Transition Diagram* Aplikasi Simulasi Busana Pakaian

Pada Gambar.3 yaitu *state transition diagram* dari aplikasi simulasi Busana Pakaian, dalam *state transition diagram* ini terdapat menu utama sebagai halaman utama yang pertama kali ditampilkan ketika aplikasi simulasi dijalankan, kemudian menu pilih busana untuk melakukan pemilihan busana, dan menu pilih latar belakang untuk melakukan pemilihan latar belakang.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

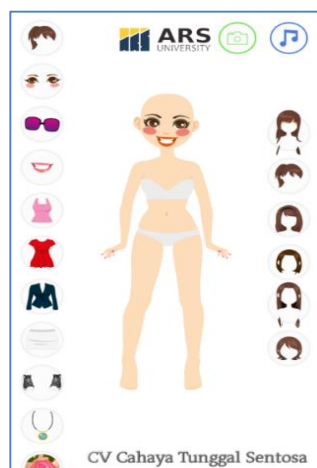
Tahap ini dilakukan implementasi dengan ditampilkannya hasil pengembangan aplikasi dressup.

a. *Implementation*

Tahap selanjutnya merupakan tahap *develop* atau pengembangan, Berikut hasil dari pengembangan yang dilakukan pada aplikasi simulasi Busana Pakaian diantaranya:

1) Menu Utama

Pada halaman menu utama aplikasi menampilkan antar muka halaman yang muncul pertama kali saat aplikasi simulasi Busana Pakaian dijalankan yang dapat dilihat pada Gambar.4

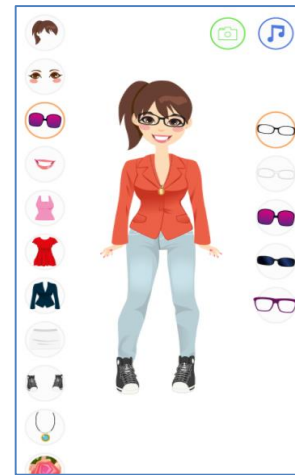


Gambar.4 Tampilan Halaman Menu Utama

Pada tampilan dari halaman menu utama aplikasi simulasi Busana Pakaian terdapat beberapa tombol yang dapat diakses oleh pengguna yaitu, tombol pilihan perlengkapan untuk memilih jenis perlengkapan busana, tombol *icon* notasi nada untuk mengheningkan *background music*, dan tombol *take capture* untuk mengambil dan mengunduh gambar dari aplikasi.

2) Menu Pilih Busana

Pada model menu pilih busana ini merupakan halaman ketika pengguna melakukan pemilihan perlengkapan untuk busana yang digambarkan pada Gambar 5.

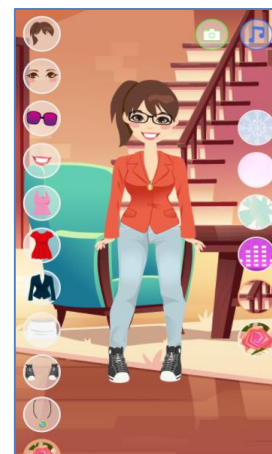


Gambar 5. Tampilan Menu Pilih Busana

Pada Gambar.5 yaitu model halaman menu pilih busana, didalam halaman pengguna dapat menentukan busana yang ingin digunakan pada karakter aplikasi simulasi Busana Pakaian. Terdapat beberapa tombol dengan *icon* gambar berbagai macam busana yang terletak dibagian kanan halaman.

3) Menu Pilih Latar Belakang

Pada halaman pilih latar belakang merupakan halaman pengguna dapat memilih latar belakang pada aplikasi simulasi Busana Pakaian pada Gambar.6



Gambar 6. Tampilan Menu Pilih Latar Belakang

Pada Gambar 6 merupakan menu pilih latar belakang, pada halaman ini terdapat beberapa tombol fungsi dengan *icon* berisi gambar latar belakang yang telah disediakan dibagian kanan halaman. Kemudian terdapat tombol *take capture* untuk mengunduh gambar karakter dengan latar belakang yang dipilih.

b. Support

Dukungan *hardware* dan *software* bagi pengguna aplikasi simulasi Busana Pakaian yang telah dibuat diantaranya sebagai berikut:

1. *Handphone* Redmi Note 8
2. Prosesor Qualcomm® Snapdragon™ 665 Octa-Core, Frekuensi: hingga 2,0GHz, Prosesor grafis Adreno™ 610, Mesin AI generasi ke 3 Qualcomm®
3. Ruang penyimpanan 3GB
4. Speaker ultra-linear
5. Layar 6,3" (secara diagonal)* Tampilan Layar Penuh Dot Drop Resolusi 2340 x 1080, FHD+, 19.5:9, Rasio kontras: 1500:1 (typ) NTSC: 84% (typ)
6. Band Jaringan 4G LTE FDD B1/2/3/4/5/7/8/20, LTE TDD: B38/40

4. Tahap Disseminate (Penyebaran)

Dalam tahap disseminate dilakukan penyebaran aplikasi yang telah dirancang kepada para konsumen atau pengguna. Aplikasi yang telah dirancang kemudian disebarkan kepada karyawan *Service Crew* dan konsumen di CV Cahaya Tunggal Sentosa. Penyebaran aplikasi dilakukan dengan diunggah melalui *Google Drive* kemudian *link* akan dibagikan kepada para pengguna. Selanjutnya pengguna dapat mengunduh kemudian memasang aplikasi pada perangkatnya masing-masing, dan pengguna dapat mencoba menggunakan aplikasi simulasi busana pakaian yang telah dirancang.

5. Penyebaran Kuesioner

Terdapat beberapa aspek yang menjadi fokus pada pengumpulan data melalui angket kuisisioner ini, yaitu kepemilikan perangkat pendukung permainan, respon terhadap aplikasi, dan penggunaan aplikasi. Rincian dari tingkat kepuasan yang diukur untuk membuat kuisisioner. Berikut pertanyaan-pertanyaan dari kuisisioner yang dapat dilihat pada Tabel.1

Tabel.1
Kuisisioner Aplikasi Simulasi Busana Pakaian

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah anda memiliki perangkat pendukung (<i>smartphone</i> Android)?	✓	

2. Apakah fitur-fitur pada aplikasi simulasi Busana Pakaian ini sudah baik dan sesuai? ✓
3. Apakah menu-menu yang ada di aplikasi simulasi Busana Pakaian sulit untuk digunakan? ✓
4. Apakah menurut anda aplikasi simulasi Busana Pakaian dapat membantu dalam menemukan *fashion style*? ✓
5. Apakah menurut anda aplikasi simulasi Busana Pakaian mengefisien waktu dalam menentukan busana? ✓
6. Apakah pilihan perlengkapan busana sudah cukup dan sesuai? ✓
7. Apakah penggunaan aplikasi ini dapat diterima sebagai media simulasi? ✓
8. Apakah setelah mencoba aplikasi simulasi ini Anda lebih tertarik untuk mengenal busana pakaian? ✓
9. Menurut anda apakah penggunaan aplikasi simulasi Busana Pakaian mudah untuk digunakan? ✓
10. Apakah anda tertarik untuk menggunakan kembali aplikasi simulasi Busana Pakaian? ✓

Keterangan: Beri tanda ceklis (✓) pada jawaban yang dipilih

Pada uji coba kelayakan aplikasi dapat dianalisa berdasarkan pertanyaan-pertanyaan pada Tabel.1 yang dapat ditransformasi menjadi bagan atau chart dari hasil kuisisioner penggunaan aplikasi simulasi Busana Pakaian dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9 Grafik Kuisisioner Aplikasi Simulasi Busana Pakaian

Dari hasil kuesioner pada Gambar 9 dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian besar pengguna aplikasi simulasi Busana Pakaian dapat menggunakan aplikasi dengan mudah, Kemudian aplikasi dapat membantu dalam pengenalan busana pakaian karena lebih menarik serta membuat lebih antusias dibanding sebelumnya.

KESIMPULAN

Kajian media promosi yang telah diterapkan menjadi aplikasi busana pakaian wanita dewasa dapat diambil kesimpulannya yaitu:

1. Hasil penelitian dapat menyediakan media penunjang promosi dengan *Construct 2* pada produksi pakaian dewasa yang khususnya wanita. Pada penelitian ini dibuat aplikasi simulasi dengan menghadirkan karakter atau *avatar* wanita dewasa sesuai dengan *segmentasi* dari target pasar.
2. Aplikasi simulasi yang telah dibuat pada penelitian ini memberikan *edukasi* pengenalan busana pakaian wanita dewasa awal terhadap konsumen sesuai dengan karakteristiknya. Aplikasi simulasi yang telah dibuat adalah jenis *dress up* dengan fitur pemilihan berbagai pakaian pesta wanita dewasa.
3. Aplikasi simulasi busana pakaian wanita telah memenuhi kebutuhan CV Cahaya Tunggal Sentosa, sehingga mampu menambah daya tarik konsumen dari penawaran produksi pakaian pada kategori tersebut.

SARAN

Bagian saran ini berisi solusi mengenai kekurangan aplikasi simulasi busana pakaian wanita dewasa bagi penelitian selanjutnya sebagai berikut:

1. Diharapkan dalam pengembangan selanjutnya, aplikasi simulasi yang dibangun untuk busana pakaian wanita dewasa ini ditambahkan dengan pemilihan atau penggantian dari karakter perempuan yang terdapat pada aplikasi tersebut.
2. Aplikasi yang diterapkan lebih lanjut diharapkan dilengkapi dengan produk-produk yang telah diproduksi oleh perusahaan, sehingga bisa lebih mengoptimalkan promosi yang dilakukan.

3. Dalam perkembangan usaha menjadi lebih optimal diharapkan aplikasi simulasi dapat juga ditambahkan dengan fitur order online, sehingga lebih meningkatkan ketertarikan dari calon konsumen untuk melakukan pemesanan produksi pakaian terhadap perusahaan.

REFERENSI

- Amanda, Y. S., & Hambali, H. (2021). Pengembangan Modul Gambar Teknik dan Listrik Berbantuan Software AutoCAD: Analisis Uji Validitas. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2), 28–31. <https://doi.org/10.24036/jpte.v2i2.103>
- Ampera, D., & Nurhayati, N. (2019). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATA PELAJARAN MEMBUAT POLA KELAS TATA BUSANA SMK NEGERI 1 LAGUBOTI. *JURNAL KELUARGA SEHAT SEJAHTERA*, 17(1), 1–10. <https://doi.org/10.24114/JKSS.V17I1.14526>
- Apriansyah, M. R. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO BERBASIS ANIMASI MATA KULIAH ILMU BAHAN BANGUNAN DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BANGUNAN FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/JPENSIL.V9I1.12905>
- Aulia, F., Salim, S., & Sulistiyowati, A. (2022). PENERAPAN ELEGANT STYLE FASHION DENGAN SUMBER IDE BENTUK ARSITEKTUR LAWANG SEWU MENGGUNAKAN TEKNIK BATIK TULIS. *Canthing*, 8(1). <https://jurnal.asdi.ac.id/index.php/canthing/article/view/39>
- Effendy, A. A., & Sunarsi, D. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Kemampuan Dalam Mendirikan UMKM Dan Efektivitas Promosi Melalui Online Di Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, 4(3), 702–714. <https://doi.org/10.31955/MEA.V4I3.571>

- Fitria, M. N. I. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PEMBUATAN POLA DASAR BUSANA WANITA BERBASIS COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION (CAI) MODEL TUTORIAL DI SMK NEGERI 1 SOOKO MOJOKERTO*. 07(1), 16–23. <https://core.ac.uk/download/pdf/196255896.pdf>
- Nopiyani, N., & Wiana, W. (2020). *DESAIN APLIKASI SENI POP ART PADA BUSANA READY TO WEAR DENGAN TEKNIK DIGITAL PRINTING*. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 7(2), 112. <https://doi.org/10.26858/TANRA.V7I2.13950>
- Nurjanah, R., & Karmila, M. (2018). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN TEKNIK MENGGAMBAR PROPORSI ILUSTRASI DESAIN TUBUH WANITA*. *Fesyen Perspektif*, 8(1). <https://ejournal.upi.edu/index.php/fesyen/article/view/13018>
- Purwaningsih, E. (2018). *Mengenal Warna, Angka, Huruf Dan Bentuk Pada Anak Usia Dini Melalui Animasi Interaktif*. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*, 3(2), 203–210. www.bsi.ac.id
- Putra, D. D.-145610136. (2019). *ANALISIS USER EXPERIENCE DAN USER INTERFACE MENGGUNAKAN METODE GOMS ANALYSIS DENGAN MEMBANDINGKAN DUA WEBSITE E-COMMERCE*.
- Radinda, L. D. (2019). *Pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flash pada materi pembuatan gaun pesta malam di SMK Negeri 7 Malang / Lutfie Dwi Radinda*.
- Sakdiyah, L., Effendi, R., Sri, A., & Akuntansi, K. J. (2019). *Analisis Penerimaan Penggunaan E-Learning dengan Pendekatan Theory of Planned Behavior (TPB) pada Mahasiswa Akuntansi Universitas Jember*. *E-Journal Ekonomi Bisnis Dan Akuntansi*, 6(2), 120–126. <https://doi.org/10.19184/EJEB.A.V6I2.1151>
- Saputra, A. A., Putra, F. N., & Yusron, R. D. R. (2022). *Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android*. *Journal Automation Computer Information System*, 2(1), 66–73. <https://doi.org/10.47134/JACIS.V2I1.43>
- Solihin, H. M., Rachman, A. N., & R, C. M. S. (2020). *Penerapan Algoritma A * pada Aplikasi Game Space Shooter Berbasis Dekstop dengan Menggunakan Construct 2*. 3(1), 60–64.
- Tisantri, D. H., Cahya Wihandika, R., & Adinugroho, S. (2019). *Prediksi Keputusan Pelanggan Menggunakan Extreme Learning Machine Pada Data Telco Customer Churn*. 3(11), 10516–10523. <http://j-ptiik.ub.ac.id>