

ABSTRAK

PERANCANGAN *WEBSITE* QTAKASI SEBAGAI PENYEDIA BAJU *COSPLAY*

Cosplay merupakan sebuah aktifitas dimana seseorang meniru suatu karakter tertentu, baik itu karakter anime, kartun, komik, film, manga, game, hingga tokusatsu. Qtakasi Store merupakan sebuah toko/brand bertemakan jepang berfokus di bidang pakaian/kostum *cosplay*, para *cosplayer* atau orang yang ingin memulai menjadi *cosplayer* dapat membeli baju *cosplay* di Qtakasi Store. Masalah yang dialami oleh Qtakasi saat ini yaitu dalam proses membeli kostum, komunikasi konsumen dengan penjual masih mengalami kesulitan dalam memesan kostum, selain itu konsumen juga masih kesulitan untuk melihat stok kostum yang tersedia. Penelitian ini bertujuan untuk dapat menyelesaikan masalah tersebut melalui sebuah platform yang dapat mempermudah *cosplayer* saat ingin membeli kostum *cosplay* melalui sebuah *website* dimana pengguna dapat melihat kesediaan stok kostum beserta kelengkapannya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, proses pengumpulan data menggunakan beberapa metode yaitu wawancara, kuesioner, observasi, dan studi pustaka. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis matrix perbandingan yang mengacu pada lima pokok bahasan yaitu Design Thinking, *Website*, *User Interface*, *User Experience*, dan Desain Komunikasi Visual. Kelima kajian tersebut sangat berguna agar dapat memahami bagaimana cara merancang sebuah *website* yang tepat sesuai tujuan yang di rancang, diharapkan *website* tersebut dapat menjadi solusi bagi permasalahan yang ada.

Kata Kunci: *Cosplay*, *Website*, *UI/UX*, Jepang