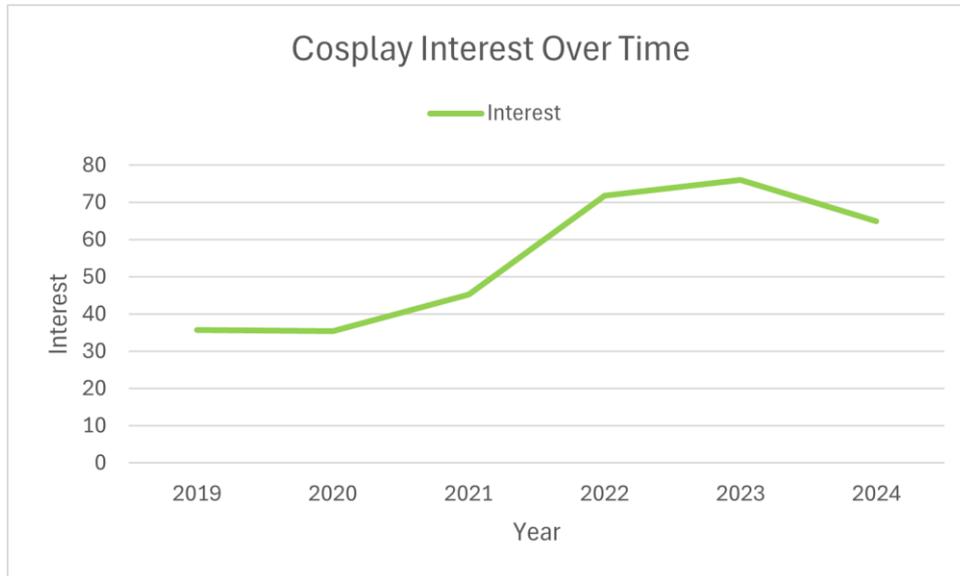


# BAB I PENDAHULUAN

## I.1 Latar Belakang

*Cosplay*, merupakan suatu aktivitas dimana seseorang mengenakan kostum lengkap dengan riasan, gaya rambut, dan aksesoris berdasarkan karakter dalam pop kultur Jepang seperti animasi, film, komik, dan *game*. *Cosplay* memungkinkan seseorang untuk berperan dan meniru kepribadian karakter favorit mereka dan membawa karakter tersebut dalam kehidupan nyata (Rahman et al., 2012; Sintawati et al., 2018). Para penggemar yang menjadi *cosplayer*, sebutan seorang yang melakukan *cosplay*, dapat berasal dari berbagai kelompok usia, jenis kelamin, dan latar belakang etnis (Winge, 2006). Aktivitas *cosplay* ini umumnya sering ditemui pada acara-acara konvensi buku komik maupun animasi, sebagai bentuk mengekspresikan diri mereka. *Cosplay* sangat digemari dalam masyarakat Indonesia, khususnya kalangan generasi muda (Sintawati et al., 2018).

Antusiasme acara *cosplay* dan budaya pop Jepang tergambar jelas dari jumlah pengunjung yang memadati berbagai acara yang diselenggarakan. Sebagai contoh, *Comic Frontier 15*, adalah salah satu acara budaya pop Jepang terbesar di Indonesia. Acara ini menghadirkan 25 ribu pengunjung pada hari pertama, dilansir dari portal berita *Kaori Nusantara* pada tanggal 6 Mei 2023 (Kevin, 2023). Tidak hanya *Comic Frontier*, diantaranya banyak diselenggarakan pihak lain, seperti yang dikutip berbagai akun sosial media Instagram pada tanggal 25 Oktober 2023, wilayah Bandung banjir kegiatan pop kultur. Pada awal tahun 2023 ini sampai dengan bulan Oktober, Wilayah Bandung telah mengadakan *event* pop kultur Jepang sebanyak 65 kali, atau setidaknya ada *event* setiap minggunya. Sebagian besar acara tersebut, keberadaan *cosplay* menjadi hal yang mudah ditemukan, menunjukkan besarnya antusiasme masyarakat terhadap fenomena ini. Ditambah lagi dengan data *Google Trends*, menunjukkan bahwa data tren *cosplay* di Indonesia meningkat dari tahun 2019 hingga 2024 (Google Trends, 2024). Sumbu X menandakan rata-rata minat atau *interest* mengenai *cosplay*, dan sumbu Y menandakan periode tahun tersebut. Semakin tinggi nilai *interest* maka semakin baik. Grafik data dapat dilihat pada Gambar I-1.



Gambar I-1 Tren *Cosplay* di Indonesia (Sumber: [Google Trend](#))

Meningkatnya popularitas *cosplay* mendorong banyak penggemar mencari kostum dan aksesoris untuk karakter mereka. Saat ini *cosplay* adalah suatu peluang bisnis yang potensial (Timothy & Hidayat, 2020). Kondisi ini telah dimanfaatkan oleh sejumlah pihak untuk menyewakan kostum *cosplay*. Langkah ini diambil karena banyak penggemar yang mungkin kesulitan membeli kostum karakter favorit mereka dikarenakan harga yang fantastis. Tentu saja harga yang ditawarkan oleh pemilik sewa kostum *cosplay* sangat terjangkau. Dengan demikian, para penggemar memilih sewa kostum *cosplay* tanpa harus mengeluarkan biaya yang tinggi.

Meskipun demikian, berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan oleh penulis dan rekan, kegiatan sewa kostum *cosplay* menghadapi permasalahan. Masalah terjadi antara dua pihak yaitu penyewa dan pemilik sewa. Pada sisi pemilik sewa, permasalahan utama yaitu ada pada kostum yang dikembalikan tidak dalam kondisi yang baik. Hal tersebut terjadi karena sulitnya mengetahui bagaimana karakteristik penyewa berdasarkan riwayat sewa mereka yang menyebabkan kemungkinan menemui penyewa yang sudah pernah bermasalah di pemilik sewa lain. Selain itu, penyewa yang memberikan identitas yang tidak sesuai membuat penyewa sulit untuk dihubungi/diketahui orangnya ketika kostum tersebut

bermasalah. Identitas yang tidak sesuai ini biasanya baru disadari saat penyewaan telah berlangsung atau sesaat setelah dikembalikan. Saat ini penyewa yang bermasalah dapat berkeliaran sehingga dapat merugikan pemilik. Pemilik sewa juga kesulitan dalam pengelolaan katalog, dan pencatatan pemesanan karena semua aktivitasnya dilakukan hanya mengandalkan *social media* yang sebenarnya tidak dikhususkan untuk pengelolaan katalog, pencatatan pemesanan, dan transaksi.

Hingga saat ini, belum ada platform khusus penyewaan kostum, sedangkan banyak penyewa dan pemilik yang mengalami kendala. Sehingga, penulis dan rekan akan melakukan perancangan dan pembuatan *website* rental kostum *cosplay* yang bertujuan untuk menjembatani antara pemilik sewa dan penyewa dalam aktivitas rental kostum *cosplay*. Penulis secara khusus akan melakukan perancangan dan pengembangan dari sisi pemilik sewa. Penelitian ini diharapkan dapat membantu pemilik sewa dalam menjalankan kegiatan sewa kostum *cosplay*, mulai dari manajemen katalog atau produk, pencatatan keuangan, verifikasi identitas pengguna *website*, mengidentifikasi penyewa bermasalah, dan penetapan aturan sewa beserta denda yang diajukan kepada penyewa sesuai dengan kebutuhan mereka.

## **I.2 Perumusan Masalah**

Rumusan masalah yang penulis angkat berdasarkan pemaparan latar belakang adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan *website* rental kostum *cosplay* yang dapat membantu pemilik sewa dalam mengelola katalog barang, dan pencatatan pemesanan rental kostum *cosplay*?
2. Bagaimana *website* rental kostum *cosplay* dapat memfasilitasi pemilik sewa untuk mengetahui rekam jejak penyewa sehingga dapat mengidentifikasi potensi penyewa bermasalah?
3. Bagaimana hasil pengujian kepada pemilik sewa terhadap *website* rental kostum *cosplay* yang telah dikembangkan?

### **I.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan *website* layanan rental kostum *cosplay* yang dapat membantu pemilik sewa dalam mengelola katalog barang, dan pencatatan pemesanan.
2. Mengembangkan fitur yang dapat memfasilitasi pemilik sewa dalam mendapatkan informasi bagaimana rekam jejak penyewaan yang telah dilakukan oleh penyewa untuk mengidentifikasi karakteristik penyewa tersebut.
3. Mengembangkan platform *website* layanan rental kostum *cosplay* yang sesuai dengan kebutuhan pemilik sewa berdasarkan hasil pengujian.

### **I.4 Batasan Penelitian**

Penulis menetapkan batasan masalah atas beberapa hal, yaitu:

1. Rental kostum *cosplay* hanya berada di area Bandung
2. Pengujian menggunakan *User Acceptance Test*.
3. Penerapan fitur baru yang diajukan oleh pemilik sewa akan dipertimbangkan berdasarkan urgensi dan ketersediaan sumber daya.
4. Hasil penelitian berupa *website* fungsional yang tidak sampai pada lingkungan produksi kepada masyarakat umum.
5. *Website* tidak terintegrasi dengan layanan kurir pengiriman barang. Pengiriman dilakukan secara manual oleh pengguna.

### **I.5 Manfaat Penelitian**

Dari penelitian yang dilakukan oleh penulis, diharapkan adanya manfaat penelitian yang diperoleh sebagai berikut:

1. Bagi Universitas, penelitian ini memberikan kontribusi dalam menggali informasi baru dan menambahkan ilmu yang dituang dalam literatur penelitian dengan topik yang sedang diteliti dan meningkatkan reputasi Telkom University sebagai lembaga pendidikan yang mendorong pengembangan dan inovasi teknologi dalam sektor ekonomi dan usaha.

2. Bagi penulis, penelitian ini akan memberikan sejumlah pemahaman dan pengalaman yang berharga bagi penulis seperti pengembangan aplikasi, keterampilan penelitian dan pengembangan teknologi.
3. Bagi pemilik sewa, penelitian ini akan memberikan solusi permasalahan yang terjadi pada aktivitas sewa kostum *cosplay* dengan menawarkan kemudahan dan pengalaman yang lebih baik dalam bentuk *website*.

## **I.6 Sistematika Penulisan**

Penelitian ini diuraikan dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

### **Bab I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini, berbagai aspek penting terkait dengan penelitian diuraikan seperti latar belakang penelitian yang memaparkan informasi mengenai situasi dan kondisi yang mengarah pada timbulnya masalah. Kemudian, perumusan masalah menyajikan masalah utama beserta pertanyaan kunci yang akan ditanggapi. Tujuan penelitian menawarkan hasil yang dikehendaki bersama dengan kontribusi yang diharapkan. Batasan masalah membantu untuk menempatkan batasan ruang lingkup penelitian yang relevan. Manfaat penelitian merangkum peran dan kontribusi penting untuk pengetahuan dan praktik ilmiah. Terakhir, sistematika penulisan membawa struktur bagaimana bab akan dijelaskan.

### **Bab II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini menyajikan tinjauan pustaka yang berisi literatur relevan dengan penelitian yang dilakukan dan studi sebelumnya mengenai permasalahan yang diteliti. Selain itu, terdapat pembahasan serta perbandingan mengenai metodologi pengembangan yang sesuai dengan permasalahan, menjelaskan mengapa metode tertentu dipilih dan bagaimana metode ini dapat membantu memecahkan isu utama. Pada bab ini juga mencakup penjelasan teori yang digunakan dalam penelitian.

### **Bab III      METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini akan menguraikan strategi dan langkah-langkah sistematis yang akan dilakukan dalam rangka menjawab rumusan masalah penelitian. Dimulai dengan metode konseptual, bab ini menggambarkan diagram terstruktur yang menghubungkan gagasan-gagasan utama dalam penelitian. Selanjutnya, bab ini menjelaskan sistematika penyelesaian masalah sesuai dengan metodologi yang dipilih, termasuk proses pengumpulan dan pengolahan data. Juga diuraikan metode evaluasi untuk memastikan kualitas pengembangan yang dilakukan. Selain itu, pada bab ini akan dijelaskan alasan rinci mengenai pemilihan metode, dengan pertimbangan kesesuaiannya dengan tujuan penelitian dalam mencapai hasil yang diharapkan.

### **Bab IV      ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini, akan dijelaskan mengenai implementasi dari metodologi atau kerangka kerja yang telah dipilih. Bab ini juga mencakup langkah-langkah konkret yang dilakukan dalam proses penerapan solusi atau sistem yang diusulkan. Pada bab ini, juga diuraikan analisis kebutuhan sistem serta sistem yang akan dibuat, termasuk perancangan sistem yang melibatkan perancangan pemodelan sistem. Analisis ini mencakup bagaimana solusi diterapkan dan diintegrasikan, identifikasi masalah yang muncul, langkah-langkah perbaikan yang diambil, dan evaluasi terhadap performa sistem atau metode.

### **Bab V      IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Bab ini menyajikan hasil implementasi dari perancangan dan analisis yang telah dilakukan sebelumnya dengan memberikan hasil tampilan dari penerapan kode atau *website* yang dikembangkan serta penjelasan mengenai fitur yang dikembangkan tersebut. Selain itu, pada bab ini juga membahas mengenai pengujian yang dilakukan untuk memastikan bahwa solusi atau fitur yang dikembangkan berfungsi sesuai harapan, termasuk kasus pengujian dan hasil evaluasi

yang diperoleh. Secara keseluruhan, bab ini berisi mengenai hasil implementasi, pengujian, dan evaluasi dari *website* yang dikembangkan.

## **Bab VI KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini menyajikan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan berisi jawaban dari pertanyaan penelitian yang telah disajikan sebelumnya pada bagian pendahuluan. Selain itu, bab ini berisi saran serta rekomendasi berdasarkan hasil temuan dan potensi area pengembangan bagi penelitian selanjutnya.