

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Di era modern saat ini, segala informasi sudah sangat mudah untuk didapatkan. Hal ini dikarenakan peningkatan yang cukup pesat dari kemajuan teknologi. Sehingga memiliki dampak terhadap perkembangan budaya individu maupun sosial. Dampak yang dihasilkan juga berupa lahirnya bentuk budaya populer atau lebih dikenal dengan pop kultur.

Jepang menjadi salah satu negara yang terkenal dengan pop kulturenya yang banyak diminati di Indonesia. *Anime* (animasi), *manga* (komik), dan *game* menjadi salah satu pop kultur dari negeri sakura yang sangat diminati oleh segala kalangan di Indonesia (Venus, 2017). Bahkan tidak sedikit saluran televisi di Indonesia yang menyiarkan animasi dari negara dengan *landscape* gunung Fuji yang luar biasa tersebut. Dapat kita ambil contoh yang mungkin sering kita tonton disalah satu saluran televisi adalah sebuah karakter kucing biru yang datang dari masa depan dengan segala teknologi canggih yang menyertainya, karakter tersebut adalah Doraemon. Seluruh masyarakat di negeri khatulistiwa ini pastinya sudah tidak asing dengan karakter kucing biru tersebut. Bahkan animasi ini telah ditayangkan di dunia pertelevisian di Indonesia sejak 13 November tahun 1988 di saluran televisi Rajawali Citra Televisi Indonesia atau yang akrab dikenal dengan RCTI (dikutip dari *website Fandom Doraemon* pada tanggal 3 November 2023).

Dari sini kita bisa melihat bahwa penyebaran pop kultur dari negara Jepang sudah terjadi sejak bertahun-tahun yang lalu. Bukan hanya itu, perkembangan pop kultur yang ikut menyebar ke Indonesia adalah budaya *costume play* atau biasa disingkat dengan *cosplay* (Venus, 2017). Sebuah budaya dalam praktik berpakaian dan bermain peran menjadi karakter dari *anime*, *manga*, film, dan *video game*. Hal ini unik karena menjadi cara bagi setiap individu untuk berpakaian atau menggunakan kostum dan tampil layaknya karakter di *anime*, *manga*, film, atau *video game* yang mereka minati. (Winge, 2006)

Banyaknya pengunjung dan jumlah acara yang diadakan terkait *cosplay* atau kultur pop di Indonesia dapat diasumsikan sebagai antusiasme yang luar biasa

tinggi dari para peminatnya. *Comic Frontier* atau *Comifuro* menjadi salah satu kegiatan atau *event* yang terbesar yang sering diadakan di Nusantara. Hal ini dikutip dari salah satu portal berita yaitu Kaori Nusantara pada tanggal 24 Oktober 2023. Kegiatan *Comifuro* yang diadakan pada tanggal 5-6 Mei telah menghadirkan 25 ribu pengunjung pada hari pertama. Tingginya antusiasme peminat kegiatan ini bahkan membuat penuh antrian di lokasi penukaran tiket hingga tidak dapat tertampung dan berada diluar kapasitas *hall 5 ICE BSD*. (dikutip dari *website* Kaori Nusantara pada tanggal 27 Desember 2023).

Daerah seputar Bandung dengan rentang waktu Januari 2023 hingga Oktober 2023 telah banyak mengadakan *event* pop kultur Jepang lebih kurang sebanyak 65 kali. Dari banyaknya acara yang diadakan tersebut, kita dapat menemukan *event cosplay* dengan begitu mudahnya.

Karena begitu banyaknya peminat *event cosplay* maka tidak sedikit pula penggemar yang ingin mencari kostum dan aksesoris yang berhubungan dengan karakter yang mereka suka. Hal ini dapat menjadi sebuah peluang bisnis, bukan hanya sekedar hobi (Timothy & Hidayat, 2020). Maka dari itu tidak sedikit pihak yang memanfaatkan momentum tersebut, untuk menyediakan jasa penyewaan kostum *cosplay*. Mengapa disewakan bukan dijual? Karena tidak sedikit penggemar yang justru tidak dapat membeli kostum yang mereka ingin gunakan, salah satu penyebabnya adalah aspek harga yang lumayan tinggi di rentang harga 300 ribu rupiah hingga 3 juta rupiah.

Maka penyewaan kostum dapat menjadi solusi agar penggemar dapat menggunakan kostum yang mereka inginkan dan tidak perlu mengeluarkan uang yang terlalu besar. Memang tidak dimiliki, namun mereka tetap dapat menggunakannya. Lagi pula, kostum ini tidak terus-terusan digunakan oleh penggemar, hanya sesekali saja untuk acara-acara tertentu. Sehingga opsi penyewaan ini menjadi sangat menarik untuk dilirik.

Sayangnya berdasarkan hasil survey dan wawancara yang dilakukan, terdapat masalah yang terjadi dalam kasus penyewaan kostum *cosplay*. Seperti keluhan penyewa yang menyatakan bahwa terdapat layanan yang kurang baik dari pihak toko sewa kostum. Sehingga kurangnya kenyamanan penyewa saat ingin

menyewa sebuah kostum dari toko sewa kostum. Semua hal ini dapat terjadi karena minimnya informasi yang diketahui oleh penyewa terkait toko sewa kostum. Sehingga tanpa sengaja penyewa melakukan penyewaan dari toko yang ternyata memiliki penilaian atau testimoni yang kurang baik.

Bukan hanya penyewa yang mengeluhkan masalah-masalah yang terjadi, hampir dengan masalah yang sama, pihak dari toko sewa kostum juga mengeluhkan berbagai masalah diantaranya :

1. Kostum yang tidak dikembalikan tepat waktu oleh penyewa.
2. Kurangnya rasa tanggung jawab oleh penyewa yang menggunakan kostum semena-mena dan tidak sesuai dengan aturan yang telah diberikan oleh pihak toko sewa kostum. Seperti aksesoris yang hilang atau rusak, tidak dibayarkannya denda oleh penyewa akibat kerusakan yang terjadi atau telat pengembalian kostum.
3. Serta minat baca yang kurang dari penyewa yang menyebabkan banyak aturan yang tidak terbaca. Hal ini menyebabkan tidak sedikit dari masalah-masalah yang sebelumnya dijelaskan pada poin 2. Padahal pihak toko sewa kostum telah menegaskan aturan yang jelas terkait penyewaan kostum. Namun tetap ada saja penyewa yang tidak ingin membacanya hingga selesai.
4. Jejak riwayat penyewa juga tidak banyak dimiliki oleh pihak toko sewa kostum *cosplay*.

Penelitian khusus tentang pengembangan aplikasi untuk sewa kostum *cosplay* sudah tersedia namun hanya terkait dengan UI/UX pada *website* tersebut. Namun sampai penelitian ini dilakukan tidak ditemukan *platform* untuk penyewaan kostum berbasis *website* terutama terkait *cosplay*. Pada penelitian kali ini, akan dilakukan pengembangan sebuah aplikasi layanan untuk UMKM yang menyediakan usaha penyewaan kostum *cosplay* dengan berbasis *website* sehingga dapat menjadi jembatan penghubung yang memudahkan pemilik usaha dengan para penggemar *cosplay*. Maka dari itu penulis akan menghadirkan *platform* Kalasewa sebagai *platform* penyewaan kostum *cosplay* dalam rangka mendukung pertumbuhan UMKM di Indonesia yang terlibat dalam usaha penyewaan kostum *cosplay*. Nantinya *platform* Kalasewa akan ini memiliki 3 pengguna atau *role*

yaitu untuk pemilik sewa, penyewa dan *admin* yang bertugas dalam menjaga dan mengelola *website*. Penggunaan *website* ditujukan agar mempermudah akses para pengguna, karena nantinya pengguna bisa mengakses *platform* Kalasewa melalui berbagai perangkat seperti ponsel, komputer, dan masih banyak lagi. Untuk berbagai fitur yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna juga sudah cukup untuk dapat dikerjakan melalui *website*. Berdasarkan survey yang dilakukan, penyewaan kostum *cosplay* hanya biasanya dilakukan pada setiap akhir pekan.

Penulis secara khusus akan melakukan pengembangan terhadap halaman *admin* yang bertujuan untuk dapat mengetahui informasi terkait *website* dan dapat melakukan kendali lebih pada halaman bagi pihak pemilik sewa dan penyewa. Hal ini dilakukan agar dapat meningkatkan efisiensi dan kenyamanan bagi para pengguna yang dalam hal ini adalah pihak pemilik sewa kostum *cosplay* dan penyewa, juga sebagai penyelesaian masalah yang hadir.

Admin hadir sebagai pihak yang menjadi jembatan antara pemilik sewa dan penyewa. Halaman *platform* Kalasewa *admin* akan dilengkapi dengan berbagai fitur utama seperti sistem *login*, *dashboard* informatif (pendapatan *platform*, total penyewa terdaftar, total pemilik sewa terdaftar, total *ticket* yang *pending*, total permintaan pengembalian dana yang *pending*, total permintaan pencairan dana yang *pending*, total permintaan verifikasi akun yang *pending*, total pengajuan retur yang *pending*, tiga kategori teratas yang diminati, manajemen kategori produk (*series*), manajemen pengguna, manajemen dana (daftar bank, denda, pencairan dan pengembalian dana), manajemen tiket masalah, manajemen retur barang, serta pembuatan peraturan sewa dan tentang Kalasewa. Fitur-fitur ini dirancang untuk mempermudah pengelolaan dan pengaturan semua aspek dari *platform* penyewaan kostum *cosplay* Kalasewa, memastikan operasional yang efisien dan pengalaman pengguna yang optimal.

I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang muncul adalah:

1. Bagaimana agar dapat terbentuk kesepakatan dari perjanjian yang dikeluarkan pihak pemilik sewa untuk penyewa?
2. Bagaimana agar pemilik sewa dan penyewa dapat melakukan transaksi dengan nyaman dan aman?
3. Apakah hasil akhir dari pengembangan *website* penyewaan kostum *cosplay* dengan metode *Extreme Programming* (XP) dapat memenuhi ekspektasi dan kebutuhan *end-user* (*admin*) secara optimal?

I.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah diatas sehingga dapat terbentuk tujuan penelitian penulis yaitu:

1. Membentuk kesepakatan dari perjanjian antara pemilik sewa dan penyewa yang disetujui oleh penyewa.
2. Menghadirkan *platform* yang aman dan nyaman bagi pemilik sewa dan penyewa dalam melakukan transaksi, hingga terciptanya rasa percaya antar pihak ketika melakukan mediasi terkait konflik yang hadir.
3. Melakukan analisis terhadap metode *Extreme Programming* (XP) untuk pengembangan *website* penyewaan kostum *cosplay* sehingga dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan peran *admin* selaku pengelola dari *platform* Kalasewa.

I.4 Batasan Penelitian

Dalam hal ini terdapat beberapa batasan masalah pada penelitian penulis diantaranya:

1. Pengguna yang berperan sebagai pemilik sewa dan penyewa berada di sekitar lingkungan Kota Bandung dan Kabupaten Bandung.
2. Pengujian yang dilakukan penulis menggunakan *User Acceptance Test*
3. Seluruh transaksi pencairan dan pengembalian dana dari *platform* Kalasewa dilakukan diluar lingkungan sistem.
4. Interaksi antara *admin*, pemilik sewa dan penyewa dilakukan diluar lingkungan sistem.

5. Hasil penelitian hanya berupa layanan *website* secara fungsional menggunakan *localhost* pada perangkat. Tidak sampai pada tahapan *release* atau lingkungan produksi masyarakat umum.
6. Beberapa fitur dan masukan yang diajukan oleh pengguna tidak dapat diterapkan sepenuhnya karena keterbatasan sumber daya yang tersedia.

I.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis, terdapat beberapa manfaat yang diharapkan yaitu:

1. Bagi Universitas Telkom, penelitian ini membawa manfaat berupa literatur penelitian dan juga reputasi Universitas Telkom sebagai lembaga yang mendukung inovasi dan pengembangan teknologi.
2. Bagi penulis, penelitian ini akan memberikan manfaat berupa pemahaman tentang industri sewa kostum *cosplay*, kecakapan dalam pengembangan aplikasi, juga keterampilan dalam penelitian dan pengembangan teknologi berbasis *website* terutama bagian pengguna yang berperan sebagai *admin*.
3. Bagi pemilik sewa dan penyewa penelitian ini akan membawa manfaat berupa kemudahan dalam proses penyewaan kostum *cosplay* dan juga menciptakan pengalaman transaksi yang menyenangkan, aman dan nyaman.

I.6 Sistematika Penulisan

Penelitian yang penulis lakukan dapat dirincikan berdasarkan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini akan dibahas mengenai konteks permasalahan, latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini mengandung literatur yang sesuai dengan masalah yang menjadi topik penelitian dan juga dibahas hasil-hasil penelitian terdahulu.

Bab III Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan strategi dan langkah-langkah yang akan dilakukan di penelitian dalam rangka menjawab rumusan masalah yang disusun sebelumnya. Penyusunan metodologi penelitian harus dilakukan secara kritis apakah metode atau teknik yang dipilih memang tepat sesuai tujuan penelitian.

Bab IV Analisis dan Perancangan

Pada bab ini dijelaskan langkah-langkah penelitian secara rinci meliputi: tahap merumuskan masalah penelitian, mengembangkan model penelitian, merancang pengumpulan dan pengolahan data, melakukan pengujian, merancang analisis pengolahan data.

Bab V Hasil dan Evaluasi

Pada bab ini, disajikan hasil rancangan, temuan, analisis dan pengolahan data. Selain itu bab ini juga berisi tentang validasi hasil dari penelitian, untuk menentukan apakah penelitian telah benar-benar menyelesaikan masalah. Selain itu metode-metode evaluasi yang lain dapat di terapkan untuk memvalidasi hasil TA sesuai dengan kebutuhan.

Bab VI Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini dijelaskan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan serta jawaban dari pertanyaan penelitian yang disajikan di pendahuluan. Saran penelitian dikemukakan pada bab ini untuk penelitian selanjutnya.