

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi dari tahun ke tahun membawa dampak yang besar pada kehidupan manusia[1]. Kemajuan teknologi hampir memengaruhi seluruh aspek dalam kehidupan, di mana pengaruh teknologi menjadi suatu hal yang tidak bisa terpisahkan dari segala aspek. Salah satu jenis teknologi baru yang dikenal sebagai *website* memungkinkan penggunaan untuk memanfaatkan sarana digital dan internet untuk membuat desain produk yang mudah dilihat dan digunakan. Hal ini juga meningkatkan kemudahan dan kenyamanan pengguna saat menggunakan barang atau jasa tersebut[2].

Dengan laju pesatnya perkembangan teknologi, maka munculah tren baru bernama *Cosplay*. Memasuki tahun 2000an, perkembangan internet dan gambar digital membawa *cosplay* menjadi salah satu budaya populer Jepang di mata dunia[3]. Kata *cosplay* berasal dari kata – kata bahasa Inggris yaitu *costume* and *play*, yang dimana sekarang menjadi salah satu budaya yang populer di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Kata *costume* (kostum) berarti bahwa seseorang memerlukan pakaian atau aksesoris untuk menjadi karakter tertentu, sedangkan *play* (bermain) berarti melakukan kegiatan untuk mengimpresikan karakter[3]. Maka dari itu dapat disimpulkan *cosplay* adalah seseorang yang memakai pakaian lengkap dengan aksesoris dan dandanan yang mirip dengan karakter dari *anime*, *video game*, dan mengikuti gerakan yang meniru dari suatu karakter tertentu.

Tren *cosplay* yang semakin diminati mendorong munculnya usaha toko penyewaan kostum. Semakin banyaknya acara - acara seperti festival budaya jepang, perlombaan *cosplay*, dan acara festival *pop culture* membuat kebutuhan akan *cosplay* semakin meningkat. Namun, tidak semua orang mampu untuk membeli kostum dan perlengkapan *cosplay* yang harganya relatif mahal dan penggunaan yang terbatas. Hal inilah yang kemudian membuka peluang usaha penyewaan kostum *cosplay* sebagai solusi praktis dan ekonomis bagi para *cosplayer*. Usaha persewaan ini tidak hanya menyediakan kostum, tetapi juga

aksesoris pendukung sehingga memberikan nilai tambah bagi para pelanggan. Pada penelitian ini, peneliti diberi kesempatan untuk meneliti salah satu tempat persewaan kostum *cosplay* yang berlokasi di Purbalingga, Jawa Tengah dengan nama usaha Juiweaprent dengan Jui selaku pemilik dan pendiri dari Juiweaprent.

Informasi yang diperoleh dari proses wawancara dengan Jui selaku pemilik Juiweaprent pada tanggal 3 Juni 2024 disimpulkan bahwa masalah yang didapatkan berupa adanya ketidakefisienan karena Jui harus menginput data barang sewa dan membuat katalog barang sewa. Masalah lain yang didapatkan oleh Jui yaitu berupa pencatatan finansial. Dalam melakukan pencatatan finansial, Jui masih menggunakan metode penghitungan manual sehingga rawan terjadinya kesalahan penghitungan. Selain itu, Juiweaprent juga kerap kali mendapatkan keluhan dari pelanggan berupa status barang sewa yang terlambat di *update* sehingga terjadinya pesanan ganda pada barang sewa yang sama minim untuk dihindari.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Jui, sistem *e - commerce* berbasis *website* dinilai menjadi solusi untuk menjawab masalah yang ada pada Juiweaprent. Maka dibuat perancangan sistem *e - commerce* untuk memudahkan proses pengelolaan data barang sewa, data transaksi, dan sekaligus menambah citra pada Juiweaprent sesuai dengan apa yang diinginkan oleh Juiweaprent. Dengan memiliki *website* yang berkualitas, maka akan mendapatkan hasil yang lebih baik dan keunggulan dibandingkan dengan pesaing[5].

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, Penelitian ini dilakukan untuk membangun sistem *e - commerce* berbasis *website* pada Juiweaprent. Metode yang digunakan untuk merancang sistem tersebut adalah metode *Rapid Application Development (RAD)*. Penelitian ini menggunakan bahasa pemrograman *JavaScript* untuk membangun sistem *e - commerce* tersebut. Pengujian fungsional sistem dilakukan dengan menggunakan metode *Blackbox Testing*.

Harapan penerapan dari metode *Rapid Application Development* ini dapat memecahkan masalah dan memenuhi kebutuhan serta meningkatkan kepuasan pengguna. Sistem *e - commerce* Juiweaprent juga memungkinkan Jui selaku pemilik Juiweaprent dapat membaca data sewa yang masuk dengan lebih mudah

serta memudahkan pekerjaan dalam hal pembukuan. Selain itu, sistem ini diharapkan bisa menjadi jembatan antara *customer* dan Juiweaprent.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah dari latar belakang, terdapat masalah di mana Juiweaprent mengalami kesulitan untuk melakukan pencatatan. Oleh karenanya dibuatlah sebuah sistem untuk mengelola data sewa yang masuk pada Juiweaprent dengan membuat sebuah *website e - commerce*.

1.3 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah Membangun sistem *e - commerce* Juiweaprent berbasis *website* yang dapat manajemen pesanan pelanggan dan manajemen pembukuan.

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini diharapkan dapat membantu mengatasi masalah yang ada pada pihak penyedia jasa.
2. Menambah ilmu pengetahuan dalam bidang web developing.
3. Penelitian ini menjadi acuan untuk bahan penelitian terkait perancangan website

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan dan implementasi sistem *e - commerce* berbasis *website* pada Juiweaprent.
2. Pengembangan sistem menggunakan metode *RAD (Rapid Application Development)* dan bahasa pemrograman *Javascript*.

1.5 Metode Penelitian

Menyatakan cara pendekatan atau metode dalam menyelesaikan pekerjaan di dalam Tugas Akhir. Pekerjaan penelitian dilakukan dengan pendekatan: studi teoritis/studi literatur, pengukuran empirik, analisis statistik, simulasi, perancangan, dan implementasi.

Metode yang digunakan untuk penelitian adalah dengan menggunakan pendekatan *RAD (Rapid Application Development)*. Metode RAD adalah salah satu pengembangan sistem perangkat lunak yang menekankan pada pembuatan versi awal (prototipe) dari sistem yang akan dibangun. RAD sangat cocok digunakan ketika kebutuhan sistem belum sepenuhnya dipahami secara rinci di awal proyek. Metode ini dipilih karena :

1. Cocok untuk proyek pengembangan sistem berbasis pengguna seperti *e-commerce*.
2. Memungkinkan interaksi langsung antara pengguna dan sistem dalam versi awal.
3. Dapat mengurangi kesalahan dalam memahami kebutuhan sistem
4. Mempercepat iterasi pengembangan karena adanya umpan balik langsung dari pengguna

1.6 Jadwal Pelaksanaan

Kegiatan penelitian ini berlangsung selama 9 bulan dengan alokasi waktu seperti tercantum pada Tabel 1.2 berikut.

Tabel 1. 1 Jadwal Penelitian

Jenis Kegiatan	Bulan ke -									Indikator
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Tahap I										
Identifikasi Masalah										Mengidentifikasi masalah yang sedang terjadi dengan melakukan wawancara dengan pihak Juiweaprent untuk menulis penelitian
Studi Literatur										Mencari dasar teori dan penelitian terdahulu sebagai referensi penulisan Tugas Akhir.
Ujian Proposal										Seminar Proposal.
Revisi Proposal										Memperbaiki proposal yang telah diseminarkan serta ditandatangani oleh pembimbing dan penguji
Tahap II										
Pengumpulan data										Pengumpulan data melalui wawancara
Perancangan Desain										Perancangan sistem dan pembuatan <i>prototype</i> awal

Jenis Kegiatan	Bulan ke -									Indikator
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
<i>Evaluasi Prototype</i>										Mengevaluasi <i>Prototype</i> yang sudah dibuat apakah sesuai dengan perancangan desain awal.
<i>Pemograman Sistem (Coding)</i>										Merancang <i>website</i> dimulai dari <i>backend</i> hingga <i>frontend</i> .
<i>Pebgujian Sistem</i>										Dilakukan Pengujian sistem menggunakan metode <i>Black box Testing</i> untuk memastikan fungsionalitas berjalan sesuai kebutuhan.
Laporan Tugas Akhir II										Draft laporan tugas akhir II.