

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kata “Cosplay” secara etimologi berasal dari kata *Costume* dan *Play* yang memiliki arti dalam Bahasa Indonesia berarti Kostum dan Bermain. Istilah cosplay merupakan kependekan dari *costume play*, yaitu suatu tipe seni *performance* atau pertunjukan di mana pesertanya (cosplayer) memakai kostum dan aksesoris untuk menggambarkan suatu karakter tertentu [1]. Cosplay telah menjadi fenomena global dengan komunitas besar yang berpartisipasi dalam acara seperti konvensi, kompetisi, atau pameran. Cosplay adalah sarana untuk ekspresi diri, kreativitas, dan kecintaan terhadap karakter atau cerita yang mereka sukai. Peran kostum dan properti sangat penting dalam dunia cosplay karena membantu penggemar menghidupkan karakter mereka.

Kostum merupakan sebuah pakaian yang dipakai dari keseluruhan penampilan sebuah karakter atau performer. Kostum merupakan produk/barang yang dihasilkan oleh pembuat kostum atau desainer kostum yang digunakan oleh orang lain maupun dirinya sendiri [2]. Kostum merupakan sebuah alat untuk membentuk identitas diri seorang Cosplayer [3]. Karena adanya cosplayer yang mahir dalam membuat kostum cosplay, profesi baru yang disebut cosmaker (*cosplay maker*) muncul sebagai akibat dari meningkatnya permintaan akan pembuatan kostum cosplay. Cosmaker menawarkan jasa pembuatan kostum untuk orang-orang yang ingin membuat kostum mereka sendiri melalui mereka.

Cosmaker biasanya berbeda dari satu sama lain dalam hal bahan, pengecatan, dan kedetailan lainnya. Untuk membuat kostum cosplay, diperlukan banyak perhatian pada detail dan keterampilan dalam menjahit, merancang, dan bahkan teknik pembuatan properti yang kompleks. Ini dapat berupa senjata, armor, atau aksesoris lain yang sangat penting untuk karakter

yang ditampilkan. Scarlett Studio merupakan salah satu cosmaker yang berdomisili di Yogyakarta dan sudah berdiri sejak tahun 2012. Scarlett Studio menangani berbagai macam pembuatan yang berhubungan dengan cosplay, mulai dari kostum karakter tertentu sampai properti yang digunakan.

Pemilik Scarlett Studio telah meraih berbagai penghargaan dalam kompetisi *coswalk* dan *cosplay competition*, dengan pencapaian puncaknya ketika mengikuti *International Cosplay Grand Prix (ICGP)* tahun 2024 dan memenangkan penghargaan sebagai *Best Costume*. Sebagai penyedia layanan pembuatan kostum dan properti, Scarlett Studio menghadapi masalah dalam mengelola pesanan, iklan, dan penjualan di era digital ini. Penggunaan metode konvensional untuk mengelola pesanan secara manual atau terbatas pada penjualan offline tidak lagi mencukupi mengingat semakin tingginya permintaan untuk kostum dan properti berkualitas tinggi, terutama di kalangan cosplayer. Akibatnya, membangun sistem penjualan dan pemasaran berbasis web merupakan langkah penting yang dapat menghasilkan banyak keuntungan. Konsumen saat ini tidak hanya lokal. Cosplayer dan prospek pelanggan mungkin berasal dari berbagai tempat, bahkan luar kota.

Sistem berbasis website ini dirancang untuk membantu dalam pencatatan detail pesanan pelanggan, seperti pilihan kostum dan properti yang diinginkan, pencatatan spesifikasi detail properti, serta penyediaan katalog produk yang telah dibuat atau dijual. Kehadiran digital sangat penting untuk meningkatkan kesadaran merek dikarenakan Scarlett Studio sebelumnya hanya melakukan penerimaan pemesanan melalui aplikasi pesan *whatsapp* dan belum menggunakan sistem website. Sistem berbasis web memungkinkan Scarlett Studio untuk lebih efisien mengelola data pelanggan dan transaksi, seperti preferensi pelanggan, riwayat pembelian, dan permintaan khusus. Dengan data ini, Scarlett Studio dapat memahami kebutuhan pasar dan menawarkan produk atau layanan yang lebih sesuai.

Bisnis yang tidak menggunakan teknologi digital akan tertinggal di industri yang semakin kompetitif. Scarlett Studio memiliki kemampuan untuk

bersaing lebih baik dengan toko kostum dan properti lainnya yang telah menggunakan teknologi ini dengan membangun situs web mereka sendiri. Bisnis yang bergantung pada metode *offline* atau media sosial sebagai platform utamanya tidak akan memberikan kesan yang lebih baik kepada pelanggan jika memiliki situs web yang profesional dan berfungsi. Memiliki sistem web adalah salah satu keuntungan terbesarnya; itu dapat diakses kapan pun dan di mana pun. Pelanggan dapat melakukan pemesanan atau sekadar melihat produk kapan saja tanpa harus terikat dengan jam operasional fisik. Fitur ini sangat memudahkan bagi pelanggan yang tidak memiliki banyak waktu untuk mengunjungi studio atau memesan dari luar daerah.

Scarlett Studio memiliki jadwal produksi yang teratur setiap bulannya, dengan alokasi slot untuk berbagai jenis pesanan, yaitu 1 slot untuk kostum berat, 1 slot untuk kostum berbahan kain, serta 6 slot untuk aksesoris properti dan kebutuhan cosplay lainnya. Omzet bulanan yang diperoleh bervariasi, dengan pendapatan terbesar mencapai Rp 12 juta rupiah dan yang terkecil berkisar antara tiga juta hingga lima juta rupiah. Sejak didirikan pada tahun 2012, Scarlett Studio menerima sekitar 100 pesanan kostum setiap tahunnya. Pada tahun 2022, Scarlett Studio menangani total sekitar 230 pesanan, dengan puncaknya pada bulan Mei saat mengerjakan 56 pesanan. Selain itu, pada tahun yang sama, Scarlett Studio juga mendapatkan komisi dari Mindplace untuk membuat 10 replika tabung gas 3 kg sebagai properti film.

Dengan mempertimbangkan semua hal di atas, membangun sistem website untuk Scarlett Studio adalah pilihan yang berguna dan strategis untuk mengembangkan bisnis dan menggunakan teknologi untuk memberikan pelayanan terbaik kepada pelanggan. Website ini akan berfungsi sebagai platform yang membantu Scarlett Studio menghubungkan pelanggan potensial dari berbagai wilayah, memudahkan proses penjualan, pemasaran, dan pengelolaan pesanan, dan membantu Scarlett Studio mengembangkan bisnisnya.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan proses bisnis manual yang dihadapi oleh Scarlett Studio, penelitian ini merumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana membangun sebuah sistem informasi berbasis website yang mampu mengotomatisasi dan mengintegrasikan proses pengelolaan pesanan dan penjualan untuk meminimalkan kesalahan pencatatan, menangani alur transaksi yang kompleks untuk produk siap dan prapesan, serta meningkatkan kualitas layanan pelanggan melalui penyediaan fitur-fitur yang fungsional dan teruji kemudahannya.

## **C. Batasan Masalah**

Berikut adalah beberapa batasan dari penelitian yang dilakukan, hal ini supaya penelitian yang dilakukan dapat lebih terarah terhadap website yang akan dibangun.

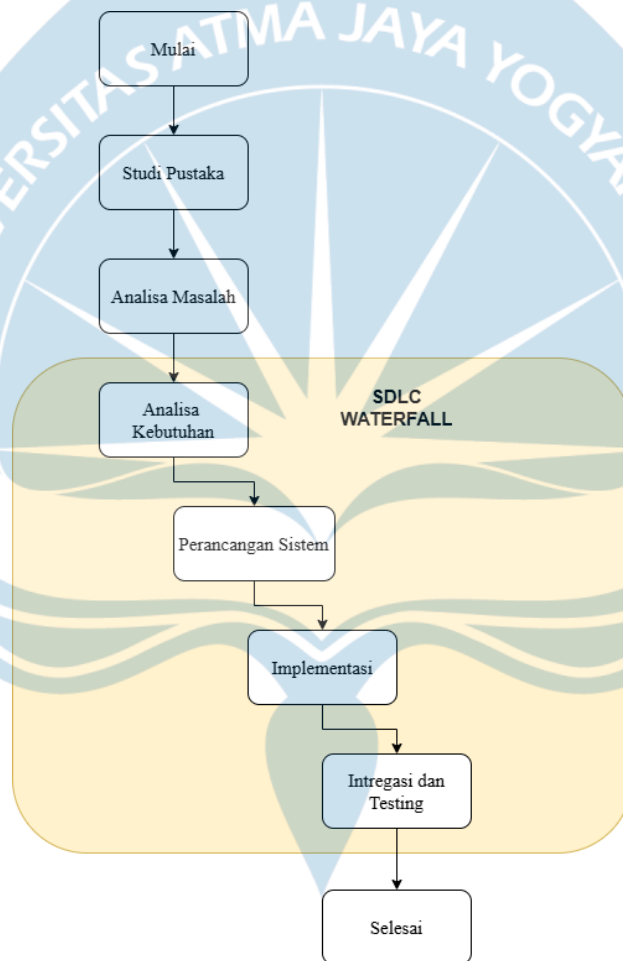
1. Sistem yang dibangun berbasis website.
2. Website yang dibangun memiliki fitur utama yaitu manajemen pemesanan dan transaksi.
3. Fungsionalitas pada website yang dibangun dapat diakses menggunakan internet secara *real-time*.

## **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk membangun sistem penjualan dan pemesanan berbasis website dengan kemudahan penggunaan serta fitur yang menunjang untuk melakukan transaksi dengan baik, sehingga dapat meningkatkan pelayanan pelanggan dalam melakukan pemesanan pembuatan properti dan kostum *cosplay*.

## E. Metode Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan metode SDLC (*Software Development Life Cycle*) dengan pendekatan *waterfall* untuk membangun perangkat lunak. Metode *Waterfall* merupakan metode yang menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara skensial atau terurut [4]. Penggunaan metode *waterfall* dalam pembangunan perangkat lunak ditunjukkan pada gambar 1.



**Gambar 1 SDLC Waterfall**

### a. Studi Pustaka

Pada tahap awal dalam metode penelitian, studi pustaka menjadi langkah pertama yang bertujuan untuk mengumpulkan serta meninjau informasi yang relevan dengan topik yang diangkat, yakni

pembangunan sistem toko *online*. Pada tahap ini, peneliti menelusuri berbagai sumber seperti buku, jurnal, artikel, dan penelitian terdahulu yang berhubungan dengan teknologi web, antarmuka pengguna, metode SDLC *Waterfall*, serta sistem toko *online*. Studi Pustaka ini membantu peneliti dalam memahami konsep dasar, menemukan standar atau praktik terbaik, serta mengidentifikasi permasalahan dan solusi yang telah ada. Dengan demikian, studi literatur ini dapat menjadi dasar yang kuat untuk merancang sistem yang efektif dan sesuai kebutuhan.

b. Analisis Masalah

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis berbagai permasalahan yang dihadapi pengguna, sehingga mengumpulkan berbagai masalah yang dihadapi pengguna yang terkait dengan topik penelitian, dengan tujuan agar proses pengembangan penelitian lebih terarah dan sesuai dengan masalah yang telah diselesaikan.

c. Analisa Kebutuhan

Analisa kebutuhan merupakan bagian dari rekayasa perangkat lunak yang menitik beratkan pada tujuan, fitur atau fungsi kegunaan dan batasan yang ada pada sistem perangkat lunak [5]. Tahap ini digunakan pengembang untuk menentukan batasan sistem dan mengumpulkan kebutuhan pengguna supaya website yang dibuat sesuai dan sesuai dengan solusi masalah pengguna. Metode pengumpulan informasi ini dapat didekati dengan beberapa cara, antara lain diskusi, survei, dan wawancara [6].

d. Perancangan Sistem

Desain sistem ini berujuan sebagai penyedia kebutuhan user, serta memberikan suatu sketsa yang jelas kepada ahli komputer dan sebagainya [7]. Merupakan hasil pengumpulan kebutuhan sistem diterjemahkan ke dalam desain perangkat lunak, yang mencakup arsitektur dan struktur data perangkat lunak. Contoh dari desain sistem

adalah *flowchart*, *Entity Relationship Diagram* (ERD), *Use Case Diagram*.

e. Implementasi

Tahap implementasi merupakan proses penerjemahan desain sistem ke dalam bentuk kode program yang dapat dieksekusi oleh komputer. Pada tahap ini, pengembang mengimplementasikan struktur sistem yang telah dirancang sebelumnya dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sesuai. Proses ini mencakup penulisan kode, pengujian awal, serta debugging untuk memastikan bahwa sistem dapat berjalan sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan. Pada tahapan koding, peneliti menggambarkan tahapan-tahapan yang peneliti seharunya lakukan beberapa hal di antaranya (1) temukan makna umum yang fundamental, (2) kaji kembali yang makna yang ada dalam informasi umum tadi (3) menyusun catatan sesuai topik seting, konteks, perspektif partisipan, dan cara berpikir (4) pengembangan daftar dari catatan yang telah dibuat dengan klasifikasi informasi yang sama (5) menentukan sejumlah pola catatan yang sama untuk dirangkum menjadi pengorganisasian data pada tahap selanjutnya [8].

f. Integrasi dan Testing

Pengujian Integrasi (*Integration Testing*) adalah pengujian yang difokuskan pada gabungan unit-unit atau modul-modul yang membentuk kesatuan fungsional. Pengujian ini didasarkan pada informasi dari deskripsi perancangan awal perangkat lunak. Pengujian ini dilakukan untuk menemukan kesalahan antarmuka antar modul. Pengujian ini umumnya dilakukan oleh pengembang sendiri atau dilakukan antar pengembang [9]. Pengujian juga dilakukan kepada pengguna dari website toko untuk melihat kinerja website dalam

menjalankan proses transaksi apakah sudah sesuai dengan yang diperlukan oleh user atau masih terdapat kekurangan.

#### **F. Sistematika Penulisan**

Untuk membuat skripsi ini lebih mudah dipahami dan dipahami secara menyeluruh, kerangka dan pedoman penulisan harus dipaparkan secara sistematis setiap bab dengan struktur sebagai berikut:

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

##### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi telaah penelitian yang berisi tentang hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan beserta tabel perbandingan untuk masing-masing penelitian.

##### **BAB III LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi Landasan Teori yang mencakup penjelasan tentang *E-Commerce*, Sistem Informasi, Toko Online, Transaksi, Kostum, Properti, Laravel, PHP, dan MySQL.

##### **BAB IV ANALISIS PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini dibahas secara menyeluruh permasalahan yang dihadapi UMKM Scarlett Studio serta solusi yang dihadirkan melalui pengembangan situs website toko. Selanjutnya, dilakukan identifikasi komponen-komponen sistem, meliputi struktur basis data, alur kerja

website, dan manfaat yang diperoleh dari implementasi sistem tersebut. Dari sudut pandang fungsionalitas situs web toko, dijelaskan juga mengenai model *use case*, spesifikasi kebutuhan antarmuka, serta rancangan sistem yang mencakup perancangan data, arsitektur keseluruhan, dan desain antarmuka pengguna untuk website toko UMKM Scarlett Studio.

## BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menguraikan secara komprehensif tentang implementasi sistem dan antarmuka dengan menjabarkan kode-kode program yang digunakan pada bagian-bagian penting dari sistem. Selanjutnya, disajikan pula hasil pengujian fungsionalitas perangkat lunak dalam bentuk tabel, serta dilengkapi dengan pengujian yang dilakukan kepada pengguna guna menilai kinerja website sistem toko UMKM Scarlett Studio, yang hasilnya juga ditampilkan dalam bentuk tabel.

## BAB VI PENUTUP

Bab keenam ini berfungsi sebagai bab penutup dalam laporan tugas akhir ini. Pada bagian ini disajikan kesimpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan beserta saran-saran yang berkaitan dengan temuan penelitian.