

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri hiburan saat ini telah berkembang seiring berjalannya waktu. Banyaknya budaya asing dari luar negeri menciptakan beberapa penggemar yang menjadikan aktivitas kebudayaan menjadi sebuah hobi. Sudah cukup banyak istilah-istilah yang digunakan untuk menyebut beberapa penggemar tersebut, salah satunya adalah *Otaku*. *Otaku* sendiri merupakan istilah yang digunakan untuk menyebut para penggemar budaya dan karya seni Jepang, khususnya *anime* atau animasi Jepang. Di Indonesia, para *Otaku* tidak hanya menikmati *anime* sebagai sebuah karya seni, namun juga menjadikannya sebuah aktivitas untuk hobi dan bahkan mereka berkarya di dalamnya. Di daerah Tapal Kuda sendiri (meliputi kota Pasuruan, Probolinggo, Lumajang, Jember, Situbondo, Bondowoso, dan Banyuwangi) tidak sedikit *Otaku* yang melakukan aktivitas *Cosplay* sebagai hobi atau penyaluran bakat dan kreativitas mereka untuk berkarya.

Cosplay atau *costume play* merupakan salah satu aktivitas yang dilakukan oleh beberapa *Otaku*. *Cosplay* dilakukan dengan berpakaian, berdandan, berakting atau bertingkah laku layaknya tokoh *anime* yang sedang dibawakan. Tidak hanya tokoh *anime*, praktik *Cosplay* juga dapat dilakukan dengan membawakan tokoh animasi lain atau tokoh film fiksi. Penggemar yang suka melakukan praktik *Cosplay* ini disebut dengan *Cosplayer* (*costume player*). Namun tidak semua *Cosplayer* memiliki pakaian atau kostum yang sesuai dengan tokoh yang ingin dibawakan sehingga para *Cosplayer* akan membeli atau menyewa kostum tersebut. Tentu saja diperlukan dana yang cukup besar untuk membeli kostum *Cosplay*. Biasanya kostum *Cosplay* dengan pola yang sederhana dimulai dari harga seratus ribu rupiah. Sedangkan untuk pola kostum dengan aksesoris dan properti yang kompleks dapat dibandrol hingga jutaan ribu rupiah. Sehingga tidak sedikit *Cosplayer* yang memilih untuk menyewa kostum *Cosplay* yang mereka inginkan dari penyedia jasa sewa kostum atau yang sering disebut dengan *cosrent* (*Cosplay rental*). Beberapa *cosrent* sendiri dulunya adalah para *Cosplayer* yang memiliki kostum mereka sendiri lalu memanfaatkan kostum *Cosplay* mereka

untuk disewakan kepada para *Cosplayer* melalui *platform* Instagram. *YouCosrent* dan *Rental Cosplay Shinya* adalah usaha *cosrent* yang terletak di Jember. Keduanya sama-sama menyediakan kostum *Cosplay* untuk disewakan kepada para *Cosplayer* namun memiliki kendala dalam mempublikasikan jasa mereka kepada para *Cosplayer* sebab *platform* yang digunakan tidak hanya berfokus kepada *Cosplay* saja. *YouCosrent* hanya dapat menyewakan sebanyak 2 hingga 4 kostum saja per-bulannya. Sedangkan *Rental Cosplay Shinya* dapat menyewakan rata-rata 15–17 kostum per-bulan. Jika dilihat dari banyaknya kostum yang ditawarkan, *YouCosrent* memiliki kostum yang lebih sedikit daripada *Rental Cosplay Shinya*. Namun kostum yang ditawarkan *YouCosrent* tidak tersedia di katalog kostum milik *Rental Cosplay Shinya*.

Hal tersebut dapat terjadi dikarenakan *Cosplayer* harus mengunjungi akun *cosrent* satu per-satu untuk mengecek apakah ada kostum yang diinginkan. Lalu berdiskusi melalui *direct message* dengan akun *cosrent* yang dipilih untuk melakukan pembayaran. Tidak sedikit pula *Cosplayer* yang harus melakukan pencarian lebih lama untuk mencari kostum yang diinginkan. *Cosplayer* tidak dapat mengetikkan *keyword* yang mereka inginkan di dalam *platform* tersebut sebab *platform* tersebut merupakan *platform* umum yang tidak hanya menyediakan informasi terkait *Cosplay* saja. Hal ini juga menyebabkan beberapa akun *cosrent* menjadi jarang dikunjungi sebab tertutupi oleh akun *cosrent* yang memiliki interaksi dengan *followers* yang lebih banyak.

Dengan menyadari kebutuhan dalam menghadapi situasi tersebut, maka dibuatlah aplikasi *OtaVerse (Otaku Universe)*. *OtaVerse* adalah aplikasi berbasis website yang akan mengintegrasikan layanan transaksi *cosrent* atau penyewaan kostum *Cosplay* untuk daerah Tapal Kuda. Melalui *platform* ini diharapkan para pemilik usaha *cosrent* di daerah Tapal Kuda dapat memasarkan produknya dengan baik kepada para *Cosplayer* yang ingin melakukan penyewaaan kostum. Dengan begitu akan terjadi transaksi penyewaan kostum dengan lebih baik dan efisien antara pemilik usaha *cosrent* dan *Cosplayer* yang mempermudah para *Otaku* melakukan aktivitas *Cosplay* untuk merayakan minat dan antusiasme mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang didapat dari latar belakang di atas adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana merancang dan membangun aplikasi OtaVerse berbasis website untuk penyewaan kostum se-Tapal Kuda menggunakan metode *waterfall*?
- 2) Bagaimana cara membuat sistem pelacakan kostum yang disewa pada OtaVerse menggunakan BinderByte API dengan kode resi dan jenis kurir?
- 3) Bagaimana membuat fitur rekomendasi produk yang sesuai dengan ketertarikan masing-masing *customer* berdasarkan atribut dari produk yang dipilih?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari rumusan masalah yang didapat dari latar belakang di atas adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk merancang dan membangun aplikasi OtaVerse berbasis website untuk penyewaan kostum se-Tapal Kuda menggunakan metode *waterfall*.
- 2) Untuk membuat sistem pelacakan kostum yang disewa pada OtaVerse menggunakan BinderByte API dengan kode resi dan jenis kurir.
- 3) Untuk membuat fitur rekomendasi produk yang sesuai dengan ketertarikan masing-masing *customer* berdasarkan atribut dari produk yang dipilih.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari perancangan dan pembangunan website ini adalah sebagai berikut.

- 1) Aplikasi website ini dibangun menggunakan *framework* Laravel, *database* MySQL, dan *web server* berupa Laragon.
- 2) Memberikan hak akses kepada pemilik *cosrent* sebagai admin *cosrent* untuk mengatur katalog kostum mereka masing-masing menggunakan CMS (*Content Management System*) Admin *Cosrent* OtaVerse.
- 3) Objek dari penelitian ini adalah pemilik usaha *cosrent* dan para *Otaku* yang memiliki hobi *Cosplay* di daerah Tapal Kuda. Saat ini objek *cosrent* yang

dipilih yaitu *YouCosrent* dan *Rental Cosplay Shinya* dari Kabupaten Jember, serta *Dexmool Cosrent* dan *RentsukiCos* dari Kota Probolinggo.

- 4) Fokus kegiatan ini adalah untuk merancang dan membangun aplikasi *OtaVerse* berbasis website menggunakan metode *Waterfall* sehingga untuk sistem pembayaran transaksi masih dilakukan secara semi-manual dan pembayaran denda masih dilakukan secara manual.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari perancangan dan pembangunan aplikasi website ini adalah sebagai berikut.

- 1) Menyediakan *platform* bagi para pemilik usaha *cosrent* di daerah Tapal Kuda untuk memasarkan kostum *Cosplay* kepada para *Cosplayer*.
- 2) Mempermudah *Cosplayer* di daerah Tapal Kuda untuk mencari kostum sesuai keinginan mereka.
- 3) Membantu para penyewa untuk mengetahui lokasi paket yang dikirimkan dan membantu pemilik kostum untuk meminimalisir terjadinya kehilangan kostum saat dikembalikan dengan fitur *Lacak Pengiriman*.