

OPTIMALISASI PROSES PENYEWAAAN *COSTUM COSPLAY* PADANG BERBASIS WEB STUDI KASUS : ZISA COSRENT

Khazinrah¹, Deltia Andani²

Universitas Adzkoa

khazinrahchicin@gmail.com, deltiaandani506@gmail.com

Abstract

The rapid growth of the cosplay industry in Padang City has created significant opportunities for costume rental businesses. However, the manual management system at Zisa Cosrent has posed operational challenges and limited customer service. This study designs and implements a web-based e-commerce system using PHP and MySQL to optimize the cosplay costume rental process. The waterfall methodology is employed through system analysis, design, implementation, and testing phases. Core features include an online costume catalog, user registration and management, ordering, payment processing, and automated transaction reporting. The system enhances transaction speed, stock data accuracy, and customer accessibility. Moreover, it facilitates local business digitalization by reducing administrative workload and expanding market reach via digital marketing. System testing results indicate positive outcomes in stability, security, and user satisfaction. This research contributes strategically to the development of e-commerce information systems for local creative businesses and recommends future enhancements such as integration with social media and mobile applications to strengthen competitiveness.

Keywords: e-commerce, cosplay costume rental, information system, PHP, MySQL, business digitalization

Abstrak

Perkembangan pesat industri cosplay di Kota Padang memberikan peluang bisnis penyewaan kostum yang signifikan, namun pengelolaan manual di Zisa Cosrent menghadirkan kendala operasional dan keterbatasan layanan pelanggan. Penelitian ini merancang dan mengim-

plementasikan sistem e-commerce berbasis web dengan PHP dan MySQL guna mengoptimalkan proses penyewaan kostum cosplay. Metode waterfall digunakan dalam tahapan analisis, desain, implementasi, dan pengujian sistem. Fitur utama meliputi katalog kostum online, pendaftaran dan manajemen pengguna, pemesanan, pembayaran, serta laporan transaksi otomatis. Sistem ini berhasil meningkatkan kecepatan proses transaksi, akurasi data stok, dan kemudahan akses pelanggan. Selain itu, implementasi ini memfasilitasi digitalisasi bisnis lokal dengan mengurangi beban kerja administratif dan memperluas jangkauan pasar melalui promosi digital. Pengujian sistem menunjukkan hasil positif dalam hal stabilitas, keamanan, dan kepuasan pengguna. Penelitian ini memberikan kontribusi strategis bagi pengembangan sistem informasi e-commerce pada bisnis kreatif lokal dan merekomendasikan pengembangan lebih lanjut seperti integrasi dengan media sosial dan aplikasi mobile untuk memperkuat daya saing.

Kata Kunci: e-commerce, penyewaan kostum cosplay, sistem informasi, PHP, MySQL, digitalisasi bisnis

JRSKM is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.



1. Pendahuluan

Industri cosplay di Indonesia mengalami pertumbuhan yang signifikan, terutama di kalangan anak muda yang terinspirasi oleh budaya pop, seperti film, anime, dan video game. Fenomena ini menciptakan peluang bagi bisnis penyewaan kostum cosplay, seperti Zisa Cosrent di Padang, untuk memenuhi kebutuhan pasar yang terus berkembang (Sari, 2021).

Meskipun permintaan meningkat, banyak bisnis penyewaan kostum menghadapi tantangan dalam pengelolaan operasional dan pemasaran. Penelitian menunjukkan bahwa manajemen yang kurang efisien dapat mengakibatkan kehilangan pelanggan dan pendapatan (Hendri, 2022). Oleh karena itu, optimalisasi proses penyewaan menjadi sangat penting untuk meningkatkan daya saing. Implementasi e-commerce dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan efisiensi dalam proses penyewaan kostum. Dengan platform online, pelanggan dapat dengan mudah mengakses informasi, melakukan pemesanan, dan melakukan pembayaran tanpa harus datang langsung ke lokasi (Putra, 2023). Ini juga membantu mengurangi biaya operasional.

E-commerce tidak hanya memberikan kemudahan transaksi, tetapi juga memungkinkan bisnis untuk menjangkau audiens yang lebih luas. Penelitian menunjukkan bahwa lebih dari 60% pengguna internet di Indonesia mencari produk dan layanan melalui platform online, termasuk penyewaan kostum (Pramudya, 2022). Hal ini menunjukkan pentingnya kehadiran digital bagi Zisa Cosrent. Sistem berbasis web juga dapat meningkatkan pengalaman pelanggan dengan menyediakan katalog kostum yang lengkap dan informasi yang transparan. Pelanggan dapat melihat ketersediaan kostum secara real-time, yang dapat mengurangi risiko kesalahan pemesanan (Budi, 2023). Ini berkontribusi pada peningkatan kepuasan pelanggan.

Dalam implementasi e-commerce, faktor keamanan transaksi menjadi aspek krusial. Kepercayaan pelanggan sangat tergantung pada sistem pembayaran yang aman dan terpercaya. Menurut penelitian terbaru, 75% pelanggan lebih memilih platform yang menawarkan metode pembayaran yang aman (Rina, 2022). Oleh karena itu, pemilihan penyedia layanan pembayaran yang tepat sangat penting. Pemasaran digital juga merupakan komponen penting dalam strategi e-commerce. Menggunakan media sosial dan iklan online dapat membantu Zisa Cosrent menjangkau penggemar cosplay yang lebih luas dan meningkatkan kesadaran merek (Taufik, 2021). Ini menjadi langkah strategis untuk bersaing dengan penyedia layanan serupa di pasar.

Salah satu tempat usaha yang perlu menggunakan layanan *e-commerce* adalah toko Zisa Cosrent, dimana tempat usaha ini merupakan sebuah toko penyewa kostum *cosplay* anime jepang. Beragam kostum disewakan oleh toko ini mulai dari kostum anak-anak hingga orang dewasa baik laki-laki maupun Perempuan. Kostum yang disewakanpun termasuk yang lengkap karna banyak pilihan karakternya, seperti karakter stark dari anime *vierren* hingga karakter haitani rindour dari anime *Tokyo revengers*. Toko penyewa kostum anime di kota Padang sangat jarang dijumpai, karna jenis usaha ini terbilang baru dan jarang orang yang mengetahuinya sehingga butuh media promosi agar dikenal lebih luas. Selain itu pemilik tokonya pun juga merupakan mahasiswa sehingga waktunya tidak optimal dalam mengurus operasional toko baik melakukan pemasaran maupun dalam melakukan transaksi dengan penyewa.

Pengelolaan inventaris yang efisien juga dapat dicapai melalui sistem e-commerce. Dengan teknologi, Zisa Cosrent dapat memantau ketersediaan kostum secara real-time, yang memungkinkan mereka untuk merespons permintaan pelanggan dengan lebih cepat dan akurat (Hendra, 2023). Ini mengurangi kemungkinan kekecewaan pelanggan akibat ketersediaan yang tidak tepat. Pentingnya memahami perilaku konsumen juga tak bisa diabaikan. Penelitian menunjukkan bahwa konsumen lebih cenderung memilih layanan yang menawarkan kemudahan akses dan proses yang cepat (Yuli, 2022). Oleh karena itu, Zisa Cosrent perlu menyesuaikan layanan mereka agar sesuai dengan preferensi pelanggan.

Melihat potensi dan tantangan yang ada, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis optimalisasi proses penyewaan kostum *cosplay* di Zisa Cosrent melalui implementasi e-commerce. Diharapkan, studi ini dapat memberikan rekomendasi untuk meningkatkan efisiensi operasional dan kepuasan pelanggan, serta berkontribusi pada pertumbuhan industri kreatif di Padang.

2. Metodologi Penelitian

Desain penelitian merupakan serangkaian langkah yang terstruktur dengan baik. Tujuan dari pendekatan metodologi penelitian adalah untuk memastikan bahwa penelitian dilakukan dengan efektif dan menghasilkan hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Dalam tahap ini, metode waterfall digunakan. Keputusan menggunakan metodewaterfall diambil karena pendekatan ini melibatkan langkah-langkah yang berurutan dan teratur. Metode waterfall dipilih karena memungkinkan pengembangan perangkat lunak, khususnya pengembangan web, dilakukan dengan sistematis dan berkelanjutan, dimulai dari penentuan kebutuhan sistem, perancangan sistem, pengkodean, hingga pengujian perangkat.

A. Study Literatur

Langkah ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi dan data terkait sistem. Informasi tersebut dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti surat kabar, buku, artikel dan website. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memahami konsep sistem penyewaan barang secara online serta mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan yang ada.

B. Perancangan Sistem

Pada tahap saat ini, direncanakan sistem yang sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan yang teridentifikasi. Perancangan sistem ini meliputi analisis kebutuhan, perancangan data, perancangan proses, dan perancangan antarmuka pengguna.

C. Implementasi system

Dilakukan untuk mengimplementasikan usulan sistem penyewaan komoditas secara online. Implementasi sistem ini meliputi instalasi perangkat lunak, perangkat keras dan konfigurasi sistem.

D. Pengujian system

Dilakukan pengujian sistem untuk memastikan sistem dapat bekerja dengan benar sesuai kebutuhan dan permasalahan yang teridentifikasi. Berbagai metode pengujian seperti pengujian black box, pengujian white box dan pengujian penerimaan pengguna dapat digunakan untuk menguji sistem ini.

3. Hasil dan Pembahasan

1. Analisis Sistem

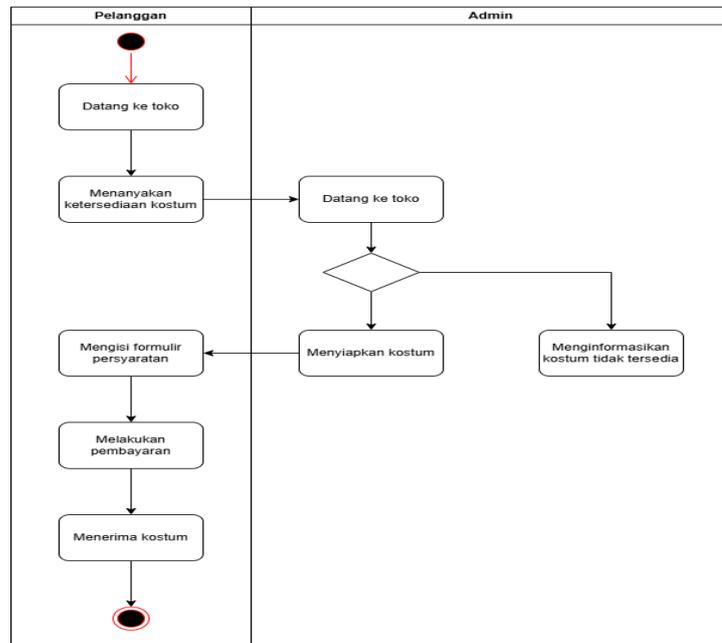
Tahap analisis sistem merupakan tahapan dimana kita dapat melakukan penguraian data dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat dilakukan perbaikan dan pembaharuannya.

2. Analisis sistem yang sedang berjalan

Alur sistem yang sedang berjalansaat ini yaitu sebagai berikut:

- a. Pelanggan mencari info rental kostum melalui media social (Instagram/Facebook) telepon, atau datang langsung ke lokasi.
- b. Pelanggan menghubungi admin via telepon atau datang langsung untuk melakukan ketersediaan kostum.
- c. Admin mengecek stok secara manual dan memberi konfirmasi mengenai ketersediaan kostum.
- d. Jika tersedia, pelanggan mengisi formulir fisik dan menyerahkan dokumen persyaratan secara langsung.
- e. Pelanggan melakukan pembaruan melalui transfer atau cash di buku kas.
- f. Admin mencatat transaksi di buku kas.
- g. Pelanggan mengambil kostum di toko sewa
- h. Setelah kostum di kembalikan, admin memeriksa kondisi fisik dan menghitung denda (jika ada) secara manual.

Berikut adalah analisis sistem yang sedang berjalan pada gambar 1



Gambar 1. Sistem yang sedang berjalan

3. Analisis sistem yang akan dibangun

Pembaharuan dan peningkatan sistem tidak terlepas dari kebutuhan yang ada pada suatu organisasi ataupun perusahaan. Dalam analisa pada Toko Zisa Cosrent perlu adanya sistem untuk memperlancar proses transaksinya. Diantaranya yaitu:

- Sistem bisa mencatat transaksi pembelian dan penjualan barang secara sistematis
- bisa mengelola persediaan berbagai macam model kostum
- Menyediakan Laporan penjualan harian, mingguan dan bulanan yang jelas dan akurat.

4. Penerapan Sistem

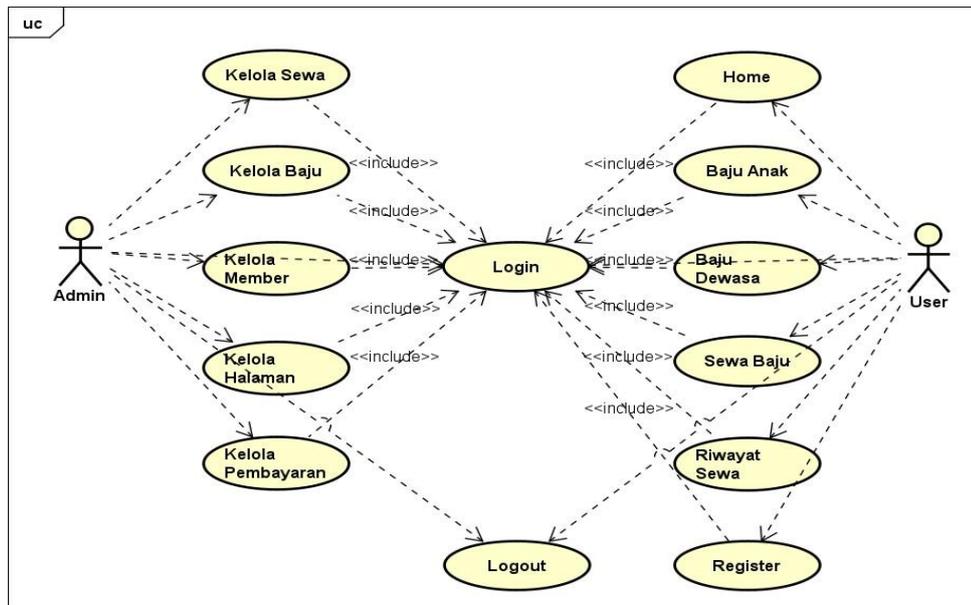
Penerapan sistem ini terdapat beberapa diagram yang akan menggambarkan sistem secara keseluruhan, diagram tersebut diantaranya *Usecase diagram*, *Class Diagram* dan *Activity Diagram*.

- Use Case Halaman Admin dan user

Use case diagram adalah Gambaran dari beberapa atau seluruh aktor dan use case dengan tujuan mengenali interaksi mereka dalam suatu sistem. Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem, yang ditentukan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah use case merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. Adapun use case diagram sistem penyewaan costum cosplay pada Zisa dilihat pada Gambar 2

Tabel 1 Deskripsi Aktor Pada *Usecase Diagram*

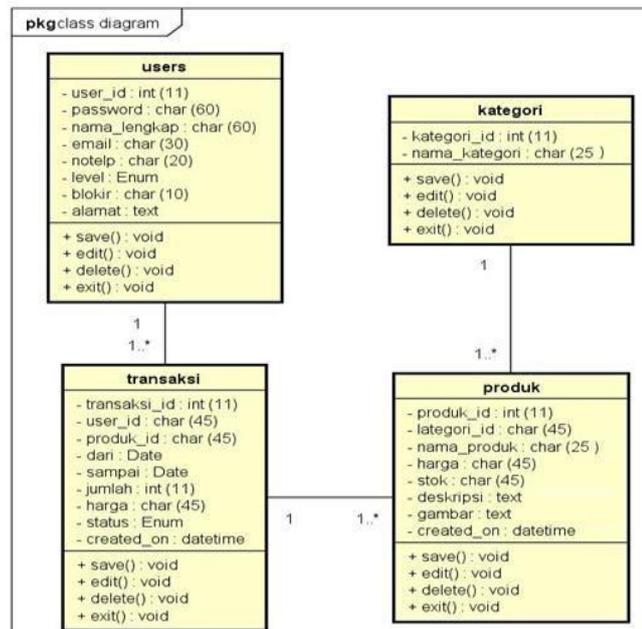
No	Aktor	Deskripsi
1	Admin	Admin disini adalah orang yang mengelola sistem agar sistem tersebut dapat berjalan sesuai yang diinginkan.
2	Pengunjung	Merupakan sebagai pengunjung pada halaman web yang dapat melakukan register melalui sistem.



Gambar 1 Use Case Diagram

b. Class Diagram

Diagram kelas atau Class Diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Diagram kelas mendefinisikan jenis-jenis objek dalam sistem dan berbagai hubungan statis yang terdapat diantara mereka (.Adapun class diagram sistem informasi penyewaan costum cosplay pada Zisa dapat dilihat pada Gambar .3.



Gambar 2 Class Diagram

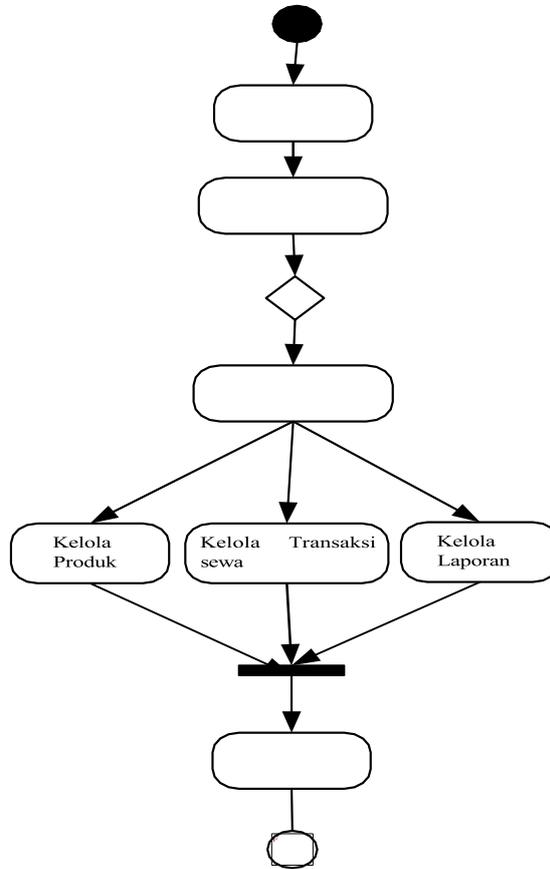
c. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan rangkaian alir aktivitas dalam sistem yang dirancang, digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas yang dibentuk dalam suatu operasi sehingga dapat juga digunakan untuk

aktivitas lainnya seperti use case atau interaksi. Activity diagram berupa flow chart yang digunakan untuk memperlihatkan alir kerja dari sistem.

d. Activity Diagram

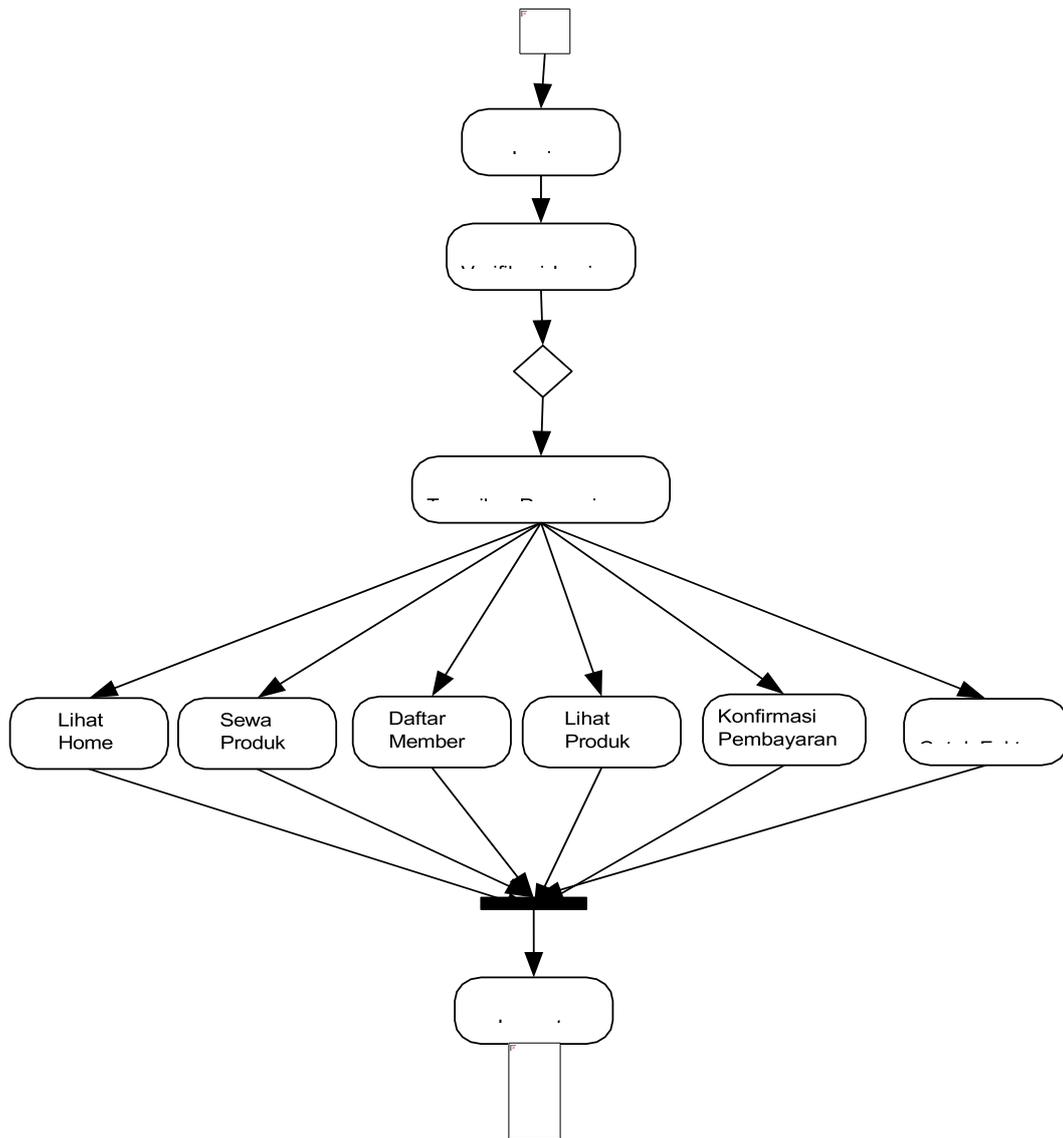
Activity ini menggambarkan aktivitas yang dilakukan oleh seorang admin dalam mengakses sebuah sistem seperti menu-menu yang disediakan oleh sistem. Adapun activity diagram dapat dilihat pada Gambar 2



Gambar 2 Activity Diagram Admin

e. Activity Diagram Pengunjung

Activity ini menggambarkan aktivitas yang dilakukan oleh seorang pengunjung dalam mengakses sebuah sistem seperti menu-menu yang disediakan oleh sistem. Adapun activity diagram dapat dilihat pada Gambar 4



Gambar 4 Activity Diagram Pengunjung

5. Implementasi

Implementasi sistem adalah tahap penerapan dari hasil analisis dan perancangan sistem yang telah dilakukan. Pada tahap ini, sistem informasi penyewaan kostum berbasis web mulai dioperasikan secara nyata dalam lingkungan kerja yang sesungguhnya, dalam hal ini digunakan oleh admin dan pengguna (pelanggan) Zisa Cosrent.

Sistem yang dibangun memiliki dua peran utama, yaitu:

1. **Admin**, yang bertugas untuk mengelola data kostum, transaksi, dan laporan.
2. **Pengguna (pelanggan)**, yang dapat melakukan pendaftaran, melihat katalog kostum, menyewa kostum, dan melakukan konfirmasi pembayaran secara online.

Implementasi dilakukan menggunakan web server lokal XAMPP dan aplikasi berbasis PHP dengan MySQL sebagai database, serta HTML, CSS, dan JavaScript untuk antarmuka pengguna.

Langkah implementasi mencakup:

1. Instalasi web server dan database.
2. Penempatan file program ke dalam direktori htdocs pada XAMPP.
3. Import database melalui phpMyAdmin.

4. Pengujian fungsionalitas setiap modul (login, pemesanan, pengelolaan produk).
5. Evaluasi penggunaan sistem oleh pengguna internal.

a. Tampilan Halaman Utama

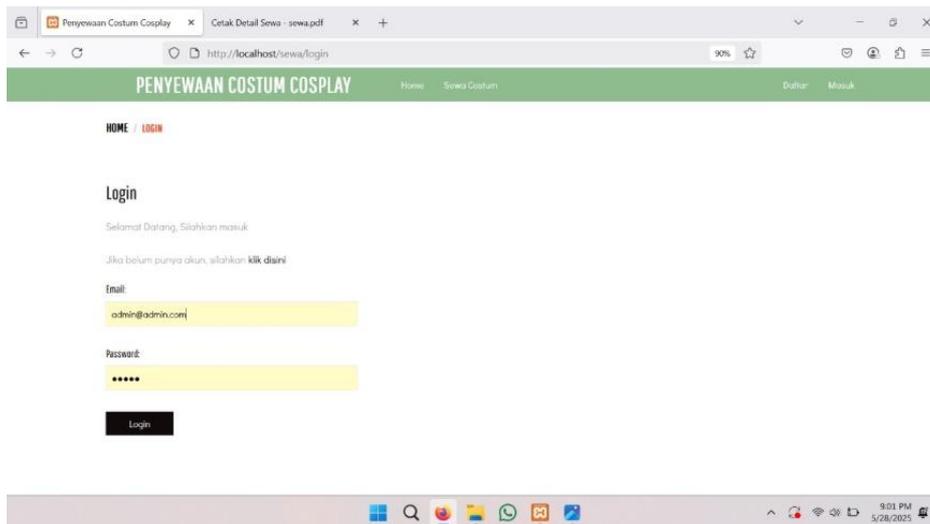
Dibawah ini merupakan tampilan halaman utama pada saat user mengakses website.



Gambar 5 Tampilan Halaman Utama

b. Tampilan Halaman Login

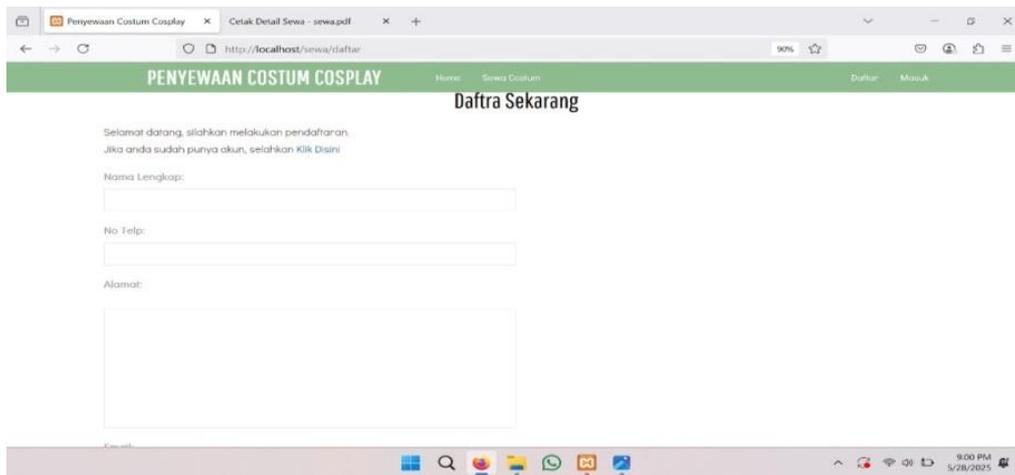
Dibawah ini merupakan tampilan pada menu *login Admin atau Penyewa*.



Gambar 6. Tampilan Halaman Login

c. Tampilan Menu Home Admin

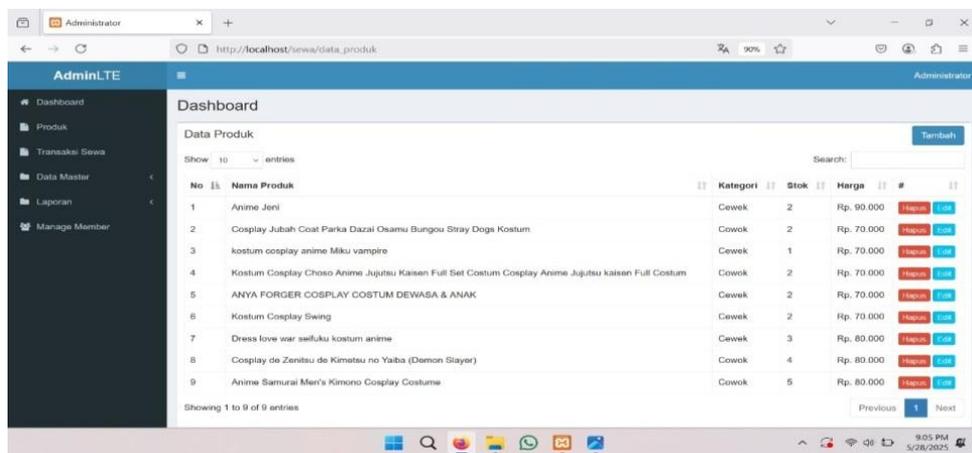
Pada halaman home admin terdapat menu Daftar dan Masuk di pojok kanan atas. Daftar untuk sebagai penyewa baru, kemudian baru bisa login sebagai Admin atau Penyewa.



Gambar 7. Tampilan Menu Home Admin

d. Tampilan Data Produk

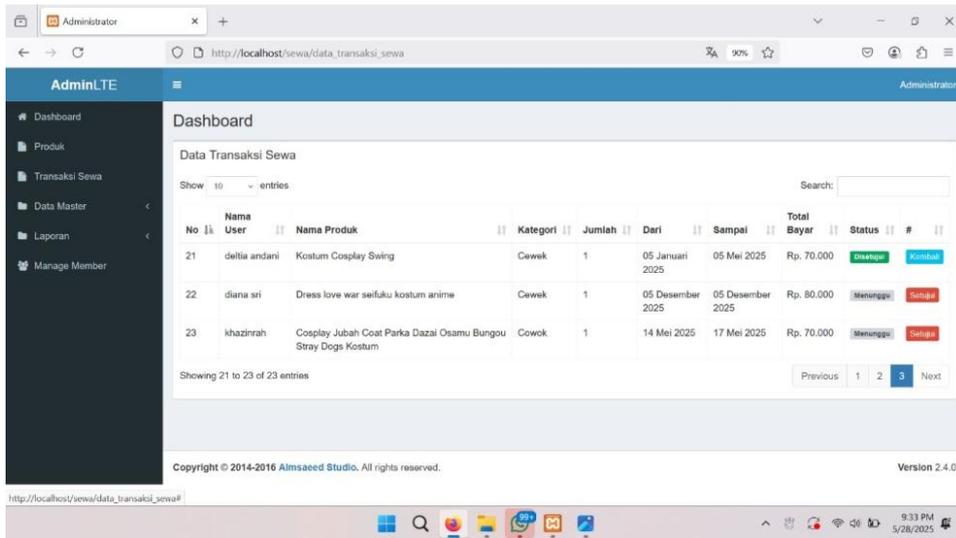
Pada menu ini menampilkan semua jenis produk yang ada dalam website tersebut.



Gambar 8. Tampilan Data Produk

e. Tampilan Data Transaksi Sewa

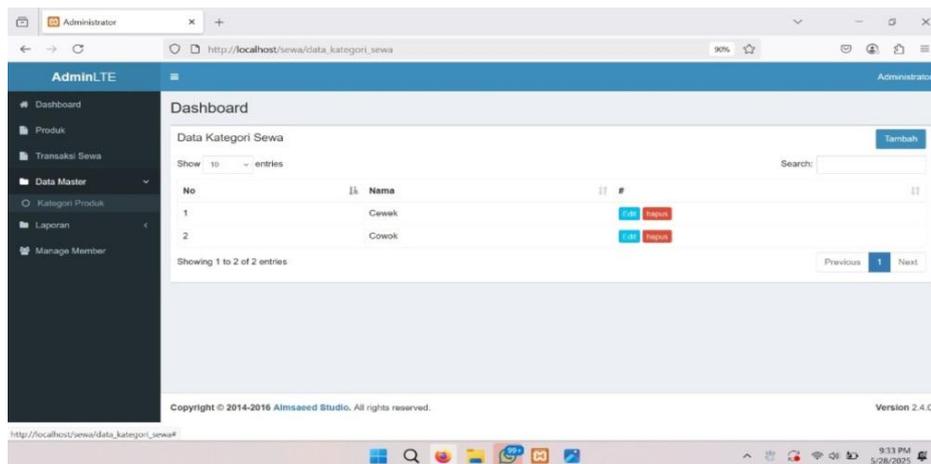
Menu ini menampilkan semua data dari permintaan sewa, pelanggan. Pada menu ini Admin dapat mengubah status pada pesanan.



Gambar 9. Tampilan Data Transaksi Sewa

f. Tampilan Data Kategori Produk

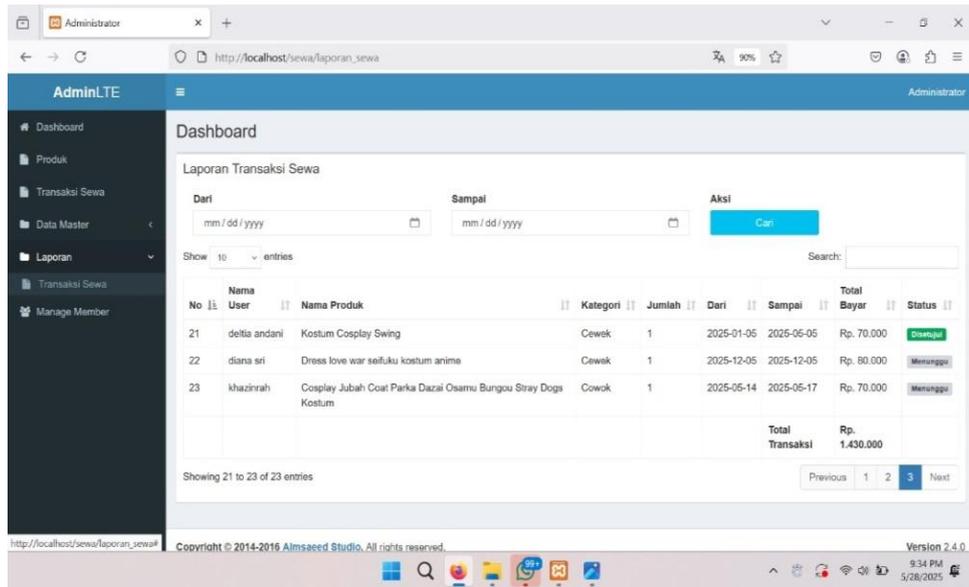
Pada menu ini menampilkan data kategori dari produk sewa yang ada pada website.



Gambar 10. Tampilan Data Kategori Produk

g. Tampilan Data Produk

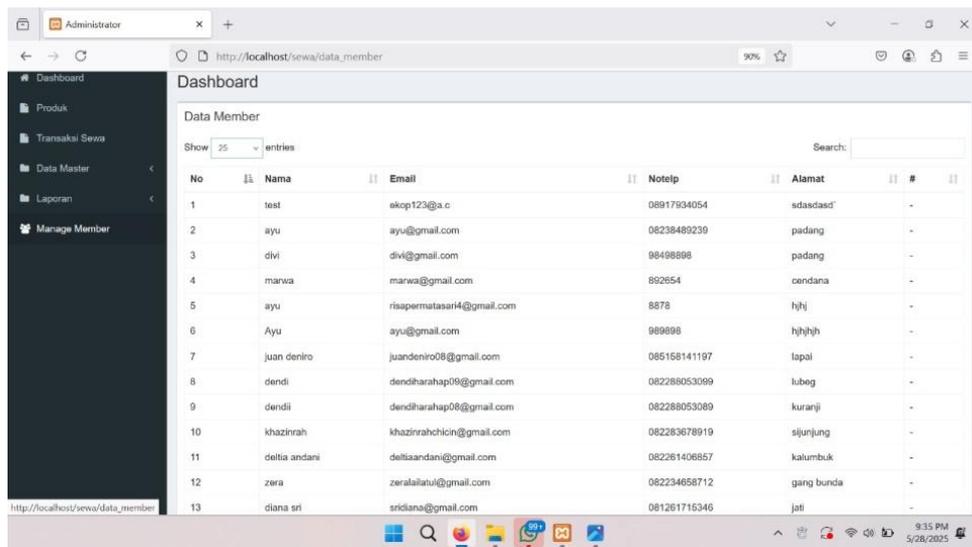
Pada menu ini menampilkan data pemesanan hingga total transaksi serta menampilkan status yang disetujui oleh Admin.



Gambar 11. Tampilan Data Laporan

h. Tampilan Data Member

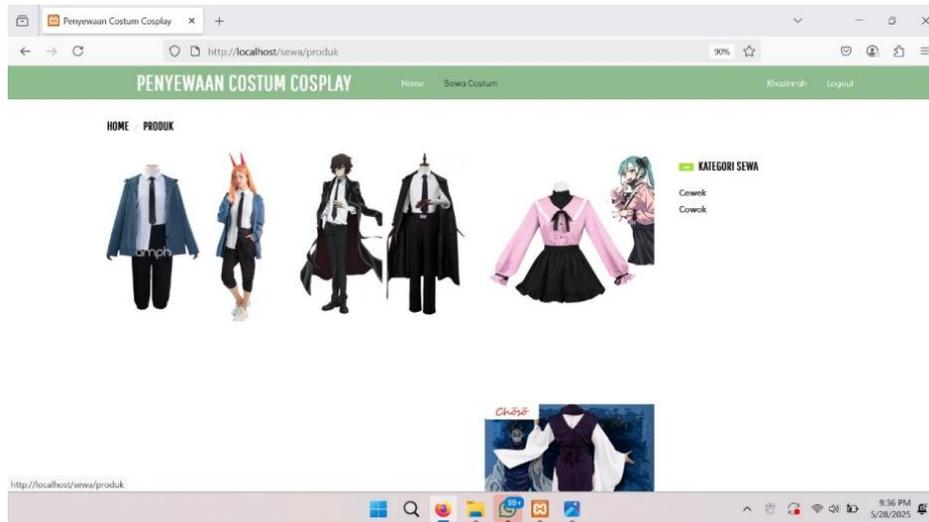
Menu data member ini menampilkan data lengkap penyewa yg sudah mendaftar pada website.



Gambar 12. Tampilan Data Member

i. Tampilan Jenis Costum

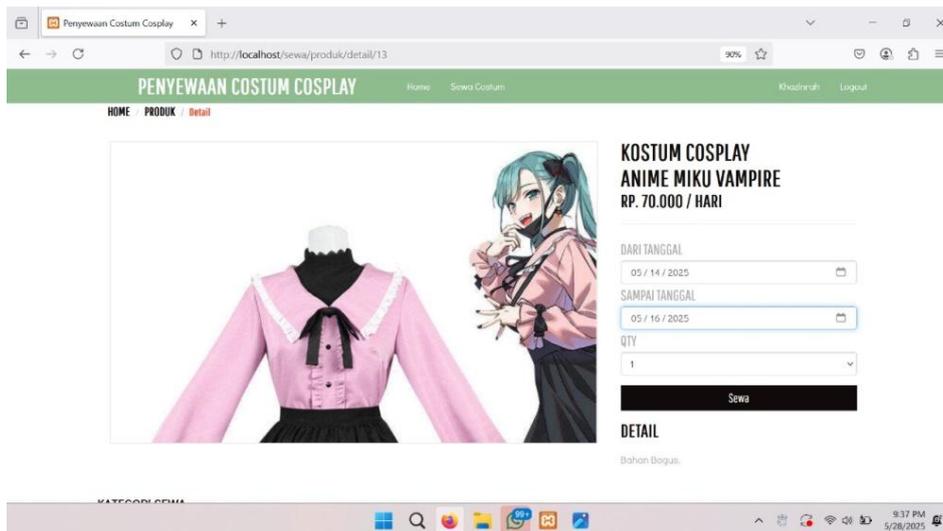
Pada menu ini pelanggan dapat melihat jenis kostum yang tersedia untuk disewa serta ada pilihan kategori sewa.



Gambar 13. Tampilan Jenis Costum

j. Tampilan Detail Produk

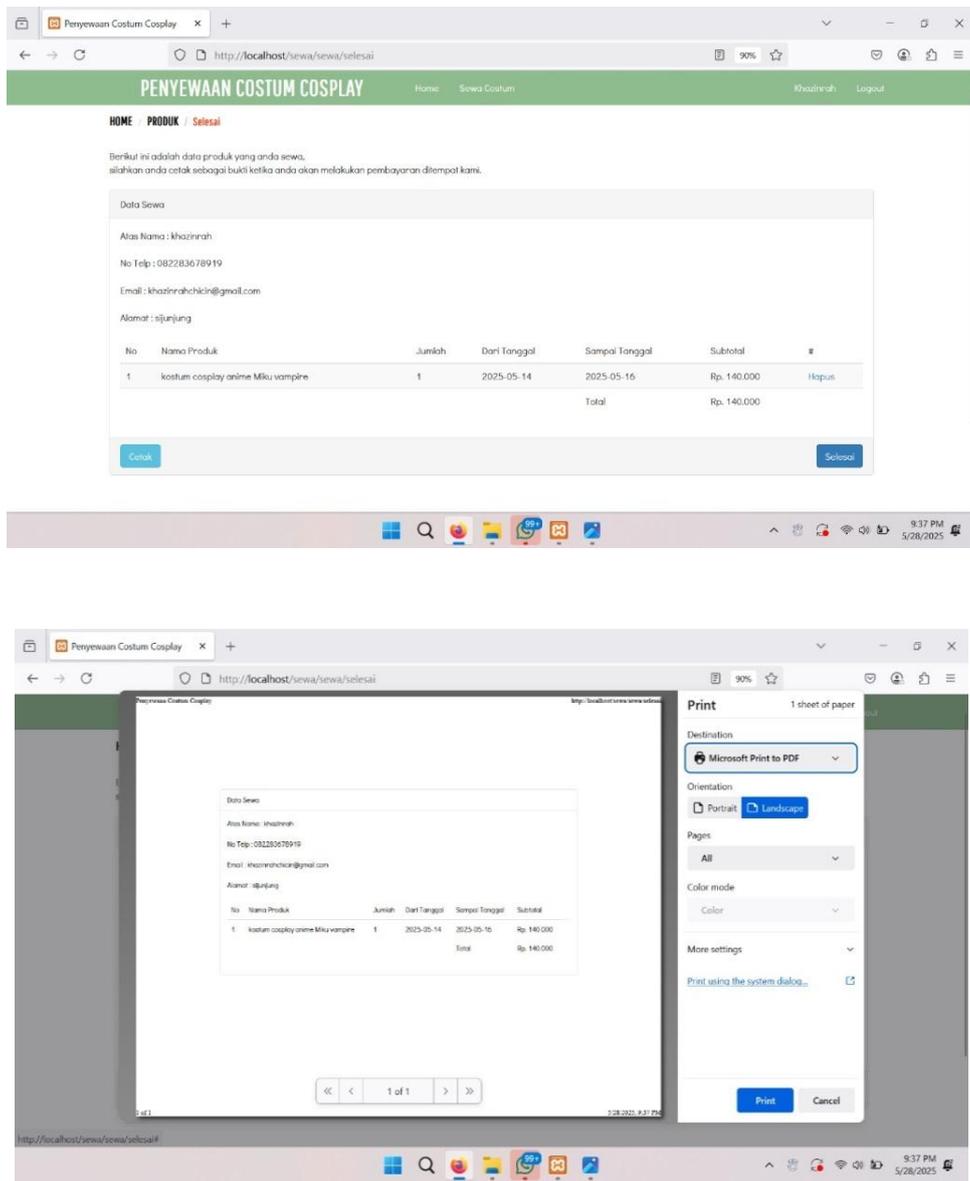
Penyewa dapat melihat detail produk yang dipilih serta berisikan field-field yang harus diisi oleh penyewa untuk melakukan transaksi sewa.



Gambar 14. Tampilan Detail Produk

j. Tampilan Transaksi Sewa

Menu ini menampilkan data penyewaan sebagai konfirmasi sewa produk. Serta dapat mencetak bukti untuk melakukan pembayaran di toko saat penjemputan produk.



Gambar 15. Tampilan Transaksi Sewa

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Praktek Kerja Lapangan pada bisnis rental kostum *cosplay* maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Sistem yang dirancang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi bisnis rental kostum *cosplay* Zisa Cosrent untuk meningkatkan dan memperluas penjualan.
2. Dengan sistem menggunakan implementasi *e-commerce* ini pelanggan dapat melakukan pemesanan dan transaksi serta mencari informasi tentang produk secara detail dengan mudah dan efisien sehingga meningkatkan kepuasan pelanggan.
3. Dengan sistem ini pelanggan dapat dengan mudah melakukan transaksi tanpa datang langsung ke toko.

2. Saran

Penulis menyadari bahwa sistem yang kami ajukan masih terdapat kekurangan, sehingga kami berharap sistem yang kami buat dapat dikembangkan dimasa depan. Agar *system* ini dapat dirancang dengan sempurna dan akurat, maka beberapa saran diantaranya:

1. Pengembangan *system* tampilan interface harus ditingkatkan seiring perkembangan waktu agar konsumen merasa puas dan betah melihat produk.
2. Pengembangan lebih lanjut dari sistem informasi yang dirancang, sehingga menjadi sistem informasi yang terpadu untuk menanggulangi dan mengelola data yang lebih besar.
3. Penambahan produk produk terbaru sesuai dengan kebutuhan Masyarakat luas untuk memperkaya dan memperbanyak data produk *system* ini.

Daftar Pustaka

- [1] Sari, D. (2021). *Trends in Cosplay Culture in Indonesia*. Jurnal Budaya Pop, 5(1), 45-60.
- [2] Hendri, A. (2022). *Operational Challenges in Costume Rental Businesses*. Jurnal Manajemen Kreatif, 4(2), 30-40.
- [3] Putra, R. (2023). *E-Commerce Solutions for Rental Services*. Jurnal Teknologi Informasi, 12(1), 15-25.
- [4] Pramudya, F. (2022). *Online Consumer Behavior in Indonesia*. Jurnal Pemasaran Digital, 8(3), 22-35.
- [5] Budi, S. (2023). *Enhancing Customer Experience in Online Rentals*. Jurnal Bisnis dan Teknologi, 9(2), 12-20.
- [6] Rina, M. (2022). *Security in E-Commerce Transactions*. Jurnal Keuangan, 6(1), 44-55.
- [7] Taufik, L. (2021). *Digital Marketing Strategies for Small Businesses*. Jurnal Pemasaran, 7(2), 60-70.
- [8] Hendra, Y. (2023). *Inventory Management in E-Commerce*. Jurnal Operasional, 11(4), 22-30.
- [9] Yuli, N. (2022). *Consumer Preferences in Online Shopping*. Jurnal Sosial, 10(2), 15-25.
- [10] Hidayat, R. (2021). *Optimalisasi Proses Bisnis Melalui Sistem Terintegrasi*. Jurnal Manajemen, 14(3), 45-58.
- [11] Prasetyo, A. (2022). *E-Commerce dalam Bisnis Rental: Peluang dan Tantangan*. Jurnal Teknologi Informasi, 10(2), 22-30.
- [12] Sari, D. (2023). *Pengelolaan Inventaris dalam Bisnis Penyewaan*. Jurnal Bisnis dan Manajemen, 15(1), 34-42.
- [13] Ramadhan, F. (2022). *Pemasaran Digital dan Loyalitas Pelanggan*. Jurnal Pemasaran Digital, 8(2), 60-75.
- [14] Diah, R. (2021). *Proses Penyewaan Kostum dalam Bisnis Kreatif*. Jurnal Ekonomi Kreatif, 7(1), 34-45.
- [15] Haris, A. (2022). *Optimalisasi Proses Bisnis dengan Teknologi Informasi*. Jurnal Manajemen, 15(2), 22-30.
- [16] Putra, R. (2023). *E-Commerce dalam Bisnis Rental: Peluang dan Tantangan*. Jurnal Teknologi Informasi, 10(1), 12-20.
- [17] Sari, D. (2023). *Inventarisasi dalam Bisnis Penyewaan Kostum*. Jurnal Bisnis dan Manajemen, 16(3), 50-60.
- [18] Rina, M. (2022). *Keamanan Transaksi dalam E-Commerce*. Jurnal Keuangan, 8(2), 44-55.
- [19] Taufik, L. (2021). *Strategi Pemasaran Digital untuk Usaha Kecil*. Jurnal Pemasaran, 9(1), 60-75.
- [20] Ahmad, F. (2022). *Pengalaman Pelanggan dalam Penyewaan Kostum*. Jurnal Manajemen Pelayanan, 5(2), 30-40.