

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi di era globalisasi telah mempermudah masyarakat dalam mengakses informasi secara cepat dan efisien. Teknologi kini menjadi kebutuhan utama yang memengaruhi berbagai aspek kehidupan, seperti komunikasi, transportasi, hiburan, pendidikan, industri, dan ekonomi. Hampir seluruh aktivitas sehari-hari bergantung pada kemajuan teknologi yang berkembang pesat [1]. Perubahan ini juga berdampak pada sektor penyewaan kostum, di mana pelanggan semakin mengutamakan kemudahan dan kecepatan dalam memperoleh informasi serta melakukan pemesanan.

Ghaniart Kostum, sebagai penyedia layanan penyewaan dan pembuatan kostum karnaval, saat ini masih mengandalkan media sosial seperti WhatsApp dan Instagram untuk berinteraksi dengan pelanggan. Proses pengelolaan masih dilakukan secara manual, seperti pencatatan stok kostum yang hanya menggunakan buku tulis sehingga rentan terjadi kesalahan, serta pengecekan ketersediaan kostum yang harus dilakukan satu per satu oleh pemilik. Pemesanan juga masih bergantung pada komunikasi melalui pesan WhatsApp, yang sering kali menumpuk terutama pada periode sibuk sehingga memperlambat respon terhadap pelanggan. Selain itu, tidak adanya sistem inventaris terintegrasi menyebabkan aksesoris kostum kerap tidak tercatat dengan baik. Dari sisi penyewa, hal ini sering menimbulkan masalah karena pengelola kadang lupa menyertakan aksesoris yang seharusnya disewa bersama kostum, sehingga banyak aksesoris tertinggal. Sementara itu, informasi katalog, harga, dan ketentuan penyewaan belum terdokumentasi dengan baik, sehingga pelanggan harus menanyakan langsung melalui chat, yang tentu kurang efisien.

Untuk mengatasi kendala tersebut, penelitian ini mengembangkan platform digital berbasis *website* yang dirancang untuk membantu pengelolaan stok, pencatatan transaksi otomatis, dan penyediaan katalog kostum dengan deskripsi detail, foto, informasi harga, serta aturan sewa. Sistem ini diharapkan dapat

meningkatkan efisiensi operasional, mempermudah transaksi, dan meningkatkan kualitas layanan.

Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya, sejumlah penelitian tersebut menjadi acuan dalam pengembangan sistem ini, yang meliputi berbagai topik seperti yang dilakukan oleh Masan Abdi Wicaksono et al., 2021 yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Arsip Surat Menggunakan Metode Prototype” [2], dijelaskan bahwa metode prototype diterapkan dalam pengembangan sistem informasi arsip surat berbasis web pada UPTD SPNF SKB Salatiga. Penelitian ini bertujuan mengatasi berbagai permasalahan dalam pengelolaan arsip secara manual, seperti pencatatan surat yang masih menggunakan buku agenda yang rawan kesalahan, penyimpanan fisik yang berisiko rusak atau tercecer, dan lamanya proses pencarian dokumen. Dengan melibatkan pengguna aktif seperti staf tata usaha, sekretaris, dan kepala unit dalam proses pengembangan, metode *prototype* memungkinkan sistem dikembangkan secara iteratif melalui tahapan komunikasi, perancangan cepat, pembuatan *prototype*, serta evaluasi dan revisi berdasarkan masukan langsung dari pengguna. Hasil akhir dari sistem ini mampu meningkatkan efisiensi pekerjaan, mempermudah proses pencatatan dan pencarian surat, serta yang mendukung pengelolaan arsip secara lebih terstruktur dan modern di lingkungan UPTD SPNF SKB Salatiga.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Muhammad Reyhan Awliya Sudjana dkk (2024) yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Penyewaan Alat Linda Rental Berbasis Website” [3]. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sistem informasi berbasis website menggunakan metode prototyping. Sistem ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan manual pada proses penyewaan alat di CV. Linda Lestari dengan cara meningkatkan efisiensi operasional melalui pengelolaan data stok yang lebih akurat, meminimalkan kesalahan pengiriman barang, menyederhanakan proses transaksi, serta menyediakan laporan yang terstruktur dan mudah diakses oleh pelanggan dan manajemen. Metode prototyping dipilih karena memungkinkan pengembangan sistem secara interaktif, dengan fokus pada identifikasi kebutuhan pengguna yang lebih baik. Evaluasi dilakukan pada setiap tahap prototipe untuk memastikan

kesesuaian sistem dengan harapan pengguna sebelum implementasi akhir dilakukan.

Berdasarkan latar belakang dan penelitian terdahulu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi penyewaan kostum berbasis *website* untuk toko Ghaniart menggunakan metode prototyping dan framework Laravel. Metode prototyping dipilih karena sifat iteratifnya yang memungkinkan identifikasi kebutuhan sistem secara menyeluruh melalui interaksi langsung dengan pengguna, serta memberikan fleksibilitas selama proses pengembangan hingga aplikasi siap digunakan [4]. Tahapan pengembangan meliputi pengumpulan kebutuhan sistem dengan mendengarkan keluhan pelanggan atau pengguna, perancangan dan pembuatan prototipe awal berdasarkan kebutuhan yang telah didefinisikan, serta uji coba prototipe yang melibatkan pelanggan atau pengguna untuk evaluasi dan penyempurnaan secara berulang hingga sistem final siap digunakan.

Dalam perancangan dan dokumentasi sistem, digunakan UML meliputi *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram* untuk mempermudah pengembangan dan pengujian. Perancangan basis data dilakukan melalui *Conceptual Data Model* (CDM) dan *Physical Data Model* (PDM) untuk memastikan struktur data sesuai kebutuhan sistem. *Website* ini dibangun menggunakan *framework Laravel* guna mendukung pengembangan *web* yang terstruktur dan efisien. Sistem yang dikembangkan tidak hanya berfungsi untuk mengelola stok kostum, pencatatan transaksi, dan katalog digital, tetapi juga menjadi media promosi bagi Ghaniart agar jangkauan pemasarannya lebih luas dibandingkan hanya mengandalkan media sosial. Dengan adanya *website* ini, pelanggan dapat mengakses informasi katalog, harga, dan ketentuan penyewaan secara lengkap, melakukan pemesanan, serta memperoleh layanan yang lebih cepat dan terorganisir. Hasil penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan efektivitas operasional sekaligus mendukung promosi Ghaniart secara digital. Untuk memastikan kualitas dan kesesuaian sistem, dilakukan pengujian menggunakan metode *Black Box Testing*, yang berfokus pada pemeriksaan fungsionalitas berdasarkan kebutuhan yang telah ditentukan tanpa melihat kode program.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi penyewaan kostum berbasis *web* pada toko Ghaniart dengan menggunakan metode *Prototype*?
2. Bagaimana melakukan pengujian terhadap aplikasi penyewaan kostum menggunakan metode *Black Box Testing* untuk memastikan bahwa sistem telah berjalan sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, masalah yang diangkat dibatasi agar penelitian tetap berfokus pada tujuan utama. Batasan penelitian ini meliputi :

1. Berfokus pada perancangan dan pembangunan *website* penyewaan kostum untuk toko Ghaniart.
2. Metode yang digunakan dalam proses pengembangan sistem adalah metode *prototype*, yang mencakup tahapan perancangan cepat, pembuatan *prototype*, evaluasi pengguna, dan penyempurnaan hingga menghasilkan sistem akhir.
3. Proses pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan pemilik toko Ghaniart.
4. Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode *Black Box Testing* untuk menguji fungsionalitas sistem dan memastikan bahwa sistem telah sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna (penyewa dan admin toko).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi berbasis *web* penyewaan kostum pada toko Ghaniart dengan menggunakan metode *Prototype*. Aplikasi ini bertujuan untuk membantu pengelola dan penyewa kostum dalam memberikan informasi terkait penyewaan secara lengkap. Sistem ini dirancang untuk menyediakan layanan informasi yang mencakup pengelolaan data kostum, pencatatan pemesanan, serta proses transaksi penyewaan yang efisien. Melalui metode *Prototype*, pengembangan aplikasi dilakukan secara iteratif,

memungkinkan pengelola untuk berpartisipasi dalam pengujian dan evaluasi, sehingga menghasilkan sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memudahkan konsumen dalam memilih serta menyewa kostum yang tersedia di toko Ghaniart.

1.5 Sistematika Penulisan

Berikut ini merupakan langkah-langkah dalam proses penyusunan penelitian skripsi ini agar penyusunan laporan terstruktur:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang gambaran umum isi penelitian yang berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, dan sistematika penulisan yang digunakan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang pengertian dasar teori yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas, metode, dan tools yang digunakan di dalam penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang langkah-langkah yang dilakukan untuk mencapai tujuan dari penelitian ini diantaranya identifikasi masalah, studi literatur, metode yang digunakan yaitu *User Centered Design*, analisis kebutuhan, dan penulisan laporan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil dari setiap tahapan yang ada pada metodologi penelitian, serta membahas mengenai keberhasilan perancangan desain tampilan aplikasi, dan juga evaluasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari keseluruhan isi dari penelitian, dan saran untuk pengembangan sistem.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang daftar literatur yang digunakan sebagai pedoman yang membantu dalam penulisan penelitian skripsi.

LAMPIRAN

Berisi tentang data atau pelengkap yang menunjang dalam pembuatan penelitian skripsi.