

APLIKASI E-MARKETPLACE PENYEWAAN KOSTUM ADAT DAERAH DAN COSPLAY BERBASIS WEB**Kesya Ramita Pangaribuan ¹**

#Program Studi Informatika, Universitas Tanjungpura, Pontianak

Jl. Prof. Dr. H. Hadari Nawawi, Pontianak, 78124

D1041201022@student.untan.ac.id**Abstrak**

Kostum adat daerah dan cosplay memiliki peran penting dalam berbagai kegiatan seperti acara budaya, festival, dan event. Namun, proses penyewaan kostum saat ini masih dilakukan secara manual yang menyebabkan keterbatasan informasi mengenai ketersediaan, harga, dan variasi kostum yang tersedia. Penelitian ini bertujuan untuk membangun aplikasi *e-marketplace* berbasis web yang memfasilitasi proses penyewaan kostum adat daerah dan *cosplay* secara *online*. Metode pengembangan sistem menggunakan model *waterfall* yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, dan pengujian. Aplikasi dirancang dengan fitur-fitur utama seperti katalog kostum, mengunggah kostum, manajemen transaksi, serta ulasan dan rating dari pengguna. Pengembangan aplikasi menggunakan teknologi HTML, CSS, JavaScript untuk sisi *frontend*, PHP sebagai bahasa pemrograman *backend*, dan MySQL sebagai basis data. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi dapat berfungsi dengan baik sesuai kebutuhan fungsional yang telah ditentukan. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat memudahkan masyarakat dalam menyewa kostum serta membantu penyedia jasa rental kostum memperluas jangkauan pasar mereka.

Sejarah Artikel

Submitted: 6 Maret 2026

Accepted: 9 Maret 2026

Published: 10 Maret 2026

Kata Kunci*e-marketplace*, penyewaan kostum, kostum adat, *cosplay*, aplikasi web**I. Pendahuluan**

Dalam beberapa tahun terakhir, Pontianak telah menjadi pusat kegiatan sosial dan budaya dengan meningkatnya jumlah acara yang memerlukan kostum khusus bagi pesertanya. Fenomena ini mencakup berbagai jenis acara, mulai dari acara Ulang Tahun Pontianak di mana anak-anak sekolah diminta untuk mengenakan baju kurung, kebaya, atau baju adat daerah, hingga event bertema Jepang yang mengharuskan peserta memakai kostum *cosplay* yang unik dan menarik.

Meskipun minat masyarakat terhadap partisipasi dalam acara dengan kostum khusus semakin meningkat, masih terdapat kendala dalam mencari tempat penyewaan kostum yang memadai. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan kepada beberapa penyewa, terdapat sekitar 15–20 tempat penyewaan kostum di daerah Kotamadya Pontianak. Secara umum, tempat-tempat tersebut sudah menyediakan informasi secara *online*, tetapi ketersediaan informasinya belum lengkap. Kendala utama yang masih dihadapi oleh penyewa adalah kurangnya informasi detail terkait ukuran dan stok kostum yang aktual. Kurangnya informasi yang mudah diakses dan terupdate menjadi hambatan utama dalam proses penyewaan kostum, membuat masyarakat kesulitan menemukan tempat penyewaan yang benar-benar memenuhi kebutuhan mereka.

Dalam konteks ini, pembangunan sebuah aplikasi penyewaan kostum berbasis web menjadi sangat relevan. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan solusi atas masalah kurangnya akses informasi dan keterbatasan transparansi stok serta ukuran kostum di Pontianak. Dengan memanfaatkan teknologi web, aplikasi ini dapat memberikan akses yang lebih mudah, cepat, dan terstruktur bagi masyarakat yang ingin berpartisipasi dalam acara dengan kostum khusus. Selain itu, aplikasi ini juga dapat membuka peluang bagi pemilik usaha penyewaan kostum untuk memperluas jangkauan bisnis dan meningkatkan pelayanan kepada pelanggan. Dengan adanya aplikasi ini, informasi mengenai penyedia sewa, koleksi kostum, detail ukuran, dan ketersediaan stok dapat terpusat dan mudah diakses secara real-time. Dengan demikian, diharapkan partisipasi

masyarakat Pontianak dalam berbagai kegiatan budaya dan hiburan yang memerlukan kostum khusus dapat berjalan lebih lancar, efisien, dan menyenangkan.

II. Metodologi Penelitian

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah *waterfall*. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan, sebagai contoh tahap desain harus menunggu selesainya tahap sebelumnya yaitu tahap *requirement* [1] Model air terjun (*waterfall*) menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung [2]. Berikut untuk tahap-tahap metode *Waterfall* :

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak.

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.

3. Implementasi

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian fokus kepada perangkat lunak secara logic dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji untuk meminimalisir error dan keluaran harus sesuai. Pemilihan cara pengujian dilakukan dengan menggunakan data-data yang sering digunakan untuk pengolahan data, mulai dari data opsional, data input dan output.

5. Pemeliharaan

Dikarenakan adanya perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan dapat terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak yang baru.

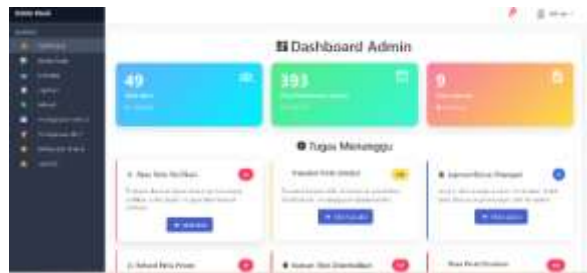
III. Hasil dan Pembahasan

Adapun hasil tampilan sistem yang telah dibangun yaitu : Halaman utama aplikasi akan menampilkan postingan-postingan kostum yang sedang disewakan. Halaman ini juga menjadi tampilan halaman utama penyewa.



Gambar 1. Halaman Utama Penyewa

Lalu, berikut untuk halaman utama admin yang menampilkan tampilan dashboard admin. Pada bagian dashboard ini akan menampilkan beberapa rekapan dari penyewaan-penyewaan yang sedang berlangsung.



Gambar 2. Halaman Utama Admin

Setelah itu, berikut untuk halaman utama penyedia kostum. Pada halaman ini akan menampilkan dashboard penyedia yang berisi rekapan penyewaan yang sedang berlangsung maupun yang telah selesai, dan juga total kostum yang telah diposting.



Gambar 3. Halaman Utama Penyedia

Dan untuk di halaman ini akan menunjukkan tampilan dari pihak penyewa setelah melakukan penyewaan. Pada halaman ini penyewa dapat melihat status kostum, baik yang sedang aktif dipinjam maupun yang telah selesai dipinjam.



Gambar 4. Halaman Utama Transaksi Penyewa

Untuk menguji kelayakan sistem yang telah dikembangkan, dilakukan penilaian menggunakan skala Likert dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner. Kuesioner disebarakan secara daring menggunakan Google Form, yang diisi oleh 7 responden pemilik rental dan 12 responden pelanggan, dengan total 39 pertanyaan. Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang telah dilaksanakan, dapat ditarik kesimpulan bahwa Aplikasi aplikasi *E-Marketplace* Penyewaan Kostum Adat Daerah Dan *Cosplay* Berbasis Web memiliki antarmuka yang user-friendly, menyajikan informasi yang mudah dipahami, serta mampu mempermudah proses penyewaan bagi pelanggan dan pemilik rental. Aplikasi ini memperoleh nilai kelayakan rata-rata sebesar 79.17% yang tergolong dalam kategori Cukup Layak.

IV. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian, perancangan, implementasi, dan pengujian yang telah dilakukan terhadap Aplikasi *E-Marketplace* Penyewaan Kostum Adat Daerah dan *Cosplay* Berbasis Web, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. **Aplikasi berhasil dibangun dan berfungsi dengan baik.** Aplikasi *marketplace* penyewaan kostum telah berhasil dikembangkan menggunakan teknologi web dengan fitur-fitur utama seperti katalog kostum, sistem pemesanan, manajemen transaksi, dan sistem rating/review yang dapat diakses oleh penyewa, pemilik kostum, dan admin.
2. **Memudahkan proses pencarian dan penyewaan kostum.** Aplikasi ini menyediakan platform yang memudahkan pengguna dalam mencari dan menyewa kostum adat daerah maupun cosplay tanpa harus datang langsung ke tempat penyewaan. Fitur pencarian dan filter membantu pengguna menemukan kostum sesuai kebutuhan dengan lebih cepat.
3. **Meningkatkan jangkauan pasar bagi pemilik kostum.** Pemilik kostum dapat memperluas jangkauan bisnisnya melalui platform digital. Manajemen inventory juga membantu pemilik dalam mengelola ketersediaan kostum secara efisien.
4. **Aplikasi telah lulus pengujian fungsional.** Berdasarkan hasil *Black Box Testing*, seluruh fungsi utama aplikasi (registrasi, login, pencarian, pemesanan, pembayaran, hingga pengembalian) berjalan sesuai dengan yang diharapkan tanpa ditemukan kesalahan kritis.

Untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut, beberapa saran yang dapat dipertimbangkan adalah:

1. **Penambahan Fitur Pembayaran Digital.** Mengintegrasikan lebih banyak metode pembayaran online seperti *e-wallet* (GoPay, OVO, Dana) dan QRIS untuk memberikan kemudahan dan fleksibilitas bagi pengguna dalam melakukan transaksi.
2. **Implementasi Sistem Notifikasi Real-time.** Menambahkan notifikasi push atau email otomatis untuk menginformasikan status pemesanan, pengingat jadwal pengembalian.
3. **Fitur Chat/Komunikasi Langsung.** Menyediakan fitur chat antara penyewa dan pemilik kostum untuk memudahkan komunikasi terkait detail kostum, ukuran, atau pertanyaan lainnya.
4. **Aplikasi Mobile (Android/iOS).** Mengembangkan versi mobile aplikasi agar lebih mudah diakses kapan saja dan di mana saja oleh pengguna melalui smartphone.
5. **Ekspansi Kategori Produk.** Memperluas kategori tidak hanya kostum, tetapi juga aksesoris pelengkap seperti properti, makeup artist, atau fotografer untuk memberikan solusi one-stop solution bagi pengguna.

Dengan adanya pengembangan lebih lanjut terkait aplikasi ini, diharapkan aplikasi ini dapat terus berkembang dan memberikan dampak positif bagi pengguna.

Daftar Pustaka

- [1] Pascapraharastyan, Rizki Alfiasca., Supriyanto, Antok., Sudarmaningtyas, Pantjawati., 2014. Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Arsip Rumah Sakit Bedah Surabaya Berbasis Web. *Jurnal Sistem Informasi*. No. 2. Vol. 3. 2338-137X <http://jurnal.stikom.edu/index.php/jsika/article/view/289/228>
- [2] Sukanto, Ariani Rosa dan Shalahuddin, Muhamad. 2018. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Informatika, Bandung.