

PEMBUATAN EVENT JEJEPANGAN NEKONEKO DAN SEWA KOSTUM BERBASIS WEB

Arsandy Vidya Gupta Pradana¹, Jupriola Jeskris Soleman Tualaka², Marcello Nika Boma³

^{1,2,3}Universitas Duta Bangsa, Jln. Bhayangkara No.55 - 57 Tipes, Serengan, Surakarta 50743
Telp/Fax : (0271)719552, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer,
Universitas Duta Bangsa

E-mail: ¹clashergriffin@gmail.com, ²jupriolas@gmail.com, ³marcellopro3044@gmail.com

Abstract

This research aims to document the process of creating an information website for the Jejepangan NekoNeko event, which involves the integration of anime articles and costume rental services. The research methodology involved the steps of requirement identification, literature study, data collection, website design, technology selection, development, testing, launch, evaluation, and maintenance. The resulting website successfully presents clear and relevant information about Jejepangan events, incorporates anime articles, and provides costume rental services. Evaluation showed that responsive design and effective marketing strategies have increased user engagement and created a satisfying experience. The integration of anime articles adds value and attracts visitors' interest, while the costume rental service facilitates active participation in events. In conclusion, the website serves not only as a comprehensive source of information, but also as an interactive platform that promotes more active participation in Jejepangan culture. Practical implications involve maintaining and updating content to ensure the sustainability and progress of this website in the future.

Keywords— Event; Costume Rental; HTML; Web

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendokumentasikan proses pembuatan situs web informasi untuk event Jejepangan NekoNeko, yang melibatkan integrasi artikel anime dan layanan sewa kostum. Metodologi penelitian melibatkan langkah-langkah identifikasi kebutuhan, studi literatur, pengumpulan data, perancangan situs web, pemilihan teknologi, pengembangan, pengujian, peluncuran, evaluasi, dan pemeliharaan. Situs web yang dihasilkan berhasil menyajikan informasi yang jelas dan relevan tentang event Jejepangan, menggabungkan artikel anime, dan menyediakan layanan sewa kostum. Evaluasi menunjukkan bahwa desain responsif dan strategi pemasaran efektif telah meningkatkan keterlibatan pengguna dan menciptakan pengalaman yang memuaskan. Integrasi artikel anime memberikan nilai tambah dan menarik minat pengunjung, sementara layanan sewa kostum memfasilitasi partisipasi aktif dalam event. Kesimpulannya, situs web ini tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi yang komprehensif, tetapi juga sebagai platform interaktif yang mempromosikan partisipasi lebih aktif dalam budaya Jejepangan. Implikasi praktis melibatkan pemeliharaan dan pembaruan konten untuk memastikan keberlanjutan dan kemajuan situs web ini di masa mendatang.

Kata kunci— Event; Sewa Kostum; HTML; Web

1. PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini, budaya Jepang telah menjelma menjadi fenomena yang merambah ke berbagai penjuru dunia. Dari anime yang memikat

hingga perayaan tradisional yang mempesona, minat terhadap segala hal yang berkaitan dengan Jepang semakin meluas. Namun, di balik gemerlapnya popularitas ini, komunitas

penggemar budaya Jepang seringkali dihadapkan pada serangkaian masalah yang menghambat pengalaman mereka.

Salah satu tantangan yang kerap dihadapi oleh penggemar adalah sulitnya mendapatkan informasi terkini mengenai event-event terbaru yang terkait dengan budaya Jepang. Baik itu konvensi anime, festival tradisional, pameran seni, atau diskusi budaya, akses yang terbatas terhadap informasi lengkap dan terperinci seringkali menghambat partisipasi aktif dalam acara-acara semacam itu. Kesulitan ini kemudian menjadi penghalang bagi mereka yang ingin memperluas wawasan dan terlibat lebih dalam dalam kegiatan budaya Jepang.

Di sisi lain, komunitas penggemar anime juga sering merasa kekurangan sumber yang terpercaya untuk menemukan artikel-artikel berkualitas tentang anime favorit mereka. Dengan laju rilis anime yang terus meningkat, para penggemar merasa kesulitan untuk menemukan ulasan mendalam, analisis karakter, atau bahkan berita terkini seputar dunia anime. Keterbatasan informasi ini seringkali mereduksi kesenangan mereka dalam mendalami dan mengapresiasi karya-karya anime yang tengah diminati.

Sementara itu, bagi para cosplayer, mencari kostum berkualitas untuk menghidupkan karakter anime favorit juga seringkali menjadi sebuah tantangan. Kostum-kostum khusus ini sering sulit ditemukan atau disewa dengan mudah, menghambat ekspresi kreativitas mereka dalam menghidupkan karakter-karakter dari dunia anime ke dalam kehidupan nyata.

Tujuan pembuatan website :

Penciptaan situs web yang mengungkap informasi seputar budaya Jepang, artikel anime, dan penyewaan kostum untuk cosplayer adalah untuk menanggapi masalah-masalah ini secara holistik. Situs ini didirikan dengan tujuan untuk menjadi sumber informasi komprehensif yang memberikan jadwal event-event terkini seputar budaya Jepang, artikel-artikel mendalam tentang berbagai anime, serta layanan penyewaan kostum dengan beragam pilihan karakter. Dengan menyajikan informasi yang akurat, relevan, dan mudah diakses, kami bertekad untuk mendukung dan memperkaya pengalaman komunitas penggemar budaya Jepang, anime, dan cosplay secara menyeluruh. Melalui platform ini, kami

berharap untuk memperluas wawasan, membangun komunitas yang kuat, dan merangsang kreativitas dalam menghargai keindahan budaya Jepang yang begitu kaya.

2. PENELITIAN YANG TERKAIT

Dalam pembuatan web terkait dengan web event pada website yang beredar, banyak bagian-bagian dari website yang tidak terlalu penting dan juga tampilan yang tidak terlalu menarik. Hal itu menyebabkan user kesulitan menggunakan web tersebut sehingga mereka tidak tertarik untuk melihat . User hanya dapat melihat informasi event saja dan tidak dapat melihat terkait dengan macam – macam kostum yang dapat digunakan pada event – event tersebut.

Untuk memperbaiki hal tersebut, kami merancang sebuah Event Jejepangan dan Sewa Kostum Nekoneko Berbasis Web. Web ini dibuat dan dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman HTML, CSS ,Javascript, PHP, serta MySQL

Adanya web Nekoneko ini , diharapkan user dapat menggunakannya tanpa kesulitan . Dalam website ini juga sudah dikembangkan dengan adanya sewa kostum . Sehingga , user tidak hanya mendapat informasi mengenai event – event jejepangan saja , tetapi juga dapat menyewa kostum yang dapat digunakan pada event – event tersebut . Sewa kostum dilengkapi dengan ukuran dan pilihan penyewaan sesuai dengan keinginan user .

3. METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian untuk pengumpulan data akan memanfaatkan berbagai pendekatan yang inklusif dan komprehensif. Pengumpulan data akan dimulai dengan identifikasi jenis informasi yang diperlukan, seperti jumlah peserta, umpan balik mereka, tren partisipasi, dan aspek-aspek lain yang relevan.

a. Pengumpulan Data

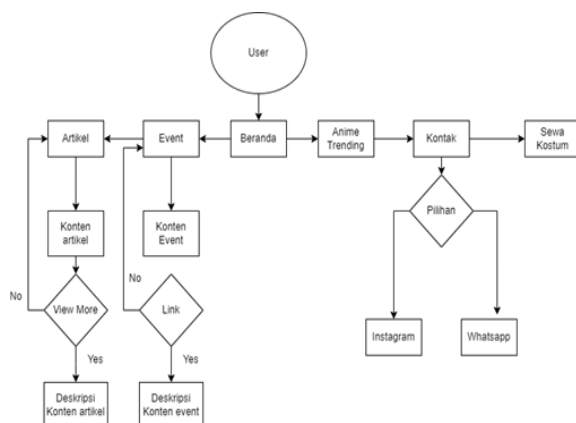
Untuk membangun platform yang komprehensif mengenai event Jepang, artikel anime, dan penyewaan kostum cosplay, langkah awal yang perlu dilakukan adalah mengumpulkan data yang relevan. Survei online akan menjadi alat utama untuk memahami preferensi pengguna terkait acara Jepang yang diminati, jenis artikel

anime yang diinginkan, dan kebutuhan kostum cosplay. Selain itu, analisis pasar akan memberikan wawasan mendalam mengenai tren terkini dalam industri ini. Wawancara langsung dengan komunitas penggemar budaya Jepang, anime, dan cosplayer akan memberikan gambaran yang lebih personal dan mendalam terkait kebutuhan dan harapan mereka terhadap platform yang dibuat.

b. Pembuatan Sistem

Setelah data terkumpul, fokus berikutnya adalah pada pembuatan sistem. Ini meliputi pengembangan situs web yang responsif dan mudah digunakan menggunakan bahasa pemrograman seperti HTML, CSS, dan JavaScript. Basis data akan dibuat untuk menyimpan informasi terkait event Jepang, artikel anime, dan katalog kostum cosplay. Penggunaan MySQL pada website sebagai database user saat penyewaan kostum. Penggunaan PHP pada web sebagai tampilan form. Uji coba pengguna yang melibatkan pengguna potensial akan memberikan masukan penting untuk perbaikan terakhir sebelum diluncurkan. Dengan iterasi dan peningkatan berkelanjutan berdasarkan umpan balik, sistem ini akan terus ditingkatkan untuk menyajikan informasi yang akurat, relevan, dan memenuhi kebutuhan komunitas penggemar anime, budaya Jepang, dan cosplay secara keseluruhan

c. Flowchart



Gambar 1. Flowchart Menu

Pada gambar 1 ini , menunjukan mengenai bagaimana user menggunakan website . Dengan

juser akan berada pada menu beranda di awal masuk website. Kemudian user dapat memilih menu apa saja yang diinginkan sesuai dengan petunjuk pada flowchart.



Gambar 2. Flowchart Sewa Kostum

Pada gambar 2, flowchart menjelaskan mengenai alur dari menu sewa kostum . Dimulai dari memilih karakter , mengisi form hingga invoice sewa.

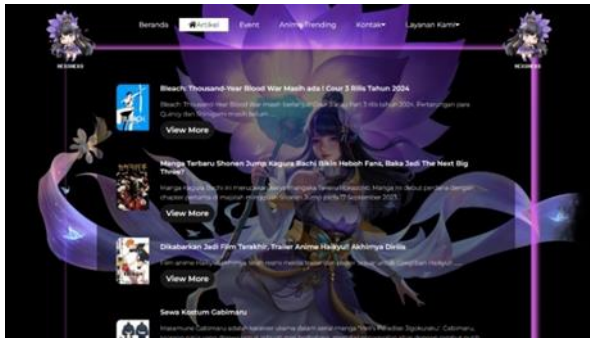
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil implementasi dari Web Event Jejepegangan dan Sewa Kostum Nekoneko



Gambar 3. Beranda

Pada gambar 3 , menunjukan menu beranda pada website . Beranda ini berisi deskripsi website serta quick access . Contohnya seperti adanya artikel pada beranda dan informasi anime trending.



Gambar 4. Menu Artikel

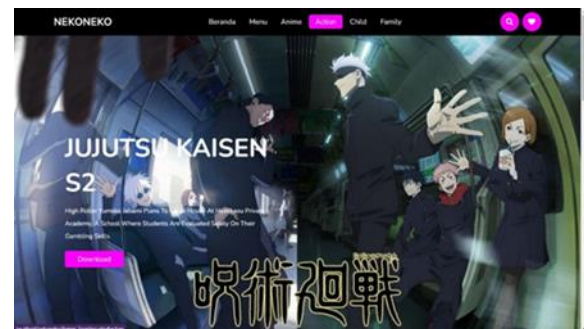
Pada gambar 4 , menunjukkan artikel mengenai informasi anime dan juga manga yang sedang trending. Terdapat juga deskripsi singkat . Jika user ingin membaca artikel lebih lengkap , maka user dapat mengklik “View More” maka tampilan akan seperti pada gambar 5.



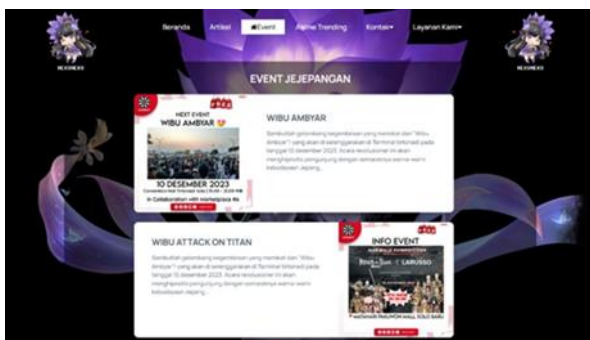
Gambar 5. Isi Artikel



Gambar 7. Isi Event Deskripsi

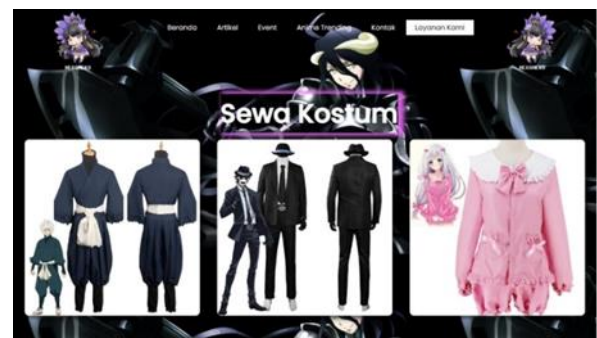


Gambar 8. Menu Anime Trending
 Menu anime trending pada gambar 8 , berisi anime-anime yang ingin ditonton .



Gambar 6. Menu Event

Pada gambar 6, Menu event berisi informasi mengenai event-event yang akan diselenggarakan . Terdapat deskripsi event singkat serta tanggal diselenggarakan . Jika Ingin membaca lebih rinci , maka user harus mengklik tulisan pada event tersebut . Tampilan akan terlihat seperti di gambar 7.



Gambar 9. Sewa Kostum



Gambar 10. Deskripsi Sewa Kostum



Gambar 11. Form Sewa Kostum



Gambar 12. Daftar Sewa



Data Sewa Costume	
NIK	3211123202328
Email	hid@gmail.com
Nama Pengguna	Rio
Nomor Telepon	08198888888
Tanggal Pesanan	2023-12-28
Kategori	Kostum
Alamat	Surabaya
Pembayaran	Shopee Pay
Harga	90.000

Gambar 13. Invoice Sewa

Pada gambar 9, terdapat menu sewa kostum yang berisi berbagai kostum yang ingin disewa. Jika ingin menyewa kostum, maka user dapat mengklik “Book Now” maka tampilan akan seperti pada gambar 10. Berisikan deskripsi, spesifikasi serta rules atau aturan penyewaan kostum. Terdapat juga harga yang diinginkan user dengan pilihan penyewaan kostum, properti, atau seluruh kostum dan properti karakter. Dengan mengklik tombol “Sewa” maka tampilan akan seperti pada gambar 11. Gambar 11 menampilkan form pada sewa kostum. User diharuskan mengisi form untuk penyewaan kostum. Setelah user selesai mengisi form, maka dengan mengklik tombol “simpan” tampilan akan seperti pada gambar 12. Terdapat daftar penyewa. Pada

gambar 13, ditampilkan invoice data sewa disaat user mengklik tombol print invoice.

5. KESIMPULAN

Studi ini menggambarkan proses pembuatan situs web informasi untuk event Jejepangan NekoNeko, yang mencakup artikel anime dan layanan sewa kostum. Melalui langkah-langkah metodologi yang mencakup identifikasi kebutuhan, studi literatur, pengumpulan data, perancangan situs web, pemilihan teknologi, pengembangan, pengujian, peluncuran, evaluasi, dan pemeliharaan, situs web berhasil dibuat dan diluncurkan.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa situs web berhasil memenuhi kebutuhan pengguna dengan menyajikan informasi yang jelas tentang event Jejepangan, artikel anime, dan layanan sewa kostum. Desain responsif memastikan aksesibilitas yang baik di berbagai perangkat, sementara strategi pemasaran online dan offline membantu memperluas jangkauan pengguna.

Pentingnya integrasi artikel anime dan informasi layanan sewa kostum di dalam situs web telah meningkatkan pengalaman pengguna dan menarik perhatian target audiens. Kombinasi konten-konten tersebut memberikan nilai tambah, mendorong partisipasi, dan meningkatkan keterlibatan pengunjung.

Keseluruhan, pembuatan situs web ini bukan hanya menjadi sumber informasi yang kaya dan relevan, tetapi juga menjadi platform interaktif yang memperkaya pengalaman pengguna dalam mengikuti event Jejepangan NekoNeko dan mengeksplorasi dunia anime, sambil memfasilitasi penyewaan kostum untuk pengunjung yang ingin berpartisipasi lebih aktif. Implikasi praktis dari studi ini mencakup pemeliharaan terus-menerus, pembaruan konten, dan respons terhadap umpan balik pengguna untuk memastikan keberlanjutan dan peningkatan situs web di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pranta, J., & Hidayatun, N. (2016). Pendekatan Classic Life Cycle Dalam Perancangan Web E-Commerce Untuk Penjualan Pakaian Anime. *Ijcit (Indonesian Journal On Computer And Information Technology)*, 1(1).

- [2] Muntoha, A. (2018). Perancangan Portal Berita Anime Berbasis Web (Doctoral Dissertation, Universitas Mercu Buana Jakarta).
- [3] Lubis, Z., Gultom, M. A., & Annisa, S. (2019). Metode Baru Menyalakan Lampu Dengan Perintah Suara Berbasis Arduino Uno Menggunakan Smartphone. *Jet (Journal Of Electrical Technology)*, 4(3), 121-125.
- [4] Herlambang, A. D. A., & Kasih, J. (2019). Event Cosplay Organizer Online Dengan Sistem Rekomendasi Juri Menggunakan Perbandingan Metode Ahp Dan Saw (Studi Kasus Pada Kaze Production). *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 5(2).
- [5] Sanjaya, H., Daulay, N. K., & Andri, R. (2021). Lampu Otomatis Berbasis Arduino Uno Menggunakan Smartphone Android. *Jurikom (Jurnal Riset Komputer)*, 8(6), 226-230.
- [6] Samsuddin, S., Susmanto, S., Munawir, M., Hidayat, T., & Reza, M. (2020). Perancangan Lampu Otomatis Menggunakan Bluetooth Module Berbasis Arduino Pada Cv. Nusa Inti Utama. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Vokasi (Jp2v)*, 1(2), 258-268.
- [7] Adam, B., Eskasasnanda, I. D. P., & Idris, I. (2020). Kostum Bernuansa Lokal Untuk Mempertahankan Budaya Nusantara. In *Seminar Nasional Pendidikan Ips (Vol. 1, No. 1)*.
- [8] Haris, M. A. (2021). Aplikasi E-Commerce Kostum Cosplay Berbasis Website (Doctoral Dissertation, Universitas Mercu Buana).
- [9] Adnas, D. A., & Nando, R. (2023). Analisis Dan Kajian Efektivitas Media Sosial Dalam Mengembangkan Pemasaran Kostum Cosplay Di Kota Batam. *Jisamar (Journal Of Information System, Applied, Management, Accounting And Research)*, 7(1), 35-44.
- [10] Prasetyo, M. E., Sihananto, A. N., & Aditiawan, F. P. (2024). Implementasi Collaborative Filtering Pada Aplikasi E-Commerce Penyewaan Costume Cosplay. *Jurnal Publikasi Teknik Informatika*, 3(1), 64-72.