

**RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE “COSTURENT” UNTUK
PLATFORM PENYEWAAN KOSTUM COSPLAY**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi salah satu dari syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Multimedia



Oleh:
Muhammad Barran El Sadam
NIM 1904912

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA
KAMPUS UPI DI CIBIRU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2024

**RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE “COSTURENT” UNTUK
PLATFORM PENYEWAAN KOSTUM COSPLAY**

Oleh:

Muhammad Barran El Sadam

NIM 1904912

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia

© Muhammad Barran El Sadam

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2024

Hak Cipta dilindungi oleh Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau Sebagian, dengan dicetak
ulang, di-*fotocopy*, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

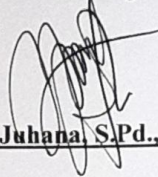
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

MUHAMMAD BARRAN EL SADAM

**RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE “COSTURENT” UNTUK
PLATFORM PENYEWAAN KOSTUM COSPLAY**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Agus Juhana, S.Pd., M.T.

NIP. 920230219940805101

Pembimbing II

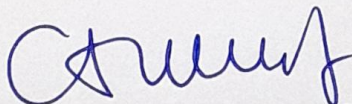


Dian Rinjani, S.Pd., M.Ds.

NIP. 920171219860906201

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Multimedia



Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T.

NIP. 920171219900422101

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Barran El Sadam
NIM : 1904912
Program Studi : Pendidikan Multimedia
Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi *Mobile “Costurent”* untuk
Platform Penyewaan Kostum Cosplay

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi *Mobile “Costurent”* untuk *Platform Penyewaan Kostum Cosplay*” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/ sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 21 Agustus 2024

Yang Menyatakan,

Muhammad Barran El Sadam

NIM 1904912

RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE “COSTURENT” UNTUK PLATFORM PENYEWAAN KOSTUM COSPLAY

Muhammad Barran El Sadam

NIM 1904912

ABSTRAK

Globalisasi membawa berbagai budaya ke Indonesia, salah satunya yaitu tren *cosplay*. Meroketnya tren tersebut secara tidak langsung disebabkan oleh tereksposnya masyarakat terhadap medium anime lewat media *streaming* seperti Netflix. Hal tersebut meningkatkan ketertarikan masyarakat terhadap anime dan *cosplay*. Meningkatnya tren *cosplay* mendorong bisnis penyewaan kostum sebagai alternatif untuk melakukan *cosplay* dikarenakan harga kostum yang kurang terjangkau bagi masyarakat luas. Namun para peminat *cosplay* menemukan kesulitan dalam mencari suatu kostum yang diinginkan. Wawancara dan survei awal dengan beberapa pelaku rental kostum dan penyewa kostum menyebutkan bahwa sebuah *platform* untuk mencari informasi dan melakukan transaksi mengenai penyewaan kostum dapat membantu kegiatan rental kostum. Tujuan dari penelitian ini adalah melakukan perancangan dan pengembangan sebuah *platform* untuk penyewaan kostum *cosplay* berbasis aplikasi *mobile* bernama Costurent. Penelitian ini menggunakan metode *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *waterfall*. Model tersebut terdiri dari enam tahapan, yaitu *requirements gathering and analysis, design, implementation, integration & testing, deployment, dan maintenance*. Tahap *testing* terbagi menjadi tiga bagian, yaitu pengujian *alpha* menggunakan metode *black box* dengan teknik *test case*, pengujian *beta* dengan validasi oleh dua ahli media menggunakan metode usabilitas Nielsen, dan *user acceptance testing* dengan metode *System Usability Scale*. Hasil dari pengujian *alpha* dan *beta* menyatakan aplikasi *mobile* Costurent termasuk pada kategori cukup layak. Hasil dari *user acceptance testing* menyebutkan bahwa Costurent termasuk pada kategori *Acceptable*.

Kata Kunci: Cosplay, platform, aplikasi mobile

**MOBILE APPLICATION “COSTURENT” DESIGN AS PLATFORM FOR
COSPLAY COSTUME RENTAL**

Muhammad Barran El Sadam

NIM 1904912

ABSTRACT

Globalization brought many kinds of cultures to Indonesia, one of them is the cosplay uptrend. That uptrend is indirectly caused by exposure of anime to people through streaming media such as Netflix. That event increased people’s interest in anime and cosplay. The ever-increasingly cosplay trend drove costume-renting business as alternative to doing cosplays because the price of costumes isn’t too affordable for the masses. But cosplayers found difficulties in searching for a specific costume. Interviews and preliminary survey with rental owners and their customers found that a platform to find information and do rental transactions in could help in renting a costume. The purpose of this research is to design a mobile application-based platform for costume rental called “Costurent”. This research used System Development Life Cycle method with waterfall model. The model consists of six phases, which are requirements gathering and analysis, design, implementation, integration & testing, deployment, dan maintenance. The testing phase is split into three parts, those are alpha testing using blackbox testing method with test case model, beta testing with validation using Nielsen usability testing by two experts, and user acceptance testing using System Usability Scale method. The alpha and beta testing declared Costurent as moderately suitable. The user acceptance testing declared Costurent as Acceptable.

Keywords: *Cosplay, Platform, mobile application*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iv
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR SINGKATAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Batasan Masalah.....	6
1.6 Struktur Organisasi Skripsi.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Cosplay	8
2.2 Aplikasi Mobile	9
2.3 <i>Platform</i>	10
2.4 Penelitian Terdahulu.....	10
2.5 Posisi Penelitian	14
BAB III METODE PENELITIAN.....	16
3.1 Desain Penelitian.....	16
3.1.1 Pengumpulan dan Analisis Kebutuhan	16
3.1.2 Desain.....	16
3.1.3 Implementasi	17
3.1.4 Integrasi dan Pengujian	17
3.1.5 Distribusi	17
3.1.6 Perawatan	17

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian	17
3.3 Instrumen dan Pengumpulan Data	17
3.3.1 Lembar Validasi	18
3.3.2 Angket	19
3.4 Analisis Data	20
3.4.1 Lembar Validasi	21
3.4.2 Angket	22
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	41
4.1 Pengumpulan dan Analisis Kebutuhan	41
4.2 Desain.....	42
4.2.1 <i>Flowchart</i>	42
4.2.2 <i>Use-case diagram</i>	51
4.2.3 Desain Antarmuka.....	51
4.3 Implementasi.....	65
4.3.1 Pembuatan <i>project</i> Firebase dan Inisialisasi <i>project</i> Unity.....	65
4.3.2 Perancangan struktur dan <i>security rules</i> pada database Firebase Firestore dan Storage.....	67
4.3.3 Perancangan <i>data class</i> dan <i>static variable</i>	69
4.3.4 Landing Page.....	72
4.3.5 Login dan Register	74
4.3.6 Halaman Profile	80
4.3.7 Halaman Account Settings.....	82
4.3.8 Halaman Costume Browser.....	85
4.3.9 Halaman My Bookings	94
4.3.10 Halaman Create Store dan Join Store.....	96
4.3.11 Halaman Store Manager.....	101
4.3.12 Halaman Add Costume, Store Costume List, dan Costume Editor .	102
4.3.13 Halaman Admin List dan Store Settings.....	109
4.3.14 Halaman Customer Bookings	115
4.3.15 Halaman Statistics.....	118
4.4 Integrasi dan Pengujian.....	121
4.4.1 Integrasi.....	121
4.4.2 Pengujian.....	122
4.5 Distribusi	148

4.6 Perawatan	148
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	151
5.1 Simpulan	151
5.2 Implikasi.....	152
5.3 Rekomendasi.....	152
DAFTAR PUSTAKA	153
LAMPIRAN	159

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	12
Tabel 3.1 Butir pertanyaan validasi media.....	18
Tabel 3.2 Angket user acceptance testing	19
Tabel 3.3 Skala Likert	21
Tabel 3.4 Rentang kriteria.....	22
Tabel 3.5 Skala Likert untuk Angket	22
Tabel 4.1 System Requirement Analysis	41
Tabel 4.2 Development Requirement Analysis	42
Tabel 4.3 Mockup Costurent.....	53
Tabel 4.4 Unit login	123
Tabel 4.5 Modul halaman Profile.....	126
Tabel 4.6 Modul halaman Account Settings	126
Tabel 4.7 Modul Costume Browser	128
Tabel 4.8 Modul My Bookings	130
Tabel 4.9 Modul halaman Checkout	132
Tabel 4.10 Modul halaman Transaction.....	133
Tabel 4.11 Modul halaman Create Store.....	134
Tabel 4.12 Modul halaman Join Store	135
Tabel 4.13 Modul halaman Store Manager.....	136
Tabel 4.14 Modul halaman Store Costume List.....	137
Tabel 4.15 Modul halaman Add Costume	139
Tabel 4.16 Modul halaman Costume Editor	140
Tabel 4.17 Modul halaman Admin List	141
Tabel 4.18 Modul halaman Customer Bookings.....	142
Tabel 4.19 Modul halaman Statistics	145
Tabel 4.20 Modul halaman Store Settings	145
Tabel 4.21 Penilaian oleh ahli media	146
Tabel 4.22 Hasil penilaian System Usability Scale	147

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Waterfall model.....	16
Gambar 3.2 Skala System Usability Scale.....	23
Gambar 4.1 Flowchart Login dan Register	43
Gambar 4.2 Flowchart Costume Browser.....	44
Gambar 4.3 Flowchart Store Manager, Admin List, dan Statistics	46
Gambar 4.4 Flowchart Store Costume List.....	47
Gambar 4.5 Flowchart Add Costume.....	48
Gambar 4.6 Flowchart Store Bookings.....	49
Gambar 4.7 Flowchart Store Settings	50
Gambar 4.8 Use-case diagram Costurent.....	51
Gambar 4.9 Logo Costurent.....	51
Gambar 4.10 Palet warna Costurent.....	52
Gambar 4.11 Font Poppins.....	52
Gambar 4.12 Font Round Neue	52
Gambar 4.13 Inisialisasi project Firebase	66
Gambar 4.14 Import SDK Firebase ke asset Unity.....	66
Gambar 4.15 Struktur data collection Store dan turunannya	68
Gambar 4.16 Konfigurasi securiy rules pada Firestore.....	69
Gambar 4.17 Data class User dan Store.....	70
Gambar 4.18 Data class Costume dan Order	71
Gambar 4.19 Variabel statis.....	72
Gambar 4.20 Landing page script.....	73
Gambar 4.21 Landing Page.....	74
Gambar 4.22 Variabel pada script Login dan Register	75
Gambar 4.23 Login script	76
Gambar 4.24 Halaman Login.....	77
Gambar 4.25 Blok kode pengecekan keberhasilan input registrasi	78
Gambar 4.26 Blok kode pengecekan proses registrasi.....	79
Gambar 4.27 Halaman Register	80
Gambar 4.28 Profile page script.....	81

Gambar 4.29 Tampilan halaman Profile	82
Gambar 4.30 Tampilan halaman Account Settings.....	83
Gambar 4.31 Account settings script	84
Gambar 4.32 Tampilan halaman Costume Browser	85
Gambar 4.33 Deklarasi variabel pada script Costume Browser	86
Gambar 4.34 Inisialisasi Scene	87
Gambar 4.35 Pagination pada Costume Browser	88
Gambar 4.36 Pagination untuk masuk ke halaman berikutnya.....	89
Gambar 4.37 Pagination untuk masuk ke halaman sebelumnya.....	90
Gambar 4.38 Instantiation objek costume card.....	91
Gambar 4.39 Costume card.....	92
Gambar 4.40 Pemrograman pada costume card.....	93
Gambar 4.41 Tampilan halaman My Bookings	94
Gambar 4.42 Desain order card	95
Gambar 4.43 Popup informasi mengenai penyewaan kostum.....	96
Gambar 4.44 Tampilan halaman Create Store	97
Gambar 4.45 Fungsi untuk Create Store.....	98
Gambar 4.46 Tampilan halaman Join Store	99
Gambar 4.47 Fungsi untuk Join Store.....	100
Gambar 4.48 Tab Costume dan Admin.....	101
Gambar 4.49 Tab Customer dan Statistic	102
Gambar 4.50 Fungsi AddCostume()	103
Gambar 4.51 Fungsi AddProductClick()	104
Gambar 4.52 Tampilan halaman Add Costume	104
Gambar 4.53 Desain store costume card.....	105
Gambar 4.54 Halaman Store Costume List.....	106
Gambar 4.55 Halaman Costume Editor	107
Gambar 4.56 Fungsi EditDataClick	108
Gambar 4.57 Fungsi DeleteData()	109
Gambar 4.58 Fungsi SetAdminRights() dan AdminListInstantiate	110
Gambar 4.59 Tampilan halaman Admin List.....	110
Gambar 4.60 Tampilan tab Store Info.....	111

Gambar 4.61 Fungsi EditDataClick()	113
Gambar 4.62 Tab Payment Channels	114
Gambar 4.63 Fungsi DeleteData()	115
Gambar 4.64 Tampilan halaman Customer Bookings	116
Gambar 4.65 Tampilan popup informasi pemesanan	117
Gambar 4.66 Fungsi EditStatusClick() dan CustomerTrackingNumberSet().....	118
Gambar 4.67 Tampilan halaman Statistics.....	119
Gambar 4.68 Fungsi RetrieveSizeData()	120
Gambar 4.69 Fungsi RetrieveOrderData().....	121
Gambar 4.70 Build Settings pada Unity	122
Gambar 4.71 Pengunggahan aplikasi ke Google Drive	148
Gambar 4.72 Grafik tingkat read, write, dan delete	149
Gambar 4.73 Grafik jumlah user yang aktif.....	149
Gambar 4.74 Tingkat penggunaan kapasitas Firebase Storage.....	150

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 2. Lembar Persetujuan Ahli Media I dan II.....	160
Lampiran 3. Lembar revisi dan penilaian Ahli Media I	162
Lampiran 4. Lembar revisi dan penilaian Ahli Media II.....	164
Lampiran 5. Dokumentasi validasi.....	166

DAFTAR SINGKATAN

SINGKATAN	Nama	Pemakaian pertama kali pada halaman
TV	Televisi	1
Covid-19	<i>Coronavirus Disease of 2019</i>	1
UMKM	Usaha Mikro Kecil Menengah	4
MSP	<i>Multi-sided platform</i>	10
SDLC	<i>Software Development Life Cycle</i>	11
RUP	<i>Rational Unified Process</i>	12
UI/UX	<i>User interface / User experience</i>	16
C#	C Sharp	17
.apk	Android Package	17
SUS	<i>System Usability Scale</i>	22

DAFTAR PUSTAKA

- Amalfitano, D., Fasolino, A. R., Tramontana, P., & Robbins, B. (2013). Testing Android Mobile Applications: Challenges, Strategies, and Approaches. *Advances in Computers*, 89, 1–52. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-408094-2.00001-1>
- Anshari, M. (2021). *Development of the Digital Marketplace in the Fashion Industry*. 219–230. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-4984-1.ch012>
- Arikunto, S. (2002). *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. PT Rineka Cipta.
- Boyde, J. (2014). *A Down-To-Earth Guide To SDLC Project Management: Getting your system / software development life cycle project successfully across the line using PMBOK adaptively*. (2nd ed.).
- Broekhuizen, T. L. J., Emrich, O., Gijzenberg, M. J., Broekhuis, M., Donkers, B., & Sloot, L. M. (2021). Digital platform openness: Drivers, dimensions and outcomes. *Journal of Business Research*, 122, 902–914. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.001>
- Candra, A. (2021). Analisis User Experience Untuk Virtual Gallery 3D Menggabungkan Panorama Foto Sebagai Media Informasi Candi Hindu Budha. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 85–91. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.725>
- Derave, T., Prince Sales, T., Gailly, F., & Poels, G. (2021). *Comparing Digital Platform Types in the Platform Economy* (pp. 417–431). https://doi.org/10.1007/978-3-030-79382-1_25
- Evans, P., & Gawer, A. (2016). *The Rise of the Platform Enterprise*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.35887.05280>
- Fiandhika, M. F., & Kelana, B. (2024). System Usability Scale Validation from The Expert Perspective. *E3S Web of Conferences*, 483.

<https://doi.org/10.1051/e3sconf/202448303008>

- Forrester. (2021, June 28). *Post-Pandemic Media Consumption: Online Streaming Accelerates A New Content Experience*.
<https://www.forbes.com/sites/forrester/2021/06/28/post-pandemic-media-consumption-online-streaming-accelerates-a-new-content-experience/?sh=75dc3f718cf5>
- Gaponenko, T., & Hvoevskaya, L. (2022). Digital transport platforms: Reality and prospects. *Transportation Research Procedia*, 63, 1185–1191.
<https://doi.org/10.1016/j.trpro.2022.06.123>
- Gooderick, R. (2021, August 16). *Sony acquires Anime streaming service Crunchyroll for \$1.175bn*. [https://www.ampereanalysis.com/insight/sony-acquires-anime-streaming-service-crunchyroll-for-1175bn#:~:text=According to Ampere Consumer data,to 36%25 in Q1 2021.](https://www.ampereanalysis.com/insight/sony-acquires-anime-streaming-service-crunchyroll-for-1175bn#:~:text=According%20to%20Ampere%20Consumer%20data,to%2036%25%20in%20Q1%202021.)
- Hagiu, A., & Wright, J. (2015). *Multi-Sided Platforms* *.
<http://ssrn.com/abstract=2794582>
- Halim, N., Hashim, N., Alek, S., Asmali, K., Rosli, R., & Anshari, M. (2021). *BeUsin: Savings and Investment Platform* (pp. 526–548).
<https://doi.org/10.4018/978-1-7998-4984-1.ch025>
- Haryanti, S., & Irianto, T. (2011). Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Untuk Usaha Fashion Studi Kasus Omah Mode Kudus. *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 3.
- Haryuda Putra, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY. In *Rifqi Fahrudin Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan* (Vol. 8, Issue 1).
- Hosseini, H. (2010). Popular culture in Asia: Globalization, regionalization, and localization. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 2(5), 7356–7358.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.05.094>

- Laubheimer, P. (2018). *Beyond the NPS: Measuring Perceived Usability with the SUS, NASA-TLX, and the Single Ease Question After Tasks and Usability Tests*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/measuring-perceived-usability/>
- Laura, M. ;, & Luzar, C. (2011). *EFEK WARNA DALAM DUNIA DESAIN DAN PERIKLANAN* (Vol. 2, Issue 2).
- Laurensius Setyabudhi, A., & Alfika, N. (2021). Rancang Bangun Sistem Ecommerce Berbasis Web Dengan Model Business to Consumer Pada Olshop Princess Na. *Engineering and Technology International Journal*.
- Liptak, A., & Savage, A. (2022). *Cosplay: A History: The Builders, Fans, and Makers Who Bring Your Favorite Stories to Life*. Gallery / Saga Press. <https://books.google.co.id/books?id=nTlyEAAAQBAJ>
- Lotecki, A. (2012). *Digital Commons @ Ryerson Cosplay Culture: The Development of Interactive and Living Art through Play Part of the Critical and Cultural Studies Commons, and the Sociology Commons*. <http://digitalcommons.ryerson.ca/dissertations>
- Maryanto, R., Harjendro, T., & Prasetyo, I. (2014). *Pengantar Open Source dan Aplikasi*. Rusmanto Self-publishing. <https://books.google.co.id/books?id=88RmDwAAQBAJ>
- Miranti, U., Franz La Kahija, Y., & Soedarto Tembalang Semarang, J. S. (2018). *THE EXPERIENCE OF BEING A COSPLAYER: AN INTERPRETATIVE PHENOMENOLOGICAL ANALYSIS APPROACH* (Vol. 7, Issue 1).
- Moran, K. (2019, December 1). *Usability Testing 101*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/usability-testing-101/>
- Morgan, C. (2019, April 27). *Anime could give Netflix a major advantage against Disney in the streaming war*. Business Insider. <https://www.businessinsider.com/netflix-disney-anime-shows-television-streaming-service-2019-4>

- Muqtadiroh, F. A., Astuti, H. M., Darmaningrat, E. W. T., & Aprilian, F. R. (2017). Usability Evaluation to Enhance Software Quality of Cultural Conservation System Based on Nielsen Model (WikiBudaya). *Procedia Computer Science*, *124*, 513–521. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2017.12.184>
- Netflix. (2020, October 28). *NETFLIX BETS BIG ON ASPIRATIONAL AND DIVERSE ANIME ADDING FIVE MAJOR PROJECTS*. <https://about.netflix.com/en/news/netflix-animeslate>
- Nia Budi Puspitasari, Yussy Aulia, & Zainal Fanani Rosyada. (2023). Usability evaluation of online transportation using Nielsen model. *World Journal of Advanced Engineering Technology and Sciences*, *10*(2), 001–009. <https://doi.org/10.30574/wjaets.2023.10.2.0283>
- Nuraeni, N., & Astuti, P. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Online (E-Commerce) Pada Toko Batik Pekalongan Dengan Metode Waterfall. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*. <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>
- Padmasari, A. C., Hernawan, A. H., Rostika, D., & Wahyuningsih, Y. (2021). Usability testing of digital map application using hand gesture recognition as a historical learning media for elementary school. *Journal of Physics: Conference Series*, *1987*(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1987/1/012010>
- Parrot Analytics. (2022, December 16). *The state of streaming and television in Indonesia Q3 2022: Netflix, Disney, Tokyo MX, HBO and CBS*. <https://www.parrotanalytics.com/insights/the-state-of-streaming-and-tv-in-indonesia-q3-2022/>
- Peters, M. (2021, October 14). *Disney+ to Enter Anime Streaming War with Several Original Series*. COMICBOOK. <https://comicbook.com/anime/news/disney-plus-anime-streaming-original-series/>
- Rastati, R. (2015). DARI SOFT POWER JEPANG HINGGA HIJAB COSPLAY 1 FROM JAPANESE SOFT POWER TO COSPLAY HIJAB Ranny Rastati. In

Jurnal Masyarakat & Budaya (Vol. 17, Issue 3).
<http://www.mofa.go.jp/announce/fm/aso/speech>

Setiawan, R. (2021, July 28). *Metode SDLC Dalam Pengembangan Software*. Dicoding.

Soegaard, M. (2023). *System Usability Scale for Data-Driven UX*. Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/article/system-usability-scale>

Spagnoletti, P., Resca, A., & Lee, G. (2015). A design theory for digital platforms supporting online communities: A multiple case study. *Journal of Information Technology*, 30(4), 364–380. <https://doi.org/10.1057/jit.2014.37>

Stallkamp, M., & Schotter, A. P. J. (2021). Platforms without borders? The international strategies of digital platform firms. *Global Strategy Journal*, 11(1), 58–80. <https://doi.org/https://doi.org/10.1002/gsj.1336>

Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan: (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Alfabeta.
<https://books.google.co.id/books?id=0xmCnQAACAAJ>

Szalkowski, G. A., & Mikalef, P. (2023). Understanding digital platform evolution using compartmental models. *Technological Forecasting and Social Change*, 193. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2023.122600>

Tsai, T. H., Tseng, K. C., Wong, A. M. K., & Chang, H. J. (2020). A study exploring the usability of an exergaming platform for senior fitness testing. *Health Informatics Journal*, 26(2), 963–980.
<https://doi.org/10.1177/1460458219853369>

Wahyu Widyaningrum, P. (2016). *Peran Media Sosial sebagai Strategi Pemasaran pada Sewa Kostum Meiyu Aiko Malang*. 2(2), 230–257.
<http://ejournal.unida.gontor.ac.id/index.php/altijarah>

Waworuntu, A. (2020). Rancang Bangun Aplikasi e-Commerce Dropship Berbasis Web. 118 *ULTIMATICS*, XII(2).

Winge, T. (2006). Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay. *Mechademia*, 1(1), 65–76. <https://doi.org/10.1353/mec.0.0084>