

BAB 3

METODE PELAKSANAAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

3.1 Produk & Layanan

DuRent Support menyediakan layanan penyewaan berbagai peralatan pendukung produksi shooting non-kreatif, seperti tenda, kursi, meja, *smoke gun*, kabel gulung, dan perlengkapan logistik lainnya. Semua barang yang disewakan merupakan inventaris milik perusahaan sendiri, sehingga dapat terjamin kualitas dan perawatan alat secara langsung tanpa bergantung pada pihak ketiga. Sebelum barang disewakan, selalu dipastikan setiap alat layak digunakan melalui proses pengecekan berkala, seperti memverifikasi kekuatan material tenda, kebersihan kursi dan meja, serta fungsi dasar perangkat pendukung seperti *smoke gun*, dispenser, dan lain-lain.

Persiapan peminjaman dimulai dengan menyiapkan barang pesanan pelanggan satu hari sebelum pengambilan. Tim melakukan pengecekan ketersediaan barang, memastikan kondisi fisiknya baik, dan menyusun daftar inventaris yang akan disewa secara lengkap. Pelanggan dapat mengambil barang yang disewa mulai pukul 04.00 pagi di hari yang telah disepakati. Proses serah terima dilakukan dengan penandatanganan surat jalan sebagai bukti kesepakatan antara pihak penyewa dan perusahaan. Barang yang telah disiapkan sebelumnya dapat langsung diambil oleh pelanggan setelah dokumen tersebut ditandatangani.

Setelah barang dikembalikan, dilakukan pemeriksaan menyeluruh untuk memastikan tidak ada kerusakan atau kehilangan. Jika ditemukan kerusakan di luar keausan normal, pelanggan akan dikenakan biaya perbaikan sesuai kesepakatan yang telah ditetapkan. Setelah itu, barang yang telah memenuhi standar kualitas akan menjalani persiapan ulang untuk memastikan kebersihan dan fungsi optimal sebelum disimpan di gudang. Proses ini dilakukan secara sistematis guna menjamin kesiapan alat untuk disewakan kembali kepada pelanggan berikutnya.

3.2 Penetapan Harga

DuRent Support menetapkan harga sewa satuan melalui penerapan metode benchmarking terhadap harga yang ditawarkan oleh lima kompetitor utama di sektor jasa penyewaan alat pendukung produksi film, yaitu OTTI Support, Biang Support, Abu Support, A3 Support, dan Kinomaru Rental. Pendekatan ini diambil

mengingat karakteristik barang sewaan yang relatif homogen, sehingga penetapan harga diupayakan tidak menyimpang signifikan dari harga pasar yang berlaku.

Selain itu, dilakukan survei eksploratif terhadap 17 *Production House* (PH) mahasiswa di wilayah Tangerang. Survei ini bertujuan mengidentifikasi kisaran anggaran produksi film yang biasa dialokasikan oleh target pasar. Hasil survei menunjukkan variasi anggaran proyek mulai dari Rp 800.000 (terendah) hingga Rp 10.000.000 (tertinggi). Data anggaran ini selanjutnya menjadi dasar pertimbangan dalam menyusun simulasi paket sewa yang sesuai kebutuhan pasar dan kompetitif secara harga.

Untuk meningkatkan daya tarik dan efisiensi biaya bagi pelanggan, DuRent Support mengembangkan strategi paket penyewaan. Paket ini ditawarkan dengan harga yang lebih ekonomis dibandingkan penyewaan satuan, dengan tujuan memberikan kemudahan (kepraktisan) dan penghematan biaya, sehingga diharapkan lebih menarik minat calon penyewa.

Adapun rincian paket, modal awal keuangan, serta analisis waktu *Break Even Point* (BEP) sebagai berikut:

- Harga Sewa Paket: Rp835.000
- Modal Awal: Rp 20.000.000
- Harga Pokok Penjualan (HPP) per Paket: Rp 7.500.000
- Analisis BEP: Perusahaan diperkirakan mencapai titik impas/BEP setelah paket disewa sebanyak 12 kali, dengan perhitungan sudah memperhitungkan pengurangan biaya operasional lainnya. Pemberian diskon maksimal hingga 20% masih memungkinkan perusahaan meraih keuntungan, asalkan tingkat hari penyewaan paket tersebut berada dalam kisaran 12 hingga 15 kali.

3.3 Promosi Target Pasar

DuRent Support mengembangkan strategi promosi yang berfokus pada pendekatan personal dan digital untuk membangun jaringan pelanggan di kalangan *production house* (PH) mahasiswa. Metode pertama adalah promosi mulut ke mulut yang menyasar PH mahasiswa yang telah dikenal melalui jaringan akademis atau proyek kolaboratif sebelumnya. Kepuasan *production house* awal ini menjadi kunci rekomendasi ke *production house* lain di lingkup serupa, sehingga reputasi layanan menyebar secara organik antar kelompok mahasiswa film.

Instagram menjadi media utama untuk meningkatkan visibilitas merek melalui konten video pendek yang strategis. Video bumper peluncuran logo DuRent Support dirancang khusus dengan animasi dinamis dan transisi visual yang memukau, bertujuan membangun *brand awareness* dalam durasi 5-10 detik yang optimal untuk *engagement* platform ini. Konten ini tidak hanya memperkenalkan identitas visual baru tetapi juga menciptakan kesan profesional melalui *motion graphic* yang dipolakan, sebagaimana terlihat pada alur animasi lengkap di Gambar 3.1.



Gambar 3.1. Video Bumper DuRent Support

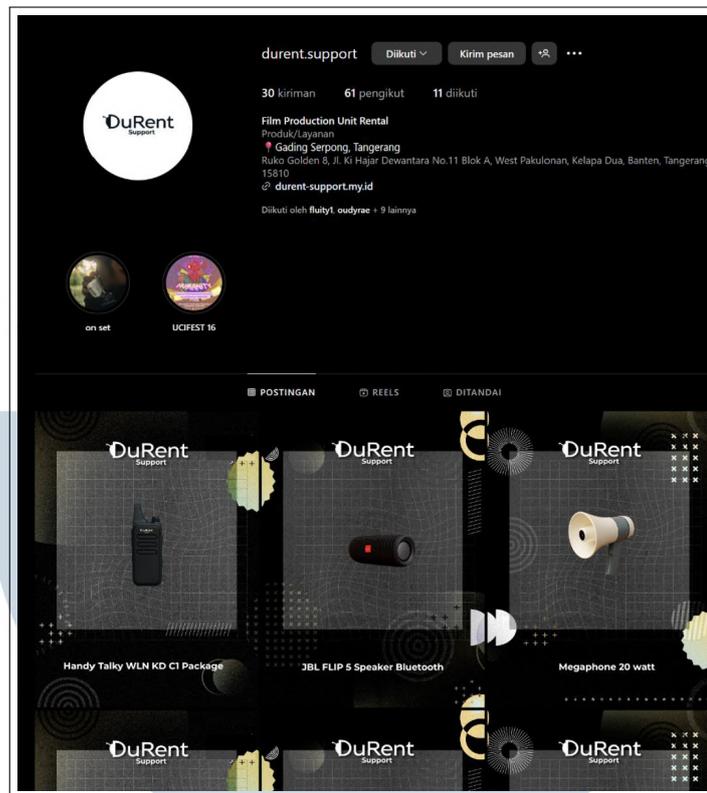
Katalog produk dikurasi secara profesional melalui foto inventaris yang menampilkan peralatan seperti tenda, meja, *smoke gun*, dan HT (*handy talkie*) dalam tata letak yang konsisten. Penyajian visual yang terstruktur ini memudahkan calon penyewa mengevaluasi kualitas barang sebelum transaksi, seperti terlihat pada pola penataan produk di Gambar 3.2.



Gambar 3.2. Katalog Instagram

Akun @durent.support dioptimalkan sebagai pusat informasi dengan memanfaatkan fitur *bio* secara maksimal. Bagian profil mencantumkan layanan yang disediakan, alamat pengambilan barang, link situs web untuk melakukan pemesanan. Strategi ini memastikan transparansi lokasi untuk keperluan pengambilan/pengembalian barang sekaligus mengarahkan *traffic* ke platform utama yaitu situs web DuRent Support. Gambar 3.3 menunjukkan instagram DuRent Support.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.3. Instagram DuRent Support

Partisipasi dalam festival film internasional UciFest 16 di Universitas Multimedia Nusantara (UMN) menjadi salah satu strategi promosi secara luring. Gambar 3.4 memperlihatkan DuRent sebagai official festival partner dari UciFest 16 UMN. Di *booth* yang disiapkan, tim DuRent Support menampilkan barang-barang unggulan yang dapat langsung diinteraksikan pengunjung, seperti Kursi Direktur untuk tempat duduk pengunjung, Meja Lipat 182 cm untuk meletakan barang-barang *display*, dan ada beberapa item lainnya yang ditunjukkan sebagai barang *display*, misalnya *Handy Talkie*, kipas angin, dll. Hal ini membuat calon customer mengetahui apa layanan yang disediakan, sehingga untuk projek film selanjutnya ini dapat menggunakan layanan dari DuRent Support.

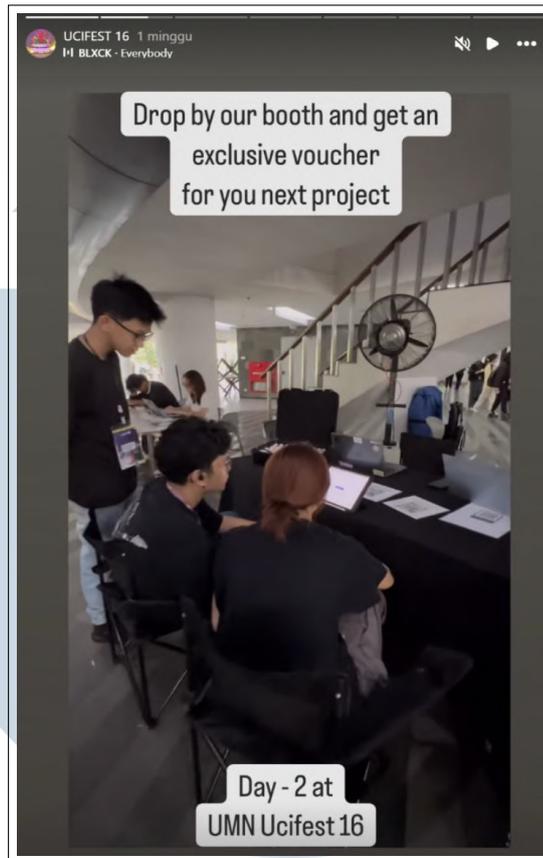
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.4. Partisipasi DuRent Support di Ucifest 16

Untuk meningkatkan minat, diskon 35% ditawarkan khusus kepada (*production house*) mahasiswa yang bersedia melakukan *user testing website* perusahaan dan mengisi survei kepuasan layanan seperti terlihat pada Gambar 3.5. *Promo* ini berlaku untuk proyek berikutnya sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi yang sudah dilakukan. Seluruh aktivitas di booth, mulai dari menampilkan alat hingga momen interaksi dengan pengunjung, didokumentasikan dan diunggah ke Instagram sebagai konten highlight dengan judul "UCIFEST 16". Pengunjung juga diminta untuk mengikuti akun @durent.support sebagai syarat mengikuti survei, sehingga strategi ini sekaligus memperluas basis pengikut dan meningkatkan keterlibatan audiens digital.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.5. *User Test Website & Booth DuRent Support*

3.4 Tahapan Pekerjaan yang Dilakukan Dalam MBKM Kewirausahaan

Bagian ini menguraikan secara rinci alur pekerjaan yang dilaksanakan selama program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Kewirausahaan. Uraian mencakup keseluruhan tahapan, mulai dari perencanaan awal, pengembangan proyek situs web, hingga proses evaluasi yang dilakukan melalui *user test* dan *demo day* dari Skystar Ventures. Sebagai penjabaran detail mengenai setiap aktivitas yang telah dikerjakan, disajikan rekapitulasi pekerjaan mingguan. Rincian nama proyek atau jenis pekerjaan yang dikerjakan selama program MBKM Kewirausahaan ini dijabarkan lebih lanjut dalam Tabel 3.1.

Tabel 3.1. Pekerjaan yang dilakukan tiap minggu selama pelaksanaan MBKM Kewirausahaan

Minggu Ke-	Pekerjaan yang dilakukan
1	Berdiskusi terkait permasalahan apa yang akan dipecahkan oleh bisnis DuRent Support ini, lalu membahas juga terkait luas <i>market</i> , <i>revenue stream</i> , serta urgensi bisnis ini dibuat.
2	Membuat projek Laravel dan GitHub, serta mencari referensi desain situs web dari Pinterest, situs web <i>rental</i> yang sudah ada, <i>e-Commerce</i> , dan lain sebagainya untuk diimplementasikan di situs web DuRent Support
3	Membuat page penting yang nantinya akan menjadi MVP (<i>Minimum Viable Product</i>), <i>page Home</i> (tampilan awal), <i>page catalog</i> (tampilan untuk katalog), serta komponen navigasi & <i>footer</i>
4	Membuat skema database yang nantinya akan diterapkan ke situs web DuRent Support. Selain itu membuat <i>dashboard</i> dengan menggunakan <i>admin</i> yang sudah disediakan Laravel, yaitu Laravel Filament
5	Membuat component yang nantinya akan dipakai sehingga <i>reusable</i> , misalnya <i>card</i> , <i>button</i> , <i>filter sidebar</i> , <i>cart navbar</i> , dll. Selain itu dibuat autentikasi untuk <i>user</i>
6	Membuat antarmuka halaman <i>Cart</i> , serta <i>CRUD</i> (<i>create</i> , <i>read</i> , <i>update</i> , <i>delete</i>) untuk <i>page cart</i> dan di <i>navigation bar</i>
7	Membuat antarmuka halaman <i>checkout</i> yang berisi dari 3 langkah yaitu <i>Details</i> (mengisi informasi), <i>Payment</i> (untuk pembayaran), <i>Confirmation</i> (pesan berhasil/tidaknya pembayaran).
8	Membuat logika untuk <i>checkout</i> dari menerima informasi dari <i>input</i> ke <i>backend</i> , membuat pembayaran menggunakan Payment Gateway Midtrans, Membuat logika untuk menerima data untuk data konfirmasi dimunculkan. Serta membuat logika untuk <i>voucher</i> untuk memberikan diskon kepada <i>user</i> .
9	Membuat antarmuka halaman "My Orders" untuk menampilkan setiap pesanan yang sudah dibuat

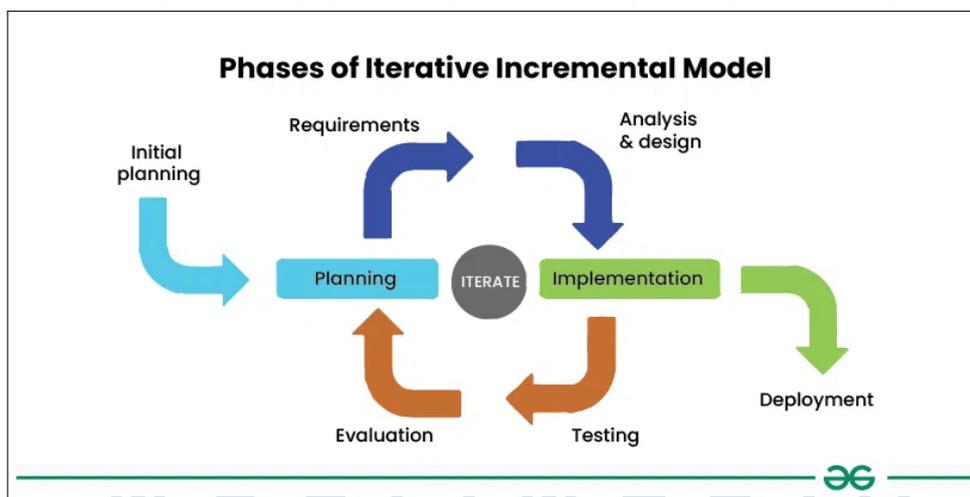
Tabel 3.1. Pekerjaan yang dilakukan tiap minggu selama pelaksanaan MBKM Kewirausahaan (lanjutan)

Minggu Ke-	Pekerjaan yang dilakukan
10	Membuat logika <i>backend</i> dan disambung ke <i>frontend</i> untuk mendapatkan informasi halaman <i>orders</i> -nya dengan menarik data yang masuk di database lewat API, menampilkan semua datanya di <i>page Orders</i> , dari kapan pembayaran, informasi, kode pesanan, dan lain-lain.
11	Memperbaiki <i>bug</i> pembayaran Midtrans dan <i>order id</i> , seperti mengatasi <i>race condition</i> pemesanan, mengatasi pembayaran yang tertunda, mengatasi selalu diarahkan ke <i>order id</i> yang lama padahal ada pembelian <i>order</i> yang baru, dan lain sebagainya <i>bug</i> terkait dengan pembayaran
12	Fix <i>bug</i> minor keseluruhan situs web, dan membuat halaman di luar alur seperti <i>about us</i> , profil, dan lain sebagainya. Serta menambahkan animasi dan <i>loading</i> untuk membuat pengalaman pengguna lebih baik.
13	<i>Deploy</i> situs web menggunakan <i>trial</i> dari Google Cloud, dan membeli <i>domain</i> untuk sementara yang akan digunakan untuk <i>user testing</i>
14	<i>User testing</i> #1 situs web di Acara Festival Film Internasional UciFest UMN serta melakukan evaluasi situs web dari hasil <i>user test</i> serta melakukan perbaikannya
15	<i>User Testing</i> #2 kepada 5 orang tester yang dipilih dan disuruh mengerjakan skenario pemesanan dan observasi dan saran yang ada dibuat <i>mindmapping</i> untuk permasalahan utama pada situs web
16	Memperbaiki situs web berdasarkan hasil <i>user test</i>
17	Memperbaiki situs web berdasarkan hasil <i>user test</i> misalnya, Memperbarui antarmuka, memperbaiki <i>bug</i> yang muncul ketika <i>testing</i> , membuat penamaan yang lebih jelas, dan lain sebagainya sesuai dengan masukan dari pengguna
18	<i>Demo & Pitching Day</i> Skystar Ventures, <i>User Testing</i> #3 yang merupakan implementasi tugas akhir dari Skystar Ventures

3.5 Uraian Pelaksanaan Kerja Dalam MBKM Kewirausahaan

Program MBKM Cluster Kewirausahaan berfokus pada perancangan dan pengembangan situs web penyewaan perlengkapan pendukung produksi film, di mana bertanggung jawab untuk melakukan manajerial proyek termasuk mengkoordinasikan dan mendelegasikan tugas kepada seorang pengembang web lain. Ruang lingkup tanggung jawab ini mencakup pembagian tugas, pemantauan kemajuan pekerjaan, serta integrasi hasil kerja tim secara menyeluruh. Tujuan akhirnya adalah mewujudkan sistem penyewaan yang fungsional, komprehensif, dan sesuai target yang telah ditetapkan.

Pengembangan aplikasi web ini mengadopsi model *Software Development Life Cycle (SDLC) Iteratif incremental* sebagai metodologi utamanya, seperti yang ditunjukkan oleh Gambar 3.6. *SDLC Iterative Model* adalah Pendekatan yang tidak mencoba merancang semuanya sekaligus sejak awal, melainkan memecah proyek menjadi modul-modul lebih kecil. Setiap modul dikembangkan, diuji coba, lalu diintegrasikan ke dalam sistem selangkah demi selangkah [8]. Melalui pendekatan ini, perangkat lunak dibangun dalam serangkaian iterasi berulang yang terstruktur dan setiap iterasi menjalani tahapan lengkap meliputi perencanaan, desain, implementasi, dan pengujian dan evaluasi untuk memastikan kualitas sistem.



Gambar 3.6. SDLC *Iterative Incremental*

Sumber: [8]

3.5.1 *Initial Planning*

DuRent Support merupakan bisnis penyewaan peralatan produksi film di bidang pendukung. Sebelum memiliki situs web, seluruh pemesanan dilakukan secara manual melalui WhatsApp. Terdapat beberapa kendala dalam proses manual ini, di antaranya pelanggan perlu menanyakan ketersediaan barang kepada *admin*, lalu *admin* mengirimkan daftar harga. Selanjutnya, pelanggan harus mendata item yang ingin disewa beserta tanggal pengambilan dan pengembalian. *Admin* kemudian wajib memberikan nomor rekening, menerima bukti pembayaran dari pelanggan, serta membuatkan *invoice*. Proses ini memakan banyak waktu dan apabila *admin* tidak responsif atau tidak aktif, pelanggan terpaksa menunggu lama.

DuRent Support berupaya memangkas alur tidak efisien tersebut dengan menampilkan barang yang disewa pada situs web. Platform ini sekaligus mengintegrasikan proses transaksi penyewaan secara langsung. Kehadiran sistem digital ini mempermudah akses pelanggan dalam melihat katalog produk serta menyelesaikan proses penyewaan dan *checkout*.

Pokok permasalahan yang dihadapi adalah membangun sistem terkomputerisasi untuk mengelola katalog dan transaksi. Sistem ini perlu mampu menampilkan informasi barang sewa, mengelola proses transaksi, serta menyimpan data secara terstruktur. Tujuannya agar aktivitas manual yang sebelumnya dilakukan melalui WhatsApp dapat terintegrasi penuh dalam basis situs web.

situs web ini berisikan pengelolaan data barang, proses transaksi penyewaan secara online, serta pembuatan *order*. Sistem ini dapat diakses oleh beberapa pengguna. Ada dua kategori pengguna dalam situs web ini:

1. Pelanggan: Orang yang melihat, mencari, menyewa barang yang disediakan oleh DuRent Support.
2. Admin: Orang yang mengelola katalog, membuat *voucher*, membuat kategori barang, melakukan pemrosesan transaksi

3.5.2 *Requirement*

Dalam pengembangan situs web tentu harus memiliki beberapa kriteria ketentuan sebagai standar minimum situs web ini bisa berjalan dengan baik. *Requirement* yang dibutuhkan terbagi menjadi 2, yaitu *functional requirement* dan

non-functional requirement, berikut adalah *requirement* yang diperlukan dalam situs web DuRent Support:

- *Functional Requirement*

1. *User Authentication & Profile Management*

- *User* dapat melakukan registrasi akun baru
- *User* dapat login/logout dari sistem
- *User* dapat mengubah profil dan informasi personal

2. *Equipment & Crew Management*

- *User* dapat melihat katalog *equipment* dan *crew*
- *User* dapat melakukan *filter* dan pencarian pada katalog
- Sistem menampilkan detail *equipment/crew* termasuk harga, spesifikasi, dan gambar

3. *Shopping Cart System*

- Dapat melakukan proses *CRUD* (*Create, Read, Update, Delete*)
- Sistem mengelompokkan item berdasarkan periode *rental*

4. *Rental Date Management*

- *User* dapat memilih tanggal *pickup* dan *return*
- Sistem melakukan validasi tanggal (*return date* harus setelah *pickup date*)
- Sistem menghitung durasi *rental* dalam hari
- Tanggal *rental* tersimpan global dan dapat diakses semua komponen

5. *Package & Bundle System*

- Sistem menyediakan paket *equipment* dan *crew* yang sudah dikonfigurasi.
- *User* dapat memilih dari *main packages* atau *addon packages*
- Sistem rekomendasi untuk paket berdasarkan kebutuhan *user*
- Integrasi dengan *cart system* untuk paket

6. *Checkout Process*

- *Step 1 - Customer Details*: *Input* informasi customer (nama, email, telepon, tujuan penggunaan) dan *Shooting Location*: *Input* alamat dan detail lokasi shooting.

- *Step 2 - Payment Method*: Pilih metode pembayaran.
- *Step 3 - Confirmation*: Konfirmasi *order* dan pembayaran
- Sistem validasi *input* pada setiap langkah

7. *Order Management*

- Sistem membuat *order* dengan nomor unik (DS-*{date}*-*{counter}*-*{random}*)
- *User* dapat melihat daftar *order* dengan berbagai status (*Pending, Paid, Processing, Active, Completed, Cancelled*)
- *User* dapat melakukan pembayaran *order* pada *pending order*
- *User* dapat membatalkan *order* (untuk status tertentu)
- *Real-time update status order*

8. *Payment Integration*

- Integrasi *payment gateway* menggunakan Midtrans
- *Tracking payment status* dan *update* otomatis
- *Handling payment callbacks* dan *notifications*

9. *Promo Code System*

- *User* dapat memasukkan kode *promo* saat *checkout*
- Sistem validasi kode *promo* dan perhitungan diskon
- *Tracking* penggunaan *promo code* per *user*

10. *Notification System*

- Notifikasi *real-time* untuk aksi *cart* (buat, tambah, hapus, update)
- Notifikasi status pembayaran
- Notifikasi perubahan status *order*
- *Flash messages* untuk *feedback user actions*

11. *Admin Authentication & Access Control (Admin)*

- *Admin* dapat login dengan kredensial khusus
- Sistem *role-based access control* untuk membedakan *admin* dan *user* biasa

12. *Equipment & Crew Management (Admin)*

- *Equipment/Crew CRUD Operations (Create, Read, Delete, Update)*
- *Category Management*: Kelola kategori crew

- *Image Management*: unggah dan kelola *multiple* gambar per equipment
- *Pricing Management*: Set harga per hari, diskon, dan *promo*

13. *Payment Management (Admin)*

- *Payment Monitoring*: *Track* semua transaksi pembayaran
- *Payment Status Updates*: *Manual update* status pembayaran
- *Payment Gateway Configuration*: Kelola pengaturan Midtrans
- *Financial Reports*: *Generate* laporan keuangan

14. *Promo Code Management (Admin)*

- *Promo CRUD*: *Create, read, update, delete* promo codes
- *Promo Types*: *Percentage discount, fixed amount, free shipping*
- *Usage Limits*: Set maksimal penggunaan *per user/total*
- *Validity Period*: Set tanggal mulai dan berakhir *promo*

• *Non-Functional Requirement*

1. *Security Requirements*

- *CSRF Protection*: *CSRF token validation* pada semua *form submissions*
- *Data Sanitization*: *Phone number formatting* dan *input cleaning*
- *Authentication*: *Session-based authentication* dengan proper *middleware*
- *Input Validation*: *Server-side validation* untuk semua *user inputs*

2. *User Experience (UX)*

- *Responsive design* sehingga bisa diakses disemua perangkat
- Indikator *loading* ketika melakukan suatu aksi
- *Real-time Updates*: *Live cart updates* tanpa *page refresh*

Berikut adalah hal-hal yang digunakan dari perangkat keras, perangkat lunak, dan teknologi aplikasi yang dipakai dalam pengembangan platform situs web DuRent Support:

1. Perangkat Keras

- Processor AMD Ryzen 7 5800H

- Memory RAM 16 GB
- SSD 512GB
- Wi-fi (Jaringan Internet)

2. Perangkat Lunak

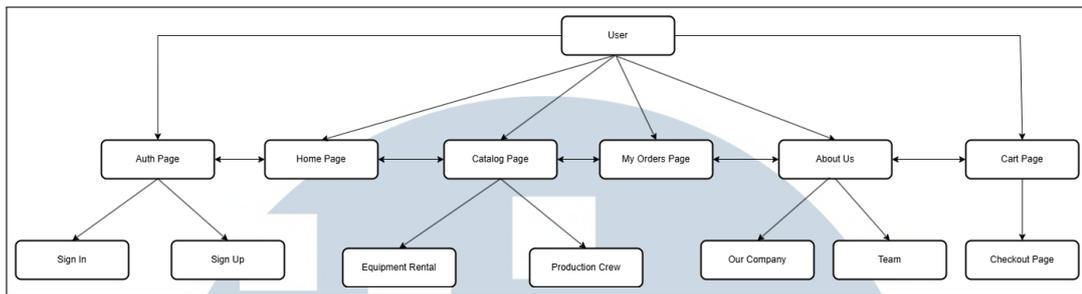
- Sistem Operasi Windows 11
- Laragon
- Visual Studio Code
- Google Chrome

3. Stack Teknologi Aplikasi

- *Backend Framework*: Laravel 11
- *Frontend Library*: Alpine JS
- *Database*: MySQL
- *CSS Framework*: Tailwind CSS
- *Admin Panel*: Laravel Filament
- *Payment Gateway*: Midtrans
- *Deploy Website*: Google Cloud

3.5.3 Analysis & Design

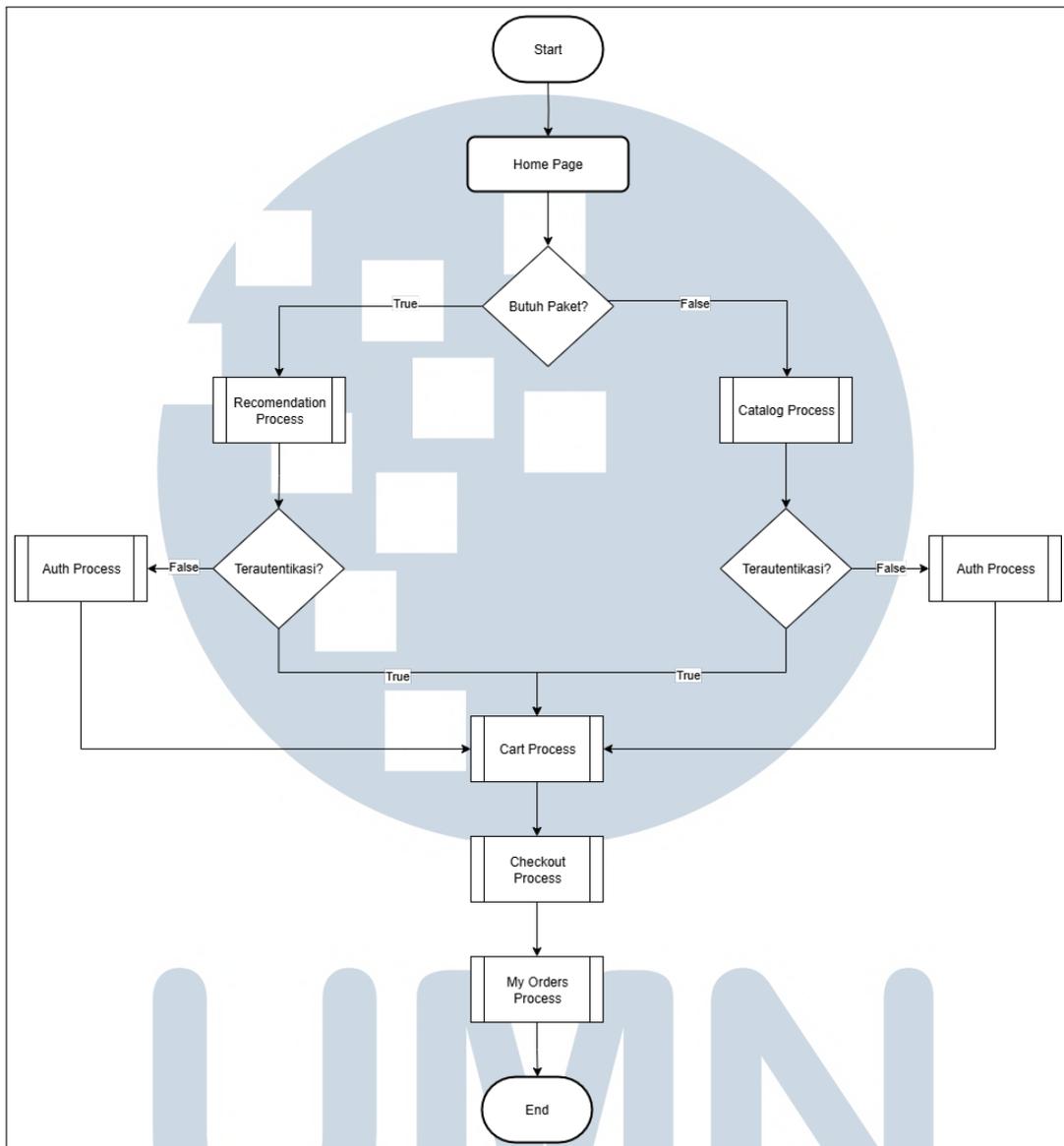
Berdasarkan permasalahan-permasalahan dan perencanaan *requirement* yang dibutuhkan sesuai dengan yang sudah dijelaskan pada bagian 3.5.1 dan 3.5.2, dibuat struktur navigasi situs web beserta halaman-halaman yang perlu ada di dalam situs web DuRent Support. Sebagai *Minimum Viable Product* (MVP), sistem harus mampu mendukung alur lengkap pengguna mulai dari mengakses situs web hingga melakukan *checkout* dan melihat *order*. Oleh karena itu, fokus pada halaman-halaman utama yang berkaitan langsung dengan alur pemesanan menjadi sangat penting. Situs web perlu mencakup beberapa halaman utama berikut: Halaman Autentikasi, *Home* (Beranda), *Catalog* (Katalog), *My Orders* (Pesanan Saya), *Cart Page* (Halaman Keranjang), dan *Checkout Page* (Halaman Pembayaran). Penjabaran lebih rinci mengenai struktur dan halaman-halaman ini disajikan di Gambar 3.7.



Gambar 3.7. Requirement halaman situs web DuRent Support

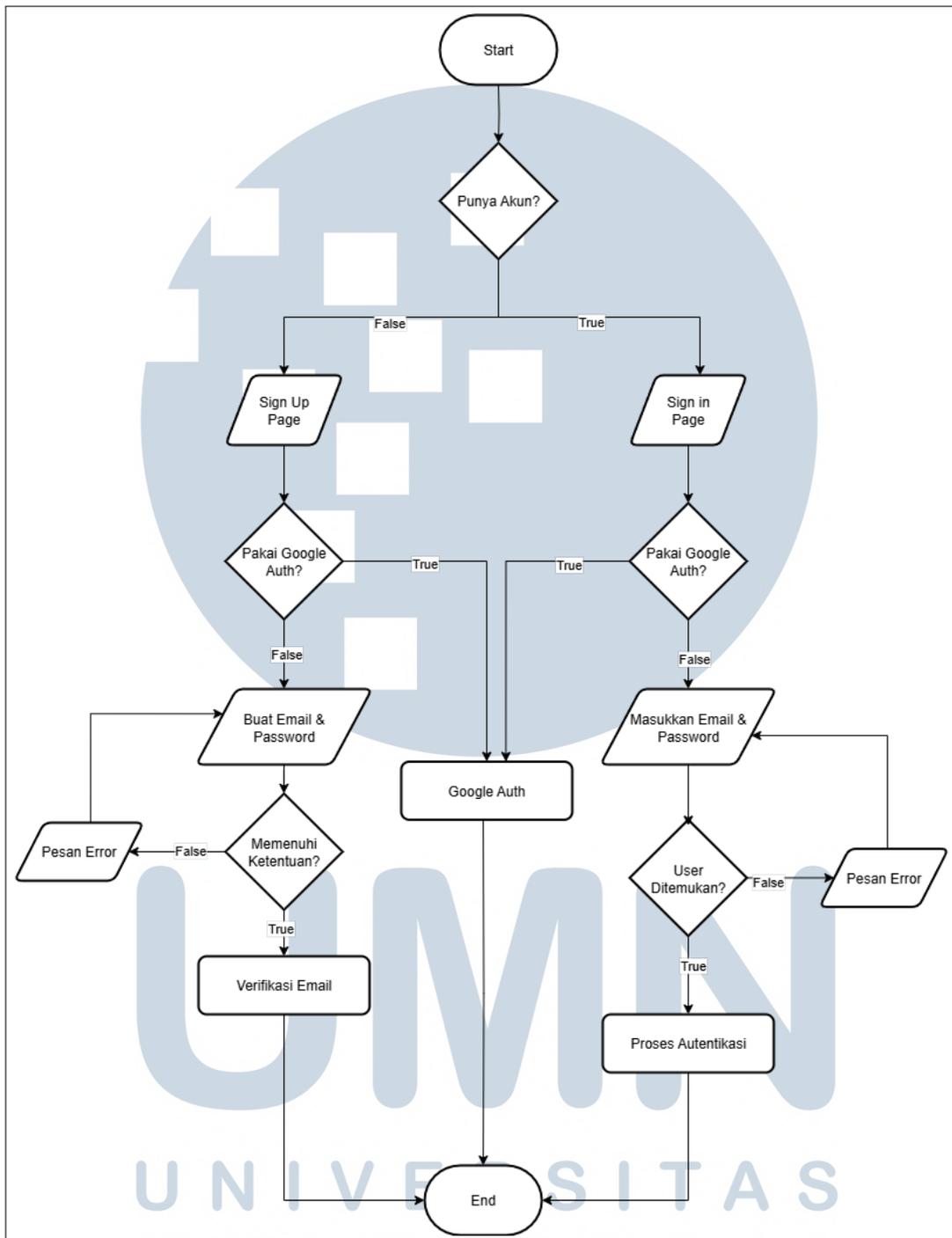
Setelah menentukan halaman-halaman yang akan diimplementasikan, langkah selanjutnya adalah merancang alur (*flow*) situs web. Rancangan alur ini bertujuan untuk memberikan kejelasan mengenai urutan dan hubungan antarhalaman selama pengembangan, sehingga tim tidak mengalami kebingungan dalam menentukan progres kerja ketika pengerjaan berlangsung. Untuk memvisualisasikan alur tersebut, digunakan *flowchart* sebagai alat bantu. *Flowchart* situs web DuRent digambarkan melalui sebuah *main flowchart* yang kemudian dipecah menjadi beberapa modul spesifik—seperti *Auth Process*, *Catalog Process*, *Cart Process*, *Recommendation Process*, *Checkout Process*, dan *My Orders Process* guna memperjelas detail setiap proses alur pada masing-masing bagian. Gambar 3.8 merupakan representasi *visual* dari *flow* utama situs web DuRent Support yang mencakup keseluruhan hubungan antar modul tersebut.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.8. Main Flowchart Website

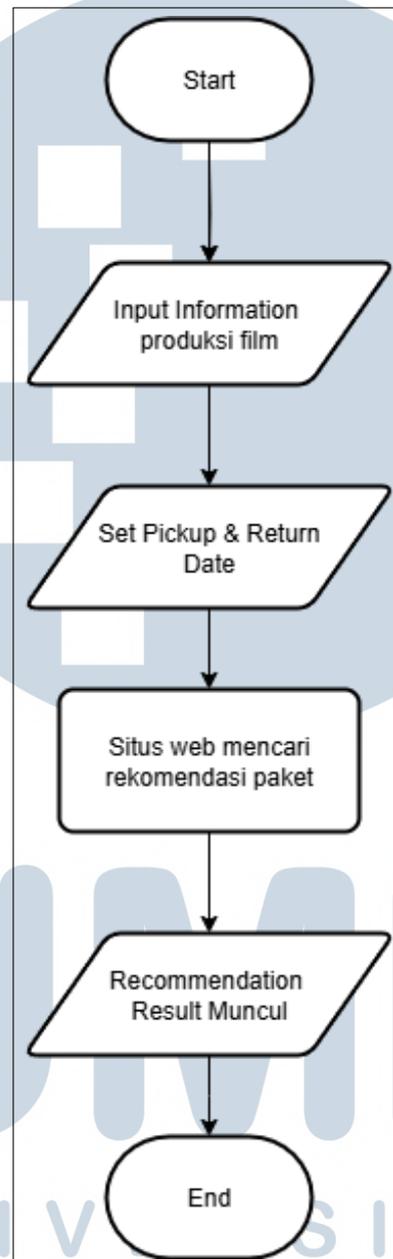
Gambar 3.9 merepresentasikan alur proses autentikasi pada situs web DuRent Support, di mana autentikasi ini memegang peran krusial untuk memastikan keamanan penyimpanan data milik setiap pengguna. Bagi pengguna yang belum memiliki akun, diwajibkan membuat akun terlebih dahulu melalui metode *email* dan *password* atau menggunakan autentikasi Google; khusus pendaftaran via *email* dan *password*, pengguna harus melakukan verifikasi *email* terlebih dahulu guna memvalidasi keaktifan alamat *email* tersebut. Sementara itu, pengguna yang telah memiliki akun cukup melakukan proses *sign-in* untuk mengakses sistem.



Gambar 3.9. Auth Process Flowchart

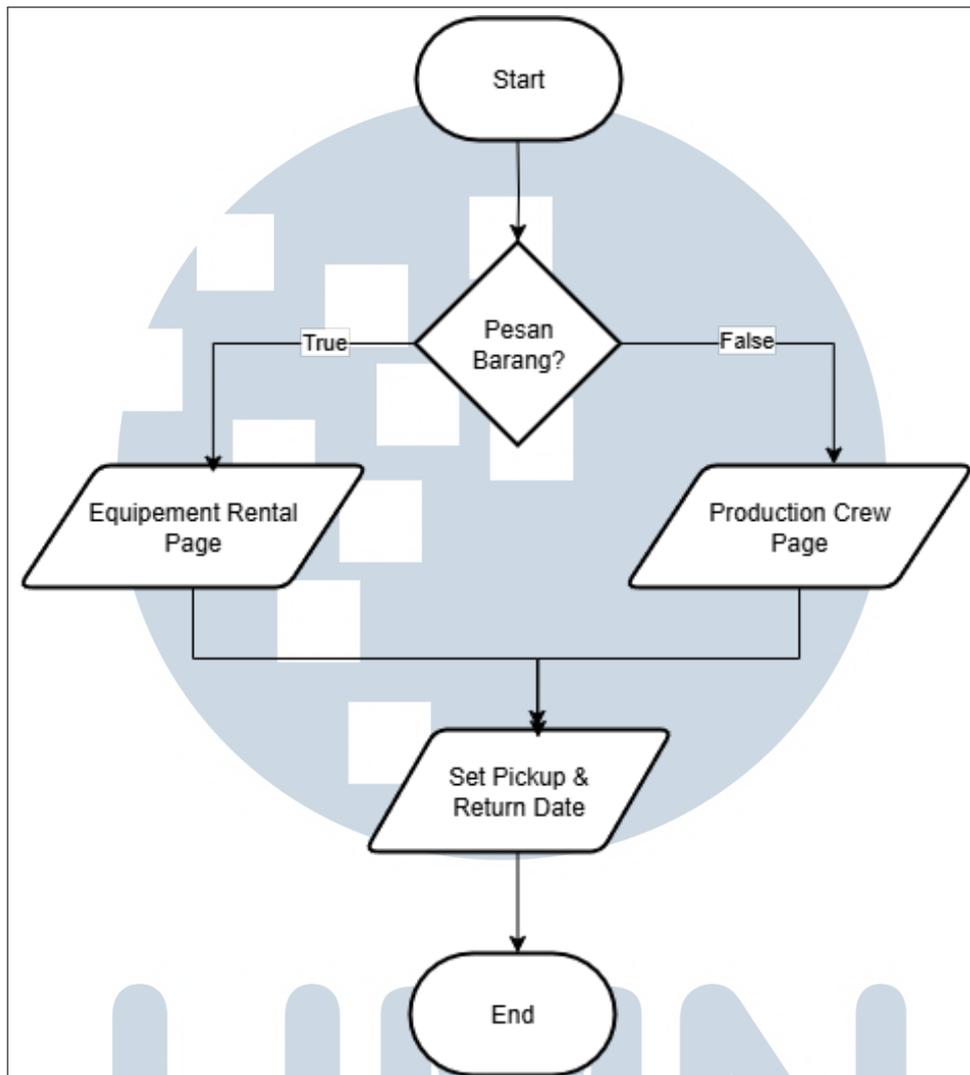
Gambar 3.10 merepresentasikan alur proses rekomendasi paket pada situs web DuRent Support, di mana pengguna dapat memperoleh rekomendasi paket tanpa perlu menyusun daftar item secara manual. Sebagai gantinya, pengguna cukup memasukkan beberapa informasi *input* terkait produksi film yang sedang

dikerjakan, sehingga rekomendasi paket akan muncul secara otomatis berdasarkan data yang telah dimasukkan.



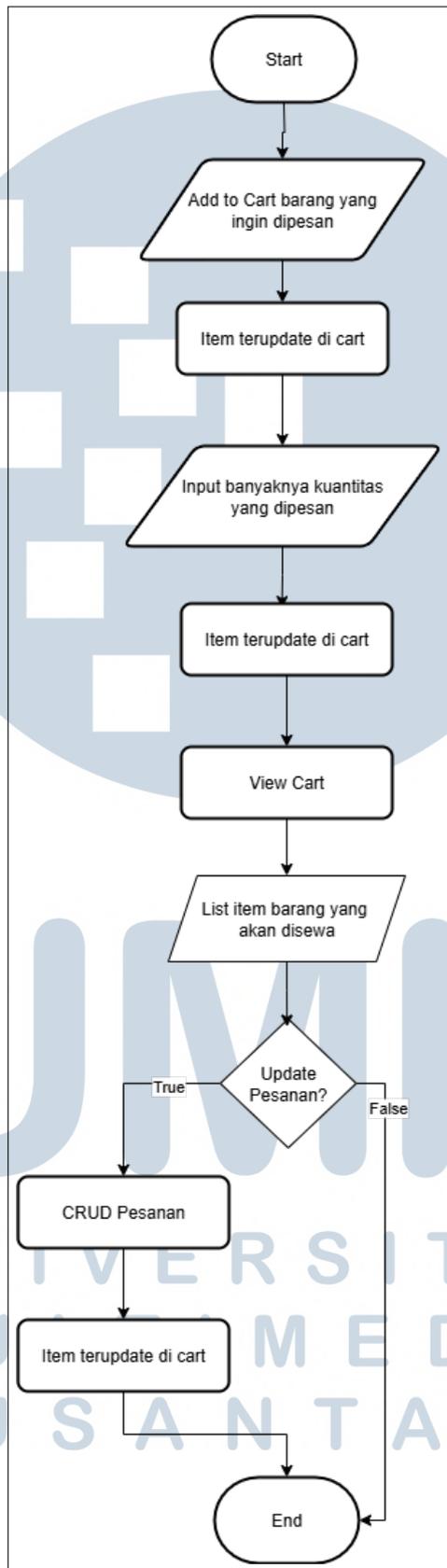
Gambar 3.10. Recommendation Process Flowchart

Gambar 3.11 merepresentasikan alur proses katalog pada situs web DuRent Support, di mana pengguna dapat melihat-lihat katalog yang dimiliki oleh DuRent Support. Katalog terbagi menjadi dua yaitu *equipment rental* dan *production crew*. *Equipment* merupakan katalog barang, sedangkan *production crew* merupakan orang yang bisa kita rekrut untuk membantu *shooting film*.



Gambar 3.11. *Catalog Process Flowchart*

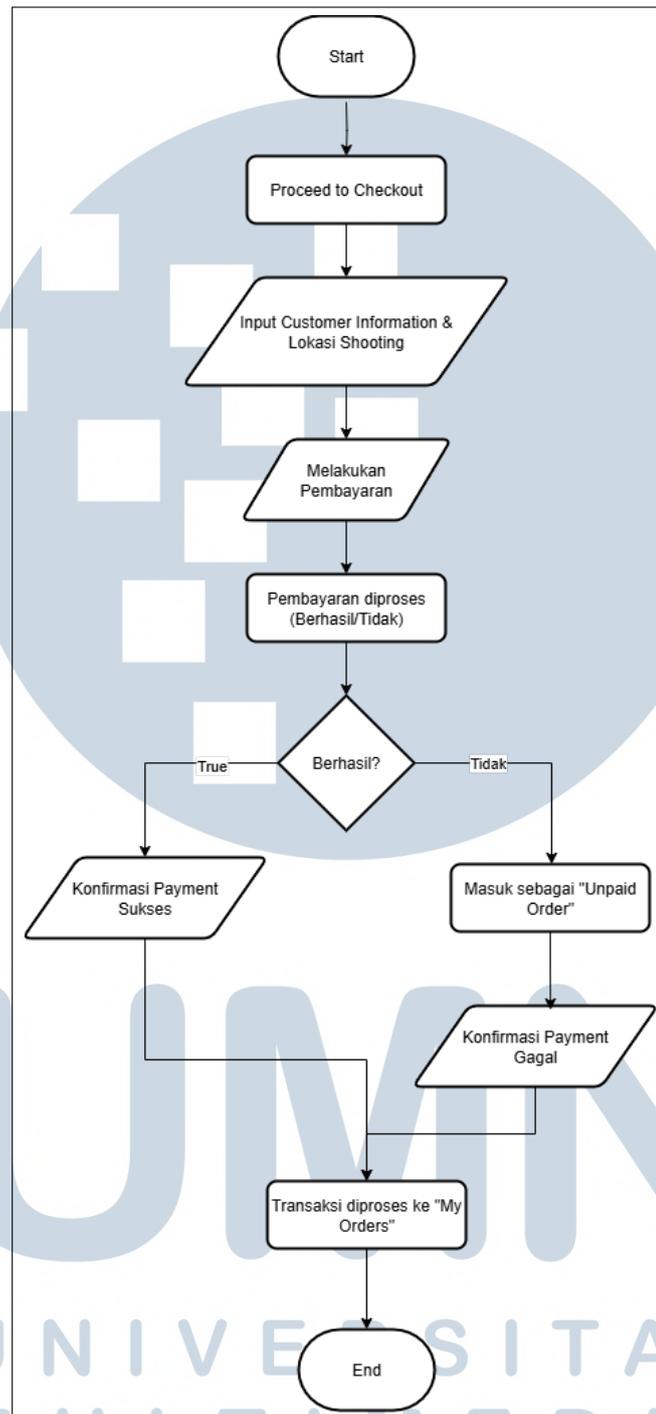
Gambar 3.12 merepresentasikan alur proses *cart* pada situs web DuRent Support, di mana untuk memasukkan barang ke dalam *cart*, pengguna wajib melakukan *sign-in* atau *sign-up* terlebih dahulu karena sistem tidak mengizinkan akses sebagai *guest user*. Selain itu, pengguna harus menetapkan tanggal *rental* terlebih dahulu sebelum dapat menambahkan barang ke *cart*; tujuan penetapan tanggal ini adalah untuk mengelompokkan item berdasarkan periode *rental*. Setelah barang berhasil dipilih, pengguna dapat memperbarui kuantitas item melalui berbagai opsi seperti menghapus, mengurangi, menambah, atau tindakan pengaturan serupa lainnya.



Gambar 3.12. *Cart Process Flowchart*

Gambar 3.13 merepresentasikan alur proses *checkout* pada situs web DuRent Support, di mana pengguna perlu mengisi informasi detail pelanggan—meliputi nama, *email*, nomor telepon, dan data sejenisnya—kemudian dilanjutkan dengan memasukkan alamat lokasi *shooting*. Setelah seluruh informasi terisi, pengguna akan melanjutkan ke tahap pembayaran; sistem kemudian melakukan pengecekan validitas pembelian. Apabila pembelian dinyatakan tidak valid, akan muncul konfirmasi gagal, sedangkan jika valid, akan muncul konfirmasi berhasil.

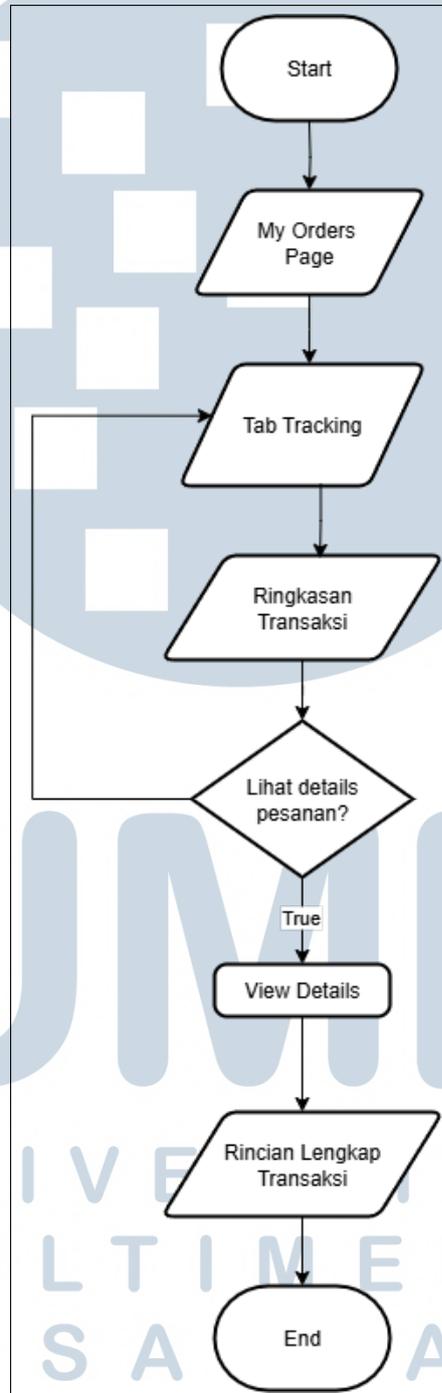




Gambar 3.13. Checkout Process Flowchart

Gambar 3.14 merepresentasikan alur proses *My Orders* pada situs web DuRent Support, di mana fitur ini berfungsi sebagai pusat seluruh transaksi yang telah berhasil dilakukan. Dalam fitur tersebut, tercatat seluruh detail transaksi termasuk *order id*, daftar barang, tanggal *pickup* dan *return*, serta berbagai

informasi terkait. Selain itu, *My Orders* juga berperan sebagai pelacak status pesanan yang mencakup pesanan dalam proses, pesanan sedang berjalan, pesanan telah selesai, pesanan belum dibayar, hingga barang-barang yang dibatalkan.



Gambar 3.14. *My Orders Process Flowchart*

Setelah semua flow sudah tergambar jelas, maka langkah selanjutnya

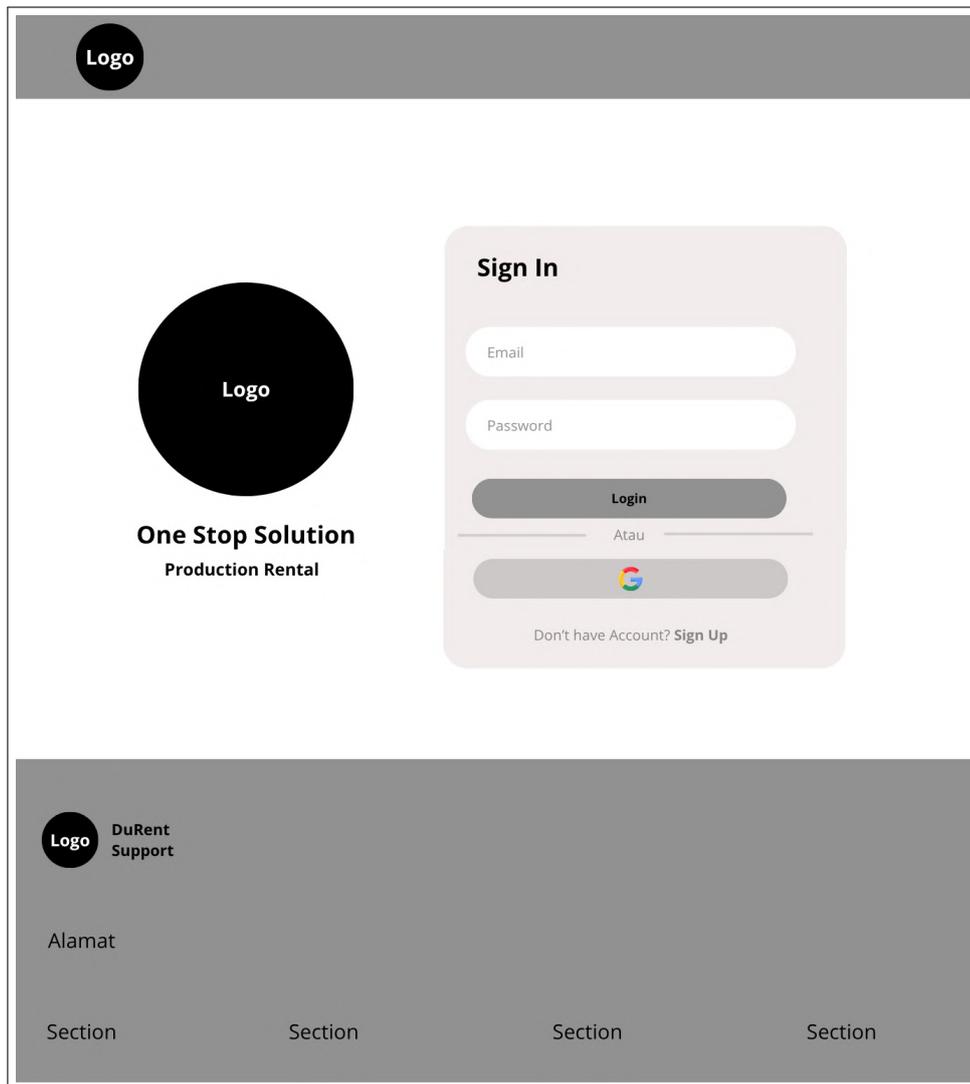
adalah membuat sketsa layout untuk setiap halaman tersebut. Tujuan dari pembuatan sketsa ini adalah untuk memberikan gambaran kasar tentang tata letak dan kebutuhan masing-masing halaman sebelum proses implementasi dilakukan. Dengan demikian, ketika pengembangan dimulai akan ada acuan visual yang jelas mengenai persyaratan desain dan fungsionalitas yang diperlukan pada tiap-tiap halaman.

Gambar 3.15 menampilkan sketsa antarmuka Signin DuRent Support yang dirancang sebagai pintu masuk bagi pengguna terdaftar. Halaman ini memungkinkan pengguna mengakses akun melalui dua opsi utama:

- *Login* konvensional menggunakan kombinasi email dan *password* yang telah terdaftar sebelumnya, atau
- Otentikasi instan melalui integrasi akun Google.

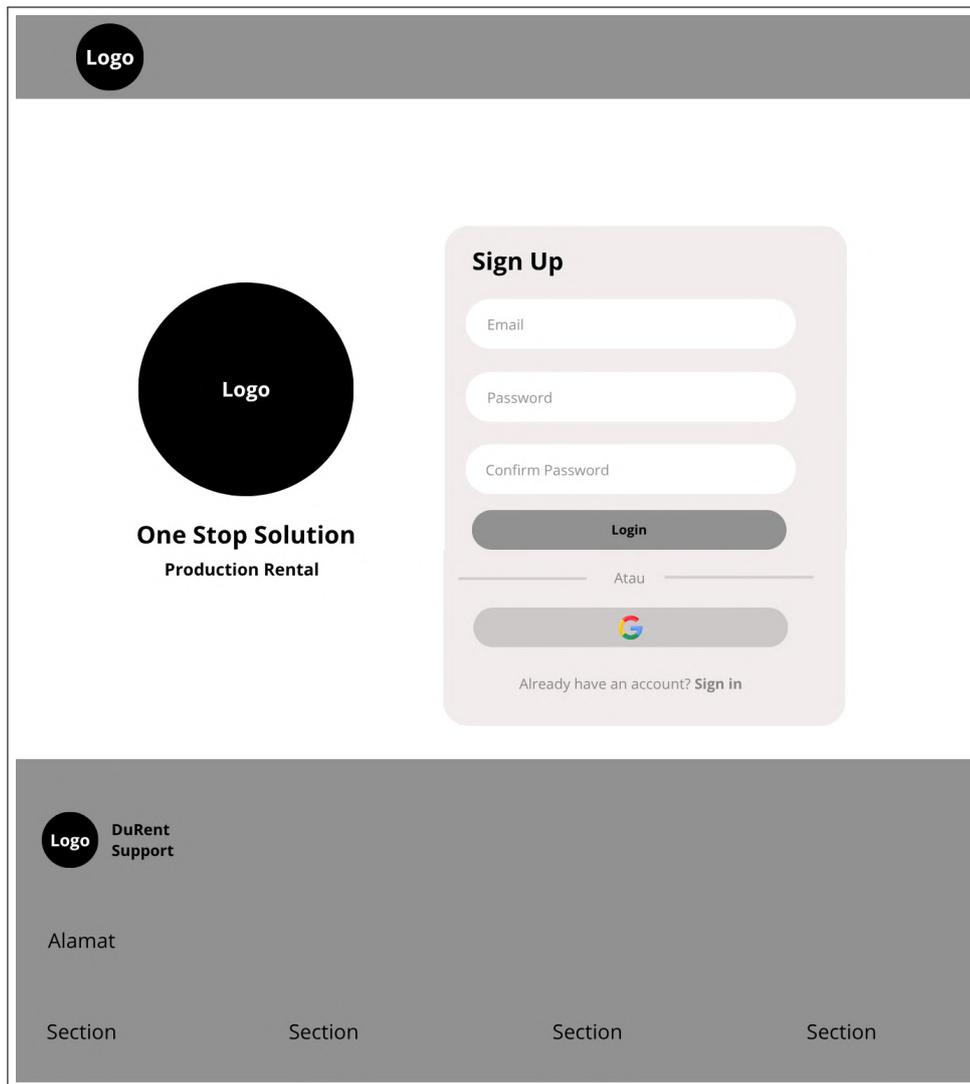
Meskipun autentikasi wajib dilakukan sebelum melakukan transaksi penyewaan, situs web tetap memberi akses terbatas ke konten situs web bagi pengunjung nonterotentikasi.





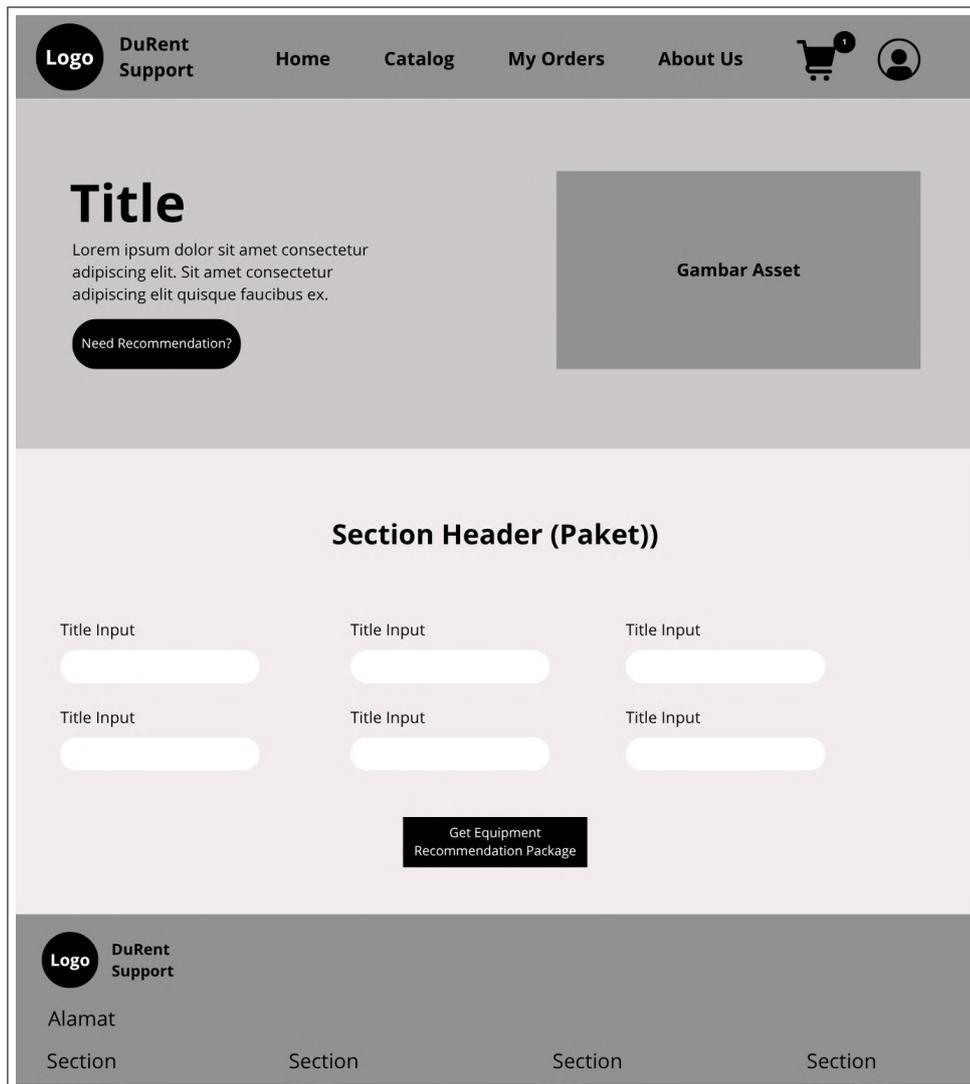
Gambar 3.15. Wireframe Sign In Page

Gambar 3.16 memperlihatkan desain halaman Signup. Untuk mendaftar akun baru, pengguna bisa isi form biasa (*email* dan *password*) atau pilih daftar cepat pakai akun Google. Seperti halaman *login*, *signup* ini wajib hanya bagi yang mau melakukan transaksi, sedangkan pengunjung biasa tetap bisa akses bagian situs web tertentu tanpa akun.



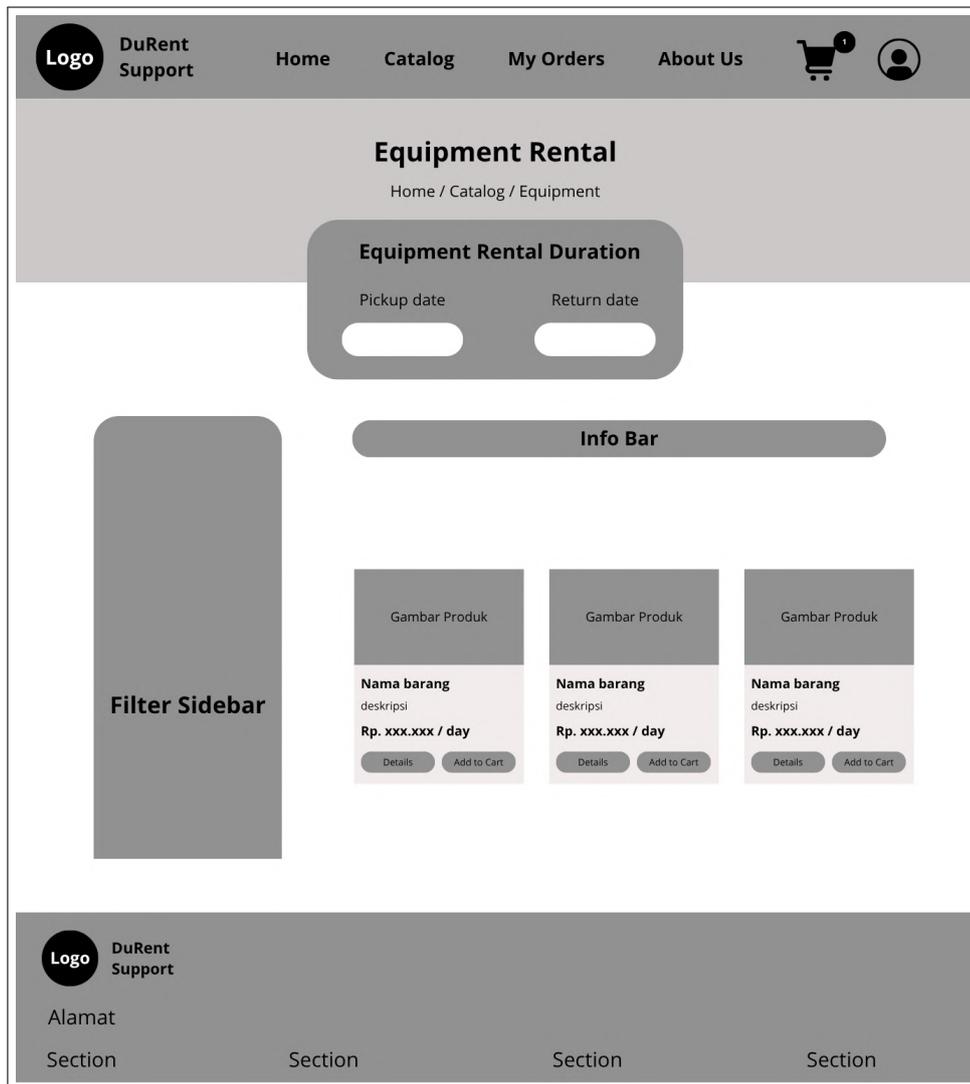
Gambar 3.16. Wireframe Sign Up Page

Gambar 3.17 menampilkan sketsa halaman utama (*home page*) yang akan dilihat pengguna saat pertama kali memasuki situs web. Halaman ini akan berisi informasi umum tentang layanan yang disediakan, sekaligus menyajikan paket rekomendasi otomatis yang dihasilkan secara langsung melalui sistem pada halaman tersebut. Rekomendasi otomatis akan muncul setelah *user* sudah mengisi semua *input* yang diperlukan dan klik *button* “*Get Equipment Recommendation Package*”



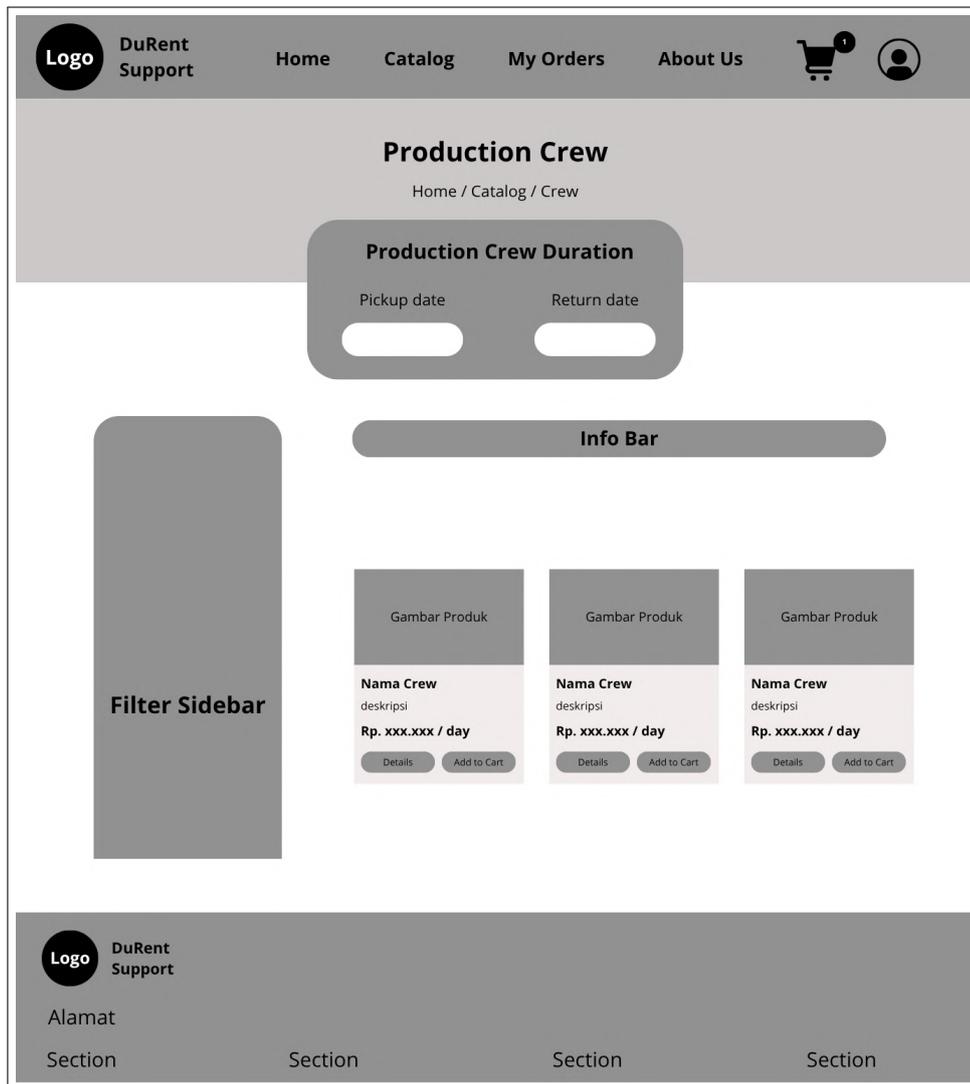
Gambar 3.17. Wireframe Home Page

Gambar 3.18 menampilkan tampilan sketsa awal katalog untuk menyewa peralatan. Pengguna bisa melihat berbagai barang yang tersedia, seperti meja, tenda, kursi, dan produk lain yang tersedia. Setiap barang ditampilkan dalam kotak informasi (kartu produk) yang berisi gambar, nama barang, dan spesifikasi singkat. Pengguna bisa menyaring hasil berdasarkan kategori barang, serta memilih tanggal pengambilan dan pengembalian. Untuk menyewa, cukup klik tombol "Add to Cart" yang ada di setiap kotak barang. Tampilannya didominasi oleh galeri barang dalam bentuk kotak-kotak (grid) yang memudahkan pengguna untuk melihat-lihat barang yang disewakan.



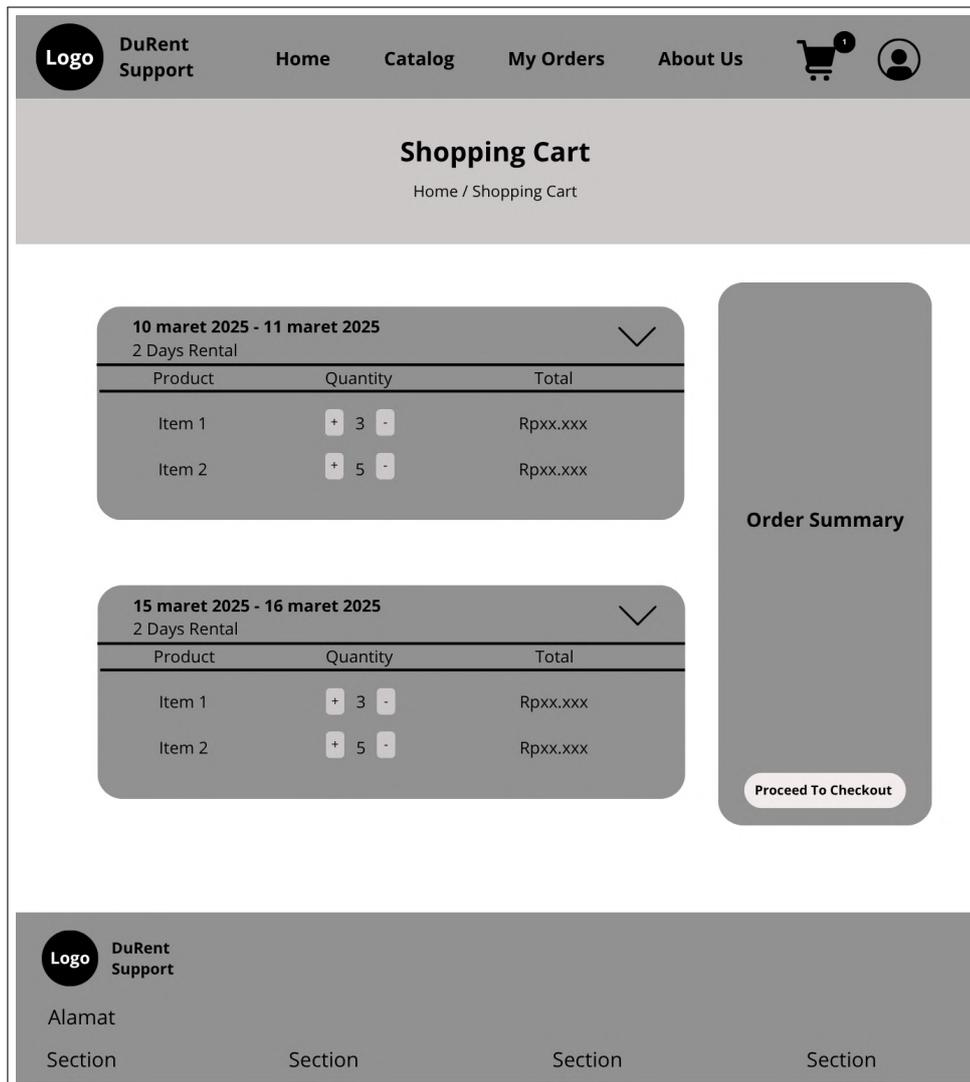
Gambar 3.18. Wireframe Catalog Page (Equipment Rental)

Gambar 3.19 memperlihatkan katalog untuk merekrut kru produksi, seperti *runner*, kru medis, *production unit*, dan kru-kru lain yang disediakan. Berbeda dengan katalog peralatan, di sini yang ditampilkan adalah profil-profil kru. Setiap profil biasanya menampilkan foto, nama, daftar keahlian (misalnya "*Production Unit*"), dan tarif harian. Pengguna bisa menyaring kru berdasarkan kebutuhan kru atau kategori-nya. Pemilihan tanggal sewa tetap ada. Pengguna bisa menambahkan kru ke keranjang menggunakan tombol yang disediakan.



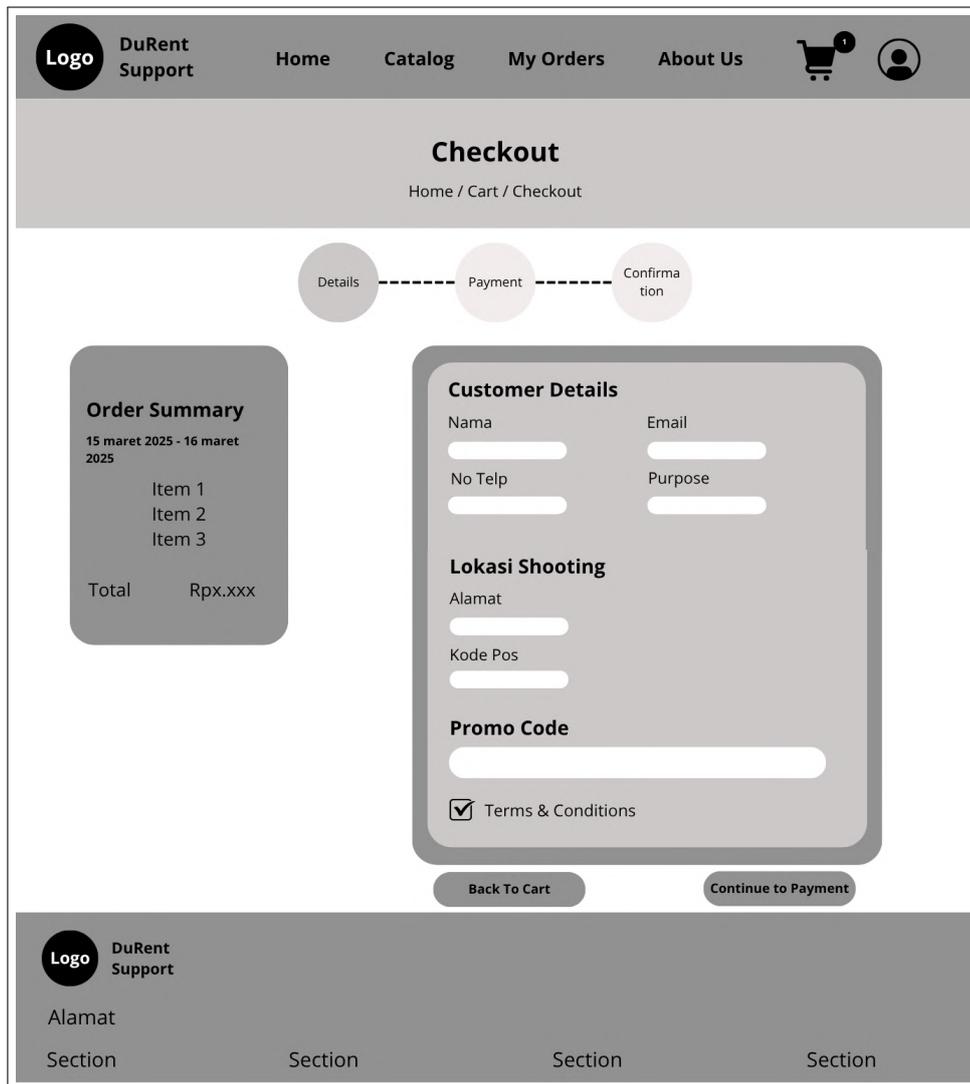
Gambar 3.19. Wireframe Catalog Page (Production Crew)

Setiap barang yang dimasukkan ke keranjang belanja akan secara otomatis dikelompokkan berdasarkan periode tanggal *rental* yang ditetapkan pengguna di halaman *cart*. Sebagai ilustrasi, jika pengguna menyetel dua periode berbeda—misalnya 10 Maret 2025 hingga 11 Maret 2025 untuk barang tertentu, kemudian menambahkan barang lain untuk periode 15 Maret 2025 hingga 16 Maret 2025—maka item-item tersebut akan muncul dalam kelompok terpisah sesuai jadwal sewanya. Dengan mekanisme pengelompokan ini, seluruh barang tidak akan tergabung dalam satu daftar tunggal melainkan terorganisir berdasarkan rentang tanggal yang berbeda, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.20.



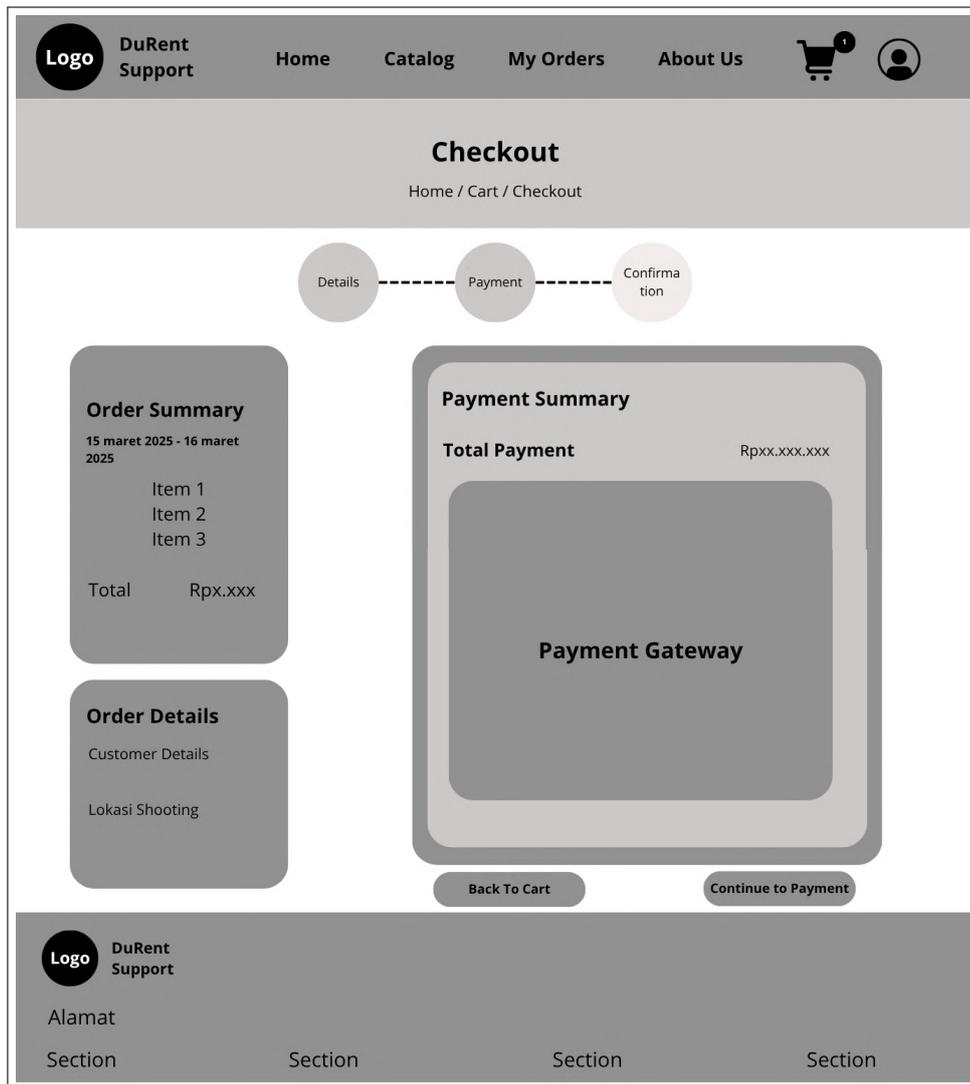
Gambar 3.20. Wireframe Cart Page

Dalam *checkout page* ada 3 tahapan yang harus dilalui yaitu *details* (Untuk mengisi informasi *customer*), *payment* (untuk melakukan pembayaran), *confirmation page* (mengetahui apakah pesanan berhasil atau tidak), setiap tahapan ini wajib dilalui oleh pengguna. Dari kebutuhan ini menghasilkan sketsa situs web seperti yang terlihat pada Gambar 3.21, Gambar 3.22, Gambar 3.23.



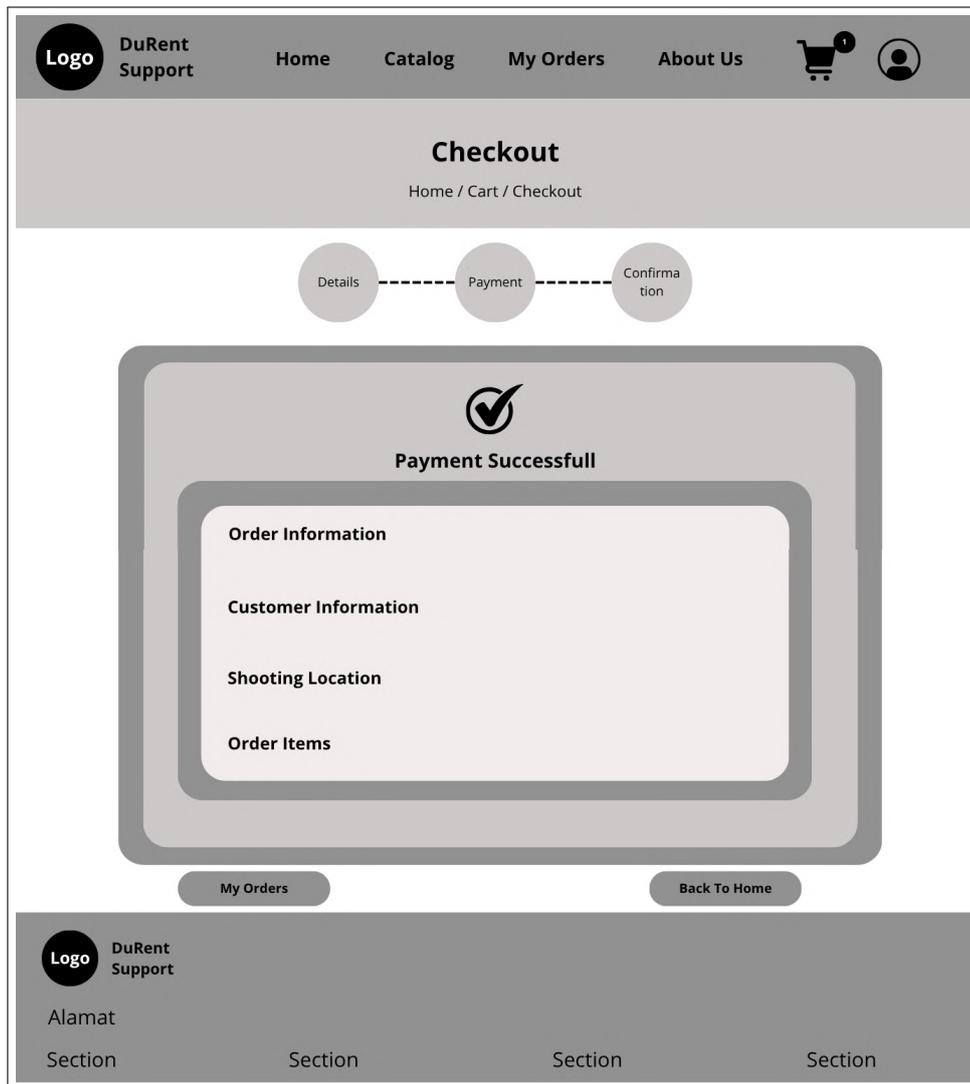
Gambar 3.21. Wireframe Checkout (Details)

UIN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA



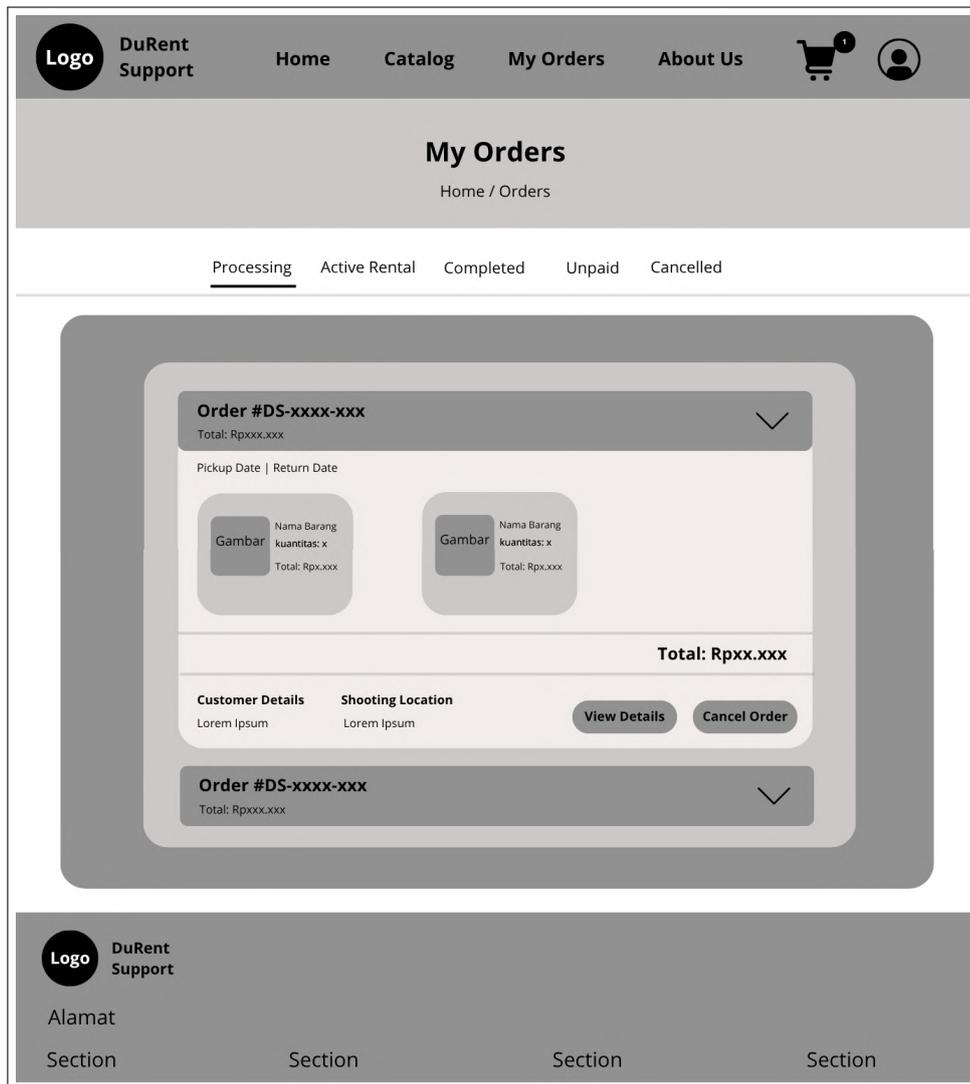
Gambar 3.22. Wireframe Checkout (Payment)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.23. Wireframe Checkout (Confirmation)

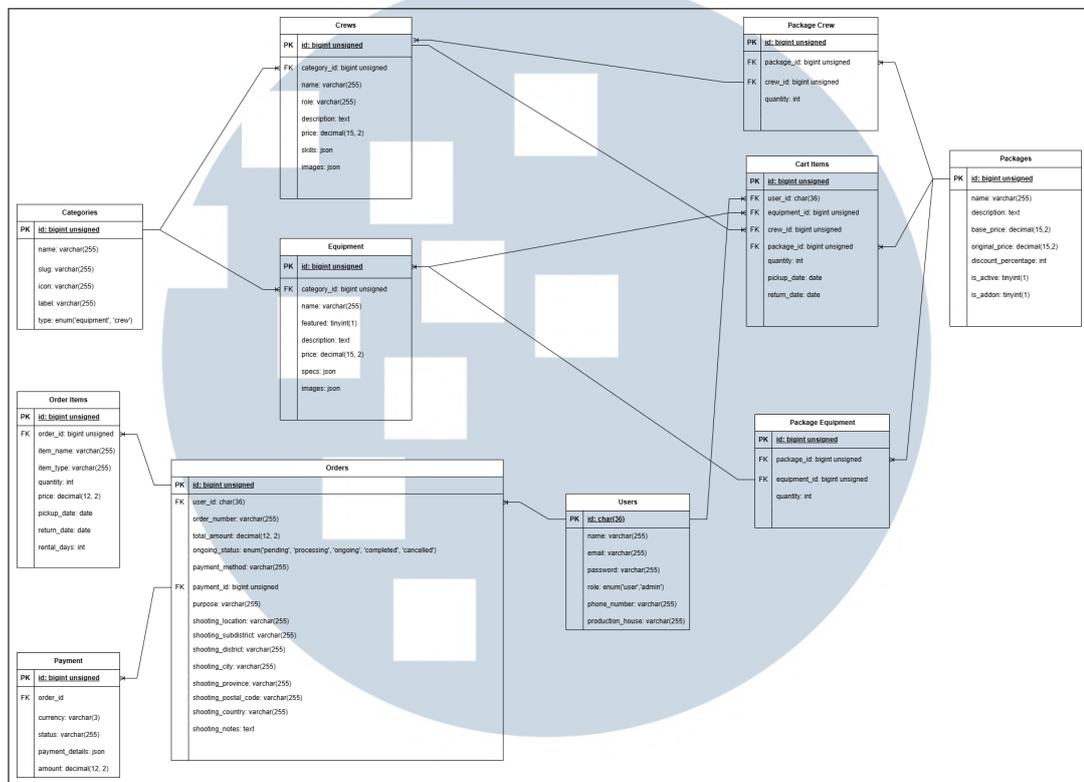
Setelah seluruh proses transaksi berhasil, pemesanan dapat dilihat di halaman “My Orders”. Seluruh informasi tertulis secara lengkap dari *order information*, list barang yang disewa, tanggal pengambilan dan pengembalian, dan lain sebagainya yang berkaitan dengan informasi transaksi. Dari kebutuhan ini dibuatlah sketsa untuk halaman “My Orders” ini seperti yang terlihat pada Gambar 3.24



Gambar 3.24. Wireframe My Orders

Setelah memahami alur kerja keseluruhan situs web DuRent Support melalui *flowchart* yang sudah dijelaskan dan melihat gambaran kasar setiap halamannya, langkah logis selanjutnya yang dilakukan adalah merancang struktur sistem databasenya. Hal ini mencakup perancangan hubungan antar tabel (relasi) dan menentukan secara rinci jenis data apa saja yang perlu disimpan untuk setiap entitas dalam sistem, seperti informasi pengguna, detail alat sewa, transaksi, kerusakan, dan lainnya. Tujuannya untuk memastikan bahwa basis data nantinya benar-benar mampu mendukung semua fitur dan alur yang sudah dirancang di *flowchart* dan sketsa halaman, mulai dari pendaftaran *user*, pencarian alat, proses sewa, hingga manajemen oleh *admin*. Dengan kata lain, desain basis data ini harus selaras sempurna dengan kebutuhan fungsionalitas situs web agar semuanya berjalan lancar

dan data tersimpan dengan terstruktur. Oleh karena itu hasil dari perancangan dan relasi basis data bisa terlihat pada Gambar 3.25.



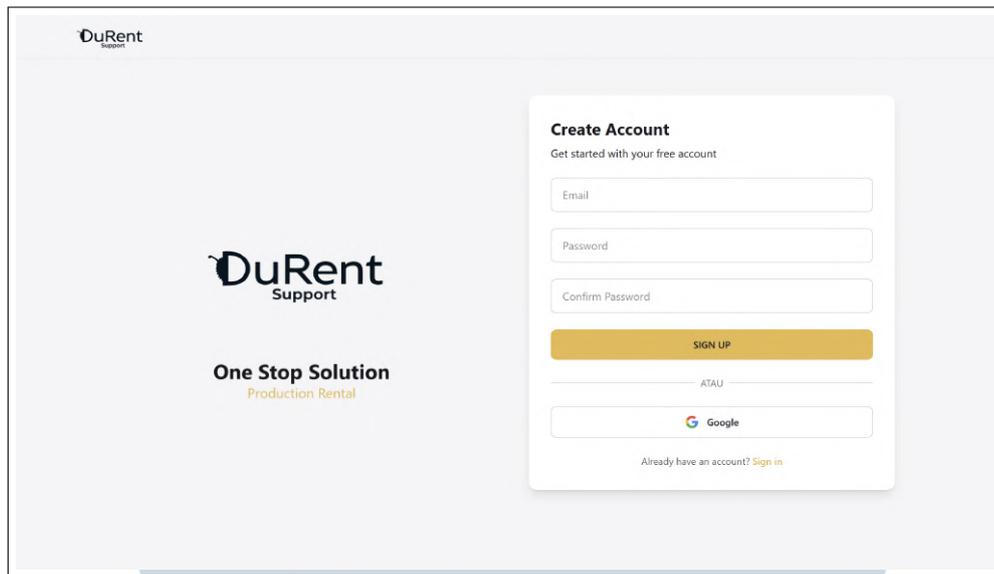
Gambar 3.25. Struktur Database Website DuRent Support

3.5.4 Implementation

Langkah implementasi dimulai setelah halaman, *flow*, sketsa desain, dan struktur basis data *final*. Implementasi dilakukan sesuai desain pada bagian 3.5.3. Menggunakan teknologi dan persyaratan situs web yang sudah disebutkan pada 3.5.2. Berikut adalah hasil situs web yang telah diimplementasikan:

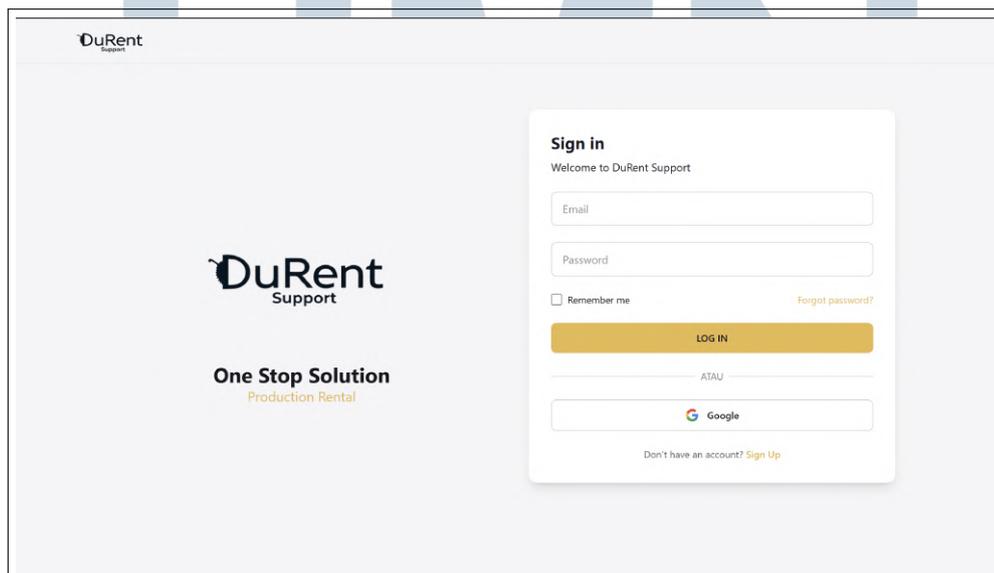
1. Auth Page (Signup dan Signin Page)

Halaman pendaftaran (*signup page*) pada situs web DuRent Support menyediakan dua opsi registrasi: melalui *email & password* pribadi atau autentikasi langsung menggunakan akun Google. Seluruh informasi pengguna yang terdaftar akan disimpan secara aman dalam *database* sistem dan nantinya digunakan untuk menyimpan transaksi, keranjang belanja, profil pribadi, dan interaksi pengguna lainnya. Implementasi antarmuka pendaftaran ini dapat dilihat pada Gambar 3.26.



Gambar 3.26. *Signup Page*

Proses autentikasi pengguna dilakukan melalui halaman masuk (*signin page*) yang memverifikasi kredensial terdaftar terhadap catatan *database*. Sistem akan mengarahkan pengguna yang teridentifikasi valid ke halaman utama secara otomatis, sedangkan kredensial yang tidak terdaftar akan mendapatkan notifikasi kesalahan. Tampilan lengkap beserta mekanisme validasi tersebut diilustrasikan pada Gambar 3.27.



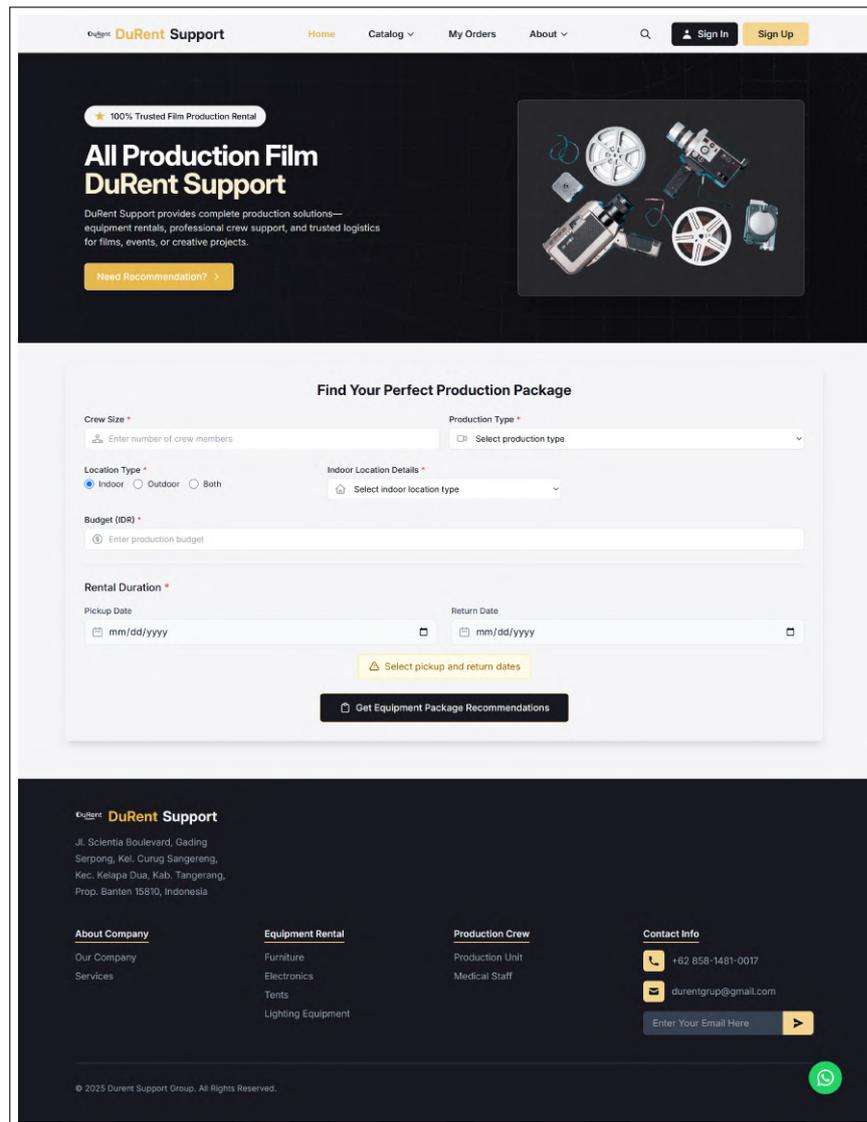
Gambar 3.27. *Signin Page*

2. Home Page

Halaman utama (*home page*) merupakan pintu masuk pertama pengguna saat mengakses situs web. Pada halaman ini, disediakan fitur unggulan berupa rekomendasi paket produk yang dipersonalisasi berdasarkan input atau preferensi pengguna. Tujuannya adalah memberikan pengalaman yang relevan dan efisien, di mana pengguna langsung disuguhkan opsi paket sesuai kebutuhan tanpa harus melakukan pencarian manual. Desain halaman dirancang intuitif untuk memandu pengguna menawarkan layanan inti situs secara langsung sekaligus memudahkan navigasi ke fitur lainnya.

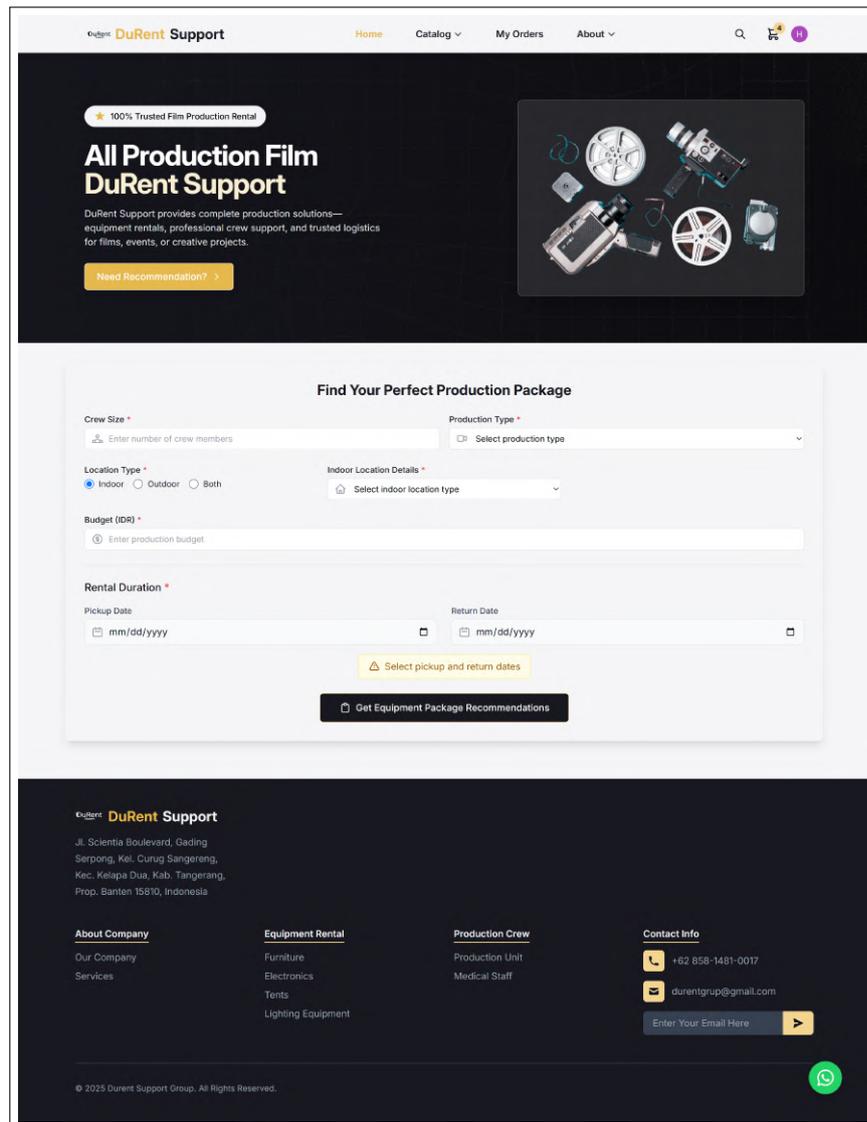
Ketika pengguna belum melakukan *login (unauthenticated)*, halaman utama, pada *navigation bar* terdapat dua tombol utama: *Sign Up* (untuk pendaftaran akun baru) dan *Sign In* (untuk masuk ke akun yang sudah ada). Tampilan ini memprioritaskan akses ke proses autentikasi, sehingga pengguna baru atau yang belum login dapat segera mendaftar atau masuk tanpa distraksi elemen lain seperti *cart* dan profil. Visualisasi lengkap kondisi ini dapat dilihat pada Gambar 3.28.





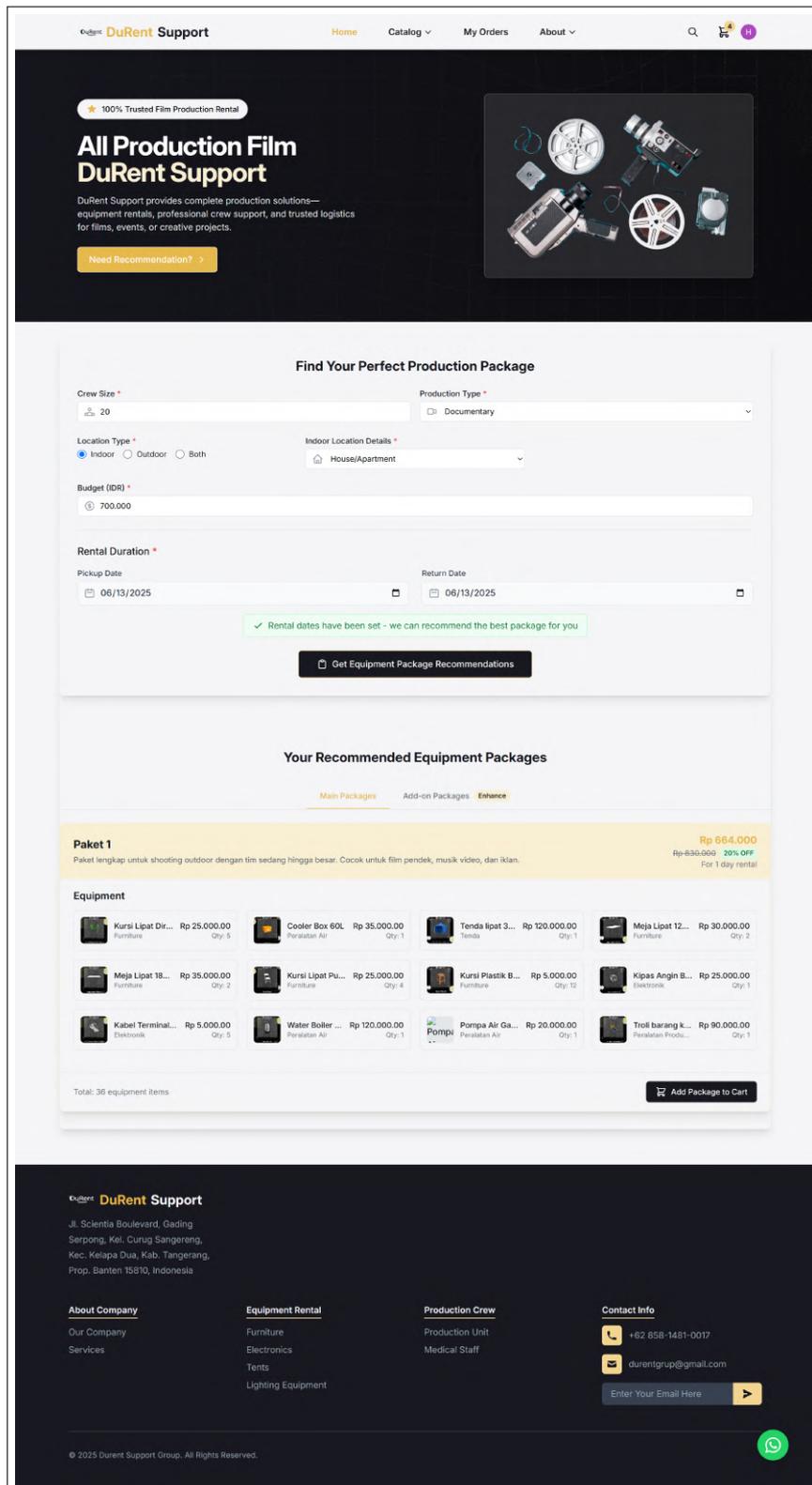
Gambar 3.28. Home Page (Tanpa Autentikasi)

Setelah pengguna berhasil *login (authenticated)*, halaman utama mengalami perubahan signifikan pada bagian *navigation bar*. Tombol *Sign Up* dan *Sign In* dihilangkan dan digantikan dengan dua elemen fungsional: ikon keranjang belanja (untuk akses cepat ke cart) dan ikon profil pengguna (untuk mengelola akun). Transformasi ini menyediakan alat navigasi yang lebih praktis sesuai kebutuhan pengguna yang telah teridentifikasi, sekaligus meningkatkan efisiensi transaksi. Implementasi desain pasca-autentikasi ini dijelaskan secara visual pada Gambar 3.29.



Gambar 3.29. Home Page (Pasca Autentikasi)

Rekomendasi paket peralatan dapat digunakan setelah pengguna mengisi informasi produksi film beserta jadwal pengambilan dan pengembalian penyewaan serta sudah melalui proses autentikasi. Ketika tombol "Get Equipment Package Recommendations" ditekan, sistem akan memproses input dan menampilkan hasil rekomendasi dalam section khusus yang sebelumnya tersembunyi. Pada section hasil ini, pengguna dapat melihat paket yang disesuaikan dengan kebutuhan produksinya dan memiliki opsi untuk langsung menambahkan paket terpilih ke dalam keranjang belanja (*cart*). Alur interaksi lengkap dari fitur rekomendasi ini dapat diamati pada Gambar 3.30.



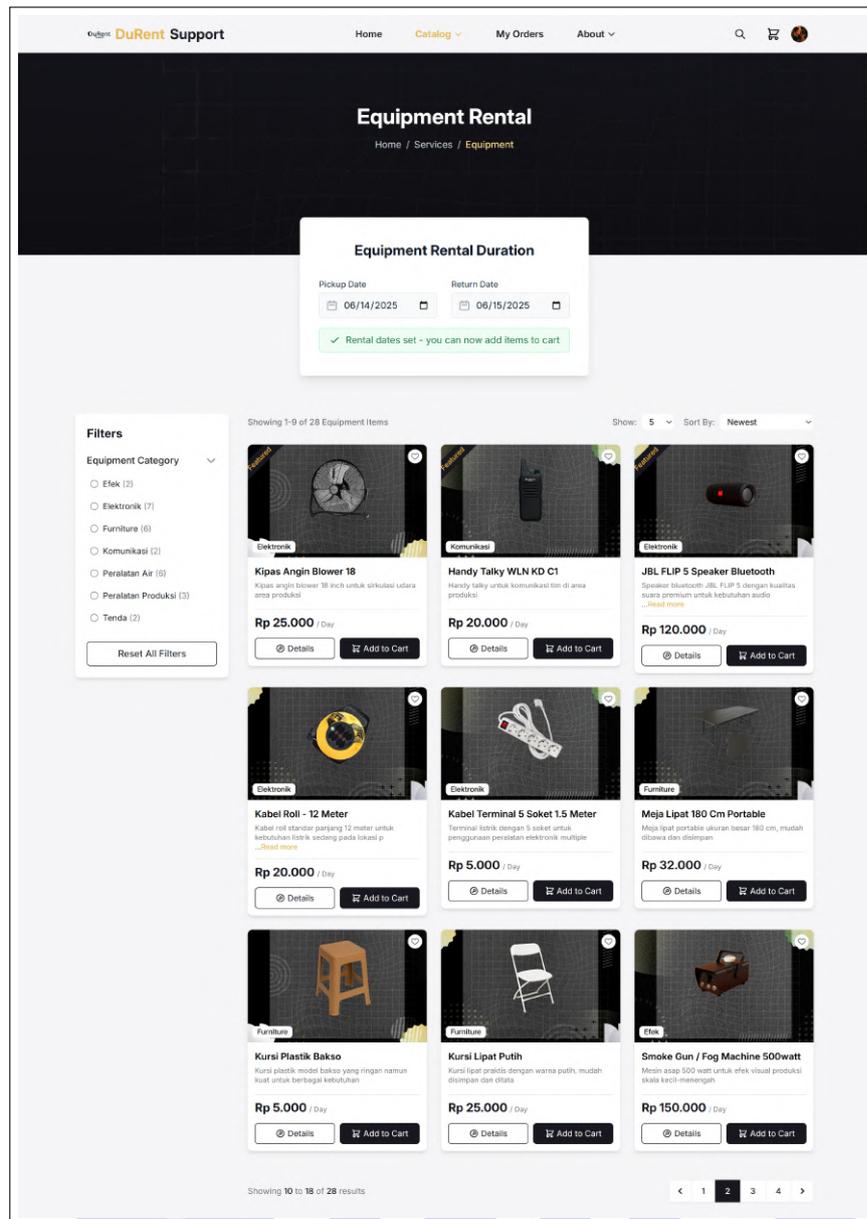
Gambar 3.30. Fitur Rekomendasi Paket

3. *Catalog Page*

Halaman katalog berfungsi sebagai pusat penelusuran seluruh produk dan kru yang tersedia di DuRent Support. Pengguna dapat menjelajahi berbagai peralatan produksi melalui tampilan terstruktur yang dilengkapi dengan sistem penyaringan berdasarkan kategori, memungkinkan penyaringan kebutuhan spesifik secara efisien. Fitur inti pada halaman ini memfasilitasi penambahan item langsung ke dalam daftar pesanan, menjadikannya pusat kendali utama untuk perencanaan penyewaan peralatan produksi.

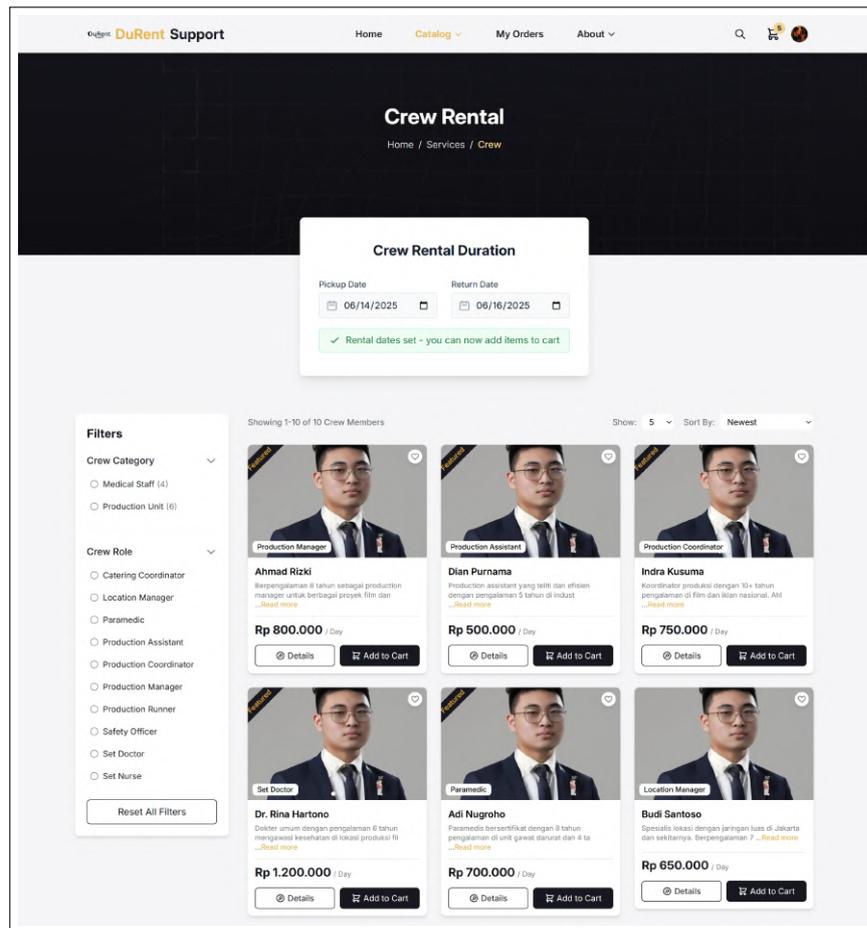
Halaman katalog *equipment rental* berisi keseluruhan barang yang disewakan kepada pengguna. Halaman ini menjelaskan secara lengkap nama barang, spesifikasi dari barang, gambar produk, serta informasi terkait barang yang disewakan. Visualisasi dari halaman katalog *equipment rental* dapat dilihat pada 3.31.





Gambar 3.31. Catalog Page (Equipment Rental)

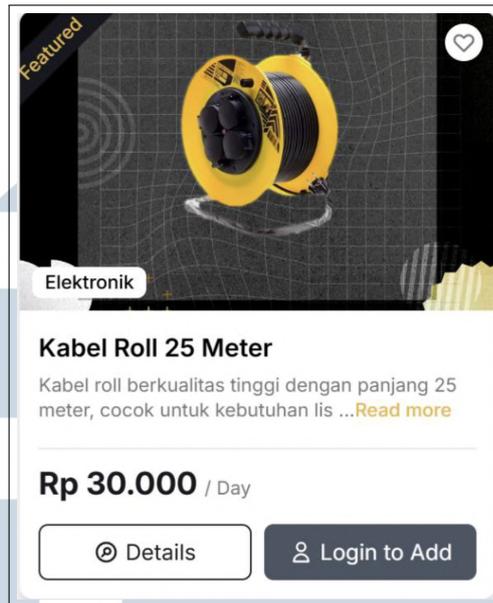
Halaman katalog *production crew* berisi keseluruhan kru yang bisa di *hire* untuk membantu produksi film atau komersil pengguna. Halaman ini menjelaskan secara lengkap nama kru, keahlian kru, foto kru, serta informasi terkait kru yang akan di *hire*. Visualisasi dari halaman katalog *production crew* dapat dilihat pada Gambar 3.32.



Gambar 3.32. Catalog Page (Production Crew)

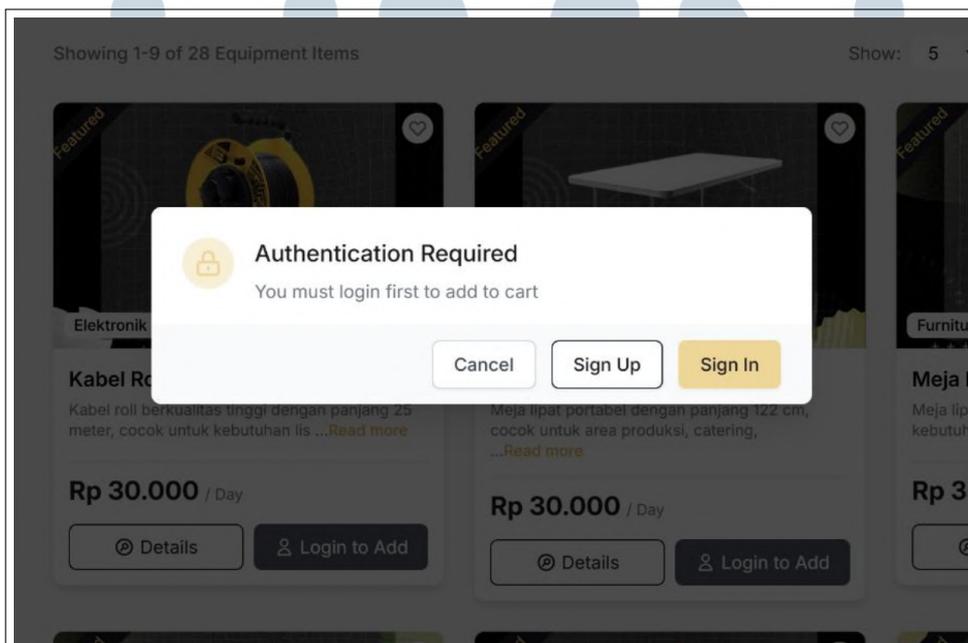
Ketika diakses tanpa *signin*, halaman katalog tetap menampilkan seluruh produk namun dengan modifikasi interaksi. Tombol penambahan barang berubah menjadi "Login to add", hal ini mencegah *user* memasukkan barang tanpa autentikasi. Visualisasi *component card* ketika tidak melakukan autentikasi dapat dilihat pada Gambar 3.33.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



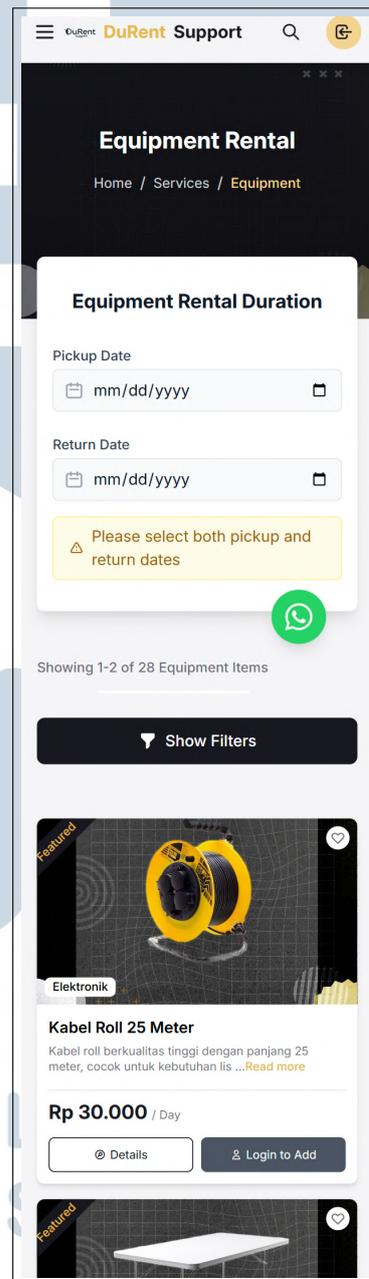
Gambar 3.33. Komponen Card (Tanpa Autentikasi)

Ketika interaksi button di klik akan memunculkan suatu modal untuk mengarahkan *user* untuk melakukan autentikasi. Hal ini bertujuan untuk benar-benar ketika ingin melakukan transaksi harus melalui autentikasi terlebih dahulu. Visualisasi komponen modal muncul ketika interaksi button “*Login to Add*” di klik dapat dilihat pada Gambar 3.34.



Gambar 3.34. Modal Authentication Required

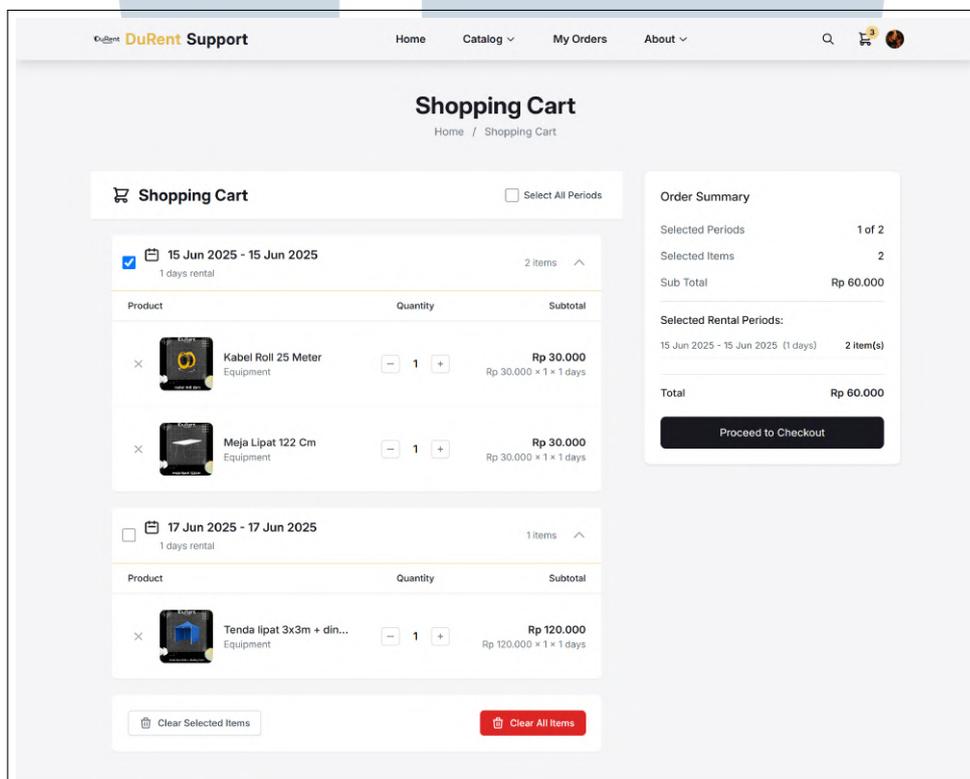
Sesuai dengan *requirement* yang dibutuhkan yang dijelaskan pada bagian 3.5.2, situs web harus bisa diakses di device manapun. *Page catalog* juga memiliki tampilan responsif yang bertujuan untuk memudahkan *user* memesan barang dimana saja yang inginkan tanpa harus membuka *personal computer*. Gambar 3.35 memperlihatkan tampilan ketika situs web dibuka melalui gawai.



Gambar 3.35. Tampilan *Responsive Catalog Page*

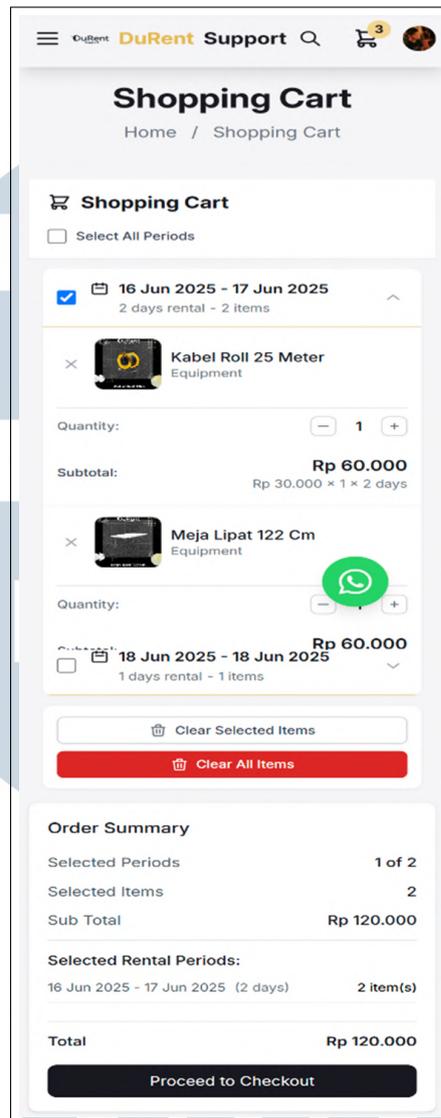
4. Cart Page

Halaman Keranjang (*Cart*) berfungsi sebagai pusat penyimpanan sementara untuk daftar barang yang akan diproses ke tahap pembayaran (*checkout*). Pada halaman ini, pengguna dapat melihat ringkasan pembelian dan item yang dipilih, dengan pengelompokan barang berdasarkan periode sewa masing-masing. Terdapat fleksibilitas untuk memperbarui kuantitas barang langsung dari antarmuka, serta opsi penghapusan bertahap: menghapus satu item tertentu, seluruh barang dalam satu periode *rental*, atau mengosongkan keranjang sepenuhnya (*clear cart*). Implementasi lengkap struktur dan fungsionalitas halaman ini dapat diamati pada Gambar 3.36.



Gambar 3.36. *Cart Page*

Halaman cart juga memiliki tampilan responsif yang bertujuan untuk memudahkan *user* melihat barang apa saja yang akan dipesan di device manapun yang ingin digunakan tanpa harus membuka *personal computer*. Gambar 3.37 memperlihatkan tampilan ketika cart page dibuka melalui handphone.



Gambar 3.37. Tampilan Responsif Cart Page

5. Checkout Page

Halaman *Checkout* berfungsi sebagai alur utama transaksi yang terstruktur secara sistematis untuk memandu pengguna dalam menyelesaikan pemesanan. Dibagi menjadi tiga tahap berurutan—*Details*, *Payment*, dan *Confirmation Page*—desain ini bertujuan mencegah kebingungan pengguna dengan menyajikan informasi secara bertahap. Pendekatan ini memastikan pengalaman transaksi yang intuitif sekaligus mengurangi risiko kesalahan pengisian data, sehingga meningkatkan efisiensi proses pembayaran.

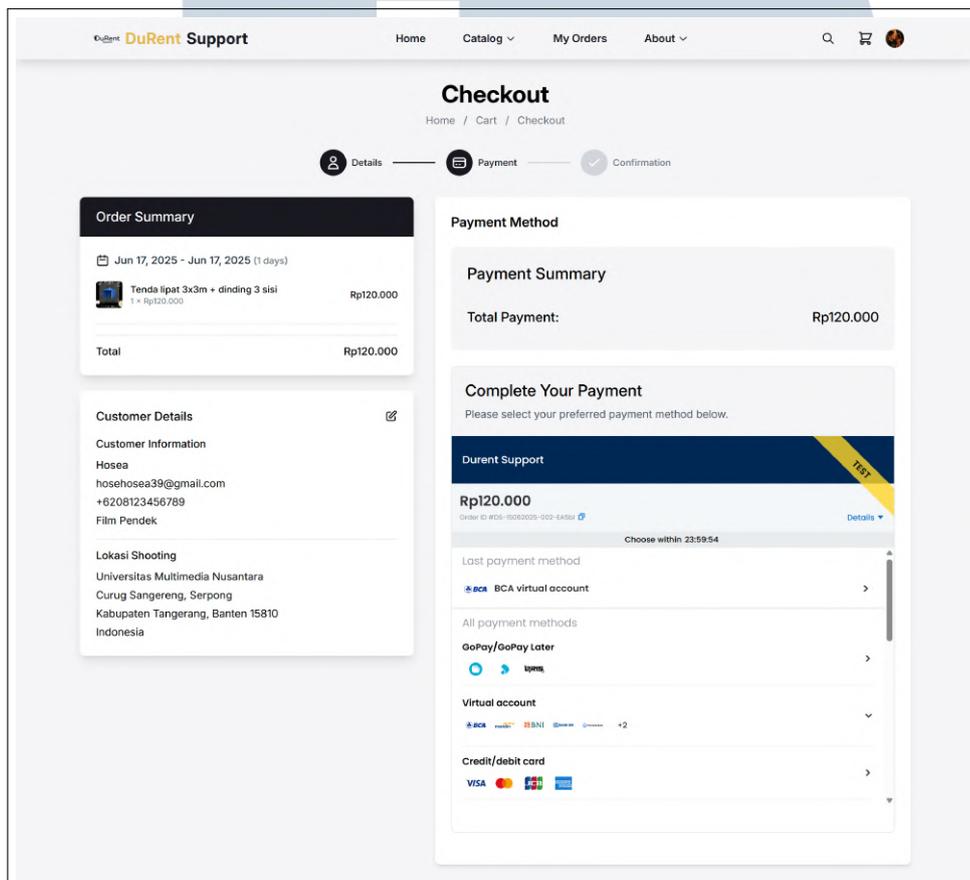
Pada tahap pertama (*Details*), pengguna wajib melengkapi informasi pelanggan dan lokasi shooting, serta memiliki opsi untuk memasukkan kode *voucher* jika tersedia. Setelah semua data terisi, pengguna harus menyetujui syarat dan ketentuan yang berlaku sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Proses ini memastikan validitas data pemesanan sebelum masuk ke pembayaran, sekaligus memberikan kesempatan untuk memanfaatkan potongan harga jika memenuhi syarat. Implementasi tahap ini dapat dilihat pada Gambar 3.38.

The screenshot displays the 'Checkout' page for 'DuRent Support'. The page is divided into three main sections: 'Order Summary', 'Customer Details', and 'Lokasi Shooting'. The 'Order Summary' shows a rental for 'Tenda lipat 3x3m + dinding 3 sisi' from Jun 17, 2025 to Jun 17, 2025 (1 day) for a total of Rp120.000. The 'Customer Details' section includes fields for Name (Hosea), Email (hosehosea39@gmail.com), and Phone Number (+62 081-2345-6789). The 'Lokasi Shooting' section includes fields for Name of Street (Universitas Multimedia Nusantara), Kelurahan (Curug Sangereng), Kecamatan (Serpong), Kota/Kabupaten (Kabupaten Tangerang), Provinsi (Banten), Kode Pos (15810), and Negara (Indonesia). There is also a 'Promo Code' field and a checkbox for terms and conditions. The page has a navigation bar at the top with 'Home', 'Catalog', 'My Orders', and 'About' links, and a 'Checkout' breadcrumb trail.

Gambar 3.38. *Checkout Page (Details)*

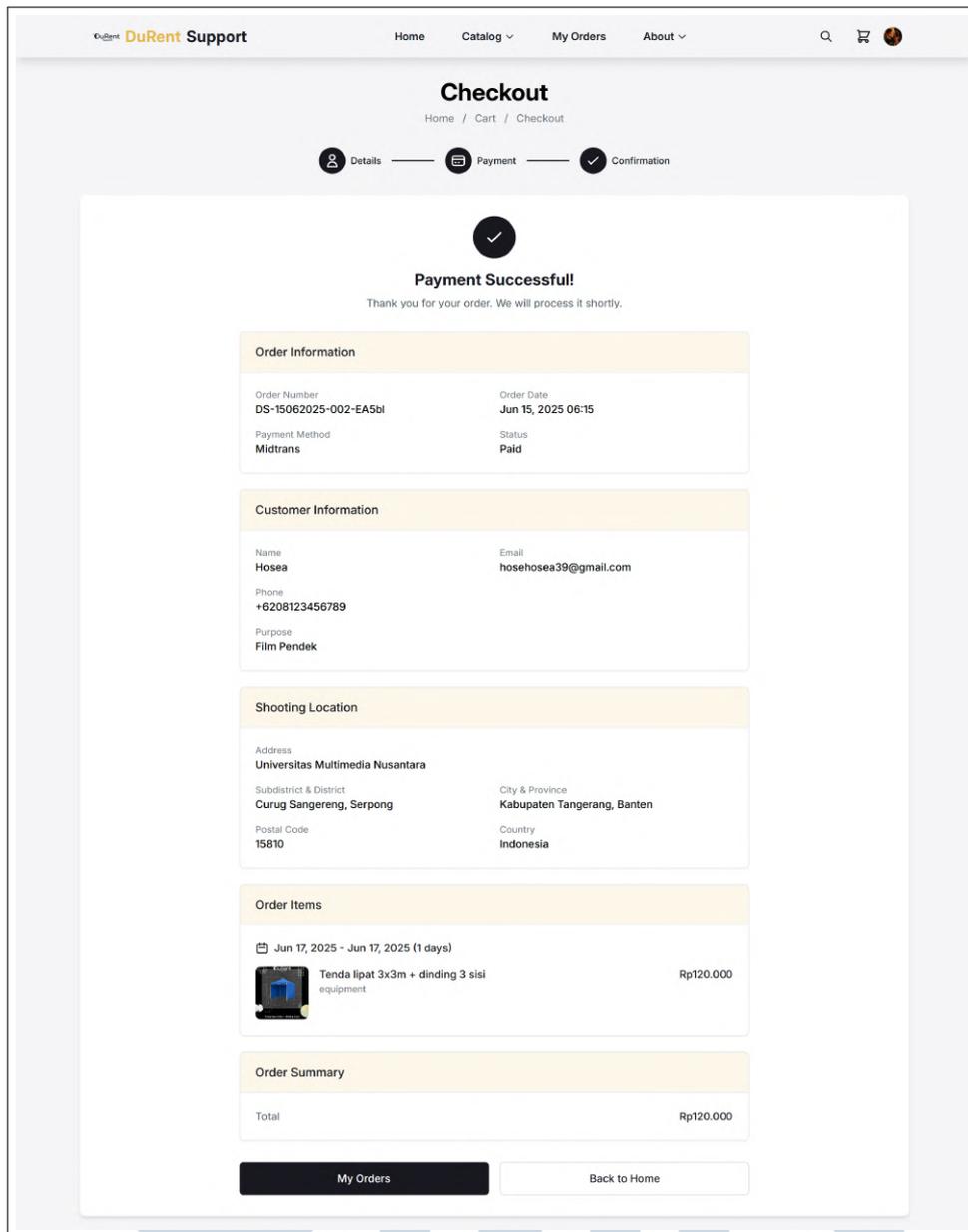
Tahap kedua (*Payment*) mengintegrasikan Midtrans Payment Gateway untuk

memproses transaksi secara *real-time*. Pengguna dapat memilih metode pembayaran yang tersedia (seperti transfer bank, *e-wallet*, atau kartu kredit), dan sistem akan memvalidasi pembayaran secara otomatis. Keberhasilan transaksi akan langsung mengarahkan pengguna ke tahap konfirmasi, sedangkan kegagalan memberikan notifikasi untuk mencoba metode lain atau mengulangi proses. Mekanisme ini menjamin keamanan dan kecepatan verifikasi pembayaran, sebagaimana diilustrasikan pada Gambar 3.39.



Gambar 3.39. Checkout Page (Payment)

Tahap akhir (*Confirmation Page*) menampilkan status pembayaran beserta ringkasan komprehensif transaksi. Informasi mencakup detail pesanan (jenis layanan, durasi), jadwal sewa yang telah disepakati, dan konfirmasi pembayaran (nomor transaksi, jumlah, metode). Halaman ini berfungsi sebagai bukti resmi penyelesaian transaksi, tampilan lengkap konfirmasi akhir terlihat pada Gambar 3.40.

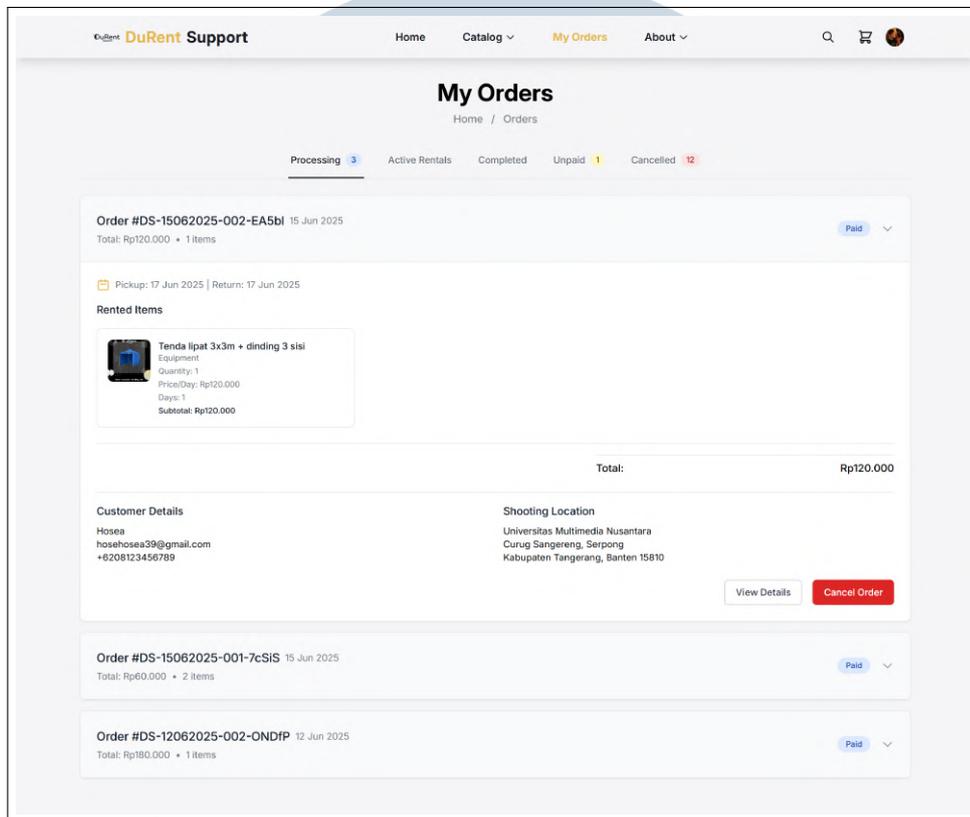


Gambar 3.40. Checkout Page (Confirmation)

6. My Orders Page

Halaman *My Orders* berfungsi sebagai pusat riwayat transaksi sekaligus pelacakan status penyewaan. Pengguna dapat memantau perkembangan pesanan melalui berbagai status terklasifikasi: *Processing* (diproses), *Active Rental* (penyewaan aktif), *Completed* (selesai), *Unpaid* (belum dibayar), dan *Cancelled* (dibatalkan). Kategorisasi ini memberikan gambaran *real-time* tentang tahapan setiap transaksi, memudahkan pengelolaan aktivitas sewa

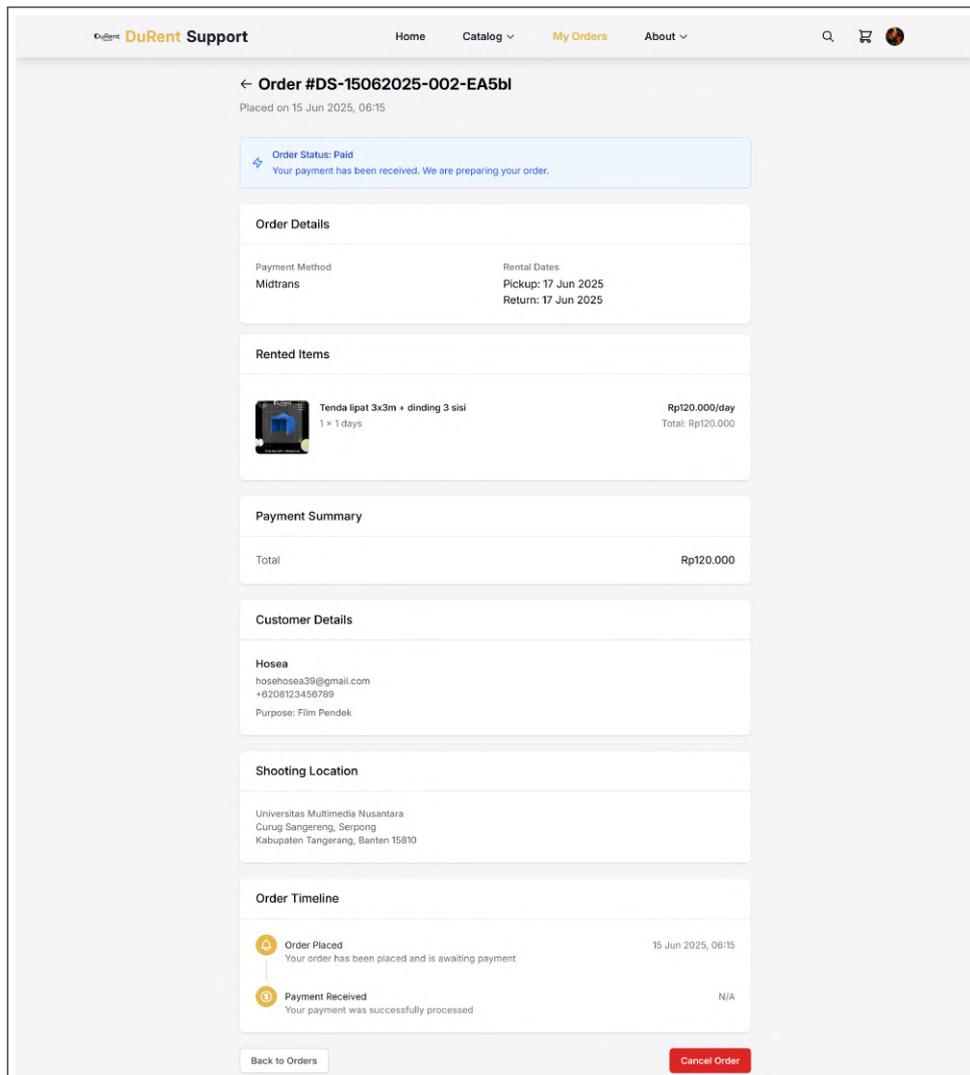
peralatan. Implementasi visual antarmuka pelacakan status ini dapat diamati pada Gambar 3.41.



Gambar 3.41. *My Orders Page*

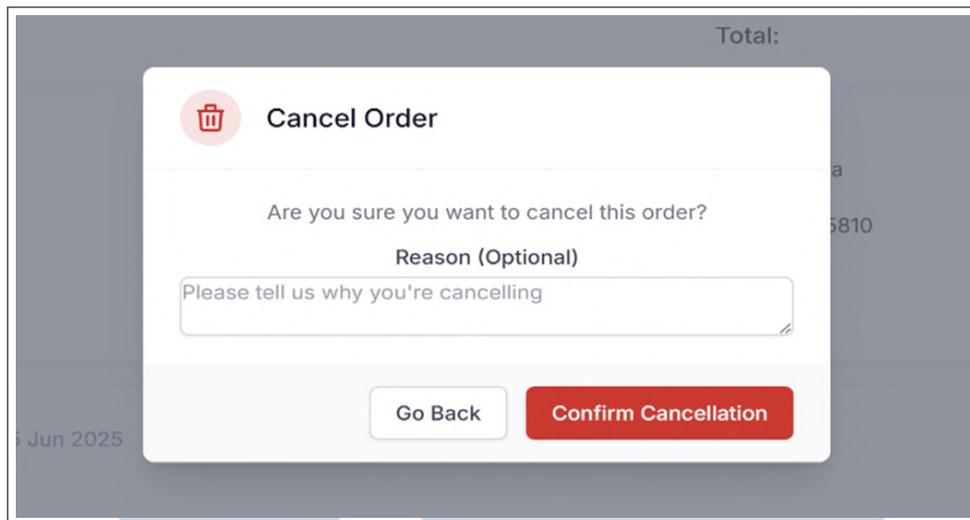
Setiap entri transaksi pada *My Orders* menampilkan ringkasan pembelian dasar. Ketika pengguna mengklik opsi "View Details", sistem akan menampilkan informasi lengkap terkait pesanan tersebut—meliputi detail produk, jadwal sewa, pembayaran, dan *order timeline*. Tampilan bisa dilihat pada Gambar 3.42.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.42. *My Orders Page (View Details)*

Dengan klik tombol “*Cancel Order*” akan muncul modal konfirmasi untuk melakukan pembatalan. Setelah itu jika pengguna “*confirm cancellation*” maka *track* akan dipindahkan ke “*cancelled*” di halaman *My Orders*. Untuk komponen modal yang muncul ketika button “*Cancel Order*” di klik diperlihatkan pada Gambar 3.43.

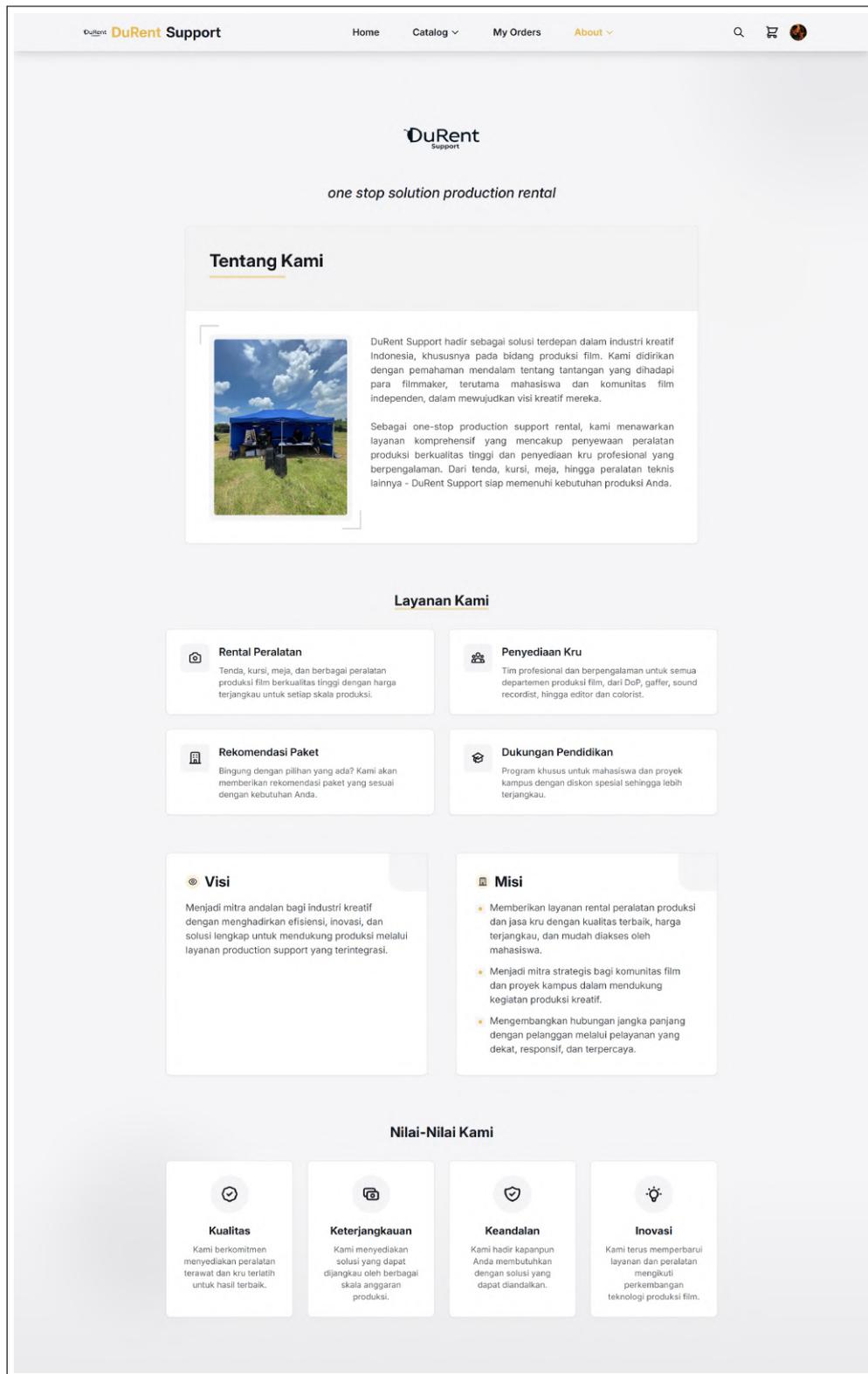


Gambar 3.43. Modal Cancel Order

7. About Page

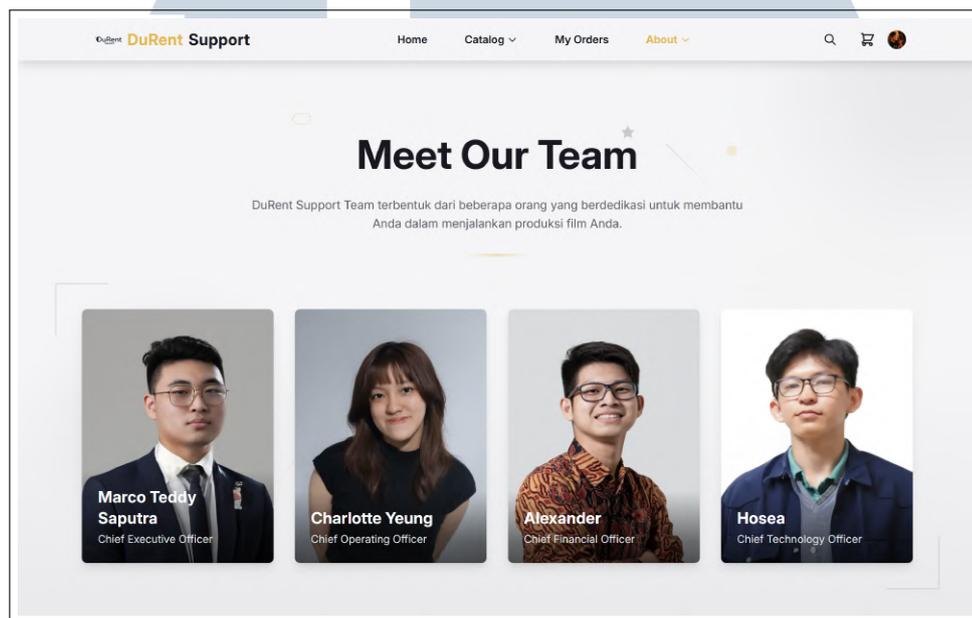
Halaman *About* berfungsi sebagai pusat pengenalan utama platform DuRent Support yang menyajikan informasi komprehensif mengenai identitas perusahaan. Halaman ini dirancang untuk memperkenalkan layanan, visi-misi, serta profil bisnis dan tim di balik operasional DuRent Support kepada pengguna. Melalui penyajian terstruktur, halaman ini bertujuan membangun kepercayaan dan transparansi dengan mengkomunikasikan nilai-nilai inti serta sumber daya manusia yang mendukung platform.

Bagian "*Our Company*" memaparkan visi misi bisnis, ruang lingkup layanan, dan nilai-nilai perusahaan secara mendetail. Konten ini menjabarkan solusi yang ditawarkan (seperti penyewaan peralatan pendukung dan kru produksi film), serta komitmen DuRent Support terhadap kualitas dan kepuasan pelanggan. Penjelasan ini memberikan pemahaman tentang *positioning* dan *diferensiasi* bisnis di pasar, sebagaimana terlihat pada Gambar 3.44.



Gambar 3.44. About Page (Our Company)

Bagian "Team" memperkenalkan profil anggota kunci DuRent Support, termasuk peran strategis seperti CEO (*Chief Executive Officer*), COO (*Chief Operating Officer*), CFO (*Chief Financial Officer*), dan CTO (*Chief Technology Officer*). Setiap profil. Dengan menampilkan wajah-wajah di balik layanan, bagian ini menciptakan kedekatan emosional dan akuntabilitas, seperti diilustrasikan pada Gambar 3.45.



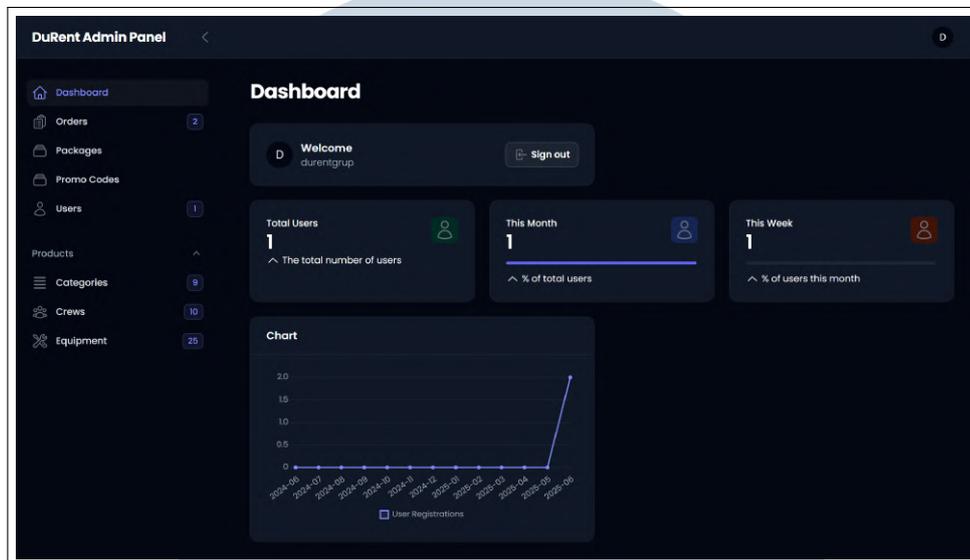
Gambar 3.45. *About Page (Team)*

8. *Admin Page*

Admin page berfungsi sebagai pusat kendali utama platform DuRent Support yang mengintegrasikan seluruh aspek manajemen operasional dalam satu antarmuka terpadu. Halaman ini memfasilitasi pengaturan menyeluruh mulai dari pengelolaan katalog produk/layanan, pemantauan *real-time* transaksi pelanggan, membuat kode *promo*. Melalui fitur-fitur terpusat ini, *admin* dapat melakukan pembaruan inventaris, melacak status pemesanan, serta mengategorikan barang-barang yang dimiliki.

Halaman *Admin Dashboard* menjadi pusat informasi yang menyajikan gambaran lengkap tentang aktivitas terbaru di DuRent Support. Di halaman ini, *admin* bisa langsung melihat ringkasan penting seperti jumlah penjualan harian, banyaknya pengguna aktif, dan perkembangan transaksi terkini. Semua data ditampilkan dalam bentuk grafik dan angka sederhana sehingga

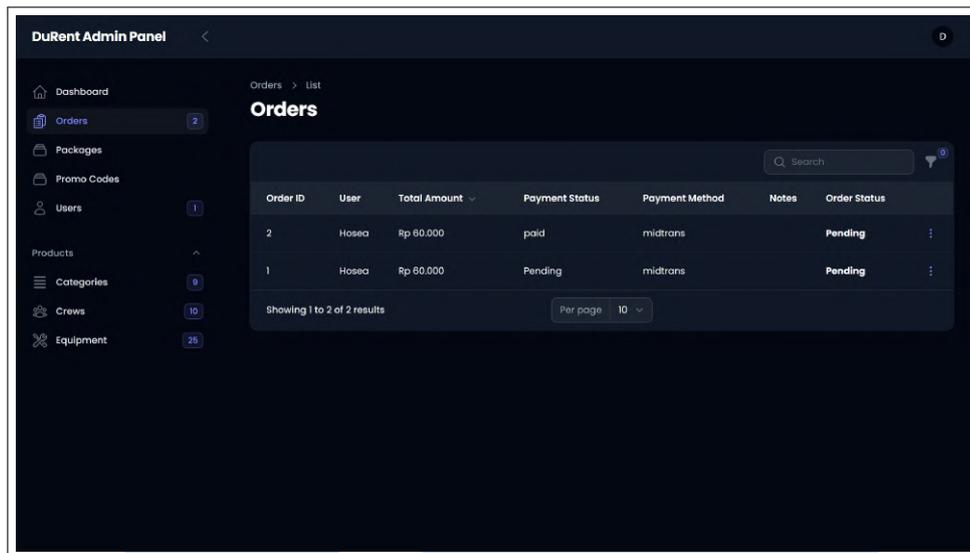
mudah dipahami sekilas. Tampilan halaman *dashboard admin* dapat dilihat pada Gambar 3.46.



Gambar 3.46. Admin Page DuRent Support

Halaman *admin "Orders"* berfungsi sebagai pusat pemantauan seluruh pesanan yang masuk ke platform DuRent Support, memungkinkan administrator melihat daftar lengkap transaksi pelanggan—termasuk detail penyewa, peralatan disewa, durasi, dan status terkini—serta memperbarui perkembangan pesanan secara *real-time* (misalnya dari *"processed"* ke *"Active Rental"*). Fitur ini tidak hanya memudahkan pelacakan riwayat layanan dan koordinasi tim, tetapi juga memastikan transparansi proses tanpa komunikasi manual. Tampilan halaman *admin orders* dapat dilihat pada Gambar 3.47

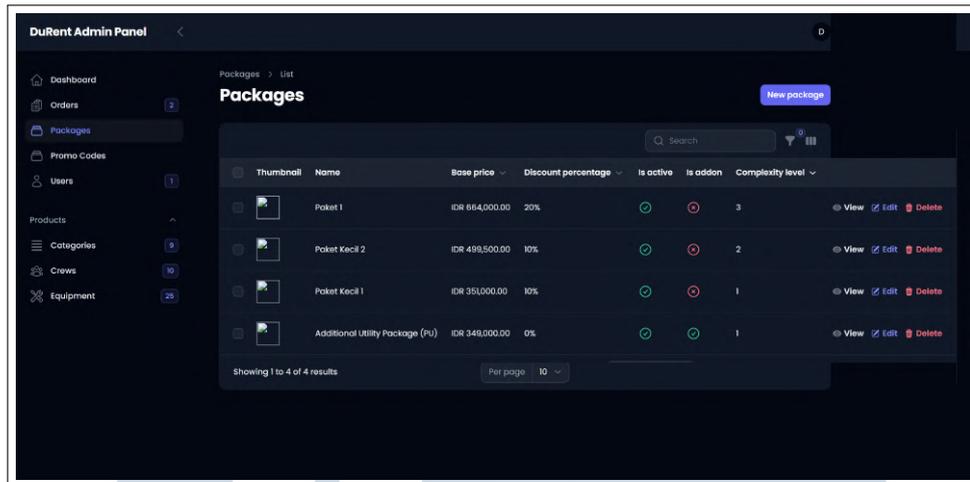
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.47. Admin Orders Page

Halaman *admin* "Packages" menjadi tempat tim mengatur berbagai paket sewa peralatan dan jasa kru yang ditawarkan kepada pelanggan. Di sini, *admin* bisa membuat paket baru—misalnya menggabungkan paket meja dan kursi, dan *runner*—lengkap dengan penjelasan detail, harga, dan jadwal ketersediaannya. Fitur ini memudahkan pelanggan memilih paket siap pakai sesuai kebutuhan proyek. *Admin* juga dapat menyesuaikan paket kapan saja: menambah peralatan pendukung, mengubah harga *promo*, atau memperbarui deskripsi layanan tanpa proses rumit. Kemudahan ini memastikan penawaran paket selalu relevan dengan permintaan pasar dan kapasitas operasional. Tampilan halaman *admin* "Packages" dapat dilihat pada Gambar 3.48

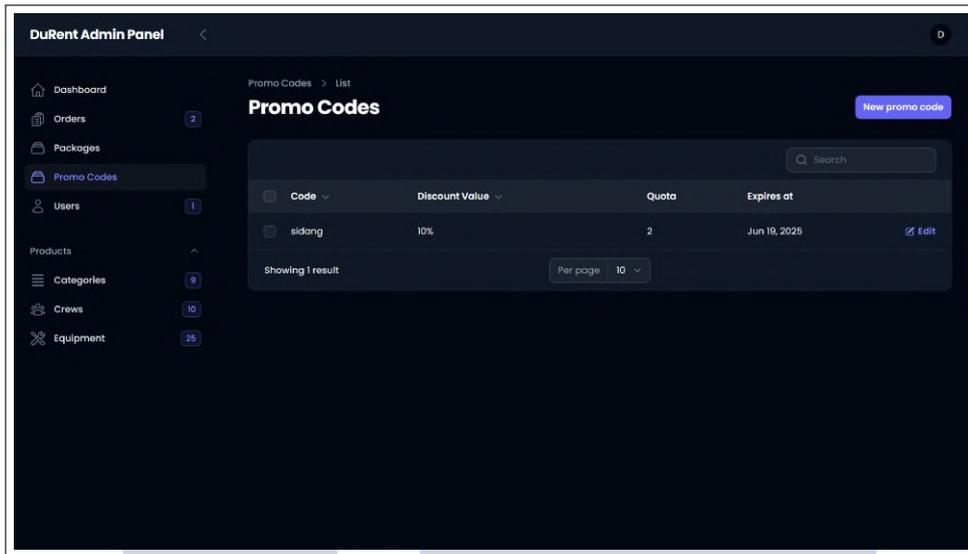
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.48. Admin Packages Page

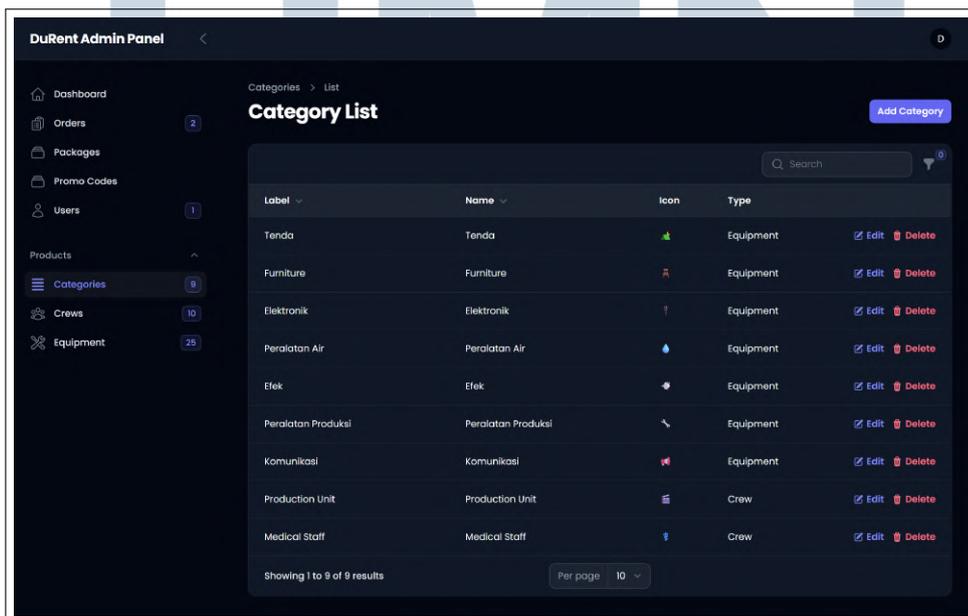
Halaman *admin* "Promo Codes" menjadi tempat tim membuat berbagai *promo* menarik untuk diberikan kepada pengguna DuRent Support. Di sini, *admin* bisa membuat kode *promo* baru—misalnya potongan harga 20% untuk produksi film akhir mahasiswa atau diskon untuk produksi film MIP mahasiswa film—lengkap dengan nama *promo*, masa berlaku, dan kuota *promo*. Fitur ini memudahkan pelanggan menikmati penawaran spesial saat memesan layanan, sekaligus membantu tim menjalankan kampanye pemasaran secara terarah. Admin juga dapat menyesuaikan *promo* kapan saja: memperpanjang masa aktif kode, atau mengubah nilai diskon. Fleksibilitas ini memastikan strategi *promo* selalu sesuai dengan target bisnis dan kondisi pasar terkini. Tampilan halaman *admin* "Promo Codes" dapat dilihat pada 3.49.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



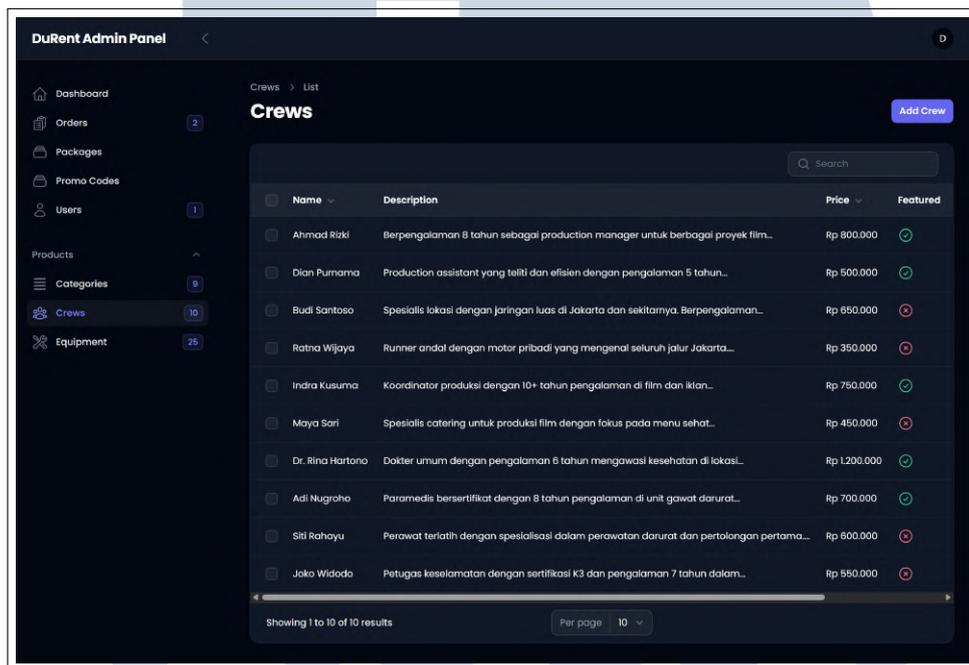
Gambar 3.49. Admin Promo Codes Page

Halaman *admin* "Categories" menjadi tempat tim mengelompokkan berbagai jenis peralatan yang disewakan di DuRent Support. Di sini, *admin* bisa membuat kategori baru—misalnya "Furnitur", "Efek", atau "Komunikasi"—dan akan dipisah juga tipenya apakah barang termasuk kru atau barang. Fitur ini dipakai untuk *user* mencari barang menggunakan komponen *filter sidebar* dan mencari berdasarkan kategorinya. Tampilan halaman *admin* "Categories" dapat dilihat pada Gambar 3.50.



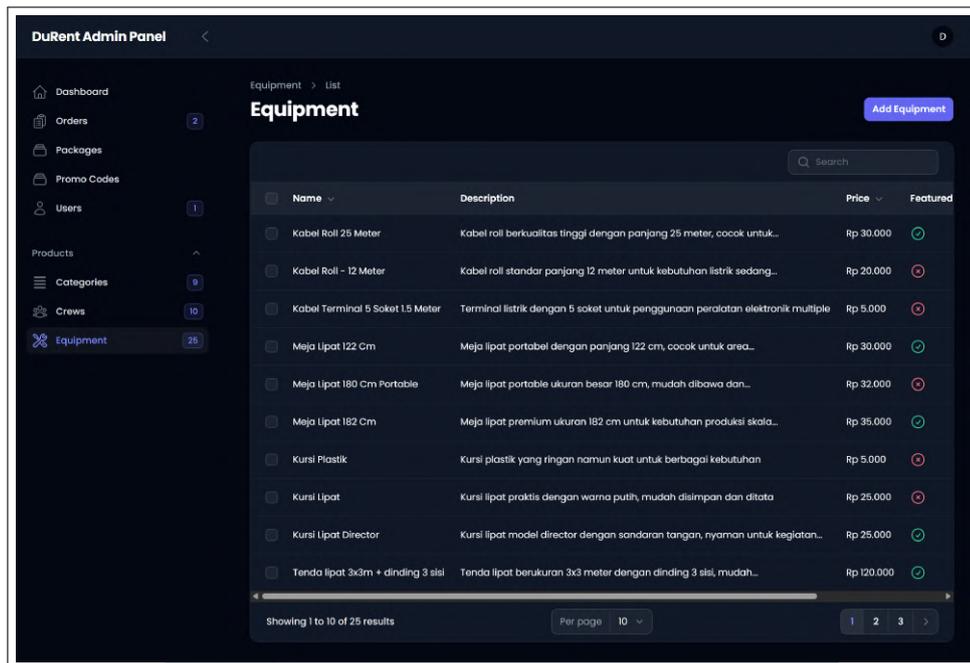
Gambar 3.50. Admin Categories Page

Halaman *admin* ”*Crews*” menjadi tempat tim mengelola katalog kru profesional DuRent Support. Di sini, *admin* bisa menambahkan profil kru baru—seperti *production unit*, *kru medis*, atau *runner*—lengkap dengan informasi detail seperti nama, keahlian, pengalaman kerja, dan lain-lain. Fitur ini memudahkan pelanggan memilih kru yang sesuai kebutuhan proyek berdasarkan spesialisasi dan kualifikasi. Tampilan halaman *admin* “*Crews*” dapat dilihat pada Gambar 3.51



Gambar 3.51. *Admin Crews Page*

Halaman *admin* ”*Equipment*” menjadi tempat tim mengelola barang yang disewakan DuRent Support. Di sini, *admin* bisa menambahkan barang baru dengan deskripsi dan spesifikasi barangnya—seperti *smoke gun* 900 watt, tenda 3x3 meter, atau meja lipat 182 cm—lengkap dengan informasi detail seperti nama, deskripsi, spesifikasi, dan lain-lain. Fitur ini memudahkan pelanggan memilih barang yang sesuai kebutuhan proyek berdasarkan deskripsi dan spesifikasi. Tampilan halaman *admin* “*Equipment*” dapat dilihat pada Gambar 3.52



Gambar 3.52. Admin Equipment Page

3.5.5 Testing & Evaluation

Pengujian situs web dilakukan melalui tiga sesi *user testing* berurutan. Setelah *deploy*, pengujian pertama dilaksanakan pada acara Ucifest dengan memperkenalkan situs web dan memberikan panduan penggunaan kepada pengguna. Sesi kedua melibatkan lima pengguna yang diuji secara mandiri menggunakan skenario tertentu tanpa bimbingan, sementara perilaku peserta diobservasi. Pengujian ketiga diulang dengan metode serupa saat Ucifest tetapi disesuaikan untuk acara Skystar Ventures Demo Day.

Kompatibilitas lintas peramban diuji secara menyeluruh pada Google Chrome dan Safari, untuk memverifikasi konsistensi performa dan tampilan, dengan fokus khusus pada aspek responsivitas, rendering elemen antarmuka, dan fungsi interaktif seperti *setting* tanggal *rental* yang diketahui rentan terhadap perbedaan implementasi *engine browser*, sekaligus memastikan tidak ada *bug* spesifik platform yang mengganggu pengalaman pengguna akhir.

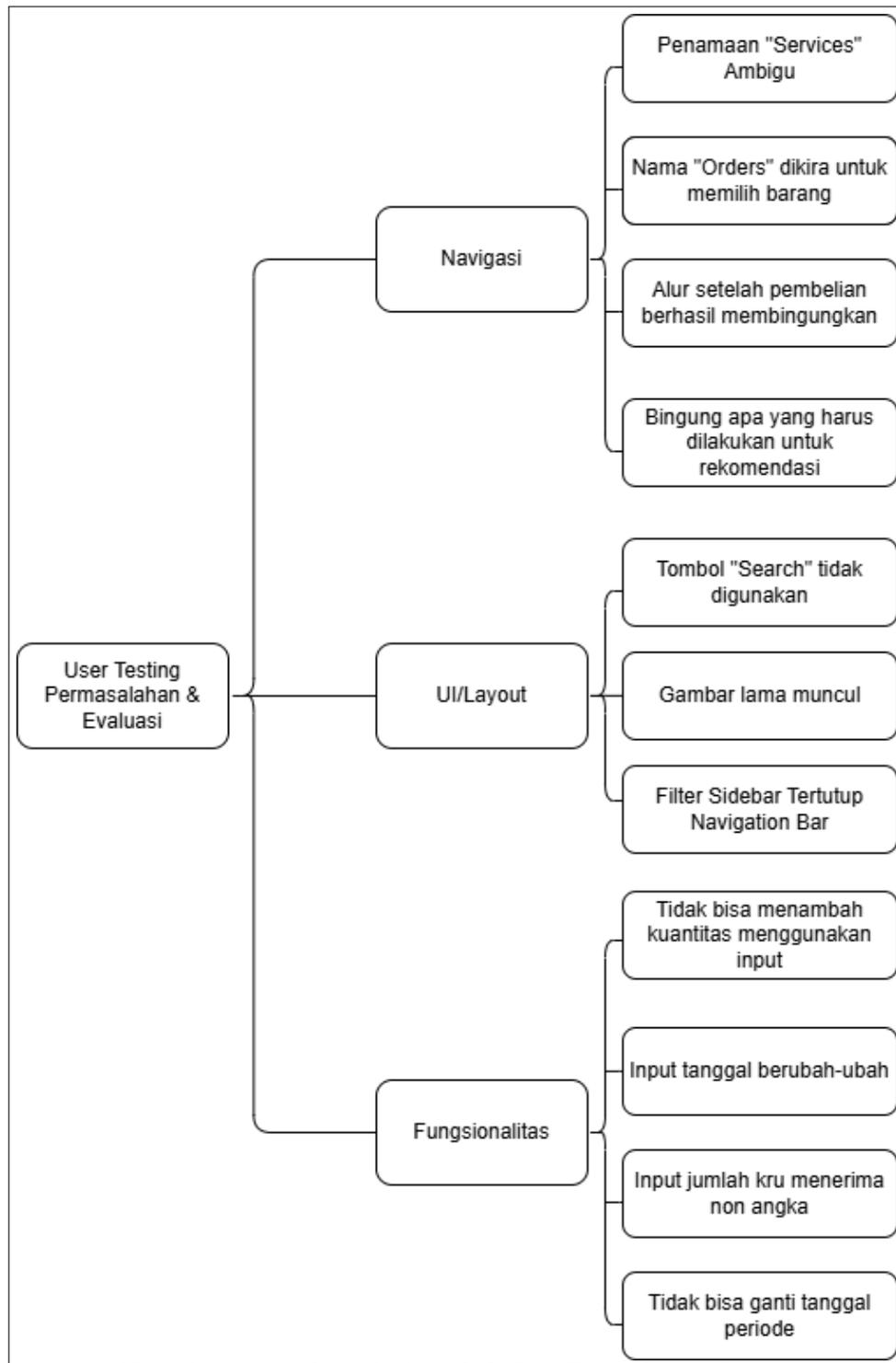
Setiap siklus pengujian diakhiri dengan fase evaluasi intensif dimana feedback kuantitatif dari kuesioner seperti yang terlihat di Gambar 3.53 dan observasi kualitatif perilaku pengguna dikompilasi dalam *mindmap* seperti yang terlihat pada Gambar 3.54 untuk halaman yang cukup problematik (misalnya penamaan membingungkan, *add to cart* tidak ada input kuantitas), kemudian

diimplementasikan perbaikan seperti optimasi *load time*, perbaikan penamaan navigasi, perbaikan button add to cart, dan penyesuaian layout berdasarkan kumpulan hasil respons yang sudah dilakukan.

Jika ada kebingungan, apa yang membuat anda bingung?	Seberapa nyaman tampilan website ini (warna, font, tata letak)?	Apakah ada elemen desain yang mengganggu (cth. warna, font, icon)?	Fitur apa yang menurut Anda kurang/tidak diperlukan?	Jika ada yang kurang, apa alasannya?	Apakah Anda ingin jika sudah di...
Tidak ada	5	Tidak Ada	Tidak ada	-	Ya
Tidak ada	5	Menurut saya sama desain banner yang sekarang tidak selaras	Tidak ada	Desain dan color palette yang sepertinya tidak membawakan identitas durent yang dibangun di sosial media dan stand booth	Ya
	4	Tidak Ada	Tidak ada		Ya
	4	Elemen terlalu besar/kecil	Tidak ada		Ya
-	4	Tidak Ada	Rekomendasi Paket Berdasarkan Input		Ya
-	5	Tidak Ada	Pickup & Return Date, Payment Flow		Ya
menambahkan fitur pengiriman	4	Tidak Ada	Tidak ada		Ya
Tidak ada	4	Tidak Ada	Tidak ada	Tidak ada	Ya
ada penjelasan about dulu biar lebih mengerti untuk orang awam yang kurang mengerti	5	Tidak Ada	Checkout Flow		Ya
Klo bisa provide slidebar di homepage	5	Tidak Ada	Rekomendasi Paket Berdasarkan Inpu		Ya
Menurut saya sudah cukup jelas tida	5	Tidak Ada	Tidak ada	Tidak ada	Ya
Tidak ada	5	Tidak Ada	Tidak ada	-	Ya
	4	Tidak Ada	Tidak ada		Ya
	4	Tidak Ada	Tidak ada	-	Tidak
	4	Tidak Ada	Rekomendasi Paket Berdasarkan Inpu		Tidak
	5	Tidak Ada	Tidak ada		Ya
	5	Tidak Ada	fitur favourite	ada tanda likes pada produknya, tapi tidak terlalu jelas tujuan odanya icon like	Ya
	5	Tidak Ada	Tidak ada		Ya
Better bahasa Indonesia aja since tai	4	Elemen terlalu besar/kecil	Tidak ada		Ya
	5	Tidak Ada	Tidak ada		Ya
-	5	Tidak Ada	Tidak ada	-	Ya
	5	Tidak Ada	Tidak ada		Ya
	5	Tidak Ada	Tidak ada	-	Ya
	5	Tidak Ada	Tidak ada		Ya

Gambar 3.53. Respons dari *User Test*

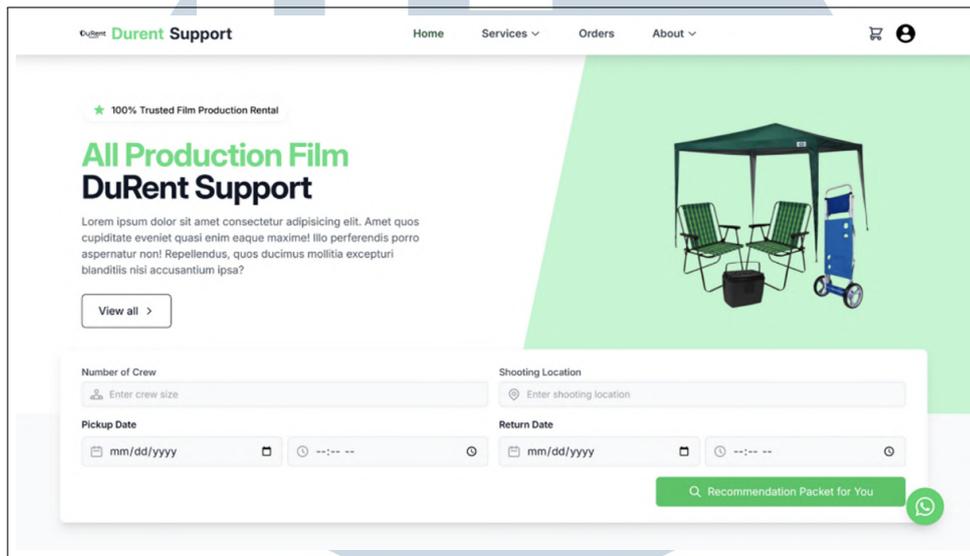




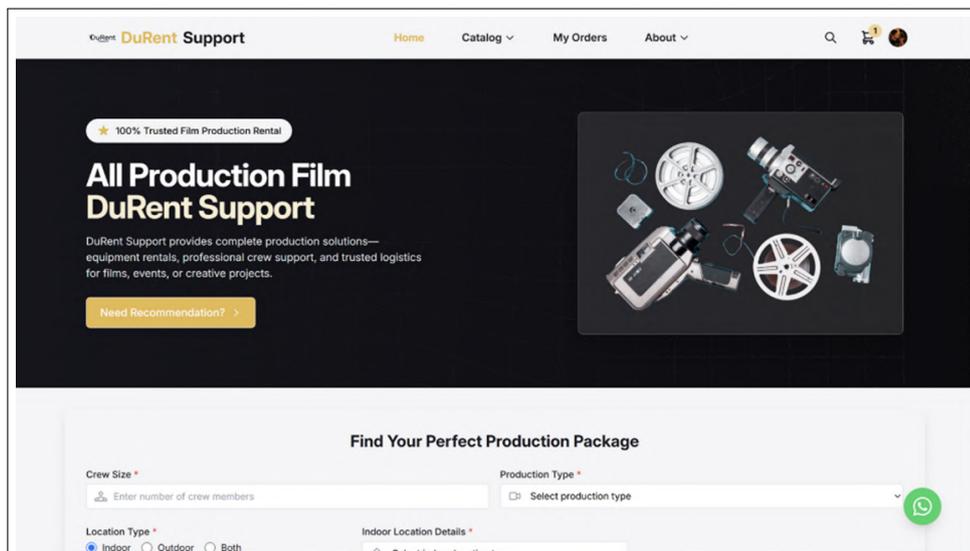
Gambar 3.54. Mindmap Hasil User Testing

Transformasi antarmuka divisualisasikan melalui perbandingan Gambar 3.55 (versi awal) dan Gambar 3.56 (versi *final*), menunjukkan perubahan seperti

penambahan fitur *search*, pergantian penamaan pada *navigation bar*, perbaikan antarmuka sesuai dengan identitas warna dari DuRent support, perbaikan button *add to cart* supaya muncul *input* kuantitas, dan banyak hal perbaikan yang sudah dilakukan. Semua modifikasi ini merupakan respons langsung terhadap *pain point* pengguna yang teridentifikasi selama sesi *testing*.



Gambar 3.55. Tampilan Sebelum *User Test*



Gambar 3.56. Tampilan Setelah *User Test*

Untuk pengembangan situs web ke depan, pembuatan surat jalan dan *invoice* otomatis yang saat ini belum diimplementasikan untuk mengefisienkan

administrasi pengiriman peralatan, selain itu akan ditingkatkan sistem manajemen katalog yang lebih dinamis dan ditambahkan mekanisme pemindaian *barcode* untuk mempermudah proses pengambilan barang di lokasi, untuk tambahan akan ditambahkan fitur AI terintegrasi yang mampu memberikan rekomendasi paket khusus berdasarkan input kebutuhan spesifik pelanggan secara *real-time*, bukan hanya mengandalkan paket yang sudah dibuat sebelumnya.

3.6 Kendala yang Ditemukan

Ada beberapa kendala yang dihadapi ketika menjalani proses MBKM Cluster Kewirausahaan, kendala ini akan dipisahkan menjadi 2 bagian. Secara bisnis keseluruhan, secara teknis dalam pengembangan situs web.

3.6.1 Kendala dalam Bisnis

Ketika menjalankan sebuah bisnis karena bukan dari latar belakang bisnis ada beberapa kendala yang dihadapi:

1. Sulit untuk menyamakan jadwal *meeting* internal dan eksternal
2. Kurangnya pengetahuan awal tentang manajemen bisnis, sehingga ada beberapa kendala di pertengahan prosesnya seperti masalah ada perbedaan arus kas, atau ketika ada *order* ada miskomunikasi yang menyebabkan keterlambatan pengambilan, dan ada beberapa kendala lain khususnya operasional dan keuangan.
3. Banyak terjadi miskomunikasi internal karena tim masih sangat baru terbentuk.

3.6.2 Kendala dalam Pengembangan Website

Dalam pengembangan situs web sendiri ada beberapa kendala yang dihadapi selama MBKM Kewirausahaan ini berlangsung:

1. Terdapat kesalahan cara melakukan *user testing*, ketika *user* sedang mencoba situs web, moderator terlalu banyak ambil alih yang menyebabkan tidak mendapatkan reaksi yang jujur dari responden untuk penggunaan situs web.

2. Penentuan warna bisnis cukup lama untuk ditentukan untuk menjadi identitas, sehingga pembuatan tampilan hanya murni dari bayangan developer saja. Mengakibatkan banyak *user* merasa warna pada situs web kurang cocok dengan branding dari DuRent Support.
3. Pada saat *user testing* ada beberapa penamaan yang kurang cocok yang mengakibatkan kebingungan ketika *user* menggunakan situs web.
4. Ada beberapa komponen yang justru menyulitkan *user*, sebagai contoh ketika “add to cart”, buttonnya ini tidak berubah menjadi input kuantitas, melainkan tetap di “add to cart”, sehingga *user* ketika ingin membeli dengan kuantitas banyak harus klik “add to cart” sebanyak kuantitas tersebut.

3.7 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Permasalahan-permasalahan yang disebutkan pada bagian 3.6 sudah diatasi dengan baik oleh DuRent Support. Solusi dari permasalahan-permasalahan ini akan dibagi menjadi 2, untuk menjawab bagian 3.6.1 terkait kendala dalam bisnis dan juga bagian 3.6.2 kendala dalam pengembangan situs web.

3.7.1 Solusi atas Permasalahan di Bisnis DuRent Support

Berikut adalah solusi yang dilakukan ketika dihadapkan dalam kendala yang muncul ketika proses MBKM Kewirausahaan ini:

1. Menggunakan komunikasi yang lebih fleksibel dan platform daring (Zoom, Discord, atau Whatsapp)
2. Belajar melalui workshop yang disediakan Skystar Ventures, aktif bertanya dan konsultasi kepada mentor eksternal maupun internal dari Skystars Ventures, lalu belajar secara praktik dan memperbaiki dari kesalahan yang ada, serta mencari jalan keluar bersama ketika suatu kendala terjadi.
3. Selalu dilakukan evaluasi mingguan dan dari hasil tersebut dicatat apa yang menjadi kesepakatan bersama, sehingga kedepannya tidak terjadi miskomunikasi lagi.

3.7.2 Solusi atas Permasalahan Dalam Pengembangan Website

Berikut adalah solusi yang dilakukan ketika dihadapkan dalam kendala yang muncul ketika proses pengembangan situs web ini:

1. Ketika mengetahui bahwa pengambilan *user testing* salah, workshop dari Skystar Ventures cukup membantu untuk memberi evaluasi salahnya dimana dan harusnya seperti apa. Oleh karena itu setelah sudah salah melakukan *user testing* dicarilah responden baru, dengan sistem *user* mencoba tanpa dituntun dan ada juri yang akan observasi dari kebiasaan pengguna, serta *user* bisa memberikan masukan evaluasi juga.
2. Segera mencari warna identitas untuk DuRent Support dengan melakukan survei kepada beberapa responden.
3. Melakukan riset kepada situs web *rental* yang lain, mencari beberapa referensi dari Pinterest, ketika sudah diperbaiki, dilakukan lagi *user test* untuk melihat perilakunya apakah masih terlihat bingung atau tidak.
4. Memperbaiki situs web berdasarkan prioritas yang harus segera diperbaiki, sehingga pada *user test* selanjutnya situs web lebih efisien digunakan.

