

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Industri kreatif adalah salah satu aspek penunjang perekonomian yang saat ini mulai mendapat perhatian. Hal tersebut tidak lepas dari tingginya jumlah produk kreatif di seluruh dunia yang mulai bersaing dengan produk-produk industri konvensional lain. Grafik yang meningkat setiap tahun seolah menjanjikan pasar kreatif yang potensial bagi produsen maupun konsumen di Indonesia. Salah satu produk industri kreatif yang cukup berkembang saat ini adalah komik. Berawal dari komik, produk-produk turunan seperti animasi, game, film hingga merchandise dapat dihasilkan. Namun meningkatnya peminat dalam industri komik masih belum diimbangi dengan media publikasi yang menjadi wadah bagi para komikus tersebut.

Munculnya platform komik digital seperti Webtoon, Ngomik, Mangatoon, Ciayo dan sejenisnya seolah memberi harapan baru bagi komikus untuk mempublikasikan karya mereka. Namun fitur dan jenis komik yang ditawarkan pada platform tersebut mayoritas hampir serupa dan terkesan monoton. Inovasi yang ditawarkan terbilang sangat minim, baik dari segi fitur aplikasi maupun jenis komik yang disuguhkan. Sebagian pembaca tetap bertahan pada platform tersebut karena sudah terlanjur mengikuti satu atau lebih cerita komik tertentu, bukan karena fitur pada komik dan aplikasinya. Hal tersebut dapat membatasi kreatifitas komikus yang seolah hanya berusaha mengikuti selera pasar agar karyanya sampai ke pembaca.

Salah satu inovasi dalam industri komik digital yang belum banyak diterapkan oleh kebanyakan platform adalah komik dengan konsep cerita interaktif. Komik interaktif mampu memberikan pengalaman bagi pembaca untuk ikut terlibat ke dalam cerita yang disediakan dan mempengaruhi hasil akhir cerita tersebut. Pemanfaatan Teknologi Informasi pada platform komik digital akan mampu memberikan kemasam interaksi antara pembaca dengan cerita komik menjadi lebih menarik.

Melalui Tugas Akhir berjudul “Aplikasi Media Publikasi Komik Digital Interaktif” diharapkan dapat memberikan alternatif bagi pembaca serta menjadi salah

satu media publikasi komik digital yang inovatif sebagai bentuk kontribusi dalam perkembangan industri komik tanah air.

1.2. Perumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang dapat dimunculkan adalah “Bagaimana membuat media publikasi komik digital yang inovatif, interaktif, menarik dan mudah digunakan?”

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, perlu ada batasan masalah agar yang dibahas tidak menyimpang dari tujuan awal pembuatan. Adapun batasan masalah tersebut antara lain :

1. Aplikasi berbasis *web* menggunakan bahasa pemrograman PHP *Framework* dan *database* MySQL.
2. Aplikasi digunakan untuk mengunggah komik dalam bentuk gambar digital dengan format .jpg dan resolusi gambar yang sudah ditentukan.
3. Aplikasi bersifat *multiuser*, dimana terdapat satu *user* sebagai administrator dan *user* sebagai anggota.
4. Di dalam aplikasi tersedia fitur untuk mengunggah komik dengan jalan cerita statis dan komik dengan jalan cerita interaktif.

1.4. Tujuan dan Manfaat

1.4.1. Tujuan

Tujuan dibuatnya aplikasi ini adalah :

1. Menghasilkan aplikasi media publikasi komik yang memiliki fitur interaktif sehingga dapat memberikan pengalaman yang berbeda bagi pembaca.
2. Memberikan wadah serta sarana bagi komikus untuk mempublikasikan karya komiknya.
3. Menarik minat baca masyarakat terhadap komik lokal karya anak bangsa.

1.4.2. Manfaat

Tugas Akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat-manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat bagi penulis

Aplikasi media publikasi komik digital interaktif menjadi Tugas Akhir untuk memenuhi syarat kelulusan jenjang S1 Teknik Informatika Universitas Sahid Surakarta.

2. Manfaat bagi penggiat komik

Bagi komikus aplikasi tersebut menjadi sarana publikasi karya komiknya, sementara bagi penikmat komik, dapat memberikan pengalaman membaca komik yang jarang didapat pada kebanyakan media publikasi komik digital lain.

3. Manfaat bagi Universitas Sahid Surakarta

Menjadi salah satu produk yang dapat digunakan oleh mahasiswa dan dosen terutama yang tertarik dalam dunia komik, serta menambah referensi buku pada Perpustakaan Universitas Sahid Surakarta

1.5. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode, antara lain :

1.5.1. Metode Observasi

Metode Observasi dilakukan dengan cara mengamati perkembangan industri komik Indonesia. Selain itu dilakukan pengamatan terkait apa yang dibutuhkan bagi para komikus untuk mempublikasikan karya-karya mereka. Kemudian memunculkan inovasi dalam metode publikasi komik yang belum ada atau jarang digunakan oleh kebanyakan platform komik digital agar menjadi alternatif bacaan bagi pembaca.

1.5.2. Metode Pengumpulan Data

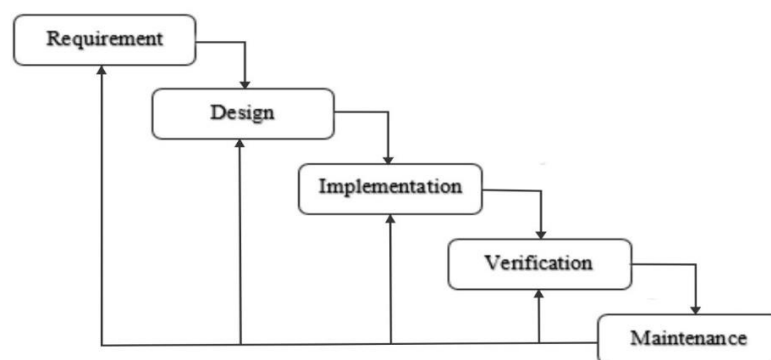
Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara membaca review serta keluhan di media sosial yang berkaitan dengan komik. Sedangkan untuk mendapatkan komik yang akan dipublikasikan ke dalam aplikasi tersebut adalah dengan membuat komik sendiri serta menampung beberapa karya komikus yang bersedia karyanya digunakan pada aplikasi ini.

1.5.3. Studi Pustaka

Metode studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan referensi dari internet, buku dan jurnal yang berkaitan dengan perkembangan industri komik saat ini serta media publikasi komik yang ada. Selain itu dibutuhkan referensi tentang metode pembuatan aplikasi untuk kebutuhan perancangan dan pembangunan aplikasi.

1.5.4. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode Pengembangan Perangkat Lunak untuk pengerjaan Tugas Akhir ini menggunakan metode *Linear Sequential Model* (Model Sekuensial Linear) atau Waterfall Model (Gambar 1.1). Model ini mengusulkan sebuah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial dimulai pada analisis kebutuhan, desain aplikasi, penulisan kode program, pengujian, hingga pemeliharaan aplikasi setelah selesai dibangun.



Gambar 1. 1. Metode *Waterfall*

(Pressman, 2012)

Berikut tahapan dalam pengembangan aplikasi menggunakan metode Model Sekuensial Linear :

1. *Requirement*

Pada proses ini, dilakukan analisis kondisi saat ini serta merumuskan kebutuhan dari pihak terkait. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat didefinisikan beberapa kebutuhan fitur yang diharapkan ada pada aplikasi tersebut.

2. *Design*

Pada proses desain, dilakukan penerjemahan berdasarkan kebutuhan perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuatnya proses

pengkodean (*coding*). Proses ini berfokus pada penyusunan struktur data, desain *database*, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, dan detail algoritma prosedural.

3. *Implementation*

Implementasi pembuatan program adalah dengan menyusun kode program (*coding*) agar aplikasi dapat berjalan. Tahap ini merupakan proses menterjemahkan perancangan desain ke bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu.

4. *Verification*

Setelah Proses Pengkodean selesai, dilanjutkan dengan proses verifikasi program atau pengujian perangkat lunak, baik pengujian logika internal pada aplikasi, maupun pengujian eksternal fungsional untuk memeriksa segala kemungkinan terjadinya kesalahan dan memeriksa apakah hasil dari pengembangan aplikasi tersebut sudah sesuai dengan hasil yang diinginkan.

5. *Maintenance*

Proses pemeliharaan merupakan bagian paling akhir dari siklus pengembangan yang dilakukan setelah perangkat lunak digunakan. Kegiatan yang dilakukan pada proses pemeliharaan antara lain :

- a. *Corrective Maintenance* : yaitu mengoreksi apabila terdapat kesalahan pada perangkat lunak yang baru terdeteksi pada saat perangkat lunak digunakan.
- b. *Adaptive Maintenance* : yaitu penyesuaian/perubahan sesuai dengan lingkungan yang baru, misalnya *hardware*, sistem operasi, atau sebagai tuntutan atas perkembangan sistem komputer, misalnya penambahan *driver*, memori dan lain-lain.
- c. *Perfektive Maintenance* : Bila perangkat lunak sukses dipergunakan oleh pemakai, pemeliharaan ditujukan untuk meingkatkan kemampuan aplikasi seperti memberikan fungsi tambahan, peningkatan kinerja dan sebagainya.

1.6. Sistematika Penulisan

Materi-materi yang tertera pada Laporan Tugas Akhir dikelompokkan menjadi beberapa bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang penjabaran masalah yang melatar belakangi penyusunan Tugas Akhir, rumusan masalah berdasarkan latar belakang, batasan masalah yang akan dibahas serta tujuan dan manfaat penyusunan Tugas Akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang tunjauan pustaka yang mengambil beberapa penelitian sejenis. Kemudian berisi tentang kerangka pemikiran disusunnya Tugas Akhir, serta teori pendukung yang memiliki keterkaitan baik dari sisi perancangan maupun dari sisi pengembangan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada Bab ini akan dijelaskan mengenai analisis kondisi saat ini serta analisis kebutuhan yang menjadi dasar pembuatan aplikasi. Kemudian pada Bab III juga dijabarkan konsep dan desain yang akan diterapkan pada aplikasi dalam menyusun Tugas Akhir ini.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISIS HASIL

Bab IV menjelaskan tentang proses implementasi aplikasi yang sudah dibuat sampai dengan proses pengujian aplikasi dan analisis hasil pengujian aplikasi apakah sudah mencakup semua kebutuhan atau masih ada hal-hal yang perlu ditambahkan.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab terakhir berisi simpulan berupa hasil pembahasan secara keseluruhan Tugas Akhir yang tertuang ke dalam laporan serta sumbang saran pemikiran berdasarkan pada kesimpulan yang diperoleh agar bisa digunakan untuk penelitian berikutnya.