

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era digital ini, ruang seni, budaya, dan peradaban masyarakat mengalami perubahan signifikan seiring dengan perkembangan teknologi dan media informasi yang semakin pesat. Pada era ini, banyak hal kreatif di ruang digital yang potensial menjadi peluang kerja dan sumber pendapatan bagi masyarakat. Salah satunya melalui kecanggihan teknologi komputer, *smartphone* dan kamera digital saat ini mendorong munculnya banyak karya digital yang memiliki nilai jual. Namun demikian, belum banyak masyarakat yang menyadari dan memahami bagaimana cara mengkonversi peluang tersebut agar dapat diraih.

Saat ini teknologi telah menjadi bagian dari relasi dan interaksi antar masyarakat, terutama di wilayah perkotaan. Hal tersebut harus dimanfaatkan untuk memperluas interaksi dan membangun relasi yang dapat berdampak positif dalam bisnis dan perekonomian. Saat ini berbagai *e-commerce* hadir untuk menjembatani interaksi antara pelaku bisnis dengan pelanggannya (*business to customer – B2C*), seperti: Tokopedia.com, Shopee.com, Bukalapak.com, dan lain sebagainya. Sedangkan terkait karya digital, saat ini juga muncul *platform microstock* yang menjembatani antara seniman digital dengan perusahaan/instansi (*business to business – B2B*) yang membutuhkan karya-karya tersebut untuk berbagai keperluan di organisasinya. *Platform* tersebut memungkinkan seniman digital dan perusahaan/instansi pengguna dapat bertransaksi di ruang digital melalui berbagai *web microstock* seperti: Shutterstock.com, Fotolia.com, Gettyimages.com, dan lain sebagainya. Saat ini di Indonesia terdapat Microstock.id yang memfasilitasi bisnis tersebut.

Meskipun demikian belum banyak masyarakat Indonesia yang memanfaatkan ruang digital tersebut. Hal ini disebabkan karena belum banyak masyarakat Indonesia yang menyadari potensi ekonomis dari karya digital. Selain itu, pada *web* Microstock.id nya sendiri masih memiliki beberapa kelemahan, antara lain: jumlah konten dan kualitas konten yang ditawarkan kurang memadai, tampilan halaman utama *website* kurang interaktif, dan menu profil *website* seperti: *about, terms and conditions* serta *privacy and policies* belum dideskripsikan dengan baik.

Berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan *website* baru dengan *platform microstock* yang akan diberi nama “Nusa Pixel”. *Website* tersebut akan didesain lebih interaktif dan menarik agar *digital artist* lokal dengan beragam kategori bidang seni dapat mem-*posting* karya-karyanya serta para pengguna dari berbagai perusahaan/instansi dapat mencari dan membeli karya tersebut guna memenuhi kebutuhan organisasi. Dengan demikian, *web* “Nusa Pixel” yang dikembangkan khusus untuk bisnis karya digital Indonesia dapat memberikan dampak ekonomis yang positif bagi masyarakat. Selain itu, pemanfaatan teknologi ini juga diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan produktivitas masyarakat Indonesia di ruang digital. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut maka penelitian ini diberi judul: “Pengembangan *Web* Nusa Pixel Menggunakan *Platform Microstock* Untuk Bisnis Karya Digital Indonesia”.

1.2 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut.

- a. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan *web* Nusa Pixel menggunakan *platform microstock* untuk bisnis karya digital di Indonesia.
- b. Karya Digital yang dimaksud meliputi: karya fotografi, ilustrasi, vektor, poster dan lukisan digital. Karya digital dalam bentuk audio, video dan lainnya tidak

termasuk dalam layanan situs yang dikembangkan.

- c. Penelitian ini tidak membahas pengembangan model bisnis atau strategi pemasaran yang berkaitan dengan penggunaan *platform microstock*.
- d. Penelitian ini hanya difokuskan pada aspek teknis dan fungsional *platform microstock* dan tidak membahas aspek hukum atau regulasi yang berkaitan dengan bisnis karya digital di Indonesia.
- e. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Rapid Application Development (RAD)*.
- f. Proses bisnis dalam situs *web* yang dikembangkan meliputi: proses registrasi pengguna, *login/logout*, *upload* karya digital, *searching*, serta proses transaksi pembelian dan *download* karya tersebut.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Apakah pengembangan *web* Nusa Pixel dapat meningkatkan interaksi antara seniman digital Indonesia dengan perusahaan/instansi penggunanya di ruang digital?
- b. Apakah pengembangan website Nusa Pixel dapat mempermudah transaksi bisnis karya digital di Indonesia?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan adalah.

- a. Menyediakan ruang digital dalam bentuk *web* menggunakan *platform microstock* untuk bisnis karya digital di Indonesia.
- b. Mengukur seberapa efektif *web* yang dikembangkan dalam meningkatkan interaksi antara seniman digital dengan para penggunanya.

- c. Mengukur seberapa mudah transaksi bisnis karya digital dapat dilakukan dalam *web* yang dikembangkan.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat diantaranya.

- a. Memberikan kontribusi pada pengembangan industri digital di Indonesia, khususnya bisnis karya digital.
- b. Masyarakat Indonesia terutama seniman digital dapat lebih mengenal konsep dari *platform microstock* serta memanfaatkan ruang digital tersebut sebagai sarana interaksi dan transaksi dengan penggunanya.
- c. Mempermudah perusahaan/instansi dalam mencari dan memenuhi kebutuhannya terkait karya digital.

1.6 Sistematika Penulisan

Pada dasarnya penyusunan sistematika penulisan bertujuan untuk memudahkan para pembaca dalam memahami apa yang dipaparkan pada suatu laporan penelitian. Sistematika penulisan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Bab I Pendahuluan

Dalam bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

- b. Bab II Tinjauan Pustaka

Dalam bab ini berisi tentang penelitian terkait yang pernah dilakukan sebelumnya dan teori dasar yang berkaitan dengan penelitian ini.

- c. Bab III Metodologi Penelitian

Dalam bab dijelaskan tentang alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian

ini serta metode-metode yang digunakan pada tahapan-tahapan penelitian ini.

d. Bab IV Hasil dan Pembahasan

Dalam bab ini disajikan hasil, implementasi, analisis dan pembahasan terkait dengan penelitian ini.

e. Bab V Kesimpulan dan Saran

Dalam bab ini berisi tentang simpulan dari penelitian ini dan juga saran yang perlu dilakukan sebagai pengembangan selanjutnya.