



# I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, bentuk komik hadir dalam sebuah perangkat elektronik salah satunya adalah *smartphone*. Menurut prediksi databoks pengguna *smartphone* atau ponsel pintar di Indonesia akan terus meningkat. Hingga 2025, setidaknya 89,2% populasi di Indonesia telah memanfaatkan *smartphone* (Pusparisa 2020). Hal ini menjadikan *smartphone* sebagai alat telekomunikasi utama, termasuk dalam mengakses internet, dan menjadi target pemasaran dari industri komik (Pusparisa 2020).

Perkembangan industri komik dalam bentuk *platform* web maupun aplikasi setara dengan perkembangan teknologi yang dapat menjadi medium utama pembaca untuk menikmati karya komik. Namun, seiring berkembangnya teknologi juga beresiko dapat menghilangkan identitas komik maupun si komikus serta dokumentasinya cukup sulit ditemukan. Sementara itu, keberadaan dokumentasi tentang perkembangan komik, pencipta, daftar buku dapat membantu masyarakat, terutama para pecinta komik yang ingin mengetahui perkembangan komik bergenre drama Indonesia dalam kurun waktu tertentu. Selain itu, permasalahan ini juga berdampak kepada penerbit komik yang akan kesulitan menentaskan riset pelanggan (Wisnuadhi *et al.* 2020). Hal ini mendorong terciptanya sebuah *social cataloging platform* Komiquis komik daring berbasis *website* dan aplikasi.

Berawal dari Digital Innovation Lounge Bogor (DILo Bogor), yang bertempat di Jl. Pajajaran No. 39 merupakan sebuah *Creative Camp* yang dikembangkan oleh Telkom, sebagai pusat interaksi peminat dan pelaku industri kreatif digital di Kota Bogor. DILo Bogor ini memiliki tujuan menciptakan bibit-bibit *Digital Preneur* yang selanjutnya siap masuk ke industri (*Creative Center*). Didalam *Creative Camp*, komunitas kreatif digital akan diberikan pemahaman mengenai arah yang sebaiknya dilalui untuk untuk masuk industri kreatif digital, termasuk arah sektor industri yang potensial untuk dijalani (DILo 2021). Komiquis merupakan sebuah start-up atau perusahaan rintisan yang didukung oleh Digital Innovation Lounge Bogor (DILo Bogor). Komiquis memiliki fokus pada komunitas atau pengalaman pribadi serta wawasan seseorang mengenai komik, tempat pengguna dapat mendapatkan informasi komik, mengulas dan menemukan komik baru, dan pencipta dapat melihat daftar buku serta dapat berkomunikasi dengan pembaca, hal ini akan menyelesaikan permasalahan industri komik dalam dokumentasi perkembangan komik di Indonesia. Komiquis saat ini sedang melakukan pengembangan sistem berbasis *website* saja dan belum memiliki aplikasi berbasis *mobile* untuk menunjang kemudahan pengaksesan sistem. Oleh karena itu, penulis bermaksud memberikan solusi dari permasalahan tersebut dengan pendekatan “Pembuatan Aplikasi *Social Cataloging Platform* Komiquis Berbasis *Mobile*”.

## 1.2. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan aplikasi *social cataloging platform* Komiquis berbasis *mobile* di start-up Komiquis, yaitu mengembangkan aplikasi yang mempunyai fitur menampilkan informasi komik secara detail,

membuat *discussions* dan *collections* berdasarkan komik, menyediakan fitur membuat akun pengguna, *edit* serta *show profile*, melakukan *change password*, dan *forgot password*, serta dapat melakukan pencarian buku komik berdasarkan nama buku.

### 1.3. Manfaat

Manfaat dari pembuatan aplikasi *social cataloging platform* Komiquis berbasis *mobile*, yaitu mempermudah pengguna untuk mendapatkan informasi komik-komik lokal Indonesia beserta detail informasi terkait buku komik tersebut.

### 1.4. Ruang Lingkup

Berdasarkan uraian pada manfaat, maka ruang lingkup dari pembuatan aplikasi *social cataloging platform* Komiquis berbasis *mobile*, yaitu :

1. Pembangunan sistem ini hanya berupa interaksi pada antarmuka sistem dengan *REST API* yang telah disediakan oleh perusahaan
2. Data yang telah tersedia hanya dapat diakses melalui *REST API* yang telah disediakan oleh perusahaan



**Sekolah Vokasi**  
College of Vocational Studies