

## BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian yang berkaitan dengan pembangunan situs *self-publishing* pernah dilakukan. Berikut ini akan dijelaskan penelitian-penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan sebelumnya.

Maidatul Lifiani dan Ika Krismayani melakukan penelitian Pemanfaatan Wattpad Sebagai Aplikasi *Self-publishing* Berbasis *Online* Dalam Distribusi Informasi. *Self-publishing* merupakan inti dari pemanfaatan *Wattpad*, dengan *Wattpad* para penulis dapat melakukan publikasi karya tulisannya, darimana dari penelitian Maidatul Lifiani banyak menulis *genre* novel romansa. *Wattpad* memberikan keuntungan kepada penulis buku, pada contohnya adalah waktu yang cepat untuk publikasi tidak dibatasi proses yang menyulitkan penulis, contoh lainnya adalah dapat dilakukan dimanapun tidak dibatasi tempat, serta biaya publikasi yang tidak besar.[3]

Irfan Santiko, Rahman Rosidi, dan Seta Agung Wibawa melakukan Pemanfaatan *Private Cloud Storage* Sebagai Media Penyimpanan. Pada kasus ini peneliti-peneliti tersebut mencoba menerapkan ke dalam *e-learning*. Seperti yang diketahui bahwa *e-learning* merupakan sistem pembelajaran yang menggunakan teknologi khususnya *web*, dimana media penyimpanan ada dalam sebuah wadah *server* dengan kapasitas tertentu. Banyaknya provider yang memberikan penawaran kepada lembaga pendidikan untuk menyediakan jasa penyimpanan yang cukup memakan biaya tinggi membuat proses menjadi terkendala. Pada akhirnya *e-learning* sendiri tidak berjalan secara maksimal.[4]

Siti Fatmawati membahas tentang peluang bisnis penerbitan mandiri yang

dapat dilakukan oleh pustakawan. Berdasarkan data yang mengatakan industri penerbitan merupakan salah satu bisnis ekonomi kreatif yang memberikan kontribusi PDB cukup besar yakni sebanyak 6,32% dan sebanyak 83.496 Jumlah Usaha Yang Bergerak Di Sub-Sektor Penerbitan 2016 (peringkat 4) di Indonesia. Belum pula 464.579 orang Jumlah Tenaga Kerja di Sub-Sektor Penerbitan 2016 (peringkat 4) dengan 83,36% Persentase Pengusaha di Sub-sektor Penerbitan yang Tidak Berbadan Usaha (5.434.047 usaha), menurut Siti memiliki potensi besar dan mendukung berkembangnya industri kreatif di Indonesia terutama dengan era *digital* ini bisnis ini relatif mudah dan tidak memerlukan banyak modal.[5]

Nurdilah Rachman melakukan penelitian Strategi Branding PT Mizan Pustaka Dalam Menghadapi Persaingan di Era *Digital Publishing* (Deskriptif Kualitatif pada Unut Pastel Books PT Mizan Pustaka). PT Mizan Pustaka untuk menghadapi persaingan era *digital publishing* memiliki beberapa proses, yaitu proses pertama, identifikasi dan mengembangkan brand plans, proses berikutnya merancang program pemasaran brand, proses selanjutnya menafsirkan *brand performance*, proses terakhir menumbuhkan dan mempertahankan brand equity.[6]

Irvina Anggraini melakukan penelitian tentang Mekanisme Survival Penerbit Indie Dalam Menghadapi Persaingan Dunia Penerbitan di Kota Yogyakarta. Penerbit indie memiliki fasilitas, jasa dan sistem penerbitan yang memudahkan penulis, khususnya penulis- penulis baru sehingga dapat menerbitkan bukunya tanpa harus melewati persyaratan dan seleksi ketat sehingga akan berakhir di meja redaksi. [7]

Ardistia Ramadhanti, Maharina Nursaif, dan Allief Muhammad Iqbal Taufik melakukan penelitian Motivasi Penggunaan *Spotify* Sebagai Media Penyebarluasan Karya Musik Musisi Indie Lokal. Penyebarluasan karya musik indie adalah sebuah usaha dimana produk akhirnya tidak melibatkan orang lain sehingga musisi dapat memproduksi musik tanpa mengikuti permintaan pasar. Penggunaan *Spotify* juga sangat digemari oleh musisi *indie*, dikarenakan mudah digunakan dan juga *Spotify* terhubung dengan banyak sosial media sehingga proses distribusi dan penyebaran musik berkembang pesat. Oleh karena itu biaya yang diperlukan untuk distribusi menjadi lebih rendah. Namun ada kekurangan yang

didapat oleh Ardistia, dkk, yaitu *Spotify* masih belum dapat mengatur royalti secara adil dan tidak adanya fitur yang memfasilitasi interaksi musisi dengan pendengar musik.[8]

Gerry Wahyu Dewatara dan Sari Monik Agustin, melakukan penelitian tentang Pemasaran Musik Pada Era *Digital* Digitalisasi Industri Musik Dalam Industri 4.0 di Indonesia. Seperti penelitian yang lainnya Gerry dan Sari mengatakan era yang terdigitalisasi mampu menolong produksi musik dengan biaya yang minim, tidak hanya itu juga tetapi penikman musik juga dapat menikmati konten yang resmi atau legal dengan sangat murah. Kemudahan akses ini juga membuat pelaku industri musik terbantu dalam melakukan pemasaran produskinnya. Dampaknya tentunya membunuh secara perlahan penjualan fisik toko musik konvensional. [9]

Siti Herdiani Nurkhodijah, Tine Silvana Rachmawati, dan Andri Yanto melakukan penelitian *Fiction Publishing Patterns in the "Wattpad" Online Community*. Berdasarkan penelitian Siti, dkk, karya yang dipublikasikan di Wattpad sesuai dengan kehendak penulis sehingga tidak memerlukan persetujuan dari pihak lain, namun tentu saja tetap ada syarat seperti membuat akun Wattpad. Tidak hanya itu saja proses publikasi karya tulis dipermudahkan oleh Wattpad, dan penulis juga tidak perlu mendesain tampilan halamannya karena semua karya yang ditampilkan Wattpad adalah sama dengan pengecualian cover saja. Kelebihan dari Wattpad lainnya adalah buku yang dipublikasikan tidak perlu memiliki draft yang tuntas, setiap publikasi tidak mengharuskan penulisnya untuk menulis sampai tamat, penulis dapat melanjutkan tulisannya yang dibuat dengan kecepatannya masing-masing dan berdasarkan kemauannya.[10]

Dede Fuji Abdul, Fahmi Muhammad Anshory, Moh. Ihsan Budiman, Wisnu Hidayat melakukan penelitian tentang Transaksi dan Pengendalian Persaingan dalam Sistem Pembelian dan Pengembalian (*Refund*) *Game* di *Steam Store* Menggunakan *Steam Wallet*. Dengan adanya Steam diupayakan agar pembajakan game yang marak di masyarakat bisa ditekan (diminimalisir). Cara kerjanya dengan mengunduh perangkat lunak Steam dengan begitu dapat melihat dan membeli game yang tersedia di *Steam Store*. Dalam pembelian game yang ada di *Steam* bisa

menggunakan yang namanya *Steam Wallet*, yaitu alat pembayaran berupa uang *virtual* yang digunakan untuk belanja di *Steam Store* atau untuk alat pembayaran semua transaksi di *Steam*, baik itu berupa pembelian *game*, item dalam *game* dan *software* lainnya yang tersedia di *Steam Store*. [11]

Endang Supriyadi melakukan penelitian tentang *Analisa Web* untuk Memahami Perilaku Konsumen *Online* Studi Kasus “*Store Steam Powered*”. Penelitian Endang mengatakan analisis web digunakan untuk mengukur perkembangan trafik pengunjung agar pihak pengelola dapat mencari dan menemukan strategi bisnis untuk produk sesuai keinginan konsumen dan menilai kesuksesan sebuah produk. *Steam* memiliki fitur tersebut sehingga dapat mengetahui perkembangan secara rinci penggunaan *software* atau *video game* di *platform* itu. [12]

