

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Ekonomi Kreatif Indonesia

Ekonomi kreatif merupakan sektor ekonomi yang berfokus kepada penggunaan gagasan kreatif, bakat, dan keahlian intelektual untuk menciptakan nilai ekonomi (Madani, n.d.). Secara umum, ekonomi merujuk pada ilmu yang mempelajari prinsip-prinsip produksi, distribusi, serta konsumsi barang dan jasa, sementara kreatif menyoroti kemampuan untuk berinovasi dan mencipta. Konsep ekonomi kreatif menekankan pentingnya aspek kreatif dalam menciptakan nilai ekonomi dalam mendorong pertumbuhan ekonomi berkelanjutan. Ekonomi kreatif mencakup berbagai industri dan bidang, termasuk seni, desain, mode, film, musik, kuliner, arsitektur, dan lain sebagainya.

Pada era digital dan globalisasi, ekonomi kreatif semakin diakui sebagai salah satu motor penting dalam pertumbuhan ekonomi dan transformasi sosial di berbagai negara, termasuk Indonesia. Pemerintah Indonesia telah mengadaptasi konsep ekonomi kreatif dalam agenda pembangunan nasional dan daerah. Bahkan, dalam Visi Indonesia 2045, ekonomi kreatif dianggap sebagai elemen kunci untuk menjadi pusat ekonomi digital dan kreatif di dunia (kominfo.go.id, 2015).

Presiden Joko Widodo mengakui kontribusi ekonomi kreatif semakin signifikan dalam perekonomian nasional, dimana pertumbuhan sektor ini mencapai sekitar 5,76%, melebihi pertumbuhan sektor-sektor lain seperti listrik, gas dan air bersih, pertanian, dan lainnya.

2.2 Perkembangan *Creative Hub* di Indonesia

Sejarah perkembangan *Creative Hub* di Indonesia dimulai setelah reformasi pada tahun 1998. Beberapa di antaranya bahkan didirikan sekitar masa tersebut, seperti Cemeti Art Space (1995) atau Kedai Kebun Forum (1997) di Yogyakarta.

Aktivitas yang biasanya dilakukan di *Creative Hub* meliputi produksi, pameran, dan penyimpanan karya seni, serta membangun nilai-nilai komunitas melalui berbagai kegiatan seperti lokakarya, diskusi, pertunjukan seni, dan sebagainya. Selain itu, *Creative Hub* juga menjadi tempat untuk pelatihan, pengembangan keterampilan, dan kolaborasi antara seniman, wirausahawan kreatif, dan masyarakat umum.

Creative Hub terbagi menjadi 3 (tiga) jenis. *Creative Space*, yang merupakan ruang awal bagi seni dan budaya independen di Jakarta, didirikan oleh inisiatif seni individu dan kolektif. Tujuannya adalah menyediakan ruang untuk memproduksi, menampilkan, atau menyimpan karya seni sambil membangun nilai-nilai komunitas. *Coworking Space*, tidak hanya menyediakan ruang fisik untuk bekerja, tetapi juga menjadi tempat pertemuan bagi komunitas yang mencari kolaborasi. *Makerspace*, menyediakan alat-alat khusus untuk produksi, juga memengaruhi aktivitas di ruang kreatif. Aktivitas di ruang ini terutama berkaitan dengan isu sosial-budaya dan dipengaruhi oleh sektor teknologi dan kewirausahaan digital.

2.3 Aplikasi Berbasis *Web/Web Apps*

Aplikasi berbasis *web (Web App)* adalah program aplikasi yang disimpan di *server* jarak jauh dan dikirimkan melalui internet melalui antarmuka *browser* (TechTarget, 2023). Aplikasi berbasis *web* tidak perlu diunduh karena diakses melalui jaringan. Pengguna dapat mengakses aplikasi berbasis *web* melalui *browser web*, seperti Google Chrome, Mozilla Firefox, atau Safari. Agar aplikasi berbasis *web* dapat beroperasi, diperlukan *server*, *web*, *server* aplikasi, dan *database*. *Server web* mengelola permintaan yang datang dari *client*, sedangkan *server* aplikasi menyelesaikan tugas yang diminta (TechTarget, 2023). Basis data akan menyimpan data apapun yang diperlukan.

2.4 Metode Agile

Metode *Agile* adalah pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak yang berfokus pada kolaborasi tim, adaptasi terhadap perubahan, dan pengiriman produk yang berkelanjutan. *Agile* bekerja melalui iterasi pendek yang disebut *sprint*, di mana setiap iterasi menghasilkan peningkatan produk yang dapat digunakan. Prinsip utama metode *Agile* adalah memprioritaskan interaksi manusia, perangkat lunak yang berfungsi, dan respons terhadap perubahan di atas proses formal dan dokumentasi. Metode ini sering digunakan untuk proyek kompleks yang membutuhkan fleksibilitas tinggi dan keterlibatan aktif dari pengguna akhir. *Agile* memungkinkan tim untuk secara dinamis menyesuaikan rencana pengembangan berdasarkan umpan balik yang diperoleh selama proses kerja.

2.5 Metode Scrum

Scrum merupakan kerangka kerja yang sering diterapkan dalam pendekatan Agile untuk mengelola proyek secara terorganisasi dan terukur. Kerangka ini membagi pekerjaan menjadi sprint dengan durasi tertentu, di mana setiap sprint mencakup perencanaan, implementasi, dan evaluasi. Scrum memiliki tiga peran utama: Product Owner yang menentukan prioritas backlog, Scrum Master yang memandu proses, dan Tim Pengembang yang bertanggung jawab mengimplementasikan fitur. Metode ini menekankan transparansi, inspeksi rutin, serta adaptasi untuk memastikan tujuan proyek tercapai dengan efisien.

2.6 Pengujian Black Box

Pengujian Black Box digunakan untuk mengevaluasi fungsi perangkat lunak tanpa memeriksa kode sumbernya. Pendekatan ini berfokus pada menguji input dan output sistem sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan. Pengujian ini sangat berguna untuk mendeteksi masalah pada fungsi, validasi data, atau integrasi sistem. Black Box Testing membantu memastikan aplikasi berjalan sesuai harapan pengguna akhir, dengan mengevaluasi berbagai skenario operasional dan mengidentifikasi potensi kesalahan sebelum produk dirilis.