

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Informasi saat ini merupakan hal yang sangat dibutuhkan. Semua pekerjaan yang kita lakukan membutuhkan informasi, bisa dikatakan juga bahwa pekerjaan kita juga dituntut untuk bisa menghasilkan informasi. Teknologi komputer merupakan salah satu alat yang sangat tepat untuk membantu menyediakan dan menghasilkan informasi.

Teknologi komputer telah membawa manusia kedalam era informasi yang mengalir tiada batas. Pemakaian komputer dirasakan semakin penting dan telah diterapkan hampir pada setiap aspek kehidupan. Hal tersebut disebabkan karena komputer diciptakan sebagai alat bantu yang mempermudah sekaligus mempercepat pekerjaan manusia, serta komputer dapat melakukan pertukaran informasi dengan sangat cepat dan akurat. Terlebih lagi teknologi internet yang merupakan sumber untuk mendapatkan dan menghasilkan informasi dengan mudah, murah, cepat dan akurat. Saat ini fasilitas internet banyak digunakan sebagai sarana komunikasi interaktif untuk mendapatkan data dan informasi serta bisa diakses oleh pengguna kapanpun dan dimanapun mereka berada.

Dengan pesatnya perkembangan teknologi komputer, dalam hal ini teknologi internet, bisa juga dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk keperluan dalam bidang novel. Salah satu teknologi internet yang bisa dimanfaatkan adalah *world wide web* atau biasa disebut web saja. Sebab selain bisa menyediakan

informasi, web juga bisa melakukan pengolahan informasi. Proses pengolahan informasi dengan web menyebabkan web menjadi media informasi yang dinamis.

Saat ini novel semakin banyak digemari, tetapi kendala distribusi masih menjadi masalah yang cukup berarti. Pemanfaatan teknologi internet, memungkinkan novel dapat didistribusikan dengan cepat. Selain itu novel juga dapat di-*download* secara gratis oleh banyak orang. Dan juga, pembuatan novel oleh beberapa penulis sekaligus dapat dilakukan dengan lebih mudah, murah dan cepat tanpa harus dibatasi lagi oleh jarak serta waktu, sehingga novel yang dihasilkan akan menjadi lebih variatif.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan hasil uraian dalam latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah pokoknya adalah bagaimana menyajikan *e-Novel* Secara *on-line* dengan media internet dan menyajikannya dengan menarik serta mudah untuk digunakan. Dan bagaimana membuat aplikasi ini dapat digunakan oleh seseorang yang mendaftar menjadi anggota *e-Novel*, dimana anggota/*member* tersebut dapat membuat sebuah novel dengan mendaftarkan terlebih dahulu judul utama, menjelaskan karakter tokoh dan memulai kisah E -Novel serta memungkinkan anggota/*member* lain untuk bersama-sama melanjutkan bagian-bagian cerita novel tersebut.

1.3. Batasan Masalah

Pembatasan masalah sangat diperlukan agar ruang lingkup permasalahan yang ada dalam Tugas Akhir ini tidak meluas dan menyimpang dari pokok

permasalahan yang telah direncanakan tanpa mengurangi tujuan yang hendak dicapai. Tugas Akhir ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Novel-novel dalam sistem *e-Novel* ini hanya disajikan dalam format dokumen HTML.
2. Novel-novel yang terdapat dalam *e-Novel* ini juga hanya dapat *di-download* dalam bentuk HTML.
3. Novel hanya terbatas pada dua jenis, yaitu novel perorangan dan grup.
4. Software ini tidak disajikan dalam bentuk multimedia, hanya dalam bentuk text dan gambar.
5. Belum ada tabel khusus yang digunakan untuk menyimpan data-data novel yang sudah dihapus.
6. Masalah keamanan sistem tidak dibahas secara rinci pada Tugas Akhir ini.
7. Masalah keuntungan administrator sistem tidak dibahas pada Tugas Akhir ini.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Membuat suatu perangkat lunak yaitu *e-Novel*, yang bisa dimanfaatkan sebagai sarana untuk membaca, membuat novel baik secara grup maupun secara individu dan untuk *men-download* novel.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Dengan dilaksanakannya Tugas Akhir ini, diharapkan dapat:

- a. Memberikan kemudahan bagi pengarang novel untuk mempromosikan novel-novelnya secara *on-line*.

- b. Memberikan kemudahan bagi para pengarang untuk melakukan pembuatan novel secara kolektif.
- c. Memberikan sarana bagi peminat novel untuk mendapatkan informasi mengenai novel-novel yang sudah atau akan segera diterbitkan.
- d. Memungkinkan para pembaca novel untuk membaca novel secara *on-line*.

1.6. Metode Penelitian

Dalam menyusun laporan dan mengumpulkan data-data yang diperlukan, penulis menggunakan beberapa metode yaitu metode pengumpulan data dan pembuatan aplikasi.

1.6.1. Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah Studi Pustaka yang dilakukan dengan cara mengumpulkan, membaca dan mempelajari literatur yang antara lain berupa buku-buku yang berhubungan dengan objek Tugas Akhir yang akan dibuat sebagai dasar dalam penelitian ini.

1.6.2 Pembuatan Aplikasi

Dari data-data yang terkumpul kemudian dilakukan analisis, perancangan serta implementasi perangkat lunak dengan tahap-tahap sebagai berikut:

- a. Analisis kebutuhan

Untuk membuat sistem *e-Novels* ini dibutuhkan *domain name*, *web hosting*, *software* dan *hardware*. *Domain name* digunakan sebagai alamat

pengaksesan web di Internet dan *web hosting* digunakan untuk meletakkan *software* pada *web server*. Sistem informasi berbasis web ini terdiri dari teks editor dan *database* sedangkan *hardware* terdiri dari seperangkat komputer.

b. Perancangan

Perancangan merupakan tahap penerjemahan dari keperluan atau data yang telah dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh *user*. Ada tiga atribut yang penting dalam proses perancangan yaitu struktur data, arsitektur perangkat lunak dan prosedur rinci.

c. Pengkodean

Pada tahap ini, data dan pemecahan masalah yang telah dirancang pada tahap sebelumnya dibuat dalam bentuk kode-kode atau diterjemahkan kedalam bahasa pemrograman komputer.

d. Pengujian

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kesalahan-kesalahan yang terjadi ketika program dijalankan dengan kondisi yang berbeda beda, sehingga software yang dibangun nantinya dapat memenuhi tujuan pembuatannya.

e. Implementasi

Implementasi sistem ditampilkan dengan menggunakan PC sebagai *browser*. Data-data sistem disimpan dalam *database* menggunakan MySQL. Dan bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP.

1.7. Materi Tugas Akhir

Secara garis besar, materi yang dikerjakan pada Tugas Akhir ini adalah:

1. Akan dibangun suatu *website* dengan menu *register*, *login* dan *password user*, *searching*, *comments*, *polling*, *suggestion*, dan *input new novel*.
2. Selain memungkinkan seseorang membaca suatu novel secara *on-line*, *website* ini juga memungkinkan seseorang *men-download* novel yang ada.
3. *Website* ini juga menyediakan fasilitas bagi *member/user* untuk membuat suatu novel.
4. *Website* ini menyediakan fasilitas *search* yang akan memudahkan pengguna dalam menemukan novel yang dicari.
5. *Member* lain bisa memberikan ide pada salah satu novel yang sedang dibuat dengan cara memilih novel yang dikehendaki, kemudian dilanjutkan dengan berkomunikasi dengan pengarang utama melalui menu *mailing* yang hanya ditampilkan pada halaman *member*.
6. Admin tidak memiliki hak apapun atas novel-novel yang dibuat oleh *member*. Jika novel dianggap tidak layak dikonsumsi publik, maka penulis bersangkutanlah yang harus bertanggung jawab.

1.8. Sistematika Penulisan

Skripsi ini dibagi menjadi 7 bab, dan masing-masing bab dibagi lagi ke dalam beberapa sub bab. Materi pokok dari masing-masing bab adalah:

Bab I. : Pendahuluan

Bab ini merupakan bagian awal dari laporan yang menyajikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan

Tugas Akhir, manfaat Tugas Akhir, metode penelitian, materi Tugas Akhir dan sistematika penulisan.

Bab II : Landasan Teori

Dalam bab ini akan dijelaskan teori-teori yang melandasi penelitian ini, yaitu Novel, Internet, *Web Scripting*, sistem informasi, Basis Data (*Database*), Host, HTML, PHP, MySQL, serta teori-teori lain yang berhubungan dengan *e-Novel*.

Bab III: Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Bab ini berisi uraian mengenai analisa kebutuhan perangkat lunak *e-Novel* yang meliputi metode analisis yang digunakan dan hasil analisis yang berupa analisis kebutuhan *input*, *output*, fungsi, *software*, *hardware* serta *interface* yang diinginkan.

Bab IV: Perancangan Perangkat Lunak

Bab ini mengemukakan tahapan perancangan yang meliputi metode perancangan sistem yang meliputi diagram konteks, *Data Flow Diagram*, ERD (*Entity Relation Diagram*), relasi antar tabel dan perancangan antarmuka (*interface*) sistem.

Bab V : Implementasi Perangkat Lunak

Bab ini berisi tentang pembahasan pengimplementasian perangkat lunak yang telah dirancang kedalam aplikasi yang akan dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML serta menggunakan MySQL sebagai *database*.

Bab VI: Analisis Kinerja Perangkat Lunak

Bab ini memuat penjelasan analisis kinerja software yang memuat dokumentasi pengujian software terhadap kebutuhan software yang diinginkan.

Bab VII: Penutup

Bab ini menyajikan kelebihan dan kekurangan yang dimiliki sistem berupa kesimpulan dari bab-bab sebelumnya serta saran untuk perbaikan software di masa yang akan datang.

