

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Membaca merupakan kegiatan positif. Selain menambah wawasan, rutin membaca bisa menguatkan daya ingat memori otak manusia. Jadi luangkan waktu satu jam untuk membaca buku, termasuk membaca komik juga.

Komik adalah sebuah buku cerita bergambar yang memuat kisah-kisah menarik seperti petualangan, komedi, aksi, misteri, olahraga, superhero dan lain-lain. Membaca komik menawarkan sebuah pengalaman lebih dari sekedar membaca buku biasa. Dalam membaca komik, selain membaca teks kita juga dapat menikmati coretan-coretan gambar yang menarik dari para pembuat komik. Bagi sebagian orang, membaca komik merupakan kegemarannya. Membaca komik merupakan kegiatan mengasyikkan, sambil membaca, fantasi kita terbang mengikuti alur cerita yang ditulis setiap lembaran cerita. Penggemar komik sekarang ini sudah semakin banyak karena penggemar komik tidak perlu mengeluarkan uang untuk membeli komik kegemarannya. Datanglah ke rental komik terdekat di rumahmu. Daftar jadi member di rental komik dan kamu bisa puas baca komik. Salah satu rental komik yang menjadi favorit bagi penulis yaitu Taman Bacaan Conan yang berada di jalan perumnas.

Taman bacaan conan memiliki member dan koleksi komik yang lumayan banyak. Namun proses pencatatan datanya masih dilakukan secara manual, sehingga petugas banyak mengalami kesulitan atau permasalahan, seperti data anggota yang sudah ada sering hilang dan buku yang dipinjam banyak hilang atau

tidak dikembalikan, hal ini dikarenakan sulitnya memeriksa dan mencari sirkulasi komik karena proses pencatatan data manual yang mengakibatkan data-data tersebut bertumpuk terlalu banyak.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis ingin membuat sebuah sistem informasi yang dapat membantu mengoptimalkan pelayanan kepada member dan data dapat disimpan dalam waktu yang lebih lama sehingga memudahkan bagi mereka yang membutuhkan informasi setiap kali data yang diperlukan untuk proses pencatatan data pada taman bacaan conan.

Untuk itu dalam penyusunan skripsi ini, penulis mengambil judul **"PEMBUATAN SISTEM INFORMASI RENTAL KOMIK PADA TAMAN BACAAN CONAN MENGGUNAKAN VB.NET"**. Sistem komputerisasi ini diharapkan dapat memberikan kemudahan-kemudahan dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan, maka dapat di ambil permasalahan yaitu bagaimana membuat sistem informasi rental komik yang dapat menghasilkan laporan transaksi dan pengolahan data yang efektif dan efisien ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Sistem kerja di Taman Bacaan Conan masih diselesaikan secara manual, karena terlalu kompleksnya permasalahan yang ada, maka penulis mengambil

batasan masalah dalam aplikasi rental komik pada Taman Bacaan Conan adalah sebagai berikut :

a. Master Data Meliputi :

1. Pengolahan data pengguna
2. Pengolahan data member
3. Pengolahan data komik
4. Pengolahan data pengarang
5. Pengolahan data penerbit
6. Pengolahan data peminjaman
7. Pengolahan data pengembalian
8. Proses denda.
9. Hak akses

b. Informasi yang akan dihasilkan meliputi :

1. Laporan Member
2. Laporan Komik
3. Laporan Peminjaman (harian/mingguan/bulanan)
4. Laporan Pengembalian (harian/mingguan/bulanan)
5. Laporan Denda (harian/mingguan/bulanan)

c. Software yang digunakan

1. Visual Basic 2010
2. Sql Server 2008

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan sekaligus mempraktekkan teori yang didapatkan selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan jenjang STRATA-1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi instansi  
Membantu meningkatkan kinerja karyawan dan mengurangi resiko kehilangan komik.
2. Manfaat bagi peneliti  
Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana komputer (S1) di STMIK Amikom Yogyakarta dan sebagai pengalaman bagaimana membuat sistem informasi rental komik.

#### 1.6 Metode Penelitian

##### a. Metode Pengumpulan Data

##### 1. Studi Pustaka

Merupakan upaya pengumpulan data dan teori melalui buku-buku, surat kabar serta sumber informasi non manusia sebagai penunjang penelitian (seperti dokumen, agenda, hasil penelitian, catatan,

klipping, jurnal) yang berkaitan perancangan sistem informasi rental komik ini.

## 2. Observasi

metode pengumpulan data dengan cara mengamati dan mempelajari tentang metode pelayanan yang diterapkan di Taman Bacaan Conan. Pengamatan secara langsung dalam hal ini langsung ke rental komik taman bacaan conan.

## 3. Wawancara

Metode yang langsung bertanya pada narasumber (petugas dan member) pada taman bacaan conan terkait informasi yang dibutuhkan.

## b. Analisis Sistem

Pada tahap analisis ada beberapa analisis yang harus dilakukan yaitu :

1. Analisis kelemahan sistem lama dengan menggunakan analisis pieces
2. Analisis kebutuhan sistem yang meliputi kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional
3. Analisis kelayakan sistem dengan menggunakan analisis kelayakan ekonomi

## c. Perancangan

Pada tahap ini dilakukan perancangan terhadap sistem yang ingin dibuat seperti perancangan database, relasi tabel, ERD, DFD, flowchart dan user interface.

d. Pembuatan program

Program dibuat menggunakan visual basic 2010 berdasarkan rancangan yang telah dibuat dan sql server 2008 sebagai databasenya.

e. Pengujian Program

Menguji hasil program yang telah dihasilkan agar program yang dihasilkan bebas dari kesalahan dan program yang dihasilkan harus bisa dijalankan dan dapat dipahami oleh pengguna.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Berdasarkan metode yang digunakan dalam penyusunan laporan ini maka penulis dapat merumuskan sistematika penyusunan, agar mempermudah pemahaman kita terhadap isi karya tulis ini. Adapun sistematika penyusunan sebagai berikut :

1. **BAB I : PENDAHULUAN**

Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penelitian.

2. **BAB II : LANDASAN TEORI**

Menguraikan mengenai dasar teori dari sistem informasi, software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini.

### 3. BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Merupakan bagian yang menjelaskan teknik analisis sistem yang meliputi kelemahan, kebutuhan dan kelayakan sistem serta membuat perancangan sistem.

### 4. BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan lebih rinci tentang membangun sistem yang telah dibahas pada bab sebelumnya dan tentang pembahasan output dari aplikasi sistem informasi rental komik pada taman bacaan conan yang dihasilkan.

### 5. BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian Pembuatan Sistem Informasi Rental Komik pada Taman Bacaan Conan menggunakan VB.net tersebut untuk tujuan pengembangan kedepan.