

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Taman bacaan conan merupakan sebuah tempat bacaan dan rental komik yang berada di Jalan Perumnas No 31, Depok, Condong Catur, Yogyakarta. Komik adalah sebuah buku cerita bergambar yang memuat kisah-kisah menarik seperti petualangan, komedi, aksi, misteri, olahraga, pahlawan super, dan lain-lain. Taman bacaan conan juga tidak hanya sebagai tempat bacaan komik dan rental komik saja, tetapi juga penjualan komik baru dan komik bekas.

Saat ini untuk ruang lingkup pemasaran dan penjualan komik di Taman Bacaan Conan masih terbatas, hanya dipasarkan ke anggota member dari Taman Bacaan Conan. Di sisi lain, jenis-jenis varian komik dari Taman Bacaan Conan semakin bertambah banyak. Jadi seringkali untuk sistem pengelolaan penjualan komik dari Taman Bacaan Conan merasa kesulitan untuk menyebutkan varian dan katalog komik yang tersedia di Taman Bacaan Conan. Bahkan disaat penjual sedang memasarkan/menawarkan komik melalui media sosial, terkadang penjual juga harus memproses pesanan. Sehingga penjual merasa memerlukan media yang dapat membantu memudahkan dalam pemasaran dan penjualannya.

Salah satu media yang bisa digunakan untuk melakukan proses pemasaran dan penjualan adalah dengan menggunakan website. Dikarenakan salah satu media yang saat ini cukup mudah di akses bagi kebanyakan orang yang memiliki akses *internet*, *browser*, dan perangkat komputer/*gadget* adalah website. Kita dapat menggunakan website sebagai media informasi, sekaligus media untuk membantu

dalam pemasaran dan penjualan komik. Maka dari itu, penulis tertarik untuk membuat skripsi dengan judul “Pembuatan Website Penjualan Komik pada Taman Bacaan Conan”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah : bagaimana membuat website penjualan komik pada Taman Bacaan Conan?

1.3. Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di Taman Bacaan Conan di Jalan Perumnas No 31, Depok, Condong Catur, Yogyakarta.
2. Aplikasi pada penjualan komik taman bacaan conan berbasis website.
3. Informasi dan menu yang disediakan dalam pembuatan website ini meliputi:
 - a. Katalog komik yang dijual beserta informasi komik seperti judul, jenis, sinopsis, dll.
 - b. Penjualan komik kepada pengunjung
 - c. Informasi tentang conan (kontak, lokasi)
 - d. Halaman riwayat transaksi
4. Dalam sistem ini tidak terdapat fitur keanggotaan / member. Hal ini sesuai dengan permintaan oleh objek penelitian yang bertujuan untuk membantu

pengunjung melakukan pemesanan tanpa perlu melakukan pendaftaran sebagai member.

5. Sistem pembayaran dilakukan dengan transfer antar rekening secara manual, lalu pembayaran di verifikasi oleh admin setelah pembeli melakukan konfirmasi pembayaran.
6. Dalam pembuatan website ini, keamanan website tidak menjadi materi pembahasan.
7. Pembuatan website menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai databasenya.
8. Software yang digunakan dalam pembuatan website penjualan ini adalah XAMPP, Sublime Text, dan Mozilla Firefox.
9. Untuk tahapan implementasi pada aplikasi ini hanya sampai pada tahapan *testing localhost*.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat website penjualan komik pada Taman Bacaan Conan.

1.5. Manfaat

Manfaat dari penelitian ini untuk Taman Bacaan Conan adalah:

1. Membantu Taman Bacaan Conan untuk menyampaikan informasi katalog produk di Taman Bacaan Conan kepada pelanggan.
2. Dapat membantu pelanggan dalam pembelian sehingga meningkatkan omzet penjualan komik pada Taman Bacaan Conan.

1.6. Metode Penelitian

Penelitian menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1. Metode Observasi

Penulis melakukan penelitian langsung pada Taman Bacaan Conan.

1.6.1.2. Metode Wawancara

Melakukan wawancara atau tanya-jawab secara langsung dengan anggota dan pemilik Taman Bacaan Conan.

1.6.2. Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan penulis adalah SWOT untuk mengetahui *Strength* (kekuatan), *Weakness* (kelemahan), *Opportunity* (kesempatan), *Threats* (Ancaman/Hambatan) pada sistem yang dibuat oleh peneliti.

1.6.3. Metode Perancangan

Penulis menggunakan model *Flowchart* dan *DFD* (*Data Flow Diagram*) untuk menggambarkan proses yang diusulkan dan melakukan perancangan dengan model normalisasi serta menggambarkan relasi antar tabel untuk mendapatkan struktur tabel yang ideal.

1.6.4. Metode Pengembangan

Proses pengembangan pada sistem ini menggunakan metode yang dikenal dengan nama *System Development Life Cycle* (SDLC) yang merupakan metode umum pengembangan sistem yang menandai kemajuan usaha analisis dan desain.

1.6.5. Metode Testing

Peneliti menggunakan metode *White-Box Testing* dan *Black-Box Testing* untuk memastikan sistem berfungsi dan berjalan dengan baik.

1.7. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari 5 (lima) bab dan masing-masing diraikan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas pada penelitian ini. Didalamnya terdapat latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang konsep dasar perancangan sistem informasi, langkah-langkah dalam pengembangannya, macam-macam struktur aplikasi dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas tentang analisis sistem yang dibuat, identifikasi masalah-masalah serta kelayakan sistem yang akan dibangun. Selain itu juga terdapat tinjauan umum pada objek yang dituju.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang perancangan sistem beserta implementasinya. Didalamnya terdapat perancangan sistem menggunakan

Flowchart, DFD (*Data Flow Diagram*), dan ERD (*Entity Relationship Diagram*). Pada implementasinya, peneliti menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Pre-Hypertext Processor*), dan MySQL yang merupakan *Database Management System*.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran-saran yang akan disampaikan penyusun kepada Taman Bacaan Conan agar sistem yang dibuat menjadi lebih baik.

