Bab I Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Tempat peminjaman komik mau mempermudah *member* untuk mendapatkan informasi terbaru serta melakukan peminjaman komik lewat internet. Kondisi tempat peminjaman komik sekarang adalah *member* yang akan melakukan peminjaman komik harus datang ke tempat peminjaman komik dan kadang komik yang mau dipinjam oleh *member* tidak tersedia sehingga membuat perjalanan yang tidak berarti dan untuk mengetahui informasi buku yang akan terbit *member* juga harus datang ke tempat peminjaman sehingga merepotkan *member*. Untuk mempermudah *member* yaitu dengan membuat sebuah *website* yang bisa mempermudah *member* untuk melakukan peminjaman komik dan mengetahui informasi dari tempat peminjaman komik. Dimana *member* bisa melakukan peminjaman komik secara online, mendapatkan rekomendasi komik, membaca informasi serta berkomunikasi dengan *member* yang lain dengan *website* tersebut.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana cara membuat aplikasi dan cara implementasi yang bertujuan Untuk mempermudah *member* untuk melakukan peminjaman komik dan mendapatkan informasi tempat peminjaman komik?
2. Bagaimana cara membuat aplikasi tersebut menjadi efektif?
3. Bagaimana cara membuat *website* yang *user friendly* supaya *member* bisa dengan mudah menggunakan aplikasi tersebut?
4. Bagaimana cara untuk membuat sebuah fitur supaya *member* dapat berkomunikasi?
5. Bagaimana cara untuk menampilkan data komik rekomendasi?

1.3 Tujuan Pembahasan

Sesuai dengan pokok-pokok masalah yang telah dirumuskan, berikut tujuan pembahasan berdasarkan perumusan masalah yang telah dibuat.

1. Untuk membuat aplikasi yang bertujuan untuk mempermudah *member* dalam meminjam komik dibutuhkan data-data dari toko peminjaman komik serta mengimplementasikan dalam bentuk website online.
2. Untuk membuat aplikasi tersebut menjadi efektif maka dibutuhkan survey kepada pemilik peminjaman komik, sehingga bisa mengetahui fitur-fitur yang dibutuhkan dan membuat aplikasi tersebut berjalan dengan baik.
3. Untuk membuat website yang *user friendly* supaya *member* bisa dengan mudah menggunakan aplikasi tersebut adalah dengan menggunakan CSS.
4. Untuk membuat sebuah fitur supaya *member* dapat berkomunikasi yaitu dengan membuat sebuah forum komunikasi yang terdiri dari forum dan chatting pada bagian forum.
5. Untuk menampilkan data komik rekomendasi yaitu menampilkan data komik referensi komik sesuai dengan perilaku setiap *member* yang melakukan peminjaman komik.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari proyek ini adalah mencakup tentang analisis fitur-fitur yang diperlukan untuk aplikasi dengan menggunakan data-data komik yang tersedia, cara mengimplementasikan aplikasi serta mendesign tampilan aplikasi yang dibuat, transaksi peminjaman online dan laporan transaksi serta mempelajari perilaku *member* secara dinamis. Batasan masalah proyek tidak mencakup Sekuritas Website.

1.5 Sistematika Pembahasan

BAB I Pendahuluan berisi latar belakang masalah yang memuat hal-hal yang menyebabkan munculnya masalah, mengapa masalah itu penting untuk dibahas. rumusan masalah yang merupakan pokok-pokok persoalan yang akan ditelaah, dikupas dan dipecahkan dalam bab pembahasan, tujuan pembahasan berisi fitur-fitur yang memuat garis-garis besar hasil yang ingin dicapai setelah membahas masalah dalam rumusannya, ruang lingkup kajian berfungsi memerinci prinsip-prinsip teori sebagai tolak ukur dalam pembahasan dan pemecahan masalah. sumber data diperoleh baik sumber data primer maupun sekunder, metode dan teknik penelitian, dan sistematika penyajian.

BAB II yaitu Landasan Teori penulis memaparkan tentang landasan – landasan teori yang digunakan untuk pembuatan aplikasi ini.

BAB III yaitu Bab Analisis dan Pemodelan, penulis menjelaskan tentang perancangan dan analisis yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB IV yaitu Bab Perancangan dan Implementasi, penulis menjelaskan tentang hasil tercapai dalam pembuatan aplikasi.

BAB V yaitu Bab Pengujian, penulis menjelaskan tentang hasil testing dan evaluasi dalam pembuatan aplikasi.

BAB VI Kesimpulan dan Saran berisi rangkuman hasil-hasil pembahasan dan menarik kesimpulan secara keseluruhan yang merupakan jawaban atas persoalan yang dikemukakan dalam rumusan masalah serta pendapat penulis yang menganjurkan tindakan atas masalah yang terjadi.

1.6 Time Schedule

Berikut ini adalah perkiraan waktu untuk tiap bagian dari laporan. Dalam waktu kurang lebih 18 minggu.

Tabel 1.1.1 Perkiraan Jadwal Kerja

Proses	Bulan	Agustus				September				Oktober				November				Desember			
	Minggu	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Bab 1				■																	
Bab 2					■																
Bab 3						■	■	■	■												
Program										■	■	■	■								
Bab 4														■	■	■	■				
Bab 5																		■	■	■	■
Bab 6																					■
Laporan Akhir																					■