

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Novel adalah salah satu versi lain dari karya sastra. Selain itu, novel juga merupakan bagian dari sejarah buku dan baca tulis di dunia. Banyak orang yang membeli dan membaca sebuah novel, entah itu untuk sekadar kesenangan saja atau mencari tahu lebih, ilmu yang ada, untuk mereka pelajari lebih lanjut. Pengetahuan tidak hanya ada dalam buku pelajaran atau sejarah saja, tidak pula hanya pada buku ilmiah, namun sebuah buku novel yang terkadang memuat banyak fiksi juga bisa menjadi sumber untuk mencari pengetahuan lebih baik daripada buku-buku pelajaran, sejarah maupun ilmiah. Dengan makin berkembangnya buku, maka tak heran novel pun makin berkembang juga.

Pembaca selalu mencari bahan bacaan untuk mereka baca disaat senggang dan menarik menurut mereka. Memang dengan membaca dan membeli buku secara fisik membuat seseorang terkadang lebih mudah membacanya dalam format buku fisik daripada buku digital, karena nuansa saat membaca buku akan lebih terasa saat memegang sebuah buku. Namun, kekurangan dari buku fisik adalah bisa memakan banyak tempat saat dikoleksi dan menghabiskan banyak kertas, serta biaya produksi yang makin mahal. Berbeda dengan buku digital, mereka bisa menghemat banyak biaya pengeluaran saat melakukan produksi dan tidak merugikan pihak penerbit juga. Penulis pun akan lebih dimudahkan dengan menggunakan buku digital daripada buku fisik, meski versi buku fisik lebih nyaman untuk dipegang oleh seseorang. Serta penulis yang telah menerbitkan bukunya akan mendapatkan hak cipta atas karya miliknya yang telah dipublikasikan dan juga profit yang didapat dari penjualan novel akan dibagi menjadi 65% untuk penerbit, serta 35% untuk penulis yang telah meluncurkan karya miliknya.

Berdasarkan survei yang telah dilakukan pada 12 responden pembaca dan penulis di Fanfiction.net Indonesia mengenai kesulitan dalam mencari dan menulis novel online, bahwa 41.7% orang kesusahan mencari novel berbahasa Indonesia dan 66.7% kesusahan mencari penerbit yang diinginkan. Penyebabnya adalah sedikitnya novel berbahasa dan berkarya Indonesia yang memenuhi keinginan para remaja, yang di mana rata-rata adalah fiksi, dalam membaca novel berbahasa dan karya dari Indonesia itu sendiri dikarenakan hanya sedikit penulis Indonesia yang membuat karya untuk dinikmati remaja masa kini. Begitu juga para remaja yang kesusahan dalam mencari penerbit

yang mereka inginkan untuk menerbitkan naskah novel karya mereka sendiri karena beberapa masalah yang disebabkan oleh penerbit itu sendiri, seperti tema atau genre yang tidak cocok dan harus membuat mereka kecewa karena tak bisa menerbitkan karya yang disukainya.

Berdasarkan berbagai permasalahan tersebut, maka diusulkan untuk membuat sebuah aplikasi Market Novel Online, NOVelitz berbasis web di mana dikhususkan untuk jual-beli sebuah novel. Dengan aplikasi Market Novel Online, NOVelitz ini diharapkan dapat membuat para penulis dan pembaca tidak kesusahan dalam mencari novel serta penerbit yang mereka inginkan dalam menerbitkan novel agar membangkitkan para penulis yang selama ini tidak diperhatikan oleh masyarakat sekitar tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat ditentukan rumusan masalah dalam makalah ini seperti:

1. Bagaimana cara untuk memudahkan pembaca dalam membaca novel?
2. Bagaimana agar penerbitan menerima berbagai tema dari karya penulis tanpa dibatasi?
3. Bagaimana cara agar penulis menjual buku novel dengan mudah?

1.3 Tujuan

Tujuan dari yang ingin dicapai dari pembuatan Proyek Akhir ini adalah untuk:

1. Membangun aplikasi membaca novel secara *online* yang memudahkan pembaca dalam mencari novel.
2. Membangun aplikasi yang dapat memfasilitasi menerima novel dari berbagai tema maupun genre tanpa dibatasi.
3. Membangun aplikasi yang dapat memudahkan penulis dalam menjual buku novel dalam bentuk digital atau online.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis membatasi masalah seputar aplikasi:

- a. *Top-up* saldo yang diperlukan hanya bisa melalui admin.
- b. Tidak adanya fitur chat kepada admin.
- c. Pengembangan aplikasi sampai pada tahap *testing*.

- d. Aplikasi ini hanya dikembangkan dalam versi web.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan aplikasi ini menggunakan metodologi dan model pengembangan sebagai berikut:

- a) Model waterfall

Waterfall Model adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software. Waterfall Model terdiri dari 5 tahapan untuk pengembangan. Berikut adalah penjelasan dari tahap – tahap yang dilakukan di dalam model ini menurut Lewis (1998):

- a. Communication

Pertama, pada tahap ini akan dilakukan yang namanya survey atau wawancara pada pihak yang terkait, seperti pembaca, penulis dan editor. Apa yang ditanyakan adalah seputar berhubungan dengan novel seperti struktur novel, cara kerja penerbitan, dan lainnya agar hasil yang dicapai dapat maksimal saat melakukan tahap-tahap lebih lanjutnya.

- b. Planning

Tahap berikutnya adalah tahapan perencanaan, yaitu merencanakan apa yang hendak dikerjakan. Pembagian tugas untuk mengerjakan fitur-fitur dalam aplikasi NOVelitz, begitu pula dengan jadwal untuk mengerjakan yang dibutuhkan akan berjalan sekitar 5 bulan dari bulan agustus sampai bulan desember.

- c. Modeling

Setelah itu desain antarmuka atau mock up akan dibuat. Menentukan seperti apa tampilan yang cocok untuk antarmuka dipakai nanti, serta merancang data-data melalui software seperti yEd, dan lainnya. Juga untuk mengelola database yang dibutuhkan oleh aplikasi NOVelitz.

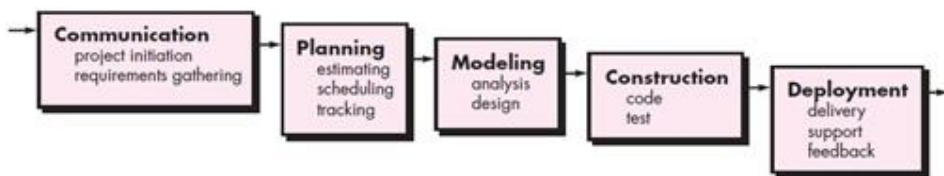
- d. Construction

Selesai menemukan gambaran apa yang akan ditentukan pada aplikasi, juga menyelesaikan desain antarmuka, maka dibuatlah semua hal itu ke dalam kode atau bahasa mesin dalam tahap pengkodean. Yaitu menggunakan PHP, Code

Igniter, dan lainnya. Tak lupa juga untuk mengadakan pengujian, meski terkadang banyaknya kesalahan atau eror yang muncul.

e. Deployment

Aplikasi sudah dibuat dan saatnya dicoba kepada pengguna yang cocok. Beberapa pengguna ada yang merasa puas dan cukup, namun itu hanya sebagian kecil saja karena sebagian besar memberikan complain, saran, serta umpan balik yang dibutuhkan untuk aplikasi agar menjadi makin berkembang baik.



Gambar 1-1 SDLC Waterfall

1.6 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan dari aplikasi market novel online NOVelitz bisa dilihat pada Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan Aplikasi NOVelitz.

Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan Aplikasi NOVelitz

Tahapan	Desember 2019	Januari 2020	Februari 2020	Mar 2020	April 2020	Mei 2020	Juni 2020	Juli 2020	Agustus 2020	September 2020	Oktober 2020	November 2020
Analisis												
Pernyataan aplikasi												
Pengkodean aplikasi												
Penguji an aplikasi												
Dokume												

