

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Novel Ringan adalah evolusi dari majalah roman picisan Jepang (*pulp magazine*). Untuk menarik minat pembaca, mulai tahun 1970-an, majalah jenis ini mulai menyisipkan ilustrasi ke dalam cerita dan menyertakan artikel mengenai film, anime, dan game populer, setelah terlebih dahulu mengadopsi gaya sampul anime dan manga. Narasi berkembang menyesuaikan minat generasi baru dan pada akhirnya penuh dengan ilustrasi dengan gaya modern. Serial yang sukses kemudian dicetak dalam bentuk buku.

Di Indonesia, penerjemah novel-novel ringan Jepang ke Bahasa Indonesia, masih jarang karena masih kurangnya permintaan tentang novel ringan tersebut. Makanya di Indonesia sangat jarang ditemukan Novel Ringan terjemahan maupun novel ringan buatan anak Indonesia.

Klub Novel Ringan adalah grup di salah satu media sosial yang merupakan tempat berkumpulnya penulis ataupun penggemar Novel Ringan. Klub Novel Ringan ini dibuat pada 11 Desember 2013 dengan anggota sekarang sebanyak 187 orang. Klub Novel Ringan sendiri memiliki visi dan misi untuk lebih mengenalkan Novel Ringan kepada

masyarakat Indonesia dan menjadi wadah untuk penulis-penulis Novel Ringan.

Namun, klub ini masih belum memiliki sistem informasi yang efektif. Contohnya saja untuk para penulis novel ringan itu sendiri. Karena klub ini masih merupakan salah satu grup di salah satu jejaring sosial yang ketika mereka akan meng*upload* novel mereka, masih terdapat banyak kekurangan.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yakni :

- 1) Terbatasnya fasilitas untuk anggota Klub Novel Ringan dalam mempublikasikan hasil karya mereka, misalnya dalam *upload* gambar.
- 2) Belum adanya aplikasi khusus yang mengatur hasil karya anggota Klub Novel Ringan dalam hal ini berupa hasil karya terbaru dan jadwal *update*.

### **1.2.2 Batasan Masalah**

Hal yang menjadi batasan permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian yakni :

a. Sistem Informasi pada Klub Novel Ringan Indonesia yang akan dibuat meliputi:

- Daftar anggota Klub Novel Ringan Indonesia
- Posting Novel
- Baca Novel
- Proses Voting
- Komentar

### **1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### **1.3.1 Tujuan Penelitian**

- 1) Memberikan kemudahan bagi anggota Klub Novel Ringan dalam mempublikasikan hasil karya mereka dengan fasilitas yang lebih lengkap.
- 2) Memberikan wadah atau tempat yang lebih efektif bagi anggota Klub Novel Ringan untuk mempublikasikan hasil karya mereka.

#### **1.3.2 Manfaat Penelitian**

- 1) Anggota Klub Novel Ringan dapat *upload* gambar bersamaan dengan cerita mereka bukan dipublikasikan sendiri-sendiri lagi.
- 2) Hasil karya Anggota Klub Novel Ringan jadi lebih teratur sesuai dengan kapan mereka mempublikasikannya.

## **1.4 Cara Penelitian**

### **1.4.1 Metode Penelitian**

Adapun metode penelitian yang dilakukan adalah dengan metode pengembangan system dengan tahapan-tahap sebagai berikut :

- a. Melakukan observasi pada Klub Novel Ringan Indonesia untuk mengetahui apa-apa saja yang perlu diperbaiki karena masih menggunakan fasilitas yang ada dari jejaring sosial.
- b. Melakukan wawancara dengan beberapa anggota yang tergabung dalam Klub Novel Ringan Indonesia mengenai apa-apa saja yang mereka butuhkan.
- c. Merancang desain sistem yang dibutuhkan oleh anggota Klub Novel Ringan Indonesia dalam mempublikasikan karya mereka.
- d. Membuat Program Sistem Informasi Klub Novel Ringan Indonesia menggunakan bahasa pemrograman PHP
- e. Melakukan uji coba pada Sistem Informasi Klub Novel Ringan Indonesia, apakah telah memenuhi kebutuhan anggota ataukah belum.
- f. Mengimplementasikan Sistem Informasi Klub Novel Ringan Indonesia
- g. Menyusun laporan hasil penelitian.

### **1.4.2 Alat yang Digunakan**

Dalam melakukan penelitian ini menggunakan 1 unit Laptop Acer dengan spesifikasi sebagai berikut :

- a) Perangkat keras
  - Processor AMD C-60 Dual-Core 1,333 GHz
  - Memory RAM 2 GB
  - Harddisk 320 GB
- b) Perangkat lunak
  - Sistem operasi Windows Seven Ultimate 32-bit
  - Microsoft Office Word 2007 sebagai pengolahan kata
  - Bahasa Pemrograman PHP
  - Notepad++ sebagai web design
  - Adobe Photoshop CS4 sebagai pengolahan gambar
  - PHP My Admin sebagai pengolahan database

### **1.4.3 Teknik Pengumpulan Data**

#### **a. Observasi**

Observasi dilakukan dengan cara bergabung ke Grup Facebook Klub Novel Ringan Indonesia.

#### **b. Wawancara**

Wawancara dilakukan pada beberapa anggota yang tergabung dalam Klub Novel Ringan Indonesia terutama admin grup, mengenai

Klub Novel Ringan Indonesia dan apa-apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem nanti.

## **1.5 Lokasi dan Waktu Penelitian**

### **1.5.1 Lokasi Penelitian**

Karena belum adanya kesekretariatan Klub Novel Ringan Indonesia, maka objek penelitiannya yaitu di Grup Facebook Klub Novel Ringan. Link : <https://www.facebook.com/groups/KlubNovelRingan>

### **1.5.2 Waktu Penelitian**

Penelitian yang akan dilakukan biasanya memakan waktu cukup lama. Agar penelitian dapat dilakukan secara efisien dan efektif, maka jadwal penelitian harus direncanakan terlebih dahulu. Penelitian yang penulis lakukan telah terjadwal dalam beberapa tahap dan disertai dengan lama waktu penelitian yang dibutuhkan.

### 1.5.3 Jadwal Kegiatan Penelitian

Adapun jadwal pelaksanaan penelitian yakni :

**Tabel 1.1. Jadwal Kegiatan Penelitian**

Uraian	2014 - 2015							
	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
Observasi	■							
Identifikasi masalah	■	■						
Mengumpulkan data			■	■				
Desain Sistem			■	■				
Pembuatan program			■	■	■	■	■	
Pengujian program				■	■	■	■	■
Penyusunan laporan					■	■	■	■

