

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Membaca merupakan salah satu kegiatan yang berguna untuk mengisi waktu bagi manusia. “Dengan banyak membaca kita dapat meningkatkan kadar intelektualitas, membina daya nalar kita. Contoh : membaca buku-buku pelajaran, karya-karya ilmiah, laporan penelitian, skripsi, tesis, disertasi, dll.” (Amir, 1996). Dengan membaca, seseorang dapat memperkaya perbedaan kata, ungkapan, istilah, dan lain-lain yang sangat menunjang keterampilan menyimak, berbicara dan menulis.

Manga (漫画 *Manga* /'mæŋ.gə/ atau /'mɑ:ŋ.gə/) merupakan komik yang dibuat di Jepang, kata tersebut digunakan khusus untuk membicarakan tentang komik Jepang, sesuai dengan gaya yang dikembangkan di Jepang pada akhir abad ke-19. Kata tersebut memiliki prasejarah yang panjang dan sangat rumit di awal Kesenian Jepang. *Mangaka* (漫画家) (baca: man-ga-ka, atau mang-ga-ka) adalah orang yang menggambar manga

Meskipun pada jaman ini sudah terdapat banyak *mangascan* untuk membaca *manga* secara online, banyak juga terdapat kolektor *manga* maupun komik yang kesulitan mendapatkan penjual maupun pembeli untuk *manga* yang dicetak. Oleh karena itu, aplikasi web ini dibuat untuk memberikan tempat bagi penjual dan pembeli *manga* cetak untuk dapat berjual beli dengan sistem kolektor, sehingga penjual mendapatkan harga yang pantas untuk *manga*-nya dan pembeli dapat menemukan *manga* yang dicari.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah yang dapat diambil adalah “Bagaimana merancang bangun aplikasi berbasis web sebagai sarana *marketplace* untuk berjual beli manga?”

1.3 Ruang Lingkup

Batasan masalah dari pengerjaan tugas akhir ini adalah :

1. Mangauction ini memberikan fitur dasar sebuah situs *market*, diantaranya adalah
 - a. Pembuatan fitur jual, digunakan user sebagai sarana menjual manganya. Fitur ini berisi informasi seperti judul, username penjual, volume, harga, kondisi, dan jenis manga (original atau translate)
 - b. Pembuatan fitur beli, digunakan user sebagai sarana menjual manganya. Fitur ini berisi informasi seperti judul, username penjual, volume, harga, kondisi, dan jenis manga (original atau translate)
2. Mangauction memberikan fitur *auction* untuk *manga* yang langka, dimana user saling menaruh tawaran tertinggi/terendah mereka, tergantung pada apakah *auction* tersebut merupakan *auction* jual atau beli.
3. Mangauction menyediakan jasa Middle Man. Untuk memastikan keamanan bertransaksi di *website* mangauction.
4. Mangauction memberikan fitur yang berhubungan dengan user interaction seperti memberikan rating.

1.4 Tujuan Penelitian Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang bangun *website marketplace* yang berfokus pada *manga*.

Penelitian ini dianggap berhasil jika, implementasi fitur fitur yang direncanakan pada *website* dapat berjalan dengan baik.

1.5 Manfaat Penulisan Tugas Akhir

Hasil dari penelitian ini berupa sebuah *website* yang dapat membantu penggemar *manga* baik pembaca maupun kolektor untuk mendapatkan komik yang dicari untuk melengkapi koleksi. Sedangkan bagi penjual diharapkan dapat mendapat harga yang pantas sehingga harga sesuai dengan *value* dari *manga* tersebut.

1.6 Metodologi Penulisan Tugas Akhir

1. Survei terhadap 50 responden yang merupakan kolektor/penggemar *manga* di Indonesia menggunakan *google forms* untuk mengetahui kebutuhan fitur dan sistem.
2. Studi Literatur mengenai rancang bangun aplikasi dan sistem pemrogramannya.
3. Mendesain fitur dan membuat *prototype website*.
4. Merancang bangun aplikasi *marketplace* yang berfokus pada *manga* berbasis web.
5. Pengujian serta evaluasi terhadap *website marketplace* yang berfokus pada *manga*.
6. Membuat kesimpulan dari penerapan aplikasi
7. Penulisan Laporan

1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Penulisan tugas akhir ini tersusun dalam 5(lima) bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Bab pendahuluan berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penyusunan tugas akhir, manfaat penyusunan tugas akhir, metodologi penulisan tugas akhir, dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II Dasar Teori

Dasar Teori berisi beberapa teori yang menjadi landasan dalam melaksanakan tugas akhir ini. Adapun teori yang dibahas pada bab ini adalah mengenai *website* dan *4system* pemrogramannya/

BAB III Rancang Bangun

Pada bab ini akan diuraikan penerapan *4system* yang akan diterapkan pada aplikasi ini, mengenai desain fitur, *user interface*, scenario desain, dan desain database dalam *4system* ini.

BAB IV Implementasi

Berisi implementasi aplikasi *marketplace* yang berfokus pada *manga* berbasis web.

BAB V Pengujian

Berisi hasil-hasil pengujian aplikasi *marketplace* yang berfokus pada *manga* berbasis web.

BAB VI Kesimpulan dan Saran

Bab penutup berisi kesimpulan dan saran bagi penulis.