

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

“*Great books help you understand, and they help you feel understood*” oleh John Green, inilah yang dapat digambarkan sebagai salah satu sebab atas minat terbesar para pembaca buku saat ini. Tidak kenal usia, buku kerap sekali menjadi kegiatan yang sangat digemari di sela jam santai, jam malas bahkan jam *me time*. Bagi para penggemarnya, membaca buku dapat dilakukan 1-2 buku sehari dengan minimum 100-200 halaman.

Maraknya penyedia buku *offline* bagi para pembaca ini sayangnya kurang memperhatikan dampak globalisasi yang ada terhadap lingkungan kini dan kemudian hari. Kertas memang membawa dampak yang sangat luas apalagi sejak Tiongkok menciptakan kertas dari bahan dasar bambu dan kemudian diolah Gutenberg menjadi kertas yang ringan dan tahan lama. Telah dirasakan banyak masyarakat bahwa industri pengolahan tak terkecuali pengolahan kertas sampai ke pencetakannya merusak lingkungan sekitar. Apa yang harus diinsiatifkan para penggemar membaca buku akan hal ini? Buku sudah menjadi sumber inspiratif dan kreatif mereka, maka sejalanannya era teknologi yang terus dikembangkan para ahli, mereka pun mulai mengajak para pembaca buku *offline* untuk beralih ke media *online* tanpa mengurangi minat maupun pengembangan ilmu mereka. Bahkan, yang terjadi adalah kemudahan akses buku yang sangat luas dan sangat nyaman untuk dibawa kemana saja dikarenakan media buku *online* sudah melekat pada *smartphone* yang kini hampir seluruh individu miliki serta kemudahan pemesanan buku *online/ e-book*. Inilah jawaban bagi para pembaca buku untuk ikut membantu mengurangi dampak globalisasi serta mendukung sistem teknologi yang dikembangkan secara pesat dan meluas serta penghematan tarif pengangkutan yang terjadi jika membeli buku *offline*.

Bukan hanya sisi pembaca saja kemudahan yang didapatkan, dari sisi penulis akan terbantu dalam kemudahan penjualan *e-book* mereka secara *online* melalui aplikasi penyedia *e-book* dimana penulis tidak perlu selalu aktif mempublikasikan

secara individu namun hanya menyerahkan layanan sepenuhnya kepada pengelola aplikasi penyedia *e-book* untuk mempublikasikan karya mereka.

Berdasarkan uraian pada latar belakang sebelumnya membuat penulis tertarik untuk menganalisa dan merancang sebuah aplikasi *mobile* sebagai Tugas Akhir Proyek dengan judul “**Analisis dan Perancangan Aplikasi Mobile “ReadON ”**”.

1.2 Ruang Lingkup Proyek

Berikut ruang lingkup analisa dan perancangan aplikasi *mobileReadON* :

1. Aplikasi berbasis *mobile* dengan aktor pembaca, penulis dan penerbit/pengelola aplikasi.
2. Pembaca dilayani dengan fitur *register*, fitur *log in*, fitur *log out*, fitur *manageprofile*, fitur baca, fitur pemesanan hingga ke pengunduhan *e-book* berbayar dalam bentuk *pdf*, fitur pembayaran, fitur berkomentar/ *review* di dalam *e-book* baik gratis maupun berbayar, fitur *rate e-book*, fitur *history* pembayaran, fitur *library*, fitur pencarian, fitur *chat*, fitur notifikasi, fitur *share* judul dan sinopsis *e-book* berupa *link* ke media sosial *Facebook/ Google Plus/ Twitter*, fitur saldo, fitur melihat promosi-promosi pada *e-book* berbayar, fitur kategori *e-book*, fitur *report e-book*, fitur *report user*, fitur *reading settings*, fitur *table of contents*, fitur *friends*, fitur *news feed*.
3. Penulis memiliki fitur *register*, fitur *log in*, fitur *log out*, fitur *writing*, fitur *library*, fitur *manageprofile*, fitur pencarian, fitur baca *e-book* gratis, fitur notifikasi, fitur *reply* komentar/*review* dan *rate* atas *e-book*, fitur *publishe-book* berbayar dengan berbagai layanan yang disediakan penerbit, fitur *share* judul dan sinopsis *e-book* berupa *link* ke media sosial *Facebook/ Google Plus/ Twitter*, fitur *chat*, fitur *reporte-book*, fitur saldo, fitur *report user*, fitur *friends*, fitur *news feed*, fitur *reading settings*, fitur *table of contents*, fitur *sales history*.
4. Penerbit/pengelola aplikasi memiliki fitur *log in*, fitur *log out*, fitur verifikasi *e-book*, fitur *chat*, fitur komentar/*review e-book*, verifikasi pembayaran, fitur mengelola saldo, fitur daftar hak cipta *e-book*, fitur notifikasi *flag*, fitur verifikasi *flag*, fitur *e-book list* (gratis & berbayar), fitur *user list*.

1.3 Tujuan Proyek

Tujuan dari pelaksanaan Tugas Akhir Proyek ini adalah untuk menganalisa dan merancang sebuah aplikasi *mobile* yang bersifat *friendly-user* dimana pembaca buku *online* dapat menikmati layanan akses luas secara gratis serta pemesanan *e-book* secara mudah dan nyaman dengan memperhatikan layanan/fitur yang mendukung proses bisnis maupun sebagai wadah sosial bagi sesama pembaca, penulis dan penerbit *e-book*.

1.4 Rencana Pelaksanaan Proyek

Rencana pelaksanaan proyek dibagi atas pembagian tugas per individu dan jadwal pelaksanaan proyek secara berkala sebagai berikut :

Tabel 1.1 Pembagian Tugas

Nama	Tugas yang dikerjakan
Andika Kusuma	1. Observasi
	2. Mencari teori
	3. Merancang sistem usulan & basis data
	4. Mengevaluasi sistem usulan
	5. Membuat laporan & artikel
Maritha Vionika Setiaji	1. Observasi
	2. Mencari teori
	3. Merancang sistem usulan & basis data
	4. Mengevaluasi sistem usulan
	5. Membuat Laporan & artikel

Tabel 1.2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

Waktu	Maret 2016				April 2016				Mei 2016				Juni 2016			
Kegiatan	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengajuan Nama Aplikasi																
Mengobservasi kebutuhan																
Mencari teori																
Merancang sistem usulan & basis data																
Mengevaluasi sistem usulan																
Menulis laporan & artikel																

UNIVERSITAS
MIKROSKIL