BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi dengan kemajuan yang sangat pesat dewasa ini, dan pada era globalisasi saat ini menjadikan kebutuhan akan informasi salah satu ciri utama yang sangat penting. Saat ini dan di masa depan, hal ini berdampak besar di berbagai bidang. Khususnya dalam bidang komputer yang telah mengalami kemajuan sangat cepat disebabkan tuntutan terhadap informasi yang dihasilkan (Yanto & Yunus, 2021).

Menyambut era revolusi industri 4.0 berbagai jenis teknologi informasi sudah mulai diimplementasikan sesuai dengan jenis kebutuhannya Dunia terus mengembangkan kecanggihan dari teknologi informasi termasuk Indonesia karena dengan adanya teknologi informasi dengan pemanfaatannya manusia dapat mudah dan cepat melalukan proses pengelolaan data ataupun informasi yang ada pada sebuah organisasi. Teknologi Informasi terdiri dari sesuatu hal yang berdampingan bersama manipulasi data ataupun pengelolaan informasi. Sedangkan Teknologi Komunikasi terdiri dari sesuatu hal yang berdampingan dengan suatu proses penyampaian dan pengiriman berbagai informasi melalui pengirim kepada penerima. Dari pendapat teknologi informasi ataupun teknologi komunikasi, kedua teknologi tersebut saling berkaitan erat satu sama lain dan tak terpisahkan, Teknologi Informasi dan Komunikasi ialah semua bentuk suatu kegiatan yang dapat terkait bersamaan

dalam proses manipulasi, pengelolaan, dan pemindahan informasi melalui pengirim kepada penerima (Nurseptaji, 2021).

Ada ungkapan berkata "Buku adalah jendela dunia". Buku sangatlah penting dalam dunia pendidikan. Buku merupakan hasil analisis pengetahuan yang dibuat secara tertulis. Buku biasanya disusun dengan bahasa yang menarik dan mudah dimengerti bahkan ada yang disertai gambar dan grafik. Sangat pentingnya kehadiran buku di dunia pendidikan apalagi pada sekolah. Sekolah-sekolah yang berkuliatas tentu saja pada dasarnya bergantung pada buku apa yang dipakai dan digunakan dalam mengajar murid-muridnya (Sari et al., 2019).

CV. Genzo Media Pustaka merupakan perusahaan yang bergerak pada bidang penerbitan buku-buku yang berkaitan dengan pendidikan seperti buku sekolah, dan buku popular (fiksi dan non fiksi). Beberapa buku yang berkaitan dengan pendidikan sangat berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, telah banyak buku yang telah diterbitkan oleh perusahaan tersebut sehingga perlu adanya pemanfaatan teknologi demi menunjang kebutuhan dalam segi pengenalan produk atau buku kepada berbagai bidang terutama pada sekolah dan lingkungan pendidikan.

CV. Genzo Media Pustaka telah mendapatkan pengakuan oleh para pendidik dari tingkat taman kanak-kanak hingga universitas serta pemerintahan. Akan tetapi pada proses penjualan buku yang telah diterbitkan yang ditujukan bagi sekolah-sekolah masih memiliki beberapa kendala seperti sekolah harus datang keperusahaan untuk melakukan pemesanan buku atau melalui jasa dan kurangnya informasi yang didapatkan oleh pihak-pihak sekolah terhadap buku-buku yang diterbitkan berdasarkan perkembangan kurikulum di Indonesia. Untuk Itu, diperlukan adanya

sistem yang dapat membantu pegawai pemasaran atau karyawan yang melakukan promo atau mengenalkan produk ke sekolah-sekolah sehingga informasi produk buku-buku dapat dengan mudah diketahui oleh pihak sekolah atau pihak pendidik serta sistem yang dapat melakukan transaksi pemesanan secara online dengan memilih produk buku yang ditawarkan melalui website.

Berdasarkan uraian diatas dengan pertimbangan tersebut judul skripsi yang saya ajukan adalah "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENERBITAN BUKU PADA CV GENZO MEDIA PUSTAKA BERBASIS WEB".

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

- Bagaimana sistem informasi penerbitan buku pada CV. Genzo Media
 Pustaka berbasis web dapat dilakukan dengan mudah, tepat dan akurat?
- 2. Bagaimana data sistem informasi penerbitan buku pada CV. Genzo Media Pustaka berbasis web dapat disimpan dengan baik dan aman?
- 3. Bagaimana pengujian sistem informasi penerbitan buku berbasis web pada CV. Genzo Media Pustaka?
- 4. Bagaimana implementasi sistem informasi penerbitan buku berbasis web pada CV. Genzo Media Pustaka?

1.3 Hipotesis

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka dalam penelitian ini dapat hipotesis sebagai berikut:

- Diharapkan dengan membangun sistem informasi penerbitan buku berbasis web pada CV. Genzo Media Pustaka berbasis web ini dapat dilakukan dengan mudah, tepat dan akurat.
- Diharapkan dengan menggunakan database MySQL data sistem informasi penerbitan buku berbasis web pada CV. Genzo Media Pustaka berbasis web dapat disimpan dengan baik dan aman.
- 3. Diharapkan dengan dibangunnya sistem informasi penerbitan buku berbasis web pada CV. Genzo Media Pustaka berbasis web dapat melakukan pengujian program.
- 4. Diharapkan dengan dibangunnya sistem informasi penerbitan buku berbasis web pada CV. Genzo Media Pustaka berbasis web dapat diimplementasikan.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

- Penulis hanya membahas mengenai sistem informasi penerbitan buku pada
 CV. Genzo Media Pustaka.
- 2. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP
- 3. Database yang digunakan adalah MySQL

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dan agar penelitian ini terlaksana sesuai dengan yang diinginkan maka tujuan dari penelitian adalah:

- Membangun sistem informasi penerbitan buku berbasis web pada CV.
 Genzo Media Pustaka berbasis web ini dapat dilakukan dengan mudah, tepat dan akurat.
- 2. Menggunakan database MySQL data sistem informasi penerbitan buku berbasis web pada CV. Genzo Media Pustaka berbasis web dapat disimpan dengan baik dan aman.
- Dibangunnya sistem informasi penerbitan buku berbasis web pada CV.
 Genzo Media Pustaka berbasis web dapat melakukan pengujian program.
- Dibangunnya sistem informasi penerbitan buku berbasis web pada CV.
 Genzo Media Pustaka berbasis web dapat diimplementasikan

1.6 Manfaat Penelitian

Penulis berharap agar penelitian ini bisa bermanfaat kedepannya, adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Mahasiswa

Sebagai sarana bagi penulis untuk menerapkan dan mengembangkan wawasan dibidang ilmu pengetahuan komputer, sehingga penulis mampu menciptakan suatu sistem yang lebih baik dari sebelumnya. Menambah pengalaman dan wawasan penulis dalam membangun sistem informasi.

2. Bagi Kampus

Sebagai bahan untuk menambah referensi di Perpustakaan Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang khususnya program studi sistem informasi. Sebagai alat ukur pemahaman mahasiswa dalam penelitian.

3. Bagi Perusahaan

Meningkatkan dan mengembangkan sistem informasi penerbitan buku pada CV. Genzo Media Pustaka berbasis web ini agar dapat dilakukan dengan mudah dan menghasilkan laporan yang cepat, tepat dan akurat.

1.7 Tinjauan Umum Objek Penelitian

Tinjauan umum merupakan seebuah gambaran umum yang meliputi beberapa cangkupan terhadap perusahaan tersebut seperti sejarah berdirinya dan struktur organisasi. Disini penulis akan menjelaskan tentang gambaran umum perusahaan yang meliputi sejarahh dan struktur organisai.

1.7.1 Sejarah Berdirinya

CV Genzo Media Pustaka ini berdiri sejak tanggal 3 Desember 2020 yang menjadi agen pembaharuan di dalam masyarakat yang pluralistik, pemimpin dibidang usaha ritel dan distribusi bisnis pengetahuan, informasi dan media berbasis hiburan serta menyediakan produk-produk unggulan yang inovatif dan berorientasi pada pasar.

Misi CV Genzo Media Pustaka berperan aktif didalam pengembangan intelektual bangsa, dengan cara menyebarkan pengetahuan dan informasi melalui berbagai sarana usaha ritel dan distribusi buku, keperluan pendidikan dan kantor serta produk multimedia, yang bercirikan pelayanan unggul, manajemen proaktif serta perilaku bisnis yang bersih. Pada awal toko ini dibuka keadaan masih sepi yang dikarenakan toko masih baru sehingga para konsumen banyak yang belum mengetahui. Dalam upaya meningkatkan penjualan CV Genzo Media Pustaka terus

berupaya menjaring konsumennya dengan mengadakan promosi-promosi seperti penyebaran brosur dan pemasangan spanduk.

1.7.2 Stuktur Organisasi

Organisasi harus memenuhi syarat yang efisiensi, maksudnya setiap organisasi mampu berperan tertib menjalankan tugasnya untuk mencapai usaha dan kerja yang dihasilkan. Adapun bentuk Struktur Organisasi dapat dilihat pada Gambar 1.1 dibawah ini:

Penanggung Jawab

Manager

Administrasi Dan Reuangan

Administrasi Dan Reuangan

Administrasi Dan Reuangan

Struktur Organisasi CV Genzo Media Pustaka

(Sumber: CV Genzo Media Pustaka, 2022)

Gambar 1.1 Struktur Organisasi CV Genzo Media Pustaka

1.7.3 Tugas dan Wewenang

Berdasarkan stuktur organisasi pada Gambar 1.1 maka tugas dan tanggung jawab masing-masing bagian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Penanggung jawab

Bertugas untuk bertanggung jawab dalam upaya meningkatkan kinerja organisasi dan mengelola potensi risiko agar terwujudnya target dalam sebuah organisasi.

2. Manager

Manager bertugas untuk memimpin, mengarahkan, dan mengawasi staf untuk bekerja sama mencapai tujuan organisasi.Manajer yang hebat akan membentuk tim yang bekerja untuk membantu perusahaan mewujudkan visi bisnis.

3. Administrasi dan keuangan

Bertugas dalam pencatatan, pengecekan aktivitas modal kas kembali, sampai menyimpan surat berharga sesuai kebijakan. Karena itu, administrasi keuangan juga membutuhkan keterampilan khusus seperti pengetahuan dasar tentang surat berharga sampai dengan pengarsipan.

4. Produksi

Bertanggung jawab dan mengawasi pelaksanaan proses produksi, mulai dari pengolahan awal sampai menjadi barang jadi. Menjaga dan mengawasi agar mutu dan proses barang jadi sesuai dengan standar yang telah ditetapkan perusahaan. Yang mana juga memiliki proses dan bagian bagian sebagai berikut:

- a. Pre cetak (pre-press)
- b. Cetak *press*
- c. Finishing (post-press)

5. Pemasaran

Tugas utama seorang marketing adalah menghasilkan sales atau penjualan dari produk yang dimiliki oleh perusahaan, sehingga perusahaan mendapatkan keuntungan dari setiap produk yang dijual. Dimana terdapat 2 pembagian tugas yaitu:

- a. Ekspedisi
- b. Event

6. Design

Bertanggung jawab dalam merancang objek yang akan menampilkan garis, warna yang akan diterbitkan.