

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan pengalaman belajar seorang pelajar tidak hanya didapatkan melalui lingkungan kampus secara dalam jaringan maupun tatap muka, hal ini diselenggarakan dengan adanya program pemerintah yaitu Merdeka Belajar Kampus Merdeka. Kampus Merdeka merupakan bagian dari kebijakan Merdeka Belajar oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa/i untuk mengasah kemampuan sesuai bakat dan minat dengan terjun langsung ke dunia kerja sebagai persiapan karir di masa depan.

Pada penelitian ini menggunakan metode *scrum* untuk merancang dan membangun aplikasi yang dapat mempermudah kegiatan MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka). Sebagaimana dijelaskan oleh Azizah, dkk (2021) Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) merupakan program kewirausahaan. Di Universitas Catur Insan Cendekia (UCIC) program Kampus Merdeka masih baru, tetapi pembelajaran, aktivitas serta perencanaan usaha yang dilakukan sudah sering dilaksanakan. Selama ini belum ada media digital yang memayungi aktivitas kewirausahaan ini. Oleh karena itu dikembangkan suatu sistem informasi yakni sistem informasi wirausaha mahasiswa. Pengembangan sistem ini menggunakan metode *Scrum*. Implementasi metode ini terdiri dari *Product Backlog*, *Sprint Planning*, *Sprint Backlog*, *Sprint*, *Sprint Review* dan *Retrospective*. Tahapan pada *Scrum* dilakukan secara terstruktur dan bersifat perulangan. Hasil yang diperoleh pada pengembangan sistem kewirausahaan mahasiswa menggunakan metode *Scrum* ini terbukti mampu mengantisipasi perubahan *requirements* di tahap pengembangan sistem, produk yang dihasilkan sesuai keinginan pengguna karena *Review* berulang dari pengguna.

Oleh karena itu, untuk memudahkan dalam penerapan program MBKM peneliti membangun website untuk menampung atau mendata mahasiswa yang mengikuti kegiatan MBKM serta memudahkan dalam proses administrasi dan pelaporan kepada fakultas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti merumuskan masalah apakah metode *Scrum* dapat digunakan dalam merancang dan membangun aplikasi lapor mbkm di Universitas Maritim Raja Ali Haji.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam usulan penelitian skripsi adalah sebagai berikut:

- a. Metode dalam rancang bangun aplikasi ini menggunakan *Scrum* beranggotakan tunggal
- b. Aplikasi dibangun berbasis *website* menggunakan *library React JS*
- c. Aplikasi dibangun menggunakan bahasa pemrograman *JavaScript*
- d. *Tool framework Scrum* yang digunakan adalah trello
- e. *Integrated development environment (IDE)* menggunakan visual studio code
- f. Aplikasi berjalan lebih baik di desktop *screen size* di bandingkan *mobile*

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dilakukan adalah untuk mengimplementasikan metode *Scrum* dalam rancang bangun aplikasi lapor mbkm, memudahkan mahasiswa dalam proses konversi mata kuliah dan memudahkan staff tu atau dosen dalam mendata mahasiswa yang mengikuti program mbkm.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Mahasiswa UMRAH, memudahkan dalam proses konversi kegiatan ke mata kuliah

- b. Bagi Staff TU UMRAH, memudahkan dalam pendataan dan pengelolaan data mahasiswa yang mengikuti program mbkm
- c. Bagi pembaca, menambah pengetahuan tentang bagaimana mengimplementasikan metode *Scrum* dalam rancang bangun sebuah sistem
- d. Bagi penulis, menambah pengetahuan, pengalaman dalam membuat sebuah sistem dan bagaimana mengimplementasikan metode *Scrum*

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi ini dibuat dalam beberapa bab yang dapat dilihat sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang penelitian-penelitian terdahulu yang diperoleh dari jurnal yang berhubungan dengan metode yang digunakan dalam penelitian untuk mendukung penganalisaan dan pengembangan sistem baru.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang metode penelitian yang dipakai seperti waktu dan tempat penelitian, jenis data yang diperlukan, alat bantu penelitian, kerangka bantu penelitian, serta analisis dan perancangan.

BAB IV ANALISA DAN PEMBAHASAN

Bab ini memuat hasil penelitian dan pembahasan tentang hasil yang diperoleh dari penggunaan metode *Scrum* dalam membangun aplikasi lapor mbkm di Universitas Maritim Raja Ali Haji.

BAB V PENUTUP

Bab ini memuat kesimpulan dan saran pada penelitian yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Pada halaman ini berisi sumber-sumber yang digunakan sebagai referensi dalam melakukan penelitian.

LAMPIRAN

Pada halaman ini berisi lampiran yang digunakan sebagai pendukung dalam penelitian.

