

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perpustakaan merupakan suatu tempat, gedung atau ruangan untuk menyimpan buku-buku dan bahan bacaan lainnya yang diorganisasikan dan diadministrasikan untuk bacaan, konsultasi dan studi. Penerapan teknologi informasi saat ini telah menyebar ke segala bidang tidak terkecuali di perpustakaan. Salah satu penerapan dari teknologi informasi di perpustakaan adalah sebagai sistem informasi manajemen perpustakaan atau sering diistilahkan sebagai bentuk automasi perpustakaan (Fachri, 2017).

Perpustakaan daerah Kabupaten Karimun merupakan salah satu perpustakaan yang menyediakan buku-buku pelajaran dan buku pengetahuan lainnya. Proses pelayanan yang dilakukan saat ini masih manual, hal itu menyebabkan lambatnya dalam pencarian data, layanan sirkulasi maupun pembuatan laporan. Untuk memenuhi pelayanan yang baik dan efisien terhadap para anggotanya, perpustakaan memerlukan suatu sistem informasi yang dapat membantu para anggota dalam mencari informasi/referensi tentang data-data buku yang diperlukan. Suatu perpustakaan juga membutuhkan suatu sistem untuk mengumpulkan data, mengolah data, menyimpan data, melihat kembali data dan menyalurkan informasi yang baik, salah satunya adalah memiliki keakuratan data yang tinggi. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, usaha yang harus dilakukan perpustakaan adalah pemanfaatan teknologi informasi seperti komputer beserta program-program aplikasi lainnya disamping peningkatan sumber daya manusia dan peningkatan sistem. Hal tersebut diharapkan dapat memperbanyak jumlah anggota. Selain itu juga dapat membantu petugas perpustakaan dalam pengolahan data dan penyusunan laporan secara cepat dan akurat.

Sampai saat ini, pelayanan perpustakaan hanya dapat dilakukan di tempat terkecuali untuk perpustakaan keliling. Pencarian informasi buku, perpanjangan masa peminjaman buku dan lain sebagainya mengharuskan pengunjung

mendatangi perpustakaan. Hal ini akan menghabiskan waktu dan biaya yang lebih banyak oleh pengguna perpustakaan.

Pembuatan sistem informasi umumnya dimulai dengan mengumpulkan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan dalam sistem tersebut. Namun, proses pengumpulan kebutuhan tersebut tidak mudah, dan kemungkinan akan muncul masalah baru pada pembuatan sistem dilakukan serta keinginan pemilik produk dapat berubah sewaktu-waktu. Dengan diketahinya kondisi tersebut maka diperlukan metode yang ada, metode yang dapat mengatasi terhadap perubahan. Dari berbagai metode yang dapat mengatasi perubahan kebutuhan yang begitu cepat dalam pembuatan sistem tersebut adalah metode *Agile*. *Agile* memiliki beberapa model antaranya yaitu *Crystal*, *Extreme Programming (XP)*, *Scrum*, dan *Kanban*. Dari beberapa model tersebut, *Scrum* dipilih karena paling cocok dalam pembuatan system ini karena model *Scrum* memberikan kerangka kerja untuk menyelesaikan permasalahan kompleks secara adaptif.

*Scrum* model merupakan *framework* untuk manajemen pengembangan *software* dengan karakteristik cekatan dan bersifat iteratif dan *incremental*. *Scrum* mendefinisikan dirinya fleksible, strategi pengembangan yang menyeluruh di mana seluruh team bekerja sebagai satu unit dalam mencapai sebuah gol yang sama. *Scrum* menguraikan proses untuk mengidentifikasi dan katalogisasi pekerjaan yang perlu dilakukan, memprioritaskan yang bekerja dengan berkomunikasi dengan pelanggan atau wakil pelanggan, dan pelaksanaan yang bekerja menggunakan rilis *iterative* dan memiliki tujuan utama untuk mendapatkan perkiraan berapa lama *development* akan dilakukan. *Scrum* merupakan suatu kerangka kerja (Sachdeva, 2016).

Kelebihan dari *Scrum* model antara lain ialah :

1. Meningkatkan kecepatan dalam proses *development* dan dapat membawa proyek yang lambat kembali ke *track*,
2. Pengambilan keputusan sebagian besar berada dalam tangan tim *developer*. Hal ini membantu mereka untuk fokus dan meningkatkan motivasi,
3. Fleksibel, dimana memudahkan update dan perubahan berkala

4. *Daily meeting* membantu manajer untuk mengukur produktivitas individual. Metode ini juga meningkatkan kolaborasi dan produktivitas dalam tim.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penelitian ini akan dibuat sebuah sistem informasi manajemen perpustakaan berbasis web dengan penerapan metode *Scrum*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, rumusan masalahnya adalah bagaimana penerapan metode *scrum* dalam pembuatan sistem informasi manajemen perpustakaan berbasis web.

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah yang penulis tentukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Aplikasi ini dibuat berbasis website.
2. Metode yang digunakan adalah metode *Scrum*.
3. Sistem hanya memuat informasi perpustakaan daerah Kabupaten Karimun.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini menghasilkan sistem informasi manajemen perpustakaan berbasis web dapat membantu proses layanan dan pengelolaan data perpustakaan dan meminimkan terjadinya kesalahan pada pengelolaan data di perpustakaan.

## **1.5 Manfaat penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah mempermudah pengelolaan data layanan perpustakaan dan mengurangi kesalahan pada pengelolaan data layanan perpustakaan dan informasi perpustakaan dapat diakses secara luas melalui aplikasi berbasis website ini.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini, penulis akan menguraikan mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini, penulis menguraikan mengenai penelitian terdahulu, dan landasan teori yang berkenaan dengan sistem yang dibangun.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab ini, penulis menguraikan mengenai analisis dari sistem yang akan dibuat, variabel penelitian dan alat/instrumen penelitian yang akan digunakan.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini, penulis menguraikan mengenai hasil penelitian dan pembahasannya. Tujuan dari bab ini untuk mendapatkan jawaban dari rumusan masalah dalam penelitian ini.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini, penulis akan memberikan kesimpulan dan saran mengenai penelitian yang telah dilakukan.