I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang signifikan seiring berjalannya waktu. Saat ini, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah berkembang secara luas dan mencakup hampir seluruh bidang dalam kehidupan masyarakat (Santoso et al., 2019). Teknologi informasi memiliki peran yang krusial dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang literasi dan publikasi karya sastra, khususnya cerita pendek (cerpen). Melalui pemanfaatan teknologi, para penulis kini dapat mempublikasikan karya mereka dalam format digital yang dapat diakses secara luas oleh masyarakat tanpa terhalang oleh batasan geografis.

Dalam hal ini, pemanfaatan teknologi berbasis web merupakan alternatif yang efisien dalam menjawab berbagai tantangan yang dihadapi dalam proses publikasi karya sastra, terutama di lingkungan pendidikan dan pengembangan kreativitas siswa. Sistem publikasi berbasis web memungkinkan para penulis untuk berkolaborasi dengan lebih baik. Kolaborasi di antara para penulis dapat meningkatkan kualitas karya dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Sistem berbasis web tidak hanya memudahkan proses penerbitan karya tetapi dapat membantu para penulis dalam mengelola karya mereka secara lebih terorganisir.

Tim Penulis Cerpen Lavonten (TPCL) SMAN 10 Batanghari merupakan kelompok penulis yang aktif dalam menciptakan karya sastra, khususnya cerpen. TPCL memiliki cukup banyak karya cerpen, mulai dari beberapa buku yang berisi kumpulan cerpen hingga cerpen-cerpen yang dibuat untuk mengikuti kegiatan lomba sekolah. Salah satu tantangan yang dihadapi oleh tim ini adalah bagaimana cara mendistribusikan dan mempublikasikan karya cerpen mereka secara efektif, serta meminimalisir hilangnya karya. Saat ini, proses publikasi cerpen masih dilakukan secara manual, dengan karya-karya yang dipublikasikan terbatas pada lingkup sekolah seperti perpustakaan sekolah dan perpustakaan daerah. Hal ini menyebabkan karya mereka sulit menjangkau audiens yang lebih luas, dan tidak adanya platform digital yang dapat mendukung publikasi membuat karya-karya cerpen ini tidak mudah diakses oleh pembaca di luar lingkup lokal.

Di tengah perkembangan era digital, berbagai aspek kehidupan manusia kini semakin terhubung dan bergantung pada pemanfaatan teknologi, proses publikasi cerpen juga perlu beradaptasi. Banyak platform digital yang memudahkan penulis untuk mempublikasikan karya mereka secara lebih efisien

dan terjangkau. Namun, bagi Tim Penulis Cerpen Lavonten, keterbatasan akses terhadap platform digital yang sesuai dan keterbatasan pengetahuan tentang teknologi publikasi digital menjadi penghalang dalam mengoptimalkan potensi karya mereka. Proses publikasi cerpen yang masih bersifat manual sering kali menyebabkan keterlambatan dalam distribusi karya, serta adanya potensi hilangnya karya karena tidak terdokumentasi dengan baik. Tidak adanya sistem yang mendukung penyimpanan karya secara digital juga mengakibatkan kurangnya transparansi dalam pelaporan jumlah karya yang telah dipublikasikan dan interaksi antara penulis dan pembaca. Kondisi ini menyulitkan TPCL untuk mendapatkan umpan balik yang dapat membantu mereka memperbaiki dan meningkatkan kualitas karya mereka.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan suatu sistem cerpen digital berbasis web yang menyerupai blog, yang dapat memfasilitasi TPCL dalam mempublikasikan karya mereka secara cepat dan mudah. Sistem publikasi ini diharapkan dapat mengelola karya cerpen dan mendokumentasikan proses publikasi dengan lebih terorganisir serta dapat meningkatkan minat baca siswa. Namun, tantangan utama terletak pada kesulitan dalam hal biaya dan waktu pencetakan serta distribusi karya yang terbatas. Hal ini seringkali menjadi hambatan bagi TPCL untuk menerbitkan karya mereka dalam bentuk buku, sehingga publikasi dalam format digital menjadi solusi yang lebih praktis meskipun terbatas pada platform web. Pada penelitian yang telah dilakukan (Pradana Kartaputra & Apriyadi, 2023), mengenai sistem informasi literasi berbasis website, hasil penelitian ini mengindikasikan adanya peningkatan minat baca serta keterlibatan siswa dalam kegiatan literasi yang berbasis digital., serta memotivasi mereka untuk mengakses lebih banyak bahan bacaan melalui website.

Dalam proses pengembangan perangkat lunak, dikenal adanya siklus hidup yang digunakan untuk merancang dan membangun sistem, yang disebut sebagai *System Development Life Cycle* (SDLC). Terdapat berbagai metode yang dapat digunakan dalam proses ini, antara lain metode *Waterfall*, *Prototype*, *Rapid Application Development* (RAD), *Scrum*, *Extreme Programming* (XP), dan *Spiral*.. Setiap metode pengembangan memiliki karakteristik, keunggulan, dan keterbatasannya tersendiri. Oleh karena itu, pemilihan metode yang sesuai menjadi faktor krusial guna memastikan bahwa perangkat lunak yang dikembangkan mampu memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal, baik dari segi efektivitas maupun efisiensi.

Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah *scrum*, dikarenakan sistem publikasi cerpen digital membutuhkan interaksi yang erat antara

pengembang dan pengguna untuk memastikan fitur-fitur yang ada sesuai dengan harapan para penulis dan pembaca cerpen. Beberapa fitur utama yang direncanakan dalam sistem ini meliputi fitur utama kustomisasi tampilan baca agar pengguna saat membaca merasa nyaman, fitur cari cerpen yang memudahkan pengguna dalam mencari cerpen yang diinginkan, fitur riwayat agar pengguna dapat melihat riwayat bacaan terakhir, fitur statistik pembaca yang menampilkan statistik bacaan dari pengguna dan yang terakhir adalah fitur review menyediakan kolom komentar untuk pengguna memberikan ulasan terhadap cerpen yang dibaca.

Metode *Scrum* menekankan pentingnya kerja sama yang erat antara klien dan manajer proyek serta kemampuan beradaptasi terhadap perubahan agar sesuai dengan kebutuhan klien. *Scrum* bertujuan menghasilkan produk yang memiliki nilai tinggi baik dari segi kreativitas maupun produktivitas. Pendekatan ini dilakukan secara iteratif dan inkremental untuk mengantisipasi ketidakpastian dalam proses pengembangan proyek serta mengurangi risiko yang mungkin terjadi. (Hardiansyah et al., 2023). Dengan menggunakan metode ini, proses pengembangan dapat berjalan lebih fleksibel dan dapat menyesuaikan diri dengan perubahan kebutuhan yang mungkin terjadi selama proses pengembangan.

Selanjutnya, dalam penerapan model *Scrum* pada sistem, dilakukan proses pengujian untuk memastikan apakah sistem yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna atau tidak. Pada penelitian ini, pengujian akan dilakukan menggunakan metode *blackbox testing* dan *user acceptance testing*.

Pengujian *black box* adalah proses pengujian yang hanya menilai bagian eksternal dari perangkat lunak. Teknik *blackbox testing* ini memusatkan perhatian pada kebutuhan fungsional perangkat lunak, yang didasarkan pada spesifikasi kebutuhan sistem (SD Pratama et al., 2023). Sementara itu, *User Acceptance Testing* merupakan metode pengujian yang berfokus pada validasi apakah sistem dapat diterima oleh pengguna sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi mereka (Fitriastuti et al., 2024).

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dipilihlah topik penelitian berjudul “**Implementasi Sistem Cerpen Digital Berbasis Web Dengan Metode Scrum**”. Penelitian ini diharapkan mampu menghadirkan sebuah platform yang memudahkan para penulis TPCL dalam menerbitkan karya mereka secara digital, sekaligus meningkatkan kemudahan akses cerpen tersebut bagi masyarakat luas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka diperoleh rumusan permasalahan yaitu:

1. Bagaimana proses implementasi sistem cerpen digital untuk tim penulis cerpen Lavonten (TPCL) SMAN 10 Batanghari berbasis web dengan metode *Scrum*?
2. Bagaimana hasil pengujian *blackbox testing* terhadap sistem cerpen digital yang digunakan oleh tim penulis cerpen Lavonten (TPCL) di SMAN 10 Batanghari?
3. Bagaimana tingkat penerimaan pengguna terhadap sistem cerpen digital untuk tim penulis cerpen Lavonten (TPCL) di SMAN 10 Batanghari?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk melakukan implementasi sistem cerpen digital untuk tim penulis cerpen Lavonten (TPCL) SMAN 10 Batanghari berbasis web dengan metode *Scrum*.
2. Untuk mengetahui hasil dari pengujian *blackbox testing* pada sistem cerpen digital yang digunakan oleh tim penulis cerpen Lavonten (TPCL) di SMAN 10 Batanghari.
3. Untuk melakukan pengujian *User Acceptance Testing* guna mengevaluasi sejauh mana website yang dikembangkan mampu memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna.

1.4 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Sistem cerpen digital untuk Tim Penulis Cerpen Lavonten hanya berbasis website, tetapi tetap responsif dalam sisi pembaca untuk ukuran layar desktop dan perangkat *mobile*.
2. Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan sistem publikasi karya sastra dalam bentuk cerpen (cerita pendek) yang dihasilkan oleh Tim Penulis Cerpen Lavonten (TPCL) SMAN 10 Batanghari.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang beragam, baik dalam aspek pengembangan teknologi, peningkatan literasi, maupun dalam mendukung proses publikasi karya tulis secara digital. Adapun manfaat-manfaat tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Menghasilkan sistem informasi berbasis web untuk membantu penulis muda dalam komunitas sekolah mempublikasikan karya mereka dengan lebih mudah dan terstruktur.
2. Hasil implementasi sistem cerpen digital ini dapat dijadikan sebagai acuan atau referensi untuk pengembangan sistem serupa di masa mendatang.
3. Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pengembangan platform digital untuk mendukung literasi di lingkungan pendidikan.