

# **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan diuraikan pendahuluan yang menyangkut beberapa hal mengenai latar belakang pemilihan topik penelitian, urgensi mengapa penelitian ini dilakukan, perumusan masalah dan tujuan penelitian yang dicari serta batasan masalah yang ditetapkan.

## **I.1 Latar Belakang**

Perpustakaan merupakan sarana umum bagi masyarakat untuk membaca buku serta mencari referensi yang dibutuhkan. Tidak hanya masyarakat dapat membaca buku di perpustakaan, namun juga mereka dapat meminjam buku tersebut dengan jangka waktu tertentu. Biasanya perpustakaan menetapkan denda baik untuk peminjam yang telat mengembalikan buku ke perpustakaan maupun peminjam yang kehilangan buku yang dipinjamnya. Penerapan tersebut masih bisa terbilang konvensional dikarenakan peminjam atau pengunjung harus datang secara langsung ke perpustakaan tersebut. Banyak sekali perpustakaan umum yang masih menggunakan penerapan seperti ini. Perpustakaan umum DISARPUS Kota Bandung merupakan salah satu perpustakaan umum di Indonesia yang masih menerapkan layanan konvensional.

Dinas Arsip dan Perpustakaan (DISARPUS) Kota Bandung sendiri awalnya bernama Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) kemudian mengalami perubahan lagi menjadi Unit Pelaksanaan Daerah (UPD) setelah itu menjadi Kantor Perpustakaan Umum Kota Bandung. Lalu pada tahun 2016 pemerintah pun membentuk perangkat daerah Kota Bandung bernama Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Bandung. Lembaga tersebut memiliki visi untuk meningkatkan minat baca masyarakat dan penyelenggaraan kearsipan secara baku. Hingga pada tahun 2021 pemerintah pun mengganti nama lembaga tersebut menjadi DISARPUS.

Berdasarkan hasil wawancara serta observasi secara langsung ke DISARPUS Kota Bandung, terdapat penurunan pengunjung perpustakaan serta ketidakpuasan dalam layanan perpustakaan DISARPUS yang masih bersifat konvensional. Setelah melakukan analisa yang lebih lanjut, ditemukannya beberapa masalah

utama yang menyebabkan penurunan serta munculnya ketidakpuasan dalam layanan. Permasalahan tersebut antara lain ialah pengunjung diharuskan untuk datang ke perpustakaan jika ingin melakukan pinjam dan pengembalian buku, terdapat denda yang menyusahakan peminjam terlebih lagi harus mengganti rugi jika peminjam kehilangan buku pinjamannya, serta pengunjung tidak dapat meminta pihak DISARPUS untuk menambahkan buku pada perpustakaan.

Selain permasalahan konvensional, COVID-19 juga menjadi salah satu penyebab pengunjung perpustakaan menurun. Menurut Texas Medical Association, mengunjungi perpustakaan memiliki resiko tingkat 4 yang tergolong sedang-rendah. Namun demikian masih ada beberapa potensi orang bisa terdampak melalui kegiatan di perpustakaan. Tingkat risiko pandemi COVID-19 pada berbagai aktivitas bisa dilihat dalam Gambar I-1.

Bedasarkan permasalahan yang telah diuraikan, perlu diusulkan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut berupa pengembangan sebuah *website* perpustakaan digital. Dengan *website* digital ini masyarakat tidak perlu mengunjungi perpustakaan untuk membaca buku serta peminjaman buku dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja membuat proses peminjaman menjadi lebih mudah. *Website* perpustakaan digital ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas layanan perpustakaan DISARPUS yang masih menggunakan pelayanan konvensional serta dapat menyelesaikan permasalahan pada perpustakaan konvensional.

Pada penelitian (Pokorna, Indrak, & Grman, 2020) yang berjudul “*Silver lining of the COVID-19 crisis for digital libraries in terms of remote access*” disebutkan bahwa dampak dari COVID-19, perpustakaan umum di Republik Ceko terpaksa ditutup oleh pemerintah setempat. Sehingga mereka mencoba menerapkan *digital library* sebagai pengganti perpustakaan konvensional dan membuahkan hasil sebanyak 58.9% yang dianggap sukses.

Juga pada penelitian lainnya dari (Mehta & Wang, 2020) berjudul “*COVID-19 and digital library services – a case study of a university’s library*” dengan ditutupnya perpustakaan kampus diakibatkan oleh COVID-19 mengharuskan

pihak kampus untuk membuat layanan *digital library* agar sistem perpustakaan kembali beroperasi.



Gambar I-1 *Level Risk* pada setiap aktivitas (Sumber: Texas Medical Association)

Untuk bisa memenuhi tujuan tersebut solusi pengembangan perpustakaan ini dapat menjadi sebuah perubahan yang dapat menguntungkan baik dari pihak perpustakaan maupun pengguna. Metode yang dipilih pada pengembangan *website* ini adalah *Agile software development* berupa *Extreme Programming (XP)*.

Metode *agile* dapat digunakan pada organisasi atau tim yang memiliki personel yang sedikit serta proyek yang memakan biaya yang rendah (Al-Saqqa, Sawalha, & AbdelNabi, 2020). *Agile* juga merupakan inovasi yang unik serta dirancang

untuk sistem berkelanjutan yang berpusat pada *customer* dalam sistem adaptif yang kompleks (Holden, Boustani, & Azar, 2021). Pada metode *agile*, terdapat beberapa metode yang dapat digunakan untuk permasalahan yang terjadi, salah satu metode dari *agile* yaitu *extreme programming* (XP).

*Extreme programming* dicetuskan oleh *developer software* ternama yaitu Kent Beck. *Extreme programming* itu sendiri merupakan sebuah metode yang menyederhanakan berbagai tahapan dalam proses pengembangan bekerja sama langsung dengan *customer* sehingga dapat menghasilkan sistem yang baik, adaptif serta fleksibel.

Metode pengembangan yang akan digunakan pada penelitian ini adalah *extreme programming* dari metode *agile*. Hal ini dikarenakan karakteristik dari *extreme programming* yaitu cocok pada penelitian yang memiliki jumlah orang yang sedikit serta dapat dilakukan secara cepat. Selain itu metode ini bersifat adaptif sehingga dapat mengikuti perubahan dari *customer*.

## **I.2 Perumusan Masalah**

Bedasarkan uraian pada latar belakang, terdapat permasalahan pada pola pelayanan perpustakaan secara konvensional dan perlu bertransformasi menjadi perpustakaan digital. Oleh karena itu, penulis dapat mengambil serta merumuskan masalah menjadi beberapa pertanyaan, yaitu :

- 1) Bagaimana rancangan perpustakaan digital yang akan dikembangkan?
- 2) Bagaimana alur proses bisnis utama pada perpustakaan digital serta perbandingannya dengan perpustakaan konvensional ?
- 3) Bagaimana implementasi metode pengembangan *web extreme programming* perpustakaan digital ?
- 4) Bagaimana hasil uji fungsionalitas *web* perpustakaan digital yang dikembangkan ?

## **I.3 Tujuan Penelitian**

Bedasarkan rumusan masalah sebelumnya, perlu dilakukan penelitian yang dapat mengetahui dan memberikan solusi dari pengembangan *website* perpustakaan

digital. Oleh karena itu penulis dapat menjabarkan tujuan penelitian sebagai berikut :

- 1) Mengetahui bentuk rancangan perpustakaan yang akan dikembangkan.
- 2) Memetakan alur proses bisnis perpustakaan digital dengan perpustakaan konvensional.
- 3) Mengimplementasikan metode pengembangan *web extreme programming* perpustakaan digital.
- 4) Mengetahui hasil uji fungsionalitas *web* perpustakaan digital yang akan dikembangkan.

#### **I.4 Batasan Penelitian**

Penelitian hanya dibatasi pada wilayah Kota Bandung serta *website* hanya dibuat responsif untuk Laptop atau *Personal Computer* (PC). Kemudian peneliti menggunakan metode *Agile software* yaitu *Extreme Programming*.

#### **I.5 Manfaat Penelitian**

Dari tujuan penelitian yang dijelaskan sebelumnya, diharapkan manfaat dari penelitian yang dilakukan tentang *website* perpustakaan digital dapat menghasilkan manfaat sebagai berikut :

##### **I.5.1 Manfaat keilmuan**

Memberikan kontribusi tentang pengembangan *web* dengan metode *agile* untuk studi kasus pelayanan perpustakaan pemerintah Kota Bandung.

##### **I.5.2 Manfaat objek**

Dapat digunakan sebagai wadah pencarian informasi untuk semua masyarakat Kota Bandung dengan berbagai umur. Kemudian mempelajari fitur – fitur yang akan dipakai serta konten yang akan dimasukkan ke dalam *website* perpustakaan digital.