

## 1. Pendahuluan

### 1.1. Latar Belakang

Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi semakin pesat sehingga membuat setiap orang kini dapat mengakses internet dimanapun dan kapanpun. Internet dapat digunakan dalam berbagai hal, mulai dari mempermudah pekerjaan, hingga sebagai media hiburan. Ada banyak media hiburan yang dapat diakses melalui internet, seperti film, game, dan lain sebagainya. Diantara banyak media hiburan tersebut, salah satu media hiburan yang paling banyak diminati terutama oleh orang-orang yang gemar membaca adalah novel.

*Light novel* adalah sejenis novel ringan yang ditujukan untuk pembaca usia remaja [1]. Berbeda dengan jenis novel lainnya, *light novel* disertai dengan beberapa ilustrasi di dalam ceritanya, sehingga pembaca tidak mudah bosan saat membacanya. *Light novel* lebih banyak ditulis dan diterbitkan di Jepang. Sehingga untuk pembaca dari negara selain Jepang, termasuk pembaca dari Indonesia, biasanya harus menerjemahkannya terlebih dulu agar dapat membacanya. Untuk saat ini, hasil terjemahan paling banyak hanya dalam Bahasa Inggris. Contoh *website* populer yang digunakan untuk membaca *light novel* adalah *syosetu* untuk Bahasa Jepang, dan *novelupdates* untuk terjemahan Bahasa Inggris.

Melihat akses bahasa yang sulit untuk membaca *light novel* ini, maka diperlukan suatu aplikasi yang memungkinkan pembaca dari Indonesia dapat dengan mudah mengakses dan membaca *light novel* langsung dalam terjemahan Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, dengan menggunakan *framework* Scrum Agile, penulis mengembangkan sebuah aplikasi berbasis *website* untuk membaca *light novel* dalam Bahasa Indonesia. Selain itu, dilakukan juga analisis dan pengujian terhadap waktu dan kompleksitas penerapan *framework* Scrum Agile pada pengembangan *website light novel* ini.

### 1.2. Topik dan Batasannya

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan sebelumnya, berikut topik atau rumusan masalah yang dibahas:

1. Bagaimana mengembangkan aplikasi *light novel* berbasis web dengan mengimplementasikan *framework* Scrum Agile?
2. Bagaimana hasil analisis dan pengujian terhadap waktu dan kompleksitas pada pengembangan aplikasi web *light novel* dengan *framework* Scrum Agile?

Pengujian terhadap waktu dilakukan berdasarkan total jumlah *sprint* pada proses pengembangan aplikasi *light novel* ini, sementara untuk pengujian terhadap kompleksitas dilakukan dengan menggunakan *story point*.

### 1.3. Tujuan

Sesuai dengan topik atau rumusan masalah yang telah dipaparkan pada sub-bab sebelumnya, maka adapun tujuan tugas akhir ini adalah mengembangkan aplikasi *light novel* berbasis web dengan mengimplementasikan *framework* Scrum Agile. Selain itu, pada penelitian ini juga dilakukan analisis dan pengujian terhadap waktu dan kompleksitas pada pengembangan aplikasi *light novel* dengan *framework* Scrum Agile.