

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sastra merupakan sebuah karya yang diciptakan manusia yang mana biasanya berhubungan dengan kehidupan manusia yang meliputi, percintaan, hubungan sosial manusia dan masalah kehidupan lainnya yang disajikan dalam bentuk yang indah dan bisa dinikmati hingga dirasakan oleh pembaca, seringkali juga digunakan sebagai alat komunikasi manusia dalam mengungkapkan suatu permasalahan baik permasalahan pribadi atau permasalahan yang terjadi di lingkungannya yang mana divisualkan dalam sebuah tulisan dengan rangkaian indah, selain itu sastra juga merupakan salah satu aspek budaya yang perlu dijaga, dilestarikan dan juga di apresiasi hingga turun menurun.

Namun, di tengah perkembangan ini, masih terdapat tantangan signifikan terkait dengan platform yang memadai untuk menampung karya sastra. Dan kurangnya platform khusus yang dirancang untuk memfasilitasi pengunggahan karya sastra, informasi kegiatan sastra, dan media belajar sastra terkhususnya sastra lokal, banyaknya karya yang hilang dikarenakan tidak ada media untuk menyimpan secara digital, dan saat ini juga masih banyak sastrawan yang menuliskan karyanya di buku sehingga rentan untuk hilang, permasalahan lain juga dirasakan mengenai publikasi pembelajaran dan artikel sastra lokal yang masih kurang sehingga sehingga tingkat minat dan apresiasi terhadap karya sastra lokal menjadi minim.

Dengan memanfaatkan perkembangan digital dan mengubah media untuk membaca dari perpustakaan ke platform digital, Memberikan solusi menarik dan tepat bagi tantangan membaca dan menulis saat ini yang mana pada saat ini minimnya minat baca [1]. Yang memungkinkan bukan hanya pembacaan karya sastra, tetapi juga memberikan kesempatan bagi pengguna untuk berkembang dengan karya tulis mereka sendiri. Dalam kajian ini, tidak hanya menjadi media untuk mengonsumsi karya sastra, tetapi juga sebagai wadah untuk menciptakan dan

berinteraksi dengan tulisan sastra, memperkaya pengalaman pembelajaran sastra secara keseluruhan [2].

Seiring dengan perkembangan jaman dan teknologi, minat baca dan ketertarikan dalam membuat sastra Indonesia semakin menurun. Berdasarkan data dari hasil penelitian maka penulis mengembangkan sebuah aplikasi berbasis website yang dapat mempublikasikan karya-karya sastra Indonesia dengan tampilan yang menarik dan juga interaktif bagi pembuat dan pembaca hal ini guna untuk melestarikan dan meningkatkan minat masyarakat terhadap kebudayaan sastra Indonesia [3].

Pembuatan galeri sastra berbasis multiplatform yang mana pengguna bisa berbagi karya sastra terkhususnya sastra lokal dengan berbagai kategori seperti puisi, cerpen, pantun dan syair, berbagi informasi kegiatan sastra dan berbagi ilmu dan pengalaman tentang sastra dalam bentuk artikel yang mana semuanya terangkum dalam satu platform berbasis multiplatform sehingga pengguna tidak perlu repot-repot dalam mengenal sastra lokal dengan mencari berbagai situs sastra karena pada penelitian ini akan diimplementasikan semuanya dalam satu platform.

Metode yang digunakan untuk pengembangan platform pengunggahan karya sastra dan berbagi informasi kegiatan sastra ini menggunakan metode kanban. Metode Kanban adalah salah satu model atau pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan kita memvisualkan proses kerja kita dalam proses pengembangan sehingga memudahkan kita dalam memprioritaskan pekerjaan kita, dan bisa dengan fleksibel memasukkan kembali pekerjaan yang ingin kita tambahkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu bagaimana menerapkan metode kanban dalam pembuatan Galeri Sastra berbasis multiplatform.

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah diangkat, maka batasan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Pengembangan sistem ini berbasis multiplatform, dengan menggunakan metode pengembangan Kanban.
2. *Website* ini menyediakan dan memungkinkan penulis mengunggah karya sastra lokal seperti puisi, pantun, syair, cerpen, kegiatan sastra, dan belajar sastra dan sharing pengalaman sastra.
3. Target penelitiannya adalah pegiat sastra yang ada di Riau dan Kepulauan Riau
4. Sistem ini merupakan ruang apresiasi dan media pembelajaran sastra lokal

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengembangkan sebuah platform interaktif yang memungkinkan penulis sastra lokal untuk menampilkan karya mereka secara luas dan bagi masyarakat untuk dengan mudah mengaksesnya.
2. Menerapkan Kanban untuk mengembangkan galeri sastra berbasis multiplatform sebagai platform interaktif antar sastrawan, ruang apresiasi dan media pembelajaran sastra lokal.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1. Mempromosikan pertukaran ide antara penulis dan pembaca.
2. Meningkatkan apresiasi terhadap keberagaman sastra lokal.
3. Menemukan pembaca yang potensial.
4. Meningkatkan tingkat apresiasi dan minat terhadap karya sastra.