

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Usaha *restaurant* merupakan bisnis yang cukup menjanjikan dilihat berdasarkan peningkatan jumlah *restaurant* yang ada di Indonesia khususnya Kota Bekasi yang terus meningkat setiap tahunnya. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) yang mengatakan bahwasanya pada tahun 2017 *restaurant* yang ada di Kota Bekasi sebanyak 63,16%(Statistik, 2017) dan meningkat di tahun 2018 menjadi 82,36%(Badan Pusat Statistik, 2018). Hal ini membuat pengusaha di bidang tersebut perlu melakukan inovasi agar tetap dapat bersaing. Melihat aplikasi seperti GoFood, GrabFood, dan lainnya mereka belum memiliki sistem reservasi. Penerapan sistem reservasi *restaurant* dapat menjadi kelebihan tersendiri untuk *restaurant* yang menggunakannya karena dapat dijangkau lebih mudah oleh masyarakat yang merupakan salah satu dampak positif dari perkembangan teknologi yang sangat pesat sehingga memudahkan masyarakat dalam memperoleh informasi yang diinginkan(Utama et al., 2016).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik mengatakan bahwa penjualan *online* pada periode Februari hingga Juli 2020 meningkat tajam khususnya kategori makanan sebesar 51%. Tentunya pengusaha *restaurant* perlu beradaptasi dengan perubahan tersebut dengan melakukan promosi melalui *digital marketing* yang salah satunya adalah *mobile application*. Dengan penggunaan aplikasi *mobile* untuk sebuah *restaurant*, akan memudahkan pelanggan dalam mendapatkan informasi seperti penerapan protokol kesehatan, batas pengunjung yang dapat hadir, dan informasi lainnya(Septiningrum, 2020).

Terdapat dua metodologi untuk pengembangan sebuah sistem informasi yaitu tradisional dan *modern*(Dafitri & Elsera, 2017). Salah satu metodologi tradisional adalah *Waterfall* sedangkan metodologi *modern* adalah *Scrum*. Meskipun metodologi *Waterfall* masuk ke dalam metodologi tradisional, metodologi ini masih sering digunakan pada pengembangan sistem di berbagai bidang *industry* karena memiliki kelebihan yaitu terorganisir. Namun, memiliki kekurangan yaitu sering mengalami masalah yaitu tidak dapat menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna jika ada perubahan *requirement* karena *Waterfall* memiliki sifat yang tidak fleksibel.

*Scrum* dapat mengatasi kekurangan pada metodologi *Waterfall* karena merupakan metodologi pengembangan perangkat lunak yang memiliki sifat fleksibel dimana dapat beradaptasi jika ada perubahan yang diinginkan serta berfokus pada kecepatan dalam pengembangan(Suharno et al., 2020). Tetapi *Scrum* memiliki kelemahan yaitu pihak *developer* mengalami tekanan pada proses *development* karena harus menyelesaikan tugasnya dalam waktu yang singkat. Strategi penyesuaian tingkat kesulitan fitur pada aplikasi yang akan dikembangkan dengan kemampuan *developer* dapat mengatasi permasalahan tersebut(Morandini et al., 2021). Pada penelitian ini akan menerapkan *Scrum* sebagai metodologi pengembangan sistem serta metode *Alpha Testing* untuk tahap pengujian pada pengembangan sistem.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu: bagaimana menerapkan metodologi *Scrum* dan *Alpha Testing* untuk mengembangkan sistem reservasi *restaurant* melalui *Mobile App* di Kota Bekasi.

## 1.3 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan penulisan Tugas Akhir adalah sebagai berikut: Menerapkan strategi penyesuaian tingkat kesulitan terhadap penerapan *Scrum* sehingga dapat memaksimalkan hasil pengembangan perangkat lunak.

## 1.4 Batasan Masalah

Agar menghindari pembahasan yang terlalu luas, lebih terarah, dan fokus dalam penelitian ini, maka penulis perlu membatasinya. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan aplikasi berbasis *mobile* yang hanya menyediakan fitur pemesanan menu makanan dan pemesanan tempat.
2. *Software* yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak yaitu:
  - a. *Visual Studio Code*
  - b. *Laravel*
  - c. *PHP*
  - d. *Flutter*
3. *User* dari aplikasi yaitu:
  - a. *Customer*
  - b. *Admin*
  - c. *Super Admin*
4. *Restaurant* yang dijadikan objek penelitian adalah *restaurant* yang berada di Kota Bekasi dengan tingkat keramaian lebih dari 50%.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1.5.1 Bagi *Restaurant*

- a. Mendapatkan masukan atau sudut pandang dari luar mengenai sistem reservasi
- b. Menonjol dalam persaingan.
- c. Mengurangi biaya pengeluaran karena tidak perlu melakukan pengembangan aplikasi pribadi.

### 1.5.2 Bagi Mahasiswa

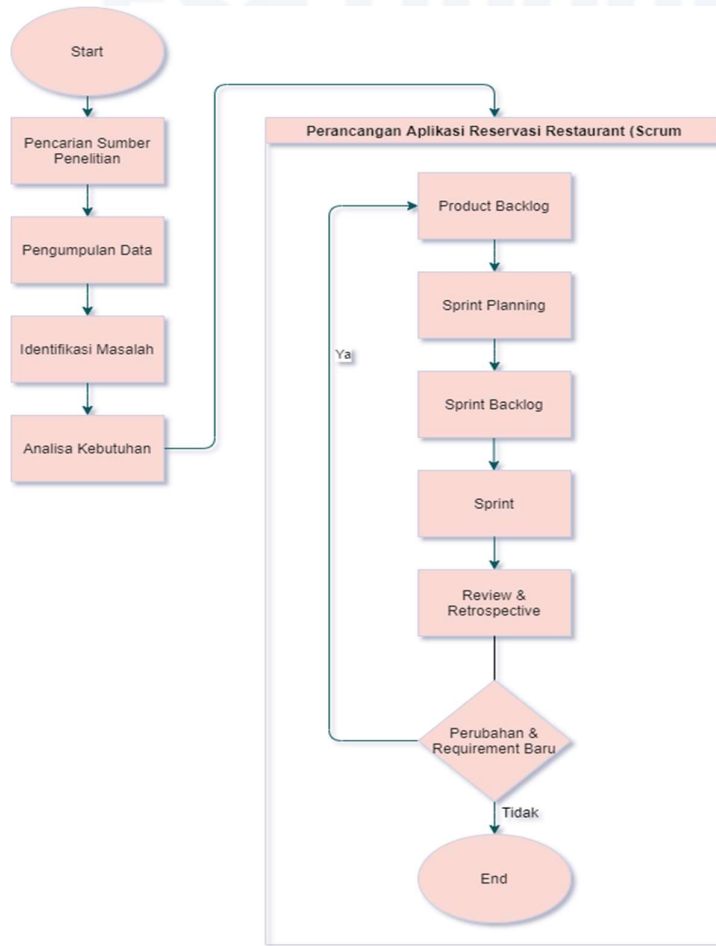
- a. Mendapatkan pengalaman dan wawasan baru mengenai pengembangan sistem reservasi *restaurant* dan melatih kesiapan untuk masuk dunia kerja.
- b. Mendapatkan relasi.

### 1.5.3 Bagi Fakultas

- a. Merupakan penerapan dari ilmu pengetahuan sebagai hasil pembelajaran selama di kampus dengan lingkungan kerja yang sebenarnya.

- b. Terciptanya jaringan kerja sama antara fakultas ilmu komputer Universitas Esa Unggul dan pihak *restaurant* tempat mahasiswa melakukan penelitian.

### 1.6 Sistematika Kerangka Berpikir



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir