

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Istilah perkotaan menurut Bintarto (Ayudanti Patriandini) merupakan bentang budaya yang ditimbulkan oleh unsur-unsur alami dan non alami dengan gejala-gejala pemusatan penduduk yang cukup besar dan corak kehidupan yang bersifat heterogen dan materialistis dibanding dengan daerah di belakangnya. Dari definisi tersebut dapat diketahui bahwa salah satu pusat pembentuk daerah perkotaan adalah adanya kegiatan ekonomi yang lebih kompleks dibanding daerah sekitarnya. Daerah perkotaan merupakan salah satu kedua fenomena permukaan bumi yang sangat dinamis, baik dari segi fisik maupun sosialnya. Kedinamisan daerah perkotaan yang tinggi ini selain berdampak positif, juga tidak jarang menyebabkan permasalahan bagi warga daerah perkotaan itu sendiri. Salah satu permasalahan yang timbul di daerah perkotaan adalah kemacetan lalu-lintas. Kemacetan disebabkan oleh tuntutan arus kedatangan kendaraan pada suatu sistem yang membutuhkan pelayanan yang mempunyai keterbatasan ketersediaan dan disebabkan oleh ketidakteraturan pada tuntutan atau sistem pelayanannya.

Masyarakat sering menggunakan kendaraan untuk melakukan aktivitas di luar rumah. Salah satu alasan masyarakat menggunakan kendaraan adalah untuk makan di restoran. Hasil riset terbaru Qraved.com (Stephanie Halim, 2015), situs pencarian dan reservasi restoran terkemuka di Jakarta, mengungkapkan bahwa telah terjadi pergeseran tren dimana semakin banyak masyarakat Indonesia yang memiliki kebiasaan makan di restoran. Sepanjang tahun 2013, tercatat kunjungan orang Indonesia ke restoran mencapai 380 juta kali dan menghabiskan total US\$ 1,5 miliar. Kebiasaan ini membuka peluang bagi pelaku bisnis yang ingin berbisnis di bidang kuliner. Hasil survei Nielsen Indonesia (Tungkiman, 2015) pada 894 responden dari 6 kota besar di Indonesia (Jakarta, Bandung, Surabaya, Semarang, Makassar dan Medan) menunjukkan 44% dari responden suka makan diluar rumah pada malam hari dengan frekuensi 1-3 kali perbulan. Dari survey tersebut juga diperoleh hasil bahwa kegiatan makan tidak hanya sekedar untuk memenuhi kebutuhan akan makanan namun lebih kepada sosialisasi. Selain itu, survey yang dilakukan Jakarta Dining Index (Weliani, 2015) menyebutkan kunjungan orang Jakarta ke restoran sepanjang 2013 mencapai 380 juta kali dan menghabiskan total Rp. 17 triliun pertahunnya. Pembahasan mengenai kegiatan makan di masyarakat telah banyak dikaji

di berbagi negara. Penelitian yang dilakukan oleh Murcott pada 1988 menyebutkan bahwa kegiatan makan bukan hanya suatu kegiatan untuk memenuhi kebutuhan jasmaniah tetapi juga untuk mencerminkan diri secara sosial yang berhubungan langsung dengan status, kesejahteraan dan pekerjaan tertentu (Fitria, 2015). Bergeser ke periode tahun selanjutnya Djaafara pada 1994 menyebutkan bahwa fungsi kegiatan makan bagi para pekerja adalah untuk menunjang pekerjaan dimana kegiatan makan digunakan sebagai media kegiatan interaksi (relasi sosial) dengan sesama pekerja dan atasan.

Dengan tingginya minat masyarakat yang memiliki kebiasaan makan di restoran dapat menjadi peluang yang baik bagi para pebisnis. Namun peluang tersebut tidak dimanfaatkan dengan cukup baik. Informasi tentang restoran yang ada di internet masih terbilang sangat minim. Pemilik restoran memasarkan tempat mereka namun hanya menginformasi suasana tempat tanpa menspesifikkan informasi tentang menu yang tersedia. Berbanding terbalik dengan beberapa *website* yang membahas tentang kuliner juga hanya membahas seputar makanan tanpa membahas bagaimana kondisi dan suasana restoran tersebut. Masalah lain juga terjadi saat telah memutuskan untuk makan di restoran. Terkadang saat ingin makan di suatu restoran, konsumen menemukan berbagai hambatan. Seperti saat perjalanan menuju ke restoran terjebak macet. Saat sampai ke restorasi ternyata restoran tersebut tutup atau makan yang diinginkan sudah habis, sehingga harus mencari restoran lain. Jika makanan yang diinginkan telah dipesan, konsumen harus menunggu makanan diproses hingga selesai disajikan. Begitu lama waktu yang dihabiskan jika ingin makan di restoran. Sekarang sudah mulai bermunculan beberapa aplikasi memesan tempat restaurant seperti Qraved dan Grindfield. Kedua aplikasi tersebut menyajikan informasi tentang restaurant dengan fitur pesan tempat namun tidak disertakan fitur memesan makanan.

Melihat beberapa masalah yang telah dibahas sebelumnya, perlu adanya satu aplikasi yang menyajikan informasi yang lengkap dan terpercaya mengenai suatu tempat pertemuan. Salah satunya aplikasi Spacible yang menyediakan fitur memesan tempat dan memesan menu. Dengan adanya fitur menu, pelanggan tidak perlu khawatir makan yang diinginkan akan habis sesaat mereka sampai dan memesan makanan tersebut. Fitur ini juga membuat pelanggan tidak perlu menunggu makan diproses karena makanan telah diproses sesuai waktu pemesanan. Aplikasi ini juga menyediakan fitur menyewakan *coworking space* dan aula untuk acara tertentu. Terkadang masyarakat yang ingin menyewa suatu tempat untuk acara harus datang di tiap tempat yang mereka ketahui untuk membandingkan secara langsung. Perilaku tersebut sangat membuang waktu tenaga dan tentunya

meningkatkan populasi kendaraan yang ada di jalan. Pelanggan tidak perlu melakukan kebiasaan lama seperti survey di tiap lokasi karena informasi *coworking space* dan aula sudah terpusat dan cukup lengkap dengan adanya foto 360° sehingga pelanggan mudah untuk memproyeksikan tempat yang akan disewa.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka kami mengambil beberapa pokok masalah yaitu diantaranya:

1. Apa konsep bisnis yang dapat memberikan layanan untuk owner dan admin dalam menangani masalah sulitnya menginformasi *meeting space*, *working space* dan *event space* serta sulitnya proses pemesanan *space* tersebut?
2. Apa rancangan usulan teknologi berupa aplikasi berbasis website yang menunjang jalannya proses bisnis Spacible?

I.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari disusunnya studi ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat konsep bisnis yang dapat memberikan layanan untuk *owner* dan admin dalam menangani masalah sulitnya menginformasi *meeting space*, *working space* dan *event space* serta sulitnya memesan *space* tersebut.
2. Membuat rancangan usulan teknologi berupa aplikasi berbasis *website* yang menunjang jalannya proses bisnis Spacible.

I.4 Batasan Penelitian

Agar pembahasan tidak meluas maka diperlukan batasan atas permasalahan ini, yaitu membahas mengenai:

1. Tempat yang disewakan adalah tempat untuk pertemuan/rapat atau *meeting space*, tempat untuk bekerja atau *working space* dan tempat untuk suatu acara atau *event space* yang berlokasi di Bandung serta dapat disewakan atau dipesan oleh masyarakat..
2. Penelitian ini dilakukan dengan menganalisis masalah dan kebutuhan layanan untuk masyarakat dan merancang konsep bisnis serta aplikasi Spacible berbasis *website* dan kemudian menguji aplikasi Spacible dengan menggunakan metode Scrum.
3. Rancangan aplikasi menggunakan platform PHP *framework* Laravel versi 4.2 dan *database* MySQL.

4. Penelitian tugas akhir ini merupakan bagian dari penelitian “Perancangan Aplikasi Spacible Berbasis Android Menggunakan Metode Scrum”
5. Proses pengujian layanan Spacible menggunakan kuesioner dan wawancara serta untuk aplikasi menggunakan jenis pengujian Black-box Testing oleh tim Spacible dan *owner space*.

I.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu aplikasi ini dapat memberikan layanan kepada *owner space* yang tersiri dari pemilik *meeting space*, *working space* dan *event space*. Kelebihan aplikasi ini ketimbang aplikasi kompetitor adalah aplikasi ini memberikan layanan tidak hanya restoran namun juga *working space* dan *event space*. Aplikasi lain juga hanya terbatas pada proses *booking* namun pada aplikasi ini tersedia fitur *payment*. Manfaat lainnya dari disusunnya penelitian ini dibagi berdasarkan 3 *stakeholder*, yaitu:

1. Customer

Penyewa dapat mengakses informasi *space* dengan mudah. Mereka dapat melakukan pemesanan *space* dengan cara digital yang lebih mudah dan cepat.

2. Owner Space

Pemilik dapat memasarkan produk mereka di aplikasi Spacible sehingga jangkauan pasar lebih luas dan pengguna bertambah.

3. Tim Spacible

Tim Spacible dapat terbantu oleh adanya transaksi antara pemilik dan penyewa tempat sehingga bisa dipastikan bisnis yang disusun oleh tim Spacible benar-benar berjalan. Tim Spacible juga mendapatkan pendapatan berupa biaya admin yang diberikan oleh *customer* yang memesan *space*.

I.6 Sistematika Laporan

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini membahas gambaran secara umum dan penjelasan singkat mengenai permasalahan yang diangkat pada studi ini. Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi serta sistematika penulisan.

Bab II Kajian Teori

Pada bab ini membahas mengenai dasar-dasar teori yang berhubungan dengan studi ini tentang *software engineering*, *platform*, metodologi, *tools*, *teknik pengumpulan data*,

dan bisnis. Dasar dari teori-teori ini bersumber dari literatur seperti buku, jurnal nasional maupun internasional, majalah, lembaga survei dan media lainnya.

Bab III Metode Penelitian

Pada bab ini membahas model konseptual dan sistematika pada penelitian studi. Pada model konseptual dijelaskan mengenai sistem dari mulai input, proses hingga output. Untuk sistematika penelitian studi menjelaskan mengenai proses sesuai dengan fase pada metode yang diambil pada penelitian ini.

Bab IV Analisis dan Perancangan

Pada bab ini membahas mengenai tahapan-tahapan analisis dan perancangannya hingga muncul analisis akhir dan rancangan yang digunakan pada sistem. Di bab ini juga terdapat diagram-diagram seperti *usecase* diagram, *activity* diagram, *class* diagram, ERD dan *sequence* diagram.

Bab V Pengujian dan Implementasi

Pada bab ini membahas mengenai fase dari pengujian dengan *mockup* dan sistem yang telah ada dan akan diujikan kepada *user*. Pengujian akan menghasilkan *feedback* dari *user* dan *feedback* hasil akhir untuk mengetahui tingkat kepuasan *user* terhadap *mockup* yang telah dirancang.

Bab VI Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini dituliskan kesimpulan dari hasil penelitian dengan melakukan analisis dan perancangannya. Selain itu dituliskan juga saran yang dapat dilakukan dan diterapkan untuk mengembangkan penelitian.

