

TUGAS REVIEW JURNAL

IMPLEMENTASI AGILE SCRUM PADA PEMBUATAN WEBSITE SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KULINER

Mata kuliah : Rekayasa Perangkat Lunak

Dosen pengampu : Shopian Andhika Sardi, S.Kom, M.Kom.



Disusun oleh;

Alfan Athalah Syafala / 312410443

Arif Maulana / 312410540

Rafli Hadi Prayuda / 312410586

Yehezkiel Goklas Harahap / 312410494

Muhammad Andika Febrian / 312410267

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

UNIVERSITAS PELITA BANGSA

2025

REVIEW JURNAL

Identitas Jurnal

Judul : Implementasi Agile Scrum Pada Pembuatan Website Sistem Informasi Manajemen Kuliner
Penulis : Tim Peneliti Politeknik Pikes Ganesha
Penerbit : Jurnal Decode – Universitas Muhammadiyah Kendari
Tahun Terbit : 2023
ISSN Online : 2776-0713

1. Abstrak

Ini menjelaskan bahwa banyak tempat makan di kota-kota besar Indonesia masih melakukan transaksi secara manual, yang menyebabkan banyak masalah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sistem informasi kuliner yang dapat diakses melalui internet yang akan memudahkan pelanggan untuk memesan dan melakukan transaksi di Kantin Pikes Ganesha Bandung. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem dapat meningkatkan efisiensi. Salah satunya adalah sektor kuliner, dimana proses pengelolaan data menu, transaksi, dan pelanggan sering kali masih dilakukan secara manual, sehingga sering kali masih dilakukan pencatatan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini mengimplementasikan metode *Agile Scrum* dalam proses pengembangan perangkat lunak berbasis web, yaitu Sistem Informasi Manajemen Kuliner. transaksi dan memenuhi kebutuhan pengguna secara fleksibel, karena dirancang menggunakan metode *Agile Scrum* dan melibatkan aktivitas seperti pembuatan backlog produk, perencanaan *sprint*, dan *review*.

2. Kata kunci : *Agile, Kuliner, Product Backlog, Scrum, Sistem Informasi*.

3. Tujuan Penelitian :

1. Menerapkan metode *Agile Scrum* dalam proses pengembangan perangkat lunak berbasis web untuk manajemen kuliner.
2. Meningkatkan efisiensi dan akurasi pengelolaan data menu, transaksi, dan pelanggan.
3. Membuktikan bahwa *Scrum* dapat mempercepat proses pengembangan sekaligus kualitas perangkat lunak melalui kolaborasi dan umpan balik berkelanjutan.
4. Agar proses pembangunan dapat bersifat interatif, fleksibel, dan mampu menyesuaikan kebutuhan pengguna secara cepat dan efektif.

4. Metodelogi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini meliputi perancangan dan Implementasi model *Agile* berbasis *Scrum* dalam pengembangan sistem informasi kuliner. Tahapan-tahapan yang dilakukan meliputi :

- Product Backlog: Menentukan seluruh kebutuhan dan fitur sistem, seperti pengelolaan menu, transaksi, laporan penjualan, serta data pelanggan.
- Sprint Planning: Menentukan prioritas fitur yang akan dikembangkan dalam setiap sprint berdasarkan urgensi kebutuhan.
- Sprint Execution: Pengembangan fitur dilakukan secara iteratif menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework Laravel* dan basis data MySQL.
- Daily Scrum: Pertemuan rutin antar anggota tim pengembang untuk memantau progres dan mengatasi kendala teknis.
- Sprint Review dan Retrospective: Evaluasi hasil sprint, peninjauan umpan balik pengguna, serta perencanaan perbaikan untuk sprint berikutnya.
- Uji coba website menggunakan metode *Blackbox Testing* untuk memastikan fungsionalitas sistem berjalan sesuai harapan dan memenuhi kebutuhan pengguna.

5. Hasil dan pembahasan

Studi ini menunjukkan bahwa menggunakan metode *Agile Scrum* saat membuat website Sistem Informasi Kuliner berhasil menghasilkan sistem yang berfungsi dengan baik dan memenuhi harapan pengguna. Beberapa poin pentingnya meliputi ;

1. **Pembentukan Product Backlog** : Terdapat 11 item backlog dengan prioritas tinggi sebanyak 7 item dan prioritas rendah sebanyak 4 item, yang menjadi dasar dalam pengembangan fitur sistem.
2. **Pelaksanaan Sprint Planning dan Sprint Backlog** : Tahapan ini menghasilkan sejumlah tugas yang harus diselesaikan dalam waktu tertentu. Pada sprint kedua, fitur seperti Register dan Login berhasil diselesaikan dalam waktu berturut-turut 8 hari dan 2 hari, sedangkan fitur menu dashboard dan kategori transaksi diteruskan ke sprint berikutnya karena belum selesai dalam sprint sebelumnya.
3. **Hasil Implementasi Fitur** : Sistem ini memungkinkan setiap aktor (admin dan kasir) melakukan tugasnya, seperti menambah produk, melakukan transaksi, dan memberikan laporan. Feedback dari pengguna menunjukkan bahwa fitur yang dikembangkan cukup memadai dan memenuhi kebutuhan fungsionalitas dasar
4. **Evaluasi Pengujian Sistem** : Pengujian blackbox menunjukkan bahwa sistem berjalan baik dengan tingkat keberhasilan yang tinggi, serta user acceptance mencapai 75,5% dan kategori risiko program termasuk low risk.
5. **Pengaruh Penggunaan Scrum** : Dengan pendekatan iteratif dan fleksibel, pengembangan menjadi lebih responsif terhadap kebutuhan pengguna dan mampu menyesuaikan fitur sesuai prioritas yang telah dirancang.

6. Alasan Penggunaan Agile Development Dalam Pengembangan

Sektor kuliner membutuhkan sistem informasi yang fleksibel dan adaptif untuk mengelola data menu, transaksi, dan layanan pengguna. Karena itu, metode pengembangan Agile berbasis Scrum dipilih karena kebutuhan sistem informasi manajemen kuliner yang dinamis dan memungkinkan perubahan kebutuhan selama proses pengembangan. Dengan metode Agile, pengembangan dilakukan secara iteratif melalui sprint, sehingga setiap fitur dapat dikembangkan, diuji, dan dievaluasi secara bertahap.

Melalui mekanisme umpan balik yang ada pada setiap review sprint, Agile Scrum juga mendorong kerja sama terus-menerus antara tim pengembang dan pengguna. Metode ini memungkinkan perubahan fitur dilakukan secara cepat dan tepat tanpa harus menunggu pengembangan seluruh sistem selesai. Sebagaimana ditunjukkan oleh hasil pengujian dan tingkat penerimaan pengguna dalam penelitian tersebut, hal ini terbukti mampu meningkatkan efisiensi proses pengembangan, mengurangi kemungkinan kesalahan dalam pemenuhan kebutuhan pengguna, dan menghasilkan sistem yang lebih responsif dan berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

Sofyan Alwi Fadillah, Nico Chandra, and Cyntia Rivatunisa, “Implementasi Agile Scrum Pada Pembuatan Website Sistem Informasi Manajemen Kuliner”, *Decode*, vol. 4, no. 1, pp. 301–315, Feb. 2024. <https://doi.org/10.51454/decode.v4i1.357>