

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian yang dibuat oleh penulis terinspirasi dari beberapa penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya. Dengan adanya internet, penelitian, jurnal, ataupun buku yang pernah dilakukan oleh penulis lain, dapat dipelajari dan dijadikan referensi oleh penulis.

Pada penelitian oleh Otniel Putra Zebua yang berjudul *Pembangunan Sistem Informasi Kafe Berbasis Android Studi Kasus Kafe X* pada tahun 2021. Penelitian tersebut bertujuan untuk mempermudah pengelolaan kafe seperti transaksi, pembuatan laporan keuangan, dan lain-lain [3]. Aplikasi tersebut dibuat dengan Android Studio, CodeIgniter, dan MySQL. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Waterfall*. Antarmuka yang dibuat memiliki desain yang minimalis, sehingga mudah untuk dimengerti tiap bagian yang muncul. Keluaran dari penelitian tersebut adalah aplikasi dapat berjalan dengan lancar, walaupun pada fitur transaksi diperlukan perbaikan, dan aplikasi dapat dikatakan memuaskan pengguna [4].

Penelitian yang dirancang oleh Nurhamizah Binti Marzukhi, berjudul *Food Ordering System Using QR Code* pada tahun 2020. Penelitian tersebut menggunakan *QR code* untuk membuka *website*, lalu masuk menggunakan akun pribadi untuk mengakses *website*. Aplikasi tersebut dibuat dengan PHP dan MySQL. Aplikasi tersebut menggunakan web agar dapat diakses dengan mudah menggunakan berbagai macam perangkat. Penelitian tersebut menggunakan metode pengembangan *Iterative & Incremental* [5].

Penelitian berjudul *Web-Based Ordering Information System on Food Store*, yang dirancang oleh R Herikson dan P S Kurniati, pada tahun 2019. Tujuan dari penelitian tersebut agar toko yang menggunakan sistem informasi untuk pemesanan dapat dilakukan dengan web dan membuat laporan pemesanan milik pelanggan pada *website*. Penelitian tersebut menggunakan metode deskriptif, dan

untuk pengembangan sistem menggunakan metode *object-oriented* dan *prototype system development*. Kesimpulan dari penelitian tersebut, pelanggan dapat memesan makanan lebih mudah karena sistem tersebut, pelanggan tidak perlu datang ke restoran, serta pembayaran bisa secara *online*, dan admin dapat melayani pelanggan secara optimal dan membuat laporan pemesanan lebih mudah [6].

Penelitian berjudul *Mechanism of Food Ordering in A Restaurant Using AndroidTechnology*, yang dirancang oleh Rachmat Auli, Ahmad Zakir, Haida Dafitri, Dodi Siregar, and Hasdiana, pada 2017. Tujuan dari penelitian tersebut agar mempermudah dan menghemat waktu pelayan untuk memproses pesanan makanan, menghindari pengikisan ozon, dan membantu koki untuk mengetahui pesanan lebih cepat. Penelitian tersebut menggunakan metode Software Development Life Cycle (SDLC). Sistem pemesanan yang direncanakan, menggunakan *tablet/smartphone*, yang terhubung dengan dapur restoran menggunakan jaringan nirkabel. Lalu pesanan yang sudah masuk melalui *tablet/smartphone* tadi, tampil pada LCD di dapur restoran agar koki dapat melihat dengan jelas pesanannya. Tiap pesanan yang masuk juga tersimpan agar dapat dibuat laporan dengan mudah [7]. Kesimpulan dari penelitian ini, hanya menganalisa mekanisme pemesanan makanan menggunakan teknologi *mobile*, dan dari analisa tersebut, tujuan penelitian diharapkan dapat tercapai dan dapat mengurangi kesalahan dalam pesanan pelanggan.

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan

Pembanding	Otniel Putra Zebua [4]	Nurhamizah [5]	R Herikson dan P S Kurniati [6]	Rachmat, Ahmad, Haida, Dodi, dan Hasdiana [7]	Penulis
Judul Penelitian	Pembangunan Sistem Informasi Kafe Berbasis Android Studi Kasus Kafe X	<i>Food Ordering System Using QR Code</i>	<i>Web-Based Ordering Information System on Food Store</i>	<i>Mechanism of Food Ordering in A Restaurant Using AndroidTechnology</i>	Pembangunan Sistem Informasi Pada Coffee Shop Menggunakan Progressive Web Application
Tools	Android Studio dan CodeIgniter	Notepad++ dan Edraw Max	-	-	Visual Studio Code
Basis Data	MySQL	MySQL	-	-	MySQL
Bahasa Pemrograman	Java dan PHP	PHP	-	-	PHP dan HTML/CSS
Platform	Web dan <i>Mobile</i>	Web	Web	<i>Mobile</i>	Web
Metode Pengembangan	<i>Waterfall</i>	<i>Iterative and Incremental</i>	<i>Waterfall</i>	<i>Waterfall</i>	<i>Waterfall</i>

Pembanding	Otniel Putra Zebua [4]	Nurhamizah [5]	R Herikson dan P S Kurniati [6]	Rachmat, Ahmad, Haida, Dodi, dan Hasdiana [7]	Penulis
Proses pemesanan	Interaksi manusia	Aplikasi Web <i>mobile</i>	Aplikasi Web	Aplikasi <i>mobile</i>	Aplikasi Web dan Aplikasi Web <i>mobile</i>
Syarat pemesanan	-	<i>Register dan login akun</i>	<i>Register dan login akun</i>	-	-
Cetak Struk	<i>Hardcopy</i>	-	-	-	<i>Softcopy</i>