

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Penelitian yang dilakukan berkaitan dengan sistem informasi rumah makan sudah cukup banyak dilakukan. Berikut uraian singkat mengenai penelitian yang sudah dilakukan berkaitan dengan permasalahan pada penelitian tugas akhir ini.

Novela & Yefta (2010) membangun sebuah sistem informasi pada Restoran Cinta Alam menggunakan *visual basic*. Setelah dilakukan pengujian, sistem informasi ini dapat berjalan dengan baik. Sistem ini juga dapat mengelola proses mulai dari tamu datang, pemesanan makanan, pengolahan pesanan makanan di dapur hingga pencetakan dan pembayaran tagihan. Proses pembayaran juga dikaitkan langsung dengan jumlah stok bahan mentah sehingga petugas dapat melihat kondisi restoran secara langsung (*realtime*).

Zupriadi (2012) melakukan analisis dan perancangan sebuah sistem informasi rumah makan berbasis *client server* di rumah makan H. Basuki Riau. Dari hasil penelitian, dinyatakan bahwa pengolahan data untuk menghasilkan sistem informasi yang dibutuhkan dengan sistem manual sangat tidak efektif. Penggunaan sistem informasi Rumah Makan Berbasis *Client Server* diharapkan dapat menghasilkan informasi yang berkualitas dan dapat membantu dalam proses pengambilan keputusan.

Sari & Atmajaya merancang aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Ketty Berbasis *Client Server* dengan *Platform Android*. Setelah dilakukan pengujian,

sistem yang dikembangkan mempermudah dan mempercepat proses penyampaian pemesanan makanan dan minuman yang dipesan dari pelayan ke bagian dapur Ketty Resto dan meningkatkan kinerja pada pelayan di perusahaan dalam meningkatkan pelayanan dan kenyamanan kepada pelanggan. Sistem juga dapat mencatat transaksi penjualan, pendapatan, dan penggunaan bahan baku serta mampu mencetak laporan harian penjualan, laporan periode penjualan dan laporan estimasi penggunaan bahan baku yang dibutuhkan perusahaan dalam proses pemantauan.

Leo (2009) membangun sistem informasi untuk restoran Remoys (*Restoran Mobile System*). Sistem ini menggunakan konsep *mobile application* dengan menggunakan *Web Service* sehingga sangat interaktif memberi kemudahan kepada pengguna terutama pramusaji yang mobilitasnya tinggi dalam melayani pelanggannya. Sistem ini dirancang menggunakan *web service* dalam mengakses basis data, sehingga dalam melakukan perubahan-perubahan hanya dilakukan cukup melalui sebuah *web service* saja. Untuk menangani banyaknya request pesanan dari pelanggan digunakan sistem *pre order*, jadi *order* yang dipesan akan ditampung terlebih dahulu sebelum order di distribusikan ke seluruh stand.

Frederik (2010) mengembangkan aplikasi *mobile* menu order menggunakan bluetooth. Perangkat lunak *client server* (m-MODE) dibangun menggunakan pemrograman java dalam bentuk sebuah aplikasi *desktop (server)* dan aplikasi *mobile(client)*, dimana aplikasi *desktop* ditanamkan pada PC dan aplikasi *mobile* dapat berjalan di *mobile*. Perangkat lunak ini membantu pemesanan menu

dengan menggunakan protokol bluetooth sebagai jalur komunikasi.

Putra (2013) membangun sistem e-ticketing cinema menggunakan *framework codeigniter, JQUERY mobile* dan *QR code*. Pada bagian web *seemovie* memberikan informasi yang dibutuhkan pengguna seperti *review movie*, jadwal pemutaran, info mengenai movie yang akan tayang.

Wibowo (2013) membangun aplikasi menu pada restoran berbasis android. aplikasi APMR yang dibangun dapat melakukan pengelolaan pemesanan menu mulai dari tahap pemesanan sampai tahap pembayaran melalui *website*. *Web service* yang digunakan pada aplikasi ini telah berjalan dengan baik. *Perangkat mobile* APMR menggunakan HTTP, yang kemudian membuka *file* PHP yang terkoneksi dengan basis data dan dilakukan berbagai macam *query* sesuai kebutuhan.

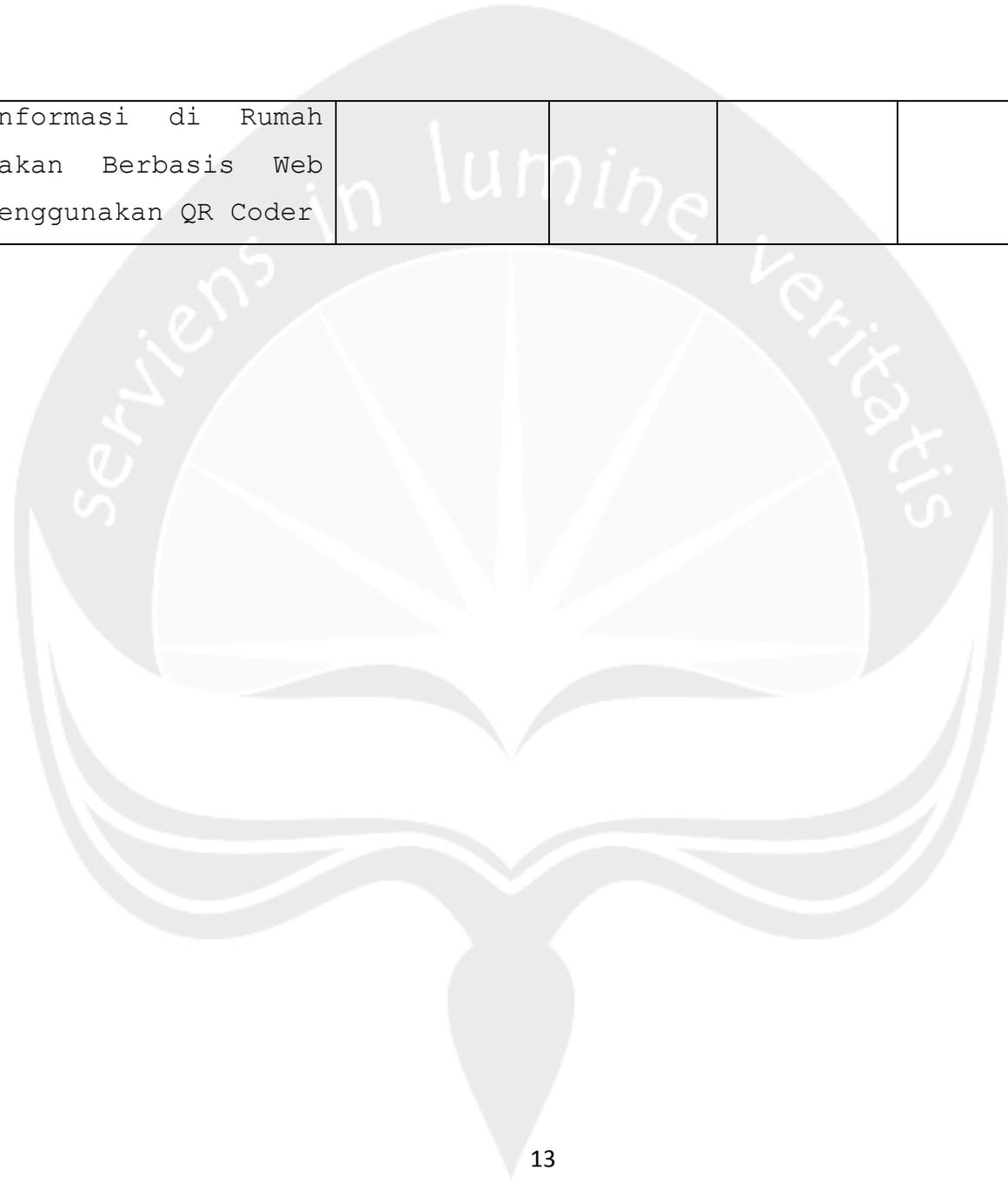
Berikut tabel 2.1. menampilkan perbandingan dari beberapa sistem.

**Tabel 2.1. Perbandingan Dari Beberapa Sistem**

Perbandingan	Judul	Bahasa Pemrograman	Jaringan	Aktor Dalam Proses Order	Penggunaan QR Code	Informasi Detail Order Ke Pembeli
Novela & Yefta	Sistem Restoran Pada Restoran Cinta Alam	Visual Basic	Internet	Petugas	Tidak	Tidak Ada
Zupriadi	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Rumah Makan H. Basuki Riau Berbasis Client Server	Visual Basic	Internet	Petugas	Tidak	Tidak Ada
Sari & Atmajaya	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Rumah Makan H. Basuki Riau Berbasis Client Server	Java	Internet	Petugas	Tidak	Tidak Ada

Leo	Pembangunan Sistem Informasi Untuk Restoran (Restoran Mobile System)	C#	Internet	Petugas	Tidak	Tidak Ada
Frederik	Pengembangan Aplikasi Mobile Menu Order Menggunakan Bluetooth	Java	Intranet	Petugas	Tidak	Tidak Ada
Putra	Pembangunan Sistem E-Ticketing Menggunakan Framework Codeigniter, JQuery Mobile dan QR-Code	PHP & HTML	Internet	Pembeli	Ada	Tidak Ada
Wibowo	Pembangunan Aplikasi Menu Pada Restoran Berbasis Android	Java & PHP	Internet	Petugas	Tidak	Tidak Ada
Penulis	Pembangunan Sistem	PHP & HTML	Intranet	Pembeli	Ada	Ada

	Informasi di Rumah Makan Berbasis Web Menggunakan QR Coder					
--	--	--	--	--	--	--



Dari hasil perbandingan pada tabel 2.1. Sistem TFIS yang dibuat Gde Eddy Chandraguna lebih unggul dalam hal user interface karena dibuat berbasis *web* sehingga pembeli lebih mudah & nyaman dalam melakukan *order*. Untuk proses *order* sistem TFIS juga lebih cepat karena hanya perlu melakukan scan *QR Code* kemudian menginputkan jumlah item, berbeda dengan sistem lain dimana *order* dilakukan oleh petugas yang melakukan pencatatan *order* menggunakan sistem mereka masing-masing. Kelebihan lainnya adalah pembeli dapat melihat detail dari item yang ingin dipesan & detail *order* setelah melakukan scan *QR Code* &, hal ini berbeda dengan sistem lainnya.

Demikian pembahasan mengenai perbandingan fungsionalitas dan kelebihan antar sistem. Untuk pembahasan mengenai dasar teori sistem, analisis, dan perancangan sistem akan dibahas pada bab selanjutnya.