

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Ada beberapa penelitian ini yang terkait dengan metode penelitian sejenis mengenai aplikasi pemesanan pada menu restoran juga pernah dilakukan oleh beberapa penulis lainnya. Adapun tinjauan pustaka yang berhubungan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Pada penelitian pertama yang dilakukan oleh Tegar D.G. (2013) menghasilkan aplikasi pemesanan menu makanan dan minuman berbasis *client server*. Aplikasi ini memakai *computer* pada sisi *server* dapur dan kasir, *mobile android* di sisi *client* sebagai pemesan. Metode yang digunakan dalam membangun aplikasi web server.

Pada penelitian kedua yang juga dilakukan oleh Fatmawati A. (2015) mengenai pemesanan menu makanan menghasilkan aplikasi berbasis *mobile* menggunakan platform *native*. Aplikasi pemesanan ini memakai *computer* dibagian *server* dapur atau kasir dan dibagian pelanggan menggunakan *mobile android* sebagai *client*. Adapun metode yang digunakan untuk membangun aplikasi adalah *Prototyping*.

Pada penelitian ketiga yang dilakukan oleh Dalimunthe A.H (2016) mengenai pemesanan menu makanan menghasilkan aplikasi berbasis *mobile* menggunakan *platform hybrid*. Aplikasi pemesanan menu di sisi pelanggan

berbasis android (*client*) dapat terintegrasi dengan aplikasi web-admin di pihak restoran untuk mengatur pemesanan (*server*). Metode yang digunakan dalam rancang bangun aplikasi ini adalah *RAD (Rapid Application Development)*.

Pada penelitian ini akan dibuat sebuah aplikasi pemesanan menu makanan menggunakan layanan *web service*. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan teknologi web yang dapat digunakan untuk *cross platform*, seperti *mobile android* ataupun *mobile ios*, metode yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah *Waterfall*.

Adapun perbedaan data penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan sekarang bisa dilihat pada Tabel 2.1. data penelitian.

Tabel 2.1. Data Penelitian

| Penulis | Platform | Keterangan |
|-------------------|----------|---|
| Tegar D.G. (2013) | Native | Aplikasi yang dibangun oleh penulis ini juga hanya tersedia bagi pengguna <i>platform android</i> dan Aplikasi pemesanan makanan ini memakai <i>PC (Personal Computer)</i> untuk bagian dapur sedangkan Smartphone android digunakan sebagai <i>client</i> . Status pemesanan menu juga tersedia sehingga mampu meningkatkan kualitas sistem yang dibangun. |

Tabel 2.1. Penelitian Lanjutan

| | | |
|--------------------------|--------|---|
| Fatmawati A. (2015) | Native | Aplikasi yang dibangun oleh penulis ini juga dikhususkan untuk pengguna platform android, untuk penggunaan aplikasi ini mampu melayani request pesanan yang dilakukan melalui media web service dan Status data pemesanan. |
| Dalimune A. H. (2016) | Hybrid | Aplikasi yang dibangun menggunakan <i>Hybrid</i> untuk penggunaan pengguna platform <i>web</i> . penggunaan aplikasi ini sudah mampu melayani pemesanan menu makanan. Status ordern pemesanan belum tersedia pada aplikasi ini, yang bertujuan untuk melakukan monitoring status makanan yang dipesan oleh pelanggan. |
| Pratama B.A. (2023) | Web | Pada aplikasi ini yang dibangun dengan menggunakan aplikasi berbasis web yang bisa digunakan berbagai jenis platform. <i>Xampp</i> sebagai <i>web service</i> untuk melakukan request antara <i>client</i> dan <i>server</i> . Fitur baru yang ditambahkan adalah push notification yang berguna untuk memberikan pemberitahuan pesanan yang masuk ke bagian dapur. |

2.2. Dasar teori

2.2.1. Pemesanan Makanan di Restoran

Pemesanan atau Taking Order di restoran menurut Rosmitalia R. (2016) adalah kegiatan menerima dan mencatat pesanan pelanggan. Dalam hal ini makanan dan minuman, yang selanjutnya akan diteruskan ke bagian yang terkait dengan pesanan menu dan dapur.

Adapun pemesanan makanan dan minuman yang meliputi untuk beberapa kegiatan di antara lain :

1. Menampilkan informasi yang akurat mengenai semua makanan dan minuman yang tersedia di daftar menu.
2. Mencatat menu yang dipesan, jumlah yang dipesan, nama pemesan dan lainnya.
3. Mengkonfirmasi pesanan kepada pelanggan.
4. Meneruskan pesanan ke bagian terkait.

2.2.2. Perangkat Lunak

Perangkat lunak adalah program komputer yang berfungsi sebagai sarana interaksi antara pengguna dan perangkat keras. Software bisa juga dikatakan sebagai “penerjemah” perintah yang dijalankan pengguna komputer untuk diteruskan atau diproses oleh perangkat keras (Hardware). Perangkat lunak juga merupakan struktur data yang memungkinkan program memanipulasi informasi secara proporsional dan dokumen yang menggambarkan informasi dan kegunaan

program. (Kadir A, 2019)

2.2.3. Web Responsive

Responsive web design adalah tampilan website yang bisa menyesuaikan dengan device pengguna. Tampilan dari website akan menyesuaikan sesuai dengan ukuran layar pengguna, bisa jadi tampilan satu device dengan device lainnya akan berbeda. Semuanya aspek dari desain website mulai dari user interface, image, font, video akan menyesuaikan dengan resolusi device pengguna. Tampilannya pun akan dibuat dengan komposisi terbaik sesuai dengan ukuran layar pengguna.

Jadi responsive web design akan meningkatkan user experience dari setiap pengguna. Contoh mudahnya pengunjung website tidak perlu melakukan zoom saat membaca artikel, tulisan akan disesuaikan dengan device yang digunakan.

2.2.4. Bahasa Pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*)

PHP digunakan sebagai bahasa pemrograman untuk membangun aplikasi di sisi server pada penelitian ini adalah sebuah bahasa pemrograman yang perintahnya dilaksanakan pada server dan kemudian hasilnya ditampilkan pada komputer klien (Kadir A, 2019). PHP juga merupakan HTML, yaitu perintah-perintah PHP yang dituliskan bersamaan dengan perintah-perintah HTML, maka PHP tidak dapat dijalankan sebagaimana mestinya, PHP banyak digunakan untuk memprogram situs web dinamis.

2.2.5. HTML (*Hypertext Markup Language*)

HTML digunakan sebagai media untuk membangun tampilan aplikasi berbasis web di sisi klien dan server pada penelitian ini adalah sebuah bahasa Markup yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web internet dan formatting hypertext sederhana yang ditulis ke dalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi (Sibero,2011). Hubungan atau link antar dokumen istilahnya adalah link internal, sedangkan hubungan ke dokumen lain di salah satu mesin atau server dalam internet disebut link eksternal.

2.2.6. *MySQL*

MySQL digunakan sebagai media penyimpanan setiap data untuk digunakan untuk tujuan tertentu di setiap fungsi yang akan menampilkan informasi sesuai tujuan fungsi tersebut. *MySQL* tergolong sebagai DBMS (*Database Management System*). Perangkat lunak ini bermanfaat untuk mengelola data dengan cara yang sangat fleksibel dan cepat.

Berikut adalah sejumlah aktivitas yang terkait dengan data yang didukung oleh perangkat lunak tersebut.

1. Menyimpan data ke dalam table.
2. Menghapus data dalam table.
3. Mengubah data dalam table.
4. Mengambil data yang tersimpan dalam table.
5. Memungkinkan untuk memilih data tertentu yang diambil.

6. Memungkinkan untuk melakukan pengaturan hak akses terhadap data.

MySQL banyak digunakan untuk kepentingan penanganan basis data karena selainhandal juga bersifat open source. Konsekuensi dari open source, perangkat lunak ini dapat dipakai oleh siapa saja tanpa membayar dan source code-nya bisa diunduh oleh siapa saja (Kadir A, 2019).

2.2.7. JavaScript

Javascript yang akan digunakan sebagai bahasa skrip yang berada di sisi klien adalah bahasa skrip (Scripting Language) yaitu kumpulan instruksi perintah yang digunakan untuk mengendalikan beberapa bagian dari sistem operasi (Kadir A, 2019). Bentuk bahasa skrip dari Javascript mengambil model penulisan pada pemrograman C dan Java, yang terdiri dari variabel, fungsi dan lainnya.