

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Dasar

2.1.1 Sistem

1. Definisi Sistem

Menurut Anggraeni (2016:23) Sistem di definisikan sebagai "Sekumpulan elemen yang saling terkait/terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan". Sementara, menurut Ruli, dalam Jurnal Sensi (2018:91) menjelaskan bahwa "Sistem dapat didefinisikan dengan cara mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu. seperti sebuah system informasi terdiri atas input (data, instruksi) dan output (laporan, kalkulasi)" lalu Menurut Tyoso (2016:1) "Sistem merupakan suatu kumpulan dari komponen – komponen yang membentuk satu kesatuan".

Berdasarkan beberapa penjelasan dari para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa sistem adalah sekumpulan komponen atau elemen yang saling keterkaitan dan sistem juga memiliki input serta output.

2. Karakteristik sistem

Sistem memiliki sifat atau karakteristik khusus, Seperti:

1. Komponen

Komponen sistem suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerjasama membentuk satu kesatuan. Komponen – komponen sistem atau elemen – elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian – bagian dari sistem.

2. Batasan Sistem

Batasan sistem adalah daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya.

3. Lingkungan Luar Sistem (environment)

Lingkungan dari suatu sistem adalah apapun diluar batas dari system yang mempengaruhi operasi sistem.

4. Penghubung sistem (interface)

Penghubung system adalah media penghubung antara satu

subsistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem lainnya.

5. Masukan sistem (input)

Masukan system merupakan energy yang dimasukkan ke dalam system. Masukan dapat berupa perawatan (maintenance input) dan masukan sinyal (signal input).

6. Keluaran sistem (output)

Keluaran system adalah hasil dari energy yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dari sisa pembuangan.

7. Pengolahan sistem

Pengolahan sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

8. Sasaran sistem

Sasaran suatu system pasti mempunyai tujuan atau sasaran. Jika suatu system tidak mempunyai sasaran, maka operasi system tidak akan ada gunanya.

2.1.2 Dasar Informasi

1. Definisi Informasi

Menurut Wulan, dkk (2017) yang mengutip pendapat Rainer, dkk (2009) , informasi adalah data yang telah diproses sehingga memiliki arti dan nilai kepada penerima informasi tersebut. Sementara itu menurut Khozin dalam Jurnal SENSI (Vol 3. No. 2 : 192) (2017) menjelaskan bahwa Informasi adalah Fakta yang telah diolah dengan cara tertentu yang menggambarkan suatu kejadian nyata untuk diolah agar dapat dipahami dan digunakan dalam pengambilan suatu keputusan”.

Menurut Muslihudin, dkk (2016:9) Informasi merupakan data yang diolah menjadi bentuk yang berguna untuk membuat keputusan. Informasi berguna untuk membuat keputusan karena informasi menurunkan ketidak pastian (atau meningkatkan kepastian). Informasi menjadi penting karena berdasarkan informasi itu para pengelola dapat mengetahui kondisi objektif perusahaannya. Informasi tersebut merupakan hasil pengolahan

data atau fakta yang dikumpulkan dengan metode ataupun cara-cara tertentu”.

Berdasarkan penjelasan para tokoh diatas dapat disimpulkan bahwa informasi adalah data yang sudah diolah atau diproses sehingga memiliki arti dan nilai kepada penerima informasi tersebut.

2. Karakteristik Informasi

Menurut Krismiaji (2015:15) agar bermanfaat, informasi harus memiliki kualitas atau karakteristik sebagai berikut:

1. Relevan : Menambah pengetahuan atau nilai bagi para pembuat keputusan, dengan cara mengurangi ketidakpastian, menaikkan kemampuan untuk memprediksi, atau menegaskan/membenarkan ekspektasi semula.
2. Dapat Dipercaya : Bebas dari kesalahan atau bias dan secara akurat menggambarkan kejadian atau aktivitas organisasi.
3. Lengkap : Tidak menghilangkan data penting yang dibutuhkan oleh para pemakai.
4. Tepat Waktu : Disajikan pada saat yang tepat untuk mempengaruhi proses pembuatan keputusan.
5. Mudah Dipahami : Disajikan dalam format yang mudah dimengerti.
6. Dapat Diuji Kebenarannya : Memungkinkan dua orang yang kompeten untuk menghasilkan informasi yang sama secara independen.

2.1.3 Konsep Data

Definisi Data

Menurut Iswandy dalam jurnal TEKNOIF (2015:73) mengatakan bahwa “Data adalah semua yang belum mempunyai penerimanya dan masih memerlukan adanya suatu pengolahan. Di sisi lain Martono, dkk mengatakan dalam Jurnal CCIT (2016:231) bahwa “Data adalah deskripsi tentang benda, kejadian, aktivitas dan transaksi, yang tidak mempunyai makna atau tidak terpengaruh serta langsung kepada pemakai. Berdasarkan pengertian dari para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa data adalah sesuatu kejadian atau fakta yang harus perlu diolah terlebih dahulu agar bisa terciptasebuah informasi.

2.1.4 Konsep Sistem Informasi

1. Definisi Sistem Informasi

Elisabet dan Rita, 2017 mengatakan bahwa Sistem informasi adalah suatu kombinasi teratur dari hardware, software, jaringan komunikasi dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi. Menurut Aisyah dalam Jurnal Sensi (2017:24), "Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. Berdasarkan pengertian para ahli diatas, system informasi adalah suatu kombinasi dari software, hardware, jaringan komunikasi dan sumber daya data yang bisa digunakan untuk pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi.

2. Komponen Sistem Informasi

Menurut Hutahaean (2015:13-15), Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (building block), yaitu:

1. Blok Masukan (*Input Block*)

Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. Input disini termasuk metode-metode dan media yang digunakan untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupadokumen dasar.

2. Blok Model (*Model Block*)

Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika, dan metode matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di dalam basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang sudah diinginkan.

3. Blok Keluaran (*Output Block*)

Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi

yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

4. Blok Teknologi (*Technology Block*)

Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan, dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian diri secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari 3 (tiga) unsur utama :

- a. Teknisi (*Humanware dan Brainware*)
- b. Perangkat Lunak (*Software*)
- c. Perangkat Keras (*Hardware*)

5. Blok Basis Data (*Database Block*)

Blok basis data merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

6. Blok Kendali (*Control Block*)

Banyak faktor yang dapat merusak sistem informasi, misalnya bencana alam, api, temperatur tinggi, air, debu, kecurangan-kecurangan, kegagalan sistem itu sendiri, kesalahan-kesalahan, ketidakefisienan, sabotase, dan lain sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah atau bila terlanjur terjadi kesalahan dapat diatasi.

2.1.5 Analisis Sistem

Definisi Analisa Sistem

Analisis Sistem menurut Kenneth C. Laudon dan Jane P. Laudon dalam Astuti dan Joni (2017:516) adalah penyambung utama antara kelompok sistem informasi dengan seluruh organisasi, tugas analisis sistem untuk mengartikan masalah bisnis dan kualifikasi menjadi kebutuhan informasi dan sistem". Analisis Sistem menurut Suryadi dalam Jurnal CCIT VoL. 9 No.03 (2016:270), merupakan penguraian dari suatu sistem yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan tujuan untuk

mengidentifikasi dalam mengevaluasi hambatan- hambatan yang terjadi dari kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan untuk perbaikan yang lebih baik”. Sedangkan menurut Dede dan Atikah dalam Jurnal Sisfotek Global (2015), “Analisis Sistem adalah langkah-langkah melakukan analisa sstem yang akan dirancang serta melakukan penelitian terhadap kebutuhan-kebutuhan sistem dan apa saja kekurangannya”. Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa analisis system adalah langkah langkah anlisis sistam yang akan dirancang serta mengartiikan masalah bisnis dan kualifikasi menjadi kebutuhan informasi dan system.

2.1.6 Website

1. Definisi Website

Menurut Ruli, Dkk dari jurnal SENSI (2018), Website didefinisikan sebagai sistem dengan informasi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lainnya yang tersimpan dalam sebuah server web yang disajikan dalam bentuk hypertext. Sementara itu Website atau disingkat web, dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri atas beberapa halaman yang berisi informasi dalam bentuk data digital, baik berupa teks, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet”. Konsep Dasar Website Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa website adalah sistem informasi yang berisi informasi bentuk digital, yang disajikan dalam bentuk hypertext.

2. Jenis-Jenis Website

Jenis website dibagi menjadi 3 yaitu website statis, dinamis dan interaktif.

- a. Website Statis yaitu jenis website yang isinya tidak diperbarui secara berkala, sehingga isinya dari waktu ke waktu akan selalu tetap.
- b. Website Dinamis yaitu jenis website yang isinya terus diperbaharui secara berkala oleh pengelola atau penulis website.
- c. Website Interaktif pada dasarnya termasuk dalam kategori

website dinamis, dimana isi informasinya selalu diperbaharui dari waktu ke waktu.

2.2 Teori Khusus

2.2.1 UML (Unified Modelling Language)

1. Definisi UML (Unified Modelling Language)

Warsito, dkk dalam Jurnal CCIT (2015) mengatakan bahwa “UML (*Unified Modelling Language*) adalah himpunan struktur data teknik untuk permodelan desain program berorientasi objek (Object Oriented Programming) serta aplikasinya. UML adalah metodologi untuk mengembangkan system OOP dan sekelompok perangkat tool untuk mendukung pengembangan system tersebut. Sementara itu menurut Jayachandran dan Anbumani, *The Unified Modeling Language (UML) is a general purpose modeling language in the field of software engineering, which is designed to provide a standard way to visualize the design of a system*

UML merupakan bahasa visual dalam pemodelan yang memungkinkan pengembang sistem membuat sebuah blueprint yang dapat menggambarkan visi mereka tentang sebuah sistem dalam format standar, mudah dimengerti dan menyediakan mekanisme untuk mudah dikomunikasikan dengan pihak lain.

2. Diagram UML (Unified Modelling Language)

Menurut Retnoningsih (2015:26), “*Unified Modeling Language (UML)* adalah bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek”. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks pendukung. Diagram-diagram yang terdapat dalam UML :

1. **Usecase Diagram**

Merupakan pemodelan untuk behavior sistem informasi yang akan dibuat. Use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

2. **Activity Diagram**

Menggambarkan *workflow* atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak.

3. Class Diagram

Menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas- kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

4. Sequence Diagram

Menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek.

5. Component Diagram

Menunjukkan organisasi dan ketergantungan diantara kumpulan komponen dalam sebuah sistem. *Component diagram* fokus pada komponen sistem yang dibutuhkan dan ada didalam sistem.

6. Deployment Diagram

Menunjukkan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan *Unified Modeling Language (UML)* merupakan suatu teknik pemodelan atau metode yang dapat digunakan dalam perancangan program dengan membuat visualisasi sistem yang akan dibuat

2.2.2. Web Server

pada pembahasan web server ini, menggunakan web server XAMPP. Menurut Nurcholish (2018:23). "XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program apache, HTTP server, MYSQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa program PHP dan Perl".

2.2.3 Konsep Black Box Testing

Menurut Kumar, dkk (2015:33) "*Black Box Testing is without knowledge of the internal working of the application under (AUT)*". Yang artinya *Black Box Testing* adalah sebuah pengujian

tanpa harus mengetahui cara kerja *internal* dari aplikasi yang sedang di uji. Pada *black box testing* penguji hanya perlu mengetahui *input* apa yang diberikan serta output apa yang dikeluarkan. Sedangkan menurut Himawan, dkk dalam Jurnal CCIT “*Blackbox Testing* adalah bertujuan untuk menemukan kesalahan dalam beberapa kategori, diantaranya : fungsi- fungsi yang salah satu hilang, kesalahan interface, kesalahan dalam struktur data atau akses *database eksternal*, kesalahan performa, kesalahan inisialisasi dan termisasi”. Sementara itu menurut Harahap, dkk dalam Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi Vol. 4 No. 3 “Perancangan Sistem Penyebaran Informasi Imunisasi Kepada Ibu Balita Berbasis *SMS Gateway* Pada UPTD Puskesmas Kecamatan Pontianak Barat”. Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa *Black Box Testing* adalah sebuah pengujian suatu aplikasi yng bertujuan untu menemukan kesalahan dalam beberapa kategori, diantaranya fungsi-fungsi yang salah satu hilang.

2.2.4 Elisitasi

A. Definisi Elisitasi

Menurut Nirmala, dkk (2015:4), “Elisitasi merupakan tahapan awal dalam membangun pemahaman tentang perangkat lunak yang diperlukan untuk memecahkan masalah.” Berdasarkan penjelasan para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa elisitasi adalah tahapan awal dan usulan rancangan system yang diinginkan oleh pihak manajemen terkait dan dapat disanggupi penulis untuk dieksekusi.

B. Tahapan Elisitasi

Elisitasi dilakukan melalui tiga tahap yaitu sebagai berikut:

A. Elisitasi Tahap I

Elisitasi pada tahap ini berisi seluruh rancangan system baru yang disulkan oleh pihak manajemen terkait proses wawancara.

B. Elisitasi Tahap II

Elisitasi ini merupakan hasil pengklasifikasian dari elisitasi tahap I berdasarkan metode *Mandatory Desirable Inessential* (MDI). Metode ini bertujuan untuk memisahkan antara rancangan system yang penting dan harus ada pada system baru dengan rancangan yang disanggupi oleh peneliti untuk dieksekusi.

C. Elisitasi Tahap III

Merupakan hasil penyusutan dari elisitasi tahap II dengan cara mengeliminasi semua *requirement* dengan *option* I pada metode MDI. Selanjutnya semua *requirement* yang tersisa diklasifikasikan kembali melalui metode TOE, yaitu sebagai berikut:

- a. T artinya *Technical*, maksudnya bagaimana tata cara/teknik pembuatan *requirement* tersebut dalam system yang akan diusulkan.
- b. O artinya *Operational*, maksudnya bagaimana tata cara menggunakan *requirement* tersebut dalam system yang akan dikembangkan
- c. E artinya *Economy*, maksudnya berapakah biaya yang diperlukan guna membangun *requirement* tersebut dalam system.

Metode TOE tersebut dibagi kembali menjadi beberapa *option*, yaitu:

- a) *High* (H) : sulit untuk dikerjakan, karena teknik pembuatan dan pemakaiannya sulit dan juga biayanya mahal, sehingga *requirement* tersebut harus dieliminasi.
- b) *Middle* (M) : Mampu untuk dikerjakan.
- c) *Low* (L) : Mudah untuk dikerjakan.

F. Final Draft Elisitasi

Merupakan hasil akhir yang dicapai dari suatu proses elisitasi yang dapat digunakan sebagai dasar pembuatan suatu sistem yang akan dikembangkan.

2.3 Studi Pustaka

Penelitian sebelumnya yang sudah dilakukan oleh beberapa penulis yang sangat dibutuhkan untuk penulis saat ini. Penelitian sebelumnya dijadikan sebagai acuan untuk mendapatkan teori-teori yang terkait dengan penelitian saat ini. Berikut ini adalah beberapa referensi yang dijadikan sebagai pendukung dalam penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian yang pertama dilakukan oleh Manggala Raka Perkasa, Rinta Kridalukman, Eko Didik Widiyanto dengan judul “Perancangan Sistem Manajemen Restoran Dengan Aplikasi Pemesanan Restoran Berbasis Mobile Dalam Jaringan Lokal” Aplikasi yang akan dibahas pada penelitian ini adalah aplikasi manajemen restoran. Aplikasi ini menawarkan kemudahan dalam pengelolaan data pesanan secara realtime, mencatat transaksi yang dilakukan oleh pelanggan, serta pengolahan data keuangan (penjualan, pemasukan tambahan, dan pengeluaran). Bahasa pemrograman yang digunakan dalam penelitian adalah bahasa pemrograman berbasis web. Hal tersebut dikarenakan pemrograman berbasis web mendukung mode server client. Pada sisi server menggunakan PHP dan HTML sebagai bahasa pemrograman, sedangkan pada sisi client menggunakan PHP dan javascript untuk dapat mengakses data di server secara realtime. Perancangan sistem ini mengadaptasi program solis, yaitu software restoran, sistem manajemen restoran terintegrasi, yang dapat digunakan di semua jenis restoran. Sistem dapat disesuaikan dengan kebutuhan setiap restoran, untuk menyediakan layanan yang lebih baik kepada para pelanggan dan kendali yang lebih handal kepada para pengelola restoran.
2. Penelitian yang kedua dilakukan oleh Febriyani Yulisiati dengan judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN MAKANAN PADA RUMAH MAKAN RISKY BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN PHP&MYSQL” pada aplikasi ini penulis menggunakan software Php dan Mysql sebagai alat bantu dalam proses pembuatan aplikasi yang diharapkan dapat membantu jalannya proses pemesanan makanan dengan adanya sistem yang lebih akurat, cepat dan efisien. Dan penulis bermaksud ingin memberikan solusi terhadap sistem pemesanan makanan pada suatu

rumah makan risky, sehingga dengan dilakukannya perbaikan pada sistem tersebut maka diharapkan akan meminimasi keluhan atau masalah-masalah dan memperbaiki sistem kinerja rumah makan serta meningkatkan laju produksinya. Oleh karena itu penulis berusaha untuk mengembangkan suatu. Dengan adanya aplikasi ini maka semua data akan berada didalam database komputer, sehingga segala proses pemesanan yang terjadi pada rumah makan dapat lebih sistematis.

3. penelitian yang ketiga ditulis oleh Immah Inayati, M. Nur Hidayatulloh dan Made Kamisutara dengan judul "APLIKASI PEMESANAN MAKANAN BERBASIS WEB (Studi Kasus: RM Lesehan Berkah Ilaahi Gresik)" pada aplikasi ini penulis ingin membuat sistem baru yang mengadopsi fungsi dasar dari sistem lama namun dengan fungsionalitas yang lebih luas. Dengan adanya fungsi ini, diharapkan sistem yang ada tidak hanya melayani pemesanan makanan saja, namun mampu memberikan sesuatu yang menarik untuk lebih mudah mendapatkan pelanggan, menjalin hubungan erat dengan pelanggan dan tentu saja mempertahankan pelanggan. Hasil akhir yang diharapkan adalah proses yang semakin terstruktur dan tentu saja peningkatan layanan serta penghasilan perusahaan. Sistem ini tidak hanya akan mencakup fitur pemesanan namun juga memfasilitasi promosi dan penawaran menu yang tentu akan sangat memudahkan pemilik rumah maklan untuk mengembangkan usahanya. selain itu sistem ini juga akan dilengkapi dengan fitur monitoring dan penyusunan laporan. Tulisan ini akan memamparkan tentang proses penyusunan sistem informasi pemesanan makanan. Tahapan yang ditekankan pada penulisan ini yaitu pada tahapan Analisa, Desain, dan Implementasi. Metode yang digunakan yaitu menggunakan metode Object oriented programming, di mana kode program dibungkus dalam class class tertentu dan dibagi dalam beberapa method (Jogiyanto, 2005), serta dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, (atau resminya PHP: Hypertext Preprocessor) adalah bahasa pemrograman yang bersifat server-side yang ditambahkan ke dalam HTML (Kustiyahningsih & anamisa, 2011). dengan metode Model View Controller (MVC), yaitu sebuah pola yang

memungkinkan adanya pemisahan antara layer application logic dan presentation. MVC pattern terbagi menjadi 3 modul, Model, View dan Controller (Lukmanul Hkim, 2011) Untuk tahapan analisa dan desain diagram yang digunakan yaitu diagram UML, suatu alat untuk membantu tim proyek berkomunikasi, mengeksplorasi potensi desain, dan memvalidasi desain arsitektur perangkat lunak atau pembuat program (Haviluddin, 2011). Adapun versi terbaru UML saat ini adalah versi 2.0. UML versi 2.0 menetapkan 14 teknik pendiangraman yang dikelompokkan menjadi dua klasifikasi besar, yaitu Structure modeling diagram (Diagram permodelan Struktur) dan behavior modelling diagram (Diagram permodelan perilaku) (Dennis.et.al, 2002). Penelitian dilakukan dengan berdasarkan pada aturan siklus pengembangan software (SDLC), yaitu *System Development Life Cycle* (SDLC) mempunyai 5 fase yang terdiri dari 3 fase (Analisa, Desain dan Implementasi) yang merupakan fase atau aktifitas inti SDLC dan 2 fase (Perencanaan dan uji coba) yang berfungsi untuk menunjang berjalan lancarnya fase inti dalam SDLC (Satzinger.et.al 2008).

4. Penelitian yang keempat di tulis oleh Zia Rizki Saputri, Anzani Nur Oktavia, Lis Saumi Ramdhani dan Acep Suherman dengan judul "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN BERBASIS WEB PADA CAFE SURABIKU" Perkembangan teknologi informasi sangat dibutuhkan oleh seluruh perusahaan, terutama bagi perusahaan yang sedang berkembang, sehingga para pengusaha harus mengelola perusahaannya dengan baik agar tujuan perusahaan dapat tercapai. Perkembangan dunia usaha yang semakin luas saat ini menuntut adanya pengembangan sistem baru untuk memenuhi kebutuhan informasi yang lebih baik. Kebutuhan sistem ini ditandai dengan penggunaan computer dalam perkembangan teknologi informasi. Sistem penjualan merupakan sistem inti yang berpengaruh besar terhadap keberhasilan suatu perusahaan karena penjualan merupakan kegiatan bisnis yang dilakukan perusahaan untuk dapat memperoleh keuntungan. Dengan tersedianya jaringan komputer maka suatu perusahaan tidak perlu lagi untuk tetap mempertahankan proses kerja administrasi secara manual melainkan sudah harus berproses secara terkomputerisasi.

Karena dengan adanya sistem komputerisasi maka kebutuhan pekerjaan akan semakin mudah untuk dilakukan. Dari analisis permasalahan tersebut perlu dibuatkan aplikasi pemesana berbasis web yang mampu mengatasi masalah dalam pelayanan pemesanan sehingga dapat memberikan kepuasan terhadap konsumen.

5. Penelitian yang kelima ini ditulis oleh Novhirtamely Kahar, Reny Wahyuning Astutui dan Reni dengan judul "APLIKASI PEMESANAN MAKANAN ONLINE BERBASIS WEB PADA RUMAH MAKAN PAGI SORE SIPIN JAMBI" Penelitian ini bertujuan untuk membangun aplikasi pemesanan makanan online sehingga penyampaian informasi menjadi cepat, akurat, memiliki jangkauan yang luas, serta dapat memesan makanan secara online. Sistem aplikasi pemesanan ini terdiri dari aplikasi untuk pelanggan dan admin. Aplikasi untuk pelanggan terdiri dari : Home, Profil, Menu, Paket Catering, Promotion, Info, dan Pemesanan. Aplikasi pemesanan untuk pelanggan terdiri dari Delivery Service, Paket Catering Service, dan Paket Catering Ruang Minang. Sedangkan aplikasi untuk admin terdiri dari olah data menu utama, transaksi, dan laporan. Untuk transaksi pembayaran dilakukan secara cash kepada bagian pengiriman. Sistem aplikasi ini dibangun dengan menggunakan PHP dan database MySQL. Dengan dibangunnya aplikasi ini, maka pelanggan dengan mudah mendapatkan informasi tentang Rumah Makan Pagi Sore Sipin Jambi dan dapat melakukan pemesanan makanan dimana saja dan kapan saja, sehingga dapat meningkatkan jumlah pelanggan dan berdampak pada peningkatan profit Rumah Makan Pagi Sore tersebut. Rumah Makan Pagi Sore Sipin Jambi merupakan rumah makan yang menyediakan bermacam- macam menu makanan khas minang dan memiliki banyak pelanggan. Pemesanan makanan bagi pelanggan tetap jika jarak tempat tinggal dengan rumah makan berjauhan selama ini dilakukan melalui telepon. Cara tersebut memiliki kendala, salah satunya pelanggan tidak mengetahui daftar menu dan harga yang ditawarkan oleh rumah makan. Penelitian ini bertujuan untuk membangun aplikasi pemesanan makanan online sehingga penyampaian informasi menjadi cepat, akurat, memiliki jangkauan yang luas, serta dapat memesan makanan secara online. Sistem

aplikasi pemesanan ini terdiri dari aplikasi untuk pelanggan dan admin. Aplikasi untuk pelanggan terdiri dari : Home, Profil, Menu, Paket Catering, Promotion, Info, dan Pemesanan. Aplikasi pemesanan untuk pelanggan terdiri dari Delivery Service, Paket Catering Service, dan Paket Catering Ruang Minang. Sedangkan aplikasi untuk admin terdiri dari olah data menu utama, transaksi, dan laporan. Untuk transaksi pembayaran dilakukan secara cash kepada bagian pengiriman. Sistem aplikasi ini dibangun dengan menggunakan PHP dan database MySQL. Dengan dibangunnya aplikasi ini, maka pelanggan dengan mudah mendapatkan informasi tentang Rumah Makan Pagi Sore Sipin Jambi dan dapat melakukan pemesanan makanan dimana saja dan kapan saja, sehingga dapat meningkatkan jumlah pelanggan dan berdampak pada peningkatan profit Rumah Makan Pagi Sore tersebut.

6. Penelitian keenam kali ini ditulis oleh Adi Putra Nugraha, Kodrat Iman Satoto, Kurniawan Teguh Martono dengan judul "Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Mobile Pada Rumah Makan "Lek Nonong" Aplikasi untuk rumah makan ini dapat menjadi salah satu solusi untuk memudahkan proses kerja di lingkungan rumah makan Lek Nonong, khususnya dalam proses pemesanan menu dan laporan transaksi. Dengan adanya suatu aplikasi yang dapat melakukan manajemen laporan dari transaksi transaksi terjadi pada rumah makan. Sehingga pengerjaan manual yang rentan akan kesalahan dan kurang efisien dapat dikurangi dengan aplikasi tersebut. Bagaimana membuat sebuah aplikasi pemesanan makanan berbasis mobile yang dapat digunakan untuk memudahkan proses kerja dan manajemen laporan transaksi pada rumah makan, serta aplikasi dapat memasukkan pemesanan menu menggunakan perangkat mobile? Pembahasan dalam makalah ini akan memaparkan mengenai perancangan dan hasil pengujian aplikasi yang dapat melakukan manajemen transaksi, pengelolaan data menu, maupun laporan transaksi pada rumah makan Lek Nonong.

