

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Menurut (Tumini & Septiana, 2021) bahwa penelitian tersebut memiliki permasalahan dalam melakukan pemesanan makanan yang masih kurang optimal dan masih secara manual sehingga membuat rancangan Aplikasi web Food Market dengan tujuan untuk memproses penjualan makanan dengan cara yang praktis agar data yang diolah dapat diperkecil kesalahan yang akan terjadi sehingga sistem akan mengatur dengan terstruktur dan rapi.

Menurut (Rejeki et al., n.d, 2021), membuat sistem informasi pemesanan menu makanan berbasis web dengan tujuan dapat mempermudah pelanggan melakukan pemesanan makanan kemudian diantar ke alamat pelanggan, melakukan pembayaran yang efisien, tanpa harus datang ke tempat dan memudahkan karyawan untuk melihat data pemasukan. Dengan sistem yang sebelumnya masih menggunakan pemesanan menu melalui social media whatsapp.

Menurut (Soraya & Wahyudi, 2021), pada sistem yang digunakan sebelumnya, terdapat kendala dalam mempromosikan menjual makanan dengan menggunakan banner. Sehingga saat pelanggan ingin melakukan pemesanan hanya dengan menggunakan telepon atau datang langsung ke tempat, dengan keterbatasan lingkungan rekan kerja perlunya perancangan aplikasi ini agar dapat mempromosikan dan menjual makanan lebih luas serta dapat meng-update informasi untuk menarik pelanggan.

Menurut (Fairuuz Azhar et al., 2021), bahwa penelitian ini menggunakan sistem sebelumnya yaitu masih menggunakan sistem menukarkan kupon dengan makanan sesuai jadwal yang sudah ditentukan. Sehingga sistem pemesanan masih melalui aplikasi chat Whatsapp yang hanya bergantung pada admin untuk melakukan pemesanan dan informasi. Keterbatasan admin yang tidak bisa menjawab chat dengan

cepat. Adanya perancangan ini dibuat yaitu agar dapat melakukan pembelian kupon, menggunakan kupon atau memesan menu dengan jadwal lebih fleksibel, melihat riwayat pesanan, melihat riwayat kupon, dan nyaman digunakan di smartphone.

Menurut (Malvin Iqbal Firdaus., 2021), diperlukan pengenalan produk untuk kalangan masyarakat, yang dimana dapat menambah kualitas usaha secara efisien. Tujuan dalam perancangan ini belum memiliki aplikasi sebuah web untuk memberikan informasi menu kue apakah sudah tersedia atau tidak sehingga dibutuhkan untuk mengenalkan tiap macam macam produk yang dijual didalam sistem. Dalam pencetakan laporan dan penyimpanan data yang masih dilakukan secara manual sehingga diperlukan database untuk menyimpan data dengan mudah.

Menurut (Layona et al., 2021), bahwa merancang aplikasi berbasis web berbelanja bahan baku makanan dari tempat perdagangan pada desa tersebut khususnya untuk ibu rumah tangga dan anggota keluarga agar mencegah penularan covid-19 dan tetap mampu menjaga perekonomian masyarakat selama pandemi dapat berjalan dengan lancar.

Menurut (Rusydi et al., 2021), sistem informasi pemesanan makanan di waroeng grill ini memiliki permasalahan dengan sistem manual sehingga banyak laporan pesanan makanan maupun mengelola menu makanan bisa terjadi hilang dan rusak. Dengan adanya sistem ini dibuat untuk menghindari adanya kinerja karyawan dalam mengelola pesanan dan menu makanan.

Menurut (Hassan et al., n.d. 2019), merancang sistem pemesanan makanan secara online dengan tujuan agar melakukan pemesanan dengan cepat dan mudah. Tujuan dari proyek ini adalah untuk mengembangkan sistem pemesanan makanan yang efisien yang dapat digunakan dalam industri makanan yang dapat membantu restoran untuk mengelola pesanan makanan harian dan menu mereka dengan mudah dan mudah. Juga meningkatkan kualitas dan kinerja admin. Restoran dapat langsung mengambil pesanan makanan dari pelanggan. Setiap transaksi pemesanan makanan

dapat membantu restoran untuk memberi variasi menu yang cocok untuk makanan sesuai minat pelanggan.

Menurut (Raside & Ramli, 2021) pengembangan web yang pada toko roti online ini dibuat dengan bertujuan untuk dapat memperluas iklan produk di toko Mama Reni dengan permasalahan yang dialami banyak orang yang belum mengetahui tentang bisnis ini karena kurang bisa mempromosikan dan belum mengerti bagaimana melakukan pemesanan roti. Dengan pengembangan pada sistem akan membantu pelanggan melakukan pemesanan dengan fitur yang akan dikembangkan dengan mudah saat digunakan dan dapat mempermudah admin untuk mengelola web yang dapat dilakukan di rumah.

Menurut (Ishak et al., 2018) adanya sistem informasi pemasaran melalui online karena mampu mempermudah perusahaan dalam peningkatan pelayanan dan penjualan dimanapun. Karena pada Toko Yuki Bakery ini memiliki kualitas yang tinggi dan bagus, berdasarkan grafik pada penjualan, toko ini memiliki banyak jumlah pelanggan. Sistem ini juga akan mempermudah pemilik toko dan karyawan dalam melakukan penjualan agar toko ini dapat berkembang dengan pesat untuk di kemudian hari. Permasalahan pada penelitian ini yaitu Toko Yuki Bakery masih menggunakan sistem manual yang dimana memberikan informasi dan catatan, akibatnya terjadi terhambatnya dalam memasarkan informasi dan pada perhitungan dalam proses transaksi.

Daftar penjabaran penelitian terdahulu yang disajikan dengan tabel sebagai berikut :

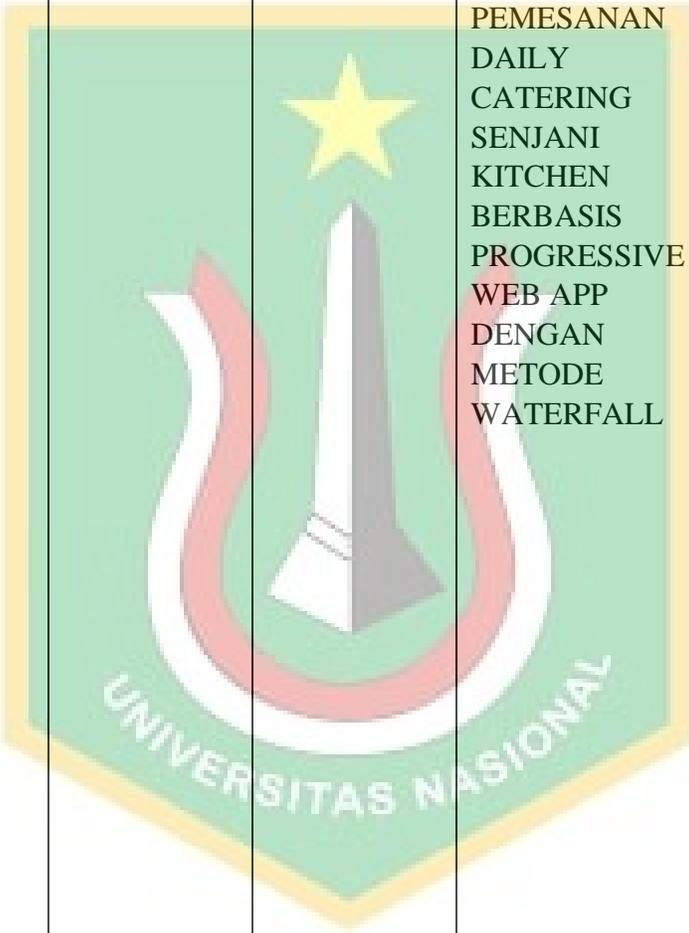
Tabel 2. 1 Perbandingan Jurnal Penelitian Terdahulu

NO	TAHUN	METODE	PENGUJIAN	JUDUL	KESIMPULAN
1	2021	Extreme Programming	Black Box Testing	PENERAPAN EXTREME PROGRAMMING DALAM PERANCANGAN APLIKASI WEB FOOD MARKET	Perancangan aplikasi web food market ini memiliki permasalahan yang masih memiliki sistem manual dalam pemesanan data dan penjualan Bonjuk laincheckbox café masih menggunakan sistem lama yaitu menumpuk dokumen kertas dan dokumen bisa hilang mempermudah, maka perlu dirancangnya sistem ini agar saat mencari data seperti data pesanan pelanggan, data transaksi penjualan dan data laporan.

					<p>Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Extreme Programming untuk memahami bagaimana sistem yang akan dirancang dan mengetahui apa permasalahan yang dirasakan pada sistem yang lama. Setelah itu, akan dilanjut ke tahap pembuatan scenario dalam web sampai perancangan web dan dapat melakukan Pengujian blackbox untuk menguji fitur fitur yang ada dalam web dengan hasil yang sesuai.</p>
2	2021	SDLC Waterfall	Black Box Testing	SISTEM INFORMASI PEMESANAN MENU MAKANAN BERBASIS WEB	Adanya perancangan sistem yang dibuat untuk Seafood Pak Kusworo yang memiliki permasalahan dalam pemesanan menu hanya menggunakan

				<p>Whatsapp saja, maka dari itu perlunya perancangan ini pelanggan akan mendapat informasi yang tepat dengan mempersingkat waktu sehingga lebih banyak menarik pelanggan dan dapat meningkatkan strategi penjualan. Metode dalam perancangan ini adalah Waterfall, tahap awal dari penelitian ini adalah melihat permasalahan pada pemesanan yang masih menggunakan dokumen kertas dan belum mempunyai sistem yang diperlukan. Pengujian yang dilakukan yaitu dengan blackbox agar dapat memahami fitur fitur yang ada di sistem.</p>
--	--	--	---	---

3	2021	SDLC Waterfall	ISO 25010	RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN DIMSUM BERBASIS WEB (STUDI KASUS: KEDAI DIMSUM SORAYA)	Perancangan sistem ini untuk menyebarkan informasi seputar Kedai Dimsum Soraya menggunakan web dengan memberikan layanan, fasilitas, menu, dan hasil dari penggalangan dana. Selain itu, juga dapat melakukan chatting kepada admin yang tertera pada web. Permasalahan pada perancangan ini terkendala saat memasarkan produk karena hanya menggunakan banner. Metode yang digunakan adalah waterfall dengan melakukan wawancara dan observasi. Pengujian yang digunakan yaitu ISO 25010 yang mendapatkan 7 responden
---	------	-------------------	-----------	--	--

					memiliki hasil sangat baik.
4	2021	SDLC Waterfall	Validation testing dan SUS	 <p>PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN DAILY CATERING SENJANI KITCHEN BERBASIS PROGRESSIVE WEB-APP DENGAN METODE WATERFALL</p>	<p>Pada pengembangan sistem pemesanan Daily Catering Senjani Kitchen ini menggunakan Progressive Web App yang digunakan untuk dapat dijalankan menggunakan aplikasi mobile native. Sehingga dengan pengembangan ini pelanggan dapat memesan melalui smartphone mereka, metode yang digunakan adalah menggunakan Waterfall agar dapat mengatasi permasalahan yang disebabkan masih menggunakan Whatsapp dan pelanggan menunggu pesannya dibalas oleh admin.</p>

					<p>Pengujian yang digunakan yaitu validation testing dan SUS, validation testing digunakan untuk melihat sistem berjalan dengan baik atau tidak, dan dapat dihasilkan dengan valid. Pengujian sus yaitu memberikan hasil nilai B yaitu memiliki nilai yang bagus.</p>
5	2021	SDLC Waterfall	Black Box Testing dan SUS	SISTEM INFORMASI BERBASIS WEBSITE DI ANISHA KLAPERTART AND CAKE	<p>Perancangan pada penelitian Anisha Klapertart and cake ini menggunakan sebagai media promosi dan informasi tentang produk yang dipasarkan untuk mengembangkan bisnis dalam menghadapi persaingan dengan yang lain. Metode yang digunakan adalah waterfall menentukan kinerja admin dan user dengan</p>

					<p>penggunaan fitur yang dibutuhkan, karena permasalahan pada kasus ini pelanggan harus mengkonfirmasi kepada admin apa produk yang dipesan sudah diproses. Pengujian yang digunakan yaitu black box dengan deskripsi pengujian agar hasilnya sesuai dan berhasil. SUS juga digunakan dalam Pengujian di perancangan ini dengan hasil skor 70.16 yang artinya good.</p>
6	2021	Waterfall	SUS	WEB BASED APPLICATION FOR ORDERING FOOD RAW MATERIALS	<p>Perancangan pada aplikasi ini menggunakan perbandingan dengan aplikasi seperti Tokopedia, Bukalapak, dan Shopee dengan menampilkan tampilan daftar bahan baku pangan, harga, stok dan berat,</p>

					informasi penjual, order dan pencarian. Hasil dari Pengujian SUS yang digunakan adalah sistem dapat dijalankan sesuai kebutuhan para ibu rumah tangga.
7	2021	Extreme Programming	Black box testing	PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN DI WAROENG GRILL BERBASIS WEB	Sistem ini dibuat untuk memberikan informasi menu pesanan dan data order yang masuk, sistem ini mempermudah dan memberi waktu yang singkat saat pelanggan melakukan pemesanan dan dapat mempermudah karyawan untuk mengolah data orderan, dan menambah menu makanan dan sistem ini dapat menyimpan data dengan aman.

8	2019	Waterfall	Manual Testing	AUTOMATED FOOD ORDERING SYSTEM	<p>Sistem ini dibuat untuk memperluas jangkauan bisnis, mempermudah pelanggan dan pekerja yang masih menggunakan kertas untuk mencatat menu pelanggan. Sistem pemesanannya yaitu dapat memilih diantar ke tempat tujuan atau model Pickup. Metode yang digunakan yaitu waterfall, yang dimana membutuhkan pemahaman dalam kebutuhan yang akan dirancang, terdapat fitur cek status order, cek reservasi, pesanan yang dipilih pelanggan dan reservasi meja. Pengujian yang digunakan menggunakan manual testing untuk memastikan</p>
---	------	-----------	----------------	--------------------------------	--



					bahwa sistem berjalan dengan baik tanpa ada kesalahan.
9	2021	Prototipe	SUS	DEVELOPMENT OF ONLINE BAKERY SHOP WEB APPLICATION (E-BAKERY)	<p>Pengembangan web toko roti online ini dibuat untuk toko mama reni yang memiliki permasalahan mengiklankan hanya melalui pesan atau whatsapp dan tidak mengerti bagaimana melakukan pemesanan pada roti. Metode yang digunakan adalah prototipe, yang dimana narasumber diwawancarai untuk mendapatkan informasi dan apa saja yang dibutuhkan dalam sistem. Setelah mengetahui kebutuhan narasumber, Pengembang mulai merancang pembuatan pemodelan</p>

					<p>sistem. Hasil dari Pengujian bahwa tingkat sangat puas terdapat 70% sedangkan untuk yang puas terdapat 30%.</p>
10	2018	Waterfall	Black box	<p>RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN KUE DAN ROTI BERBASIS <i>WEB</i> PADA YUKI BAKERY JAKARTA</p>	<p>Perancangan sistem yang dibuat yaitu Sistem Penjualan Kue dan Roti pada Toko Yuki Bakery. Permasalahan yang terjadi dalam kasus ini adalah masih hanya menggunakan sistem manual dalam menyebarkan informasi dan catatan penjualan. Dengan membuat perancangan ini dapat mempermudah penjual dan pelanggan dapat untuk mengembangkan toko ini semakin maju untuk masa yang akan datang. Metode yang digunakan</p>

					<p>dalam pengembangan sistem ini yaitu Waterfall. Menganalisis kebutuhan sistem seperti login pada user, keranjang belanja untuk user menyimpan produk yang dipilih untuk dibeli dan mengelompokkan kategori pada produk. Pengujian yang digunakan yaitu black box, Pengujian ini digunakan untuk menguji skenario input dan output dengan hasil yang valid pada aplikasi.</p>
--	--	--	--	--	--

Dari tinjauan pustaka pada penelitian terdahulu yang dilakukan, maka pada penelitian ini akan membuat sebuah Penerapan Metode Extreme Programming Pada Pemesanan Kue Dengan Pengujian System Usability Scale Berbasis Web sebagai aplikasi untuk memberikan informasi menu, memudahkan dalam pemesanan, mengembangkan fitur fitur seperti pelanggan dapat memberikan penilaian pada produk, pembayaran dapat melalui upload bukti transfer. Pada tampilan perancangan sistem ini juga akan dibuat dengan mudah dan menarik pada web agar dapat membuat ketertarikan oleh pelanggan untuk melakukan pemesanan melalui web.