

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Studi Literature

Tabel 2. 1 Jurnal Acuan

Perbandingan Jurnal/Skripsi/Penelitian			
No	Nama Peneliti	Metode	Hasil Penelitian
1.	Prasetyo, R. R., & Wirawan, R. (2018)	<ul style="list-style-type: none"> • <i>PIECES</i> • <i>UML</i> 	<p>Hasil penelitian tentang sistem informasi peminjaman ruangan berbasis <i>web</i> ini menyimpulkan bahwa sistem tersebut dapat memberikan kemudahan dan menjadi solusi bagi bagian Biro Umum dan Keuangan dalam mengelola data peminjaman ruangan. Pendekatan <i>PIECES</i> (<i>Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service</i>) digunakan dalam metodenya, sementara desain prototipenya dirancang melalui aplikasi <i>web</i> menggunakan <i>PHP</i> dan <i>MySQL</i>. <i>Output</i> dari penelitian ini adalah aplikasi Sistem Informasi Peminjaman Ruangan Berbasis <i>Web</i>.</p>

Perbandingan Jurnal/Skripsi/Penelitian			
No	Nama Peneliti	Metode	Hasil Penelitian
2.	Sari, R. P., Rusi, I., & Putri, T. S. (2020)	<ul style="list-style-type: none"> • <i>PIECES</i> • <i>UML</i> 	<p>Kesimpulan dari studi ini melibatkan penerapan kerangka kerja <i>PIECES</i> sebagai pendekatan analisis untuk memahami kebutuhan fungsional sistem. Berdasarkan analisis ini, dilakukan perancangan sistem dengan menggunakan bahasa pemodelan <i>UML</i>. Selanjutnya, rancangan yang telah dibuat akan diimplementasikan dalam bahasa pemrograman <i>PHP</i>. Hasil akhir dari penelitian ini akan memungkinkan tampilan jadwal penggunaan ruangan, proses permohonan peminjaman ruangan, penyajian laporan peminjaman, dan alur notifikasi.</p>
3.	PWA, A. A. R., Maulana, M. H., Andini, C. D., & Nadziroh, F. (2018)	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Waterfall</i> • <i>UML</i> • <i>Black Box</i> 	<p>Metode yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi pendekatan <i>Waterfall</i> untuk tahap pengembangan serta penerapan <i>UML (Unified Modeling Language)</i> untuk merancang sistem. Pengumpulan data dilakukan melalui</p>

Perbandingan Jurnal/Skripsi/Penelitian			
No	Nama Peneliti	Metode	Hasil Penelitian
			wawancara dan observasi, sementara pengujian sistem menggunakan metode <i>Black Box</i> . Hasil dari penelitian ini adalah pengembangan perangkat lunak sistem peminjaman ruangan berbasis <i>web</i> di Akademi Komunitas Semen Indonesia. Berdasarkan hasil dari kuesioner yang diberikan kepada sejumlah responden, ditemukan bahwa 82% menilai baik dan 18% menganggap sangat baik untuk keempat kategori yang dievaluasi, termasuk tampilan <i>web</i> sistem, operasi peminjaman, fitur kredit sistem, dan persyaratan sistem.
4.	Dhanardana, N. A. D., & Rahayu, T. (2020, November)	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Prototyping</i> • <i>UML</i> • <i>Black Box</i> 	Kesimpulan dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah aplikasi berbasis <i>web</i> yang berkaitan dengan peminjaman ruangan, dengan tujuan meningkatkan produktivitas pegawai melalui pendekatan yang efektif dan efisien. Aplikasi tersebut memiliki fungsi utama

Perbandingan Jurnal/Skripsi/Penelitian			
No	Nama Peneliti	Metode	Hasil Penelitian
			<p>untuk melakukan pemesanan ruangan, mengelola jadwal, serta menampilkan informasi terkait jadwal. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman seperti <i>PHP</i>, <i>Javascript</i>, <i>HTML</i>, dan <i>CSS</i>. Untuk penyimpanan data, digunakan <i>database MySQL</i> yang dikelola melalui <i>phpMyAdmin</i>, dan pendekatan pengembangan yang diadopsi adalah metode <i>prototyping</i>.</p>
5.	Indrawati, I., Belluano, P. L. L., Harlinda, H., Tuasamu, F. A., & Lantara, D. (2019)	<ul style="list-style-type: none"> • <i>PIECES</i> 	<p>Kesimpulan dari studi ini adalah untuk menilai tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem dan untuk mengidentifikasi aspek positif dan negatif dalam penggunaan sistem informasi perpustakaan. Metode yang diterapkan adalah analisis menggunakan kerangka kerja <i>PIECES Framework</i>.</p>
6.	KURNIAWAN, D. A. (2019).	<ul style="list-style-type: none"> • <i>SDLC</i> • <i>UML</i> 	<p>Dapat disimpulkan dari penelitian ini metode yang digunakan adalah <i>System Development Life Cycle (SDLC)</i>.</p>

Perbandingan Jurnal/Skripsi/Penelitian			
No	Nama Peneliti	Metode	Hasil Penelitian
			Hasil dari penelitian ini adalah dapat mempermudah dalam melakukan peminjaman ruangan ataupun gedung yang ada pada Universitas Mercu Buana kampus D Jatisampurna.
7.	Ferina, D. F. (2022).	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Waterfall</i> • <i>BPMN (Business Process Modelling System)</i> 	Kesimpulan dari penelitian ini mengindikasikan bahwa metode yang diterapkan adalah pendekatan <i>Waterfall</i> . Hasil dari penelitian ini adalah pengembangan sistem pemesanan makanan secara daring dengan memanfaatkan teknologi <i>QR-Code</i> yang dapat diakses melalui <i>platform web</i> dan <i>mobile</i> , khususnya di <i>Café Deco Boco Yatai</i> .
8.	Rahmatya, M. D., Wicaksono, M. F., & Mubarok, M. N. (2020)	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Waterfall</i> • <i>UML</i> 	Dapat disimpulkan dari penelitian ini metode yang digunakan adalah <i>Waterfall</i> . Hasil dari penelitian ini dapat membantu pelanggan dalam reservasi online dengan tahap <i>Registrasi, Reservasi, dan Payment</i> pada <i>Orchid Forest</i> .

Berdasarkan penelitian dari jurnal terdahulu peneliti lebih banyak menggunakan metode *PIECES* sebagai metode analisis, *Prototype* sebagai rancangan *interface*, *UML* sebagai rancangan sistem, serta *PHP* sebagai bahasa pemrograman. Oleh sebab itu penulis membuat rancangan sistem dengan judul “Sistem Informasi *E-Restaurant* Pemesanan Ruang dan Makanan Berbasis *Website* Menggunakan Metode *PIECES*”.

