**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

Banyak aplikasi mobile telah memasuki era bisnis karena kebutuhan dan kecepatan, ketepatan, semua data baik keuangan dan lainnya bagi perusahaan dan kostumer, sehingga aplikasi pemesanan makanan & minuman dengan metode algoritma multilevel feedback queue berbasis android sangat berguna bagi perkembangan bisnis. Beberapa sistem yang berhubungan dengan pemesanan yang pernah dibuat adalah :

**Adi Putra Nugraha (2014)** Judul penelitian ini adalah aplikasi pemesanan makanan berbasis mobile pada rumah makan “Lek Nonong”. Dalam aplikasi pemesanan makanan berbasis mobile ini dilakukan dengan menggunakan metode black-box. Proses pengujian dibagi menurut fungsi dari masing-masing menu sesuai dengan kegunaannya. Aplikasi yang berjalan pada perangkat mobile hanya dapat diakses oleh pengguna pelayan dan aplikasi yang berjalan pada perangkat komputer desktop dapat diakses oleh pengguna kasir, operator, dapur, dan admin.

**Yunita Sari (2013)** Judul penelitian adalah rancang bangun aplikasi pemesanan makanan dan minuman pada Ketty berbasis client server dengan platform android. Dalam aplikasi ini menghasilkan Sistem yang dikembangkan penulis dapat mempermudah dan mempercepat proses penyampaian pemesanan

makanan dan minuman yang di pesan dari pelayan / waiters ke bagian dapur

Ketty Resto.

**M. Jundi (2012)** berjudul Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android Dan Sms Gateway Di Wilayah Sukabirus. proyek akhir ini membuat suatu sistem sebagai media informasi guna membantu proses pemesanan makanan di wilayah sukabirus. Sistem ini berupa aplikasi pada perangkat android dan terhubung dengan server yang berisi nama-nama tempat makan, menu makanan, harga, serta deskripsi dari makanan tersebut yang menggunakan jasa delivery order. Para pembeli dapat langsung memesan makanan langsung melalui android dengan cara memilih menu makanan pada aplikasi yang terintegrasi dengan sitem SMS pada handphone. Dengan sistem delivery order pada aplikasi android ini akan memudahkan para konsumen yang ingin memesan makanan pada toko-toko yang memiliki jasa delivery order. Hasil proyek akhir ini adalah suatu aplikasi untuk memudahkan para pembeli yang ingin melakukan pemesanan makanan di wilayah sukabirus melalui sistem SMS pada sistem aplikasi berbasis android dan SMS.

**Ayu Rizka (2012)** melakukan penelitian dengan judul Aplikasi Pemesanan Menu Makanan di Rumah Makan Berbasis Web Service Menggunakan Mobile Android. Aplikasi yang dibuat dapat mengatasi pemesanan makanan dan minuman dengan menggunakan platform android berbasis web service, memberitahukan pesanan pelanggan ke bagian dapur dan kasir, dapat mempermudah pelanggan untuk memesan menu makanan tanpa harus menunggu pelayan datang.

**Anggia Kusumawaty (2012)** telah melakukan penelitian yang berjudul Aplikasi Pemesanan Makanan Pada Restaurant Berbasis Android dan PHP Menggunakan Protokol JSON. Program aplikasi mobile Pemesanan Makanan pada Restoran untuk handphone dengan sistem operasi Android yang menggunakan bahasa pemrograman Java telah berhasil dibuat. Aplikasi Pemesanan Makanan pada Restoran ini dapat memudahkan pelayan dalam mencatat pesanan pelanggan pada setiap Restoran. Pelayan tidak perlu membawa selembar kertas dan alat tulis untuk mencatat pesanan  
pelanggan, tetapi menggunakan media handphone untuk mencatat pesanan pelanggan. Dalam hal ini, aplikasi Pemesanan Makanan pada Restoran telah melaksanakan fungsinya dalam membantu proses pemesanan makanan dan minuman

**Yoga Hari Sanjaya (2010)** berjudul **Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Android Menggunakan *N-Tier.*** Tujuan penelitian ini adalah bagaimana android bekerja pada sistem operasi mobile untuk melakukan proses pemesanan makanan dan minuman. Penggunaan media mobile android untuk pemesanan makanan dapat membantu proses bisnis didalam sebuah restoran/tempat makan. Penggunaan mobile android untuk mencatat pesanan dapat menggantikan kertas dan pena/pensil yang selama ini dipakai. Hal ini dikarenakan kertas dan pena/pensil untuk pemesanan makanan dan minuman menemui kendala-kendala antara lain adanya pemesanan yang  
rangkap (redudansi), tidak urutnya pembuatan pemesanan akibat bertumpuknya nota pemesanan terutama pada saat ramai pengunjung, pensil yang tumpul, dan pena atau kertas pemesanan yang habis. Aplikasi pemesanan makanan dan minuman ini memakai komputer di sisi dapur dan kasir mobile android di sisi customer. Ketika customer menginput  
pesanan di mobile android dan view di bagian dapur dan kasir. Bahasa pemrograman yang membaca inputan dari sisi client ke bagian dapur menggunakan script PHP. Script PHP menerima data, dan selanjutnya akan membangkitkan perintah MySQL dalam bentuk query dan memanggil stroted procedure yang ada pada server basis data. Hal ini bertujuan  
memberikan solusi alternatif untuk pemesanan makanan dan minuman dengan menggunakan mobile android.

**Dian Galih Tegar (2014)** melakukan penelitian pembuatan sistem informasi pemesanan makanan dan minuman pada omahe cafe dan resto berbasis client server dengan platform android. Berdasarkan program yang telah  
dibuat, Aplikasi dapat mengatasi pemesanan makanan dan minuman dengan platform android berbasis client server. Aplikasi mobile android ini bias memberitahu pesanan pelanggan ke bagian dapur dan kasir.

**Kornelius Dimas Oktavian (2012)** membuat program aplikasi menu pemesanan beserta track record data pengunjung berbasis android pada warung steak and shake. Setelah melalui tahap perancangan, implementasi dan pengujian aplikasi Aplikasi pelayanan ini berbasis android yang menggunakan operating system android dirancang dengan bahasa pemrograman java eclipse beserta php yang dikoneksikan menggunakan jaringan untuk dihubungkan ke server. Aplikasi pelayanan berbasis android ini mempunyai perbedaan waktu yang signifikan sehingga aplikasi ini bisa menghemat waktu dan mempercepat proses pelayanan.

**Steven Yurie Frediyatma (2014)** membuataplikasi android yang membantu user untuk melakukan pemesanan makanan tanpa harus melakukan telepon atau datang langsung ke restoran dengan bantuan internet (cloud). Aplikasi ini harus terhubung dengan internet (cloud) untuk bisa mengakses restoran yang terdaftar pada sistem. Hasil dari implementasi aplikasi ini adalah dapat memudahkan pemesanan makanan bagi masyarakat, khususnya bagi orang-orang yang memiliki banyak kesibukan.

**Heri Santosa (2015)** melakukan penelitian yang berjudul Aplikasi Pemesanan Berbasis Mobile Android di Rumah Makan Kuma Ramen. Dengan adanya aplikasi pemesanan makanan ini dapat membantu karyawan dalam  
melakukan pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan, dari awal pesan sampai tersajinya pesanan. Begitu juga aplikasi pemesanan makanan ini dapat membantu koki dalam mengetahui informasi menu apa saja yang dipesan oleh pelanggan dan membantu kasir dalam mengakumulasikan total bayar yang harus di bayar oleh pelanggan dan bisa mempermudah kasir dalam membuat laporan transaksi perhari.

**Tabel 2.1 Perbandingan Tinjauan Pustaka**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Peneliti** | **Judul** | **Fokus Penelitian** |
| 1 | **Adi Putra Nugraha (2014)** | Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Mobile Pada Rumah Makan “Lek Nonong” | Dalam aplikasi pemesanan makanan berbasis mobile ini dilakukan dengan menggunakan metode black-box. Proses pengujian dibagi menurut fungsi dari masing-masing menu sesuai dengan kegunaannya. |
| 2 | **Yunita Sari (2013)** | Klasifikasi Wajah Kambing Peranakan Ettawa (Pe) Jantan Berbasi Perceptron. | Metodologi yang digunakan dalam merancang dan membangun sistem ini adalah *Rational Unified Process* (RUP). *Rational Unified Process* (RUP) merupakan suatu metode rekayasa perangkat lunak yang dikembangkan dengan mengumpulkan berbagai *best practises* yang terdapat dalam industri pengembangan perangkat lunak. |
| 3 | **M. Jundi (2012)** | Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android Dan Sms Gateway Di Wilayah Sukabirus. | Pada penelitian ini diterapkan SMS gateway yang berfungsi sebagai informasi terkait pesanan makanan pelanggan. |
| 4. | **Ayu Rizka (2012)** | Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Di Rumah Makan Berbasis Web Service | Metodologi penelitian yang digunakan adalah *Prototyping. Prototyping* merupakan salah satu metode perancangan perangkat lunak yang banyak digunakan. Secara ideal *prototype* berfungsi sebagai sebuah mekanisme untuk mengidentifikasi kebutuhan perangkat lunak. |
| 5. | **Anggia Kusumawaty (2012)** | Aplikasi Pemesanan Makanan Pada Restaurant Berbasis Android Dan PHP Menggunakan Protokol JSON | Menggunakan J*ava Script Object Notation (JSON)* sebagai media konektifitas antar aplikasi android dengan web server yang ada pada hosting. |
| 6. | **Yoga Hari Sanjaya (2010)** | **Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Android Menggunakan *N-Tier*** | Aplikasi pemesanan makanan dan minuman ini memakai komputer di sisi dapur dan kasir *mobile* android di sisi *customer*. Ketika *customer* menginput pesanan di *mobile* android dan view di bagian dapur dan kasir. Bahasa pemrograman yang membaca inputan dari sisi client ke bagian dapur menggunakan script PHP. Script PHP menerima data, dan selanjutnya akan membangkitkan perintah MySQL dalam bentuk query dan memanggil stroted procedure yang ada pada server basis data. |
| 7. | **Dian Galih Tegar (2014)** | Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Pada Omahe Cafe Dan Resto Berbasis Client Server Dengan Platform Android | metode yang digunakan untuk membangun aplikasi adalah dengan metode *waterfall.*Berdasarkan alur metode *waterfall* dilakukan perancangan sistem terintegrasi antara web dan android berbasis internet. |
| 8. | **Kornelius Dimas Oktavian (2012)** | Aplikasi Menu Pemesanan Beserta Track Record Data Pengunjung Berbasis Android Pada Warung Steak And Shake | Pemesanan menu makanan akan dilakukan menggunakan perangkat *mobile* yang digunakan oleh pelayan dan terhubung secara *Local Area Network* (LAN) melalui *virtual access point*. |
| 9. | **Steven Yurie Frediyatma (2014)** | Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Cloud Dengan Platform Android | Sistem ini merupakan sistem yang berbasis *cloud,* dimana proses-proses yang terjadi pada client selalu mengakses server (internet)*,* oleh karena itu jika terjadi *down* pada server atau terjadi gangguan maka proses-proses pada aplikasi *client a*kan terganggu sampai server kembali normal. Sistem ini merupakan sistem yang berbasis *cloud* mengakibatkan pertumbuhan data yang lebih besar karena menyimpan lebih dari satu atau beberapa data restoran serta memuat data semua pelanggan dari seluruh restoran yang terdaftar. |
| 10. | **Heri Santosa (2015)** | Aplikasi Pemesanan Berbasis Mobile Android Di Rumah Makan Kuma Ramen | Terdiri dari 3 pengguna yaitu pelanggan, koki dan kasir. Pelanggan melakukan pemesanan pada aplikasi android, kemudian pesanan diterima oleh koki dan diterima oleh kasir dalam bentuk aplikasi web. |