

**RANCANG BANGUN SISTEM PEMBAYARAN QR CODE  
BERBASIS WEB  
(Studi Kasus: Tuan Coffee Shop)**

**PROPOSAL SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Komputer Program Studi Teknik Informatika**



**Disusun Oleh**

**NABILLA RAHMI  
NIM. 2155201020**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI  
RIAU  
2025**

## **HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**Proposal Skripsi yang Berjudul:**

**RANCANG BANGUN SISTEM PEMBAYARAN QR CODE  
BERBASIS WEB  
(Studi Kasus: Tuan Coffee Shop)**

**Disusun Oleh:**

**Nama : Nabilla Rahmi  
NIM : 2155201020  
Program Studi : S1 Teknik Informatika**

**Bangkinang, Mei 2025**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Ir. R. Joko Musridho, S.T., M.Phil.  
NIDN. 1021109102**

**Beny Setiawan, S.Pd., M.T.  
NIDN. 1005048902**

**Mengetahui,  
Ketua Program Studi Teknik Informatika**

**Safni Marwa, S.T., M.Sc.  
NIDN. 1026067802**

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	i
DAFTAR ISI .....	ii
DAFTAR TABEL.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Penelitian .....	2
1.3    Tujuan penelitian .....	3
1.4    Manfaat Penelitian.....	3
1.5    Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian .....	4
1.5.1    Ruang Lingkup Penelitian .....	4
1.5.2    Batasan Penelitian .....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	6
2.1    Kajian Teori .....	6
2.1.1    Sistem Informasi dan <i>E-Commerce</i> .....	6
2.1.2    Model Pengembangan <i>Research and Development</i> (R&D).....	7
2.1.3    HMTL5 sebagai Teknologi <i>Front-End</i> .....	8
2.1.4    Laravel sebagai Framework Back-End .....	8
2.1.5    MySQL sebagai Basis Data Relasional.....	9
2.1.6    Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS).....	9
2.1.7    Integrasi <i>Front-End</i> , <i>Back-End</i> , dan Basis Data .....	10
2.2    Penelitian Relevan .....	10
2.3    Kerangka Pemikiran .....	13
BAB III METODE PENELITIAN.....	14
3.1    Desain Penelitian .....	14
3.2    Jadwal dan Lokasi Penelitian .....	14
3.3    Data Penelitian .....	14
3.3.1    Data Primer .....	14
3.3.2    Data Sekunder .....	15
3.4    Teknik Pengumpulan Data Penelitian .....	15

3.5	Teknik Analisis Data .....	16
3.6	Perancangan Sistem.....	17
3.7	Validasi dan Pengujian Sistem .....	18
DAFTAR PUSTAKA .....		20

## DAFTAR TABEL

Table 3. 1 Tabel Wawancara.....	16
Table 3. 2 Tabel Kuesioner .....	16
Table 3. 3 Perbandingan sistem lama dan sistem baru .....	19

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Alur Research and Development (R&D).....	7
Gambar 2. 2 Kerangka Pemikiran .....	13
Gambar 3. 1 Use Case Diagram .....	19
Gambar 3. 2 Class Diagram .....	19
Gambar 3. 3 Activity Diagram .....	19

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Masyarakat modern kini memandang *coffeeshop* bukan sekedar tempat menikmati minuman dan kudapan, melainkan juga sebagai ruang kerja, pertemuan, dan relaksasi. Di Indonesia, jumlah *coffeeshop* terus meningkat setiap tahun, terutama karena generasi muda menuntut kenyamanan, akses internet cepat, dan layanan yang efisien. Fenomena ini membuka peluang besar bagi pelaku usaha untuk mengadopsi teknologi informasi dalam meningkatkan kualitas layanan, sekaligus menimbulkan tantangan kompetitif bagi kedai yang masih menerapkan sistem konvensional (Widiastuti & Setiawan, 2022).

Tuan Coffee Shop, yang berlokasi di Kecamatan Bangkinang Kota, dikenal luas di kalangan pelajar, mahasiswa, dan pekerja karena suasananya nyaman serta lokasinya strategis. Meskipun demikian, proses pemesanan dan pembayaran di kedai ini masih dilakukan secara manual: pelanggan harus datang langsung, mengantre di kasir, dan membayar tunai. Sistem tersebut rentan menimbulkan antrean panjang, kesalahan pencatatan transaksi, dan hilangnya potensi daring.

Untuk mengatasi kendala tersebut, penelitian mengembangkan sistem berbasis web yang mengintegrasikan dua fungsi utama: pemesanan *online* dan pembayaran digital melalui QRIS (*Quick Response Code Indonesian*

*Standard*). Dengan antarmuka web responsif, pelanggan dapat memilih menu dan membayar secara mandiri kapan saja dan dari mana saja. Pengelola pula dapat memantau status pesanan dan mengelola laporan keuangan secara *real-time* melalui *dashboard* admin.

Implementasi sistem ini diharapkan mampu memberikan manfaat ganda. Bagi pengusaha, diharapkan terjadi peningkatan efisiensi operasional, akurasi data transaksi, serta perluasan jangkauan pasar melalui layanan daring. Bagi pelanggan, sistem ini menawarkan pengalaman pemesanan yang lebih cepat, nyaman, dan transparan. Sejalan dengan temuan Nugroho & Sari (2020) bahwa digitalisasi layanan dapat meningkatkan loyalitas pelanggan dan omzet usaha mikro, penelitian ini akan menilai efektivitas solusi melalui metode *Research and Development* (R&D) yang sistematis, mencakup identifikasi kebutuhan, desain, validasi uji coba, dan implementasi (Choudhury et al., 2022).

Dengan demikian penelitian ini bertujuan merumuskan, mengimplementasikan dan mengevaluasi sistem informasi penjualan yang dapat meningkatkan kualitas layanan, mendukung pengambilan keputusan berbasis data serta memperkuat daya saing Tuan Coffee di era digital.

## **1.2 Rumusan Penelitian**

Dalam pelaksanaan penelitian ini, rumusan masalah yang diobservasi dan dianalisis adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang dan membangun sistem pembayaran QR Code terintegrasi pemesanan web di Tuan Coffee?



- b. Bagaimana memantau transaksi dan status pesanan secara *real-time*?
- c. Bagaimana memperluas layanan Tuan Coffee melalui fitur pemesanan *online*?

### 1.3 Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian sebagai berikut:

- a. Merancang dan mengimplementasikan sistem pembayaran berbasis QR Code yang terintegrasi dengan platform pemesanan berbasis web pada Tuan Coffee, sehingga proses *checkout* pelanggan menjadi lebih cepat dan akurat.
- b. Mengembangkan dan mengevaluasi modul pemantauan transaksi dan status pemesanan secara *real-time* bagi pengelola Tuan Coffee, untuk meningkatkan efisiensi kontrol operasional dan ketepatan informasi.
- c. Mendesain dan mengintegrasikan fitur pemesanan secara daring dalam sistem Tuan Coffee, dengan tujuan memperluas jangkauan layanan dan meningkatkan kenyamanan pelanggan dalam melakukan pemesanan produk.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat, berkontribusi dan menghasilkan inovasi baru bagi masyarakat. Berikut manfaat penelitian ini:

- a. Bagi pengelola Tuan Coffee, mempercepat proses pembayaran dan minim kesalahan pelaporan, mengurangi antrean, mengurangi beban kerja kasir, membantu pengelola untuk memantau setiap transaksi dan

status pesanan secara *real-time*. Fitur pemesanan secara daring membuka anal penjualan baru, menjangkau pelanggan lebih luas.

- b. Bagi masyarakat sebagai pelanggan, dapat melakukan pemesanan dan pembayaran tanpa harus antre langsung di tempat namun status pemesanan dan rincian transaksi terlihat jelas dan *up-to-date* sehingga diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan dan kepuasan pelanggan.
- c. Menjadi studi kasus yang bisa diadopsi atau dimodifikasi oleh usaha F&B lain untuk digitalisasi layanan. Memberi dasar untuk penelitian lanjutan.

## **1.5 Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian**

### **1.5.1 Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian ini mencakup pengembangan dan penerapan sistem informasi di Tuan Coffee Shop dengan fokus pada tiga modul utama: pemesanan *online* berbasis web, pembayaran digital melalui QRIS, dan pemantauan transaksi serta status pemesanan secara *real-time*.

### **1.5.2 Batasan Penelitian**

Batasan penelitian dibuat agar penelitian tetap fokus dan tetap pada ruang lingkup sehingga dapat memberikan hasil penelitian yang terarah, berikut adalah batasan-batasannya:

- a. Penelitian hanya mencakup QRIS, tidak mencakup pembayaran tunai, kartu debit/kredit fisik, atau *split-payment*.

- b. Hanya mengembangkan platform akses melalui browser web saja, tidak mengembangkan aplikasi *mobile native* (iOS/Android).
- c. Sistem diuji hanya pada lingkup pengelola dan pelanggan Tuan Coffee.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Sistem Informasi dan *E-Commerce***

Sistem informasi merupakan kombinasi antara teknologi informasi, orang, dan prosedur yang digunakan untuk mengumpulkan, menyimpan, memproses, dan menyebarkan informasi guna mendukung pengambilan keputusan dalam organisasi (Laudon & Laudon, 2020). Komponen utama dalam sistem informasi meliputi perangkat keras, perangkat lunak, basis data, jaringan, dan pengguna.

Aplikasi *e-commerce* berbasis *web* memiliki karakteristik seperti aksesibilitas tinggi, ketersediaan layanan 24 jam, responsivitas antarperangkat, serta integrasi dengan sistem pembayaran digital. Arsitekturnya terdiri dari *front-end* (*interface* pengguna), *back-end* (logika bisnis), dan database (penyimpanan data), yang dikembangkan menggunakan teknologi web modern seperti *HTML5*, *CSS*, *JavaScript*, dan *framework* server-side seperti Laravel (Rahman et al., 2021).

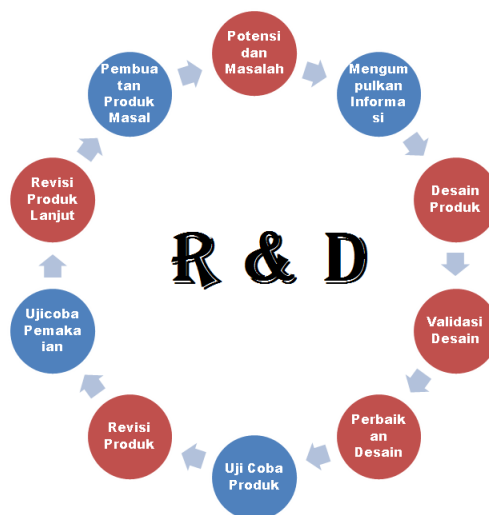
Menurut Nugroho & Sari (2020), keberhasilan sistem informasi dapat dilihat dari keakuratan data, kemudahan penggunaan (*usability*), keandalan sistem, dan kontribusinya terhadap efisiensi operasional. Dalam konteks UMKM, sistem yang sukses adalah sistem yang dapat mempercepat

transaksi, meminimalkan kesalahan, dan mudah dioperasikan oleh pengguna tanpa latar belakang teknis.

### 2.1.2 Model Pengembangan *Research and Development* (R&D)

*Metode Research and Development* (R&D) merupakan pendekatan sistematis yang bertujuan untuk mengembangkan produk atau solusi berdasarkan kebutuhan pengguna. Menurut Choudhury et al. (2022), R&D dalam pengembangan perangkat lunak memungkinkan proses iteratif mulai dari identifikasi masalah, perancangan, pengujian, hingga evaluasi produk.

Kelebihan metode ini adalah pendekatannya berbasis kebutuhan lapangan, fleksibel terhadap umpan balik pengguna, dan menghasilkan solusi praktis. Namun, keterbatasannya meliputi waktu pengembangan yang relatif panjang serta perlunya keterlibatan aktif pengguna dalam proses validasi dan revisi produk (Putri et al., 2022).



Gambar 2. 1 Alur Research and Development (R&D)

Sumber : <https://ainamulyana.blogspot.com/>

### 2.1.3 HMTL5 sebagai Teknologi *Front-End*

HTML5 adalah pengembangan terbaru dari *HTML* yang membawa banyak peningkatan dalam membangun antarmuka web interaktif. HTML5 memungkinkan pengembangan halaman *web* yang lebih dinamis, ringan, dan kompatibel dengan berbagai perangkat *modern*, termasuk *smartphone* dan *tablet* (Kaur & Kaur, 2020).

*HTML5* memperkenalkan elemen-elemen baru seperti `<header>`, `<section>`, `<article>`, dan `<footer>` yang mempermudah strukturisasi konten web secara semantik. Elemen `<canvas>` dan `<video>` juga memungkinkan integrasi multimedia tanpa memerlukan plugin tambahan.

Dengan dukungan CSS3 dan JavaScript, HTML5 mendukung desain responsif yang secara otomatis menyesuaikan tampilan halaman dengan berbagai ukuran layar. Ini menjadikan HTML5 sangat ideal untuk pengembangan sistem pemesanan dan pembayaran berbasis web.

### 2.1.4 Laravel sebagai Framework Back-End

Laravel menggunakan arsitektur *Model-View-Controller* (MVC) yang memisahkan logika aplikasi, antarmuka pengguna, dan basis data, sehingga memudahkan pengembangan, pengujian, dan pemeliharaan sistem (Hossain et al., 2021)

Beberapa fitur utama Laravel antara lain: routing yang fleksibel, *blade templating engine*, *ORM Eloquent* untuk akses *database*, serta dukungan autentikasi dan *middleware* yang mempermudah pengelolaan sesi dan keamanan aplikasi.

Laravel sangat cocok digunakan dalam pengembangan sistem UMKM karena dokumentasinya lengkap, komunitasnya luas, dan mampu mempercepat proses pengembangan berkat fitur built-in yang komprehensif.

#### **2.1.5 MySQL sebagai Basis Data Relasional**

*MySQL* adalah sistem manajemen basis data relasional yang banyak digunakan dalam aplikasi *web*. Data disimpan dalam bentuk tabel yang terhubung satu sama lain melalui relasi, dan normalisasi digunakan untuk menghindari redundansi dan memastikan integritas data (Kaur & Kaur, 2020).

*MySQL* memungkinkan perancangan struktur tabel dengan relasi satu-ke-satu, satu-ke-banyak, dan banyak-ke-banyak, serta mendukung operasi dasar seperti *SELECT*, *INSERT*, *UPDATE*, dan *DELETE*.

*MySQL* dikenal karena performanya yang stabil, open-source, dan mendukung integrasi dengan *framework* populer seperti Laravel. Keunggulan lainnya adalah dukungan komunitas global yang mempermudah troubleshooting dan pengembangan lanjutan.

#### **2.1.6 Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)**

QRIS adalah standar kode QR yang dikembangkan oleh Bank Indonesia untuk menyatukan berbagai metode pembayaran digital ke dalam satu kode yang terintegrasi. Pelanggan cukup memindai satu kode QR untuk melakukan pembayaran menggunakan aplikasi e-wallet apa pun (Bank Indonesia, 2023).

Setiap transaksi QRIS dilengkapi dengan sistem enkripsi dan verifikasi dua arah, sehingga mencegah transaksi ganda, pemalsuan, dan

memastikan kerahasiaan data pelanggan. Menurut Rahman et al. (2021), QRIS juga mengurangi risiko uang tunai hilang dan kesalahan pengembalian.

Integrasi QRIS dengan sistem pembayaran digital dapat dilakukan melalui API dari penyedia payment gateway seperti Midtrans, Xendit, atau Oy! Indonesia. Sistem ini memungkinkan pencatatan otomatis dan validasi real-time untuk setiap transaksi yang terjadi.

### **2.1.7 Integrasi *Front-End*, *Back-End*, dan Basis Data**

Dalam sistem ini, HTML5 digunakan untuk menampilkan antarmuka pemesanan kepada pengguna, lalu dikirim ke Laravel controller yang memproses logika bisnis, dan data akhirnya disimpan ke database MySQL melalui model Laravel.

Modul pemesanan dan pembayaran dirancang menggunakan prinsip *REST API*, di mana data seperti pesanan, harga, dan status pembayaran ditransmisikan secara asinkron melalui endpoint yang telah dienkripsi dan dilindungi oleh token keamanan.

Dengan Laravel dan MySQL, sistem mendukung update data transaksi secara langsung ke dashboard admin, memungkinkan pengelola melihat riwayat dan status pesanan secara real-time dan responsif.

## **2.2 Penelitian Relevan**

Berikut adalah beberapa penelitian relevan yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian:

- a. Penelitian oleh Jonny dan Hadiwinata (2024), penelitian ini membahas pengembangan sisten informasi manajemen penjualan kopi di Coffee



Shop Konamu dengan menggunakan Sistem POS (*Point of Sale*) untuk meningkatkan efisiensi dalam manajemen penjualan. Metode yang digunakan adalah SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan model *Waterfall*. Latar belakang penelitian menunjukkan bahwa bisnis kafe dan restoran perlu meningkatkan efisiensi dan kualitas layanan melalui penerapan teknologi informasi, mengingat pencatatan manual dapat menyebabkan kesalahan dan mengganggu operasional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem informasi manajemen penjualan yang terintegrasi dengan POS dapat membantu dalam mengelola transaksi penjualan dan menghasilkan laporan keuangan yang lebih akurat. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa implementasi sistem POS meningkatkan efisiensi dan efektivitas operasional, dengan fitur utama seperti *login*, *dashboard*, manajemen menu, laporan penjualan, dan konfirmasi pembayaran.

- b. Penelitian oleh Widiastuti dan Setiawan (2022) yang menyoroti pentingnya digitalisasi sistem pembayaran di sektor F&B, khususnya pada bisnis kafe. Latar belakang penelitian menunjukkan bahwa pelanggan saat ini menginginkan layanan cepat, tanpa kontak fisik, dan terintegrasi. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan observasi dan wawancara. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan QR Code dalam pembayaran mempercepat layanan, meminimalkan kesalahan transaksi, dan memberikan kenyamanan lebih bagi pelanggan. Kesimpulan dari

penelitian ini adalah bahwa sistem pembayaran berbasis QR cocok diterapkan di Coffee Shop yang ingin meningkatkan daya saing dan kualitas pelayanan.

- c. Penelitian oleh Hidayat et al. (2022) yang mengkaji perancangan sistem informasi penjualan kopi di Coffee Shop Saya Kopi Nuansa dengan tujuan untuk meningkatkan efisiensi dan optimalisasi proses pemesanan yang saat ini masih dilakukan secara manual, menyebabkan antrean dan risiko kehilangan data. Metode yang digunakan adalah SDLC dengan pendekatan *Waterfall*, melalui tahapan perencanaan, analisis, desain, implementasi, dan pemeliharaan sistem. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelanggan dapat melakukan pemesanan secara *online*, melihat stok yang tersedia, serta melakukan pembayaran digital. Penelitian ini menyimpulkan bahwa sistem yang dibangun dapat meningkatkan efisiensi operasional dan merekomendasikan pengembangan fitur tambahan untuk memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan pengalaman pengguna.
- d. Penelitian oleh Rahman et al. (2021) yang membahas penerapan QRIS dalam sistem pembayaran ritel, khususnya untuk usaha kecil dan menengah. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus dan pengujian sistem melalui observasi langsung terhadap pelaku usaha. Hasil menunjukkan bahwa QRIS mampu menyederhanakan proses pembayaran dengan satu kode QR yang mendukung berbagai aplikasi *e-wallet*. Kesimpulannya, penggunaan QRIS tidak hanya mempercepat

transaksi, tetapi juga meningkatkan transparansi dan keamanan sistem pembayaran. Penelitian ini relevan sebagai dasar untuk merancang sistem pembayaran yang terintegrasi di UMKM seperti Tuan Coffee.

- e. Penelitian oleh Sari dan Prabowo (2020) yang fokus pada pengembangan sistem pembayaran berbasis QR Code untuk UMKM, khususnya di sektor kuliner. Tujuan penelitian ini adalah untuk mempercepat proses transaksi dan mengurangi ketergantungan pada uang tunai. Metode pengembangan yang digunakan adalah *prototyping*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem QR Code yang diintegrasikan ke dalam aplikasi web mampu meningkatkan kecepatan transaksi dan akurasi pencatatan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa sistem pembayaran QR memberikan kemudahan bagi pelanggan dan mendorong pelaku usaha untuk beradaptasi dengan pembayaran digital, terutama setelah pandemi COVID-19.

## 2.3 Kerangka Pemikiran

**Gambar 2. 2 Kerangka Pemikiran**

Berikut adalah kerangka pemikiran dalam pengembangan sistem :

1. Masalah
2. Studi Pustaka
3. Penerapan Metode
4. Pengumpulan Data
5. Analisis Sistem
6. Perancangan
7. Implementasi
8. Pengujian
9. Hasil

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Metode ini dipilih karena mampu menghasilkan produk nyata berupa sistem informasi yang dikembangkan melalui tahapan-tahapan sistematis, mulai dari identifikasi masalah, perancangan, pengujian hingga evaluasi sistem.

Menurut (Choudhury et al., 2022), metode R&D dalam bidang teknologi informasi sangat efektif untuk membangun solusi berbasis kebutuhan lapangan secara langsung. Dalam konteks ini, peneliti mengembangkan sistem pembayaran berbasis QRIS dengan pemesanan web untuk UMKM Tuan Coffee.

#### **3.2 Jadwal dan Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Tuan Coffee, yang berlokasi di Kecamatan Bangkinang, Kabupaten Kampar, Riau. Jadwal pelaksanaan dimulai dari bulan Februari hingga Juni 2025, mencakup observasi, wawancara, perancangan sistem, pengujian, dan evaluasi.

#### **3.3 Data Penelitian**

##### **3.3.1 Data Primer**

Data primer diperoleh langsung dari subjek penelitian melalui wawancara, observasi, dan interaksi langsung:

1. Pemilik Tuan Coffee

Memberikan informasi mengenai pengelolaan usaha, sistem pembayaran manual, serta kendala pencatatan transaksi dan layanan pelanggan.

2. Karyawan (kasir dan barista)

Memberikan gambaran mengenai proses operasional harian, penggunaan sistem lama, dan kebutuhan sistem baru yang efisien.

3. Pelanggan Tuan Coffe

Memberikan masukan terkait pengalaman pemesanan dan pembayaran, serta preferensi terhadap penggunaan sistem digital.

### **3.3.2 Data Sekunder**

Data sekunder diperoleh dari:

1. Jurnal ilmiah terkait sistem pembayaran QRIS dan sistem berbasis web.
2. Buku referensi tentang metode pengembangan sistem (R&D)
3. Skripsi dan penelitian terdahulu terkait pengembangan sistem UMKM.

## **3.4 Teknik Pengumpulan Data Penelitian**

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini meliputi:

1. Observasi Langsung

Melihat secara langsung bagaimana proses pemesanan dan pembayaran manual dilakukan di Tuan Coffee.

## 2. Wawancara Terstruktur

Dilakukan kepada pemilik dan karyawan untuk memahami kebutuhan dan harapan terhadap sistem yang akan dikembangkan.

**Table 3. 1 Tabel Wawancara**

## 3. Kuesioner

Diberikan kepada pelanggan setelah uji coba sistem untuk menilai kemudahan penggunaan dan kenyamanan sistem.

**Table 3. 2 Tabel Kuesioner**

## 4. Studi Pustaka

Melalui pengumpulan literatur, jurnal, dan dokumentasi teknis sebagai dasar teori dan referensi pembangunan sistem.

### 3.5 Teknik Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan dianalisis secara deskriptif kualitatif dan teknis sistem. Tahapannya meliputi:

1. Analisis kebutuhan sistem berdasarkan hasil wawancara dan observasi.
2. Perancangan sistem berbasis Laravel dan MySQL.
3. Pemetaan alur transaksi pemesanan dan pembayaran menggunakan QRIS.
4. Evaluasi sistem melalui hasil uji coba dan respon pengguna (UAT – User Acceptance Testing).

### 3.6 Perancangan Sistem

Berikut adalah alur Research and Development (R&D) yang digunakan dalam perancangan sistem pembayaran berbasis QRIS di Tuan Coffee, sesuai dengan langkah-langkah yang telah dijelaskan sebelumnya:

1. Identifikasi Potensi dan Masalah

Mengidentifikasi potensi yang ada di Tuan Coffee dan masalah yang dihadapi dalam proses pemesanan dan pembayaran manual.

2. Pengumpulan Data

Mengumpulkan data melalui observasi, wawancara dengan pemilik, karyawan, dan pelanggan, serta studi pustaka untuk memahami kebutuhan dan tantangan yang ada.

3. Desain Produk

Merancang antarmuka pengguna dan fitur-fitur sistem pemesanan dan pembayaran berbasis QRIS berdasarkan data yang telah dikumpulkan.

4. Validasi Desain

Menguji desain produk dengan melibatkan ahli atau pengguna untuk mendapatkan umpan balik mengenai antarmuka dan fungsionalitas yang dirancang.

5. Revisi Desain

Melakukan perbaikan pada desain produk berdasarkan umpan balik yang diterima selama tahap validasi untuk meningkatkan kualitas dan fungsionalitas.

6. Pengembangan Produk

Mengembangkan aplikasi pemesanan dan pembayaran berbasis QRIS sesuai dengan desain yang telah direvisi, termasuk pengkodean dan integrasi sistem.

#### 7. Uji Coba Produk

Melakukan uji coba terhadap produk yang telah dikembangkan dengan melibatkan pengguna nyata untuk mengidentifikasi masalah atau kekurangan yang mungkin ada.

#### 8. Revisi Produk

Melakukan perbaikan pada produk berdasarkan hasil uji coba untuk memastikan sistem berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna

#### 9. Produk Akhir

Menghasilkan produk akhir yang siap untuk diimplementasikan di Tuan Coffee, diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dalam proses pemesanan dan pembayaran.

### 3.7 Validasi dan Pengujian Sistem

#### 3.7.1 Pengujian sistem

Pengujian sistem dilakukan dengan dua metode utama:

##### 1. *Black box Testing*

Digunakan untuk menguji setiap fungsi dalam sistem (pemesanan, pembayaran, dashboard admin) agar sesuai dengan spesifikasi

##### 2. *User Acceptance Testing (UAT)*



Melibatkan pengguna langsung (pengelola dan pelanggan) untuk menguji kemudahan, kecepatan, dan manfaat sistem dalam praktik nyata.

### **3.7.2 Validasi Sistem**

Validasi sistem dilakukan dengan usecase dan class diagram :

1. Use Case Diagram

**Gambar 3. 1 Use Case Diagram**

U1 : Login : Melakukan Autentikasi

2. Class Diagram

**Gambar 3. 2 Class Diagram**

Berikut adalah tabel penjelasan class diagram diatas :

3. Activity Diagram

**Gambar 3. 3 Activity Diagram**

Berikut adalah tabel penjelasan activity diagram diatas :

Perbandingan sistem lama dan sistem baru :

**Table 3. 3 Perbandingan sistem lama dan sistem baru**

## **DAFTAR PUSTAKA**