

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

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)**

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 <i>MySQL</i> sebagai Basis Data Relasional.....	9
2.1.6 Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS).....	12
2.1.7 Integrasi <i>Front-End</i> , <i>Back-End</i> , dan Basis Data	13
2.2 Penelitian Relevan	13
2.3 Kerangka Pemikiran	17
BAB III METODE PENELITIAN.....	20
3.1 Desain Penelitian	20
3.2 Jadwal dan Lokasi Penelitian	20
3.3 Data Penelitian	20
3.3.1 Data Primer	20
3.3.2 Data Sekunder	21
3.4 Teknik Pengumpulan Data Penelitian	21

3.5 Teknik Analisis Data	23
3.6 Perancangan Sistem.....	23
3.7 Validasi dan Pengujian Sistem	25
DAFTAR PUSTAKA	35

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 <i>Use Case Diagram</i>	10
Tabel 2. 2 <i>Class Diagram</i>	11
Tabel 2. 3 <i>Activity Diagram</i>	11
Table 3. 1 Tabel Wawancara	22
Table 3. 2 Tabel Kuesioner	22
Table 3. 3 <i>Class Diagram</i>	29
Table 3. 4 Keterangan <i>Activity Diagram</i>	31
Table 3. 5 Perbandingan sistem lama dan sistem baru	31

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Alur Research and Development (R&D).....	7
Gambar 2. 2 Kerangka Pemikiran	17
Gambar 3. 1 Use Case Diagram	26
Gambar 3. 2 <i>Class Diagram</i>	28
Gambar 3. 3 Activity Diagram	30
Gambar 3. 4 Halaman Register	32
Gambar 3. 5 Halaman <i>Login</i>	32
Gambar 3. 6 Halaman Pembayaran	33
Gambar 3. 7 Halaman Umpan Balik	33
Gambar 3. 8 Halaman Umpan Balik	34

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masyarakat modern kini memandang *coffeeshop* bukan sekedar tempat menikmati minuman dan makanan, 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, yang berlokasi di Kecamatan Bangkinang Kota, dikenal luas di kalangan pelajar, mahasiswa, dan pekerja karena suasana yang nyaman serta lokasinya strategis. Meskipun demikian, proses pemesanan dan pembayaran di kedai ini masih dilakukan secara manual, pelanggan harus datang langsung, mengantri 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 antri 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 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).

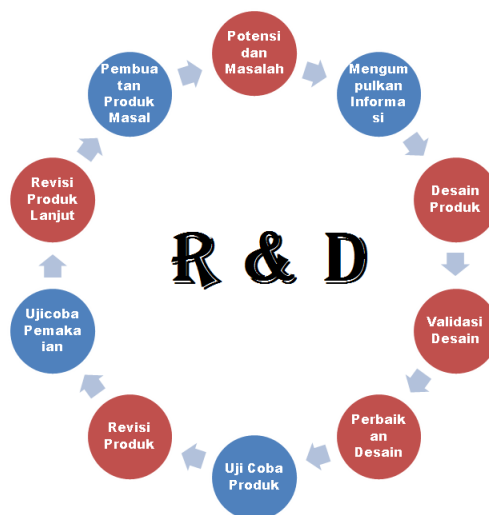
Menurut Nugroho & Sari (2020), keberhasilan sistem informasi dapat dilihat dari keakuratan data, kemudahan penggunaan (*usability*), keandalan sistem, dan kontribusinya terhadap efisiensi operasional. Dalam konteks UMKM, sistem yang sukses adalah sistem yang dapat mempercepat

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 *Unified Modeling Language (UML)*

UML adalah bahasa pemodelan visual standar yang digunakan untuk merancang dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak berbasis objek (Abdillah, 2021). UML membantu pengembang dalam menggambarkan struktur dan perilaku sistem secara menyeluruh.

1. Use Case Diagram

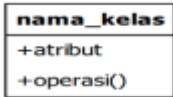

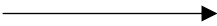




Tabel 2. 1 Use Case Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkanketikaberinteraksi dengan use case.
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa use case sumber secara <i>eksplisit</i> .
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa use case target memperluas perilaku dari use case sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket menampilkan yang secara terbatas.
8		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan prilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (<i>sinergi</i>).

9		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
---	---	-----------------	--


2. Class Diagram





Tabel 2. 2 Class Diagram

No	Nama	Simbol	Deskripsi
1	<i>Class</i>		Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama
2	Package		Package merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih kelas
3	Association		Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity.
4	Antar muka / <i>Interface</i>		Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek
5	Generalisasi		Relasi antar kelas dengan makna generalisasipesialisasi (umum khusus)
6	<i>Dependency</i> / Kebergantungan		Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas
7	<i>Aggregation</i> / Agrepgasi		Relasi antar kelas dengan makna

3. Activity Diagram

Tabel 2. 3 Activity Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Activity	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain

2		<i>Action</i>	<i>State</i> dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		<i>Extend</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

2.1.7 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.

2.1.8 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 sistem 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.

Kesimpulan Penelitian Relevan

Dari kelima penelitian terdahulu yang telah dikaji, terdapat benang merah yang memperlihatkan urgensi digitalisasi sistem penjualan dan pembayaran di sektor UMKM, khususnya pada usaha kuliner seperti coffee shop. Semua penelitian menunjukkan bahwa sistem informasi berbasis web atau aplikasi dapat meningkatkan efisiensi, mengurangi kesalahan pencatatan, dan memberikan pengalaman pelanggan yang lebih baik.

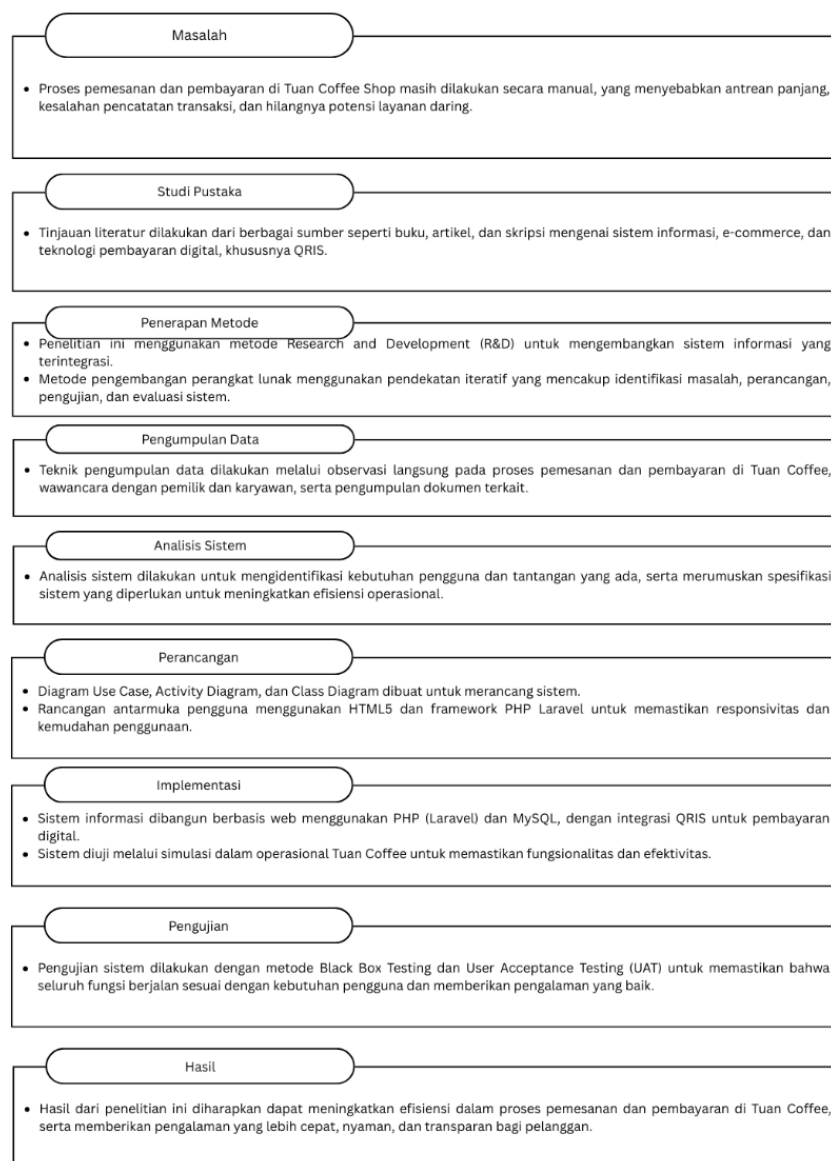
Relevansi penelitian ini terletak pada kesamaan fokus, yaitu mengatasi kendala sistem manual pada proses transaksi dan layanan pelanggan. Namun, penelitian ini memiliki pembeda yang signifikan dibandingkan penelitian sebelumnya, yaitu:

1. Fokus pada integrasi antara pemesanan online berbasis web dan pembayaran digital QRIS secara langsung dalam satu platform.
2. Penggunaan metode Research and Development (R&D) untuk pengembangan produk, bukan sekadar prototyping atau observasi sistem.
3. Studi kasus pada Tuan Coffee, yang mencerminkan kebutuhan digitalisasi UMKM di daerah (Kecamatan Bangkinang) yang belum banyak dijadikan objek penelitian serupa.

4. Sistem ini juga dirancang untuk mendukung pemantauan status transaksi secara real-time, yang tidak semua penelitian terdahulu jabarkan secara teknis.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi praktis dan akademis sebagai solusi inovatif untuk penerapan sistem pembayaran QR Code terintegrasi pada UMKM berbasis web.

2.3 Kerangka Pemikiran



Gambar 2. 2 Kerangka Pemikiran

Berikut adalah kerangka pemikiran dalam pengembangan sistem :

1. Masalah

Proses pemesanan dan pembayaran di Tuan Coffee masih dilakukan secara manual, yang menyebabkan antrean panjang, kesalahan pencatatan transaksi, dan hilangnya potensi layanan daring.

2. Studi Pustaka

Tinjauan literatur dilakukan dari berbagai sumber seperti buku, artikel, dan skripsi mengenai sistem informasi, *e-commerce*, dan teknologi pembayaran digital, khususnya QRIS

3. Penerapan Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) untuk mengembangkan sistem informasi yang terintegrasi.

4. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung pada proses pemesanan dan pembayaran di Tuan Coffee, wawancara dengan pemilik dan karyawan, serta pengumpulan dokumen terkait.

5. Analisis Sistem

Analisis sistem dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan tantangan yang ada, serta merumuskan spesifikasi sistem yang diperlukan untuk meningkatkan efisiensi operasional.

6. Perancangan

Diagram Use Case, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram* dibuat untuk merancang sistem, serta Rancangan antarmuka pengguna menggunakan HTML5 dan *framework* PHP Laravel untuk memastikan responsivitas dan kemudahan penggunaan.

7. Implementasi

Sistem informasi dibangun berbasis web menggunakan PHP (Laravel) dan MySQL, dengan integrasi QRIS untuk pembayaran digital.

8. Pengujian

Pengujian sistem dilakukan dengan metode *Black Box Testing* dan *User Acceptance Testing* (UAT) untuk memastikan bahwa seluruh fungsi berjalan

sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memberikan pengalaman yang baik.

9. Hasil

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dalam proses pemesanan dan pembayaran di Tuan Coffee, serta memberikan pengalaman yang lebih cepat, nyaman, dan transparan bagi pelanggan.

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 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

No	Pertanyaan	Tujuan
1	Bagaimana proses pemesanan dan pembayaran dilakukan saat ini?	Mengetahui alur kerja sistem manual
2	Apa kendala yang sering terjadi saat melayani pelanggan?	Mengidentifikasi masalah dari sisi pelayanan
3	Apakah pernah mengalami kesalahan dalam pencatatan transaksi?	Menggali risiko kesalahan sistem manual
4	Apakah pelanggan pernah meminta pembayaran non-tunai seperti QRIS?	Mengetahui kebutuhan penggunaan metode digital
5	Apakah sistem digital akan membantu meringankan pekerjaan kasir/barista?	Mengukur kesiapan adopsi sistem baru
6	Fitur apa saja yang diharapkan tersedia dalam sistem pemesanan & pembayaran?	Memahami harapan pengguna terhadap fitur sistem baru

3. Kuesioner

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

Table 3. 2 Tabel Kuesioner

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya merasa sistem pemesanan manual saat ini kurang praktis					
2	Saya ingin bisa memesan menu secara online tanpa harus ke kasir					
3	Saya lebih nyaman menggunakan pembayaran non-tunai seperti QRIS daripada uang tunai					
4	Sistem berbasis web akan memudahkan saya memesan dari mana saja					
5	Saya bersedia menggunakan sistem ini jika sudah tersedia di Tuan Coffee					
6	Tampilan antarmuka dan navigasi pemesanan harus mudah dipahami bagi pengguna					

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
7	Saya percaya sistem digital bisa mencatat transaksi dengan lebih akurat					

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

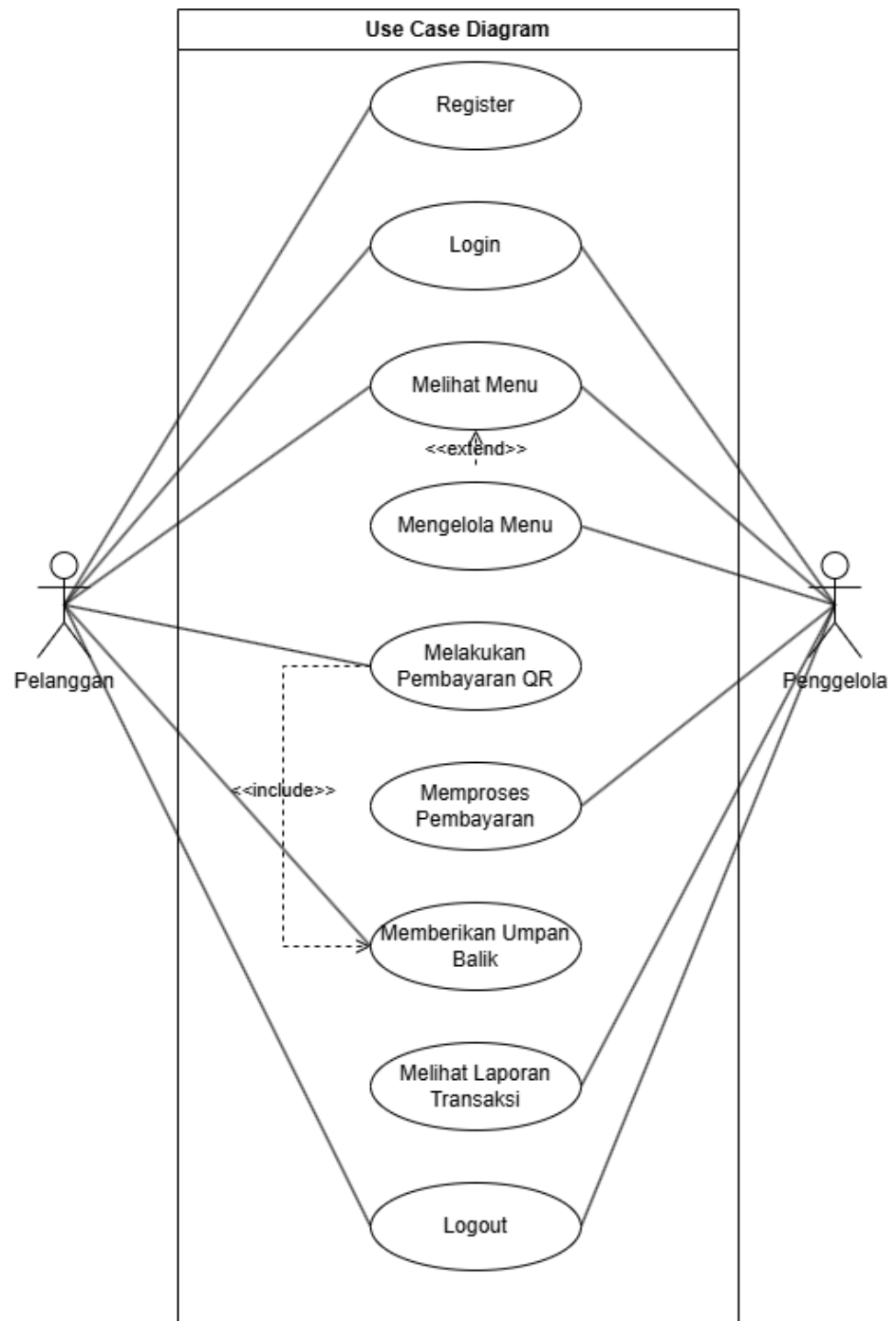
2. *User Acceptance Testing (UAT)*

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

Adapun keterangan dari *Use Case* di atas yaitu :

Aktor :

1. Pelanggan
2. Pengelola

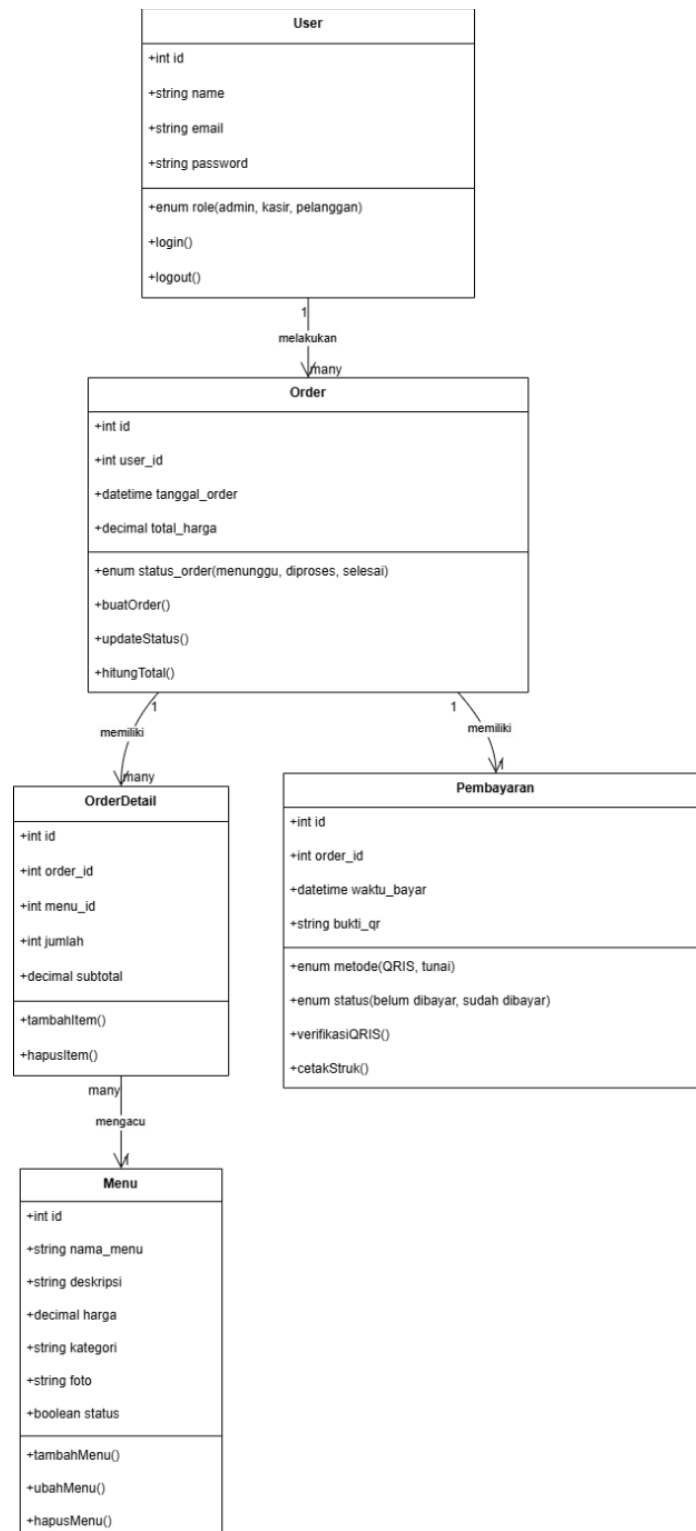
Use Case Pelanggan :

1. Melihat Menu
2. Memesan Makanan
3. Melakukan Pembayaran dengan QR Code
4. Menerima Konfirmasi Pembayaran
5. Memberikan Umpan Balik

Use Case Pengelola :

1. Mengelola Menu
2. Memproses Pembayaran
3. Melihat Laporan Transaksi
4. Mengelola Pengaturan Sistem
5. Menanggapi Umpan Balik Pelanggan

2. Class Diagram



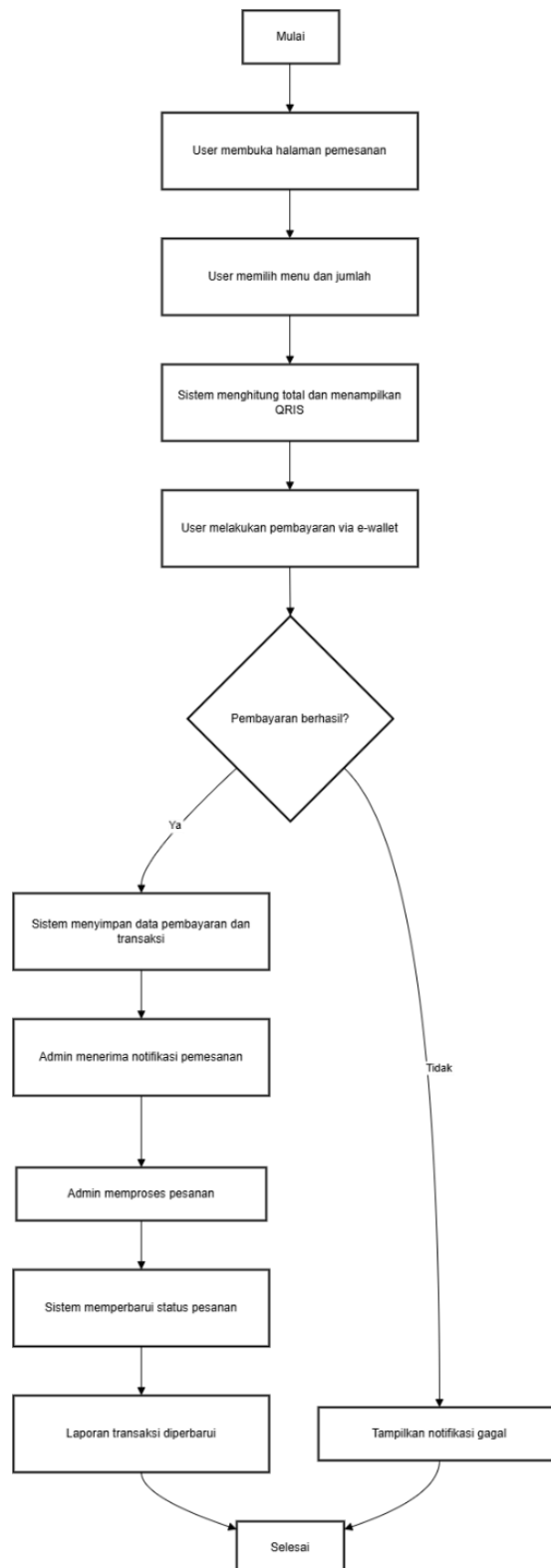
Gambar 3. 2 Class Diagram

Berikut adalah tabel penjelasan class diagram diagram diatas :

Table 3.3 Class Diagram

Tabel	Kolom Utama
users	id, name, email, password, role
menus	id, nama_menu, deskripsi, harga, kategori, foto, statu
orders	id, user_id, tanggal_order, status_order, total_harga
order_details	id, order_id, menu_id, jumlah, subtotal
pembayarans	id, order_id, metode, status, waktu_bayar, bukti_qr

3. Activity Diagram



Gambar 3. 3 Activity Diagram

Berikut adalah tabel penjelasan activity diagram diatas :

Table 3. 4 Keterangan Activity Diagram

No	Aktivitas	Keterangan
1	Mulai	Proses dimulai ketika pelanggan membuka halaman pemesanan
2	User membuka halaman pemesanan	Pelanggan mengakses sistem berbasis web melalui browser
3	User memilih menu dan jumlah	Pelanggan memilih menu dan jumlah yang diinginkan
4	Sistem menghitung total dan menampilkan QRIS	Sistem menghitung total harga dan menampilkan QR code QRIS untuk pembayaran
5	User melakukan pembayaran via e-wallet	Pelanggan memindai QRIS menggunakan aplikasi dompet digital (OVO, DANA, dll.)
6	Sistem memverifikasi pembayaran	Sistem menerima callback atau notifikasi dari payment gateway (Midtrans)
7	Sistem menyimpan data transaksi	Sistem menyimpan detail transaksi ke database dan menandai sebagai “dibayar”
8	Admin menerima notifikasi pemesanan	Admin melihat pemesanan baru masuk di dashboard
9	Admin memproses pesanan	Admin menyiapkan dan menyelesaikan pesanan pelanggan
10	Sistem memperbarui status pesanan	Sistem mengubah status pesanan menjadi “selesai”
11	Sistem memperbarui laporan transaksi	Data transaksi masuk ke laporan penjualan otomatis
12	Selesai	Proses berakhir setelah pesanan berhasil diselesaikan dan dicatat
13	Tampilkan notifikasi gagal (jika gagal bayar)	Jika transaksi gagal, sistem memberi tahu pengguna

Perbandingan sistem lama dan sistem baru :

Table 3. 5 Perbandingan Sistem Lama dan Sistem Baru

No	Aspek	Sistem Lama (Manual)	Sistem Baru (Website – QRIS)
1	Metode Pemesanan	Dilakukan secara langsung di kasir	Melalui halaman pemesanan berbasis web
2	Metode Pembayaran	Tunai, dibayar langsung di tempat	Digital (QRIS), menggunakan aplikasi e-wallet
3	Pencatatan Transaksi	Manual, menggunakan buku nota	Otomatis tersimpan dalam database
4	Kecepatan Layanan	Lambat, tergantung antrean	Cepat, pelanggan dapat pesan dan bayar sendiri
5	Validasi Pembayaran	Dicek secara kasat mata dan catatan	Terverifikasi otomatis melalui notifikasi dari payment gateway

No	Aspek	Sistem Lama (Manual)	Sistem Baru (Website – QRIS)
6	Pelaporan Keuangan	Harus direkap secara manual oleh pemilik	Disediakan otomatis dalam bentuk laporan penjualan harian
7	Akses Data	Terbatas, hanya bisa dilihat langsung di buku	Dapat diakses kapan saja melalui dashboard admin
8	Risiko Kesalahan	Tinggi, rawan salah tulis atau lupa mencatat	Rendah, karena pencatatan dan perhitungan dilakukan oleh sistem
9	Kebutuhan Tenaga Kasir	Tinggi, harus melayani seluruh transaksi	Lebih efisien, kasir cukup memproses pesanan yang sudah dibayar
10	Layanan Pesan Antar	Tidak tersedia	Potensial ditambahkan karena pesanan masuk bisa dicatat otomatis

4. *User Intefaces (UI)*

a. Halaman Register

Halaman ini merupakan halaman sebelum pelanggan melakukan pemesanan untuk membuat akun baru.

Gambar 3. 4 Halaman Register

b. Halaman Login

Halaman ini berguna agar pelanggan dapat mengakses halaman menu untuk pemesanan.

Gambar 3. 5 Halaman Login

c. Halaman Menu

Halaman ini berguna untuk melihat semua menu yang ada di Tuan Coffee.



Gambar 3. 6 Halaman Pembayaran

d. Halaman Pembayaran

Halaman ini berguna untuk pelanggan melakukan pembayaran.



Gambar 3. 7 Halaman Umpan Balik

e. Halaman Umpan Balik

Halaman ini berguna untuk pelanggan dapat memberikan ulasan atau umpan balik terhadap pesanan yang sudah mereka pesan.

The image shows a mobile application interface for a feedback page. The title at the top is 'Halaman Umpan Balik'. Below the title, there are two main sections: 'Berikan Ulasan' (Give Review) and 'Berikan Rating' (Give Rating). The 'Berikan Ulasan' section contains a text input field with the placeholder text 'Tulis Ulasan Kamu Disini'. The 'Berikan Rating' section contains a row of five yellow stars. At the bottom of the form, there are two buttons: 'Kirim Ulasan' (Send Review) and 'Lewati' (Skip).

Gambar 3. 8 Halaman Umpan Balik

DAFTAR PUSTAKA

- Bank Indonesia. (2023). *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)*. <https://www.bi.go.id/qris>
- Choudhury, A., Rahman, M., & Singh, P. (2022). Research and development in digital payment systems. *Journal of Technology and Innovation*, 15(3), 45–60.
- Hidayat, R., Sari, R. M., & Putra, Y. A. (2022). Perancangan sistem informasi penjualan pada coffee shop berbasis web. *Jurnal Sistem Informasi dan Komputer Terapan Indonesia*, 4(2), 120–128.
- Hossain, M., Alam, M. Z., & Roy, A. (2021). Laravel: A PHP framework for web development. *International Journal of Computer Applications*, 175(5), 1–6.
- Jonny, Z. A., & Hadiwinata, H. (2024). Sistem informasi manajemen penjualan kopi berbasis POS di Coffee Shop Konamu. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 10(1), 33–41.
- Kaur, R., & Kaur, S. (2020). MySQL database management and HTML5 integration for web applications. *International Journal of Computer Science and Information Security*, 18(1), 12–18.
- Kristanto, H. (2021). *Perancangan sistem informasi dan aplikasinya*. Graha Ilmu.
- Laudon, K. C., & Laudon, J. P. (2020). *Management information systems: Managing the digital firm* (16th ed.). Pearson.
- Nugroho, A., & Sari, D. (2020). The impact of digital payment on consumer behavior during the pandemic. *Journal of Business and Management*, 8(2), 100–110.
- Nugroho, R. A. (2020). *Rekayasa perangkat lunak berbasis objek dengan UML dan Java*. Informatika.
- Putri, F. R., Nugroho, R. D., & Wahyuni, S. (2022). Penerapan model waterfall dalam rancang bangun aplikasi kasir berbasis web. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7(1), 55–63.
- Rahman, M., Hossain, T., & Akter, F. (2021). Implementing QRIS in retail payment systems for MSMEs in Indonesia. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 58, 102–110.
- Sari, R., & Prabowo, H. (2020). Pengembangan sistem pembayaran QR Code untuk UMKM. *Jurnal Teknologi dan Bisnis*, 12(4), 200–210.
- Suryana, D. (2022). *Analisis dan perancangan sistem informasi: Pendekatan terstruktur teori dan praktik*. Penerbit Budi Utama.
- Sutedjo, B. (2020). *Sistem informasi manajemen*. Andi Offset.
- Wahana Komputer. (2020). *Pemrograman web dengan PHP dan MySQL untuk pemula*. Andi Publisher.

Widiastuti, R., & Setiawan, B. (2022). The importance of QR code in cafe payments. *Journal of Hospitality and Tourism Management*, 30(1), 50–60.