



**SISTEM PEMESANAN DAN PEMBAYARAN MENGGUNAKAN QR  
CODE BERBASIS WEBSITE PADA KEDAI KOPI UMAKKU**

**SKRIPSI**

**OBI DWINTAN  
171420111**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS BINA DARMA  
PALEMBANG  
2022**

## **HALAMAN PENGESAHAN**

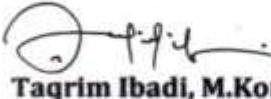
### **Sistem Pemesanan dan Pembayaran Menggunakan QR Code Berbasis Website Pada Kedai Kopi Umakku**

**OBI DWINTAN  
171420111**

**Telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Komputer pada Program Studi Teknik Informatika**

**Palembang, 12 Oktober 2022  
Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Bina Darma  
Dekan,**

Pembimbing

  
**Taqrim Ibadi, M.Kom**

  
**Universitas Bina Darma  
Fakultas Ilmu Komputer**

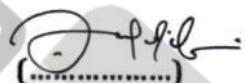
**Dr. Tata Sutabri, SKom, MMSI, MKM**

## **HALAMAN PERSETUJUAN**

Skripsi Berjudul "Sistem Pemesanan dan Pembayaran Menggunakan QR Code Berbasis Website Pada Kedai Kopi Umakku" Oleh "Obi Dwintan", telah dipertahankan di depan komisi penguji pada hari Rabu tanggal 12 Oktober 2022.

### **Komisi Penguji**

1. Ketua : **Taqrim Ibadi, M.Kom**



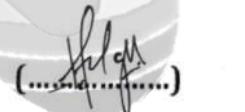
(.....)

2. Anggota : **Devi Udariansyah, M.Kom**



(.....)

3. Anggota : **Ahmad Syazili, M.Kom.**



(.....)

**Mengetahui,**  
Program Studi Teknik Informatika  
Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Bina Darma  
Ketua,



**Alek Wijaya, S.Kom., M.I.T.**

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Obi Dwintan

NIM : 171420111

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya ( skripsi ) adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ( Sarjana ) di Universitas Bina Darma atau perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya Tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri dengan arahan dari tim pembimbing.
3. Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain , kecuali tertulis dengan jelas dikutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukan ke dalam daftar rujukan.
4. Saya bersedia skripsi yang saya hasilkan di cek ke aslianya menggunakan *plagiarism checker* serta di unggah ke internet , sehingga dapat diakses publik secara daring.
5. Surat pernyataan ini saya tulis dengan sungguh-sungguh dan apabila terbukti melakukan penyimpangan atau ketidak benaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dipergunakan dengan sebagaimana mestinya.

Palembang,  
Penulis



Obi Dwintan  
NIM : 171420111

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

***"Musuh yang Paling Berbahaya di atas Dunia Ini Adalah Penakut dan Bimbang. Teman yang Paling Setia, Hanyalah Keberanian dan Keyakinan yang Teguh "***

### **PERSEMBAHAN**

1. Sujud syukur kusembahkan kepadaMu ya Allah, Tuhan Yang Maha Agung dan Maha Tinggi. Atas takdirmu saya bisa menjadi hamba yang berpikir, berilmu, beriman dan bersabar.
2. Dengan ini saya persembahkan karya ini untuk, Ayahanda. Terima kasih atas kasih sayang yang berlimpah dari mulai saya lahir, hingga saya sudah sebesar ini. Lalu teruntuk Ibunda, terima kasih juga atas limpahan doa yang tak berkesudahan. Serta segala hal yang telah Bunda lakukan, semua yang terbaik
3. Terima kasih untuk kakak dan adik saya yang luar biasa, dalam memberi dukungan dan doa yang tanpa henti.
4. Terima kasih yang tak terhingga untuk dosen pembimbing saya, sudah bersabar dan sepenuh hati membimbing dalam mengerjakan skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT berkat rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir kuliah ini yang berjudul **“Sistem Pemesanan dan Pembayaran Menggunakan QR Code Berbasis Website Pada Kedai Kopi Umakku”**

Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian syarat-syarat guna mencapai gelar Sarjana Komputer di Universitas Bina Darma Palembang.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak dapat terselesaikan tanpa adanya bimbingan, bantuan serta dukungan dan petunjuk dari berbagai pihak baik moril maupun materil. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada:

1. Ibu Dr. Sunda Ariana, M. Pd., M. M. selaku Rektor Universita Bina Darma Palembang.
2. Bapak Dr. Tata Sutabri, S. Kom., M.MSI., M.KM, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Alex Wijaya, S. Kom., M.I.T., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
4. Bapak Taqrim Ibadi, M.Kom., selaku Pembimbing yang sudah memberikan arahan serta masukan dalam penulisan skripsi ini
5. Seluruh Bapak/Ibu dosen Program Studi Teknik Informatika yang telah memberikan pengetahuan yang sangat bermanfaat selama masa perkuliahan.

Akhir kata penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna dikarenakan terbatasnya pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki peneliti. Semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan semua pihak khususnya dalam bidang teknologi informasi.

Semoga Allah SWT melimpahkan karunia dan hidayah-Nya bagi kita semua Amin.

Palembang, September 2022

Penulis

Obi Dwintan

## ABSTRAK

Kedai Kopi Umakku merupakan salah satu kedai yang menyediakan bermacam menu, bukan hanya varian kopi saja, menu lainnya pun disediakan disana. Dengan meningkatnya pengunjung yang datang ke Kedai Kopi Umakku, pemilik kedai merasa mengalami sedikit masalah, seperti tidak urutnya pembuatan menu pesanan akibat bertumpuknya nota pemesanan, dan pengunjung masih terbatasnya informasi tentang kopi. Oleh karena itu, diperlukan suatu sistem dalam kemasan berbasis *website* yang dapat melakukan pemesanan dan pembayaran di Kedai Kopi Umakku atau sekedar mencari informasi kopi secara praktis hanya dengan melakukan *scan QR Code* yang disediakan. Metode pengembangan sistem menggunakan *Prototype*. Untuk mengimplementasikan sistem pemesanan dan pembayaran dengan *QR Code*, dibutuhkan komponen pendukung agar dapat bekerja dengan baik. Komponen tersebut diantaranya menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan penyimpanan data menggunakan *database MySQL*. Perancangan sistem ini diharapkan bisa membantu dan mengatasi permasalahan yang ada di Kedai Kopi Umakku sehingga dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan. Tujuan dari penelitian ini yaitu, membuat *system* yang dapat mempermudah dalam melakukan pemesanan dan pembayaran dengan memanfaatkan *QR Code*.

**Kata Kunci :** sistem,pemesanan, pembayaran, *qr code*, *website*

## ABSTRACT

*Umakku Coffee Shop is one of the shops that provides various menus, not only coffee variants, other menus are also provided there. With the increasing number of visitors who come to Kedai Kopi Umakku, the shop owner feels that he is experiencing a few problems, such as the order of making menu orders is not due to the pile of order notes, and visitors are still limited in information about coffee. Therefore, we need a system in website-based packaging that can place orders and payments at Kedai Kopi Umakku or simply look for coffee information practically by simply scanning the QR Code provided. System development method using Prototype. To implement an ordering and payment system with QR Code, supporting components are needed in order to work properly. These components include using the PHP programming language and data storage using the MySQL database. The design of this system is expected to help and overcome the problems that exist in the Umakku Coffee Shop so that it can be useful for interested parties. The purpose of this study is to create a system that can make it easier to place orders and payments by using a QR Code.*

**Keywords:** system, ordering, payment, qr code, website

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	iii
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>ABSTRACT</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>BAB 1</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1</b> Latar Belakang .....	1
<b>1.2</b> Rumusan masalah .....	3
<b>1.3</b> Batasan masalah .....	3
<b>1.4</b> Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	3
<b>1.5</b> METODOLOGI PENELITIAN .....	4
<b>1.6</b> Metodologi Penelitian .....	4
<b>1.6.1</b> Metode Pengumpulan Data .....	4
<b>1.6.2</b> Metode Pengembangan Sistem.....	4
<b>BAB II</b> .....	8
<b>LANDASAN TEORI</b> .....	8
<b>2.1 LANDASAN TEORI</b> .....	8
<b>2.1.1</b> Sistem.....	8
<b>2.1.2</b> Pemesanan.....	8
<b>2.1.3</b> Website .....	8
<b>2.1.4</b> PHP .....	9
<b>2.1.5</b> QR-Code.....	9
<b>2.1.6</b> MySQL ( <i>My Structure Query Language</i> ) .....	10
<b>2.1.7</b> UML ( <i>Unified Modelling Language</i> ).....	10
<b>2.2 Penelitian Sebelumnya</b> .....	16
<b>BAB III</b>	
<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN</b> .....	21
<b>3.1</b> <i>Communication</i> (Komunikasi).....	21
<b>3.2</b> <i>Quick Plan</i> (Perencanaan Cepat) .....	21
<b>3.2.1</b> Pengolahan Data .....	21
<b>3.2.2</b> Kebutuhan Perangkat Keras .....	22
<b>3.2.3</b> Kebutuhan Perangkat Lunak .....	22
<b>3.3</b> Perancangan Prototype .....	22
<b>3.3.1</b> <i>Unified Modeling Language (UML)</i> .....	22
<b>3.3.2</b> Perancangan Antar Muka .....	28
<b>3.3.2.1</b> Antar Muka Program Aktor Kasir.....	28
<b>3.3.2.2</b> Antar Muka Program Aktor Dapur .....	31

3.3.2.3	Antar Muka Program Aktor Pimpinan .....	33
3.3.2.4	Antar Muka Program Aktor Pelanggan .....	34
3.3.3	Perancangan Database.....	36
<b>BAB IV</b>		
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		39
4.1	Hasil .....	39
4.2	Pembahasan.....	39
4.2.1	Antar Muka Program Kasir .....	39
4.2.2	Antar Muka Program Dapur.....	41
4.2.3	Antar Muka Program Pimpinan .....	42
4.2.4	Antar Muka Program Pelanggan .....	43
4.3	<i>Pengujian Black Box Testing</i> .....	47
<b>BAB V</b>		
<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		51
5.1	Kesimpulan.....	51
5.2	Saran.....	51
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		52

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1.</b> Notasi <i>Use Case</i> .....	11
<b>Tabel 2.2.</b> <i>Activity Diagram</i> .....	12
<b>Tabel 2.3.</b> <i>Class Diagram</i> .....	13
<b>Tabel 2.4.</b> <i>Sequence Diagram</i> .....	14
<b>Tabel 2.5.</b> Penelitian Sebelumnya .....	16
<b>Tabel 3.1</b> Aktor <i>Use Case</i> .....	23
<b>Tabel 3.2</b> Definisi <i>Use Case</i> .....	24
<b>Tabel 3.3</b> Tabel User .....	36
<b>Tabel 3.4</b> Tabel Kategori.....	36
<b>Tabel 3.5</b> Tabel Menu Produk.....	37
<b>Tabel 3.6</b> Tabel Pemesanan .....	37
<b>Tabel 3.7</b> Tabel Pemesanan Rinci .....	38
<b>Tabel 4.1</b> Pengujian Antar Muka Program Kasir .....	48
<b>Tabel 4.2</b> Pengujian Antar Muka Program Dapur .....	48
<b>Tabel 4.3</b> Pengujian Antar Muka Program Pimpinan .....	49
<b>Tabel 4.4</b> Pengujian Antar Muka Program Pelanggan.....	49

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.1</b> Metode <i>Prototyping</i> .....	5
<b>Gambar 2.1</b> <i>QR Code</i> .....	9
<b>Gambar 3.1</b> <i>Use Case Diagram</i> Sistem .....	21
<b>Gambar 3.2</b> <i>Activity Diagram</i> Kasir .....	26
<b>Gambar 3.3</b> <i>Activity Diagram</i> Dapur.....	26
<b>Gambar 3.4</b> <i>Activity Diagram</i> Pimpinan.....	27
<b>Gambar 3.5</b> <i>Activity Diagram</i> Pelanggan.....	27
<b>Gambar 3.6</b> <i>Class Diagram</i> .....	28
<b>Gambar 3.7</b> Tampilan <i>Halaman Login</i> .....	29
<b>Gambar 3.8</b> Rancangan Halaman <i>Home</i> .....	29
<b>Gambar 3.9</b> Rancangan Halaman Kategori.....	30
<b>Gambar 3.10</b> Rancangan Halaman Menu Produk.....	30
<b>Gambar 3.11</b> Rancangan Halaman Pemesanan .....	31
<b>Gambar 3.12</b> Rancangan Halaman Pembayaran.....	31
<b>Gambar 3.13</b> Tampilan <i>Halaman Login</i> .....	32
<b>Gambar 3.14</b> Rancangan Halaman <i>Home</i> .....	32
<b>Gambar 3.15</b> Rancangan Halaman Pemesanan .....	33
<b>Gambar 3.16</b> Rancangan Halaman Login.....	33
<b>Gambar 3.17</b> Rancangan Halaman Laporan Pemesanan.....	34
<b>Gambar 3.18</b> Rancangan Halaman Menu Produk.....	35
<b>Gambar 3.19</b> Rancangan Halaman Pemesanan .....	35
<b>Gambar 3.20</b> Rancangan Halaman Pembayaran .....	36
<b>Gambar 4.1</b> Halaman Login.....	39
<b>Gambar 4.2</b> Halaman Home.....	40
<b>Gambar 4.3</b> Halaman Menu Produk.....	40
<b>Gambar 4.5</b> Halaman Home.....	41
<b>Gambar 4.6</b> Halaman Login.....	42
<b>Gambar 4.7</b> Halaman Home.....	42
<b>Gambar 4.8</b> Halaman Laporan Penjualan .....	43

<b>Gambar 4.9</b> Halaman Menu Produk.....	44
<b>Gambar 4.10</b> Halaman Pemesanan .....	45
<b>Gambar 4.11</b> Halaman Pembayaran.....	46
<b>Gambar 4.12</b> Halaman Konfirmasi Pembayaran.....	47

