

LAPORAN AKHIR
APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN
BERBASIS *QUICK RESPONSE CODE* PADA PONDOK
UNGGANG PALEMBANG



Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan pada
Jurusan Manajemen Informatika
Program Studi Diploma III Manajemen Informatika

OLEH:
SALSABILA SHOFY
062230801687

MANAJEMEN INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
PALEMBANG

2025

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

LEMBAR PERSETUJUAN
APLIKASI PEMESANAN MAKAN DAN MINUMAN BERBASIS
QUICK RESPONSE CODE PADA PONDOK UNGGANG
PALEMBANG



OLEH:

Salsabila Shofy
062230801687

Disetujui oleh,
Pembimbing I,


Ahmad Ari Gunawan Sepriansyah, S.Kom, M.Kom.
NIP 197309182006041001

Palembang, Juli 2025
Pembimbing II,


M. Zulkarnain, S.E., M.Si.
NIP 197606052023211008

Mengetahui,
Ketua Jurusan Manajemen Informatika


Sony Oktapriandi, S.Kom., M.Kom.
NIP 197510272008121001

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI

APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN BERBASIS *QUICK* *RESPONSE CODE* PADA PONDOK UNGGANG PALEMBANG

Telah Diuji dan dipertahankan di depan penguji Sidang Laporan Akhir pada Rabu,
16 Juli 2025.

Ketua Penguji

Tanda Tangan

Ir. Zulkarnaini, M.T.
NIP 196209181992031001


.....

Anggota Penguji

Leni Novianti, S.Kom, M.Kom.
NIP 197710312002122003


.....

Ade Sukma Wati, M.Kom.
NIP 199501222023212032


.....

M. Zulkarnain, S.E., M.Si.
NIP 197606052023211008


.....

Mengetahui,
Ketua Jurusan Manajemen Informatika


Sony Oktapriandi, S.Kom., M.Kom.
NIP 197510272008121001

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME



KEMENTERIAN PENDIDIKAN
TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
Jalan Srijaya Negara Bukit Besar - Palembang 30139
Telepon (0711) 353414 Laman : <http://polsri.ac.id> Pos
El : info@polsri.ac.id

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Salsabila Shofy
NIM : 062230801687
Program Studi : Diploma III Manajemen informatika
Politeknik Negeri Sriwijaya

Dengan ini menyatakan bahwa karya ilmiah yang berjudul “**Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Berbasis Quick Response Code pada Pondok Unggang Palembang**” bebas dari unsur plagiarisme yang membuat bagian-bagian dari karya ilmiah lain yang pernah diajukan dan diterbitkan untuk memperoleh gelar akademik di perguruan tinggi manapun selain karya ilmiah atau pendapat milik orang lain yang dicantumkan dan diakui sumbernya secara benar dalam daftar pustaka (terlampir).

Demikianlah pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari terbukti terdapat unsur plagiarisme atau penyalahgunaan karya/pemikiran orang lain tanpa izin, saya bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum sesuai dengan peraturan yang berlaku.

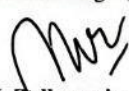
Palembang, 25 Juli 2025


Salsabila Shofy
NIM 062230801687

Mengetahui,
Pembimbing I,


Ahmad Ari Gunawan Sepriansyah, S.Kom., M.Kom.
NIP 197309182006041001

Pembimbing II,


M. Zulkarnain, S.E., M.Si.
NIP 199007182022032007

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Akhir yang berjudul **“Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Berbasis *QR Code* pada Pondok Unggang Palembang”** ini dengan tepat waktu. Penyusunan Laporan Akhir ini merupakan bagian dari pemenuhan kewajiban akademik sebagai salah satu syarat kelulusan pada Program Diploma III Jurusan Manajemen Informatika di Politeknik Negeri Sriwijaya.

Dalam penyusunan Laporan Akhir ini, penulis menerima banyak bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, khususnya kepada:

1. Bapak Ir. Irawan Rusnadi, M.T. selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.
2. Ibu Dr. Yusri, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Direktur I Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.
3. Bapak M. Husni Mubarak, S.E., M.Si., Ak., CA. selaku Wakil Direktur II Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.
4. Bapak Dicky Seprianto, S.T., M.T., IPM. selaku Wakil Direktur III Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.
5. Ibu Dr. Irma Salamah, S.T., M.T.I. selaku Wakil Direktur IV Bidang Kerja Sama Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.
6. Bapak Sony Oktapriandi, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.
7. Ibu Herlinda Kusmiati, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi DIII Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.

8. Bapak Ahmad Ari Gunawan Sepriansyah, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan saran yang berguna dalam menyelesaikan laporan ini.
9. Bapak M. Zulkarnain, S.E., M.Si. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan dukungan selama proses penyusunan laporan ini.
10. Kepada Pondok Unggang Palembang yang telah memberikan izin serta kesempatan untuk melakukan penelitian. Bantuan dan dukungan yang diberikan sangat membantu dalam menyelesaikan laporan ini.
11. Kepada keluarga tercinta, yaitu ayah saya Mei Basuki, S.T., bunda saya Dina Febriyanti, S.T., dan adik saya Danish Parsa Ghaisan, terima kasih atas doa, dukungan, dan nasihat yang selalu menjadi penyemangat dalam proses ini.
12. Untuk sahabat seperjuangan saya Meisy Cantika Arista, Dina Mariska, Nauval Azfa Mahendra, Eka Nur Suci, dan Nabilah Salsabila, terima kasih atas kebersamaan dan semangatnya.
13. Kepada sembilan idola saya Min Yoongi, Na Jaemin, Nattawat, Krit, Kanaphan, Thanawat, Tanapon, Pongsapak, dan Junior, yang telah menjadi sumber kebahagiaan dan penghibur di tengah stres selama penyusunan laporan ini.
14. Terima kasih kepada diri sendiri. Terima kasih sudah bertahan, belajar dari kesalahan, dan terus melangkah meski sering merasa lelah dan ragu. Ini adalah bukti bahwa saya bisa, bahkan saat tidak yakin sekalipun.

Penulis menyadari laporan ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga laporan ini bermanfaat bagi mahasiswa Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya dan dapat menambah wawasan.

Palembang, Juni 2025

Penulis

ABSTRAK

Perancangan dan implementasi aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis QR Code pada Pondok Unggang Palembang dilakukan untuk meningkatkan efisiensi pelayanan dan pengelolaan pesanan. Sistem ini menerima input berupa data pesanan pelanggan melalui pemindaian QR Code, informasi menu, serta bukti pembayaran yang diunggah. Proses pemesanan berlangsung melalui antarmuka digital yang memungkinkan pelanggan memilih menu, melakukan pembayaran secara tunai atau transfer, dan mengirimkan pesanan tanpa perlu login. Admin diberikan fitur untuk mengelola produk, memverifikasi pesanan, serta memantau transaksi melalui dashboard yang dilengkapi dengan filter data dan fitur ekspor laporan. Selain itu, manajer memiliki akses terhadap laporan penjualan untuk keperluan evaluasi, dan staf dapur diberikan akses langsung ke daftar pesanan secara real time guna mempercepat proses penyajian makanan. Aplikasi ini diharapkan dapat mempercepat pelayanan, meminimalkan kesalahan pencatatan, mengurangi waktu antrean, serta meningkatkan efektivitas operasional restoran secara keseluruhan.

Kata Kunci: QR Code, aplikasi pemesanan, restoran, menu digital, otomatisasi pesanan, transaksi digital, pengalaman pelanggan.

ABSTRACT

The QR Code-based food and beverage ordering application design and implementation at Pondok Unggang Palembang was carried out to improve service efficiency and order management. This system receives input in the form of customer order data through QR Code scanning, menu information, and uploaded proof of payment. The ordering process takes place through a digital interface that allows customers to select a menu, make payments by cash or transfer, and submit orders without the need to log in. Admins are enabled to manage products, verify orders, and monitor transactions through a dashboard equipped with data filters and report export features. In addition, managers have access to sales reports for evaluation purposes, and kitchen staff are given direct access to the order list in real time to speed up the food serving process. This application is expected to speed up service, minimize recording errors, reduce queue time, and improve the overall effectiveness of restaurant operations.

Keywords: QR Code, ordering application, restaurant, digital menu, order automation, digital transaction, customer experience.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	4
1.4.1 Tujuan	4
1.4.2 Manfaat	4
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Landasan Teori.....	8
2.1.1 Pengertian Komputer	8
2.1.2 Pengertian Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	8
2.1.3 Pengertian Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	8
2.1.4 Pengertian Basis Data	9
2.1.5 Pengertian Internet	9
2.1.6 Pengertian Website.....	10
2.1.7 Pengertian Aplikasi	10

2.1.8	Pengertian Pemesanan.....	10
2.1.9	Pengertian Makanan dan Minuman	11
2.1.10	Pengertian <i>QR Code (Quick Response Code)</i>	11
2.1.11	Pengertian Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Berbasis <i>QR Code</i> pada Pondok Unggang Palembang	12
2.1.12	Pengertian <i>UML (Unified Modeling Language)</i>	12
2.1.13	Pengertian <i>Use Case Diagram</i>	12
2.1.14	Pengertian <i>Activity Diagram</i>	14
2.1.15	Pengertian <i>Sequence Diagram</i>	15
2.1.17	Pengertian <i>Class Diagram</i>	16
2.1.18	Pengertian Kamus Data (<i>Data Dictionary</i>).....	17
2.1.19	Pengertian <i>Flowchart</i>	18
2.1.20	<i>Black Box Testing</i>	19
2.1.21	Pengertian PHP	19
2.1.22	Pengertian HTML	20
2.1.23	Pengertian CSS	20
2.1.24	Pengertian MySQL	20
2.1.25	Pengertian XAMPP.....	21
2.1.26	Pengertian Figma	21
2.1.27	Pengertian Draw.io.....	21
2.1.28	Metode Pengembangan Sistem <i>Waterfall</i>	22
2.2	<i>State Of The Art</i>	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		26
3.1	Tahapan Penelitian	26
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	28
3.3	Gambaran Umum/Keadaan Umum	28
3.3.1	Profil Singkat Perusahaan	28

3.3.2	Alur Sistem yang berjalan.....	31
3.3.3	Alur Sistem yang Diusulkan	32
3.4	Perancangan Sistem	34
3.4.1	<i>Use Case Diagram</i>	34
3.4.2	Definisi Aktor.....	34
3.4.3	Definisi <i>Use Case</i>	35
3.4.4	<i>Activity Diagram</i>	37
3.4.5	<i>Sequence Diagram</i>	48
3.4.6	<i>Flowchart</i>	59
3.4.7	<i>Class Diagram</i>	62
3.4.8	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	62
3.4.9	Dasar Logika	63
3.4.10	Rancangan Desain Tampilan.....	67
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	67
4.1	Hasil	67
4.1.1	<i>Requirement Analysis</i> (Analisis Kebutuhan).....	67
4.1.2	Analisis Kebutuhan Fungsional	67
4.1.3	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	68
4.2	Investigasi Awal	69
4.3	Pembuatan Sistem.....	72
4.3.1	Tampilan Aplikasi	72
4.4	<i>Testing</i> (Pengujian)	85
4.4.1	Sumber Daya Manusia	86
4.4.2	Metode Pengujian	86
4.4.3	Tujuan Pengujian	86
4.4.4	Pelaksanaan Pengujian.....	86
4.5	Implementasi Sistem.....	93
4.6	Pembahasan	93

BAB V PENUTUP	95
5.1 Kesimpulan	95
5.2 Saran	96
DAFTAR PUSTAKA.....	97
LAMPIRAN.....	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode Pengembangan Sistem <i>Waterfall</i>	22
Gambar 3. 1 Alur Tahapan Penelitian	26
Gambar 3. 2 Alur Sistem yang Diusulkan.....	29
Gambar 3. 3 Alur Sistem yang Berjalan.....	31
Gambar 3. 4 Alur Sistem yang Diusulkan.....	32
Gambar 3. 5 <i>Use Case Diagram</i>	34
Gambar 3. 6 <i>Activity Diagram</i> Halaman Menu Pelanggan.....	37
Gambar 3. 7 <i>Activity Diagram</i> Keranjang Pelanggan.....	38
Gambar 3. 8 <i>Activity Diagram</i> Halaman Proses <i>Checkout</i>	39
Gambar 3. 9 <i>Activity Diagram</i> Login.....	40
Gambar 3. 10 <i>Activity Diagram</i> Halaman Manajemen Produk	41
Gambar 3. 11 <i>Activity Diagram</i> Halaman Pengelolaan Pesanan	42
Gambar 3. 12 <i>Activity Diagram</i> Halaman Laporan	43
Gambar 3. 13 <i>Activity Diagram</i> Halaman Manajemen Akun Admin	44
Gambar 3. 14 <i>Activity Diagram</i> Halaman Dapur.....	45
Gambar 3. 15 <i>Activity Diagram</i> Halaman Manajer	46
Gambar 3. 16 <i>Activity Diagram</i> Logout.....	47
Gambar 3. 17 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Menu Pelanggan.....	48
Gambar 3. 18 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Keranjang Pelanggan.....	49
Gambar 3. 19 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Transaksi Pemesanan	50
Gambar 3. 20 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin.....	51
Gambar 3. 21 <i>Sequence Diagram</i> Manajemen Data Produk	52
Gambar 3. 22 <i>Sequence Diagram</i> Pengelolaan Pesanan.....	53
Gambar 3. 23 <i>Sequence Diagram</i> Laporan Penjualan	54
Gambar 3. 24 <i>Sequence Diagram</i> Manajemen Akun Admin.....	55
Gambar 3. 25 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Dapur	56
Gambar 3. 26 Gambar <i>Sequence Diagram</i> Halaman <i>Dashboard</i> Manajer.....	57
Gambar 3. 27 Gambar <i>Sequence Diagram</i> Logout.....	58
Gambar 3. 28 <i>Flowchart</i> Admin	59
Gambar 3. 29 <i>Flowchart</i> Manajer.....	60
Gambar 3. 30 <i>Flowchart</i> Pelanggan	61
Gambar 3. 31 <i>Class Diagram</i>	62

Gambar 3. 32 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	63
Gambar 3. 33 Rancangan Desain <i>QR Code</i>	67
Gambar 3. 34 Rancangan Desain Halaman Menu Pelanggan.....	68
Gambar 3. 35 Rancangan Desain Halaman Keranjang Pelanggan	68
Gambar 3. 36 Rancangan Desain Halaman Checkout Pelanggan.....	69
Gambar 3. 37 Rancangan Desain Pelanggan Memilih Metode Pembayaran.....	70
Gambar 3. 38 Rancangan Desain Pelanggan Metode Pembayaran Tunai	71
Gambar 3. 39 Rancangan Desain Metode Pembayaran Non-Tunai.....	72
Gambar 3. 40 Rancangan Desain Halaman Login	73
Gambar 3. 41 Rancangan Desain Halaman Menu Admin	74
Gambar 3. 42 Rancangan Desain Halaman Menu Produk Admin.....	75
Gambar 3. 43 Rancangan Desain Halaman Menu Order Admin	76
Gambar 3. 44 Rancangan Desain Halaman Detail Pesanan.....	77
Gambar 3. 45 Rancangan Desain Halaman Menu Laporan Admin	78
Gambar 3. 46 Rancangan Desain Halaman Menu Users	79
Gambar 3. 47 Rancangan Dashboard Manajer	80
Gambar 3. 48 Rancangan Statistik Penjualan Manajer	81
Gambar 3. 49 Tampilan Halaman Dapur	83
Gambar 4. 1 Tampilan awal menu pelanggan	73
Gambar 4. 2 Lanjutan Tampilan Menu Pelanggan.....	73
Gambar 4. 3 Tampilan Detail Produk.....	74
Gambar 4. 4 Tampilan Halaman Keranjang Pelanggan	74
Gambar 4. 5 Tampilan Halaman Checkout Pelanggan	75
Gambar 4. 6 Tampilan Halaman <i>Checkout</i> Metode Pembayaran Tunai	75
Gambar 4. 7 Tampilan Halaman <i>Checkout</i> Metode Pembayaran Non-Tunai.....	76
Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Login Admin dan Manajer	76
Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Dashboard Admin	77
Gambar 4. 10 Tampilan Menu Tambah Produk	78
Gambar 4. 11 Tampilan Daftar Produk yang Tersedia	78
Gambar 4. 12 Tampilan Halaman Edit Informasi Produk.....	79
Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Daftar Pesanan (Admin)	80
Gambar 4. 14 Tampilan Halaman Detail Pesanan (Admin).....	80
Gambar 4. 15 Tampilan Halaman Menu Laporan Admin.....	81
Gambar 4. 16 Lanjutan Halaman Laporan	81

Gambar 4. 17 Form Tambah Pengguna pada Menu <i>Users</i>	82
Gambar 4. 18 Tampilan Daftar Pengguna pada Menu <i>Users</i>	82
Gambar 4. 19 Tampilan Awal <i>Dashboard</i> Manajer.....	83
Gambar 4. 20 Lanjutan <i>Dashboard</i> Manajer	84
Gambar 4. 21 Grafik Laporan Penjualan	84
Gambar 4. 22 Tampilan Halaman Menu Statistik Penjualan	85

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Deskripsi <i>Use Case</i>	13
Tabel 2.2 Deskripsi <i>Activity Diagram</i>	14
Tabel 2.3 Deskripsi <i>Sequence Diagram</i>	15
Tabel 2.4 Deskripsi <i>Class Diagram</i>	16
Tabel 2.5 Deskripsi <i>Kamus Data</i>	17
Tabel 2. 6 Deskripsi <i>Flowchart</i>	18
Tabel 2. 7 <i>State of The Art</i>	24
Tabel 3. 1 Definisi Aktor	35
Tabel 3. 2 Definisi <i>Use Case</i>	36
Tabel 3. 3 Tabel <i>Users</i>	65
Tabel 3. 4 Tabel Produk	65
Tabel 3. 5 Tabel <i>Cart</i>	66
Tabel 3. 6 Tabel Order	66
Tabel 3. 7 Tabel Order Detail	67
Tabel 4. 1 Tabel Studi Kelayakan	70
Tabel 4. 2 Pengujian Halaman Pelanggan	87
Tabel 4. 3 Pengujian Halaman Admin	89
Tabel 4. 4 Pengujian Halaman Manajer	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Kesepakatan Bimbingan LA (Pembimbing I)	100
Lampiran 2. Lembar Kesepakatan Bimbingan LA (Pembimbing II)	101
Lampiran 3. Lembar Pengajuan Judul I	102
Lampiran 4. Lembar Pengajuan Judul II	103
Lampiran 5. Lembar Pengesahan Judul	104
Lampiran 6. Lembar Permohonan Izin Penelitian	105
Lampiran 7. Lembar Izin Penelitian	106
Lampiran 8. Lembar Balasan Izin Penelitian	107
Lampiran 9. Lembar Bimbingan Pembimbing I	108
Lampiran 10. Lembar Bimbingan Pembimbing II	110
Lampiran 11. Lembar Rekomendasi Sidang	112
Lampiran 12. Lembar Pelaksanaan Revisi	113
Lampiran 13. Lembar Hasil Cek Plagiarisme	114
Lampiran 14. Listing Program	116