

TUGAS AKHIR

**IMPLEMENTASI E-PAYMENT QRIS PADA SISTEM
PENJUALAN MULTIPAYMENT BERBASIS WEB**



DISUSUN OLEH :

Asti Nur Imani	19.0502.0005
Septian Wahyu Nugroho	19.0502.0015

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI D3
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
JANUARI 2023**

TUGAS AKHIR

IMPLEMENTASI E-PAYMENT QRIS PADA SISTEM PENJUALAN MULTIPAYMENT BERBASIS WEB

**Disusun Sebagai Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Ahli Madya Komputer (A.Md.Kom.)
Program Studi Teknologi Informasi Jenjang Diploma (D-3)
Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Magelang**



DISUSUN OLEH :

Asti Nur Imani	19.0502.0005
Septian Wahyu Nugroho	19.0502.0015

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI D3
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
JANUARI 2023**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Semakin maraknya para pedagang yang menggunakan pembayaran non tunai, maka mempengaruhi / memaksa para pembeli untuk menggunakan media pembayaran non tunai contohnya seperti Dana, shoppepay, ovo. Maka dari itu muncullah multipayment yang berbasis web untuk mempermudah akses para pengguna e-money. Selain untuk pengguna e-money, multipayment ini juga menawarkan pengisian saldo game, yang mana sangat digemari oleh kalangan gamer. Pembayaran multipayment menggunakan 2 cara yaitu dengan transfer bank dan qris. Keunggulan yang ditawarkan pada multipayment ini adalah metode pembayaran yaitu melalui qris, yang dimana qris lebih unggul dibanding transfer bank. Yang mana tidak semua pengguna mempunyai akun bank, maka dengan qris pembeli melakukan transaksi dengan mudah.

Bertansaksi adalah kegiatan yang dilakukan pada saat jual beli yang dilakukan oleh pedagang kepada pembeli untuk mendapatkan nilai barang atau jasa yang ditawarkan pedagang untuk mencapai tujuan untuk memuaskan kebutuhan yang diinginkan. Pada zaman dahulu transaksi dilakukan dengan sistem barter, atau yang sekarang dikenal dengan sistem tukar barang yang bernilai 1:1, sebagai contoh gambarannya bila menginginkan sepetak tanah maka harus menyiapkan beberapa ekor kuda atau sapi untuk ditukarkan dengan sepetak tanah tersebut tergantung persyaratan dan kesepakatan dengan pemilik tanah. Namun seiring perkembangan zaman dan pesatnya pertumbuhan teknologi, sistem barter mulai di tinggalkan dan mulai bermunculan sistem transaksi yang sekarang ini digunakan yaitu transaksi modern. Salah satunya menggunakan elektronik atau e-money. Penggunaan teknologi modern sebagai pembayaran non tunai, baik secara domestik maupun secara internasional telah berkembang pesat disertai dengan berbagai inovasi yang mengarah pada penggunaanya yang semakin efisien, aman, cepat dan nyaman (Burhanuddin, 2006).

E-money dapat dipermudah dengan kegiatan jual beli yang sedang berlangsung karena menawarkan transaksi lebih cepat dan nyaman, salah satu contoh keuntungannya yaitu penjual tidak kerepotan dalam memberikan uang kembalian jika uang pembeli kelebihan, karena pembeli tinggal scan barcode dan tinggal memasukan nominal pembayaran. Dibalik keuntungan atau kelebihan e-money terdapat pemanfaatan atau penerapan sistem ini, per Januari 2020, jumlah transaksi menggunakan e-money melonjak sebesar 173%. Proyek ini dibangun untuk mengetahui sudah sejauh mana masyarakat Indonesia memanfaatkan e-money ini dalam kehidupannya sehari-hari. Seperti apa saja transaksi yang dilakukan dengan menggunakan e-money tersebut dan berapa nominal uang yang dikeluarkan dalam bertransaksi menggunakan e-money. Yang mana datanya diambil dari beberapa daerah di Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini maka rumusan masalah yang dipilih adalah Bagaimana cara mengaplikasikan metode pembayaran berbasis QRIS pada multipayment berbasis web.

C. Tujuan

Tujuan dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah Merancang sistem Multipayment berbasis website agar memberikan kemudahan bertransaksi dan pembayaran bagi pengguna E-Payment.

D. Manfaat

QRIS dapat mengatasi kecurangan yang terjadi di sistem pembayaran dan memberikan kemudahan pada masyarakat untuk melakukan transaksi di setiap pembelian multipayment. Transaksi akan terlindungi, karena semua PJSP penyelenggara QRIS sudah pasti memiliki izin dan diawasi oleh BI dan Tidak perlu membawa uang tunai.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian yang relevan

1. (I Gde Agus Jaya Sadguna, I Gede Nyoman Suta Waisnawa and Yulianthi 2021) “Pengembangan Sistem Pembayaran Untuk Desa Wisata Tri Eka Buana Tri Eka Buana dengan Online Payment”. Dalam penelitian tersebut disebutkan bahwa e-payment memberikan atau menawarkan kemudahan dalam melakukan pembayaran produk atau jasa, dan pembayaran sesuai dengan pemesanan yang dilakukan. Di dalam penelitian ini juga metode pembayaran menggunakan media Qris dan tranfer bank.
2. (Sandy 2020) “Implementasi e-payment Qris pada sistem informasi pembayaran biaya Pendidikan di SMP Islam Terpadu Insan Mandiri Sukabumi”. Pada penelitian ini memberikan kemudahan akses pembayaran pada uang spp siswa melalui sisem pembayaran Qris.
3. (Tarantang et al. 2019) Penelitian jurnal yang dilakukan oleh Jefry Tarantang, Annisa Awwaliyah, Maulidia Astuti, Meidinah Munawaroh (2019) dengan judul “Perkembangan Sistem Pembayaran Digital Pada Era Revolusi Industri 4.0 Di Indonesia”. Metode yang digunakan dalam tulisan ini yaitu kualitatif serta didukung pendekatan fenomenologis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemajuan teknologi pada era ekonomi digital (Revolusi Industri 4.0) memang tidak dapat dihindari, khususnya dalam perkembangan sistem pembayaran digital yang semakin pesat. Sistem pembayaran digital memiliki kelebihan dan kekurangan. Tetapi secara umum, kelebihan dari sistem pembayaran digital lebih besar daripada kekurangannya. Hadirnya sistem pembayaran digital ini bukan berarti menghilangkan eksistensi uang tunai. Tetapi, dengan adanya sistem pembayaran digital ini juga dapat meminimalisir terjadinya inflasi akibat banyaknya uang beredar di masyarakat. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian diatas adalah terdapat pada penggunaan fitur virtual payment. Dimana penelitian diatas menggunakan e commerce dengan system pembayaran yang beragam bahkan sebelum diterapkannya QRIS oleh bank Indonesia. Kemudian, penelitian ini berfokus kepada penggunaan QRIS

dalam sektor UMKM untuk meningkatkan dan memudahkan pelaku atau merchand dalam melakukan transaksi.

B. Penjelasan Secara Teoritis Variabel Penelitian

1. Teori Implementasi

Secara sederhana implementasi bisa diartikan pelaksanaan atau penerapan. Browne dan Wildavsky (Suparyanto dan Rosad (2015 2020) Usman mengemukakan bahwa “implementasi adalah perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan”.

Menurut Syauckani dkk (2004 : 295) implementasi merupakan suatu rangkaian aktivitas dalam rangka menghantarkan kebijakan kepada masyarakat sehingga kebijakan tersebut dapat membawa hasil sebagaimana diharapkan. Rangkaian kegiatan tersebut mencakup, Pertama persiapan seperangkat peraturan lanjutan yang merupakan interpretasi dari kebijakan tersebut. Kedua, menyiapkan sumber daya guna menggerakkan kegiatan implementasi termasuk didalamnya sarana dan prasarana, sumber daya keuangan dan tentu saja penetapan siapa yang bertanggung jawab melaksanakan kebijaksanaan tersebut. Ketiga, bagaimana menghantarkan kebijaksanaan secara kongkrit ke masyarakat.

2. Pembayaran Elektronik (E-Payment)

Electronic payment adalah model pembayaran yang memudahkan dan menawarkan kenyamanan kepada penggunanya dalam melakukan transaksi pembayaran. Pengguna hanya perlu melakukan transaksi dengan memanfaatkan internet yaitu secara online, tanpa harus bertemu atau datang jauh-jauh untuk menemui penjual. Electronic payment merupakan wakil dari seluruh pembayaran non-tunai, yang juga diartikan sebagai transaksi pembayaran elektronik antara pelaku bisnis pembeli dan penjual menggunakan akun tabungan melalui jaringan internet atau jaringan elektronik (Liem 2019).

Electronic payment digunakan pada saat ini untuk bertransaksi jarak jauh seperti online shopping, seiring dengan semakin bertumbuhnya penggunaan internet dan semakin banyaknya e-commerce, maka electronic payment adalah solusi yang hadir untuk menggantikan alat transaksi pembayaran cara lama.

Yang termasuk dalam pembayaran elektronik adalah ATM, e-money, internet banking, kartu kredit, debit, mobile payment, mobile banking (Liem 2019).

3. Quick Response Indonesian Standard (QRIS)

Dasar hukum Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21/8/PADG/2019 tentang Implementasi Standar Nasional Quick Response Code untuk Pembayaran adalah:

- a. Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 236, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5945);
- b. Peraturan Bank Indonesia Nomor 19/8/PBI/2017 tentang Gerbang Pembayaran Nasional (National Payment Gateway) (Lembaran Negara Bank Indonesia dalam hal ini Anggota Dewan Gubernur Bank Indonesia menerbitkan Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21/18/PADG/2019 tentang Implementasi Standar Nasional Quick Response Code untuk Pembayaran. Sebagaimana kita ketahui dan kenal seperti apa QR Code tersebut, yang bisa digunakan bahkan tidak hanya untuk pembayaran. Namun disini yang dibahas adalah QR Code untuk pembayaran. Para pelaku UMKM sekarang pun sudah menggunakannya untuk kemudahan dan berbagai manfaat yang menguntungkan dan praktis. Republik Indonesia Tahun 2017 Nomor 134, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6081); Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 tentang Uang Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2018 Nomor 70, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6203

QRIS merupakan standar yang kompatibel dengan standar internasional EMV Co. Standar ini diadopsi untuk mendukung interkoneksi yang lebih baik dan bersifat open source serta mengakomodasi kebutuhan spesifik negara sehingga memudahkan interoperabilitas antar penyelenggara antar instrumen, termasuk antar negara. Saat ini standard tersebut juga telah digunakan di berbagai negara seperti India, Thailand, Singapura, Malaysia, Korea Selatan (Jhonny, 2019).

4. **Basis data**

(Lilik & Paulus 2020) mendefinisikan basis data atau database adalah sistem komputerisasi yang bertujuan untuk menyimpan sejumlah data sehingga pengguna mudah dalam mendapatkan atau memperbaharui informasi sesuai kebutuhan yang disimpan dalam database yang berupa text, maupun angka. Sehingga basis data atau database dapat disimpulkan sebagai kumpulan informasi yang tersimpan dalam komputer secara sistematis dengan tujuan untuk menyimpan data pengguna sehingga mudah didapatkan dan diperbaharui. Salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat basis data adalah MySQL. Menurut Arief dalam (Mita et al, 2018), MySQL merupakan salah satu jenis database server yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan database sebagai sumber dan pengelolaan datanya. Selain itu MySQL juga bersifat open source dan menggunakan SQL (structure query language), MySQL dapat berjalan pada berbagai platform seperti windows, linux, dan sebagainya.

5. **Web/ Situs**

Gregorius (2000: 30) Pengertian web menurut Gregorius adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung dan file-filenya saling terkait. Web terdiri dari page atau halaman, dan kumpulan halaman dinamakan homepage. Hakim Lukmanul (2004) Pengertian website menurut Hakim Lukmanul adalah fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada website disebut dengan web page dan link dalam website memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu page ke page lain (hypertext), baik diantara page yang disimpan dalam server yang sama maupun server di seluruh dunia.

6. **PHP**

PHP adalah sebuah bahasa script server side yang dapat digunakan dengan bahasa HTML atau dokumen secara bersamaan untuk membangun sebuah aplikasi web. Sibero (2013) PHP adalah pemrograman interpreter yaitu proses penerjemahan baris kode sumber menjadi kode mesin yang dimengerti komputer secara langsung pada saat baris kode dijalankan. PHP disebut sebagai pemrograman Server Side Programming, hal ini dikarenakan seluruh prosesnya

dijalankan pada server. Sifat open source pada PHP memberikan kemampuan PHP berkembang secara cepat. PHP selain dapat membuat dokumen HTML secara dinamis, dapat membuat gambar, PDF, dan animasi flash dengan script yang sederhana

7. CSS

CSS merupakan kependekan dari Cascading Style Sheet yang berfungsi untuk mengatur tampilan dengan kemampuan jauh lebih baik dari tag maupun atribut standar HTML (Hypertext Markup Language) (Kurniawan, 2008:1). CSS dibuat untuk memisahkan konten utama dengan tampilan dokumen yang meliputi layout, warna dan font. Tujuan utama CSS diciptakan untuk membedakan konten dari dokumen dan dari tampilan dokumen, dengan itu, pembuatan ataupun pemrograman ulang web akan lebih mudah dilakukan. Hal yang termasuk dalam desain web diantaranya adalah warna, ukuran dan formatting.


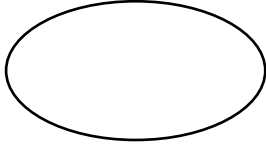
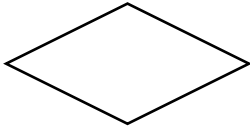

8. MySQL

MySQL adalah database yang cukup terkenal karena hampir sebagian besar aplikasi berbasis website seperti Wordpress, dilengkapi dengan MySQL (Lilik & Paulus 2020). MYSQL adalah sebuah sistem manajemen database yang bersifat open source. MYSQL merupakan sistem manajemen database yang bersifat relational. Artinya, data yang dikelola dalam database yang akan diletakkan pada beberapa tabel yang terpisah sehingga manipulasi data akan jauh lebih cepat.

9. ERD

Entity Relationship Diagram (ERD) dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional (Shalahuddin dan Rosa, 2011: 49). Sedangkan Menurut Al-Bahra dalam (Rahmayu, 2016:34) menerangkan bahwa “Entity Relationship Diagram (ERD) adalah diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan, dan digunakan dalam sistem bisnis”. Dalam sebuah ERD sendiri terdapat empat komponen utama untuk memodelkan suatu sistem. Berikut adalah komponen-komponennya.

Tabel 2. 1 Daftar Simbol ERD

NO	Simbol	Keterangan
1		Entitas merupakan sekumpulan objek yang dapat diidentifikasi secara unik dan berbeda satu dengan yang lainnya.
2		Atribut sering juga disebut sebagai properti, merupakan keterangan-keterangan yang terkait pada sebuah entitas yang perlu disimpan sebagai database.
3		Relasi dalam ERD adalah hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entitas. Relasi sendiri sering disebut dengan proses.
4		Garis digunakan untuk menunjukkan hubungan entitas dalam ERD. Selain menjadi penghubung, garis juga dapat menunjukkan alur atau flow dari suatu ERD.

10. XAMPP

XAMPP adalah server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri beberapa program antara lain : Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP sendiri merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl.

C. Landasan Teori

Berdasarkan pada analisa penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwasanya Implementasi E-payment Qris pada Sistem Pejualan Multipayment Berbasis Web adalah solusi yang dapat mempermudah para pengguna multipay pada saat ini, metode ini menggunakan permodelan DFD (Data Flow Diagram), EFD (Entity Relation Diagram) sebagai perancangan database. Perancangan sistem menggunakan PHP.

BAB III

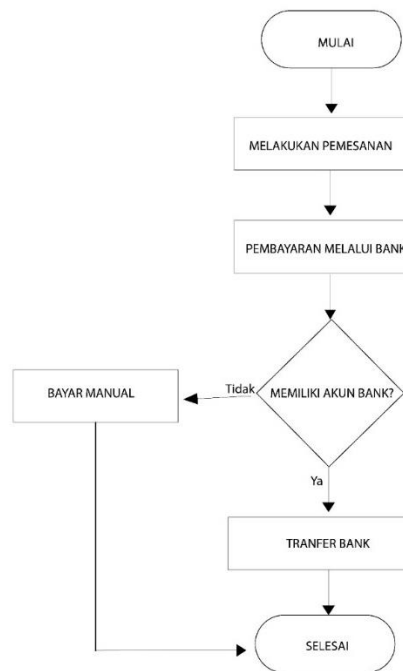
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

A. Analisis Sistem

Pada sistem Implementasi E-payment Qris pada Sistem penjualan Multipayment berbasis web. Dengan adanya analisis sistem ini, maka dapat diketahui untuk kemudian dilakukan perbaikan pada pengembangan sistem selanjutnya

1. Analisa Sistem yang berjalan

Analisis sistem yang berjalan dibuat untuk mengetahui alur proses sistem yang saat ini dijalankan. Sistem yang saat ini berjalan adalah masih menggunakan proses manual dengan cara transfer melalui bank atau pembayaran secara langsung. Berikut alur sistem yang sedang berjalan pada gambar 3.1.



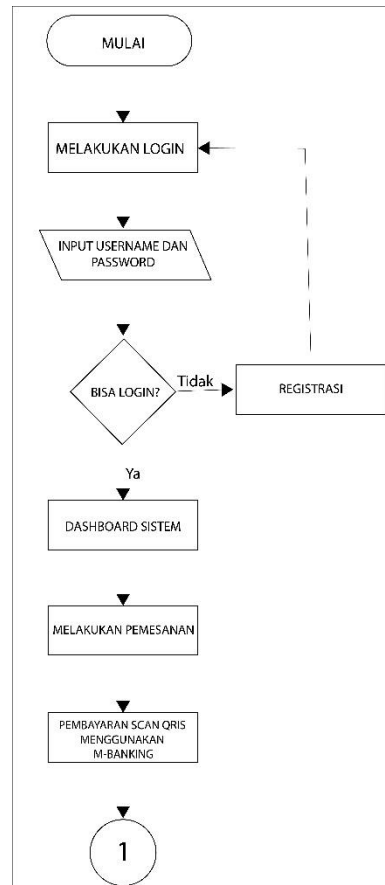
Gambar 3. 1 Flowchart sistem yang berjalan

Gambar 3.1 menunjukkan bahwa tahap pertama user melakukan pemesanan untuk melakukan top up e-money. Setelah melakukan pemesanan, user akan diarahkan untuk melakukan pembayaran via bank. Jika user memiliki akun atau rekening bank, maka user bisa melakukan transfer melalui bank yang dimiliki, sedangkan jika tidak memiliki rekening bank, maka user akan diarahkan untuk melakukan pembayaran

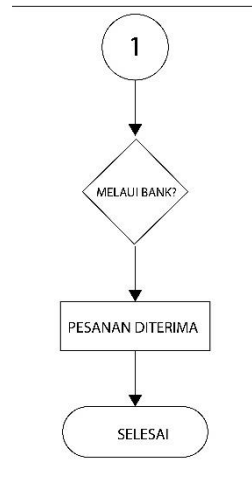
secara manual. Setelah melakukan pembayaran, maka user sudah bisa menerima pesanan yang telah dilakukan sebelumnya.

2. Analisa Sistem yang diusulkan

Flowchart sistem yang diusulkan pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 3.2 berikut.



Gambar 3. 2 Flowchart sistem yang diusulkan



Gambar 3. 3 Lanjutan flowchart sistem yang diusulkan

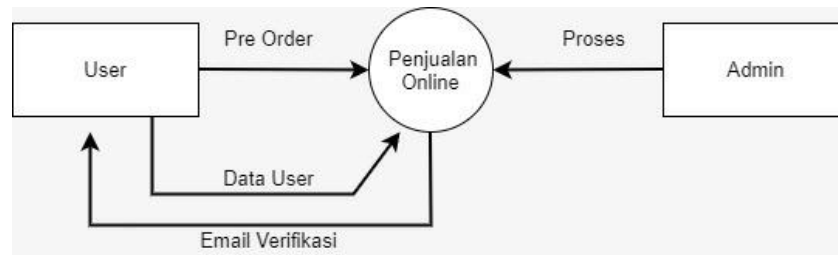
Gambar 3.2 dan gambar 3.3 menunjukkan alur sistem yang diusulkan pada penelitian ini. User harus melakukan login terlebih dahulu untuk menggunakan sistem. Setelah melakukan login, user bisa melakukan pemesanan untuk top up e-money melalui website. Setelah melakukan pemesanan, maka user akan diarahkan untuk melakukan metode pembayaran. Jika user memiliki akun bank maka dapat melakukan pembayaran melalui transfer bank, akan tetapi jika tidak memiliki akun bank, user bisa melakukan pembayaran melalui scan QRIS yang ada di sistem. Setelah melakukan pembayaran, maka pesanan yang dilakukan user bisa diterima dan masuk ke akun e-money user

B. Perancangan Sistem

1. Diagram Arus Data/DFD

a. Diagram Konteks

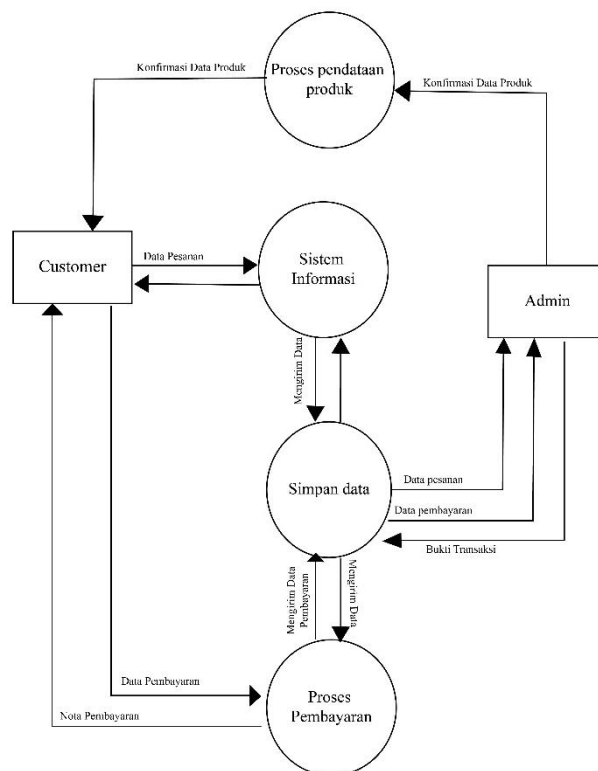
Pada diagram ini sistem dirancang atau dibuat untuk user dapat menginput data dan selanjutnya data diolah oleh sistem sesuai dengan inputan user, setelah data sesuai dengan data inputan user hasil dari sistem akan dikirim ke user. Dan berikut ini merupakan diagram konteks dan data flow diagram pada Implementasi E-payment Qris pada Sistem penjualan Multipayment berbasis web.



Gambar 3. 4 Diagram Konteks

b. DFD Level 0

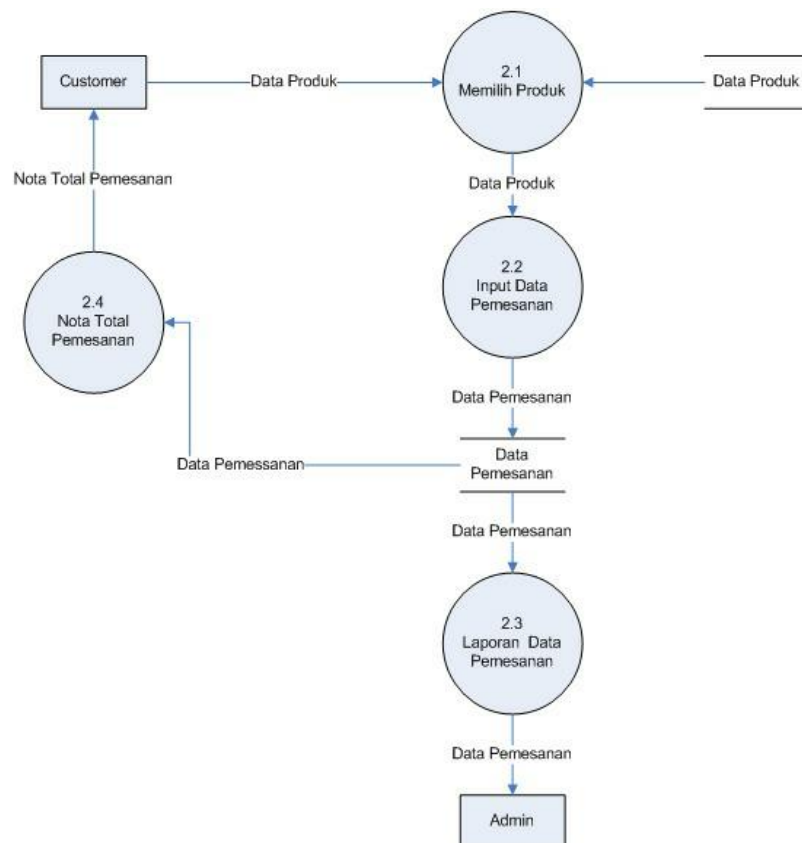
Pada DFD ini menjelaskan proses semua proses kinerja keseluruhan sistem ini secara umum, pada tahap ini customer akan menginputkan data pesanan, di terima oleh sistem kemudian diberikan kepada admin yang kemudian admin memberikan data ketersediaan produk, setelah itu user dapat melakukan pemesanan dan pembayaran. Setelah pemesanan berhasil customer mendapatkan nota pembelian yang dikirimkan oleh admin.



Gambar 3. 5 Diagram DFD Level 0

c. DFD Level 1

Pada DFD ini menjelaskan lebih rinci proses pemesanan dan pembayaran, yang pertama customer memilih produk yang akan di beli, kemudian data diambil dari database. Setelah produk dipilih, customer harus mengisi data pemesanan dan akan disimpan pada database pemesanan, kemudian admin akan mendapatkan laporan pemesanan, dan customer akan mendapatkan nota total pemesanan.

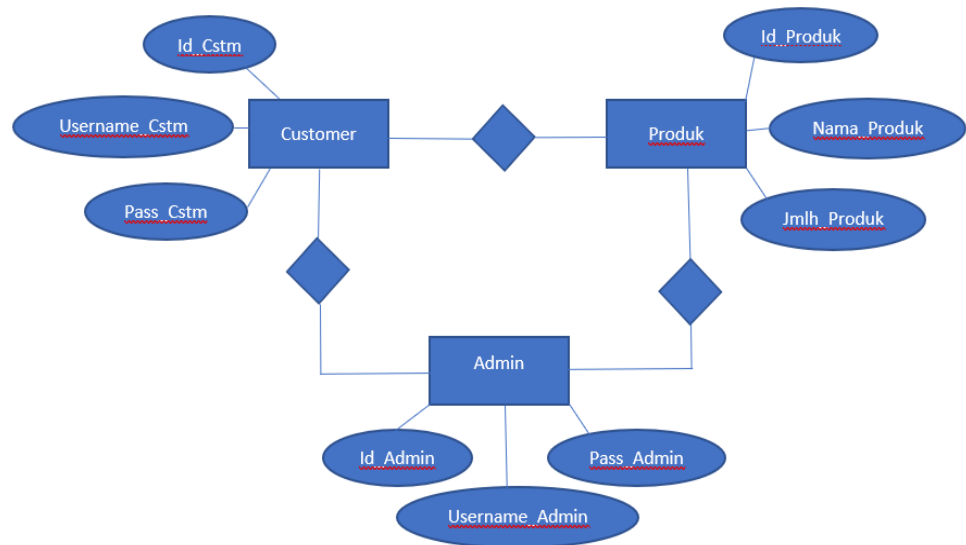


Gambar 3. 6 Diagram DFD Level 1

2. Rancangan Database

a. Entity Relationship Diagram (ERD)

Dalam rancangan suatu sistem dapat menggunakan Diagram Konteks, Data Flow Diagram (DFD), dan Entity Relationship Diagram (ERD). Model ERD adalah model yang dibuat berdasarkan anggapan bahwa dunia nyata terdiri dari koleksi obyek-obyek dasar yang dinamakan entitas serta hubungan antar entitas lainnya. Berikut ini ERD pada Implementasi E-payment Qris pada Sistem penjualan Multipayment berbasis web.



Gambar 3. 7 Diagram ERD

b. Stuktur Database

Database merupakan kumpulan data yang tersimpan didalam komputer yang dapat diolah menggunakan perangkat lunak untuk menghasilkan informasi. Database adalah aspek terpenting karena digunakan sebagai tempat penyimpanan data untuk selanjutnya dapat diproses lebih lanjut.

Tabel 3. 1 Daftar Database

Nama Tabel	Fungsi
tb_admin	Tabel ini berfungsi untuk menampung data admin
tb_produk	Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data produk
tb_user	Tabel ini berfungsi untuk menampilkan riwayat transaksi yang sudah dilakukan user

1) tb_admin

Pada proses login admin terdapat satu penyimpanan di database Sistem Implementasi E-payment Qris pada Sistem penjualan Multipayment berbasis web yakni tabel admin, yang berfungsi untuk mengelola dan memproses pesanan dari user yang mengakses website.

Tabel 3. 2 Tabel tb_admin

No	Atribute	Type	Length	Key	Ket
1	id_admin	INT	10	PK	
2	username_admin	VAR	255		
3	pass_admin	VAR	255		

2) tb_produk

Pada proses ini adalah penginputan data produk yang telah dibuat oleh user, pada tabel ini ber isi jumlah produk dan nama produk.

Tabel 3. 3 Tabel tb_produk

No	Atribute	Type	Length	Key	Ket
1	id_produk	VAR	255		
2	nama_produk	VAR	225	PK	
3	jumlah_produk	VAR	255		

3) tb_user

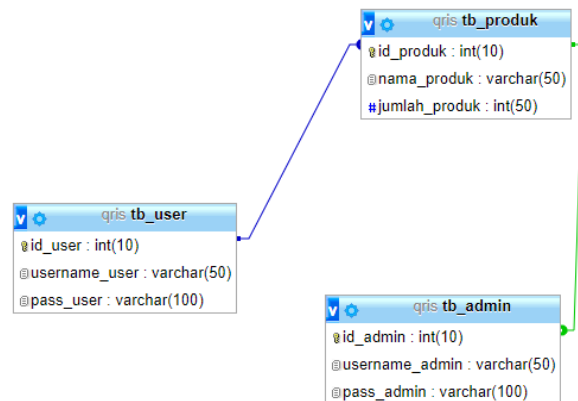
Pada tabel user, admin menyimpan database yakni tabel user, yang digunakan sebagai pengguna sistem.

Tabel 3. 4 Tabel tb_user

No	Atribute	Type	Length	Key	Ket
1	id_user	VAR	255		
2	username_user	VAR	225	PK	
3	pass_user	VAR	255		

c. Relasi antar table

Relasi adalah hubungan antar tabel yang menampilkan hubungan antar objek yang ada didalam table. Berikut adalah hubungan objek antar tabel pada Implementasi E-payment Qris pada Sistem penjualan Multipayment berbasis web.

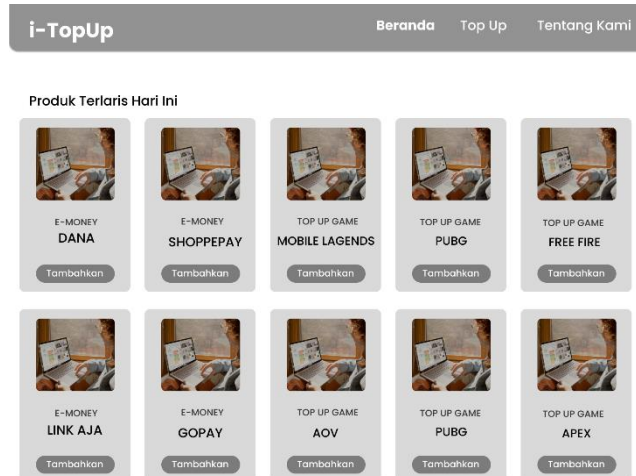


Gambar 3. 8 Diagram Relasi Tabel antara Primary Key pada tb_user dan Foren Key pada tb_produk dan tb_admin

Perancangan web ini dibangun untuk mempermudah mahasiswa dalam menyampaikan aspirasi maupun saran, baik pelayanan, perkuliahan, pembayaran, dan fasilitas.

1. Tampilan Beranda

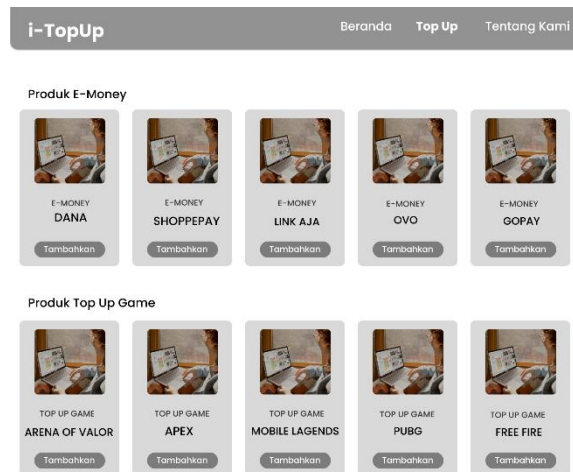
Beranda/ Halaman Utama adalah halama awal dari situs website, dalam halaman ini user disajikan tampilan menu utama yaitu informasi produk yang di tawarkan.



Gambar 3. 9 Tampilan Beranda

2. Tampilan Top Up

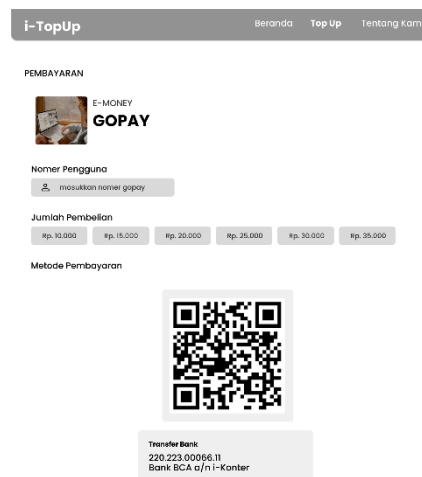
Pada tampilan ini user di sajikan tampilan produk yang lebih lengkap dan sudah terkelompok sesuai jenisnya, berbeda dengan beranda yang dimana tampilan beranda di fokuskan untuk produk-produk yang sering diakses atau yang sering di beli.



Gambar 3. 10 Tamilan Top up

3. Tampilan pembayaran

Dalam menu ini terdapat formulir untuk melakukan pembayaran oleh user, sebelum pesanan diproses oleh admin.



Gambar 3. 11 Tampilan Pembayaran

4. Tampilan halaman login pada admin.

Pada tampilan ini adalah proses dimana admin login menggunakan username dan password yang sudah dibuat sebelumnya, fungsi admin login yaitu admin dapat memproses semua pesanan yang telah dimasukan oleh user dan selanjutnya akan diproses oleh admin. Berikut adalah tampilannya

LOGIN

Username

Password

LOGIN

Gambar 3. 12 Tampilan Halaman Login

5. Tampilan halaman dashboard

Halaman dashboard akan menampilkan data pesanan yang masuk dan yang sudah diproses. Berikut adalah tampilan dari halaman dashboard.

i KONTOR **Dashboard** Pesanan Admin

Pesanan masuk 1 Pesanan berhasil

Gambar 3. 13 Halaman Dashboard

6. Tampilan halaman pesanan

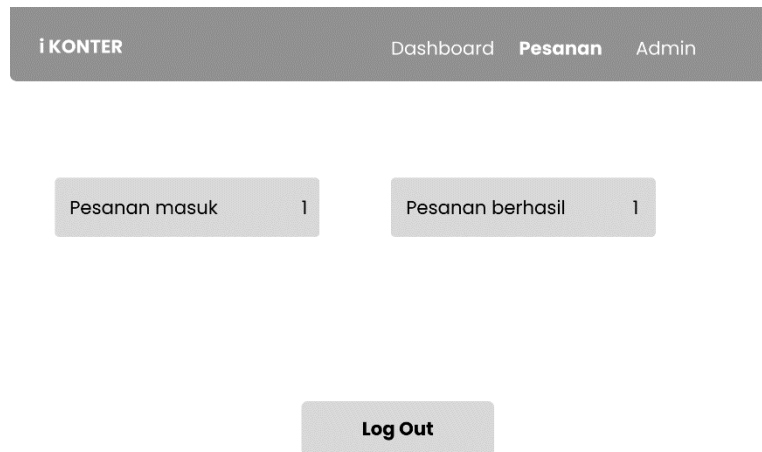
Halaman ini menampilkan data pesanan yang telah di inputkan oleh user pada saat proses pembelian.

i-TopUp Dashboard **Pesanan** Admin

No	Jenis Pesanan	Nomer / ID	Nominal Pembelian	Tgl Pembelian
1	Dana	0855712300	Rp. 25.000	12 Mei 2022

Proses

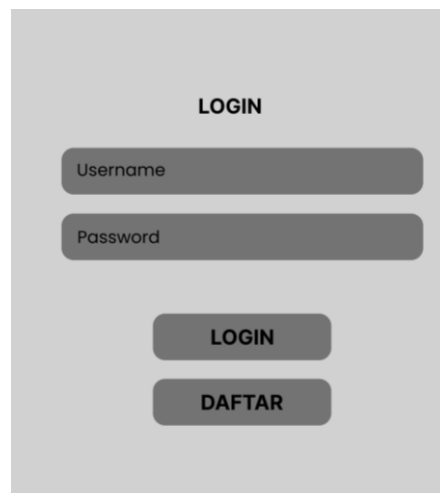
Gambar 3. 14 Tampilan Halaman Pesanan



Gambar 3. 15 Tampilan Halaman Pesanan yang berhasil

7. Tampilan halaman login user

Pada tampilan ini adalah proses dimana user login menggunakan username dan password yang sudah dibuat sebelumnya, fungsi user login yaitu user dapat melihat atau memantau riwayat transaksi, dengan demikian dapat digunakan sebagai bukti jika terjadi kesalahandalam transaksi



Gambar 3. 16 Tampilan Halaman Login User

8. Tampilan halaman daftar

Pada tampilan ini user di sajikan form untuk mengisi data sebagai syarat pendaftaran menjadi anggota.

i-TopUp

Form Pendaftaran

Nama
Nana Nano

Email
nananano12@gmail.com

Username
nananao12

Password

Save

Gambar 3. 17 Tampilan Halaman Daftar

9. Tampilan halaman Dashboard User

Halaman ini menampilkan data riwayat pesanan yang telah di inputkan oleh user pada saat proses pembelian, sebagai bukti sah transaksi.

i-TopUp

Riwayat Pesanan

No	Jenis Pesanan	Nomer / ID	Nominal Pembelian	Tgl Pembelian
1	Dana	0855712300	Rp. 25.000	12 Mei 2022

Log Out

Gambar 3. 18 Tampilan Halaman Dashboard User

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya diperoleh nilai responden 43,8 sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa sistem yang dibangun layak dan dapat memberikan kemudahan bagi user. Proses pemesanan untuk pengisian akun dompet digital tidak ada kendala yang menyulitkan user.

B. Saran

Adapun saran yang diberikan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perlu adanya fitur pendukung untuk melakukan batal pemesanan.
2. Perlu ditambahkan pilihan metode pembayaran yang dapat dilakukan oleh user.
3. Perlu adanya fitur rubah pesanan sebelum dilakukan pembayaran untuk mendukung user jika ada perubahan ketika pemesanan.
4. Perlu dibangun versi *mobile*.

DAFTAR PUSTAKA

- Hendarsyah, D. (2016). Penggunaan Uang Elektronik Dan Uang Virtual Sebagai Pengganti Uang Tunai Di Indonesia. *IQTISHADUNA: Jurnal Ilmiah Ekonomi Kita*, 5(1), 1–15. <https://doi.org/10.46367/iqtishaduna.v5i1.74>
- Liem, Lonalia. 2019. “Analisis Faktor-Faktor Yang Dipertimbangkan Konsumen Dalam Menggunakan Layanan Ovo Di Surabaya.” *Seminar Nasional Ilmu Terapan (SNITER) 2(2)*: 228–41.
- Lilik & Paulus. 2020. “Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Surat Pengantar Dukuh Berbasis Website ‘Dukuhku Online.’” *Indonesian Journal on Networking and Security* 9(5): 30–35.
- I Gde Agus Jaya Sadguna, I Gede Nyoman Suta Waisnawa, Ayu Dwi, and A A Ayu Ngurah Harmini Yulianthi. 2021. “PENGEMBANGAN SISTEM PEMBAYARAN UNTUK DESA WISATA.” 6788: 58–65.
- Sandy, M. Azhar Lihan. 2020. “Implementasi E-Payment Qris Pada Sistem Informasi Pembayaran Biaya Pendidikan Di SMP Islam Terpadu Insan Mandiri Sukabumi. Skripsi.” *Universitas Bina Sarana Informatika*.
- Suparyanto dan Rosad (2015. 2020. “Pengertian Impelementasi.” *Suparyanto dan Rosad (2015 5(3)*: 248–53.
- Tarantang, Jefry, Annisa Awwaliyah, Maulidia Astuti, and Meidinah Munawaroh. 2019. “Perkembangan Sistem Pembayaran Digital Pada Era Revolusi Industri 4.0 Di Indonesia.” *Jurnal Al-Qardh* 4(1): 60–75.
- Hendarsyah, D. (2016). Penggunaan Uang Elektronik Dan Uang Virtual Sebagai Pengganti Uang Tunai Di Indonesia. *IQTISHADUNA: Jurnal Ilmiah Ekonomi Kita*, 5(1), 1–15. <https://doi.org/10.46367/iqtishaduna.v5i1.74>

