

# Perancangan Aplikasi Pemesanan Dan Pembayaran Berbasis QR Code Menggunakan Metode RAD (Studi Kasus Katana Cafe)

Design of a QR Code-Based Ordering and Payment Application Using the RAD Method (Case Study: Katana Cafe)

**Fibra Chalik Lubis<sup>a,1</sup>, Siti Aliyah<sup>b,2</sup>, Muhammad Barkah Akbar<sup>c,3</sup>**

<sup>a,b</sup> Universitas Potensi Utama, JL.KL Yos Sudarso Km. 6,5 No. 3-A, Tanjung Mulia, Kec. Medan Deli, Kota Medan, 20241, Indonesia

Fibralbs82@gmail.com<sup>1</sup>, aliyahsiti478@gmail.com<sup>2</sup>, muhammad.barkah.akbar@gmail.com<sup>3</sup>

---

## ABS RAK

Permasalahan utama yang dihadapi adalah bagaimana menciptakan sebuah aplikasi yang dapat memudahkan pengunjung pada Katana Cafe dalam melakukan pemesanan makanan dan pembayaran karena hanya dilakukan melalui smartphone saja. Karena adanya layanan aplikasi berbasis android ini, pengunjung, dapat dengan mudah untuk memesan makanan tanpa harus menunggu pelayan mencatat pesanan makanan mereka, serta harga makanan yang tertera pada aplikasi sehingga pengunjung tidak khawatir untuk biaya yang dibayarkan dan pembayaran juga bisa dilakukan secara online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi pemesanan dan pembayaran berbasis android pada Katana Cafe ini berhasil meningkatkan keakuratan dalam pemesanan dan pembayaran makanan pada Katana Cafe. Fitur utama yang ditawarkan dalam aplikasi ini meliputi kode QR unik berbeda pada setiap meja yang dapat diakses pengunjung, serta notifikasi otomatis pada bagian admin jika ada pesanan yang masuk, serta dashboard admin yang sudah terintegrasi oleh sistem. Pengujian dilakukan pada sejumlah pengunjung Katana Café, dan hasilnya menunjukkan peningkatan efisiensi dalam proses pemesanan dan pembayaran makanan karena dilakukan secara real-time. Aplikasi ini mudah digunakan dan sangat membantu dalam pemesanan dan pembayaran makanan pada Katana Cafe.

**Kata Kunci :** QR Code, Android, Aplikasi Mobile, Katana Cafe, Pemesanan dan Pembayaran Makanan

## ABSTRACT

The main challenge was how to create an application that would make it easier for Katana Cafe customers to order and pay, as it could be done solely through their smartphones. This Android-based application allows customers to easily order food without having to wait for a waiter to take their order. Prices are displayed on the app, allowing customers to avoid worrying about costs and allowing online payment. The research results show that Katana Cafe's Android-based ordering and payment application has successfully improved the accuracy of ordering and paying for food at Katana Cafe. Key features include a unique QR code for each table accessible to customers, automatic notifications to the admin when an order is received, and an integrated admin dashboard. Testing was conducted on a number of Katana Cafe customers, and the results showed increased efficiency in the ordering and payment process due to its real-time operation. The application also received positive feedback from users, who stated that it was easy to use and very helpful in ordering and paying for food at Katana Cafe..

**Keywords:** QR Code, Android, Mobile Application, Katana Cafe, Food Ordering and Payment

---

Info Artikel :

Disubmit:

Direview:

Diterima :

## 1. PENDAHULUAN

Sistem digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, seperti pendidikan, bisnis, maupun sosial. Kehadiran teknologi informasi membantu masyarakat dalam menyelesaikan berbagai aktivitas secara lebih cepat, mudah, dan efisien. Seiring dengan meningkatnya perkembangan teknologi, penggunaan perangkat mobile juga semakin menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. (Medyantiwi, Angga, 2021).[1]

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada Katana Cafe, sistem pemesanan makanan dan minuman masih memakai metode yang manual yaitu menggunakan kertas dan pulpen. Proses ini mengharuskan pelayanan menjadi kurang efisien, terutama saat kondisi cafe ramai. Selain itu metode manual ini rentan terhadap kesalahan pencatatan pesanan yang berdampak pada ketidaksesuaian antara pesanan pelanggan dan makanan yang disajikan. Permasalahan lain yang ditemukan adalah pada proses pembayaran yang masih dilakukan secara tunai (*cash*) di kasir. [2]

Pelanggan harus datang langsung ke kasir untuk melakukan pembayaran, yang sering kali menimbulkan antrean dan memperlambat proses pelayanan. Selain itu, perhitungan pembayaran yang dilakukan secara manual juga berpotensi menimbulkan kesalahan, baik bagi pihak cafe maupun pelanggan. Dari fenomena yang ada diperlukan suatu ide berupa aplikasi yang mampu mengatasi keterbatasan dari proses manual.

Pelanggan dapat menjalankan proses pemesanan dengan mandiri menggunakan *smartphone*, sehingga tidak perlu menunggu pelayan untuk mencatat atau melayani pesanan, serta melakukan pembayaran secara *online* dengan lebih cepat dan akurat. Fitur utama yang ditawarkan dalam aplikasi ini meliputi kode QR unik berbeda pada setiap meja yang dapat diakses pengunjung, serta notifikasi otomatis pada bagian admin jika ada pesanan yang masuk, serta dashboard admin yang sudah terintegrasi oleh sistem. [4]

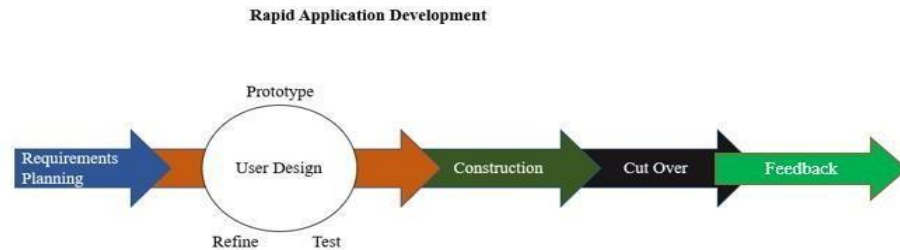
Menurut Evy (2019:54), pembayaran memiliki dua makna, yaitu dalam pengertian sempit dan dalam pengertian yuridis teknis. Dalam arti sempit, pembayaran dapat dipahami sebagai tindakan pelunasan kewajiban yang dilakukan oleh pihak yang memiliki utang (debitur) kepada pihak yang memberikan piutang (kreditur). Pelunasan tersebut umumnya dilakukan menggunakan uang atau barang sebagai bentuk pemenuhan kewajiban. [6]

Cafe merupakan bentuk usaha di sektor kuliner yang menyediakan berbagai pilihan makanan dan minuman bagi konsumen, dengan tujuan menjalankan aktivitas bisnis yang dapat memberikan keuntungan kepada pengelolanya. Cafe menyediakan berbagai pilihan makanan maupun minuman ringan kepada pelanggan dengan konsep pelayanan yang lebih santai dan suasana yang tidak terlalu formal. (Grace Amalia Tondang, dkk : 2023). [7]

Penerapan sistem yang menggabungkan proses pemesanan dan pembayaran secara terintegrasi diharapkan mampu mengurangi terjadinya kesalahan dalam pengelolaan data transaksi, mempercepat proses pelayanan, serta memberikan pengalaman yang nyaman bagi pelanggan. Dari hal yang ada, penulis melakukan penelitian dengan judul “Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan dan Pembayaran Berbasis QR Code Menggunakan Metode RAD (Studi Kasus Katana Cafe).” [8]

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode RAD (*Rapid Application Development*). RAD merupakan pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak yang mengutamakan penyelesaian aplikasi dalam waktu yang cepat. Metode ini dilakukan dengan membuat *prototype* yang dapat langsung dicoba oleh pengguna, sehingga pengguna dapat melihat dan memberi masukan terhadap hasil yang sedang dikembangkan oleh tim pengembang. Dengan cara ini, pengembangan menjadi lebih fleksibel dan komunikasi antara pengguna dan tim pengembang lebih efektif serta dapat mempercepat waktu peluncuran produk akhir.



Gambar 1. Metode RAD

### Langkah-Langkah RAD

#### 1. Perencanaan Kebutuhan

Proses pengembangan dimulai dengan tahap identifikasi kebutuhan sistem yang melibatkan pengguna dan pihak terkait. Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan serta analisis informasi tentang kebutuhan, tujuan, dan harapan aplikasi yang dibuat.

#### 2. Pembuatan Desain

Langkah selanjutnya perancangan tampilan antarmuka pengguna serta penyusunan konsep pengalaman pengguna. Pada Langkah ini, menentukan rancangan penyajian informasi dalam aplikasi dan mengatur bentuk interaksi yang akan dilakukan antara pengguna dengan sistem.

#### 3. Pengembangan Aplikasi

Pada tahap ini, pengembang mulai membuat prototipe atau gambaran awal dari sistem yang akan dikembangkan. Prototipe tersebut digunakan sebagai media evaluasi untuk mengetahui kelebihan maupun kekurangan aplikasi sebelum dilakukan pengembangan lebih lanjut. Salah satu bentuk perancangannya dapat dilakukan dengan membuat *flowchart* yang menggambarkan alur kerja dari aplikasi yang dibangun.

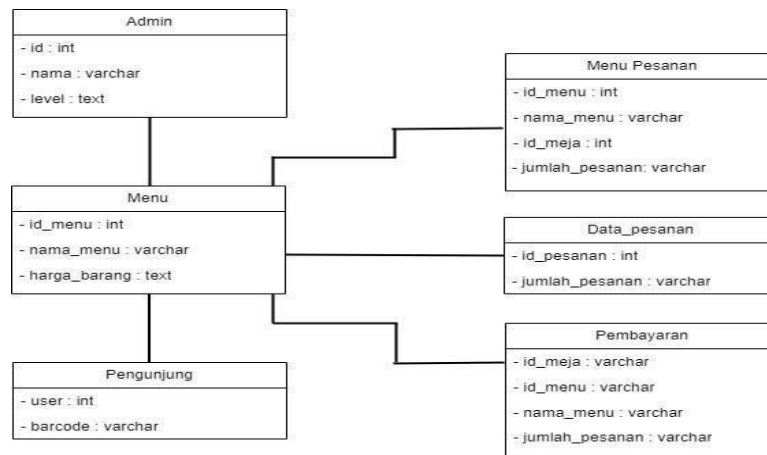
#### 4. Implementasi Sistem

Langkah yang terakhir proses penerapan atau penggunaan aplikasi yang telah selesai dikembangkan oleh pengguna dan admin. Melakukan pengecekan serta menjamin sistem telah berfungsi dengan baik dan mampu memenuhi kebutuhan serta harapan dari pengguna sesuai dengan tujuan pengembangan aplikasi.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Class Diagram

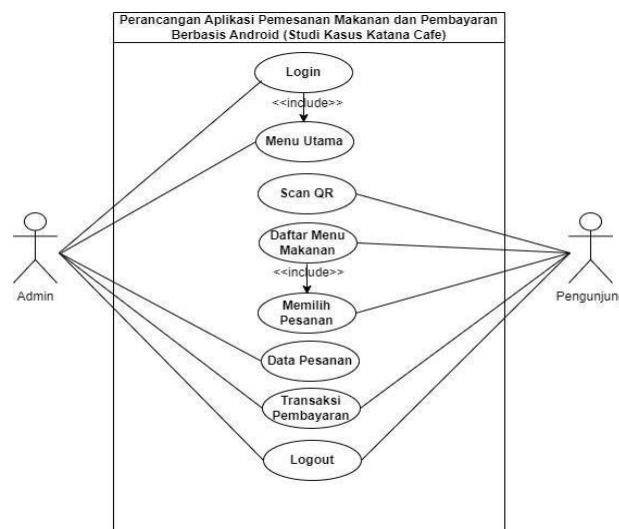
*Class Diagram* berfungsi untuk menggambarkan rancangan struktur sistem dalam bentuk kumpulan *class* dan hubungan antar *class* tersebut. Diagram ini merupakan bagian dari UML (*Unified Modelling Language*) yang membantu pengembang dalam memahami susunan data, atribut, fungsi, dan interaksi objek dalam aplikasi. Dalam *Class Diagram*, pengembang dapat melihat setiap kelas dibentuk dan melihat hubungan antar komponen dalam sistem.



Gambar 2. *Class Diagram*

#### B. Use Case Diagram

*Use case diagram* terdapat pada UML (*Unified Modelling Language*) fungsinya untuk menggambarkan hubungan antara *user* dengan aplikasi yang dirancang. Diagram ini berfungsi menjelaskan fitur-fitur dalam sistem dan menunjukkan bagaimana pengguna dapat interaksi dengan masing-masing fungsi yang tersedia.

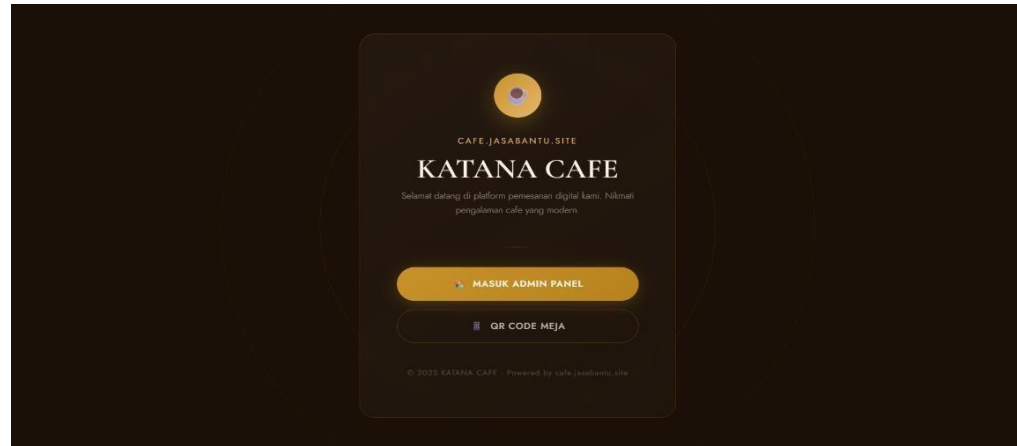


Gambar 3. *Use Case Diagram*

### C. Hasil

Hasil dari rancangan aplikasi yang dibangun atau tampilan dapat di uraikan sebagai berikut :

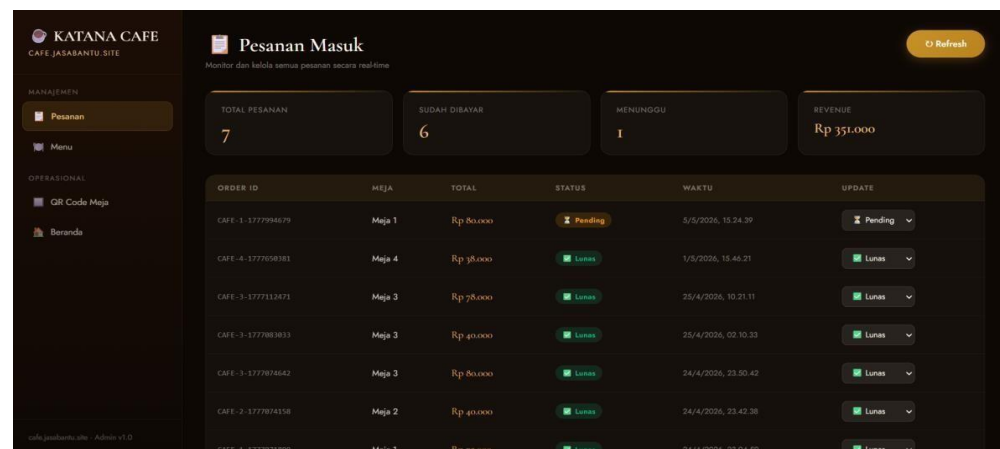
#### 1) Tampilan *Login*



Gambar 4. Tampilan *Login*

Tampilan *login* dilengkapi dengan *form* untuk memasukkan *username* dan *password*, serta autentikasi yang memastikan hanya admin yang dapat mengakses panel pengelolaan sistem. Proses *login* ini dirancang untuk menjaga keamanan data pesanan, informasi meja, serta pengaturan menu, sehingga pihak yang berwenang tidak dapat melakukan perubahan terhadap sistem.

#### 2) Tampilan *Dashboard*



Gambar 5. Tampilan *Dashboard*

Halaman *dashboard* bisa melihat jumlah meja yang tersedia, jumlah pesanan yang sedang aktif, daftar pesanan terbaru, dan status masing-masing pesanan. Desain *dashboard* dibuat informatif dan interaktif agar admin dapat memantau kinerja operasional cafe secara *real-time* dan mengambil keputusan dengan cepat.

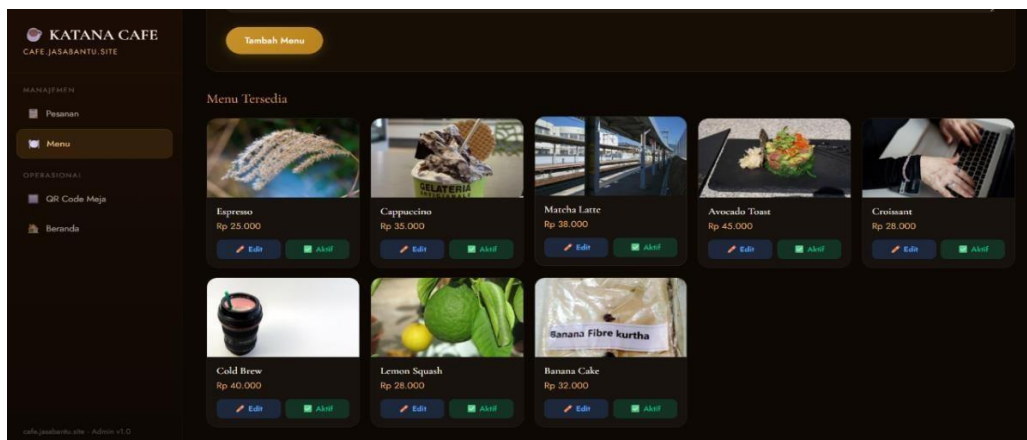
### 3) Tampilan Daftar Meja



Gambar 6. Tampilan Daftar Meja

Tampilan daftar meja, admin dapat menambahkan meja baru, memperbarui informasi meja yang sudah ada, menghapus meja yang tidak di gunakan, serta melihat daftar meja secara keseluruhan. Pengelolaan meja yang terstruktur membantu mempermudah proses penempatan pesanan sesuai lokasi pelanggan.

### 4) Tampilan Daftar Menu



Gambar 7. Tampilan Daftar Menu

Tampilan daftar menu, pengelola dapat menambahkan menu baru lengkap dengan detail seperti nama, deskripsi, harga, dan gambar. Selain itu, pengelola juga dapat melihat daftar menu yang tersedia, memperbarui informasi menu apabila terdapat perubahan, serta menghapus menu yang sudah tidak tersedia atau tidak relevan. Bertujuan untuk menjaga keakuratan dan kelengkapan data menu secara *real-time*. Dengan adanya halaman CRUD menu, pengelolaan menu menjadi lebih efisien dan terorganisir, mendukung kelancaran operasional Katana Cafe.

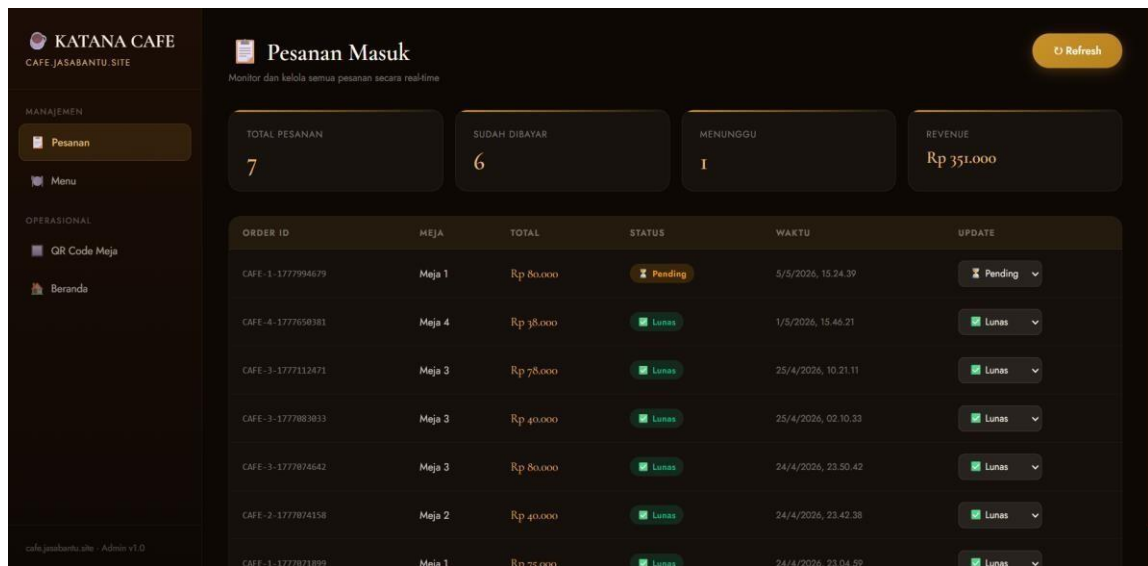
##### 5) Tampilan QR Code



Gambar 8. Tampilan QR Code

Kode ini dapat ditempatkan secara fisik di setiap meja sehingga pengunjung cukup memindainya menggunakan aplikasi untuk langsung mengakses menu digital dan dapat melakukan pemesanan. Sistem ini mempercepat proses pemesanan dan meminimalkan interaksi tatap muka mendukung pelayanan yang efisien dan modern.

##### 6) Tampilan Daftar Pesanan Masuk



Gambar 9. Tampilan Daftar Pesanan Masuk

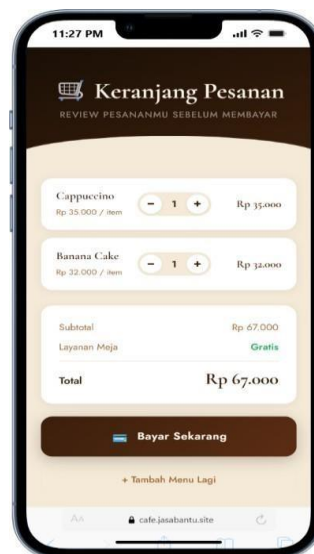
Halaman daftar pesanan masuk ini dapat menampilkan informasi meliputi nomor pesanan, meja pesanan, daftar makanan dan minuman yang dipesan, jumlah, harga total, dan waktu pemesanan. Dengan tampilan yang terstruktur, admin dapat dengan cepat memproses pesanan sesuai urutan masuk, sehingga pelayanan berjalan lancar.

## 7) Tampilan Menu Pengunjung



Gambar 10. Tampilan Menu Pengunjung

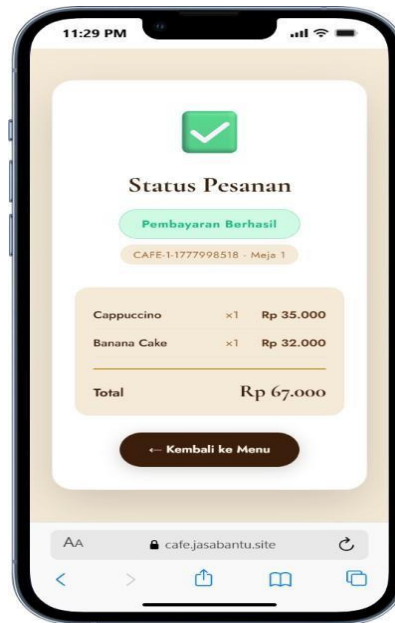
Halaman ini setiap menu dilengkapi dengan gambar, deskripsi singkat, dan harga. Tampilan yang menarik dan informatif membantu pengunjung memilih pesanan dengan mudah, sekaligus memberikan pengalaman pengguna yang menyenangkan.

8) Tampilan *Checkout* PesananGambar 11. Tampilan *Checkout* Pesanan

Pada Halaman ini pengunjung dapat memeriksa kembali daftar pesanan yang dipilih, jumlah pesanan, total harga, serta memilih metode pembayaran yang diinginkan. Proses *checkout* memastikan bahwa pesanan yang dikirim telah sesuai dengan keinginan pengunjung.

9) Tampilan *Done* Pesanan Pengunjung

Status *done* menunjukkan bahwa pesanan telah selesai diproses dan siap diantar atau diambil oleh pengunjung. Tampilan *done* pesanan pengunjung dapat dilihat pada gambar 11 :



Gambar 11. Tampilan *Done* Pesanan Pengunjung

Pada halaman ini informasi ini memastikan pengunjung mengetahui bahwa pesanan mereka sudah siap, sehingga proses pengambilan dapat dilakukan tanpa penundaan.

D. Kelebihan Dan Kekurangan Aplikasi

Kelebihan dan kekurangan dari sistem yang telah dibangun sebagai berikut :

1. Kelebihan Sistem

- 1) Aplikasi menyediakan antarmuka yang *userfriendly* dan responsif yang baik bagi pengunjung maupun admin.
- 2) Sistem pemantauan pesanan secara *real-time*, mulai dari *pending*, *processed* dan *done*, memungkinkan admin dan pengunjung untuk memantau progres pesanan transparan.
- 3) Sistem juga menyediakan fitur *checkout* dan metode pembayaran yang lengkap mendukung transaksi yang lebih cepat dan aman.
- 4) Aplikasi juga mendukung manajemen data meja dan menu secara fleksibel melalui halaman CRUD, sehingga admin dapat menyesuaikan kapasitas dan variasi menu dengan mudah.

## 2. Kekurangan sistem

- 1) Aplikasi masih bergantung pada koneksi internet yang stabil untuk memastikan data pesanan dan status dapat diperbarui secara *real-time* sehingga performa bisa menurun ketika jaringan tidak stabil.
- 2) Tampilan dan fitur aplikasi saat ini masih terbatas pada fungsi dasar, sehingga belum menyediakan fitur lanjutan seperti laporan analisis penjualan, notifikasi otomatis untuk pelanggan, atau integrasi dengan sistem stok bahan makanan.
- 3) Sistem belum memiliki kemampuan untuk menangani jumlah pesanan yang sangat tinggi secara bersamaan dengan optimal, sehingga berpotensi menimbulkan keterlambatan pada kondisi ramai.
- 4) Keamanan data pengunjung dan transaksi perlu penguatan lebih lanjut, termasuk enkripsi data dan proteksi terhadap akses yang tidak sah atau ada pihak yang akan masuk kedalam proses transaksi pengunjung.

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan, pengembangan, dan pengujian aplikasi pemesanan makanan dan pembayaran berbasis Android pada Katana Cafe diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Penggunaan QR Code per meja mempermudah pengunjung dalam pemesanan makanan pada Katana Cafe dengan smartphone saja tanpa interaksi langsung pada pelayan.
- 2) Menggunakan aplikasi berbasis android yang mudah digunakan dan fleksibel bagi pengunjung dan admin, serta menggunakan fitur QR Code bagi pengunjung.
- 3) Aplikasi berhasil memudahkan proses pemesanan dan pembayaran bagi admin dan pengunjung dengan cara menggunakan aplikasi yang berbasis android yang dapat diakses melalui smartphone saja.
- 4) Sistem masih memiliki keterbatasan, antara lain ketergantungan pada koneksi internet, kapasitas penanganan pesanan saat ramai, keterbatasan fitur lanjutan, dan perlunya peningkatan keamanan data.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang sudah memberikan arahan agar karya tulis ilmiah ini dapat selesai dan terima kasih juga kepada kedua orang tua saya yang sudah mendukung dalam segala hal.

## REFERENSI

- [1]. Aditia Widiyanto, Alfa Yuliana Dewi, Ahmad Khambali. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada *Caffe Bersinggah Batang* Berbasis Android. Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer, Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan. ISSN: 2477-3042 SURYA INFORMATIKA, VOL.13 No.1, Mei 2023
- [2]. Besin, M. V. (2023, Desember). Implementasi Metode Rapid Application Development (RAD) dalam Membangun Aplikasi Boarding House di Sekitar Kampus UNIMOR Berbasis Android. Restikom: Riset Teknik Informatika dan Komputer, 5(3), 412–423.
- [3]. Febriyani, I. F., Jaya, E. A., & Illahi, A. D. (2024). *Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Makanan di Kedai Ayam Batokok PJ Berbasis Android*. Jurnal Sains dan Teknologi: Jurnal Keilmuan dan Aplikasi Teknologi Industri, 24(2), 231–240.

- [4]. Harmastuti, Saputro, R. N., & Setyowati, D. (2023). *Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android (Studi Kasus pada Rumah Makan Bale Roso Prambanan)*. Jurnal Teknologi Technoscientia, 15(2), 9–18.
- [5]. Hasan, A., Wahyudi, F., Ubaidillah, S. G., Haryadi, Fatimah, K., & Lestari, H. (2025). Perancangan dan Pembangunan Aplikasi Pemesanan Makanan 'Gondrongfood' Berbasis Android. *Instink: Inovasi Pendidikan, Teknologi Informasi dan Komputer*, 4(1), 12–19.
- [6]. Paruntu, C. Z. S., & Novita, D. (2025). *Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan Online Berbasis Android dengan Integrasi Pembayaran Digital pada UMKM (Studi Kasus Kedai Susu Suyo)*. Jurnal Minfo Polgan, 14(1), 659–664.
- [7]. Rais, F. M. A. (2024). *Rancang Bangun Aplikasi Pesan Antar Makanan Secara Online dengan Pembayaran secara Top Up Berbasis Android (Studi Kasus: Batavia Restaurant)*. Jurnal Informatika Universitas Pamulang, 7(2).
- [8]. Ryan Suantalla, Fajar Aryo Nugroho, Koko Hermanto. (2020). RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN MAKANAN BERBASIS ANDROID PADA RUMAH MAKAN “BENGAWAN TEPI SAWAH”. *Jurnal Teknik dan Sains Fakultas Teknik Universitas Teknologi Sumbawa*. Volume 1 Nomor 2, Juli2020e-ISSN 2721-3188 | p-ISSN2721-3714
- [9]. Stanley, Dewi, F. K. S., & Ardanari, P. (2022). *Pembangunan Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman pada Restoran Berbasis Android*. Jurnal Informatika Atma Jogja, 3(2).
- [10]. Subhiyakto, E. R., Agustina, F., & Reswara, C. V. (2023). Pengembangan Aplikasi Evaluasi Kegiatan Berbasis Android menggunakan Metode RAD (Rapid Application Development). *Jurnal Ilmiah INTECH: Information Technology Journal of UMUS*, 5(1), 49–59.
- [11]. Mia Sumiati, Rahman Abdillah, Alqomari Cahyo (2021). *Pemodelan UML Untuk Sistem Informasi Persewaan Alat Pesta*, Volume.11, No.2
- [12]. Sarmila Audita, Sri Tria Siska, Arif Budiman (2022). Perancangan Sistem Jadwal Dan Absensi Mengajar Guru Menggunakan Visual Studio 2012 Dan Mysql. *Jurnal Pusat Akses Kajian Teknologi Artificial Intelligence*, Vol.2, No.1
- [13]. Andre Darmawan Poani, Elimawaty Rombe, Rahmat Mubaraq (2021). Pengaruh Nilai Pelanggan Terhadap Loyalitas Konsumen Kafe Jeka And Surabi Di Palu. *Jurnal Ilmu Manajemen Universitas Tadulako*, Vol.7, No.4.
- [14]. Lady Agustin Fitriana, Syarah Seimahuira (2023). Penerapan Metode Saw Dalam Analisa Perbandingan Performa Web Server (Apache, Nginx, Lighttpd, Iis) Pada Bahasa Pemrograman PHP. *Riset Dan E- Jurnal Manajemen Informatika Komputer Volume.7, Nomor.1*.
- [15]. Joko Sutrisno, Very Karnadi (2021). *Aplikasi Pendukung Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Media Lagu Berbasis Android*, Vol.4, No.6.
- [16]Pratiwi, N. I., & Prabowo, A. (2025). Analisis servicescape, hedonic lifestyle dan promotion intention terhadap keputusan pembelian konsumen pada Suara Coffee & Space. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(3), 4547–4555. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i3.2656>
- [17]Riska, A., & Prabowo, A. (2025). Analisis social media marketing, servicescape, dan harga terhadap keputusan pembelian konsumen di Romansa Kopi. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(3), 4917–4925. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i3.2710>
- [18]Arini, D. P., & Prabowo, A. (2025). Analisis customer experience dan customer trust terhadap keputusan pasien berkunjung kembali pada Klinik Alternatif Akupuntur Serumpun Bambu. *ANALISIS*, 15(2), 310–328. <https://doi.org/10.37478/als.v15i02.6497>
- [19]Prabowo, A., Adam, A. A., Subhan, Z. N., Tanjung, Y., Parhusip, A. A., Deviana, A., & Irwansyah. (2025). Sustainable business practices in coffee shops: The role of marketing innovation, digital marketing, and branding innovation through market development. *International Journal of Accounting and Economics Studies*, 12(6), 43–50. <https://doi.org/10.14419/p0k0pc78>

- [20] Akila, F., & Prabowo, A. (2025). Pengaruh customer experience, perceived product quality dan brand trust terhadap keputusan pembelian konsumen Dunkin Donuts Gatot Subroto. *ProBisnis: Jurnal Manajemen*, 16(5), 1157–1165. <https://ejournal.joninstitute.org/index.php/ProBisnis/article/view/1158>
- [21] Kurniawan, D., & Prabowo, A. (2025). Analisis customer relationship marketing, marketing communications dan service quality personal trainer terhadap tingkat kepuasan member pada Vizta Gym Cemara Asri Medan. *VALUE: Jurnal Ilmiah Akuntansi, Keuangan dan Bisnis*, 6(2), 392–407. <https://doi.org/10.36490/value.v6i2.2160>
- [22] Prabowo, A., Tanjung, Y., Enzelia, E. L., Bangun, R., Simarmata, H. M. P., & Wahyuni, E. S. (2025). Eksplorasi promosi berbasis social media marketing dan brand image: Identifikasi impulsive buying behaviour melalui customer engagement pada konsumen brand fashion ZARA di Kota Medan. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 6(3), 727–747. <https://doi.org/10.55081/jurdip.v6i3.4431>
- [23] Prabowo, A., & Tarigan, T. D. (2025). Analisis servicescape, social media marketing dan customer experience terhadap minat berkunjung kembali konsumen Fore Coffee Citraland Helvetia Medan. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 6(3), 996–1010. <https://doi.org/10.55081/jurdip.v6i3.4581>
- [24] Prabowo, A., Siburian, P., & Bangun, R. (2025). Repurchase intention among millennial coffee shop customers: Exploring key determinants. *International Journal of Accounting and Economics Studies*, 12(8), 761–769. <https://doi.org/10.14419/j7ch0q39>
- [25] Tanjung, S., & Prabowo, A. (2025). Analisis social media marketing dan customer relationship marketing terhadap kepuasan konsumen Sikologi Coffee. *Economic and Education Journal (Ecoduction)*, 7(3), 975–989. <https://doi.org/10.33503/ecoduction.v7i3.2345>
- [26] Rizki, S., Prabowo, A., & Pasaribu, E. S. (2025). Optimalisasi kinerja karyawan pada kawasan industri di Sumatera Utara: Peran work engagement dan employee experience melalui safety knowledge. *Economic and Education Journal (Ecoduction)*, 7(3), 1022–1038. <https://doi.org/10.33503/ecoduction.v7i3.2386>
- [27] Tarigan, R. R. M. T., Wahyuni, E. S., Prabowo, A., & Mauliza, P. (2026). Pengaruh pemasaran digital terhadap keputusan pembelian dengan citra merek sebagai variabel mediasi. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 4(1), 110–119. <https://doi.org/10.60126/maras.v4i1.1503>
- [28] Mahlia, M., & Prabowo, A. (2026). Analisis experiential marketing, word of mouth, dan online customer review terhadap keputusan pembelian pada PT. Alfa Scorpii. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 5(1), 14596–14606. <https://doi.org/10.31004/riggs.v5i1.8083>
- [29] Dalimunthe, S. M., & Pohan, Y. A. (2025). Pengaruh budaya digital, pengembangan sumber daya manusia (SDM) dan lingkungan kerja fisik terhadap kinerja pegawai Dinas Ketenagakerjaan Kota Medan. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(3), 7004–7014. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i3.3050>
- [30] Tambunan, A. M., & Pohan, Y. A. (2025). Pengaruh inovasi produk, free layanan after sales dan kualitas informasi produk di website terhadap keputusan pembelian mesin Inkjet PT. Megasatria Hiticher. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(3), 7412–7422. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i3.3107>
- [31] Delvin, S., & Pohan, Y. A. (2025). Pengaruh komitmen afektif, komitmen berkelanjutan dan komitmen normatif terhadap kinerja karyawan PT Navya Retail Indonesia. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(3), 7540–7550. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i3.3134>
- [32] Zai, S., & Pohan, Y. A. (2025). Pengaruh sanksi keterlambatan, biaya administrasi dan tarif jasa simpan terhadap kepuasan nasabah dalam menggunakan jasa gadai pada PT. Sentral Gadai Persada. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(3). <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i3.3284>
- [33] Devini, S. Z., & Pohan, Y. A. (2025). Pengaruh kualitas pelayanan, kualitas produk dan fasilitas terhadap kepuasan pelanggan Lazatto Chicken & Burger cabang UMSU. *Jurnal Daya Saing*, 11(3), 899–905. <https://doi.org/10.35446/dayasaing.v11i3.2504>
- [34] Zulnawati, S. E., & Pohan, Y. A. (2026). Pengaruh perceived ease of use, brand trust dan customer

- experience terhadap minat pengguna Maxim di Kota Medan. *Jurnal Akutansi Manajemen Ekonomi Kewirausahaan (JAMEK)*, 6(1), 112–120. <https://doi.org/10.47065/jamek.v6i1.2285>
- [35] Rezzaini, H., Kadariah, S., & Riski, B. (2025). Pengaruh pembiayaan murabahah dan literasi keuangan terhadap kesejahteraan nasabah UMKM. *Jurnal Riset Perbankan Syariah*, 4(2), 143–152. <https://doi.org/10.29313/jrps.v4i2.8726>
- [36] Nazli, P., Kadariah, S., & Sari, S. P. (2026). Model peningkatan minat menabung generasi Z di bank syariah melalui media sosial dan edukasi digital untuk penguatan ekosistem keuangan. *Journal of Science and Social Research*, 9(3), 4999–5005. <https://doi.org/10.54314/jssr.v9i3.6723>
- [37] Sipahutar, E., Asshidiq, H., Kadariah, S., Murtani, A., Nazli, P., & Trihapsari, M. (2026). Integrasi pengetahuan, religiusitas, promosi dan minat dalam keputusan menabung berbasis perilaku individu: Pendekatan multidisiplin (MSDM, psikologi, perbankan syariah, dan akuntansi). *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 10(2). <https://doi.org/10.29040/jie.v10i2.19873>
- [38] Reza, F., & Nazli, P. (2025). SWOT analysis in the marketing strategy of IB Mudarabah Deposit products at PT. Bank Sumut KCP Syariah Karya Medan. *Digital Business: Tren Bisnis Masa Depan*, 16(4), 171–178. <https://ejournal.cria.or.id/index.php/db/article/view/357>
- [39] Andira, M. F., & Ridwan, M. (2025). The influence of service quality, transparency, and religiosity on PT Bank Mandiri employees' interest in donation to Ziswaf at The Mandiri Amal Insani Zakat (LAZ) Institution Medan Representative. *BISEI: Jurnal Bisnis dan Ekonomi Islam*, 10(2), 117–130. <https://doi.org/10.33752/bisei.v10i2.10758>
- [40] Ainayah, D., Hutagalung, M. K., Riski, B., & Arafah, S. (2025). Pengaruh perceived value dan perceived quality terhadap loyalitas nasabah pembiayaan KPR IB Griya pada PT Bank Sumut Syariah KCPSY Hamparan Perak. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(4), 2015–2021. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.3561>
- [41] Daulay, Z., Riski, B., & Hutagalung, M. K. (2025). Analisis implementasi metode pemasaran direct selling pada produk talangan umroh di PT. Bank Sumut Syariah Kantor Cabang Pembantu Hamparan Perak. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(4), 2133–2143. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.3551>
- [42] Rahman, R. J., Miko, J., & Rizki, B. (2025). The impact of mobile banking services on customer satisfaction in the digital era at PT. Bank Sumut Syariah KCP Hamparan Perak. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(4), 5940–5946. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.4135>
- [43] Rezzaini, H., Kadariah, S., & Riski, B. (2025). Pengaruh pembiayaan murabahah dan literasi keuangan terhadap kesejahteraan nasabah UMKM. *Jurnal Riset Perbankan Syariah*, 4(2), 143–152. <https://doi.org/10.29313/jrps.v4i2.8726>
- [44] Daulay, Z., Riski, B., & Hutagalung, M. K. (2025). Analisis implementasi metode pemasaran direct selling pada produk talangan umroh di PT. Bank Sumut Syariah Kantor Cabang Pembantu Hamparan Perak. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(4), 2133–2143. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.3551>
- [45] Alfinsyah, R., & Murtani, A. (2025). Analysis of the use of QRIS as financial technology among millennials: A case study at Warkop Kita 2 and Warkop Agam. *Digital Business: Tren Bisnis Masa Depan*, 16(4), 164–170. <https://doi.org/10.59651/digital.v16i4.355>
- [46] Eka Putra, S., Nurmala Sari, T., Simatupang, J., Murtani, A., & Tanjung, Y. (2025). Analysis of the benefits of the 7P marketing mix strategy on the brand image of Butong Tea at PT Perkebunan Nusantara IV Bah Butong. *Jurnal Ilmiah Sosio-Ekonomika Bisnis*, 28(2), 30–37. <https://doi.org/10.22437/jiseb.v28i02.41506>