

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi komputer dewasa ini memiliki peranan yang sangat penting dalam pengelolaan data menjadi informasi. Komputer juga dapat di manfaatkan selama 24 jam. Sebagai contoh penerapan teknologi komputer saat ini dapat di manfaatkan untuk sarana bisnis seperti di manfaatkan sebagai sistem *point of sale*. *Point of sale* (POS) merupakan sistem yang di gunakan untuk keperluan transaksi penjualan atau bisa diartikan secara bebas sebagai sistem kasir. Peranan sistem *point of sale* bagi suatu usaha khususnya rumah makan menjadi sangat penting karena merupakan sarana untuk mencatat, menghitung dan mengelola transaksi penjualan yang terjadi pada unit usaha yang dimiliki agar menjadi informasi yang bermanfaat bagi perusahaan.

Teknologi informasi sendiri merupakan bentuk teknologi yang digunakan untuk menciptakan, menyimpan, mengubah, dan menggunakan informasi dalam segala bentuknya. Melalui pemanfaatan teknologi informasi ini, perusahaan mikro, kecil maupun menengah dapat memasuki pasar global [p.2, 1]. Menurut Tata Sutabri [p.6, 2], sistem pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu.

Waroeng SS (spesial sambal) merupakan rumah makan yang pertama kali didirikan pada tahun 2002 dan sampai sekarang telah memiliki lebih dari 36

cabang di seluruh Indonesia. Saat ini sistem kasir yang di miliki Waroeng SS menggunakan *cash register*. *Cash register* merupakan alat mekanik yang digunakan untuk menghitung dan mencatat transaksi penjualan yang biasanya terintegrasi dengan modul laci (*cash drawer*) sebagai wadah penyimpanan uang. Memanfaatkan *cash register* sebagai pengolah transaksi penjualan di Waroeng SS memiliki beberapa kekurangan diantaranya tidak dapat membuat laporan penjualan tertinggi, laporan penjualan terendah, pencatatan pembayaran menggunakan *voucher* dan sebagainya, sehingga manajemen mengalami kesulitan dalam membuat laporan dan mengelola data transaksi menjadi informasi yang bermanfaat bagi persaingan bisnis kedepannya.

Untuk mengatasi permasalahan yang telah diuraikan di atas maka akan di bangun sistem *point of sale* bagi rumah makan Waroeng SS. Sistem yang akan di bangun merupakan sistem yang memiliki *database*, dapat mencatat transaksi penjualan, dapat membuat laporan yang sesuai dengan kebutuhan manajemen Waroeng SS dan dapat digunakan di banyak cabang Waroeng SS, selain itu sistem yang di bangun juga akan didesain agar mudah di gunakan. Oleh karena itu, judul yang akan di gunakan untuk penelitian ini adalah "Analisis dan Perancangan Sistem *Point of Sale* bagi Rumah Makan Waroeng SS Yogyakarta".

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana membangun sistem *point of sale* bagi rumah makan Waroeng SS?

### 1.3. Batasan Masalah

Untuk mendapatkan hasil penelitian seperti yang diharapkan dan penelitian dapat terarahkan, maka permasalahan dalam penelitian ini akan dibatasi sebagai berikut.

1. Penelitian dilakukan pada 1 cabang rumah makan Waroeng SS Yogyakarta.
2. Sistem yang di bangun berbasis web.
3. Tidak membahas *import data*.
4. Sistem yang di bangun merupakan sistem tunggal (*stand alone system*).
5. Tidak membahas pengadaan barang, gudang, operasional dan produksi.
6. Perancangan sistem ini menggunakan Codeigniter HMVC, HTML, Javascript dan Bootstrap sebagai scriptnya. MySQL sebagai database server, serta Apache sebagai web server yang dikemas dalam software XAMPP, Mozilla Firefox sebagai web browser, Sublime Text sebagai editor.
7. Fitur-fitur yang akan dimiliki:
  - a. Identitas cabang / unit usaha yang dimiliki.
  - b. Manajemen users.
  - c. Manajemen produk / menu.
  - d. Manajemen kategori.
  - e. Cari transaksi.
  - f. Cari pengeluaran.
  - g. Cari void

- h. Transaksi pembayaran menggunakan *voucher*, *cash*, *debit* dan kartu kredit.
- i. Transaksi *pending* (*Save bill*) dan *cash*.
- j. Pencatatan pengeluaran.
- k. Pencatatan void.
- l. Laporan penjualan per shift / kasir.
- m. Laporan void.
- n. Laporan pengeluaran.
- o. Laporan 10 penjualan tertinggi.
- p. Laporan 10 penjualan terendah.
- q. Laporan 10 menu sering void.
- r. Laporan menu tidak laku.
- s. Ubah password untuk masing-masing user.
- t. Lupa password untuk masing-masing user.
- u. History pajak.
- v. History kasir.

#### **1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian**

##### **1.4.1. Maksud Penelitian**

Maksud dari penelitian ini adalah menerapkan ilmu yang telah didapat pada masa perkuliahan di STMIK Amikom Yogyakarta untuk persiapan dunia kerja serta sebagai bukti telah berperan aktif dalam mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya bidang teknologi informasi.

#### 1.4.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Membuat sistem *point of sale* yang sesuai dengan proses bisnis rumah makan Waroeng SS.
2. Mempercepat pengolahan laporan transaksi unit usaha yang dimiliki.
3. Dapat digunakan di banyak cabang Waroeng SS.
4. Sebagai syarat lulus S1 Teknik Informatika.

#### 1.5. Metode Penelitian

Metode Penelitian dalam pembuatan tugas akhir ini sebagai berikut.

##### 1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan 3 cara yaitu.

###### a. Wawancara

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yang dibutuhkan untuk perancangan *point of sale* dengan mengadakan percakapan langsung dengan pihak yang berkompeten dibidang ini atau karyawan kantor Waroeng SS.

###### b. Observasi

Metode Observasi atau pengamatan merupakan salah satu metode pengumpulan data atau fakta yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang diperlukan dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan

dengan peninjauan langsung tentang permasalahan yang terjadi pada rumah makan Waroeng SS Yogyakarta.

### 1.5.2. Metode Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisis sebagai berikut.

1. Analisis yang digunakan adalah analisis PIECES ( *Performance, Information, Economi, Control, Efisiensi, Service* ).
2. Analisis Kebutuhan Sistem
  - a. Analisis Kebutuhan Fungsional
  - b. Analisis Kebutuhan Non Fungsional
3. Analisis Kelayakan Sistem
  - a. Analisis Kelayakan Teknologi
  - b. Analisis Kelayakan Operasional

### 1.5.3. Metode Perancangan

Perancangan dilakukan untuk mendapatkan deskripsi arsitektural perangkat lunak, deskripsi antarmuka, deskripsi database, dan deskripsi prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan hal-hal mendasar yang dibutuhkan untuk mencari solusi dari masalah yang akan dihadapi. Pada tahap ini menggunakan model *Unified Modeling Language* (UML) hingga gambaran Relasi Antar Tabel.

#### 1.5.4. Metode Pengembangan

Metode pengembangan sistem akan dilakukan menggunakan metode *Prototyping* dengan tahapan sebagai berikut.

1. Pengumpulan Kebutuhan
2. Perancangan Cepat
3. Membangun *Prototyping*
4. Evaluasi *Prototyping*
5. Perbaikan *Prototyping*

#### 1.5.5. Metode Testing

Melakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat dengan menggunakan *Content testing*, *userinterface testing*, *usability testing*, *compatibility testing*, *component-level testing*, *navigation testing*, *security and performance testing*.

#### 1.6. Sistematika Penulisan

Tugas akhir ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut.

### BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas mengenai tinjauan pustaka, dasar-dasar teori, metode analisis yang digunakan dan langkah-langkah pengembangan sistem.

**BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini membahas mengenai perancangan sistem yang meliputi tinjauan umum, analisis masalah, analisis kebutuhan, analisis perancangan sistem hingga perancangan *user interface*.

**BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini dijelaskan mengenai setiap tahapan dalam pembuatan sistem dimulai dari perancangan sistem sampai dengan implementasi program.

**BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisikan kesimpulan dari semua hasil tahapan yang telah dilalui selama penelitian serta saran-saran yang berkaitan dalam penulisan tugas akhir ini.