

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Perangkat komputer merupakan sarana teknologi yang saat ini banyak dipergunakan oleh publik untuk berbagai keperluan, seperti untuk usaha, pendidikan, sosial media, maupun sebagai penyimpanan data / dokumen secara pribadi, khususnya menyangkut pengolahan data dapat dilakukan secara mudah, cepat dan akurat, sehingga mampu memenuhi kebutuhan setiap user (pemakai) untuk mengolah data guna memberikan informasi atau report (laporan), di dukung banyaknya software (perangkat lunak / program) atau yang sering kita sebut aplikasi desktop yang ada saat ini tidak menyulitkan user untuk melakukan pengolahan data tersebut.

Aplikasi desktop tidak lagi menjadi hal yang sulit didapat, karena hanya berbekal internet setiap user mudah mendapatkan aplikasi desktop yang user inginkan hanya dengan mengunduh secara gratis di internet, karena saat ini aplikasi desktop tidak hanya berbayar saja, tetapi freeware (gratis) sudah mulai banyak beredar.

Seperti halnya adobe flash, adobe flash merupakan aplikasi desktop yang memiliki 2 pilihan, berbayar dan gratis (freeware), flash dikenal dengan fitur pengolahan data berupa data gambar atau animasi, biasanya software ini digunakan untuk membuat sebuah media promosi perusahaan seperti untuk website, banner di web, iklan tv, juga untuk pembuatan animasi / gambar bergerak dengan ukuran file yang ringan dengan kualitas baik, bahkan untuk slide presentasi.

Disamping fitur adobe flash seperti yang dijelaskan di atas, flash juga memiliki kelebihan antara lain dengan diberikan sedikit kode pemrograman dapat di jadikan sebagai sebuah media aplikasi input data, seperti media aplikasi kalkulator, aplikasi game, ataupun aplikasi lain yang dapat berkomunikasi dengan program seperti html, php, dan database dengan pendekatan xml, bahkan flash tidak hanya dapat di operasikan di komputer tetapi di gadget / tablet dan HP.

Sebagai bahan skripsi penulis meneliti dan membuat aplikasi kasir dengan menggunakan adobe flash berbasis desktop (aplikasi desktop), kenapa media aplikasi untuk kasir ? karena masih banyak pengusaha kecil yang menggunakan cara manual dalam melayani pembayaran baik penghitungan jumlah uang maupun notanya sehingga kurang efisien dan efektif.

Pengusaha kecil khususnya di bidang makanan / minuman mulai banyak dijumpai diberbagai tempat, menurut pengamatan penulis para pengusaha makanan / minuman ini tidak cukup mengandalkan menu / rasa makanan yang enak maupun fasilitas lain, tetapi keakuratan, kemudahan dan kecepatan adalah salah satu bentuk layanan yang bisa memberikan kepuasan para konsumen.

Hal inilah yang mendorong untuk melakukan penelitian di daerah Madiun, Jawa Timur. Dengan permasalahan pada pelayanan kasir, penulis memilih salah satu tempat makan yaitu WaLes (warung lesehan) spesial ayam bakar yang berada di Daerah Madigondo, Madiun. WaLes ini merupakan warung makan yang baru dan fasilitas pendukung yang masih kurang, sehingga penulis tertarik untuk menciptakan media aplikasi desktop yang bernama RE-Cash (Rheza Electronic Cashier) yang dapat dijadikan salah satu kelebihan WaLes untuk memberikan

pelayanan kasir yang mudah, akurat dan cepat dengan harapan konsumen merasa nyaman dan puas dengan layanan yang diberikan.

Adobe flash selain mudah dioperasikan setiap user, ukuran file flash kecil dan memberikan kualitas yang baik, serta kebutuhan hardware yang tidak tinggi, tampilan interfacenya dapat di desain semaksimal mungkin karena aplikasi desktop RE-Cash tidak hanya sebagai report saja tapi bisa sebagai media promosi WaLes tanpa biaya, karena printout nota pembayaran tercantum media promosi yang dapat dibaca oleh para konsumen, tampilan interfacenya dibuat unik dan menarik dengan harapan bisa menjadi daya tarik tersendiri.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasar latar belakang diatas maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Permasalahan pada pelayanan kasir, bagaimana pelayanan agar cepat, mudah dan akurat ?
2. Bagaimana agar pelayan kasir tidak mencatat setiap pesanan secara manual (tulis tangan) di bill atau nota ?
3. Bagaimana agar pelayan kasir tidak manual menggunakan kalkulator untuk menjumlahkan total harga makanan yang di pesan sampai dengan menghitung uang kembalian untuk konsumen sehingga tidak banyak waktu yang terbuang ?
4. Bagaimana agar bill atau nota tidak hanya sebagai report tetapi juga untuk media promosi tanpa biaya ?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar tidak membahas terlalu jauh berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dibuat suatu batasan masalah sebagai berikut :

1. Pembuatan media aplikasi desktop RE-Cash hanya menggunakan Adobe Flash dan Adobe Photoshop
2. Action Script yang digunakan hanya sebatas Action Script 2.0
3. Data Base untuk penyimpanan harga menggunakan aplikasi database Microsoft Office Access yang dikoneksikan ke Flash menggunakan aplikasi mdm zinc
4. Aplikasi RE-Cash ini hanya untuk Warung Lesehan (WaLes) saja
5. Permintaan oleh WaLes untuk daftar menu di sesuaikan dengan menu yang ada saat ini

### 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini di lakukan dengan tujuan :

1. Agar dapat menjadikan aplikasi desktop RE-Cash menjadi solusi software yang lebih mudah, cepat dan akurat saat proses pelayanan kasir, serta memberikan nilai lebih untuk WaLes
2. Untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan jenjang pendidikan Program Sarjana Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini :

1. Bagi pemilik WaLes, hasil penelitian ini dapat di jadikan sebagai sarana untuk memberikan layanan kasir yang mudah, cepat dan akurat, disamping administrasi dan sarana promosi gratis
2. Bagi penulis, penelitian ini di harapkan dapat menambah pengetahuan untuk pengembangan diri dimasa mendatang, disamping sebagai syarat dalam pembuatan skripsi untuk mencapai gelar sarjana teknik informatika

### 1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan cara atau teknik yang dilakukan peneliti untuk menyusun suatu karya tulis dan mengumpulkan data – data yang dibutuhkan, dalam penelitian ini digunakan beberapa metode pengumpulan data :

1. Metode Observasi

Metode ini merupakan cara untuk melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian, menggali dan merumuskan masalah yang ada pada objek penelitian

2. Metode Interview

Metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak – pihak yang terkait

3. Metode Eksperimental

Metode ini dilakukan dengan cara mengimplementasikan perancangan yang telah dibuat

#### 4. Metode Pustaka

Untuk mendukung perkembangan aplikasi ini, digunakan metode pustaka sebagai referensi, pustaka yang digunakan berupa buku – buku referensi, dokumen yang relevan dan internet

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan disusun menggunakan dasar – dasar penulisan ilmiah, metode ini dilakukan agar penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami, sistematika penulisan laporan pada skripsi adalah sebagai berikut :

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

##### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan tentang pengertian aplikasi desktop, pengertian flash, pembuatan aplikasi desktop RE-Cash dengan menggunakan adobe flash, serta bahasa pemrograman (action script) yang digunakan

##### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan tentang analisis masalah yaitu terdiri dari analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, serta analisis perancangan yang terdiri dari perancangan dan desain antar muka aplikasi desktop RE-Cash

##### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan menguraikan tentang pembahasan mengenai implementasi dari aplikasi desktop RE-Cash yang meliputi uji coba sistem dan program

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bab terakhir yang menyajikan kesimpulan dari penyusunan skripsi dan memberikan saran – saran untuk menunjang pengembangan dan perbaikan sistem

