

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan wawancara dengan direktur utama perusahaan, CV. MUBARAK MAJU JAYA merupakan sebuah perusahaan yang beralamatkan di Selomartani, Kalasan, Sleman, Yogyakarta. CV. MUBARAK MAJU JAYA bergerak dibidang penjualan alat tulis kantor dan berbagai peralatan sekolah lainnya. Dalam proses bisnisnya CV. MUBARAK MAJU JAYA masih menggunakan cara manual untuk mengelola bisnisnya. Di mulai dari pengadaan barang hingga penjualan barang masih dicatat secara manual dalam buku. Dengan banyaknya barang yang dijual, pegawai terkadang kewalahan dalam membuat harga barang satu dengan lainnya. Selain itu pegawai juga kesulitan mendata stok barang yang masuk dan keluar, menghitung jumlah total harga, serta mengetahui pendapatan dari hasil tiap bulan.

Sistem manual yang ada di CV. MUBARAK MAJU JAYA sangat tidak efektif dan menghabiskan banyak waktu dan rentan terjadi kesalahan dalam penulisan data. Hal tersebut karena system manual yang ada masih menggunakan pencatatan pada buku dan ditulis tangan oleh admin perusahaan. Sistem manual yang digunakan pada perusahaan ini menyebabkan beberapa permasalahan antara lain kelalaian dalam membuat harga menyebabkan waktu transaksi menjadi lebih lama karena pegawai harus mencari tahu harga barang tersebut. Kesulitan mendata stok menyebabkan informasi stok menjadi tidak akurat sehingga untuk mengetahui stok, pegawai harus melihat langsung ke gudang dan ini memperlama proses transaksi. Kesulitan mendata barang masuk dan keluar dapat menyebabkan kesalahan penulisan laporan untuk barang yang masuk dan terjual. Kesulitan menghitung jumlah total harga menyebabkan waktu transaksi akan lama jika barang yang dibeli terlalu banyak.

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dirancang aplikasi *point of sale* guna membantu meningkatkan proses transaksi menjadi lebih cepat dan tepat. Sistem ini juga harus dapat membantu mempermudah pendataan stok barang, mempercepat penghitungan biaya tiap transaksi, serta mengetahui pendapatan yang di dapat tiap bulannya. Dengan dibuatnya aplikasi *point of sale* tersebut diharapkan dapat mengatasi masalah yang dijumpai sebelumnya sehingga dapat meningkatkan efektifitas dalam proses bisnisnya. Aplikasi *point of sale* dinilai lebih efektif untuk mengatasi permasalahan yang ada pada CV. MUBARAK MAJU JAYA. Hal tersebut karena aplikasi *point of sale* dinilai mudah digunakan. Aplikasi *point of sale* menyediakan beragam fitur dan mempunyai tampilan yang *user-friendly*. Selain itu, dengan menggunakan aplikasi *point of sale* dapat meminimalisir *human error*. Disisi lain, aplikasi *point of sale* juga lebih menghemat waktu karena segala fitur yang ada sudah terorganisir di dalam satu aplikasi.

Aplikasi yang dirancang merupakan aplikasi *point of sale* berbasis website. Penggunaan website dinilai lebih efektif dan efisien karena dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, laptop, maupun *smartphone*. Selain itu, website tidak memerlukan instalasi pada perangkat yang digunakan, hal ini dinilai lebih mudan dan simple karena pengguna tidak perlu melakukan instalasi yang juga memakan waktu serta membutuhkan ruang penyimpanan. Penggunaan website ini juga melihat dari kebutuhan perusahaan serta perangkat yang tersedia pada perusahaan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan di atas, maka masalah yang akan dibahas adalah :

1. Bagaimana cara mengubah pencatatan barang dan transaksi secara manual menjadi terkomputerisasi?
2. Bagaimana cara untuk mempermudah transaksi agar tidak memakan waktu lama pada saat melayani *customer*?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari latar belakang diatas adapun tujuan dibuat proyek tugas akhir sebagai berikut :

1. Mengubah pencatatan barang dan transaksi secara manual menjadi terkomputerisasi.
2. Mempermudah transaksi agar waktu untuk melayani customer lebih cepat.

1.4 Batasan Masalah

Batasan-batasan yang membatasi lingkup penelitian seperti berikut ini:

1. Perancangan aplikasi point of sale ini menggunakan pemrograman PHP Native, Sublime Text sebagai text editor, XAMPP sebagai web server, dan Google Chrome sebagai web browser.
2. Pengujian dilakukan menggunakan *blackbox testing*.
3. Pada penelitian tugas akhir ini penulis menggunakan metode waterfall untuk penyelesaian permasalahan yang diteliti.

Point-point batasan masalah:

1. Aplikasi *point of sale* ini dirancang guna membantu mempermudah admin perusahaan. Oleh karena hanya digunakan untuk pencatatan data barang dan transaksi saja maka penulis menggunakan pemrograman PHP Native, Sublime Text sebagai text editor, XAMPP sebagai web server, dan Google Chrome sebagai web browser.
2. Sasaran pengguna aplikasi ini adalah admin perusahaan untuk mencatat data barang dan transaksi yang ada pada perusahaan. Akses untuk mengupdate informasi yang ada diberikan kepada admin perusahaan menggunakan username dan password yang telah dibuat. Informasi yang ada pada aplikasi ini hanya seputar data barang dan data transaksi.
3. Aplikasi *point of sale* ini terintegrasi dengan microsoft excel sehingga data transaksi yang terekam pada database dapat disimpan pada komputer melalui microsoft excel.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari latar belakang diatas adapun tujuan dibuat proyek tugas akhir sebagai berikut:

1. Perusahaan dapat mendapatkan solusi atas permasalahan pencatatan transaksi yang masih manual menjadi terkomputerisasi.
2. Perusahaan dapat memanfaatkan aplikasi *point of sale* ini untuk mempermudah pencatatan data barang dan transaksi yang ada.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB 1 : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan secara garis besar mengenai pokok permasalahan yang mencakup latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka dan landasan teori yang digunakan dalam penyusunan laporan ini.

BAB 3 : METODOLOGI

Bab ini berisi metodologi yang digunakan dalam penyelesaian proyek tugas akhir.

BAB 4 : PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil dan pembahasan hasil proyek tugas akhir.

BAB 5 : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian tugas akhir dan juga saran.