

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kegiatan perdagangan yang semakin berkembang luas serta melibatkan proses pemesanan dan distribusi barang yang semakin banyak, memungkinkan pendataan, penjualan, produksi dan laporan keuangan yang rumit dapat mengakibatkan kesalahan dalam perhitungan jika dilakukan menggunakan sistem komputasi yang tidak tepat dan tidak sesuai kebutuhan.

Komputer merupakan salah satu bagian penting dalam peningkatan teknologi informasi. Kemampuan komputer dalam mengingat dan menyimpan informasi dapat dimanfaatkan tanpa harus bergantung kepada hambatan-hambatan seperti yang dimiliki manusia. Dengan menyimpan informasi dan sehimpunan aturan penalaran yang memadai memungkinkan komputer memberikan kesimpulan atau memberikan informasi yang akurat dan lengkap[1]. Salah satunya penggunaan keterlibatan komputer dalam aplikasi transaksi *point of sale*.

Aplikasi *point of sale* adalah sebuah sistem aplikasi yang menjalankan proses dan juga transaksi keuangan yang dilengkapi dengan manajemen yang terintegrasi seperti proses transaksi penjualan layaknya mesin kasir, perhitungan inventory atau stok barang[2].

Gundoel Handayani merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang usaha perdagangan. Setiap harinya perusahaan ini dapat mencatat banyak transaksi penjualan maupun pembelian. Dari banyaknya transaksi tersebut belum adanya aplikasi yang dapat mengelola data secara rinci yang membuat perusahaan

ini kesulitan dalam perekapan laporan transaksi, sehingga seringkali mengalami kerugian ataupun kesalahan saat melakukan pengelolaan data yang ada. Maka diperlukan alat bantu atau sarana yang memadai, misalnya diperlukan alat pengolahan data berupa komputer beserta perangkat pendukungnya, serta kemampuan sumber daya manusia untuk pengoperasiannya. Dengan pertimbangan tersebut, penulis tertarik untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi pembelian dan penjualan barang yang berbasis desktop (*point of sale*) dan *web services* yang dapat membantu pencatatan transaksi pada Gundoel Handayani, serta menuangkannya dalam penulisan laporan skripsi ini dengan mengambil judul: **“ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI *POINT OF SALE (POS)* PADA TOKO GUNDOEL HANDAYANI”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka, perumusan masalah dalam penelitian adalah : “ Bagaimana membangun aplikasi *point of sale* untuk transaksi, penyimpanan data, meminimalisir kesalahan dalam pembuatan dan pencatatan laporan transaksi pada Toko Gundoel Handayani ?”.

1.3 Batasan Masalah

Supaya pembahasan masalah yang dilakukan dapat terarah dengan baik dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas, yakni :

1. Sistem informasi ini membahas penjualan dan pembuatan laporan.
2. Sistem memberikan laporan keuangan yang akurat kepada Toko Gundoel Handayani.

3. Sistem ini berbasis web.
4. Sistem ini menggunakan *Codeigniter 3* dan *Bootstrap 4*.
5. Periode laporan dalam sistem berupa laporan harian, laporan bulanan dan laporan tahunan.
6. Update barang dapat dilakukan melalui *desktop*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah pemilik toko untuk melakukan transaksi dan pembuatan laporan yang lebih tersusun dan menghemat biaya maupun waktu pada Toko Gundoel Handayani.
2. Meningkatkan mutu pelayanan Toko Gundoel Handayani agar lebih efisien.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Meningkatkan mutu pelayanan yang nyaman terhadap pelanggan pada Toko Gundoel Handayani.
2. Memudahkan pemilik toko dalam pencatatan transaksi dan pembuatan laporan.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk memenuhi data sebagai bahan penulisan Strata 1 (S1) ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

1.6.1.1 Metode Langsung (Observasi)

Metode ini dilakukan dengan mengunjungi objek penelitian secara langsung serta melakukan pengamatan transaksi yang sedang berlangsung, guna mendapatkan data alur kerja objek.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara wawancara atau tanya jawab dengan pemilik Gundoel Handayani guna mengetahui alur kerja lama berlangsung berkaitan dengan aturan-aturan yang diterapkan.

1.6.1.3 Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara mempelajari yang berhubungan dengan lingkup permasalahan. Selain itu penulis juga meminta data yang dibutuhkan guna pengembangan sistem dengan izin dari pemilik Gundoel Handayani.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam menganalisis sistem yang akan dibangun ini menggunakan metode *PIECES* (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, dan Service*). Metode ini menganalisis suatu masalah dengan melihat dari sisi kinerja, kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman. Selain analisis masalah, penulis juga menganalisis dari sisi kebutuhan sistem. Analisis kebutuhan sistem dibagi menjadi 2, yaitu analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non-fungsional yang menyangkut kinerja sistem.

1.6.3 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 *Data Flow Diagram* (DFD), Flowchart Sistem hingga gambaran Relasi Antar Tabel.

1.6.4 Metode Pengkodean

Membangun aplikasi berbasis web menggunakan *Codeigniter 3* dan *Bootstrap 4*.

1.6.5 Metode Pengujian

Melakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat dengan menggunakan *Black-Box testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang dibuat oleh penulis terdiri dari 5 bab, diantaranya 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 sistem yang akan dibuat meliputi tinjauan umum tentang Gundoel Handayani, analisis masalah terhadap sistem yang

sedang berjalan, analisis akuisisi pengetahuan, representasi pengetahuan, analisis perancangan sistem dan perancangan *user interface*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan tentang implementasi dari Sistem Informasi Point of Sale pada Gundoel Handayani yang telah dirancang pada bab sebelumnya. Bab IV ini juga memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, analisis, desain, desain implementasi, hasil testing dan implementasinya berupa penjelasan dan gambar.

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.