

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan teknologi saat ini telah mengalami perkembangan yang sangat cepat, khususnya bidang teknologi informasi. Pada awalnya teknologi informasi merupakan sesuatu yang kompleks dan rumit, hingga banyak orang enggan untuk mengembangkannya. Tapi saat ini justru banyak orang berkompetisi untuk mengembangkan teknologi informasi. Karena pada dasarnya teknologi dibuat untuk mempermudah dan membantu pekerjaan manusia serta menghasilkan informasi yang akurat, tepat pada waktunya dan relevan. Oleh karena itu teknologi informasi harus ditopang dengan perangkat lunak atau aplikasi didalamnya, yang mendukung terbentuknya informasi berkualitas. Sehingga cara manual pun ditinggalkan dan digantikan dengan teknologi komputerisasi.

Pengembangan aplikasi harus disesuaikan dengan kebutuhan dan permintaan dari konsumen, salah satunya adalah aplikasi yang berbasis Android. Aplikasi berbasis *android* memiliki kelebihan user friendly dan flexibel dibandingkan basis dekstop.

Kemampuan Android menjadi hampir tidak terbatas karena banyak orang yang mengembangkan *source code* Android. Apa yang dulu hanya bisa dilakukan oleh komputer kini dapat dilakukan oleh Android sehingga Android membuat segala pekerjaan yang dilakukan oleh komputer dapat dikerjakan secara *mobile*.

Rumah makan sego megono yang terletak di maguwoharjo kecamatan sleman yogyakarta menjual makanan khas dari pekalongan jawa tengah sampai sekarang rumah makan sego megono ini sudah memiliki pelanggan yang lumayan banyak. Letaknya yang berada dekat pemukiman masyarakat menjadi faktor yang menguntungkan, tetapi rumah makan sego megono ini belum mempunyai sebuah sistem terkomputerisasi sehingga dalam mengolah data-data penjualan membutuhkan waktu, laporan informasi yang terkadang dirasa kurang akurat kepada pimpinan, Human eror juga sering terjadi ketika kasir melakukan transaksi pemesanan yang banyak karena perhitungan hanya di sebutkan per itemnya lalu di hitung secara manual, dan juga penulis menambahkan fitur mitra sego megono guna untuk menambah omset penjualan dan membuka peluang penghasilan bagi orang lain terutama mahasiswa di yogyakarta. Sudah suatu keharusan jika harus menggunakan sebuah sistem informasi yang baik pada rumah makan sego megono ini mengingat usahanya yang sudah mulai bergerak dan berkembang ke arah yang lebih baik.

Bertitik tolak dari kenyataan di atas penulis termotivasi untuk memanfaatkan teknologi komputerisasi terutama dalam pengolahan data penjualan, dan mencoba melakukan penelitian dan membahas dalam bentuk skripsi dengan judul “**Aplikasi kasir dan mitra rumah makan sego megono yogyakarta berbasis android**”.

## 1.2 Rumusan Masalah

- a) Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, dapat dirumuskan suatu masalah yang akan dicari penyelesaiannya melalui skripsi ini. Rumusan permasalahan tersebut adalah Bagaimana membuat sistem yang mampu membantu karyawan dalam melakukan transaksi dengan pelanggan dan melapor penghasilan per harinya, yang sesuai seperti biasa dilakukan karyawan secara manual sehingga proses laporan cukup dilakukan oleh sistem dengan user sebagai perantara dan informasi yang dihasilkan akan lebih relevan dan akurat.

## 1.3 Batasan masalah

Batasan Masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) Pembuatan sistem ini masih prototype.
- b) Area dalam cakupan masih difokuskan di daerah istimewa yogyakarta.
- c) Perangkat yang mendukung sistem operasi android dengan minimal versi ice cream sandwich (4.0).
- d) Fitur pada aplikasi ini yaitu :
  - admin
  - 1. Tambah produk
  - 2. Laporan harian dan keseluruhan
  - 3. Tambah Karyawan
  - 4. Tambah Mitra
  - 5. Scan Reward
  - 6. Transaksi Pemesanan

## 7. Reward Mitra

### 1.4 Maksud dan tujuan penelitian

Adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian adalah :

1. Untuk mengurangi kesalahan dalam perhitungan ketika melakukan transaksi.
2. Untuk mengurangi tindak kecurangan yang dilakukan oleh oknum karyawan.
3. Untuk menambah omset penjualan dengan biaya minim.
4. Membantu kasir dalam pencatatan penjualan.
5. Membantu owner melihat laporan penjualan.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Dengan melakukan penelitian yang menghasilkan aplikasi maka diharapkan didapatkan manfaat-manfaat sebagai berikut:

#### 1 Bagi penulis:

Menerapkan salah satu disiplin ilmu sesuai dengan kompetensi yang didapatkan selama masa perkuliahan dan dapat membantu penulis untuk mengembangkan usaha orang lain dan diharapkan penulis bisa menjadi business konsultan/ Manager.

#### 2 Bagi Pemilik:

Dapat digunakan sebagai media Informasi yang akurat dan menjadi alat pengembang usaha yang lebih baik.

### 3 Bagi Mitra

Dapat digunakan sebagai sumber penghasilan dengan pekerjaan yang fleksibel tidak mengganggu waktu kuliah dan waktu kerja di bidang yang lain.

### 4 Bagi konsumen

Konsumen mendapatkan harga pasti dan akurat karena mendapatkan struk pembelian.

## 1.6 Metode Penelitian

Langkah-langkah dalam melakukan penelitian yang berjudul “Aplikasi Kasir dan Mitra Rumah Makan Sego Megono Yogyakarta Berbasis Android” adalah sebagai berikut:

#### 1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis salah satunya adalah dengan survei data ke rumah makan sego megono dan mencari referensi buku..

#### 2 Analisa Data

Melakukan analisa pada data-data yang telah diperoleh agar data yang akan digunakan dapat benar-benar menunjang aplikasi yang akan dibuat sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

#### 3 Perancangan Aplikasi

Melakukan perancangan awal untuk membangun aplikasi agar nantinya dalam proses pembuatan menjadi lebih terstruktur dan dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

#### 4 Implementasi

Rancangan dalam proses perancangan dituangkan dalam bahasa pemrograman sehingga menghasilkan aplikasi yang akan diimplementasikan untuk mengatasi masalah yang telah disebutkan.

#### 5 Evaluasi dan Pemeliharaan Aplikasi

Melakukan evaluasi pada aplikasi yang telah dibangun dan diimplementasikan berdasarkan masalah dan tujuan yang akan dicapai serta melakukan pemeliharaan seperti memperbaiki informasi dan panduan di dalam aplikasi maupun menambahkan fitur lain jika dinilai diperlukan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

### 1.7 Sistematika Penulisan

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab pendahuluan ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan skripsi.

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

Bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka, berisi dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi serta perancangan dan pembuatan

aplikasi. Pada bab ini juga berisi tentang perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

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

Pada bab analisis dan perancangan menguraikan tentang gambaran umum aplikasi, analisis terhadap kasus yang diteliti, dan perancangan aplikasi yang dibuat.

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

Pada bab ini memaparkan hasil tahapan penelitian mulai dari analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian serta saran guna memperbaiki kelemahan dan kekurangan yang ada pada aplikasi.

