

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kebutuhan manusia yang paling utama adalah kebutuhan pangan. Setiap hari kita dituntut untuk memenuhi kebutuhan pangan tersebut. Hal ini memungkinkan para pelaku usaha makanan untuk mengembangkan usahanya. Tidak cukup hanya dengan satu tempat usaha, para pelaku usaha tersebut mengembangkan usahanya dengan metode waralaba. Waralaba adalah perusahaan ataupun perorangan yang memberikan hak kepada pihak lain untuk memanfaatkan dan/atau menggunakan hak atas penemuan, atau ciri khas usaha yang dimilikinya.

Dalam hal jual beli, sangat sering ditemui pemilik usaha kesulitan untuk melakukan pengontrolan dari setiap transaksi yang terjadi setiap harinya. Ada kemungkinan karyawan melakukan kecurangan dalam melakukan transaksi, atau kesalahan karyawan dalam perhitungan jumlah transaksi, hingga kesalahan karyawan dalam pembuatan laporan untuk dilaporkan kepada pemilik usaha. Akan sering ditemui kesalahan yang terjadi apabila tidak memiliki sistem yang jelas.

Seiring dengan perkembangan teknologi dewasa ini, menuntut para pelaku usaha untuk mengembangkan usahanya mengikuti perkembangan teknologi tersebut. Demi terwujudnya usaha tersebut dapat berkembang, diperlukan sebuah sistem untuk mempermudah kinerja, meminimalisir kesalahan kesalahan yang dilakukan oleh karyawan, dan mengurangi kemungkinan kecurangan yang bisa saja dilakukan oleh karyawan.

Mrs Pock Pock adalah sebuah usaha waralaba yang menyediakan makanan ringan dengan berbagai macam menu dan rasa. Sampai saat ini, pelayanan di Mrs Pock Pock masih menggunakan sistem manual untuk melakukan transaksi penjualan, yaitu dengan cara pencatatan oleh karyawan setiap transaksi yang terjadi. Saat pembeli sangat banyak, terkadang karyawan kebingungan dan terjadi kesalahan penulisan pesanan, atau lupa menulis pesanan pelanggan sehingga banyak yang terlewatkan. Kesalahan penjumlah total transaksi juga kerap terjadi. Hal ini akan sangat merugikan pelanggan. Tidak hanya pelanggan yang akan dirugikan, kesalahan kesalahan karyawan dalam membuat laporan penjualan untuk diberikan kepada pemilik usaha juga akan merugikan pemilik usaha tersebut.

Dari latar belakang tersebut, maka dibangun sebuah sistem kasir pada perangkat bergerak berbasis android dengan java sebagai bahasa pemrograman dan MySQL sebagai pengelola database. Hal ini ditujukan untuk mengurangi kemungkinan kesalahan karyawan dalam melakukan transaksi jual beli kepada pelanggan dan membantu karyawan dalam pembuatan laporan penjualan secara cepat, tepat dan mudah.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah :

- 1 Bagaimana membuat aplikasi kasir berbasis android pada usaha Mrs Pock Pock?

2. Apakah aplikasi kasir berbasis android mampu membantu karyawan dalam melakukan transaksi jual beli dan membuat laporan penjualan dengan mudah, cepat, dan tepat?

### **1.3. Batasan Masalah**

1. Pengguna aplikasi adalah karyawan.
2. Aplikasi hanya berfokus pada transaksi yang terjadi dalam satu waktu.
3. Aplikasi ini tidak membahas tentang perhitungan rugi laba.
4. Aplikasi ini hanya dapat melakukan penambahan stok barang dan tidak untuk jenis barang.
5. Aplikasi ini menampilkan laporan banyaknya jumlah barang yang masuk dan keluar, bukan tentang keuangan.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Merancang dan membuat aplikasi kasir berbasis android yang dapat mempermudah dalam mengelola data pesanan pelanggan.
2. Merancang dan membuat aplikasi kasir android yang mampu membuat laporan transaksi penjualan dengan mudah, cepat dan tepat.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

1. Mengurangi kesalahan karyawan dalam melakukan transaksi jual beli.
2. Membantu karyawan dalam membuat laporan penjualan dengan mudah, cepat dan tepat.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Studi literatur.

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, paper, dan bacaan-bacaan yang berkaitan dengan judul penelitian.

2. Observasi.

Observasi dilakukan dengan mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan sistem penjualan dan bahasa pemrograman java dengan cara studi lapangan ataupun pengamatan langsung pada aplikasi penjualan yang dibuat untuk perangkat bergerak berbasis android.

3. Wawancara.

Wawancara dilakukan dengan mengumpulkan data informasi dari pihak terkait yaitu pemilik usaha waralaba tentang kebutuhan sistem kasir yang diinginkan.

4. Studi pustaka.

Membaca beberapa buku yang berkaitan dengan aplikasi yang akan dirancang bisa menambah pengetahuan.

5. Pembangunan sistem informasi.

- a. Analisis Sistem.

Aplikasi harus dapat membuat informasi pesanan pelanggan, aplikasi harus mampu membuat laporan transaksi yang terjadi selama satu hari.

b. Perancangan sistem.

Mendesain aplikasi secara umum dan terperinci yang meliputi desain input, desain proses, output dan desain basis data dengan menggunakan tools-tools untuk Android developer seperti Java SDK 1.8, Android Studio, Xampp dan mySQL.

c. Implementasi.

Melakukan penulisan kode program untuk membangun aplikasi mobile berbasis android.

d. Uji coba.

Pada tahap ini, dilakukan uji coba perangkat lunak untuk melihat sejauh mana aplikasi tersebut dapat berjalan dengan baik. Aplikasi diuji permodul dan keseluruhan sistem penjualan pada perangkat bergerak berbasis android. Untuk mengetahui kekurangan sistem, aplikasi juga diuji coba kepada user. Tujuan uji coba terhadap user adalah untuk menghasilkan sistem yang benar benar sesuai dengan kebutuhan user.

6. Studi literatur.

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, paper, dan bacaan bacaan yang berkaitan dengan judul penelitian.

7. Observasi.

Observasi dilakukan dengan mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan sistem penjualan dan bahasa pemrograman java



dengan cara studi lapangan ataupun pengamatan langsung pada aplikasi penjualan yang dibuat untuk perangkat bergerak berbasis android.

8. Wawancara.

Wawancara dilakukan dengan mengumpulkan data informasi dari pihak terkait yaitu pemilik usaha waralaba tentang kebutuhan sistem kasir yang diinginkan.

9. Studi pustaka.

Membaca beberapa buku yang berkaitan dengan aplikasi yang akan dirancang bisa menambah pengetahuan.

10. Pembangunan sistem informasi.

a. Analisis Sitem.

Aplikasi harus dapat membuat informasi pesanan pelanggan, aplikasi harus mampu membuat laporan transaksi yang terjadi selama satu kali log in.

b. Perancangan sistem.

Mendesain aplikasi secara umum dan terperinci yang meliputi desain input, desain proses, output dan desain basis data dengan menggunakan tools-tools untuk Android developer seperti Java SDK 1.8, Android Studio, Xampp dan MySQL.

c. Implementasi.

Melakukan penulisan kode program untuk membangun aplikasi mobile berbasis android.

d. Uji coba.

Pada tahap ini, dilakukan uji coba perangkat lunak untuk melihat sejauh mana aplikasi tersebut dapat berjalan dengan baik. Aplikasi diuji permodul dan keseluruhan sistem penjualan pada perangkat bergerak berbasis android. Untuk mengetahui kekurangan sistem, aplikasi juga diuji coba kepada user. Tujuan uji coba terhadap user adalah untuk menghasilkan sistem yang benar benar sesuai dengan kebutuhan user.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibagi menjadi beberapa bab, yaitu :

1. Bab I : Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan laporan penelitian.

2. Bab II : Landasan Teori

Bab ini berisi teori yang terkait dengan perancangan dan pembuatan aplikasi berbasis android

3. Bab III : Analisis dan perancangan aplikasi

Bab ini menjelaskan tentang analisa dan perancangan aplikasi yang akan dibangun, meliputi use case diagram, diagram aktivitas, entity relationship diagram dan metode penyelesaian yang akan digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam aplikasi.

4. Bab IV : Hasil dan Pembahasan

Bab ini berisi analisa dari hasil pembuatan aplikasi yang membahas tentang hasil hasil pengujian-pengujian aplikasi untuk mencari kekurangan aplikasi maupun uji coba terhadap pengguna.

5. Bab V : Penutup.

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan aplikasi yang telah dibangun. Kesimpulan dan saran dibuat berdasarkan pembahasan analisa sistem pada bab sebelumnya.

