

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat, khususnya dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini menjadi kebutuhan manusia yang tak terpisahkan oleh jarak dan waktu. Dengan berkembangnya teknologi informasi yang semakin maju, banyak perusahaan-perusahaan berbasis *IT* berinovasi dengan membuat produk-produk *IT* seperti aplikasi, *website*, *game* dan lain-lain sebagai alat bantu dalam menjalankan berbagai aktivitas guna meningkatkan produktifitas. PT. Git Solution merupakan salah satu perusahaan *IT Consultant* yang telah bekerjasama dengan banyak perusahaan dalam pembuatan aplikasi, *website*, *game* dan lain-lain. Salah satu perusahaan yang telah bekerjasama dengan PT. Git Solution adalah Kids Fun. PT. Git Solution telah bekerjasama dengan Kids Fun dalam pembuatan aplikasi *E-Ticketing* dan *Website Kids Fun*. Kerjasama terbaru dari PT. Git Solution dengan Kids Fun adalah pembuatan sistem informasi POS (*Point Of Sale*).

Di Kids Fun kegiatan transaksi koin *customer* dilakukan dengan cara konvensional, dimana petugas dari Kids Fun datang setiap satu minggu sekali ke *customer* untuk mencatat transaksi koin *kiddie ride*, mengecek kerusakan mesin dan melakukan proses mutasi mesin yang diajukan *customer*. Dengan cara yang konvensional seperti diatas memungkinkan terjadinya beberapa permasalahan

diantaranya: transaksi koin manual dengan menghitung fisik koin yang menyebabkan adanya selisih transaksi yang akan merugikan pihak *customer*, pelaporan kerusakan pada mesin ditindak lanjuti untuk dilakukan *maintenance* dengan cara konvensional yang menyebabkan *customer* rugi, dan pelaporan mutasi mesin yang dilakukan dengan cara *konvensional* menyebabkan *customer* harus menunggu lama. Dari beberapa permasalahan diatas, penggunaan sistem *konvensional* berakibat membuat *customer* merasa tidak nyaman dan tidak menutup kemungkinan *customer* akan mengakhiri kerjasama dengan kids Fun.

Sistem informasi POS (*Point Of Sale*) yang akan dibuat oleh PT. Git Slution untuk klien Kids Fun bertujuan untuk mengatasi permasalahan diatas, dengan fungsi utama manajemen aktivitas *customer* terutama pada transaksi koin, *maintenance* dan mutasi mesin yang disewakan di beberapa *customer* dari Kids Fun seperti: mini market, swalayan, stand arena bermain anak, toko dan lain-lain. Sistem Informasi POS (*Point Of Sales*) berbasis *web* menggunakan PHP *framework* Codeigniter, *database* MySQL. Dengan dibuatnya sistem informasi POS (*Point Of Sale*) diharapkan dapat membantu memudahkan proses manajemen *customer* terutama dalam pengelolaan data *customer*, penjualan koin *kiddie ride*, proses *maintenance* mesin dan proses mutasi mesin pada *customer* Kids Fun guna mempertahankan kerjasama antara Kids Fun dengan *customer*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, dalam penelitian ini dapat diambil rumusan masalah adalah bagaimana membuat analisis dan perancangan aplikasi POS (*Point Of Sale*) untuk Kids Fun?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari cakupan bahasan yang tidak meluas, maka diperlukan Batasan-batasan masalah sehingga hasil analisis dapat lebih terarah sesuai dengan tujuan. Ada beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Sistem informasi yang dibuat berbasis *web*.
2. Sistem informasi ini dapat digunakan untuk petugas melakukan manajemen pada *customer* dalam transaksi koin, *maintenance* dan mutasi mesin.
3. Terdapat 2 aktor pengguna sistem informasi meliputi admin dan petugas.
4. Informasi yang dihasilkan meliputi laporan transaksi *customer*.
5. Dibangun dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP (*Framework Codeigniter* versi 3.1). Software JetBrains PhpStorm, MAMP PRO versi 5.4 dan Google Chrome versi 80.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Maksud dari pelaksanaan penelitian ini, sebagai berikut:
 - Sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Strata I di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Tujuan dari pelaksanaan penelitian, sebagai berikut:
 - Membangun sistem informasi POS (*Point Of Sale*) berbasis *web* dari PT. Git Solution untuk klien Kids Fun yang dapat digunakan untuk pencatatan transaksi koin dengan kemampuan sistem sebagai berikut:
 - Pengelolaan data *customer*
 - Penambahan data transaksi *customer*
 - Penambahan mutasi mesin
 - Penambahan *maintenance* mesin
 - Pelaporan transaksi *customer*

1.5 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada proses *controlling* Kids Fun, manfaat bagi PT. Git Solution, dan manfaat bagi penulis.

1. Manfaat PT. Git Solution

Membuat produk POS (*Point Of Sale*) berbasis *web*. Menjadi produk digital unggulan PT. Git Solution yang dapat di terapkan di perusahaan lain sesuai dengan kebutuhan.

2. Manfaat Kids Fun sebagai klien dari PT. Git Solution

Memudahkan dalam proses transaksi koin *customer*, mutasi dan *maintenance* mesin dengan menggunakan sistem informasi POS (*Point Of Sale*) berbasis *web*.

3. Manfaat Penulis

Penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan penulis dalam memberikan suatu solusi peluang dari permasalahan konkrit dengan menerapkan ilmu yang sudah diserap dari pendidikan formal maupun diluar pendidikan non-formal yang disesuaikan kebutuhan permasalahan dilapangan yang dihadapi.

1.6 Metode Penelitian

Dalam proses analisis dan perancangan dalam penulisan skripsi ini, akan digunakan metode *System Development Life Cycle*.

Metode penelitian yang dilakukan penulis dalam analisis dan perancangan sistem informasi POS (*Point Of Sale*), sebagai berikut:

1.6.1 Requirement Analysis

Pada tahap ini data-data yang dibutuhkan dikumpulkan dengan melakukan:

1. Observasi

Metode ini digunakan untuk mengamati proses transaksi koin *customer*, mutasi dan *maintenance* mesin.

2. Wawancara

Proses memperoleh informasi dengan melakukan tanya jawab kepada marketing dan direktur produksi PT. Git Solution yang telah melakukan meeting dengan Kids Fun. Dalam meeting tersebut dilakukan tanya jawab oleh PT. Git Solution seputar proses transaksi koin *customer*, mutasi dan *maintenance* mesin dari pihak Kids Fun dan persetujuan pembuatan sistem informasi POS (*Point Of Sale*) untuk kerjasama antara PT. Git Solution dengan Kids Fun.

3. Analisis PIECES

Proses mengidentifikasi permasalahan dari sistem yang sedang berjalan, mulai dari kinerja (*Performance*), informasi (*Information*), ekonomi (*Economy*), pengendalian (*control*), efisiensi (*Efficiency*), dan pelayanan (*service*), kemudian merumuskan usulan peluang solusi sebagai dasar untuk memperbaiki sistem yang berjalan.

4. Analisis Kebutuhan Sistem

Proses menentukan proses sistem yang bisa dilakukan, informasi yang ada, apa yang dihasilkan, dan menentukan batasan layanan yang ditawarkan oleh sistem.

5. Analisis Kelayakan

Proses untuk mengetahui apakah proyek sistem informasi yang digunakan layak atau tidak. Analisis kelayakan terdiri dari berbagai sisi kelayakan, yaitu kelayakan teknologi, kelayakan operasional, kelayakan hukum.

1.6.2 *System Design*

Proses pemodelan visual yang digunakan untuk perancangan sistem informasi POS (*Point Of Sale*) dengan menggunakan diagram UML seperti *use case*, diagram kelas (*class diagram*), diagram sekuensial (*sequence diagram*), dan diagram aktivitas (*activity diagram*).

1.6.3 *Implementation*

Merancang dan mengembangkan aplikasi berdasarkan hasil yang telah didapatkan dari analisis masalah yang ada.

1.6.4 *Integration and Deployment*

Merakit aplikasi dari komponen yang sebelumnya sudah diterapkan dan diuji lalu menjadikan aplikasi yang siap digunakan.

1.6.5 *Operation and Maintenance*

Aplikasi digunakan dari hari ke hari lalu jika ada masalah akan diperbaharui atau diperbaiki.

1.7 *Sistematika Penulisan*

Gambaran umum statistika penulisan laporan skripsi yang akan digunakan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab kedua menjelaskan tentang landasan teori yang digunakan oleh penulis sebagai dasar penelitian, meliputi teori umum konsep sistem informasi, konsep arsitektur sistem, konsep POS (*Point Of Sale*), konsep pemodelan sistem, dan teknologi yang digunakan dalam proses perancangan sistem informasi POS (*Point Of Sale*).

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ketiga membahas tentang gambaran umum Kids Fun, proses analisis transaksi koin *customer*, mutasi dan *maintenance* mesin di Kids Fun yang meliputi analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem, kemudian akan menimbulkan suatu perancangan proses, perancangan basis data, dan perancangan antar muka berdasarkan hasil analisis peluang solusi yang dibutuhkan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab keempat menjelaskan tentang implementasi, pembahasan rancangan sistem terhadap prosedur pembuatan program, dan pengujian terhadap peluang sistem yang baru.

BAB V PENUTUP

Bab kelima berisi tentang kesimpulan dan saran yang digunakan dalam pengembangan yang akan datang.