

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan globalisasi yang semakin pesat telah mengubah dunia menjadi lebih modern dan canggih khususnya pada bidang teknologi. Perkembangan teknologi yang semakin pesat dapat membantu memberikan banyak solusi pada suatu permasalahan. Salah satu bentuk dari perkembangan teknologi yaitu dengan hadirnya gadget yang dapat memudahkan manusia dalam menjalankan berbagai aktivitas termasuk di bidang bisnis [1].

Dalam perkembangan era digital saat ini, aplikasi *Point of Sale* (POS) telah menjadi bagian yang integral dari operasi bisnis yang sukses. POS adalah sistem yang digunakan untuk mengelola transaksi penjualan, persediaan, dan pelaporan dalam bisnis ritel. Dalam mengembangkan aplikasi POS, penting untuk mempertimbangkan kompatibilitas aplikasi sehingga dapat menjangkau calon pengguna secara luas [2].

Pada era digital saat ini aplikasi POS hanya berfokus pada penjualan ritel saja, hal ini menjadi keterbatasan bagi beberapa pelaku usaha. Salah satunya adalah pengusaha rental PlayStation Campus Game yang berlokasi di Sleman Yogyakarta, karena yang mereka jual bukan hanya makanan. Pelanggan yang datang umumnya membeli makanan dan juga ingin bermain PlayStation. Hal ini yang menjadikan pelaku usaha rental untuk melakukan pencatatan transaksi secara manual [3].

Penelitian ini menggunakan metodologi Kanban untuk merancang sistem manajemen rental PlayStation berbasis website yang lebih efektif. Metode Kanban dipilih karena memungkinkan pengelolaan alur kerja secara visual dan terstruktur, mempermudah prioritisasi tugas dan peningkatan efisiensi pengembangan sistem. Selain itu, perancangan arsitektur sistem dilakukan dengan mempertimbangkan kemudahan pencatatan transaksi, manajemen inventaris, serta pelaporan yang akurat, guna memenuhi kebutuhan spesifik pelaku usaha rental.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan dapat diperoleh gambaran permasalahan yang akan diteliti:

1. Bagaimana rancangan sistem pada manajemen rental playstation berbasis website?
2. Bagaimana penerapan point of sales pada website manajemen rental playstation?
3. Bagaimana implementasi metodologi kanban dalam perancangan manajemen rental playstation?

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah yang telah ditentukan oleh penulis antara lain:

1. Pengujian website manajemen rental ps akan dilakukan di campus game yogyakarta.
2. Framework yang digunakan adalah Next JS dan Firebase sebagai database.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai penulis dari penelitian ini antara lain:

1. Menghasilkan sebuah sistem website *point of sales* yang bisa membantu pengusaha rental Playstation Campus Game mengelola bisnisnya.
2. Menyelesaikan permasalahan laporan penjualan yang terjadi di Campus Game.
3. Mengimplementasikan metode kanban dalam pengembangan perangkat lunak.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian rancang bangun manajemen rental playstation ini adalah:

1. Secara praktis manfaat dari penelitian ini adalah sebagai sebuah sistem website untuk mengelola bisnis rental playstation yang ditujukan untuk pengusaha rental playstation.
2. Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah sebagai rujukan ataupun referensi untuk penelitian berikutnya.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan yang digunakan untuk menyusun skripsi secara garis besar dijelaskan dibawah ini:

**BAB I PENDAHULUAN**, berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**, berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan, studi literatur dan tabel keaslian penelitian. Tinjauan pustaka ini diambil dari jurnal, paper, naskah publikasi maupun skripsi.

**BAB III METODE PENELITIAN**, didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, dan rancangan penelitian.

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**, bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian.

**BAB V PENUTUP**, berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian yang dapat digunakan dalam penelitian selanjutnya