

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dukany Adventure merupakan usaha milik bapak Ibnu Nasrudin Amrullah dibidang penjualan dan penyewaan barang-barang outdoor yang berdiri sejak tahun 2011. Sistem yang digunakan Dukany Adventure saat ini dalam pengolahan berbagai transaksi dan laporan masih manual sehingga ada beberapa kendala dalam prosesnya seperti tidak efisien waktu, kesalahan nominal transaksi, tulisan tidak jelas sehingga mempersulit proses rekapitulasi laporan, ketika laporan hilang atau rusak membutuhkan waktu yang lama untuk memulihkan laporan, serta pemilik toko kesulitan dalam melakukan pengawasan karna berada diluar kota.

Perkembangan website pada jaman sekarang sangatlah pesat, hampir semua bidang usaha memanfaatkan website untuk menunjang bisnis perusahaan. Dalam membangun website membutuhkan salah satu bahasa pemrograman yaitu PHP. Bahasa Pemrograman PHP itu sendiri memiliki berbagai macam framework yang berfungsi agar code program lebih terstruktur. Diantara framework yang sedang berkembang salah satunya adalah Framework Codeigniter. Karena beberapa kelebihan Codeigniter tersebut sangat mendukung aplikasi yang akan dibuat nantinya, dokumentasi code program yang bagus, ukuran filenya yang kecil dan mudah diintegrasikan.

Berdasarkan permasalahan yang ada, penulis tertarik melakukan penelitian dan membuat sistem kasir yang di butuhkan oleh Dukany Adventure, penulis mengambil judul "Perancangan Sistem Kasir pada Dukany Adventure Berbasis

Web" dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai database servernya. Sistem yang terkomputerisasi ini diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada di Dukany Adventure.

## **1.2 Rumusan Proyek**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat sistem kasir berbasis website yang dapat digunakan untuk membantu pengelolaan barang , proses transaksi serta berbagai laporan di toko Dukany Adventure.

## **1.3 Batasan Proyek**

Perlu adanya batasan agar pembahasannya lebih terarah, sesuai harapan, dan terorganisasi dengan baik. Adapun batasan proyeknya adalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi ini dibuat menggunakan Framework Codeigniter dan untuk database servernya menggunakan MySQL version 10.1.38
2. Sistem yang di buat hanya mencakup pada pengolahan data penjualan, data penyewaan, data supplier, dan data kasir dan laporan transaksi.

## **1.4 Maksud dan Tujuan Proyek**

### **1.4.1 Maksud Proyek**

Perancangan dan pembuatan Sistem Kasir pada Dukany Adventure mempunyai maksud yaitu :

1. Merancang dan membuat Sistem Informasi Kasir yang pengolahan datanya sudah otomatis.
2. Merancang teknologi sistem komputer berbasis website pada Dukany Adventure.

#### **1.4.2 Tujuan Proyek**

Adapun tujuan dari Sistem Kasir pada Dukany Adventure adalah sebagai berikut :

1. Terdapat aplikasi untuk proses transaksi, pengolahan laporan penjualan, dan laporan penyewaaan.
2. Dapat mengurangi resiko kesalahan dalam penulisan data yang digunakan untuk pembuatan laporan.

#### **1.5 Kerangka Proyek**

##### **1.5.1 Pengumpulan Data**

1. Wawancara, yaitu mengumpulkan data dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan dengan pihak-pihak yang terkait. Penulis mewawancarai pemilik toko Dukany Adventure yaitu bapak Ibnu Nasrudin Amrullah untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Informasi yang kami peroleh antara lain adalah proses pengolahan data yang masih dilakukan secara manual serta membutuhkan sistem yang bisa bekerja secara realtime dan mudah dalam melakukan monitoring.
2. Studi Kepustakaan, yaitu mengumpulkan informasi yang diperoleh dari buku-buku dan karya ilmiah yang berhubungan dengan penelitian tentang perancangan aplikasi kasir.

### 1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang dipakai penulis adalah metode SDLC (*System Development Life Cycle*). Langkah-langkah metode SDLC adalah sebagai berikut :

#### 1. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan yaitu mengidentifikasi masalah yang ada pada toko Dukany Adventure yang berupa pengolahan data yang masih menggunakan proses manual.

#### 2. Analisis

Analisis dilakukan untuk memperoleh informasi tentang sistem, dan menganalisis data-data apa saja yang dibutuhkan oleh sistem baru.

#### 3. Perancangan

Perancangan yang dilakukan yaitu dengan permodelan basis data yang meliputi perancangan arus data atau proses dan perancangan sistem. Perancangan sistem penulis menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*), dan untuk perancangan proses penulis menggunakan UML (*Unified Modeling Language*), dan Flowchart.

#### 4. Implementasi

Tahapan implementasi dari hasil rancangan. Implementasi dari hasil rancangan sistem menggunakan aplikasi Sublime 3, dan Framework Codeigniter serta implementasi dari rancang database menggunakan PHP MyAdmin dengan database server MySQL version 3.2.1

## 5. Pengujian

Pengujian digunakan untuk mengetahui atau menemukan masalah yang terdapat pada sistem informasi yang telah dibuat. Penulis menggunakan metode black box karena penulis lebih terfokus pada unit program, apakah memenuhi kebutuhan sesuai proses bisnis yang diinginkan.

## 6. Perawatan

Penulis tidak melakukan perawatan secara berkala pada *end user*.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang digunakan antara lain :

#### 1. BAB I PENDAHULUAN

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

#### 2. BAB II LANDASAN TEORI

Menguraikan teori-teori yang digunakan untuk membangun sistem informasi kasir yang dapat membantu pengolahan berbagai macam laporan serta hal-hal yang berkaitan langsung dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

#### 3. BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini berisi gambaran umum tentang Dukany Adventure, workflow sistem saat ini, permasalahan-permasalahan yang ada di Dukany Adventure, solusi dari permasalahan-permasalahan tersebut, analisis kebutuhan sistem.

#### 4. BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN



Membahas tentang perancangan arus data atau proses, perancangan sistem, perancangan interface, implementasi coding, desain, dan testing sistem.

## 5. BAB V PENUTUP

Menyampaikan kesimpulan yang mencakup jawaban dari rumusan penelitian yang terdapat di BAB I, dan saran pengembangan Dukany Adventure agar dapat lebih baik dari sebelumnya.

