

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Toko Kirana merupakan toko yang berada di Yogyakarta yang menjual berbagai macam kebutuhan sehari - hari mulai dari makanan ringan, peralatan menulis, perlengkapan mandi, obat - obatan hingga peralatan rumah tangga dan sembako. Dalam proses bisnisnya toko kirana masih menggunakan cara manual untuk mengelola bisnisnya. Di mulai dari pengadaan barang hingga penjualan barang masih dicatat dalam buku. Dengan banyaknya barang yang dijual, pegawai terkadang lalai dalam membuat harga barang satu dengan lainnya. Selain itu pegawai juga kesulitan mendata stok barang yang masuk dan keluar, menghitung jumlah total harga, serta mengetahui pendapatan dari hasil tiap bulan. Sistem manual yang ada di Toko Kirana sangat tidak efektif dan menghabiskan banyak waktu dan rentan terjadi kesalahan dalam penulisan data.

Sistem manual yang digunakan pada toko kirana menyebabkan beberapa permasalahan antara lain kelalaian dalam membuat harga menyebabkan waktu transaksi menjadi lebih lama karena pegawai harus mencari tahu harga barang tersebut. Kesulitan mendata stok menyebabkan informasi stok menjadi tidak akurat sehingga untuk mengetahui stok, pegawai harus melihat langsung ke gudang dan ini memperlama proses transaksi. Kesulitan mendata barang masuk dan keluar dapat menyebabkan kesalahan penulisan laporan untuk barang yang masuk dan terjual. Kesulitan menghitung jumlah total harga menyebabkan waktu transaksi akan lama jika barang yang dibeli terlalu banyak.

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dirancang sistem *point of sale* atau sistem kasir guna membantu meningkatkan proses transaksi menjadi lebih cepat dan tepat. Sistem ini juga harus dapat membantu mempermudah pendataan stok barang, mempercepat penghitungan biaya tiap transaksi, serta mengetahui pendapatan yang di dapat tiap bulannya. Dengan dibuatnya sistem kasir tersebut diharapkan dapat mengatasi masalah yang dijumpai sebelumnya sehingga dapat meningkatkan efektifitas dalam proses bisnisnya.

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas maka penulis mencoba untuk merancang sebuah sistem *point of sale* yang dapat membantu memecahkan masalah yang dialami dalam proses bisnis di toko kirana dengan judul "Pengembangan Aplikasi Point of Sale Berbasis Android di Toko Kirana Yogyakarta".

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini berdasarkan latar belakang diatas adalah bagaimana merancang dan membuat aplikasi *Point of Sale* yang dapat membantu meningkatkan kecepatan dan kualitas dalam melakukan transaksi secara efektif, efisien, dan optimal.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki beberapa batasan dengan harapan untuk menghindari pembahasan yang meluas sehingga penelitian dapat terfokus dengan batasan-batasan yang dibuat sesuai latar belakang tersebut. Batasan – batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini tidak membahas tentang keamanan database dan keamanan jaringan yang digunakan untuk keperluan aplikasi.
2. Aplikasi ini dapat berjalan pada *smartphone* berbasis android minimal versi 5.0 (Lollipop). Karena minimal device yang digunakan di toko kirana adalah versi 5.0 (Lollipop).

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan sebuah aplikasi berbasis android yang dapat meningkatkan efisiensi waktu transaksi.
2. Membantu para pegawai dan juga pemilik toko untuk memantau jumlah stok setiap barang.
3. Memudahkan pemilik untuk memantau penghasilan perhari maupun perbulan.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Penulis
 - a. Mengembangkan pengetahuan dalam mengembangkan aplikasi berbasis android.
2. Bagi Pembaca
 - a. Sebagai referensi pembuatan aplikasi berbasis android.
 - b. Sebagai acuan dalam penyusunan penelitian yang serupa.

4. Bagi Pengguna

- a. Meningkatkan pemanfaatan teknologi di bidang *mobile* untuk meningkatkan efisiensi waktu dalam bekerja.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan penulis gunakan dalam mengumpulkan informasi sebagai pendukung sekaligus pelengkap dalam pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1.1 Wawancara

Dengan menggunakan metode ini penulis mencoba berdiskusi dengan pihak Toko dan memberikan beberapa pertanyaan untuk mengetahui permasalahan yang ada saat ini dan saling memberi masukan terkait system yang akan dibuat.

1.6.1.2 Studi Pustaka

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi dan perbandingan referensi yang didapat dengan cara membaca artikel resmi, buku karya pengarang yang terpercaya, jurnal ilmiah dalam bentuk buku cetak maupun *e-book* di internet untuk mendapatkan teori yang relevan dengan masalah tersebut agar aplikasi sesuai dengan harapan.

1.6.2 Metode Analisis

Mengidentifikasi masalah, menganalisis kelemahan sistem, menganalisis kebutuhan informasi dengan menggunakan metode analisis PIECES (*performance, information, economy, control, efficiency, dan services*).

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam metode perancangan untuk menggambarkan karakteristik sistem yang akan dibuat menggunakan pemodelan yang disebut dengan UML (*Unified Modelling Language*) yang meliputi diagram *use case* untuk menggambarkan fungsionalitas sistem, diagram *activity* untuk menggambarkan alur kerja sistem, diagram *class* untuk memodelkan objek-objek yang akan digunakan dan diagram *sequence* untuk menggambarkan kolaborasi dinamis antara sejumlah objek.

1.6.4 Metode Pengujian

Metode pengujian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *whitebox* dan *blackbox*. Metode *whitebox testing* merupakan metode pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada dan menganalisis apakah ada kesalahan atau tidak, sedangkan metode *blackbox testing* adalah pengujian yang dilakukan dengan cara mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Pengujian-pengujian tersebut meliputi pengujian kesalahan penulisan (*syntax error*), kesalahan sewaktu proses (*runtime error*), dan kesalahan logika (*logical error*).

1.6.5 Metode Implementasi

Implementasi dimulai dengan menggunakan *prototype*, dimana yang akan menjadi sample adalah pegawai Toko Kirana yang menggunakan aplikasi tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai pokok permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik apabila diberikan gambaran sistematika penulisan secara ringkas mengenai susunan skripsi ini maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembahasannya. Adapun sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, Manfaat Penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan mengenai landasan teori yang digunakan diantaranya tinjauan pustaka, konsep dan teori serta perangkat lunak yang akan digunakan dalam perancangan dan pembuatan sistem informasi pada penelitian ini.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai tinjauan umum tentang objek penelitian, dan gambaran umum tentang sistem yang berjalan, analisis sistem yang digunakan dan perancangan sistem aplikasi yang dibuat.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai pembuatan aplikasi, tahapan-tahapan pengerjaan, hingga pengujian aplikasi dan pembahasannya.

BAB VI PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan yang diperoleh dari penelitian, serta saran yang bisa memberikan dampak positif bagi penelitian ini untuk kedepannya.

