

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam dunia komputerisasi saat ini, perkembangan teknologi komputer sangatlah cepat khususnya pada sistem informasi. Perkembangan tersebut mengakibatkan persaingan di dunia bisnis semakin ketat. Perusahaan yang telah menerapkan komputerisasi dalam bisnisnya akan lebih kompetitif dibandingkan perusahaan yang belum menerapkan komputerisasi. Dengan komputerisasi sebuah perusahaan dapat memproses data menjadi secara cepat dan mudah. Sebagai contoh penerapan komputerisasi saat ini dapat di manfaatkan untuk sarana bisnis seperti di manfaatkan sebagai sistem *point of sale*. *Point of sale* (POS) merupakan sistem yang di gunakan untuk keperluan transaksi penjualan atau dapat diartikan sebagai tempat kasir (*check-out counter*) dengan mesin kasir (*cash register*). Peranan sistem *point of sale* bagi suatu usaha khususnya rumah makan menjadi sangat penting karena merupakan sarana untuk mencatat, menghitung dan mengelola transaksi penjualan yang terjadi pada unit usaha yang dimiliki sehingga dapat memberikan informasi yang akurat.

Teknologi informasi sendiri merupakan bentuk teknologi yang digunakan untuk menciptakan, menyimpan, mengubah, dan menggunakan informasi dalam segala bentuknya. Melalui pemanfaatan teknologi informasi ini, perusahaan mikro, kecil maupun menengah dapat memasuki pasar global [1]. Menurut Tata Sutabri [2], sistem pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu.

Rumah Makan Sari Rasa merupakan perusahaan yang bergerak dibidang kuliner yang menjual berbagai jenis makanan dan minuman (prasmaman) . Rumah makan ini pertama kali didirikan pada tahun 2015. Sampai sekarang rumah makan Sari Rasa ini sudah memiliki pelanggan yang lumayan banyak. Letaknya yang berada dekat pemukiman masyarakat menjadi faktor yang menguntungkan, tetapi rumah makan Sari Rasa ini belum mempunyai sebuah sistem terkomputerisasi sehingga dalam mengolah data-data penjualan membutuhkan waktu, laporan informasi yang terkadang dirasa kurang akurat kepada pemilik dan *human error* juga sering terjadi ketika kasir melakukan transaksi penjualan yang banyak karena perhitungan hanya di sebutkan per itemnya lalu di hitung dengan kalkulator. Sudah suatu keharusan jika harus menggunakan sebuah sistem informasi yang baik pada rumah makan Sari Rasa ini mengingat usahanya yang sudah mulai bergerak dan berkembang ke arah yang lebih baik.

Bertitik tolak dari kenyataan di atas penulis termotivasi untuk memanfaatkan teknologi komputerisasi terutama dalam pengolahan data penjualan dan mencoba melakukan penelitian dan membahas dalam bentuk skripsi dengan judul “Analisis dan Perancangan Sistem *Point of Sale* pada Rumah Makan Sari Rasa Yogyakarta”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan yaitu bagaimana merancang sistem *point of sale* pada rumah makan Sari Rasa Yogyakarta?

### 1.3 Batasan Masalah

Untuk mendapatkan hasil penelitian seperti yang diharapkan dan penelitian dapat terarahkan, maka permasalahan dalam penelitian ini akan dibatasi sebagai berikut.

1. Penelitian dilakukan pada 1 cabang rumah makan Sari Rasa Yogyakarta.
2. Sistem yang di bangun berbasis web.
3. Sistem yang di bangun merupakan sistem tunggal (*stand alone system*).
4. Tidak membahas operasional dan produksi.
5. Perancangan sistem ini menggunakan, HTML5, Javascript dan Bootstrap sebagai scriptnya. MySQL sebagai database server, serta Apache sebagai web server yang dikemas dalam software XAMPP, Opera sebagai web browser, Sublime Text 3 sebagai editor.
6. Fitur-fitur yang akan dimiliki:
  - a. Manajemen *users*.
  - b. Manajemen menu.
  - c. Manajemen kategori.
  - d. Manajemen bahan
  - e. Pencatatan pembelian
  - f. Pencatatan penjualan.
  - g. Laporan penjualan
  - h. Laporan pembelian

## **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

### **1.4.1 Maksud Penelitian**

Maksud dari penelitian ini adalah menerapkan ilmu yang telah didapat pada masa perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta untuk persiapan dunia kerja serta sebagai bukti telah berperan aktif dalam mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya bidang informasi.

### **1.4.2 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Membuat sistem *point of sale* yang sesuai dengan proses bisnis rumah makan Sari Rasa Yogyakarta.
2. Membantu kasir dalam pencatatan penjualan dan pembelian.
3. Membantu pemilik melihat laporan penjualan dan pembelian.
4. Sebagai syarat lulus S1 Informatika.

## **1.5 Metode Penelitian**

Metode Penelitian dalam pembuatan skripsi ini sebagai berikut.

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan dengan 2 cara yaitu :

1. Wawancara

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yang dibutuhkan untuk perancangan *point of sale* dengan mengadakan percakapan langsung dengan pemilik atau karyawan Sari Rasa.

## 2. Observasi

Metode bertujuan untuk memperoleh informasi yang diperlukan dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan dengan peninjauan langsung tentang permasalahan yang terjadi pada rumah makan Sari Rasa Yogyakarta.

### 1.5.2 Analisis Data

Pada tahap ini dilakukan analisis sebagai berikut.

1. Analisis kelamahan yang digunakan adalah analisis PIECES
2. Analisis Kebutuhan Sistem
  - a. Analisis Kebutuhan Fungsional
  - b. Analisis Kebutuhan Non Fungsional
3. Analisis Kelayakan Sistem
  - a. Analisis Kelayakan Teknologi
  - b. Analisis Kelayakan Operasional
  - c. Analisis Kelayakan Hukum

### 1.5.3 Perancangan Sistem

Perancangan dilakukan untuk mendapatkan deskripsi arsitektural perangkat lunak, deskripsi antarmuka, deskripsi database, dan deskripsi prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan hal-hal mendasar yang dibutuhkan untuk mencari solusi dari masalah yang akan dihadapi. Pada tahap ini dilakukan perancangan *Data Flow Diagram (DFD)*.

#### 1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan sistem akan dilakukan menggunakan metode *Prototyping* dengan tahapan sebagai berikut.

1. Pengumpulan Kebutuhan
2. Perancangan Cepat
3. Membangun *Prototyping*
4. Evaluasi *Prototyping*
5. Perbaikan *Prototyping*

#### 1.5.5 Pengujian Sistem

Melakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat dengan menggunakan *white box* dan *black box testing*.

#### 1.6 Sistematika Penulisan

Tugas akhir ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut.

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas mengenai tinjauan pustaka, dasar-dasar teori, metode analisis yang digunakan dan langkah-langkah pengembangan sistem.

**BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini membahas mengenai perancangan sistem yang meliputi tinjauan umum, analisis masalah, analisis kebutuhan, analisis perancangan sistem hingga perancangan *user interface*.

**BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini dijelaskan mengenai setiap tahapan dalam pembuatan sistem dimulai dari perancangan sistem sampai dengan implementasi program.

**BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisikan kesimpulan dari semua hasil tahapan yang telah dilalui selama penelitian serta saran-saran yang berkaitan dalam penulisan tugas akhir ini.

