

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hidup di jaman digital, memiliki sebuah komputer adalah sebuah keharusan. Komputer sudah seperti alat yang tidak dapat dijauhkan dari kehidupan manusia modern saat ini. Menyimpan informasi, dan mengolah data-data merupakan salah satu kemampuan yang dimiliki oleh perangkat komputer. Tidak hanya untuk kepentingan pribadi, mengolah data menggunakan komputer merupakan hal yang wajib dilakukan para pebisnis saat ini dalam menjalankan bisnisnya. Saat ini sudah banyak jenis aplikasi untuk mengolah, merekayasa, data untuk menghasilkan informasi untuk dunia bisnis, salah satunya aplikasi kasir.

Aplikasi kasir biasa dipakai oleh *supermarket*, *minimarket*, *distro*, warung makan untuk mengelola data penjualan, stok barang, laporan laba rugi dll. Sebelum adanya aplikasi kasir yang mengolah data secara terkomputerisasi para pebisnis atau pemilik usaha menggunakan cara manual dalam mengolah data. Tentu cara ini sangat menyita waktu dan sangat melelahkan karena mengolah data yang terus menerus *ter-update* membutuhkan banyak orang yang terlibat dan resiko kesalahan yang cukup besar dan kasus yang tadi mengambil dari warung makan, bagaimana dengan yang lebih besar seperti *supermarket*? Bisa dibayangkan kerumitan yang bisa ditimbulkan hanya dari sistem penjualan.

Sistem manual saat ini masih digunakan oleh Toko H. Sopian dalam mengelola penjualan. Toko H.Sopian adalah toko berjenis Toko Serba Ada

(TOSERBA) yang cukup besar yang menjual berbagai kebutuhan pokok seperti sembako, kebutuhan sehari-hari dll. Dalam sehari Toko H.Sopian dapat melakukan transaksi sebanyak 50 kali. Barang yang dijual di toko tersebut dapat dibeli dengan diecer atau secara grosiran. Namun pemilik toko sering menemui kesulitan dalam penulisan laporan dan menghitung stok barang dikarenakan jumlah transaksi yang banyak dan jumlah stok cukup besar. Dengan akurasi data laporan yang kurang baik tersebut, penulis berniat merancang sebuah aplikasi kasir untuk Toko H.Sopian berbasis desktop. Aplikasi tersebut nantinya memiliki fitur menyimpan stok barang, penjualan dengan diecer atau grosir, laporan otomatis transaksi bulanan, dan pengguna *multi-user*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan apa yang penulis paparkan diatas, telah didapatkan sebuah rumusan masalah yaitu “Bagaimana Merancang Aplikasi Kasir Berbasis Desktop untuk Toko H.Sopian?”

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini agar lebih spesifik adalah :

1. Penelitian hanya dilakukan di toko H.Sopian.
2. Akun yang dapat menggunakan aplikasi ini adalah Admin dan Kasir.
3. Akun Admin dapat melakukan menambahkan, merubah, menghapus data stok barang, akun Kasir. Selain itu Admin juga melihat laporan penjualan kapanpun.
4. Sistem pembayaran hanya bisa menggunakan tunai.

5. Sistem aplikasi ini akan mengolah data transaksi seperti, data penjualan, pembelian barang, data barang, data supplier, data user.
6. Sistem aplikasi ini tidak membahas pajak, jurnal, retur barang dan perhitungan akuntansi secara detail.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud penyusunan laporan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan program Sarjana-I Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta, juga sebagai alat pelaporan yang sistematis untuk mengilustrasikan kemampuan intelektual mahasiswa dalam menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata secara umum.

Adapun tujuan penelitian adalah membuat sistem desktop yang dapat memudahkan pemilik dalam proses penginputan data transaksi baik penjualan atau pembelian barang, membuat dan merancang aplikasi yang dapat memberikan informasi tentang laporan penjualan dan rekapulasi stok barang, memperbaiki sistem kerja yang ada di toko H.Sopian dengan aplikasi baru berbasis komputer.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari judul penelitian yang kami buat yaitu "Perancangan dan pembuatan Aplikasi kasir pada toko H.Sopian berbasis desktop" terdapat manfaat bagi penulis yaitu :

1. Sebagai media penyalur inspirasi dan ide-ide dari penulis yang ingin diciptakan.
2. Sebagai motivasi untuk memahami sistem penjualan dan dapat menambah pengetahuan dan pendalaman ilmu.

Bagi Toko H.Sopian :

1. Mempermudah pemilik dalam menginputkan data transaksi baik penjualan dan pembelian barang.
2. Mengubah pengolahan data dari manual menjadi terkomputerisasi.
3. Meminimalisir terjadinya kesalahan saat proses penginputan atau pencatatan data yang dikarenakan factor manusia.

Bagi Universitas Amikom :

1. Sebagai hasil dokumentasi dari penelitian mahasiswa.
2. Sebagai bahan bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan perancangan aplikasi penjualan dan laporan penjualan.

1.0 Metode Penelitian

1.0.1 Metode Observasi

Dalam metode ini, penulis melakukan metode pengumpulan data dengan mengamati sistem penjualan dengan cara manual. Dalam prakteknya penulis mengamati secara langsung bagaimana kegiatan transaksi dan pengadaan barang di Toko H.Sopian dan data yang diperoleh tersebut digunakan untuk merancang sistem.

1.6.2 Metode Wawancara

Penulis melakukan data dengan cara melakukan wawancara langsung ke pemilik Toko H. Sopian dalam melakukan pengolahan data transaksi dan rekapulasi barang.

1.6.3 Metode Analisis Sistem

Berdasarkan hasil pengamatan pada objek penelitian, penulis melakukan analisis menggunakan metode PIECES. Metode ini dipilih agar memperoleh sistem baru yang lebih baik. Disini juga penulis akan melakukan analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional.

1.6.4 Metode perancangan

Dalam merancang aplikasi ini, penulis menggunakan diagram *flowchart* untuk menggambarkan sistem secara keseluruhan, ERD untuk menggambarkan entitas yang berhubungan didalamnya, DFD untuk menggambarkan penyusunan dan relasi antar tabel, user interface bertujuan untuk mempermudah *User* atau pengguna dalam melakukan *Input data* ke dalam database.

1.6.5 Implementasi

Implementasi merupakan kegiatan setelah melakukan analisis dan perancangan secara terperinci. Kegiatan ini secara garis besar adalah meletakkan sistem baru yang telah direncanakan dan dibuat untuk diterapkan.

1.6.6 Testing

Setelah proses pembuatan sistem selesai, penulis akan melakukan uji testing sistem menggunakan metode *black box testing*, metode ini dilakukan untuk

menentukan apakah program tersebut sudah layak digunakan atau belum layak digunakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih terstruktur dan lebih mudah dipahami penulis mengurutkan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi tinjauan pustaka dan teori-teori yang dibutuhkan guna menyusun skripsi ini .

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisi analisis dan perancangan yang terkait dengan pembuatan aplikasi kasir berbasis desktop.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang penjelasan implementasi sistem penjualan yang telah dirancang dan pengujian terhadap sistem.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab terakhir ini akan membahas tentang kesimpulan yang didapat dari pembuatan aplikasi ini, serta beberapa saran yang ditujukan pada pihak yang terkait untuk keperluan pengembangan sistem.