

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Point of Sales (POS) atau yang biasa disebut sistem kasir merupakan program khusus yang digunakan untuk mempermudah transaksi penjualan yang dibutuhkan oleh perusahaan retail maupun usaha *food and beverage*. Selain itu manfaat lain dari *Point of Sales (POS)* dapat dengan mudah melakukan proses *controlling* terhadap semua transaksi yang terjadi karena semua laporan transaksi disimpan dan dapat langsung dilihat hasil penjualan.

Point of Sales (POS) ini tidak hanya bertujuan untuk mempercepat dan mempermudah proses, tetapi bisa juga untuk merapikan sistem kasir. Informasi transaksi dapat dimanfaatkan oleh pihak manajemen untuk mengevaluasi semua transaksi yang ada.

Kopen Coffee merupakan usaha kedai kopi yang bergerak dalam bidang *food and beverage*. Produk utama dari *Kopen Coffee* adalah kopi seduh manual dan berbagai macam makanan ringan.

Selama ini *Kopen Coffee* banyak melakukan transaksi secara manual atau menggunakan kertas nota biasa tanpa ada sistem yang sudah terstruktur. Pelanggan juga belum menerima bukti fisik atau struk penjualan dari hasil transaksi antara *Kopen Coffee* dengan pelanggan sehingga jika terjadi human error dimana kasir lupa pelanggan itu sudah membayar atau belum susah untuk dibuktikan. Proses pembuatan laporan penjualan pada *Kopen Coffee* juga masih manual. Hal tersebut menjadi lama karena proses pemasukan masih manual dan sulit melakukan pencarian data.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis membuat "**Analisis dan Perancangan aplikasi POS (*Point of Sales*) Berbasis Android pada Kopen Coffee.**" Diharapkan aplikasi ini dapat memperbaiki sistem kasir dan pembuatan laporan penjualan di Kopen *Coffee* sehingga pelayanan lebih maksimal dan berjalan cepat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana cara membuat sistem kasir yang dapat membuat struk kepada pelanggan sebagai bukti penjualan dan pengecekan laporan penjualan dari manual menjadi terkomputerisasi dengan menggunakan *Point of Sales* (POS).

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas, maka ditetapkan batasan masalah yang dibuat yaitu:

1. Aplikasi *Point of Sales* (POS) dibuat berbasis android dan dibuat menggunakan bahasa pemrograman Java dan database Firebase.
2. Aplikasi ini memiliki fitur seperti item produk, transaksi penjualan beserta laporan penjualan.
3. Aplikasi ini tidak memiliki stok barang.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah cara kerja karyawan dalam melakukan transaksi dan pembuatan laporan penjualan.
2. Membuat sistem kasir dari manual menjadi terkomputerisasi.
3. Memberikan bukti transaksi atau struk penjualan kepada pelanggan.

1.5 Metodologi Penelitian

Adapun langkah-langkah dalam metodologi penelitian yang mendukung terhadap data-data yang diperlukan dalam penyusunan tugas akhir ini antara lain terdiri dari :

1. Pengumpulan Data

Untuk pengumpulan data sebagai bahan dalam melakukan penelitian maka penulis melakukan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Studi Literatur

Mencari sumber-sumber yang berkaitan dengan penulisan melalui buku, jurnal, e-book, ataupun artikel yang berkaitan dengan penulisan skripsi ini.

b. Kuesioner

Menyebarkan kuesioner analisis pada awal pengumpulan data dan kuesioner evaluasi untuk mengetahui tanggapan responden terhadap aplikasi ini.

2. Analisa Sistem

Pada bagian ini penulis menyusun data yang telah diperoleh, kemudian melakukan analisa sehingga dapat diteliti berdasarkan teori-teori yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

3. Perancangan Aplikasi

Dalam melakukan perancangan sistem ini dilakukan dengan beberapa metode, yaitu:

a. *Unified Modeling Language (UML)*

Metode perancangan system aplikasi ini menggunakan *Unified Modeling Language*.

b. *Storyboard*

Metode perancangan sketsa *User Interface (UI)* dari layar ke layar mengenai aplikasi *Point of Sales (POS)* dengan menggunakan *Storyboard*.

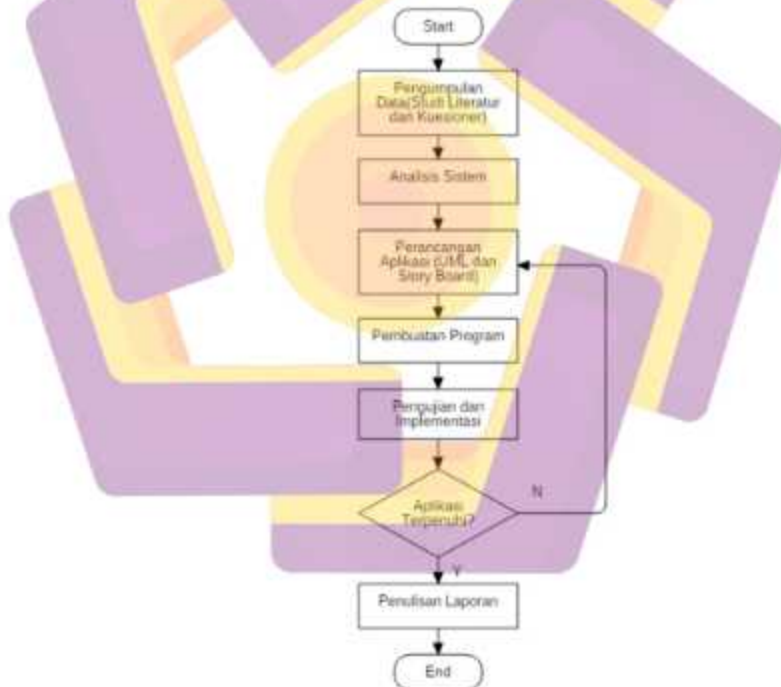
4. Pembuatan Program (*Coding*)

Pembuatan program dilakukan menggunakan bahasa pemrograman Java dan database Firebase.

5. Implementasi dan Pengujian

Tahap ini adalah yang menguji pada aplikasi apakah *system* yang dibangun tersebut sudah dapat dipergunakan secara maksimal atau belum menggunakan metode *whitebox* dan *blackbox testing*.

Berikut adalah *flowchart* dari langkah-langkah metodologi penelitian yang dilakukan :



Gambar 1.1 *Flowchart* Metodologi

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk sistematika penulisan laporan ini, dibagi atas empat bab sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah dan batasan masalah, tujuan dan manfaat kegiatan, metodologi penilitan dan sistematika penulisan.

2. BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi tentang penguraian teori-teori yang digunakan dalam mendukung penelitian ini, yang dapat dijadikan dasar untuk pemecahan masalah dan dilakukan studi pustaka sebagai landasan penelitian.

3. BAB III Perancangan

Bab ini membahas mengenai gambaran obyek penelitian, analisis permasalahan yang ada, dimana masalah-masalah yang muncul akan diselesaikan dalam penelitian. pada bab ini dilaporkan secara detail mengenai rancangan terhadap mekanisme yang dilakukan, baik perancangan yang dibangun secara umum ataupun perancangan yang dibangun secara lebih spesifik.

4. BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini membahas mengenai implementasi perangkat lunak, sarana yang dibutuhkan dan contoh pengoperasian perangkat lunak yang dirancang serta menguraikan evaluasi penelitian ini.

5. BAB V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian serta sasaran yang diusulkan guna pengembangan lebih lanjut agar hasil yang dicapai bisa lebih baik nantinya.

6. Daftar Pustaka

Isi dari daftar pustaka adalah daftar buku-buku ataupun *e-book* yang menjadi referensi dalam penelitian ini.

