

BAB I PENDAHULUAN

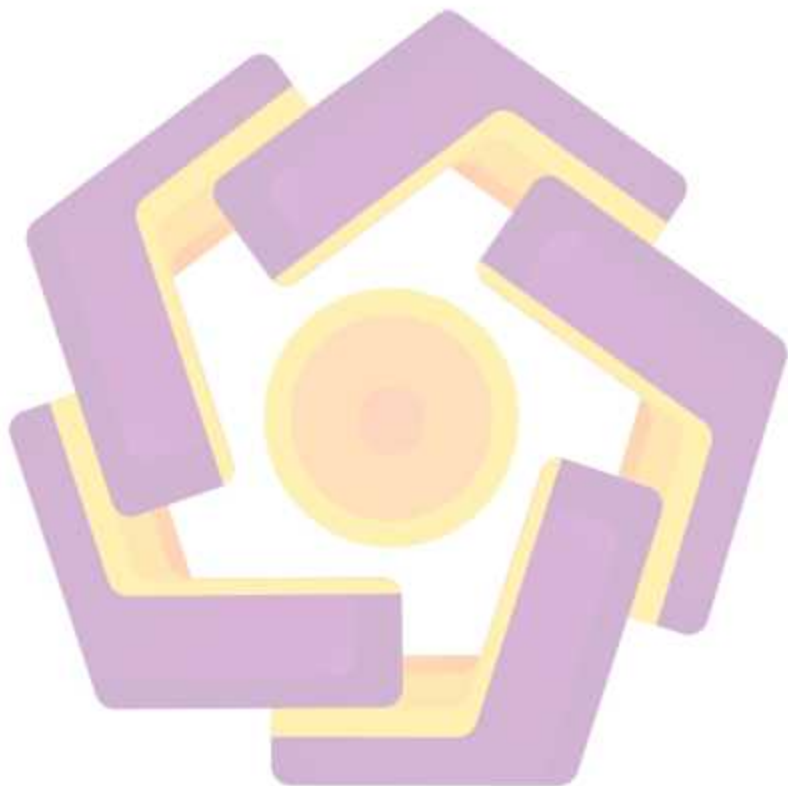
1.1 Latar Belakang

Perkembangan yang sangat cepat di bidang teknologi informasi memberikan pengaruh yang sangat besar pada berbagai aspek kehidupan. Terlihat dari banyaknya perusahaan atau toko telah menggunakan sistem yang sudah terkomputerisasi. Hal ini dikarenakan penyampaian informasi yang cepat dan pengaruh yang paling nyata, terlihat pada terjadinya perubahan mendasar terhadap cara orang mengambil keputusan terutama yang diimplementasikan dalam dunia pertokoan.

Minimarket Grosir Sembako 79 merupakan salah satu toko atau minimarket yang menjual berbagai macam barang, seperti bahan sembako, makanan ringan, minuman kemasan, obat-obatan dan lainnya. Pelayanan kasir pada minimarket tersebut masih manual yaitu dengan mencatat transaksi penjualan di nota dan sebuah buku besar. Perhitungan hasil transaksinya hanya mengandalkan sebuah kalkulator. Kasir minimarket sering kewalahan dalam memberikan pelayanan kepada pembeli saat minimarket sedang ramai. Sistem penjualan yang manual memiliki banyak kelemahan seperti terjadi kesalahan pada pencatatan dan pencarian data yang sulit karena setiap dilakukan pencarian data, pemilik harus mencari pada buku besar terlebih dahulu. Permasalahan tersebut dapat diselesaikan dengan membuat sistem kasir yang dapat mengatasi sistem pendataan atau pengolahan data barang yang masuk maupun yang keluar agar mengurangi dari kesalahan manusia (*human error*) (Muhammad Galang Ramadhan, 2020).

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, peneliti membuat sebuah Aplikasi Kasir dengan judul "Rancangan Aplikasi Kasir pada Minimarket Grosir Sembako 79 Berbasis Web". Aplikasi ini nantinya dapat mencatat transaksi penjualan, memonitoring persediaan stok barangnya dan membantu menghitung *profit* atau keuntungan minimarket sehingga dapat mempermudah kasir dalam penginputan data transaksi penjualan dan memudahkan pemilik dalam

memonitoring stok barang serta pembuatan laporan sehingga dapat meningkatkan kualitas Minimarket Grosir Sembako 79.



1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dapat diambil rumusan masalah yaitu “Bagaimana membangun dan merancang Aplikasi Kasir pada Minimarket Grosir Sembako 79 Berbasis Web ?”.

1.3 Batasan Masalah

Dalam batasan masalah ini, penulis membahas tentang Rancangan Aplikasi Kasir pada Minimarket Grosir Sembako 79 Berbasis Web. Karena pembahasan cukup luas maka dalam skripsi ini ruang lingkupnya membahas :

1. Aplikasi yang dibuat berbasis web dengan mengambil permasalahan yang ada pada objek penelitian Minimarket Grosir Sembako 79.
2. Aplikasi Kasir yang dibuat meliputi pengolahan data pegawai, data kategori, data produk, data stock threshold produk, data transaksi penjualan, data laporan penjualan dan laporan laba minimarket.
3. Aplikasi ini memiliki dua hak akses meliputi admin dan pegawai.
4. Pembuatan Aplikasi Kasir ini menggunakan bahasa pemrograman PHP, framework Code Igniter, database MySQL dan web server Apache.
5. *Tools* yang digunakan untuk pembuatan Aplikasi Kasir ini meliputi *text editor* Sublime Text 3, Xampp v3.2.2 dan Google Chrome *Version* 72.0.3626.109.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan adalah membuat Aplikasi Kasir pada Minimarket Grosir Sembako 79 Berbasis Web yang dapat mengolah data transaksi penjualan dan laporan sehingga dapat meminimalisir kekeliruan dalam proses transaksi serta memudahkan pegawai dan pemilik dalam memonitoring stok persediaan produk serta pembuatan laporan penjualan pada Minimarket Grosir Sembako 79. Disamping itu, peneliti dapat mengembangkan apa yang telah didapatkan dari perkuliahan dengan mengimplementasikan pada usaha serta dapat menganalisis pengetahuan yang ada dalam minimarket tersebut.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Peneliti

1. Diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti serta dapat memahami lebih dalam khususnya dalam hal pembuatan dan pengembangan sistem informasi.
2. Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti ikut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang teknologi informasi.
3. Sebagai prasyarat kelulusan studi Program Strata I Fakultas Ilmu Komputer Program Studi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta untuk memperoleh gelas Sarjana Komputer (S.Kom).

1.5.2 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta

1. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan skripsi yaitu Rancangan Aplikasi Kasir pada Minimarket Grosir Sembako 79 Berbasis Web.
2. Menjadi referensi atau buku panduan bagi mahasiswa yang sedang menempuh tugas akhir dan skripsi.

1.5.3 Bagi Minimarket Grosir Sembako 79

1. Mempermudah pegawai dan pemilik Minimarket Grosir Sembako 79 dalam proses transaksi penjualan serta pembuatan laporan dapat tersusun dengan baik dan rapi.
2. Dapat mempercepat proses transaksi penjualan dan laporan Minimarket Grosir Sembako 79 sehingga dapat menghemat waktu.
3. Pengelolaan dan penyimpanan data transaksi lebih rapi dan tidak mudah hilang atau rusak.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode *waterfall* , yaitu :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Observasi adalah proses pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian, melakukan survei lapangan yaitu dengan mengunjungi langsung objek penelitian pada Minimarket Grosir Sembako 79.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode ini digunakan untuk tanya jawab dengan pihak Minimarket Grosir Sembako 79 guna mendapatkan informasi yang dibutuhkan dan permasalahan yang akan diteliti oleh peneliti. Metode ini dilakukan di Minimarket Grosir Sembako 79.

1.6.1.3 Metode Studi Pustaka

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data melalui media internet, jurnal, maupun skripsi dan buku sebagai bahan referensi dan panduan untuk merancang Aplikasi Kasir Minimarket Grosir Sembako 79. Metode ini dilakukan di *Resource Center* Amikom Yogyakarta.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan yaitu metode analisis PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency dan Service*). Dengan melakukan analisis PIECES maka akan didapatkan masalah utama dan dapat melakukan peningkatan dari sistem lama.

1.6.3 Metode Perancangan

Tahapan perancangan Aplikasi ini akan dirancang dalam bentuk diagram untuk memberikan gambaran sistem yang akan dibuat. Rancangan sistem ini akan di desain menggunakan konsep UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dari *Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, Class Diagram*, perancangan *interface* dan perancangan *database*.

1.6.4 Metode Testing

Metode testing dilakukan dengan menggunakan metode *white-box testing* dan *black-box testing* sebagai perbaikan dan pengukuran kualitas sistem yang akan dibangun dengan mencari kemungkinan kesalahan (*error*) yang ada pada program untuk selanjutnya dilakukan evaluasi dan memperbaiki kesalahan yang terjadi.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka, uraian teori-teori yang mendasari pembahasan pembuatan Aplikasi Kasir pada Minimarket Grosir Sembako 79, definisi-definisi tentang sistem informasi, konsep permodelan sistem UML (*Unified Modeling Language*), konsep dasar basis data, Code Igniter, PHP dan MySQL serta perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi deskripsi objek penelitian yaitu Minimarket Grosir Sembako 79, analisis PIECES, analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan. Perancangan sistem terdiri dari perancangan UML (*Unified Modeling Language*), perancangan *database* dan perancangan *interface*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang implementasi dan pembahasan sistem yang telah dirancang pada BAB III seperti implementasi *database*, implementasi *interface* dan *testing* sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari perancangan sistem hingga implementasi rancangan serta saran yang diberikan oleh peneliti untuk pengembangan sistem di penelitian selanjutnya.

