

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia bisnis saat ini sangat pesat, berbagai inovasi harus dilakukan oleh seorang pengusaha dalam mengembangkan bisnisnya. Seperti yang telah diketahui, dalam penyediaan pelayanan yang diberikan oleh perusahaan dagang lebih ditekankan pada penggunaan teknologi informasi di bidang penjualan. Salah satu contohnya yaitu teknologi informasi yang mampu mengelola berbagai laporan keuangan, maupun data lainnya yang dibutuhkan. Secara umum teknologi informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, menganalisis serta memperoleh kembali informasi-informasi yang dibutuhkan oleh manajemen perusahaan.

Toko Material Cahaya Abadi yang bergerak dibidang jual beli bahan bangunan yang terletak di Kota Surabaya, melakukan pencatatan transaksi penjualan maupun pembelian masih menggunakan metode manual, sehingga menyebabkan pembuatan laporan transaksi tersebut tidak bisa dilakukan dengan cepat dan terperinci serta media penyimpanan data masih berupa arsip. Kemungkinan besar lebih mudah rusak bahkan hilang. Hal tersebut dapat menyulitkan pemilik usaha untuk mengetahui perkembangan pada usaha dagangnya. Dari berbagai masalah yang ada, maka saya tertarik untuk membuat sebuah aplikasi *Point of Sale* (POS) yang bermanfaat sebagai transaksi pengolahan data penjualan dan pembelian barang pada perusahaan. Dengan adanya manfaat tersebut setiap perusahaan rela mengeluarkan biaya untuk membuat dan memanfaatkan teknologi sehingga dapat membantu pencatatan transaksi perusahaan serta kegiatan operasional bisnis perusahaan pada Toko Material tersebut.

Pengertian aplikasi transaksi POS sendiri secara umum adalah suatu sistem aplikasi yang terdiri dari *hardware* dan *software* yang didesain sesuai dengan keperluan dan dapat diintegrasikan dengan berbagai alat-alat pendukung agar bisa membantu mempercepat proses transaksi. Didalamnya juga terdapat perhitungan akuntansi, manajemen barang dan stok, laporan laba rugi dalam jangka waktu mingguan dan bulanan atau dalam jangka waktu tertentu sesuai dengan kebutuhan dari pemakai [1]. *Framework Codeigniter* ini sangat cocok digunakan untuk

merancang dan membangun Aplikasi POS pada Toko Material Cahaya Abadi karena berbasis *website* dan memiliki *library* yang cukup lengkap untuk memenuhi kebutuhan *programmer*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dijabarkan sebelumnya maka rumusan masalah untuk penelitian ini adalah, Bagaimana cara yang tepat untuk meningkatkan efisiensi proses bisnis di Toko Material Cahaya Abadi?. Perumusan masalah perlu ditentukan agar penelitian yang dilakukan lebih terstruktur.

1.3 Tujuan

Tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun aplikasi sistem *Point Of Sale* (POS) guna meningkatkan efisiensi proses bisnis, terutama di dalam proses transaksi penjualan dan pembelian. Sehingga dapat meningkatkan keuntungan bagi Toko Material Cahaya Abadi Surabaya.

1.4 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari aplikasi yang akan dibangun ini yaitu proses transaksi penjualan dan pembelian barang di Toko Material Cahaya Abadi akan berlangsung lebih cepat dan mudah, mempermudah manajer dalam pelaporan yaitu mengetahui catatan transaksi dan melakukan rekapitulasi data dalam perusahaan antara lain aset perusahaan, pembelian, persediaan stok barang dan arus kas, mempersingkat proses transaksi serta menjaga kenyamanan dan keamanan setiap transaksi yang berlangsung.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Untuk memperjelas masalah yang akan dibahas dan agar tidak terjadi pembahasan yang meluas atau menyimpang, maka perlu kiranya ditentukan ruang lingkup penelitian ini. Adapun ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah, rancang bangun sistem *Point Of Sale* (POS) di lingkungan CV. Cahaya Abadi Surabaya, dengan salah satu lini bisnisnya yaitu Toko Material Cahaya Abadi. Sistem POS ini nantinya akan dibangun menggunakan *framework Codeigniter* dengan *Waterfall Model* sebagai pendekatan penyusunan rencana perncangan sistemnya.

1.6 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian Skripsi ini adalah sebagai berikut:

- a Penelitian ini hanya berfokus pada fungsi *Point of Sale* yaitu pada pencatatan transaksi penjualan dan pembelian dan persediaan stok barang.
- b Penelitian ini dilakukan di Toko Material Cahaya Abadi, di Kota Surabaya.
- c Aplikasi akan dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*) dengan *framework Codeignitier* dan *Waterfall Model* sebagai metode perancangan aplikasinya.

1.7 Metodologi Penelitian

Penyusunan penelitian tugas akhir ini dilakukan dengan mengikuti kaidah metodologi sebagai berikut

1. Studi Pustaka

Peneliti mengumpulkan berbagai sumber informasi mengenai pembangunan aplikasi *Point Of Sale*. Kemudian meng-analisa yang dapat di-implementasi-kan. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pengembangan perangkat lunak Klasik atau sering disebut *Waterfall Model*. Diharapkan hasil pembuatan aplikasi *Point of Sale* ini dapat mempermudah transaksi bisnis Toko Material Cahaya Abadi

2. Survei

Survei dilaksanakan untuk mendapatkan data mengenai fitur apa saja yang dibutuhkan pada *Point of Sale*. Survei dilakukan oleh peneliti sendiri secara langsung dan tidak langsung, sehingga dengan adanya survei ini, baik peneliti serta pemilik bisnis dapat memberikan kebutuhan fitur yang tersedia dalam aplikasi *Point of Sale*.

3. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan peneliti untuk menghimpun data tentang cara menciptakan aplikasi *Point of sale* yang sesuai dengan penggunaan. Data yang dikumpulkan terkait data model yang dapat diterapkan. Fitur yang diperlukan dalam aplikasi, serta interaksi antar pengguna.

4. Perancangan Aplikasi

Perancangan dilakukan dengan merancang diagram alir aplikasi, design basis data, dan perancangan UI/UX untuk pengguna aplikasi.

5. Pembuatan Aplikasi

Aplikasi dibuat sesuai dengan perancangan yang telah dibuat sebelumnya. Peneliti menggunakan *Waterfall Model* untuk proses pengembangan aplikasi tersebut.

6. Penyusunan Laporan

Laporan disusun berdasarkan hasil *output* aplikasi. Laporan berisi tentang mulai studi pustaka penelitian, perancangan dan pembuatan aplikasi hingga kesimpulan yang dapat dari penelitian.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian Skripsi ini terdiri dari beberapa bab akan dijelaskan isi dari setiap babnya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab Pendahuluan terdiri dari: latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat, batasan masalah, metodologi pengerjaan Skripsi dan sistematika penulisan.

BAB II STUDI PUSTAKA

Bab studi pustaka menjelaskan materi-materi yang digunakan sebagai pedoman dalam pengerjaan Skripsi ini.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Bab perancangan sistem menjabarkan desain dan perancangan sistem serta alur kerja sistem setelah melakukan analisa permasalahan.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Bab implementasi sistem menjelaskan skenario pengujian sistem dengan menggunakan parameter-parameter yang telah ditetapkan untuk mengetahui tingkat akurasi dan efektivitas dari sistem.

BAB V PENUTUP

Bab penutup berisi kesimpulan dari hasil uji coba sistem dan saran untuk melakukan pengembangan pada penelitian berikutnya.