

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi telah menjadi istilah yang populer saat ini. Namun, para pemilik usaha yang masih awam terhadap teknologi informasi yang mungkin masih belum mengetahui bagaimana kegunaan teknologi informasi dalam bisnis mereka.

Point Of Sales atau disingkat POS dapat diterjemahkan bebas menjadi sistem kasir, yaitu aktivitas yang ber-orientasi pada penjualan yang terjadi pada bidang usaha retail. POS ini menjadi sangat penting karena POS ini merupakan terminal tempat uang diterima dari pelanggan. Bagi pemilik usaha, uang masuk adalah indikator yang paling mudah untuk mengukur pendapatan usahanya.

BUTIK INDAH merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang perdagangan. Setiap harinya mencatat transaksi penjualan maupun pembelian. Dari banyaknya transaksi tersebut belum adanya yang dapat mengelola secara rinci yang membuat perusahaan tersebut kesulitan dalam perekapan laporan transaksi sehingga sering terjadi kesalahan saat melakukan pengolahan data.

Agar mendapatkan hasil yang maksimal, maka diperlukan alat bantu atau sarana yang memadai, misalnya diperlukan alat pengolahan data berupa komputer beserta perangkat pendukungnya, serta kemampuan sumber daya

manusia untuk pengoperasiannya. Dengan pertimbangan tersebut, penulis tertarik untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi pembelian dan penjualan barang (*Point of Sale*) yang dapat membantu pencatatan transaksi pada Butik Indah, serta menuangkannya dalam penulisan skripsi ini dengan mengambil judul : “ **Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Point Of Sale (POS) Pada Butik Indah Berbasis Web**”.

B. Perumusan Masalah

Dari uraian Latar Belakang Masalah di atas, penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Tidak terdapat penyimpanan data berbasis database, sehingga proses pengolahan dan pencarian data barang menjadi lama.
2. Lambatnya proses pengolahan, sehingga data dan informasi yang dihasilkan kurang akurat dan aktual.
3. Dibutuhkan suatu aplikasi yang dapat mengolah data pembelian dan penjualan barang dengan baik, sehingga dapat mempercepat serta mengefisiensikan pekerjaan pengolahan data barang tersebut.

C. Batasan Masalah

Supaya pembahasan masalah yang dilakukan dapat terarah dengan baik dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas, yakni:

1. Dalam Pembuatan aplikasi ini, tidak seluruh kegiatan yang ada di perusahaan dibuat program basis datanya, tetapi hanya dibuat basis data untuk pembelian, penjualan dan persediaan / stok barang.
2. Sistem yang dibuat terdiri dari Data Barang, Data Kategori, Data Supplier, Transaksi Pembelian Barang, Transaksi Penjualan Barang.
3. Laporan meliputi Laporan Data Barang / Stok Barang, Laporan Data Kategori, Laporan Data Suplier, Laporan Transaksi Pembelian dan Laporan Transaksi Penjualan.
4. Pembuatan Aplikasi menggunakan PHP dan MYSQL.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam perancangan sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui sistem pengelolaan barang yang diterapkan pada sebuah perusahaan / instansi.
2. Sebagai sarana untuk memudahkan penginputan dan pengolahan data transaksi pembelian dan penjualan, agar meminimalisir terjadinya kesalahan.
3. Agar mudah untuk mengetahui jumlah stok barang, sehingga dapat menghindari terjadinya stok minus.
4. Agar dihasilkan laporan-laporan yang lebih cepat dan akurat.

E. Metode Penelitian

1. Observasi

Pengumpulan data dengan dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian, dengan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan judul laporan, sehingga diperoleh data yang lengkap dan akurat.

2. Studi Pustaka

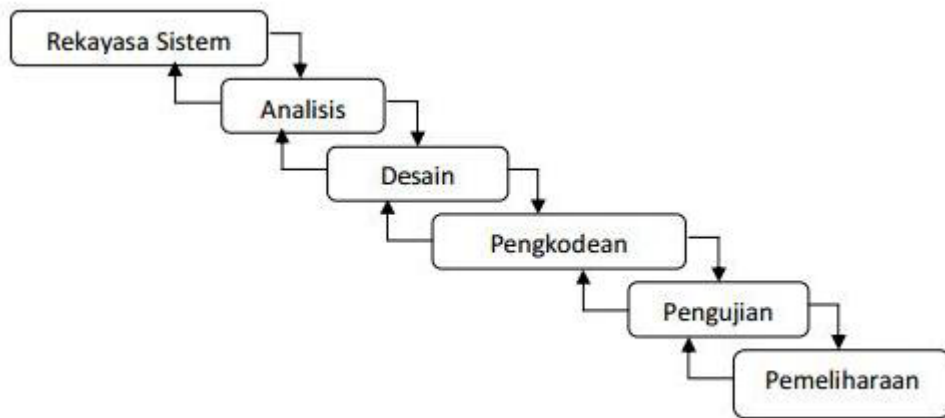
Pengumpulan data dengan menggunakan atau mengumpulkan sumber-sumber tertulis, dengan cara membaca, mempelajari dan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan masalah yang sedang dibahas guna memperoleh gambaran secara teoritis.

3. Metode Perancangan Sistem

Metodologi penyelesaian Sistem dengan menggunakan metode waterfall, karena dengan menggunakan metod ini tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.

Karakteristik dari metodologi *waterfall* ini meliputi beberapa bagian, yaitu :

- a. Aktivitas mengalir dari satu fase ke fase lainnya secara berurutan.
- b. Setiap fase dikerjakan terlebih dahulu sampai selesai, jika sudah selesai baru mulai menuju fase berikutnya.



Gambar 1. 1 Fase Waterfall

Tahapan penelitian pada model *waterfall* meliputi metodologi berupa :

1. Analisa

Dalam langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, wawancara, atau *study literatur*. Analisa inilah yang menjadi acuan sistem analisis untuk menterjemahkan kedalam bahasa pemrograman.

2. Design

Proses *design* akan menterjemahkan syarat kebutuhan sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement*. *Design* inilah yang akan digunakan *programmer* untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya.

3. Coding

Coding merupakan penerjemahan *design* dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh *programmer* yang akan menterjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*.

4. Testing Uji coba terhadap program telah dibuat.

5. Maintenance Perubahan atau penambahan program sesuai dengan permintaan *user*.

Kelebihan metode waterfall yaitu :

1. Membuat kualitas *software* tetap terjaga karena pengembangannya yang terstruktur dan terawasi.
2. Jenis model yang bersifat dokumen lengkap, sehingga proses pemeliharaannya dapat dilakukan dengan mudah.

Kekurangan metode waterfall yaitu :

1. Lambatnya proses pengembangan perangkat lunak.
2. Pengguna hanya mendapatkan deskripsi yang panjang, rinci, dan untuk dibaca.
3. Pengguna baru melihat produk setelah selesai diprogram.