

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Persaingan antar dunia bisnis merupakan hal yang tidak asing lagi bagi mereka yang berkecimpung di dunia bisnis. Seperti yang telah kita ketahui sekarang ini, banyak sekali bermunculan usaha bisnis waralaba yang menyediakan berbagai pelayanan untuk pelanggannya sehingga toko dagang lainnya dapat dengan mudah tersaingi.

Pelayanan yang diberikan oleh toko waralaba ini lebih ditekankan pada penggunaan teknologi informasi. Salah satu contohnya yaitu teknologi informasi yang mampu mengelola berbagai laporan keuangan, pengelolaan data toko maupun data yang lainnya yang dibutuhkan oleh toko, dengan adanya manfaat tersebut setiap toko rela mengeluarkan biaya untuk membuat maupun memanfaatkan teknologi informasi tersebut. Teknologi informasi sendiri adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, menganalisis maupun menyebarkan informasi.

Ada beberapa faktor yang menghambat toko sehingga sulit untuk mengimplementasikan teknologi informasi, salah satunya dikarenakan sumber daya manusia kesulitan dalam menyesuaikan teknologi informasi yang semakin berkembang. Begitu juga dengan Toko Optik Netra, toko ini bergerak di usaha optik yang terletak di kabupaten Ponorogo. Setiap harinya toko ini dapat mencatat banyak transaksi penjualan maupun pembelian. Dari banyaknya transaksi tersebut belum adanya aplikasi yang

dapat mengelola data secara rinci, sehingga membuat toko ini seringkali kesulitan dalam perekapan laporan transaksi yang ada. Dan seringkali membuat toko mengalami kerugian ataupun kesalahan saat melakukan pengelolaan data yang ada.

Di lihat dari berbagai masalah yang ada maka saya tertarik untuk membangun sebuah aplikasi *point of sale (POS)* yang dapat membantu pencatatan transaksi toko serta kegiatan operasional bisnis pada Toko Optik Netra.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka perumusan masalah yang dapat diambil, bagaimana membangun *aplikasi Point Of Sale (POS)* di Optik Netra agar mudah dalam pengolahan data dan pendistribusian barang?

### **C. Batasan Masalah**

Mengingat luasnya cakupan bahasan penjualan, maka penulis akan membuat batasan terhadap masalah tersebut agar penulisan terfokus pada masalah yang diangkat menjadi judul skripsi ini. Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Skripsi ini hanya mengolah data yang dapat dilakukan oleh admin, grosir dan kasir
2. Tidak membahas pembuatan *domain* dan *hosting*
3. Menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL*

#### **D. Tujuan**

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah membangun *aplikasi Point Of Sale (POS)* di Optik Netra agar mudah dalam pengolahan data dan pendistribusian barang

#### **E. Manfaat**

Manfaat perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun secara tidak langsung bagi pihak terkait

1. Bagi Penulis

Menerapkan ilmu yang didapat selama perkuliahan terutama tentang pemrograman *web* menggunakan *PHP* dan *MySql*

2. Bagi Intansi

Dengan pembuatan *website* ini, diharapkan Optik Netra dapat menjangkau konsumen di berbagai wilayah, selain itu membantu dalam pengolahan laporan penjualan sehingga tidak menggunakan cara konvensional dalam pembuatan laporan.

3. Bagi Pembaca

Diharapkan dengan penulisan skripsi ini dapat menjadi referensi bagi para pembaca dan dapat memberi pembelajaran tentang Sistem Informasi

## F. Metode Penelitian

### 1. Tahap pengumpulan data

Tahap pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut :

#### a. Studi Literatur / Studi pustaka

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, paper, dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul skripsi ini.

#### b. Observasi

Tahap pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

#### c. Wawancara

Tahap pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

#### d. Kuisisioner

Tahap pengumpulan data dengan mengadakan kuisisioner secara langsung dengan pengguna topik yang diambil.

### 2. Tahap pengembangan sistem

Tahap pengembangan sistem yang digunakan dalam pembuatan perangkat lunak ini menggunakan paradigma pembangunan perangkat lunak *Waterfall* menurut (Roger S. Pressman) yang meliputi beberapa proses diantaranya:

a. *Communication*

Tahap ini merupakan tahap pengumpulan data dan kebutuhan lainnya. Data-data yang dikumpulkan akan dianalisis dan didefinisikan sebelum masuk ke tahap desain.

b. *Planing*

Tahap ini merupakan tahap yang dilakukan sebelum melakukan coding. Tahap ini bertujuan untuk konsumenikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilannya. Tahap ini juga membantu dalam menspesifikasikan kebutuhan hardware dan sistem serta mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

c. *Modeling*

Tahap ini merupakan tahap mengimplementasikan (menterjemahkan) design perangkat lunak kedalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang telah ditentukan

d. *Construction*

Tahap ini merupakan tahap pengintegrasian (penggabungan) unit-unit program yang telah diimplementasikan dan kemudian dilakukan pengujian secara menyeluruh.

e. *Deployment*

Tahap ini merupakan tahap dimana program dioperasikan di lingkungannya sekaligus melakukan penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya (sesuai dengan kebutuhan masyarakat) untuk itu perlu diadakan beberapa perbaikan untuk

menangani berbagai macam kesalahan dan untuk melengkapi fungsi-fungsi baru yang dibutuhkan.

