

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Samsung Experience Store yang terletak di Jl. Brigjen Slamet Riyadi No. 273 Kecamatan Laweyan Kota Surakarta ini merupakan salah satu toko penjualan handphone samsung di daerah Kota Surakarta Jawa Tengah. Toko ini termasuk yang paling lengkap dalam penyediaan barang, sehingga toko ini dijadikan prioritas utama oleh masyarakat sekitar, selain handphone toko ini juga menyediakan perlengkapan aksesoris yang lengkap.

Pada bagian penjualan aksesoris mekanisme transaksi yang berlangsung sampai saat ini yaitu petugas menerima pembayaran dari pembeli, setelah itu petugas menuliskan nota penjualan rangkap dua yang masing-masing untuk pembeli dan petugas sebagai data rekap penjualan harian maupun bulanan.

Mengenai proses pemasukan dari penjualan tersebut, pihak pimpinan mempunyai wewenang dalam proses penerimaan laporan dan pengelolaannya. Petugas kasir yang bertanggung jawab dalam pembuatan nota transaksi penjualan juga membuat laporan transaksi serta mengelola administrasi keuangan berdasarkan perintah pimpinan.

Proses pengolahan data dan pembuatan laporan penjualan masih dilakukan dengan cara konvensional yaitu mengumpulkan nota transaksi penjualan yang dicatat di dalam buku penjualan sehingga membutuhkan waktu yang lama, terlebih jika petugas lalai dan menghilangkan salinan nota dari pembeli yang belum di rekap akan berakibat fatal kepada laporan penjualan yang akan di berikan kepada pimpinan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dianggap perlu melakukan penelitian mengenai rancang bangun aplikasi kasir toko aksesoris samsung Cabang Surakarta yang diharapkan dapat memberikan informasi secara efektif dan jelas kepada pengguna serta dapat mempermudah proses transaksi penjualan dan penulisan rekap laporan penjualan.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana membuat rancang bangun aplikasi kasir toko aksesoris samsung Cabang Surakarta?”

## **1.3. Batasan Masalah**

Mengingat luasnya cakupan bahasan aplikasi kasir, maka batasan terhadap masalah tersebut terfokus pada masalah yang diangkat menjadi judul Tugas Akhir. Adapun batasan masalah dari pembangunan aplikasi kasir ini adalah sebagai berikut:

1. Pada sistem ini hanya mengelola data transaksi penjualan.
2. Sistem aplikasi kasir yang dibuat berbasis *website*
3. Sistem akan menghasilkan berupa nota penjualan, laporan penjualan dan laporan persediaan barang.

## **1.4. Tujuan Dan Manfaat Penelitian**

### **1.4.1. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah membuat rancang bangun aplikasi kasir toko aksesoris samsung cabang surakarta.

### **1.4.2. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diambil dalam penelitian pembuatan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

#### a) Bagi Penulis

Penulis dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat dari bangkuperkuliahan untuk dapat membuat Rancang bangun aplikasi kasir toko aksesoris samsung cabang surakarta.

#### b) Bagi Universitas Sahid Surakarta

Universitas dapat mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh di bangku kuliah sebagai bahan untuk evaluasi.

c) Bagi Toko Aksesoris Samsung

Memper memudahkan petugas kasir toko aksesoris samsung dalam pembuatan dan perekapan nota penjualan sehingga akan lebih efisien.

## 1.5. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam melakukan membuat rancang bangun aplikasi kasir sebagai berikut :

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

a) Observasi

Observasi langsung dengan mengumpulkan data serta informasi secara langsung dengan melakukan penelitian dan pencatatan langsung informasi mengenai sistem penjualan yang ada di toko samsung.

b) Wawancara

Wawancara langsung dengan mengumpulkan data yang dilakukan secara langsung dengan melakukan tanya jawab antara peneliti (pengumpul data) dengan seorang petugas toko aksesoris samsung (sumber data), dalam hal ini wawancaradilakukan dengan seorang petugas yang berhubungan langsung mengenai informasi tentang toko aksesoris tersebut. Dalam pengumpulan data peneliti mendapatkan informasi sistem penjualan yang berjalan serta produk yang dijual.

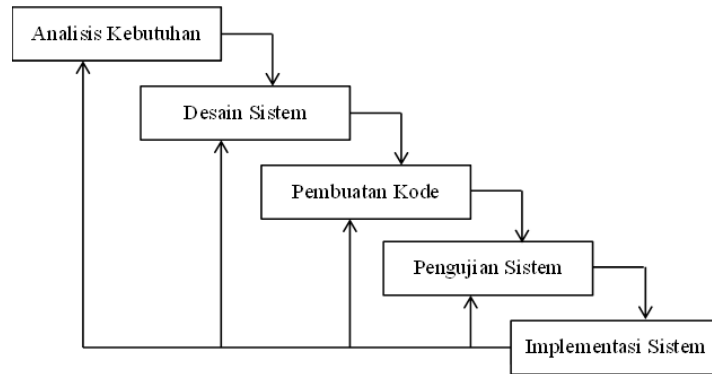
c) Studi literatur

Pada tahap ini, yang dilakukan adalah dengan membaca literatur yang ada dan mencari literatur tambahan yang dibutuhkan dalam pendalaman materi terhadap konsep beserta teoripenjualan,*database* dan *website programming*.

### 1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *waterfall*. Menurut (Rosa & Shalahuddin, Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek), 2016) metode *waterfall* adalah model SDLC yang paling sederhana, metode ini hanya cocok untuk pengembangan perangkat lunak

dengan spesifikasi yang tidak berubah-ubah. Metode *waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*). Metode pengembangan sistem dengan metode *waterfall* dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar1.1 Metode Pengembangan Sistem Metode *Waterfall*  
(Rosa & Shalahuddin, 2015)

Berikut merupakan cakupan aktivitas menggunakan pendekatan model *waterfall*:

1. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan suatu proses untuk menspesifikasikan kebutuhan suatu perangkat lunak agar mengetahui perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*.

2. Desain sistem

Desain sistem adalah suatu langkah yang fokus pada pembuatan desain perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean.

3. Pembuatan kode

Pembuatan kode merupakan suatu tahap merealisasikan desain sistem. Hasil dari tahap ini adalah program komputer yang sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Penelitian ini menggunakan PHP dan *database* MySQL untuk menyimpan data.

#### 4. Pengujian sistem

Pengujian sistem bertujuan untuk mengetahui kelebihan, kelemahan serta mengetahui kelayakan suatu sistem untuk digunakan. Pengujian sistem pada penelitian ini menggunakan metode *BlackBox*.

#### 5. Implementasi

Tahap implementasi ini berarti proses dari pembuatan sistem telah selesai dan sistem dapat digunakan oleh *user* untuk membantu menyelesaikan suatu pekerjaan.

### 1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam pembuatan tugas akhir adalah sebagai berikut:

#### BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi Latar Belakang, Perumusan Masalah, Batasan Penulisan, Tujuan dan Manfaat Penulisan, Metodologi Penelitian, serta Sistematika Penulisan.

#### BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan mengenai teori-teori yang digunakan dan mendukung dalam penelitian dan perancangan.

#### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini menjelaskan mengenai Analisis Sistem, Analisis Sistem yang berjalan saat ini, Analisis Sistem yang baru dalam pembuatan sistem kasir berbasis *web*

#### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Dalam bab ini menjelaskan tentang Implementasi Sistem, Pengujian aplikasi sistem kasir berbasis *web*.

#### BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penutup yang didalamnya berisi kesimpulan dan rangkuman dari pembahasan, serta berisi saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan pembuatan aplikasi kasir berbasis *web* selanjutnya.

