

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kedai Marapikopi adalah sebuah usaha yang bergerak dibidang kedai kopi yang beralamat di Jl Raya Mangun Jaya Block Macan No 51, Mangunjaya, Tambun Selatan, Kab Bekasi, Jawa Barat 17510. Kedai Marapikopi menyediakan berbagai macam minuman kopi dengan menggunakan biji kopi *Arabica* dan beberapa makanan ringan yang terbuat dari bahan bahan yang berkualitas. Dalam kegiatan usahanya, kedai Marapikopi ini masih menggunakan cara *paper based*, yaitu menggunakan media alat tulis dan kertas pada saat pemesanan makanan. Dari penggunaan media alat tulis dan kertas ini, muncul beberapa kendala seperti transaksi yang memakan waktu lama, adanya pesanan yang terlupa, pesanan yang rangkap, ketidak akuratan data pada saat penghitungan laporan akhir, dan juga data penjualan atau pesanan yang hilang atau tidak terdata. Dengan permasalahan tersebut mengakibatkan tingkat kepuasan konsumen menurun sehingga dapat membuat buruk citra kedai dimata para konsumen.

Dengan adanya perkembangan teknologi yang pesat dapat memberikan beberapa manfaat yang sangat berarti atas masalah yang ada. Hal ini dapat diterapkan dengan membuat sebuah sistem yang dapat membantu cara pendataan pesanan yang tadinya masih menggunakan *paper based* menjadi menggunakan perangkat komputer atau laptop. Komputer merupakan salah satu bagian yang penting dalam peningkatan teknologi informasi. Kemampuan komputer dalam kegiatan mengingat dan menyimpan informasi dapat dimanfaatkan tanpa harus bergantung pada hambatan yang ada, seperti manusia yang mempunyai sifat teledor dan pelupa. Dengan menggunakan sistem informasi dan logika komputer yang memadai membuat kesimpulan informasi yang dikelola pun akurat dan lengkap sekaligus meminimalisir hambatan hambatan yang disebabkan oleh *human error*. Dengan dibuatnya sistem ini

diharapkan untuk mempercepat kinerja administrasi dan meminimalisir hambatan hambatan yang akan datang karena *human error*.

Dalam melakukan kegiatan pencatatan data pemesanan, kedai marapi kopi masih menggunakan metode *Paper Based*, yaitu semua data-data para customer dicatat secara manual di buku. Belum adanya sistem yang berbasis komputer untuk menyimpan data dan mengolah data yang mengakibatkan beberapa kesalahan yang akan terjadi dimasa yang akan datang, contohnya seperti terlalu lama pemrosesan pencarian data penjualan, adanya dokumen yang terselip atau hilang, kemungkinan adanya kesalahan dalam penghitungan stok barang karna belum menggunakan *database* sehingga data data tidak tertata secara rapih.

Adapun beberapa penelitian mengenai perancangan sistem informasi kedai Marapikoi dan *inventory* yang sudah dilakukan oleh beberapa peneliti lainnya diantaranya: Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (I Putu Arya Dharmadi, Gusti Made Arya Sasmita, 2017) mengenai perancangan sistem informasi restoran terintegrasi berbasis *java web socket online* di warung Kelungah Bu Desak, yang beralamat di Jalan Hang Tuah Nomor 65, Denpasar Selatan, Bali, dalam kegiatan operasionalnya itu, warung Kelungah Bu Desak masih menggunakan pencatatan omzet pada buku, sehingga untuk mengukur kinerja usaha dan laporan keuangan jadi memakan waktu yang lama dalam mengumpulkan data-data yang hanya tercatat pada buku. Metode yang digunakan dalam perancangan aplikasi *inventory* tersebut memakai metode *Systems Development Life Cycle (SDLC)*

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Said Atharillah Alifka Alhabsyi, Fajar Pradana, Fitra A. Bachtiar, 2019) mengenai pengembangan sistem *Point of Sale* berbasis web pada Edd's Waffle untuk mendukung penjualan pada *Restaurant* tersebut, karena di Edd's wafflerestaurant belum adanya sistem yang mencakup pengolahan data-data penjualan, maka sering terjadi adanya kelalain seperti kesalahan hitung, kesalahan pada saat menduplikasi data, dan lamanya proses laporan keuangan yang setiap bulannya dibutuhkan untuk menghitung perkembangan penjualan yang telah berjalan. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Systems Development Life Cycle (SDLC)*.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah diuraikan diatas, penulis tertarik untuk mengangkat tema skripsi dengan judul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI POINT OF SALE (POS) DI KEDAI MARAPI KOPI MENGGUNAKAN METODE RAD BERBASIS WEB”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah yang diatas, maka penulisan dapat mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Ketidak akuratan data pada pelaporan akhir hasil penjualan.
2. Sering terjadinya pesanan yang terlupa dan rangkap.
3. Sering terjadinya kehilangan data penjualan atau pesanan yang tidak terdata.
4. Transaksi yang memakan waktu cukup lama.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan indetifikasi masalah tersebut, maka dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat aplikasi sistem informasi point of sale pada kedai marapikopi yang dapat meningkatkan kinerja dalam proses pengolahan data transaksi?
2. Bagaimana cara untuk mempersingkat waktu dalam proses rekap data penjualan?
3. Bagaimana cara merubah cara kerja marapikopi yang masih paper base menjadi terkomputerisasi?

1.4 Batasan Masalah

Untuk mengefisienkan pembahasan, maka dalam tugas akhir ini di beratkan pada :

1. Proses pencatatan dan pengelolaan transaksi tidak membahas pembayaran secara *online*.
2. Pembuatan perancangan aplikasi informasi ini menggunakan data fiksi sebagai bahan pada pengujian aplikasi Transaksi ini.
3. Aplikasi yang sedang dikembangkan ini hanya berbasis *website*.

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

1. Untuk membuat sistem pencatatan laporan hasil akhir yang dahulu masih menggunakan *paper based* menjadi terkomputerisasi.
2. Untuk membuat sistem informasi kedai pada kedai MarapiKopi.
3. Untuk meminimalisir adanya *human error* yang sering terjadi pada pencatatan manual.

1.5.2 Manfaat Penelitian

1. Memudahkan administrator atau kasir dalam mencatat data transaksi dan meminimalisir adanya *human error*.
2. Mempermudah *Owner* mendapatkan informasi laporan hasil akhir yang akurat dan cepat.
3. Karyawan dapat lebih fokus untuk meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan agar tidak terjadinya kesalahan pesanan.
4. Meningkatkan persaingan bisnis di bidang kuliner.

1.6 Tempat dan Waktu Penelitian

1.6.1 Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di kedai marapikopi yang beralamat di Jl. Raya Mangun Jaya Block Macan No 51, Mangunjaya, Tambun Selatan, Kab Bekasi, Jawa Barat 17510.

1.6.2 Waktu

Waktu penelitian : Maret 2020 – Mei 2020

NO	Keterangan Kegiatan	Bulan											
		Maret				Aptil				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	<i>Planning</i>	■	■										
	Wawancara Terhadap Pemilik Usaha dan Karyawan		■	■	■								
	Pengumpulan Data dan Observasi Kebutuhan Sistem			■	■	■							
2	<i>Design</i> User Interface					■	■						
3	Pembuatan Program Aplikasi (<i>coding</i>)						■	■	■	■			
4	Pengujian Program									■	■	■	■

1.7 Metode Penelitian

1.7.1 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian skripsi ini menggunakan beberapa metode pengambilan data untuk memudahkan penulisan, diantaranya :

1. Observasi

Yaitu sebuah metode pengambilan data yang dilakukan oleh peneliti dengan cara terjun langsung ke lapangan dan melihat secara *realtime* cara kerja dan proses pengelolaan data.

2. Wawancara

Suatu metode pengambilan data yang dilakukan penulis dengan cara tatap muka atau mewawancarai langsung dengan pihak-pihak terkait.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka ini dilakukan untuk mempelajari teori-teori literatur dan buku-buku yang berhubungan dengan perancangan aplikasi sebagai dasar atau referensi dalam penelitian.

1.7.2 Metode Konsep Pengembangan Sistem

Dalam penelitian sistem informasi ini, peneliti menggunakan metode *Prototype*. Pada metode ini ada 6 tahapan, yaitu :

1. *Analisa Kebutuhan*

Pada tahap ini, penulis akan menganalisa kebutuhan yang dibutuhkan di tempat penelitian dan mendefinisikan format software.

2. *Membangun Prototype*

Tahapan ini akan menghasilkan *Prototype* dan beberapa *Output* lain meliputi dokumen berisi desain, pola, dan komponen yang diperlukan untuk mewujudkan perancangan aplikasi ini.

3. *Evaluasi Prototype*

Pada tahap ini, seluruh *prototype* akan dievaluasi, dan menyesuaikan dengan apa yang dibutuhkan. Jika tidak sesuai maka *prototype* akan direvisi dan mengulangi langkah sebelumnya.

4. *Pengkodean Sistem*

Ditahap ini *prototype* akan mulai dikerjakan sesuai pemrograman yang diinginkan.

5. *Pengujian Sistem*

Pada tahap pengujian ini, sistem akan diuji untuk dilihat dari segi kemudahan penggunaan. Jika ada kesalahan, tahap pertama sampai tahap keempat akan diulangi dan diperbaiki

6. *Evaluasi Sistem*

Ditahap ini, sistem yang dibuat akan dievaluasi dan jika ada revisi, akan kembali ke tahap 4 dan 5, jika tidak maka akan lanjut ke tahap penggunaan sistem.

7. *Penggunaan Sistem*

Tahap ini adalah tahap akhir dan sistem yang sudah dibuat sudah siap digunakan.

1.8 Sistematika Penulisan

Adapun untuk mempermudah dalam melakukan penulisan tugas akhir, maka penulis membagi dalam lima bab yang akan dituliskan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisikan penjelasan tentang latar belakang, identifikasi permasalahan, perumusan masalah, batasan masalah, metode pengerjaan, tujuan, manfaat, dan sistematika laporan skripsi

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka, landasan teori, dan kerangka penelitian yang mendukung pembahasan untuk tema penulisan ini.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas objek penelitian, kebutuhan data, kebutuhan proses, analisis sistem berjalan dan analisis sistem usulan.

BAB IV : PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Bab ini akan menjelaskan tentang perancangan sistem usulan, meliputi tampilan *User Interface*, Diagram UML (*Unified Modeling Language*), Database file, dan pengujian aplikasi.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab terakhir ini berisikan tentang kesimpulan dari bab-bab sebelumnya, sehingga dari kesimpulan tersebut, penulis mencoba memberikan saran yang berguna untuk melengkapi dan penyempurnaan pengembangan aplikasi ini dimasa depan.

DAFTAR PUSTAKA