

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam sebuah proses penjualan sistem pembukuan merupakan sebuah dasar dari perusahaan atau toko yang baik. Demikian pula untuk perusahaan atau toko yang bergerak pada bidang penjualan. Pencatatan persediaan barang sangat diperlukan bagi kepentingan audit. Semua itu dapat dikerjakan pada sebuah catatan fisik berupa buku. Seiring dengan berkembangnya teknologi, maka catatan fisik tersebut dinilai sudah tidak lagi efisien.

Toko 'King Koi Group' adalah sebuah toko yang bergerak pada bidang penjualan ikan hias, dan memiliki 5 cabang toko king. Sebagai sarana pembukuan, toko 'King Koi Group' masih menggunakan sistem manual untuk mencatat persediaan barang. Permasalahan utama dari toko 'King Koi Group' adalah belum adanya sistem yang dapat memudahkan pembukuan. Solusi terbaik adalah membangun sebuah sistem informasi pembukuan berbasis web yang dapat berguna untuk meringankan proses pembukuan pada toko 'King Koi Group' agar lebih efisien. Tujuan dilakukan pembuatan aplikasi *Point of Sales* pada penelitian ini adalah untuk mengatasi sistem pendataan atau pengolahan data barang yang masuk maupun yang keluar agar terhindar dari kesalahan (*human error*), merancang sistem aplikasi Point of Sales yang mudah dioperasikan oleh pengguna dengan membagi sistem menjadi 2 bagian Admin dan Owner agar lebih efisien dalam tugasnya masing-masing. Sistem POS yang dibuat harus dapat melakukan deduksi jumlah barang pada stok, sehingga pemilik dapat dengan mudah mengelola data secara cepat dan tepat serta efisiensi waktu dalam melakukan pembukuan (Muhammad Galang Ramadhan, 2020).

Ada sebuah sistem yang menggunakan metode *Point of Sale* (POS) yang akan sangat membantu dan mengoptimalkan kinerja perusahaan/toko tersebut karena sistemnya yang sudah terkomputerisasi. Sistem Point of Sales (POS) adalah sebuah sistem aplikasi yang diterapkan pada bisnis minimarket ataupun pertokoan untuk menangani pengolahan data transaksi pembelian (purchases), transaksi penjualan eceran (retails), transaksi hutang (liabilities), transaksi retur pembelian (purchase returns), dan pelaporan transaksi (reporting) yang secara umum penting dibutuhkan dalam pengambilan keputusan strategik oleh para pebisnis swalayan, organisasi, atau perusahaan yang berskala kecil dan menengah (Muhammad Galang Ramadhan, 2020).

Pada penelitian sebelumnya, sudah terdapat beberapa pemanfaatan teknologi *point of sales* untuk mempermudah pencatatan transaksi penjualan dan stok. Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Galang Ramadhan dkk, penelitian ini mengambil tema perancangan sistem informasi pos (point of sales) berbasis web dengan menggunakan framework codeigniter pada pasar swalayan, metode yang digunakan adalah *prototype*. Penelitian ini menghasilkan berupa *print* nota belanja. Respon Sangat Setuju (SS) memiliki frekuensi 24 respon dan persentase yang didapat sebesar 21,82%. Respon Setuju (S) memiliki frekuensi 63 respon dan persentase yang didapat sebesar 57,27%. Respon Netral (N) memiliki 23 respon dan persentase sebesar 20,91%. Sedangkan respon Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS) sama sekali tidak memiliki respon (Muhammad Galang Ramadhan, 2020).

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis bertujuan untuk membuat sistem informasi Point Of Sales yang berbasis web agar dapat memudahkan pemilik dari

toko ‘King Koi Group’ dalam melakukan pembukuan untuk mendapatkan hasil yang lebih efisien.

Maka dengan ini, penulis mengangkat sebuah judul “**Penerapan teknologi *Point Of Sales* (POS) sebagai Media Informasi Penjualan Ikan Hias berbasis Web**” sebagai sarana untuk pemilik toko agar dapat melakukan pembukuan secara *real time*.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan penelitian masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana menerapkan teknologi *point of sales* sebagai media informasi penjualan ikan hias pada King Koi Groub?
2. Bagaimana hasil pengujian teknologi *point of sales* sebagai media informasi penjualan ikan hias pada King Koi Groub?

1.3. Batasan Masalah

Untuk memudahkan dalam melakukan penelitian yang dilakukan oleh penulis terdapat batasan masalah yaitu tidak membahas mengenai pembelian produk ikan hias pada King Koi Groub.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

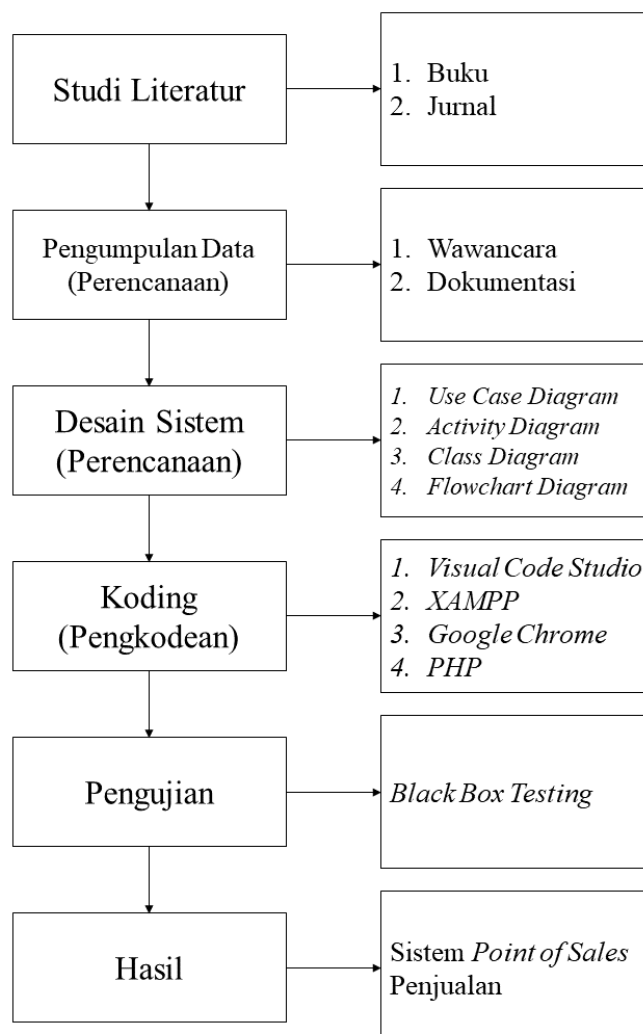
1. Dapat menerapkan teknologi *point of sales* sebagai media informasi penjualan ikan hias pada King Koi Groub.
2. Mendapatkan hasil penerapan teknologi *point of sales* sebagai media informasi penjualan ikan hias pada King Koi Groub.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dibuatnya sistem ini adalah agar pemilik toko dapat memonitoring laporan penjualan produk ikan hias yang ada pada King Koi Groub dengan teknologi *Point of Sales*, monitoring dapat dilakukan oleh pemilik dari satu tempat dari lima cabang yang ada.

1.6. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian adalah sebuah langkah yang dilakukan peneliti dalam melaksanakan penelitian. Berikut dibawah ini merupakan tahapan-tahapan penelitian yang dilakukan oleh penulis :



Gambar 1.1 Tahapan Penelitian

Pada gambar diatas proses pengembangan sistem menggunakan empat tahapan yaitu:

1. Perencanaan (*Planning*)

Di tahapan ini penulis melakukan wawancara untuk mengetahui apa yang dibutuhkan oleh pengguna, dan mengetahui masalah yang dialami oleh pengguna.

2. Perancangan (*Desain*)

Di tahapan ini penulis sudah mulai merancang apa yang sudah direncanakan dan perancangan ini menggunakan sebuah metode yaitu UML.

3. Koding (*Coding*)

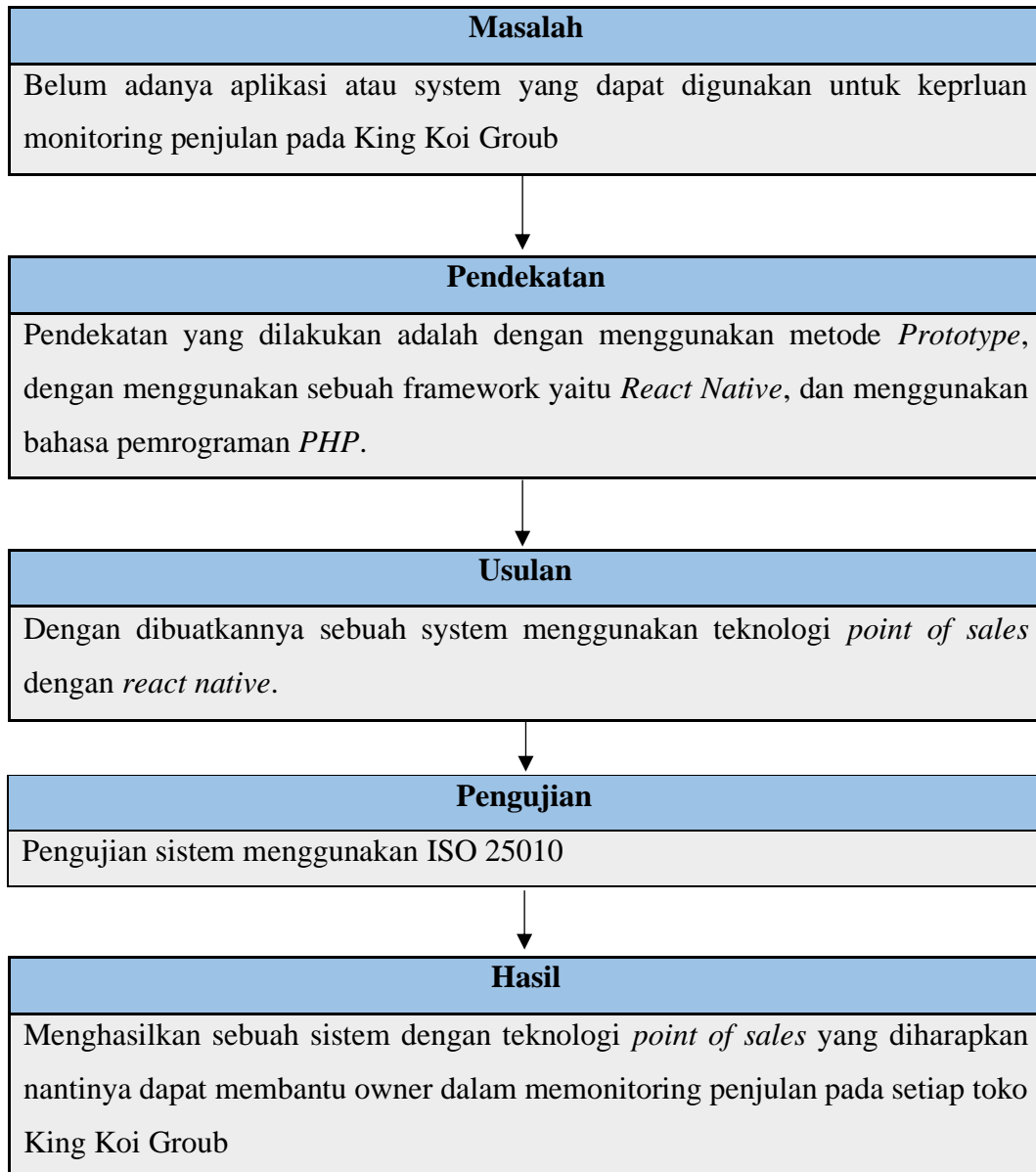
Di tahap ini penulis sudah mulai mengimplementasikan rancangan-rancangan yang sudah dibuat.

4. Pengujian (*Testing*)

Tahapan ini merupakan tahapan terakhir yang dilakukan oleh penulis yaitu pengujian, dimana tahapan ini dilakukan dengan menguji sistem yang sudah selesai dikerjakan.

1.7. Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian merupakan sebuah konsep atau gambaran yang dibuat dan yang akan dilakukan oleh penulis dalam melaksanakan penelitian. Dari uraian yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dibuat kerangka penelitiannya yang terdapat pada gambar dibawah ini :



Gambar 1.2 Kerangka Penelitian