

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) mempunyai peran yang strategis dalam perekonomian nasional (Hamza and Agustien, 2019). Meskipun begitu, masih banyak UMKM yang belum melibatkan teknologi dalam kegiatan bisnis mereka. Padahal keterlibatan teknologi sangatlah penting dalam mempermudah pekerjaan manusia. Contohnya, dalam proses pendataan transaksi yang konvensional dan masih manual membuatnya sangat tidak efisien. Memang, proses pendataan yang dilakukan secara manual dapat dilakukan, tetapi proses secara manual tersebut memiliki banyak kekurangan yang nantinya dapat menyebabkan kerugian bagi pemilik usaha (Gede Surya Cipta Nugraha, Wayan Wardani and Wayan Sukarmayasa, 2021).

Simuley adalah perusahaan yang bergerak di bidang produksi dan penjualan makanan ringan dan oleh – oleh yang berdomisili di kota Bandar Lampung. Pada prakteknya, Simuley masih menggunakan sistem pencatatan konvensional pada buku untuk mengelola data transaksi mereka. Hal ini tentunya kurang efisien, memakan waktu, memperbesar potensi *human error*, fungsionalitas akses data yang terbatas dan hanya menciptakan data fisik tunggal yang jika rusak berpotensi hilang karena tidak memiliki cadangan data.

Demi mengurangi potensi kerugian yang diakibatkan oleh pendataan transaksi yang tidak efisien tersebut, diperlukan sebuah teknologi berupa aplikasi yang memuat fitur – fitur pengolahan data. Salah satu nya adalah aplikasi *Point Of Sales* (POS) berbasis *web*. *Point Of Sales* (POS) adalah sebuah sistem untuk

melakukan pengelolaan transaksi yang di dalamnya termasuk juga penggunaan mesin kasir (Bilqis Nabilla and Filda, 2020a). POS juga memiliki fungsi sebagai alat rekam penjualan, manajemen persediaan, pelacakan pelanggan, dan pelaporan penjualan yang merupakan kebutuhan utama setiap pelaku usaha.

Web dipilih sebagai *environment* aplikasi karena *environment web* memiliki beberapa keuntungan. Yaitu, penggunaan aplikasi *web* memungkinkan akses yang lebih mudah dan fleksibel. Karena sifat *web* yang adaptif bisa di akses di manapun dan kapanpun melalui perangkat dengan spesifikasi yang berbeda sekalipun seperti komputer, tablet, laptop bahkan *smartphone*. Selain itu, *web* juga mudah untuk di integrasikan dengan sistem lain. Seperti integrasi pada sistem manajemen persediaan, sistem manajemen pelanggan, atau sistem pembukuan. Dengan begitu, data yang dapat dipertukarkan secara otomatis antara aplikasi POS dengan sistem lainnya, sehingga mengurangi kebutuhan akan penginputan manual dan meningkatkan efisiensi.

Setiap pengembangan suatu aplikasi, dibutuhkan sebuah siklus pengembangan aplikasi yang sering disebut dengan SDLC. SDLC merupakan singkatan dari *Software Development Live Cycle* yang artinya adalah, siklus hidup pengembangan perangkat lunak. Yang mencakup seluruh proses pengembangan aplikasi yaitu ketika merancang, merencanakan, dan memelihara suatu proyek perangkat lunak, SDLC adalah suatu proses yang menjamin bahwa semua fungsionalitas, persyaratan pengguna, tujuan, dan tujuan akhir tercapai. (Neha Dwivedi, Devesh Katiyar and Gaurav Goel, 2022).

Adapun metode SDLC yang akan di gunakan dalam pengembangan ini adalah metode *waterfall*. *Waterfall* berarti air terjun, ini merupakan analogi yang

digunakan untuk menggambarkan proses pengembangan yang secara hierarki berurutan dari atas ke bawah. Atau dengan kata lain, SDLC mengatur bahwa semua tahapan dalam SDLC akan berjalan secara berurutan (*sequential*) (Neha Dwivedi, Devesh Katiyar and Gaurav Goel, 2022). Artinya proses pengembangan yang dilakukan haruslah benar – benar diselesaikan terlebih dahulu sebelum lanjut ke proses berikutnya.

Dalam konteks ini, peneliti bertujuan untuk melakukan perancangan dan pengembangan aplikasi POS berbasis *web* yang di perlukan pelaku usaha. Yang memiliki fitur pencatatan transaksi, pemantauan penjualan secara langsung, pelaporan penjualan, antarmuka pengguna yang intuitif, ketersediaan fitur manajemen stok barang dagang, pengelolaan pelanggan dan kemampuan untuk membuat laporan yang akan digunakan sebagai alat analisa bisnis berkelanjutan.

Melalui penelitian ini, aplikasi POS yang dikembangkan diharapkan mampu menjawab permasalahan yang ada, yaitu menjawab akan kebutuhan pencatatan transaksi yang lebih efisien, mempersingkat proses rekapitulasi data, mengurangi potensi *human error*, memiliki *back up* berupa *soft copy* dari data fisik yang ada, dan memudahkan pelaku usaha untuk mengakses aplikasi kapanpun dan dimanapun yang berguna bagi pengelolaan bisnis mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang terjadi di lapangan, penulis merumuskan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mempermudah proses pencatatan transaksi, mengotomatiskan proses penghitungan laba dan menerima rekapitulasi

laporan transaksi yang berdampak pada tingkat efisiensi kerja pada UMKM Simuley Snack Lampung ?

2. Apakah dengan menggunakan *Web* merupakan *environment* yang paling tepat untuk diterapkan pada aplikasi POS yang akan digunakan UMKM Simuley Snack Lampung ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin di capai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pelaku usaha dapat melakukan pendataan kegiatan usaha dengan lebih efisien dan efektif, dapat memperoleh rekapitulasi data transaksi serta mengurangi tingkat *human error* yang terjadi menggunakan sistem POS berbasis *web*
2. Mencari tahu apakah *web environment* merupakan *environment* yang paling tepat sesuai kebutuhan pelaku usaha.

1.4 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah yang diperlukan untuk menjadi tolak ukur pemahaman yang sesuai dengan yang di harapkan adalah, sebagai berikut :

1. Sistem tidak dibangun pada *environment* selain *web* seperti *android* atau *desktop*,
2. Aplikasi tidak memuat fitur penggajian, absensi karyawan, sistem antar barang, dan sistem penilaian index kinerja karyawan.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari dilakukannya penelitian ini antara lain :

1. Mempermudah pengelola usaha dalam pemrosesan transaksi penjualan,
2. Bagi penulis sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana serta menambah pengetahuan penulis dalam pengembangan *system*