

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini memberikan kesempatan yang sangat luas kepada masyarakat untuk menerapkan sistem digital diseluruh sektor aktifitas sehari-hari, khususnya sektor bisnis. Setiap pelaku bisnis bersaing untuk mencari dan meraih pelanggan agar menggunakan produk atau jasa dari perusahaan mereka dengan memaksimalkan penggunaan teknologi berupa *software* maupun *hardware*. Kondisi tersebut secara tidak langsung mengubah cara kita beraktifitas dan memandang teknologi menjadi suatu kebutuhan yang sangat lekat, sehingga terdapat suatu teknologi yang begitu dekat dengan kita karena dapat membantu kita bertukar data ataupun informasi dengan sangat cepat, yakni *smartphone*. Meningkatnya kebutuhan masyarakat untuk menggunakan *smartphone* menuntut setiap pengguna *smartphone* untuk melakukan usaha perawatan (*maintenance*) secara berkala atau bahkan perbaikan. Namun terbatasnya pengetahuan dan keterampilan pengguna membuka peluang ekonomi bagi pelaku usaha yang memberikan pelayanan jasa untuk perawatan dan perbaikan perangkat *smartphone*. Maka dari itu peluang ini di toko Comshop hadir ditengah masyarakat. (Yusa Rahman et al., 2020)

Comshop toko *handphone* yang bergerak pada Jasa pelayanan servis dan penjualan *Sparepart*, meliputi perbaikan perangkat keras maupun perangkat lunak dengan berbagai merk dan tipe *handphone* yang bervariasi, yang beralamat di Simpur Center lantai dasar Blok A No 40 Bandar Lampung. Pada saat ini dalam menerima permintaan servis, memberikan informasi progres, dan mengolah data belum terkomputerisasi. Setiap pelanggan yang membuat permintaan servis menerima nota berwarna merah (sebagai bukti pengambilan *smartphone*), dan pihak toko Comshop akan menyimpan nota berwarna putih, lalu setelah selesai melakukan perbaikan, pihak toko akan menghubungi pelanggan melalui pesan singkat satu persatu. Kondisi seperti ini menyebabkan pelayanan jasa servis, pencatatan penjualan *Sparepart* menjadi tidak efektif karena menghambat proses dalam penulisan data servis dan penjualan *Sparepart*, penyimpanan data yang

masih berbentuk arsip dinilai kurang efektif ketika membuat laporan, pencarian data membutuhkan waktu yang lama, serta memungkinkan terjadinya kesalahan pencatatan dalam rekapitulasi data.

Point of Sales (POS) system, adalah sistem terkomputerisasi yang memanfaatkan kombinasi perangkat lunak dan perangkat keras untuk melakukan berbagai fungsi selain hanya merekam penjualan. Dikenalnya sistem *Point of Sales* (POS) memberikan kemudahan proses pengelolaan penjualan dengan berbagai macam fitur canggih dan lengkap. *Point of Sales System* (POS) sering digunakan pada perusahaan manufaktur dan perusahaan dagang dalam menunjang kegiatan usahanya. Perusahaan-perusahaan besar membutuhkan kontrol pada stock yang cepat dan akurat yang hanya bisa dilakukan dengan sebuah sistem, bukan dengan cara manual. *Point of Sales* atau yang biasa yang disingkat POS merupakan kegiatan yang berorientasi pada penjualan serta sistem yang membantu proses transaksi. Setiap POS terdiri dari *hardware* dan *software*, dimana kedua komponen tersebut digunakan untuk setiap proses transaksi. POS *software* merupakan komponen utama dari sistem yang pada akhirnya menentukan jalannya proses, seperti apa yang harus dilakukan dan bagaimana harus melakukan. Sedangkan POS *hardware* dibutuhkan untuk menjalankan fungsinya, membantu proses transaksi dan membuat tanda terima untuk pelanggan. Dalam hal pemilihan *hardware* ini, sebaiknya mencocokkan dengan lingkungan kerja. Implementasi sistem *Point of Sales* sangat dibutuhkan untuk memberi kemudahan pada pemilik, petugas serta pelanggan dalam melakukan penelusuran status *service* melalui id dan nomor *whatsApp* pelanggan.

Pembuatan system *point of sales* di toko comshop menggunakan metode *agile development* merupakan kumpulan dari metode pengembangan perangkat lunak atau sering juga disebut dengan *Agile Development Methods*. Dasar dari metode ini adalah prinsip pengembangan system jangka pendek dengan tingkat adaptasi yang cepat terhadap segala perubahan. Metode *Agile* merupakan sebuah metode yang digunakan untuk pengembangan *incremental* yang fokus pada perkembangan yang cepat, perangkat lunak yang dirilis bertahap, mengurangi *overhead* proses, dan menghasilkan kode berkualitas tinggi dan pada proses perkembangannya melibatkan pelanggan secara langsung. Tahapan dalam setiap iterasi dalam model

sprint meliputi perencanaan (*planning*), analisis resiko, teknik, dan evaluasi. Poin penting dalam *agile* adalah interaksi antar anggota tim, karena tanpa adanya interaksi yang baik maka proses pembuatan perangkat lunak tidak akan berjalan sesuai rencana. Pada hal ini, yang menjadi fokus utama dari *Agile Software Development* adalah kerja sama kelompok. Metode-metode yang tergabung dalam *agile* berfokus pada kolaborasi antara anggota tim *Agile*.

Pada penjabaran permasalahan diatas, bagaimana mengelola pelayanan servis headphone secara akurat dan melakukan pencatatan transaksi penjualan sparepart headphone menggunakan *point of sales*, yang belum terkomputerisasi sehingga meminimalisir kesalahan petugas dan meningkatkan proses pelayanan servis dan penjualan sparepart pada toko Comshop. Solusi permasalahan tersebut dibangunlah sebuah aplikasi “penerapan metode *agile development* pada sistem *point of sales* di toko Comshop”

Metode *agile development* yang merupakan salah satu metode pengembangan sistem yang digunakan sebagai bahan untuk berinteraksi secara intensif kepada *klien* dalam melakukan proses perancangan sistem. Metode *agile* merupakan metodologi pengembangan perangkat lunak yang berlandaskan pada prinsip-prinsip yang sama atau pengembangan sistem jangka pendek yang memerlukan adaptasi cepat dari pengembangan terhadap perubahan yang ada (Dharwiyanti & Satria , n.d. 2003).

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dapat membantu dalam memfokuskan upaya dan analisis dalam mengimplementasikan metode *Agile Development* pada sistem POS di Toko Comshop, serta mengidentifikasi area yang perlu diperhatikan untuk mencapai keberhasilan dalam pengembangan sistem POS yang adaptif dan *responsif*.

1. Bagaimana metode *Agile Development* dapat diterapkan secara efektif dalam pengembangan sistem POS di toko Comshop?
2. Bagaimana membangun sistem *point of sales* untuk mengelola data servis, penjualan *sparepart* pada toko Comshop dengan menerapkan *Agile Development*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian meliputi beberapa poin, yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut diantaranya:

1. Menerapkan metode *Agile Development* untuk membangun *point of sales* pada toko Comshop.
2. Melakukan pendekatan yang adaptif, sehingga perencanaan dan prioritas dapat berubah seiring waktu. Kolaborasi yang kuat antara tim pengembang dan pemangku kepentingan adalah kunci kesuksesan dalam mengembangkan sistem POS yang sesuai dengan kebutuhan teknisi dan pelanggan Anda.

Perusahaan dapat menghitung data barang masuk dan barang yang keluar menggunakan pengolahan data, dapat membuat laporan persediaan barang Masuk dan barang keluar.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang diperlukan agar dapat menjadi tolak ukur pemahaman yang sesuai dengan yang diharapkan sebagai berikut pada penelitian ini adalah:

1. Sistem akan di buat dalam bentuk aplikasi berbasis *web*.
2. Sistem dapat hanya digunakan untuk pelayanan servis dan penjualan *Sparepart* headphone serta mencetak laporan.
3. Sistem dapat menyediakan informasi status servis kepada pelanggan user.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah, Untuk memberikan manfaat yang lebih spesifik dari sebuah penelitian, Berikut beberapa manfaat dari sebuah penelitian ini:

1. Mempermudah melakukan pengelolaan data sebagai bahan alat *monitoring* untuk melihat stok barang di toko Comshop.
2. Bagi Penulis sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana serta menambah pengetahuan penulis dalam pengembangan sistem.