

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi seluler dapat membantu pekerjaan di bidang penjualan barang. Contoh pemanfaatan teknologi seluler pada bidang penjualan barang adalah aplikasi penjualan pembelian dengan menggunakan perangkat *mobile*. Teknologi seluler juga sudah dapat membantu penggunanya untuk mengolah data pada perangkat telepon seluler.

Salah satu sistem operasi perangkat telepon seluler adalah sistem operasi Android. Perkembangan sistem operasi perangkat *mobile* berpengaruh terhadap bidang pembuatan aplikasi *mobile*. Para pengembang aplikasi akan semakin meningkatkan kreativitas mereka dalam membuat aplikasi penjualan barang.

Toko XYZ merupakan salah satu toko yang bergerak di bidang penjualan barang. Pada saat terjadi transaksi, pelayan toko mengalami kesulitan dalam hal membuat nota penjualan karena harus menulis data barang, menghitung sub total, dan total barang secara manual. Hal tersebut membuat pelayan toko harus melakukannya dengan teliti. Jika pelayan toko tidak teliti dapat menyebabkan toko mengalami kerugian. Pada saat ada pembeli menanyakan stok barang, pelayan toko harus memeriksa data stok barang secara manual. Hal tersebut dapat membuat jumlah stok barang menjadi tidak pasti, yang dapat menimbulkan kekecewaan pembeli. Pemilik toko juga harus memeriksa stok barang yang di gudang secara manual. Hal ini dapat mengakibatkan kerugian bagi toko apabila jumlah barang tidak sesuai dengan catatan.

Berdasarkan latar belakang yang ada, aplikasi Point Of Sale dikembangkannya agar pelayan toko dapat menampilkan data barang, menampilkan jumlah sub total dan total barang serta menampilkan data stok barang.

Berdasarkan latar belakang yang ada , maka dikembangkannya aplikasi Point Of Sale agar pemilik toko dapat menjalankan bisnisnya dengan cara otomatis karena sudah menggunakan aplikasi. Dengan adanya aplikasi ini, pemilik toko atau pegawai toko bisa dengan cara otomatis dalam melakukan transaksi, melakukan pengecekan stok dengan lebih mudah dan juga bisa memeriksa ketersediaan barang secara otomatis sehingga diharapkan dapat membuat proses bisnis dapat berjalan lebih maksimal karena semua data yang didapatkan merupakan data yang akurat. Dengan menggunakan aplikasi ini juga pemilik toko dapat melacak dengan lebih cepat jika terjadi kesalahan data.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada maka dapat disimpulkan beberapa permasalahan yang ada yaitu :

1. Bagaimana cara memudahkan pemilik Toko XYZ dalam melakukan transaksi penjualan?
2. Bagaimana cara untuk meningkatkan keefektifan dan efisiensi bisnis agar dapat meningkatkan dan memaksimalkan kinerja di toko Sinar Bandung?

1.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan yang ingin dicapai dalam rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan aplikasi Point Of Sale agar transaksi penjualan dapat dilakukan secara otomatis tanpa harus menulis rinci penjualan dengan menggunakan aplikasi Point Of Sale.
2. Membuat aplikasi Point Of Sale pada toko Sinar Bandung yang belum mempunyai sistem pengelola toko agar pengelolaan terhadap data penjualan dan data stok barang dapat dilakukan secara otomatis dan terorganisasi sehingga dapat meningkatkan kinerja bisnis pada Toko XYZ.

1.4 Ruang Lingkup

Batasan ruang lingkup permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Sistem Operasi Android minimal 5.0 (Lollipop) dan maksimal 6.0.1 (Marshmallow).
2. Aplikasi ini dapat berintegrasi dengan situs web dengan menggunakan *web service* untuk bertukar data dengan bagian kasir.
3. Aplikasi ini dapat membaca kode bar pada barang untuk melihat data barang yang ada dan memeriksa ketersediaan barang.
4. Aplikasi ini dapat melayani pesanan untuk lebih dari satu pembeli pada saat yang bersamaan.
5. Aplikasi ini hanya dapat memasukkan data barang yang ingin di stok opname.
6. Aplikasi ini tidak dapat mengelola data distributor.
7. Aplikasi menggunakan satuan mata uang rupiah.
8. Aplikasi ini tidak dapat mengelola data hutang piutang.
9. Aplikasi ini tidak mengelola data retur, maupun data barang yang rusak.
10. Aplikasi ini tidak diperuntukkan untuk perangkat Tablet.
11. Aplikasi ini hanya bisa digunakan dalam kondisi orientasi *PORTRAIT*.
12. Aplikasi ini menggunakan satuan PCS untuk barang
13. Aplikasi ini tidak menyimpan atau menampilkan gambar produk.
14. Tipe kode bar yang digunakan adalah kode bar tipe 128
15. Penentuan barang yang akan di stok opname dilakukan oleh wewenang pemilik toko
16. Notifikasi yang diterima oleh pegawai tidak harus serentak tetapi maksimal perbedaan waktunya adalah 1 menit

1.5 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini didapat dari:

1. Sumber data primer

Dalam metode ini cari ini dilakukan secara langsung mewawancarai pemilik Toko XYZ untuk mendapatkan hal yang ingin dicapai melalui dibuatnya aplikasi Point Of Sale berbasis Android.

2. Sumber data sekunder

Dalam metode ini cara yang digunakan dengan cara mengumpulkan data dengan mencari data di internet, membaca jurnal, dan bahan-bahan lain yang berkaitan dengan penelitian sebagai bahan referensi tertulis.

1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika penyusunan laporan adalah sebagai berikut:

BAB 1: PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang aplikasi Point Of Sale. Membahas masalah apa saja yang terjadi, tujuan, manfaat yang akan didapat setelah dibuatnya aplikasi Point Of Sale ini, metode penelitian dan sistematika penyajian.

BAB 2: KAJIAN TEORI

Berisi tentang teori dasar yang mendasari penerapan dan perancangan aplikasi Point Of Sale. Dalam bab ini juga terdapat kutipan yang berasal dari buku-buku, situs web, maupun sumber karya tulis atau jurnal lainnya serta teori-teori khusus tentang perancangan aplikasi Point Of Sale tersebut.

BAB 3: ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Berisi tentang gambaran aplikasi secara umum termasuk desain yang ingin dibuat serta gambaran aplikasi yang digambarkan dalam beberapa model seperti diagram relasi antar entitas, kelas diagram, diagram aktivitas, dan *use case*.

BAB 4: IMPLEMENTASI

Berisi tentang hasil dari aplikasi yang telah dibuat dan implementasi aplikasi kepada instansi yang terkait. Implementasi dilakukan secara keseluruhan agar bisa mengetahui hasilnya secara maksimal.

BAB 5: PENGUJIAN

Berisi tentang pengujian yang dilakukan kepada aplikasi dengan berbagai cara untuk mengetahui performa dari aplikasi yang telah dibuat dan menilai aplikasi tersebut berdasarkan standar yang ada.

BAB 6: SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi saran dan evaluasi pada aplikasi yang telah dibuat juga terdapat perbaikan dari penulis untuk masa yang akan datang agar menjadi lebih baik.

