

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Kegiatan jual beli dilakukan sebagian orang untuk memenuhi kebutuhan hidup. Kegiatan jual beli terutama di bidang makanan dan minuman sering dijumpai di kehidupan sehari-hari kita. Agar kegiatan jual beli tersebut dapat meningkat, diperlukan pencatatan pendapatan untuk mengetahui apakah kegiatan tersebut menghasilkan keuntungan atau malah membuat kerugian.

Teknologi mempermudah pencatatan kegiatan jual beli yang dilakukan dikarenakan teknologi dapat dengan mudah mencatat transaksi dengan detail. Selain mempermudah pencatatan, dapat juga cacatan tersebut diringkas dan ditampilkan dalam grafik sehingga mempermudah pengguna untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Salah satu teknologi tersebut adalah *Point of Sale (POS)*. *Point of Sale* merupakan sistem yang membantu pengusaha untuk mengelola transaksi penjualan secara efisien dan terorganisir. Alasan penggunaan POS termasuk meningkatkan efisiensi transaksi, mempercepat proses penjualan, memantau keuntungan dan kerugian. Dengan menggunakan POS, pengusaha dapat lebih mudah mengelola bisnis mereka dengan menghasilkan laporan keuangan dan analitik yang akurat dan *real-time*.

Penggunaan aplikasi berbasis web memiliki keuntungan dalam aksesibilitas, skalabilitas, pemeliharaan yang mudah, dan kemampuan untuk

diakses dari berbagai perangkat dan sistem operasi. Selain itu, pengembangan program berbasis web memungkinkan untuk integrasi dengan sistem lain, berbagi data dan informasi secara *real-time*, serta lebih hemat biaya dalam pengembangan dan pemeliharaannya.

Sistem Informasi Point of Sale ini dibuat menggunakan metodologi waterfall yang terdiri dari *Communication, Planning, Modeling, Construction*, dan *Deployment*. Bagian *Communication* berisi wawancara dengan pihak Cwimie Kaisar guna mempermudah identifikasi kebutuhan, kemudian melakukan perencanaan untuk pelaksanaan penelitian, lalu dibentuk rancangan-rancangan untuk menentukan alur dan basis data yang dibutuhkan, setelah itu dibuatlah sistem informasinya. Setelah Sistem tersebut jadi, maka akan langsung dilakukan testing untuk menilai jalannya aplikasi.

Aplikasi sistem informasi Cwimie Kaisar ini dibuat berbasis web menggunakan bahasa Javascript dan Node.js untuk menjalankan program tersebut. Node.js adalah platform pemrograman yang populer karena kemampuannya dalam mengembangkan aplikasi web dan jaringan yang cepat dan skalabel. Node.js memiliki arsitektur berbasis *event-driven* yang memungkinkan pengembang untuk membuat aplikasi yang responsif dan mudah di-*maintain*. Selain itu, Node.js juga memiliki banyak modul dan pustaka yang tersedia, serta komunitas pengembang yang besar dan aktif yang dapat membantu dalam memecahkan masalah dan mengembangkan aplikasi.

Cwimie Kaisar adalah salah satu usaha yang bergerak di bidang kuliner. Terletak di Jl. Gubernur Suryo Selatan B.01, Probolinggo, Jawa Timur. Cwimie

Kaisar berjualan makanan cwimie sebagai makanan utama-nya, dan minuman Milky Jelly sebagai minuman khas dari Cwimie Kaisar. Cwimie Kaisar berdiri sejak tahun 2015 namun pemilik usaha ingin meningkatkan kegiatan penjualan, maka dari itu diperlukan kegiatan pencatatan agar pemilik usaha dapat mengetahui alur keuangan dari usaha tersebut.

Proses pencatatan transaksi pada Cwimie Kaisar masih manual, yaitu masih ditulis pada secarik kertas, kemudian pada saat toko tutup, pemilik memasukkan data transaksi tersebut ke dalam microsoft excel satu-persatu. Mencatat transaksi dengan cara tersebut terlalu menghabiskan banyak waktu, dikarenakan pengguna mencatat transaksi dua kali, yang pertama mencatat pada secarik kertas, kemudian mencatat pada microsoft excel.

Maka dari itu pembuatan sistem informasi *Point of Sale* untuk usaha Cwimie Kaisar diperlukan agar mempermudah kegiatan usaha Cwimie Kaisar dalam mencatat transaksi secara detail, juga mempermudah mendapat informasi dari transaksi-transaksi tersebut dan dapat melihat perkembangan usaha dari waktu ke waktu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Bagaimana pembuatan sistem informasi *Point of Sale* untuk Cwimie Kaisar?”.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini memiliki batasan dan ruang lingkup yang tidak meluas, beberapa batasan masalah telah ditentukan. Batasan-batasan tersebut yaitu:

1. Sistem Informasi *Point of Sale* hanya dapat digunakan oleh pemilik atau manajer dari Cwimie Kaisar dan kasir dari Cwimie Kaisar.
2. Akun kasir dari Cwimie Kaisar pada Sistem Informasi *Point of Sale* hanya dapat melakukan input transaksi penjualan dan log out. Sedangkan akun pemilik dapat menambahkan, mengubah, melihat, dan menghapus akun manajer atau kasir, menambahkan, mengubah, melihat, dan menghapus produk yang dijual, melihat rekap penjualan dari transaksi yang telah dilakukan, dan log out.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini yaitu bagaimana perancangan dan pembangunan sistem informasi *Point of Sale* untuk Cwimie Kaisar, dimana sistem informasi yang dikembangkan dapat mempermudah Cwimie Kaisar dalam mengatur rekapitulasi data transaksi penjualan.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam laporan skripsi ini, pembahasan disajikan dalam lima bab dengan sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi gambaran umum mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan yang hendak dicapai, dan sistematika penulisan yang digunakan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang digunakan dalam merancang dan membangun sistem.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai tahapan pengerjaan sesuai dengan metode yang digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dan pembahasan hasil perancangan sistem yang telah dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari pelaksanaan skripsi dan saran untuk menyempurnakan sistem

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini akan dipaparkan tentang sumber-sumber literatur yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan laporan ini.

LAMPIRAN

Bagian ini berisi lampiran-lampiran yang relevan dengan penelitian selama penelitian berlangsung.