

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi sekarang ini, informasi merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi kelangsungan berjalannya proses usaha khususnya penjualan, tidak terkecuali dengan instansi pemerintah yang membutuhkan suatu koperasi atau badan usaha untuk menyediakan kebutuhan yang diperlukan pegawai di Instansi Pemerintahan tersebut. Koperasi Pegawai Bank Indonesia (KOPEBI) merupakan sebuah badan usaha yang bergerak dalam bidang usaha perdagangan barang-barang konsumsi khusus pegawai Bank Indonesia termasuk makanan, obat-obatan, serta alat kebersihan. Setiap harinya badan usaha ini dapat mencatat banyak transaksi penjualan maupun pembelian. Dari banyaknya transaksi tersebut belum adanya aplikasi yang dapat mengelola data secara rinci yang membuat badan usaha ini kesulitan dalam perekapan laporan transaksi, sehingga seringkali mengalami kerugian ataupun kesalahan saat melakukan pengelolaan data yang ada, pelayanan juga terkendala dengan penghitungan manual pada masing-masing transaksi menyebabkan pegawai harus antri panjang apabila ingin membeli barang di KOPEBI tersebut.

Agar mendapatkan hasil yang optimal, dan dapat memenuhi semua kebutuhan pegawai di lingkungan Bank Indonesia dengan cepat, tepat dan akurat, serta memudahkan dalam membuat laporan persediaan barang dagang maka diperlukan alat bantu atau sarana yang memadai, misalnya diperlukan alat

pengolahan data berupa Sistem Informasi beserta perangkat pendukungnya, serta kemampuan sumber daya manusia untuk pengoperasiannya.

Menurut Yulius Sugianto dkk (2016:1), “Aplikasi transaksi *Point of Sale* (POS) adalah sebuah sistem aplikasi yang terdiri dari *hardware* dan *software* yang didesain sesuai dengan keperluan dan dapat diintegrasikan dengan berbagai alat pendukung agar dapat membantu mempercepat proses transaksi. Sistem POS yang dirancang mencakup transaksi jual beli, dan juga proses akuntansi, manajemen barang dan stok, serta laporan laba rugi yang merupakan kebutuhan dari toko retail. *Dynamic Software Development Method* (DSDM) merupakan metode yang digunakan dalam mengembangkan sistem POS, dimana terdapat aktivitas manajemen proyek, serta untuk membangun dan memelihara sistem melalui penggunaan *prototyping* yang incremental dalam lingkungan yang terkondisikan. DSDM berupaya mengatasi penyebab-penyebab kegagalan proyek, di antaranya melebihi anggaran, terlambat dari jadwal, kurangnya keterlibatan pengguna, dan lemahnya komitmen dari para pimpinan. Proses uji coba merupakan aktivitas yang sangat menunjang keberhasilan pengembangan sistem ini, karena keterlibatan pemakai sangat menentukan. Dengan dikembangkannya sistem ini dapat meningkatkan performansi kinerja pada toko retail”.

Dengan pertimbangan tersebut, penulis tertarik untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi penjualan barang (*Point of Sale*) yang dapat membantu pencatatan transaksi pada KOPEBI tersebut, serta menuangkannya dalam penulisan laporan skripsi ini dengan mengambil judul: **“SISTEM INFORMASI POINT OF SALE (POS) PADA KOPERASI PEGAWAI BANK INDONESIA (KOPEBI)”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari uraian Latar Belakang Masalah di atas, penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum terintegrasinya data-data barang, sehingga keberadaannya tidak teratur.
2. Tidak terdapat penyimpanan data berbasis database, sehingga proses pengolahan dan pencarian data barang menjadi lama.

3. Lambatnya proses pengolahan, sehingga data dan informasi yang dihasilkan kurang akurat dan aktual.
4. Dibutuhkan suatu aplikasi yang dapat mengolah data pembelian dan penjualan barang dengan baik, sehingga dapat mempercepat serta mengefisiensikan pekerjaan pengolahan data barang tersebut.

1.3. Perumusan Masalah

Dengan permasalahan yang terdapat pada Identifikasi Masalah maka diperlukan pengembangan sistem informasi untuk mengelola data penjualan dan persediaan barang tersebut. Diperlukan juga sistem perhitungan agar pelanggan dapat menghitung kebutuhan produknya sendiri.

1.4. Maksud dan Tujuan

Dalam perancangan sistem ini penulis mempunyai maksud antara lain adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui sistem pengelolaan barang yang diterapkan pada sebuah perusahaan / instansi.
2. Sebagai sarana untuk memudahkan penginputan dan pengolahan data transaksi penjualan, agar meminimalisir terjadinya kesalahan.
3. Agar mudah untuk mengetahui jumlah stok barang, sehingga dapat menghindari terjadinya stok minus.
4. Agar dihasilkan laporan-laporan yang lebih cepat dan akurat.

Adapun tujuan penulisan tugas ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh ujian siding Sarjana di Program Studi Sistem Informasi pada

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri (STMIK Nusa Mandiri).

1.5. Metode Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif, yaitu metode yang menggambarkan suatu keadaan atau permasalahan yang sedang terjadi berdasarkan fakta dan data-data yang diperoleh dan dikumpulkan pada waktu melaksanakan penelitian.

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian, dengan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan judul laporan, sehingga diperoleh data yang lengkap dan akurat.

2. Wawancara

Pengumpulan data dengan cara melakukan komunikasi dan wawancara secara langsung dengan pihak-pihak terkait.

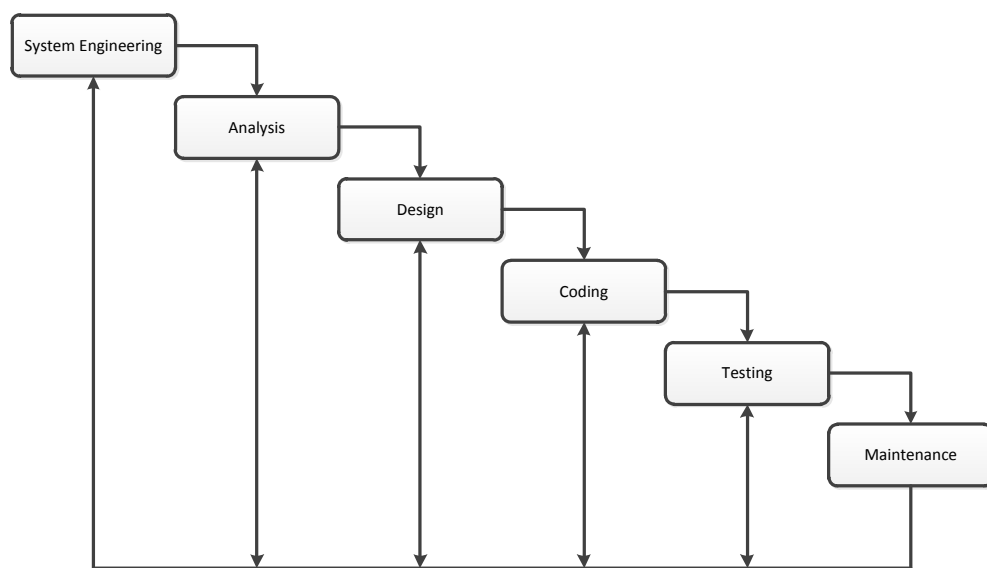
3. Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan menggunakan atau mengumpulkan sumber-sumber tertulis, dengan cara membaca, mempelajari dan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan masalah yang sedang dibahas guna memperoleh gambaran secara teoritis.

1.5.2 Model Pengembangan Sistem

Model yang digunakan untuk membangun sistem ini adalah Model *Waterfall*. Model ini merupakan sebuah pendekatan terhadap pengembangan perangkat lunak yang sistematis, dengan beberapa tahapan, yaitu: *System Engineering, Analysis, Design, Coding, Testing* dan *Maintenance*.

Untuk lebih jelasnya tahapan-tahapan dari Paradigma *Waterfall* dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar I.1 Paradigma *Waterfall* (Classic Life Cycle)

(Sumber: Roger S. Pressman)

Penjelasan Metodologi *Waterfall*:

1. *System Engineering*, merupakan bagian awal dari pengerjaan suatu proyek perangkat lunak. Dimulai dengan mempersiapkan segala hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek.
2. *Analysis*, merupakan tahapan dimana *System Engineering* menganalisis segala hal yang ada pada pembuatan proyek atau pengembangan

perangkat lunak yang bertujuan untuk memahami sistem yang ada, mengidentifikasi masalah dan mencari solusinya.

3. *Design*, tahapan ini merupakan tahap penerjemah dari keperluan atau data yang telah dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pemakai (*user*).
4. *Coding*, yaitu menerjemahkan data yang dirancang ke dalam bahasa pemrograman yang telah ditentukan.
5. *Testing*, merupakan uji coba terhadap sistem atau program setelah selesai dibuat.
6. *Maintenance*, yaitu penerapan sistem secara keseluruhan disertai pemeliharaan jika terjadi perubahan struktur, baik dari segi *software* maupun *hardware*.

1.6. Ruang Lingkup

Dalam aplikasi sistem informasi ini terdiri dari 2 (dua) kategori pengguna, yaitu kasir dan administrator. Halaman utama kasir terdiri dari beberapa menu yaitu beranda, ganti password, penjualan dan laporan harian penjualan.

Administrator adalah pengelola website ini, menu yang ada dihalaman admin adalah meliputi menu-menu pengaturan beranda, data master, kelola data penjualan untuk *backup* kasir, kelola data pembelian dari supplier, kelola data pengguna, dan laporan-laporan seperti laporan data barang, laporan data *customer*, laporan *supplier*, laporan data penjualan dan laporan data pembelian.