

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi saat ini, perkembangan informasi tidak lepas dari perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi dapat dilihat dari segi pesatnya perkembangan komputer, karena komputer merupakan media *Information Technology* (IT) yang paling dominan. Dari semua bidang seperti instansi pemerintah hingga perusahaan niaga seperti toko membutuhkan teknologi informasi dalam membantu pekerjaan. Sebagai salah satu contoh penggunaan teknologi informasi pada pengelolaan data barang, keakuratan informasi sangatlah dibutuhkan terutama informasi mengenai harga jual dan sisa persediaan. Keakuratan informasi tersebut akan mempengaruhi hubungan perusahaan dengan konsumen serta sistem administrasi penjualan pada perusahaan itu sendiri. Keakuratan informasi bagi konsumen bertujuan untuk memenuhi kebutuhan konsumen akan informasi tertentu misalnya harga produk, sedangkan untuk perusahaan bertujuan mengetahui apakah sistem administrasi berjalan dengan baik

Penginputan dan pengelolaan data stok barang di Toko Bangunan masih manual menggunakan catatan buku. Karena pencatatan barang pada saat itu menggunakan buku dan kertas sebagai media pencatatan pengelolaan toko bangunan kurnia, sehingga sering terjadi kehilangan data dan kerugian transaksi yang tidak tercatat. Sehingga bisa mengganggu kearsipan toko

tersebut, dan akan mempengaruhi dalam pemantauan perkembangan toko. Dalam sistem penjualan ini juga tidak hanya mengelola data produk, data pelanggan, data laporan penjualan tetapi ada pengelolaan tabungan atau membership.

Berdasarkan permasalahan yang ada pada Toko bangunan maka diperlukan suatu teknologi informasi yang mampu meningkatkan kinerja sistem agar dapat memberikan hasil yang maksimal serta dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas kerja. Untuk itu diperlukan sebuah Sistem Informasi *Point Of Sale* berbasis web menggunakan metode prototype. Sistem penjualan ini berbasis *web* karena membangun sistem menggunakan *website* ini lebih mudah diakses, yang artinya hanya perlu internet dan perangkat seperti Smartphone dan PC. Berdasarkan tujuan penelitian untuk membangun sistem *point of sale* maka metode *prototype* lebih cocok diterapkan, karena metode *prototype* lebih cocok untuk sistem yang bersifat *costume*, yang artinya diciptakan berdasarkan kebutuhan pengguna. Diharapkan Sistem *Point of Sale* ini dapat meminimalisir kesalahan dalam menghitung data penjualan, serta data stok barang.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara membangun Sistem informasi *Point Of Sales* berbasis *web* pada Toko Bangunan Kurnia Ajibarang menggunakan metode *Prototype*?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah perlu dikemukakan, hal ini bertujuan agar penelitian yang dilakukan dapat lebih fokus pada pokok permasalahan, tujuan, dan manfaat penelitian. Adapun Batasan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

1. Penelitian hanya dilakukan di toko bangunan Kurnia Ajibarang menjual berbagai macam Material bangunan.
2. Penelitian berfokus pada informasi produk dan transaksi penjualan Produk.
3. Pembuatan sistem *Point of Sale (POS)* berbasis *website*. Yang nantinya mudah diakses, yang artinya hanya perlu internet dan perangkat seperti Smartphone dan *PC*.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk membangun sebuah Sistem informasi *Point Of Sales* yang dapat memudahkan proses transaksi penjualan.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka manfaat penelitian adalah:

1. Manfaat teoritik
 - a. Mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dari bangku perkuliahan.
 - b. Sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya.
 - c. Untuk menambah ilmu pengetahuan dan wawasan bidang ilmu komputer, khususnya Perancangan *Point Of Sales*.

2. Manfaat Aplikatif

- a. Memudahkan pihak Toko bangunan untuk mengendalikan dan mengontrol stok material bangunan.
- b. Keakuratan informasi sangatlah dibutuhkan terutama informasi mengenai harga jual dan sisa persediaan. Keakuratan informasi tersebut akan mempengaruhi hubungan perusahaan dengan konsumen
- c. Menciptakan sistem yang baru untuk mendukung kinerja sistem agar dapat memberikan hasil yang maksimal serta dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas kerja. menjadi lebih baik dan *up to date*.

