

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi pada era globalisasi saat ini memungkinkan hal-hal berikut untuk dilakukan, yaitu arus informasi yang cepat, komunikasi tanpa batas, dan juga pengelolaan bisnis berbasis teknologi. Semakin modern tingkat kehidupan manusia, semakin kompleks pula masalah yang dihadapinya sehingga semakin canggih pula teknologi baru yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah yang dihadapi saat ini. Manusia baik sadar maupun tidak sadar akan selalu mengikatkan diri kedalam suatu perusahaan atau bisnis dalam kehidupan sosialnya. Semakin besar suatu perusahaan dan bisnis maka semakin kompleks pengelolaan system informasinya. Secara lebih jauh lagi, semakin berkembang suatu perusahaan maka data yang diolah semakin banyak dan bervariasi, sehingga membutuhkan pengelolaan data yang cepat dan akurat melalui sistem komputerisasi[1].

Warung Makan 105 adalah sebuah bisnis kurirer yang di rintis oleh pak Guntur dan sudah berjalan sejak tahun 2014, berlokasi di jalan haji briti A kota jakarta barat, warung makan tersebut menyediakan berbagai masakan, hidangan dan juga aneka minuman seperti es, kopi, dan lain sebagainya. Berjalannya tahun ke tahun Warung Makan 105 mulai populer dan terdengar meluas menjadikan banyak pelanggan yang berdatangan, Selain itu warung makan 105 juga mengalami kendala dalam mencatat, menyimpan dan merekap setiap transaksi pembayaran yang terjadi, sehingga pemilik mengalami kesulitan dalam memeriksa semua transaksi pembayaran. Penulis melakukan penelitian dengan Metode Pengumpulan Data yaitu *Observasi* yang dimana peneliti melakukan pengamatan atau peninjauan langsung terhadap objek penelitian yang dalam hal ini yaitu Warung Makan 105, Setelah diteliti sampai saat ini proses pencatatan transaksi pada warung makan tersebut masih menggunakan cara manual yaitu dengan menulis pada kertas dan merekap semua data secara manual.

Berdasarkan dari permasalahan di atas, penulis menyarankan untuk merancang sebuah sistem dan menerapkannya, agar bisa membantu proses bisnis di warung makan tersebut seperti sistem kasir, secara garis besar, mesin kasir berfungsi untuk membantu proses penghitungan transaksi dan pencatatan penjualan menjadi lebih praktis dan singkat. Di era digital saat ini, usaha bisnis harus menerapkan sebuah sistem dimana sistem tersebut dapat peningkatan kinerja suatu pekerjaan, baik yang bersifat *desktop based*, *web based*, *ios*, hingga yang sekarang ini munculnya aplikasi-aplikasi baru yang berjalan dalam *mobile* pada sistem platform android. Pemilihan *android* untuk salah satu pengembangan *aplikasi* selain lebih mudah dalam pengoperasiannya, karena sifat dari *mobile* yang *fleksibel* menjadi salah satu alasannya. Kemajuan teknologi telekomunikasi dan komputer telah merubah sebagian masyarakat (khususnya pengguna *smartphone android*) dalam berinteraksi atau berkomunikasi.

Penggunaan platform android untuk warung makan 105 akan memudahkan proses transaksi pembayaran, karena media alat tulis dan kertas untuk mencatat dan menjumlah total yang harus dibayar dalam pemesanan makanan dan minuman menemui kendala-kendala antara lain adanya penjumlahan yang rangkap (*redudansi*), tidak urutnya pembuatan bon kembalian akibat bertumpuknya *nota* pemesanan terutama pada saat ramai pengunjung dan juga akan di lengkapi dengan adanya *invoice* yang dimana dokumen yang digunakan sebagai suatu bukti pembayaran. Dalam menjalankan bisnis kecil maupun besar dibutuhkan adanya *reporting*, tujuannya adalah merekap semua data transaksi perpesanan dalam satu hari atau lebih, supaya pengguna mengetahui pendapatan di setiap transaksinya.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis memilih bahan penulisan Tugas Akhir ini. Adapun judul yang diambil dan dipilih oleh penulis adalah **“PERANCANGAN DAN PENERAPAN APLIKASI SISTEM KASIR BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS WARUNG MAKAN 105)”**

1.2 Identifikasi Masalah

1. Bagaimana cara agar tidak terjadi penumpukan data saat transaksi pembayaran.
2. Bagaimana cara supaya lebih menghemat waktu saat terjadinya transaksi pembayaran.
3. Bagaimana cara agar pengguna bisa mudah menggunakan sistem tersebut.
4. Bagaimana cara merekap pendataan pembayaran melalui sistem tersebut.

1.3 Batasan Masalah

1. Menganalisis sistem manual yang berjalan pada Warung Makan 105.
2. Merancang sistem kasir guna mempermudah pendataan transaksi pembayaran pada Warung Makan 105 dengan basis Android dengan menggunakan bahasa pemrograman JAVA dan Fairbase untuk *database* relasional.
3. Aplikasi dibuat menggunakan *tools* Andoid Studio.
4. Aplikasi yang di buat hanya berjalan di *platfrom* android.
5. Sistem hanya mencakup pemesanan dan *reporting*.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

1. Merancang sistem kasir yang membuat proses pendataan menjadi terkomputerisasi sehingga proses transaksi menjadi lebih efektif dan efisien.
2. Merancang sistem kasir yang berjalan di *platfrom* android.
3. Agar penulis mendapatkan gelar sarjana.
4. Merancang sistem yang mudah di operasikan bagi pengguna.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

1. Mempercepat proses pendataan saat terjadi transaksi.
2. Mempermudah pengguna dalam mendatanya.
3. Mempersingkat waktu dalam pencatatan data.
4. Mempermudah transaksi sehingga lebih teratur dalam pembukuan.

1.6 Kerangka Berpikir

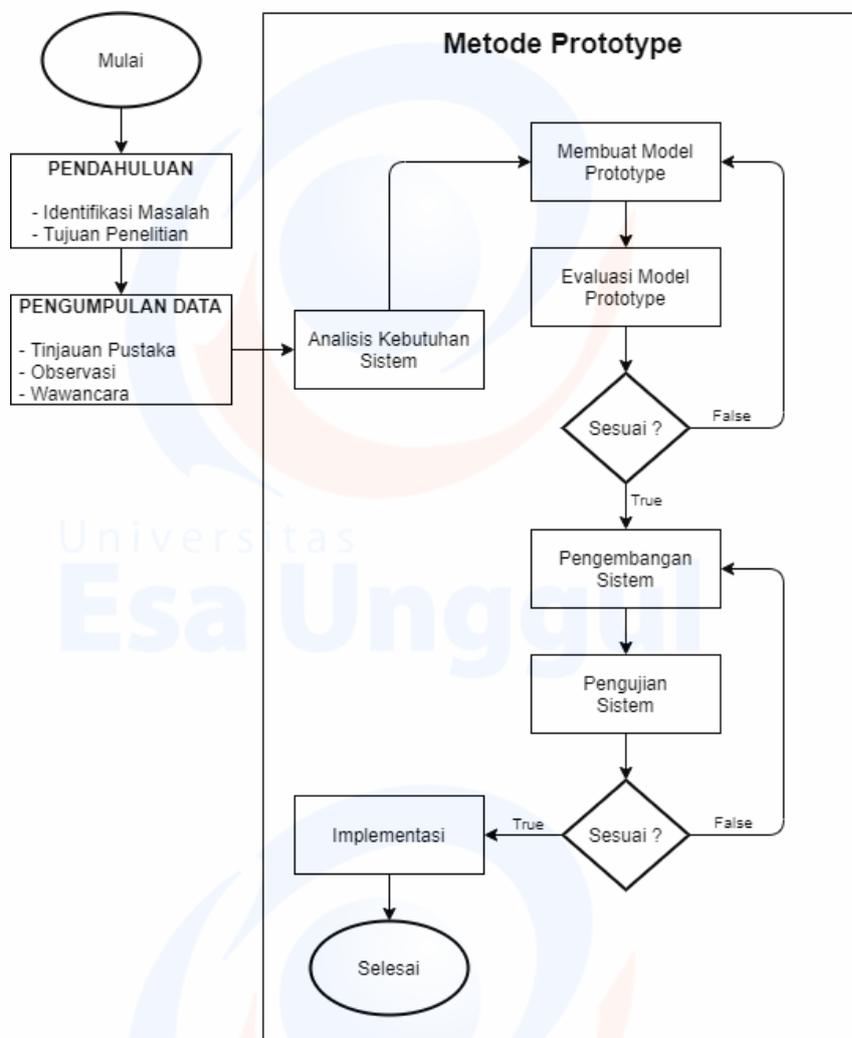
Tahapan pertama yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah melakukan *observasi* di Warung Makan 105 untuk mengidentifikasi permasalahan terkait pengelolaan sistem pemesanan serta pendataan pada Warung makan 105. Setelah itu peneliti menentukan tujuan penelitian, yaitu bertujuan pada Perancangan dan Penerapan Aplikasi Sistem Kasir Berbasis Android (Studi Kasus Warung Makan 105), yang nantinya dapat membantu dalam kinerja pengelolaan sistem pemesanan dan pembayaran pada Warung Makan 105 serta mempermudah user dalam penggunaannya.

Tahap selanjutnya yang dilakukan peneliti yaitu pengumpulan data dengan melakukan peninjauan pustaka dan wawancara. Dalam peninjauan pustaka peneliti mencari *literatur* sebagai dasar penelitian untuk menyelesaikan masalah secara ilmiah. Tinjauan pustaka menggunakan berbagai jurnal penelitian dan sumber buku yang relevan dan mendukung dalam penelitian ini, sehingga peneliti dapat menggali keterikatan setiap materi pada penelitian yaitu mengenai pengelolaan data pemesanan dan pembayaran di Warung Makan 105, serta cara pembuatan aplikasi berbasis android. Kemudian peneliti mencari data-data yang berkaitan dengan Warung Makan 105. Peneliti menggunakan metode wawancara dalam mengumpulkan data, dengan langsung turun ke lapangan untuk melakukan pengamatan dan tanya jawab secara langsung dengan narasumber di Warung Makan 105. Data tersebut lalu dianalisis terhadap hasil tinjauan pustaka yang diperoleh sehingga menjadi suatu informasi.

Setelah melakukan pengumpulan data, selanjutnya peneliti mendefinisikan format dan kebutuhan keseluruhan perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat. Setelah mengumpulkan kebutuhan apa saja yang dibutuhkan, peneliti membangun *prototyping* dengan membuat perancangan sementara dan dilanjutkan dengan evaluasi yang dilakukan oleh pihak warung untuk memastikan apakah *prototyping* yang dibuat sudah sesuai dengan keinginan pihak warung atau belum.

Setelah *prototyping* disepakati oleh pihak warung, kemudian peneliti mulai mendesain dan membangun sistem (*coding*), dan setelah pembangunan sistem selesai maka tahap selanjutnya yang dilakukan peneliti yaitu uji coba pada sistem yang telah dibuat untuk mengetahui apakah sistem sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan atau belum sehingga sistem tersebut nantinya bisa digunakan secara optimal dan dapat diimplementasikan.

Untuk lebih mudah memahami kerangka berpikir yang digunakan peneliti, peneliti menggambarkan dalam bentuk *flowchart*. Berikut *flowchart* kerangka berpikir dapat dilihat pada gambar 1.1 dibawah ini :



Gambar 1.1 *Flowchart* Kerangka Berpikir

1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Untuk mempermudah dalam penyusunan dan memperoleh gambaran keseluruhan Tugas Akhir ini, maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut :

a. BAB I Pendahuluan

Berisi mengenai latar belakang, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, manfaat tugas akhir, lingkup tugas akhir, dan kerangka berpikir.

b. BAB II Tinjauan Pustaka

Berisi mengenai konsep dasar sistem, konsep dasar informasi, konsep dasar sistem informasi, analisa sistem dan perancangan sistem, konsep dasar berorientasi objek, konsep dasar analisa dan perancangan berorientasi objek, serta teori pendukung lainnya yang berkaitan dengan masalah yang dibahas dalam sistem Aplikasi Kasir Berbasis Android.

c. BAB III Metode Penelitian

Berisi mengenai rencana penelitian, obyek penelitian, populasi dan sampel, Definisi Operasional Variabel dan Teknik Pengumpulan Data.

d. BAB IV Hasil Dan Pembahasan

Berisi penjelasan tentang hasil dan pembahasan dari perancangan aplikasi berbasis android yang akan diterapkan di Warung Makan 105.

e. BAB V Kesimpulan Dan Saran

Berisi penjelasan untuk kesimpulan yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan, serta akan dipaparkan pula saran sebagai sumbangan pemikiran bagi penulisan lebih lanjut agar dapat dikembangkan menjadi lebih baik.