

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Konteks Perkembangan teknologi sangat mempengaruhi seluruh aspek kehidupan manusia, baik dalam bidang pendidikan, perekonomian, bisnis dan organisasi lainnya, terutama dalam bidang pendidikan, yang tidak dapat diabaikan, dilakukan secara manual dengan menggunakan pengetahuan manusia jika tidak didukung oleh pengetahuan yang ada. Teknologi adalah penggunaan pengetahuan ilmiah untuk meningkatkan cara melakukan sesuatu. Salah satunya adalah penggunaan komputer sebagai alat untuk melakukan pekerjaan di bidang teknologi informasi semakin populer dan berkembang di segala bidang. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting, apalagi jika dikaitkan dengan upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia. (SDM). Karena hanya sumber daya manusia yang berkualitaslah yang dapat meningkatkan harkat dan martabat manusia (Jamaludin Sawaji, 2011).

Dalam konteks perkembangan teknologi saat ini, telah terjadi perkembangan pesat alat dan sistem informasi elektronik dan digital yang dapat diakses melalui Google, browser web, dan sejumlah aplikasi untuk memungkinkan akses ke media termasuk lembaga pendidikan, lembaga pemerintah, dan media berita yang meliputi layanan seperti jual beli di bawah UMKM (marketplace). Beberapa perusahaan telah menggunakan aplikasi teknologi (Smart Technology) dan (Digital Technology). Hampir semua informasi dapat diakses melalui website dan website resmi. Sistem titik penjualan serupa telah banyak digunakan di lokasi komersial, terutama di konter pembayaran.

Toko ATTA Acc merupakan unit usaha yang bergerak dalam bidang jual beli handphone dan aksesorisnya. Saat ini banyak orang yang mengelola data produk secara manual, mulai dari pengelolaan data produk secara manual, mulai dari pengelolaan data produk mulai dari transaksi hingga laporan, selalu dalam bentuk bintang. Oleh karena itu cara ini kurang efektif dalam pengelolaan barang. Hal ini menimbulkan sejumlah kendala yang dapat merugikan, mulai dari kesalahan staf saat menyalin informasi ke media lain, hingga tersedianya pelaporan yang

terpusat sehingga menyulitkan pelacakan data invoice dan laporan keuangan harian saat pemiliknya jauh dari rumah. Untuk mengatasi masalah tersebut, telah dikembangkan sistem point of sale untuk mendukung toko Atta Acc baik dalam penjualan maupun optimalisasi informasi.

Dari permasalahan dan kendala yang telah dijelaskan pada paragraf sebelumnya, maka solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dapat dicari dengan membangun sistem pendukung penjualan yang mampu mengetahui kinerja penjualan aktual perusahaan. data penjualan toko sehingga pemilik toko tidak perlu melakukan hal lain. memantau langsung aktivitas penjualan dan meminta laporan transaksi. Hubungkan ke Internet untuk mendapatkan informasi lengkap tentang penjualan toko. Setelah itu dibangun sistem yang dapat membantu investor memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada baik waktu penggunaan, tenaga, waktu dan biaya, menghindari kesalahan dan kekurangan informasi. Untuk itu, sistem yang dibangun juga harus mengakomodasi pengembangan layanan dalam toko yang ditujukan untuk kepuasan pelanggan.

Untuk mengatasi masalah tersebut, dibuatlah aplikasi web untuk mengelola barang di tempat penjualan. Proses pengembangan perangkat lunak mencakup banyak tahapan. Langkah-langkah ini dimulai dengan analisis kebutuhan sistem, desain sistem, implementasi sistem, pengujian sistem, dan terakhir pemeliharaan sistem. Produk yang dikembangkan oleh seorang programmer dengan menggunakan bahasa pemrograman dan diproduksi dalam jangka waktu tertentu disebut perangkat lunak (Pressman, 2005).

Metode elisitasi yang digunakan dalam pengembangan sistem POS adalah dengan melakukan wawancara dengan bagian toko Atta Acc Kudus untuk mengumpulkan data permasalahan dan kebutuhan sistem. Desain sistem POS inovatif ini menggunakan air terjun untuk menyelesaikan seluruh proses siklus hidup terlebih dahulu. Kemudian melakukan pengujian sistem termasuk pengujian unit, pengujian validasi, pengujian kompatibilitas, dan pengujian integritas untuk memastikan bahwa aplikasi yang sedang dikembangkan bekerja sesuai harapan dan kebutuhan pengguna.

1.2. Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dengan berbagai jenis permasalahan, maka permasalahan tersebut dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Apa permasalahan utama yang dihadapi oleh pesatnya perkembangan teknologi saat ini?
2. Bagaimana mengatasi permasalahan di atas dalam perancangan sistem yang diidentifikasi oleh penulis?
3. Bagaimana cara optimasi sistem yang akan dirancang di atas dan apa tujuan penulis dalam merancang dan membuat desain aplikasi pengelolaan barang dagangan berbasis web untuk ATTA store acc?
4. Apa hasil perancangan dan pembuatan sistem?

1.3. Batasan Masalah

Beberapa penjelasan yang diawali dengan ringkasan, pendahuluan, dan konteks akan membatasi beberapa batasan soal sebagai berikut.

Dari Beberapa penjelasan mulai dari ringkasan, pendahuluan, serta latar belakang membatasi beberapa batasan masalah sebagai berikut.

1. Aplikasi ini dibangun dari sejumlah fitur mulai dari login hingga halaman utama aplikasi dan beberapa menu lainnya..
2. Proses Selama proses penerapan permintaan ini, ada diskusi dan hasil terkait toko.
3. Aplikasi ini mengumpulkan data pelaporan harian dan beberapa fitur telah penulis kembangkan pada penelitian sebelumnya.
4. Sistem ini menyajikan menu yang berbeda-beda mulai dari data barang, data transaksi, data laporan, grafik, rincian transaksi dan beberapa pengelola aplikasi seperti admin, pengelola Merchandise, Manajer Kasir.

1.4. Tujuan

Dari pokok permasalahan yang telah disebutkan diatas, penulis menyimpulkan dan mengusulkan beberapa tujuan dari perancangan dan pembuatan aplikasi ini. Tujuan dari aplikasi ini adalah untuk memudahkan dalam melakukan proses pengelolaan, transaksi, pelaporan, dan penyimpanan

komoditas sehari-hari. Sistem juga berguna untuk menyimpan data laporan sehingga peserta workshop dan pengelola dapat menelusurinya dengan mudah dan cepat.

