

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dunia teknologi sekarang ini pesat perkembangannya di Indonesia secara signifikan. Hal tersebut memberi motivasi pada banyak individu dalam rangka bisa mengimbangi kemajuannya dunia teknologi. Kecepatan mendapatkan informasi ialah sebuah pertanda naiknya teknologi informasi sekarang. Teknologi informasi pun menjadi hal yang begitu penting dalam sebuah perusahaan ataupun instansi. Sebab keberhasilan sebuah perusahaan ataupun instansi sangatlah dipengaruhi akan bagaimana perusahaan maupun instansiny melakukan pengembangan teknologi informasi yang jadi pendorong berjalannya tahapan bisnis yang ada.

Aplikasi berbasis *Website* untuk bisnis *Thrift Shop* informasi dapat lebih cepat sampai kepada konsumen karena situs web merupakan wadah pertukaran maupun menyebarkan informasi yang begitu cepat serta efisien. Lewat memakai media informasi internet yang dibagikan menjadi lebih gampang, cepat, serta luas jangkauannya. Hingga media internet sekarang jadi salah satu media terpenting untuk masyarakat luas.

Perkembangannya teknologi informasi pada Indonesia sudah memberi banyak pengaruh pada persaingan bisnisme makin kompetitif. Perkembangannya bisnis *Thrift Shop* ialah sektor yang mendapat dampak secara langsung lewat keberadaan pengimplikasian dalam meningkatkan arus transaksi. Kecepatan didalam pelayanan jadi salah satu kebutuhan pokok dalam bersaing, disamping memperoleh nilai diferensiasi layanan.

*Thrift Shop* ialah toko berhemat dimana pada mulanya sebagai alternatif dalam membeli pakaian yang terjangkau. Lewat pemanfaatan pakaian bekas yang masihlah dalam keadaan bagus kemudian kembali dijual, *Thrift Shop* sukses menjadi tren bisnis diberbagai wilayah. Didalam bisnis *Thrift Shop* Sekarang pencatatan transaksi masih dilakukan manual menggunakan media

kertas, sehingga terkadang menimbulkan masalah dalam pengolahan data seperti kesulitan dalam pencatatan transaksi penjualan dan merekap laporan transaksi yang memerlukan waktu lebih lama, sehingga perlunya alat bantu dalam rangka mendapat hasil maksimal, seperti alat berupa sistem *point of sales* yaitu gabungan perangkat lunak dengan perangkat keras dalam melaksanakan bermacam fungsi disamping mencatat penjualannya. Seperti, mengelola penjualan, mengelola stok yang cepat dan akurat dan mencetak struk penjualan [1].

Penelitian ini memiliki tujuan dalam rangka membuat rancangan aplikasi *Point of Sales* berbasis *Website* dalam rangka memudahkan pegawai pada toko Bakul *Thrift Shop* dalam melakukan pencatatan transaksi, mengelola transaksi, mengelola stok produk serta laporan penjualan secara langsung. Metode pengembangan yang dipakai didalam perancangan aplikasi berbasis *Website* ini ialah *Agile*.

Metode *Agile* dipakai dalam mendesain suatu sistem. Pemilihan metodenya dikarenakan metode ini menunjang prinsip pembangunan sistem dengan berfokus akan perkembangan secara cepat, perilisannya bertahap, serta *usersnya* terlibat langsung [2].

## **1.2 Perumusan Masalah**

Sejalan akan latar belakang masalah diatas, bisa ditarik rumuskan masalah dipenelitian ini ialah belum optimalnya pengelolaan data transaksi dalam meningkatkan pengawasan seluruh aktivitas data transaksi penjualan, mempercepat dan mempermudah pencatatan transaksi penjualan di toko Bakul *Thrift Shop*.

## **1.3 Pertanyaan Penelitian**

Sesuai rumusan masalah tersebut, bisa dirumuskan masalah dipenelitian ialah bagaimana merancang aplikasi *Point Of Sales* berbasis *Website* memakai metode *Agile* untuk toko Bakul *Thrift Shop*?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk merancang aplikasi *Point Of Sales* dengan basis *Website* dalam rangka memudahkan proses pencatatan transaksi penjualan serta mempercepat pengelolaan data transaksi.

#### **1.5 Batasan Masalah**

Batasan masalah dipenelitian ini ialah:

1. Aplikasi yang di rancang adalah aplikasi *Point Of Sales* yang berbasis *Website*
2. Aplikasi dirancang dalam rangka 2 *users*, yakni admin dan kasir.
3. Data yang ditampilkan pada aplikasi yaitu seputar data transaksi, pembeli, produk, dan kategori.
4. Fokus usaha yang menjadi objek adalah usaha toko Bakul *Thrift Shop*

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini ialah:

1. Manfaat untuk peneliti, penelitian ini harapannya menjadi tambahan wawasan serta pengetahuan, khususnya dalam hal perancangan aplikasi *Point Of Sales* yang basis *Website* dengan metode *Agile*.
2. Manfaat bagi pengusaha *Thrift Shop*, diharapkan penelitian ini dapat mempermudah proses penjualan dalam hal meningkatkan pengolahan data transaksi.