

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi telah mengalami peningkatan setiap tahun sehingga memudahkan manusia dalam melakukan berbagai hal dengan lebih cepat dan efisien [1]. Dampak kemajuan tersebut memunculkan berbagai aktivitas yang menggunakan teknologi informasi, seperti penerapan pemerintahan elektronik, perdagangan elektronik, pembelajaran elektronik dan sejenisnya [2]. Dengan memanfaatkan hal tersebut perusahaan dapat mengoptimalkan kegiatan operasional mereka.

Negara berkembang seperti Indonesia sedang gencar - gencarnya melakukan transformasi *digital*. Transformasi *digital* secara umum diinterpretasikan sebagai proses yang mendasar pada sebuah organisasi atau masyarakat dalam pemanfaatan teknologi, sumber daya manusia (SDM), dan proses bisnis yang mengakibatkan performa bisnis dari organisasi tersebut berubah signifikan [3]. Transformasi *digital* menjadi masalah umum di seluruh dunia pada semua sektor usaha, karena dapat mengubah cara berhubungan dengan pelanggan, proses *internal*, dan penciptaan nilai [4]. Teknologi dalam UMKM menghadirkan peran yang sangat penting, beberapa ahli menyatakan bahwa UMKM memerlukan penerapan teknologi *digital* sebagai langkah meningkatkan produktivitas mereka [5]. Jika berhasil memanfaatkannya dengan baik maka dapat meningkatkan persentase keuntungan perusahaan dan menjadi kunci sukses persaingan di era industri 4.0.

Di era industri 4.0 saat ini selain aplikasi *mobile* dan *website*, aplikasi *desktop* dapat menjadi salah satu penunjang bagi UMKM dalam menjalankan bisnisnya. Aplikasi *desktop* adalah *software* yang dapat di-*install* pada komputer dan berdiri secara *independen* tanpa bantuan *browser* dan *internet* [6]. Contoh aplikasi *desktop* yang biasa dipakai untuk menunjang bisnis diantaranya seperti: aplikasi pengelolaan stok barang, aplikasi manajemen

laporan keuangan, aplikasi manajemen faktur, aplikasi pajak dan lain sebagainya. Dalam kasus ini aplikasi yang dibangun adalah aplikasi *point of sales* yang dapat digunakan untuk mengelola data yang berhubungan dengan penjualan di *Hadi Sport Shop*. Aplikasi *desktop* yang *independen* tanpa bergantung *server external* dipilih karena dapat berjalan *offline* sehingga mengurangi biaya operasional.

Hadi Sport Shop merupakan Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) yang menawarkan alat-alat olahraga dan perlengkapan olahraga yang terletak di Tegal, Jawa Tengah. Berdiri sejak tahun 2012 *Hadi Sport Shop* telah memiliki banyak pelanggan dari berbagai daerah. *Hadi Sport Shop* menjual berbagai alat – alat olahraga seperti: *jersey*, sepatu bola, sepatu futsal, bola, celana olahraga, tas olahraga dan lain – lain. Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik toko yaitu bapak Hadi Sumitro terjadi beberapa permasalahan seperti masih manualnya dalam mencatat jumlah barang sehingga hal itu memakan efisiensi waktu. Berikutnya pemilik toko Hadi Sport kesulitan ketika mencari barang harus melihat list stok yang ada di buku.

Setelah berkomunikasi dengan pihak *Hadi Sport Shop* mereka ingin dibuatkan aplikasi *point of sales* yang dapat mempermudah pelayanan seperti: memiliki fitur kasir, dapat menyimpan data barang, melihat *history* transaksi serta *login* sebagai admin dan kasir. Oleh karena itu penelitian ini memilih judul Rancang Bangun Aplikasi *Point of Sales (POS)* Berbasis *Desktop* Menggunakan Metode *Extreme Programming* Studi Kasus *Hadi Sport Shop*.

1.2 Perumusan Masalah

Dengan memperhatikan latar belakang dan penjelasan yang telah disebutkan di atas ditemukan permasalahan yaitu sistem yang berjalan (pencatatan dan pencarian barang) kurang efektif dan efisien.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian masalah yang ditemukan penulis menentukan pertanyaan yang akan menjadi objek penelitian, yaitu bagaimana sistem yang berjalan (pencatatan dan pencarian barang) kurang efektif dan efisien?

1.4 Batasan Masalah

Untuk membatasi fokus penelitian ini, berikut batasan masalah yang diperhatikan:

1. Metode yang digunakan adalah *extreme programming*.
2. Hasil akhir dari penelitian ini berupa aplikasi *POS* berbasis *desktop*.
3. Pengujian menggunakan metode *black box testing*.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan maka tujuan dari penelitian ini yaitu meningkatkan sistem pencatatan dan pencarian barang menjadi lebih efektif dan efisien.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi *Hadi Sport Shop*:
 - Meningkatkan kualitas pelayanan pada bagian kasir.
 - Mendigitalisasikan data yang berkaitan dengan penjualan.
2. Bagi pembaca:
 - Memahami proses pembangunan aplikasi *POS* berbasis *desktop* menggunakan metode *extreme programming*.
 - Menjadi rujukan untuk penelitian selanjutnya dengan topik yang serupa.
3. Bagi penulis:
 - Mempelajari metode *extreme programming* dalam pengembangan aplikasi.
 - Meningkatkan *skills* teknis dalam membangun aplikasi *desktop*.