

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Internet sudah menjadi sebuah aspek yang esensial dari kehidupan harian kebanyakan orang, penggunaannya diawali sejak tahun 1962 dan terus mengalami peningkatan dengan sangat cepat [1]. Pengguna internet di Indonesia melonjak tajam semenjak pandemi [2], berbagai layanan *online* menjadi sangat penting guna produktivitas di masa pandemi. *Point of Sale* (POS) merupakan aplikasi yang bisa dipakai untuk melakukan aktivitas jual beli termasuk penerapan mesin kasir dalam prosesnya [3]. POS memiliki kesamaan dengan aplikasi penjualan *online*, tetapi POS memiliki fitur kasir yang tidak dimiliki oleh aplikasi penjualan *online*, sehingga fungsi aplikasinya tidak hanya berfokus kepada pelayanan penjualan tetapi juga berfokus kepada penggunaan mesin kasir yang didalamnya termasuk perhitungan akuntansi, manajemen barang dan stok, dan berbagai macam fungsi lainnya. POS memiliki kelebihan yaitu mampu mencatat semua data penjualan secara otomatis, mengelola perhitungan akuntansi, dan keamanan data yang terjamin, adapun kekurangannya yaitu bukan tidak mungkin terjadi crash karena kendala koneksi internet, diperlukan *gadget* yang mendukung POS, dan adanya biaya bulanan yang diminta oleh *developer* untuk proses *maintenance* [4].

Bintang Kayu *Furniture* merupakan perusahaan *furniture* dalam pembuatan berbagai mebel rumah tangga seperti yang ada di pasaran, seperti laci, kusen, pintu, kursi, meja, dan lain-lain. Bintang Kayu *Furniture* beralamat di Komplek Bukit Pelamunan Permai Sankyu Blok E6 No. 02, RT 015/RW 003, Kecamatan Kramatwatu, Kabupaten Serang, Banten 42161. Bintang Kayu *Furniture* memiliki 10 karyawan. Berdasarkan wawancara pada **Lampiran 1.3** yang dilakukan bersama pemilik Bintang Kayu *Furniture* diketahui sistem penjualan dan informasi penjualan masih dilakukan secara tradisional. Pembeli masih harus pergi ke Bintang Kayu *Furniture* atau melalui telepon dan *Whatsapp* untuk melakukan pemesanan maupun

pembelian. Karyawan yang bertugas sebagai admin sering menjawab pertanyaan yang sama terkait ketersediaan produk di telepon atau *Whatsapp*.

Berdasar latar belakang tersebut, penulis membuat Rancang Bangun *Prototype Point Of Sale Furniture* Menggunakan Kotlin dan Metode *Prototype* (Studi Kasus: Bintang Kayu *Furniture*) yang diharapkan mampu menjadi inovasi di era teknologi saat ini. Penulis memutuskan untuk memakai kotlin atau berbasis *mobile* agar admin dari bintang kayu lebih leluasa menggunakan aplikasinya dimanapun, adapun dalam pengembangannya juga harus memperhatikan pendapat dari sisi pelanggan sehingga diperlukan pengujian *usability*. *Prototype* ini diharapkan dapat menjadi sistem jual beli *online* pada Bintang Kayu *Furniture*.

Perancangan aplikasi *prototype point of sale* ini menggunakan metode *prototype*. Metode *prototype* pada umumnya, merupakan siklus hidup atau daur hidup menggunakan *protoyping (life cycle using prototyping)* atau perangkat lunak (*software prototyping*). Prototipe merupakan salah satu metode siklus hidup sistem berdasarkan konsep model kerja (*working model*). Tujuan dari metode *prototype* ialah untuk dikembangkannya model untuk dijadikan sistem *final*. Sehingga untuk sistem yang dikembangkan selesai lebih efisien dan memakan biaya lebih sedikit [5]. Hasil rancang bangun aplikasi menggunakan metode *protoype* telah banyak digunakan oleh peneliti sebelumnya dan mendapat hasil yang baik.

1.2 Perumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Tidak adanya aplikasi jual beli *online* di Bintang Kayu *Furniture*.
2. Aplikasi yang dibuat perlu diuji menggunakan *System Usability Scale* (SUS).

1.3 Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana pembuatan aplikasi *prototype point of sale* menggunakan *Kotlin* ?
2. Bagaimana hasil dari pengujian *System Usability Scale* (SUS) aplikasi *prototype point of sale* menggunakan *Kotlin* ?

1.4 Batasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan pada penelitian ini supaya permasalahan lebih terfokus dan tidak melebar. Batasan-batasan tersebut sebagai berikut.

1. *Prototype* ini digunakan sebagai alat kasir pada Bintang Kayu *Furniture*.
2. *Prototype* ini digunakan untuk pelayanan transaksi *online* produk Bintang Kayu *Furniture*.
3. Fitur-fitur yang ada pada *prototype* ini hanya terbatas sebagai berikut.
 - a. Sisi Admin
 - Mengunggah konten yang berisi produk yang dijual.
 - Mengunggah konten yang berisi profil Bintang Kayu *Furniture*.
 - Mengonfirmasi pesanan.
 - Mencatat dan mencetak riwayat transaksi penjualan.
 - Menambahkan transaksi *offline* ke dalam data transaksi apabila pelanggan memilih melakukan transaksi secara *offline*.
 - b. Sisi *User*
 - Melihat, memilih, dan membeli produk yang ada pada konten *prototype*.
 - Melihat profil Bintang Kayu *Furniture*.
 - Mengunggah bukti transfer pembayaran.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pada penelitian ini yaitu :

1. Membuat aplikasi *prototype point of sale* menggunakan *Kotlin* untuk menjadi inovasi bagi Bintang Kayu *Furniture* dalam proses jual beli *online*.
2. Mengevaluasi aplikasi *prototype point of sale* menggunakan *System Usability Scale (SUS)*.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi :

1. Bagi Penulis.

Sebagai sarana untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama masa studi dan sebagai salah satu persyaratan untuk lulus dari program studi S1 Teknik Informatika di Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

2. Bagi Pengguna / Masyarakat.

Masyarakat bisa dengan mudah memesan produk dan melihat profil dari Bintang Kayu *Furniture*.

3. Bagi Pemilik Usaha.

Sebagai inovasi bagi Bintang Kayu *Furniture* dalam proses transaksinya.

4. Bagi Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai rujukan untuk penelitian selanjutnya dan menyumbang pengembangan ilmu pengetahuan untuk Institut Teknologi Telkom Purwokerto.