

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Koperasi Karyawan Bintara adalah sebuah koperasi yang menyediakan berbagai barang kebutuhan seperti snack, bahan kebutuhan pokok, maupun alat kebutuhan lain seperti buku, pulpen dan lainnya. Dengan adanya koperasi ini, para pelanggan dapat memenuhi kebutuhan secara lebih mudah dan terjangkau. Namun, sistem penjualan barang yang masih dilakukan secara manual sering kali menjadi kendala, terutama dalam hal efisiensi dan transparansi.

Koperasi Karyawan Bintara adalah sebuah koperasi yang menyediakan berbagai barang kebutuhan seperti snack, bahan kebutuhan pokok, maupun alat kebutuhan lain seperti buku, pulpen dan lainnya. Dengan adanya koperasi ini, para pelanggan dapat memenuhi kebutuhan secara lebih mudah dan terjangkau.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah sistem berbasis web yang dapat mengelola data barang, transaksi pembelian, laporan penjualan, serta menyediakan akses bagi tiga jenis pengguna dengan hak akses berbeda: Kasir, Mahasiswa, dan Karyawan. Sistem ini juga dilengkapi fitur registrasi agar data pengguna dapat tercatat dan dikelola dengan baik. Metode Design Thinking digunakan dalam pengembangan aplikasi ini untuk memahami kebutuhan pengguna secara mendalam dan merancang solusi yang tepat sasaran. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan proses penjualan koperasi menjadi lebih efisien, data transaksi lebih terkelola, dan pelayanan kepada mahasiswa maupun karyawan dapat meningkat.

Proses pencatatan transaksi yang masih menggunakan Excel untuk memasukkan data pembelian sering kali menyebabkan kesalahan dan keterlambatan pelayanan. Kondisi ini tidak hanya memperlambat proses.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diatas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi kasir berbasis web yang sesuai dengan kebutuhan koperasi karyawan bintara?
2. Bagaimana membangun sistem penjualan berbasis web yang mendukung tiga jenis pengguna dengan hak akses berbeda (Kasir, Mahasiswa, Karyawan)?
3. Bagaimana aplikasi dapat mencatat transaksi kredit dan tunai secara otomatis serta menghasilkan laporan penjualan yang akurat?
4. Bagaimana mengukur keberhasilan aplikasi melalui uji fungsionalitas dan penerimaan pengguna?

## **1.3 Ruang Lingkup**

Penelitian ini berfokus pada perancangan sistem penjualan barang berbasis web untuk Koperasi Karyawan Bintara.

1. Sistem dirancang dengan menggunakan metode Design Thinking yang meliputi lima tahap: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test untuk memastikan solusi yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2. Prototype yang dirancang hanya mencakup fitur-fitur utama yang terkait dengan pengelolaan barang, pencatatan transaksi, dan riwayat data penjualan.
3. Untuk pengiriman tagihan potong gaji ke bagian keuangan di tangani di luar sistem.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi kebutuhan terkait layanan penjualan barang di koperasi karyawan bintara.

2. Merancang prototipe sistem penjualan barang berbasis web dengan menggunakan metode Design Thinking.
3. Menghasilkan prototipe sistem yang dapat meningkatkan efisiensi pengelolaan koperasi.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini untuk memberikan solusi pada masalah yang terdapat pada koperasi karyawan bintangara, yang menjadi solusi dari permasalahan ini adalah dengan menggunakan pendekatan design thinking.