

## **BAB I. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Seiring berjalannya waktu kesadaran masyarakat akan pentingnya berolahraga semakin meningkat. Tidak hanya untuk menjaga kebugaran tubuh, namun olahraga sudah menjadi hobi bagi masyarakat untuk mendapatkan prestasi. Olahraga menjadi bagian penting dalam memenuhi kebutuhan setiap orang, baik itu mahasiswa, anak remaja, orang dewasa, dan tidak menutup kemungkinan bagi para manula. Olahraga merupakan suatu aktivitas jasmani yang menguatkan otot serta tulang dengan metode olahraga yang bermacam-macam seperti futsal, renang, angkat beban, basket, dan lain sebagainya. Sehingga hal tersebut membuat kebutuhan masyarakat terhadap peralatan dan perlengkapan olahraga semakin meningkat. Oleh karena itu didalam dunia wirausaha sangat memerlukan suatu system teknologi yang mempermudah kerja manusia dengan keefektivitasan yang tinggi dalam segi pelayanan, pencatatan barang, control stok, dan pencatatan rugi laba.

Point of sale merupakan salah satu bidang penerapan teknologi informasi yang berkembang dengan pesat. Sistem pencatatan manual tidak menjadi pilihan lagi karena membutuhkan waktu yang lama sehingga berjalan tidak efektif, selain itu juga ada kemungkinan terjadi kesalahan informasi, penulisan dalam penjualan, pencatatan barang dan rugi laba yang dihasilkan. Oleh karena itu dalam sebuah perusahaan harus memiliki sistem yang terotomatisasi sehingga akan menjadi lebih efektif dan mengurangi terjadi kesalahan informasi, pencatatan penjualan dan rugi laba perusahaan.

Berdasarkan uraian diatas dibutuhkan sebuah perancangan sistem informasi *Point of sale* yang dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan database *MySQL*. Sistem secara structural dan aktual. Dimana sarana tersebut dapat digunakan untuk membuat spesifikasi sistem yang terstruktur. Adapun alat atau sarana yang akan dijelaskan sebagai model sistem menggunakan metodologi pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah metodologi siklus hidup sistem. Siklus hidup pengembangan sistem *System Development Life Cycle* atau *SDLC* adalah proses evolusioner yang diikuti dalam menerapkan sistem atau subsistem informasi berbasis computer. (Jogianto, 2008).

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah:

Bagaimana merancang sistem point of sales dengan metode *System Development Life Cycle (SDLC)* pada Toko Total Sport Berbasis Web?

## **1.3 Ruang Lingkup**

Adapun ruang lingkup pada penelitian ini antara lain:

1. Sistem ini mencakup transaksi antara konsumen dan penjual secara langsung di toko Total Sport.
2. Sistem ini mengatur data input barang, menentukan harga, stok barang, data terjual dan laporan pendapatan.
3. Setiap produk memakai *Barcode*.

4. Target pemakai system ini ditujukan kepada pegawai kasir,, pemilik, dan admin.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang akan diteliti, maka tujuan penelitian yang akan dilakukan adalah Implementasi rancang bangun Sistem *Point Of sales* dengan metode *system development life cycle* di Toko Total Sport berbasis web untuk penjualan.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini dapat menjadi acuan atau referensi bagi perkembangan teknologi pada perusahaan dan menambahkan kajian teknologi informasi khususnya sistem *Point Of Sale* berbasis web.

##### b. Manfaat Penelitian

###### 1) Manfaat Bagi Pengguna

Sebagai media untuk memudahkan pengguna dalam mengelolah penjualan, bertransaksi, pengelolaan data stok barang dan laporan pendapatan.

###### 2) Manfaat Bagi Penulis

Untuk mengembangkan ilmu yang telah dipelajari maupun ilmu baru yang didapat selama pengerjaan dan sebagai syarat untuk menyelesaikan studi.

## 1.6 Sistematika Penulisan

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini mencakup Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Ruang Lingkup, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

### BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Pada bab ini menjelaskan Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori yang dibutuhkan dalam proses analisis permasalahan.

### BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi Bahan/Data, Peralatan, Prosedur dan Pengumpulan Data, dan Analisis dan Rancangan Sistem.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi implementasi dan uji coba sistem yang membahas tentang metode yang digunakan beserta kelebihan dan kekurangan yang diperoleh, serta melakukan pengujian sistem Point Of sale berbasis web ini menggunakan metode *Sistem Development Life Cycle* (SDLC) dan juga membahas tentang hasil pengujian dari sistem tersebut.

### BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan yang berisi jawaban dari pertanyaan penelitian yang dinyatakan dalam perumusan masalah, dan Saran yang berisikan simpulan yang perlu dilanjutkan atau direalisasikan.