

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

POS (Point Of Sales) ialah sistem yang terfokus pada kegiatan penjualan serta berperan dalam memudahkan tahap bertransaksi. Sistem ini menggabungkan perangkat lunak serta perangkat keras yang bekerja bersama dalam setiap tahap transaksi. Point Of Sales software berfungsi sebagai elemen inti yang mengatur jalannya transaksi, sedangkan Point Of Sales hardware mendukung operasional seperti tahap pembayaran serta pencetakan tanda terima untuk menjadi bukti sebuah transaksi yang sah [1].

Rumah makan Saiyo menyajikan aneka masakan khas Minang dengan 17 menu tradisional serta mampu menjual lebih dari 300 porsi per hari. Terletak di jantung kota Purwokerto, rumah makan ini didirikan sejak tahun 2004 serta masih beroperasi sampai saat ini. Sejak Rumah makan ini berdiri, pengelola rumah makan masih menggunakan cara manual untuk mencatat hasil penjualan yang dimana banyak permasalahan seperti catatan yang pudar, terselip serta hilang.

Metode *Waterfall* adalah salah satu metode dari *SDLC* (*software development cycle management*) yang mendekati pendekatan linier serta berurutan, yang dimana seluruh tahapan proyek harus diselesaikan sebeleum melanjutkan ke tahap berikutnya. Metode *Waterfall* dalam pengembangan aplikasi ini lebih baik dibandingkan dengan metode yang lainnya dikarenakan pada kajian ini penulis membuat suatu aplikasi yang kebutuhannya sudah ditentukan sejak awal sehingga kemungkinan untuk mengubah maupun menambah fitur di tengah pengembangan aplikasi ini adalah rendah.

Metode pengujian yang akan dilaksanakan pada kajian ini ialah metode *Blackbox Testing*. Penulis memilih metode *Blackbox Testing* dikarenakan tidak membutuhkan pemahaman terhadap kode program, berfokus pada *perspektif* pengguna maupun pengalaman pengguna (user experience), serta lebih efisien dalam waktu, sebab pengujian hanya dilakukan pada fungsi utama yang terlihat.

Dilansir dari permasalahan yang telah diuraikan di atas, Rumah Makan Saiyo membutuhkan sebuah aplikasi pencatatan penjualan berbasis website yang dapat mencatat serta menampilkan data penjualan yang diharapkan dapat memudahkan pengelola rumah makan dalam mengelola data hasil penjualan. Pada kajian ini mempergunakan sebuah metode *Software Development Life Cycle (SDLC)* dalam tahap pengembangannya. *SDLC* ialah serangkaian tahapan dalam mengembangkan maupun memodifikasi sistem dengan menerapkan model serta metodologi tertentu untuk membangun perangkat lunak [2]. Ditemukan beberapa metode dalam *SDLC*, seperti *waterfall*, *prototype*, *RAD*, *iterative*, serta *spiral*. Dalam pengembangan aplikasi POS ini, metode yang diterapkan ialah metode *waterfall*, sementara untuk pengujian sistem akan dipergunakan metode *Blackbox Testing*.

## **B. Rumusan Masalah**

Dilansir dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas, bisa diketahui permasalahan pada kajian ini ialah:

Pencatatan penjualan yang masih menggunakan kertas dan Pengelola rumah makan kesulitan melihat data penjualan

## **C. Pertanyaan Penelitian**

Dilansir dari rumusan masalah diatas, maka pertanyaan peneliti dalam melakukan kajian ini ialah:

Bagaimana penerapan metode *waterfall* dalam mengembangkan aplikasi POS di rumah makan saiyo yang dapat mencatat hasil penjualan.

#### **D. Batasan Masalah / Ruang Lingkup**

Dilansir dari rumusan masalah serta tujuan dari penulisan kajian ini, maka untuk mewujudkan sebuah pengamatan yang sesuai dengan masalah yang ada, didapati batasan masalah penelitian seperti berikut :

1. Difokuskan pengembangan aplikasi menggunakan metode waterfall
2. Difokuskan pada pembuatan aplikasi untuk dokumentasi hasil penjualan

#### **E. Tujuan Penelitian**

Dilansir dari rumusan masalah, dapat dijabarkan tujuan dari kajian ini ialah seperti berikut:

1. Memudahkan pengelola RM dalam melihat data hasil penjualan
2. Terhindar dari hilang serta maupun rusaknya data penjualan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Dilansir dari rumusan masalah, batasan masalah, serta tujuan penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka bisa diketahui manfaat dari kajian ini ialah sebagai berikut:

1. Manfaat praktis, produk yang dihasilkan dapat menampilkan hasil penjualan dalam upaya membantu pengelola rumah makan mendokumentasikan hasil penjualan.
2. Manfaat teoritis, dapat dipergunakan sebagai bahan referensi maupun pembandingan dalam penelitian selanjutnya.
3. Manfaat bagi peneliti, memberi ilmu pengetahuan serta informasi baru serta pengalaman serta keterampilan dalam mengatasi suatu permasalahan