

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Toko Pelangi merupakan toko yang menjual pakaian yang berada di Jl.Jendral Sudirman, kota Dumai,Riau. Bisnis ini dibuka pertama kali pada tanggal 18 Maret 2009, yang berarti, sudah hampir 12 tahun lamanya toko ini berdiri.Pemilik toko ini bernama Crismanto.Sebelum menjalani usaha ini, beliau merupakan seorang karyawan toko pakaian yang berada di daerah tersebut. Setelah beliau memiliki pengalaman yang cukup, beliauapun mulai membuka usaha sendiri.

Dalam mengelola toko pakaian, banyak hal yang harus diperhatikan, seperti transaksi, pemantauan stok barang, data pelanggan,data supplier, data produk,data *customer* dan laporan. Proses bisnis di Toko Pelangi belum terkomputerisasi atau semua masih dilakukan secara manual.Proses bisnis secara manual ini juga rentan terjadi kesalahan *human error* yang mengakibatkan data-data tersebut hilang ataupun *fraud* seperti mengubah keaslian data ataupun mencuri data yang dapat merugikan pemilik usaha.

Human error merupakan kesalahan normal dari setiap manusia dan setiap individu besar kemungkinan untuk melakukan kesalahan. Memahami setiap kesalahan individu sangat penting untuk dilakukan pencegahan kedepannya[1]. *Human error* yang biasa terjadi di toko pelangi Dumai adalah sebagai berikut :

1. Pegawai toko lupa untuk menulis penjualan yang dilakukan pada buku penjualan.
2. Pegawai toko lalai saat mencari barang sehingga barang yang ada dikatakan tidak ada.
3. Pegawai toko lupa harga terhadap barang yang akan dijual.

Ada pula kesulitan toko pelangi Dumai dalam mengelola bisnisnya, seperti berikut :

1. Pemilik toko sulit untuk melihat laporan penjualan dikarenakan adanya human error yang dilakukan oleh pegawai.
2. Pemilik toko sulit untuk melakukan pengadaan stok dikarenakan tidak adanya data mengenai stok barang.

Human error dan kesulitan di toko Pelangi dapat diatasi melalui komputerisasi operasional menggunakan sistem *Point of Sale* (POS) berbasis web. Sistem ini dikenal efisien dan efektif , akurat, dan mempermudah akses data[2], [3]. Pemilihan metode *prototype* dalam pengembangan memberikan keunggulan, termasuk adaptabilitas, mendapatkan umpan balik klien sejak awal, mengurangi risiko kesalahan desain, serta keterlibatan pemangku kepentingan. Metode ini tidak hanya menghemat waktu dan biaya, tetapi juga memungkinkan penilaian fungsionalitas dan keterlibatan aktif dari klien[4].

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut : Toko pelangi Dumai menggunakan proses bisnis yang konvensional yang dimana semua pekerjaan dan kegiatan dilakukan secara manual yang menyebabkan proses bisnis tidak efisien.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian yang muncul dari perumusan masalah diatas adalah Bagaimana merancang bangun sistem *point of sale* (POS) toko pakaian pelangi Dumai menggunakan metode *prototype* agar proses bisnis yang dilakukan menjadi efisien?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari perumusan masalah diatas, maka dapat diputuskan tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang bangun sebuah sistem *point*

of sale (POS) menggunakan metode *prototype* untuk toko pakaian pelangi Dumai agar proses bisnis berjalan secara efisien.

1.5. Batasan Masalah

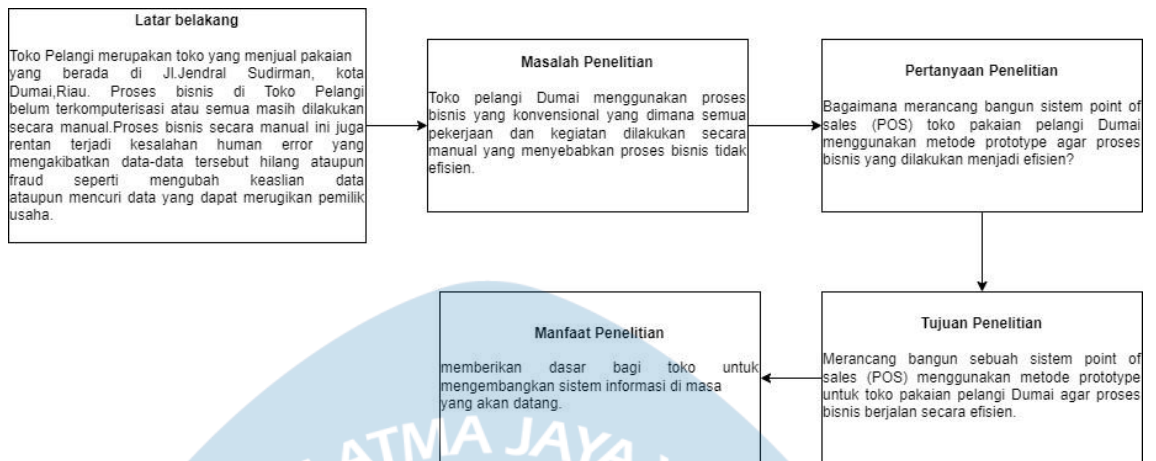
Dengan lebih banyaknya perkembangan yang dapat ditemukan pada permasalahan ini, maka diperlukan adanya batasan-batasan yang jelas tentang apa yang harus dimulai dan diselesaikan. Adapun batasan masalah yang ada pada penelitian ini adalah :

1. Aplikasi sistem informasi ini hanya berlaku pada Toko Pakaian Pelangi Dumai saja.
2. Pengembangan sistem informasi ini hanya berfokus pada pengembangan berbasis web.
3. Penelitian ini hanya dilakukan sampai penyerahan sistem *point of sale* (POS) kepada Toko Pakaian Pelangi Dumai.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan pada penelitian “Rancang bangun sistem *Point of Sale* (POS) toko pakaian pelangi Dumai berbasis web menggunakan metode *prototype*” yaitu memberikan dasar bagi toko untuk mengembangkan sistem informasi di masa yang akan datang.

1.7. Bagan Keterkaitan



Gambar 1.1 Bagan Keterkaitan