

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi sekarang ini berjalan sangat cepat dan memegang peranan penting dalam berbagai hal. Komputer merupakan salah satu bagian penting dalam peningkatan teknologi informasi. Kemampuan komputer dalam mengingat dan menyimpan informasi dapat dimanfaatkan tanpa harus bergantung kepada hambatan-hambatan seperti yang dimiliki pada manusia, misalnya saja kondisi lapar, haus ataupun emosi. Dengan menyimpan informasi dan sehimpunan aturan penalaran yang memadai memungkinkan komputer memberikan kesimpulan atau memberikan informasi yang akurat dan lengkap. Salah satunya penggunaan keterlibatan komputer dalam aplikasi transaksi point of sale.

Aplikasi Transaksi Point Of Sale adalah sebuah sistem aplikasi yang terdiri dari *hardware* dan *software* yang didesain sesuai dengan keperluan dan dapat diintegrasikan dengan beberapa alat pendukung agar dapat membantu mempercepat proses transaksi. Untuk perusahaan yang bergerak di dalam bidang perdagangan, pada umumnya akan menggunakan sistem POS dalam menunjang kegiatan usahanya (Henry, 2010).

Sistem POS berevolusi dari Cash Register mekanik paruh pertama abad ke-20. Contoh termasuk register NCR, yang dioperasikan oleh engkol, dan Burroughs tuas yang dioperasikan register. Kas register ini direkam data jurnal atau tape kaset kertas dan diperlukan langkah tambahan untuk menuliskan informasi ke dalam sistem akuntansi pengecer. Kemudian cash register pindah ke operasi dengan listrik, seperti NCR Class 5 cash register. Sistem berbasis komputer pertama diperkenalkan pada tahun 1973, seperti IBM 3653 Store System dan NCR 2150. Produsen berbasis komputer lainnya adalah Regitel, TRW, dan Datachecker. 1973 juga membawa tentang pengenalan / UPC EAN Barcode pembaca untuk sistem POS. Pada tahun 1986, IBM 4683 memperkenalkan PC berbasis sistem POS.(indocash-register.com)

Selama tahun 1980-an dan 90-an, produsen mengembangkan perangkat kredit mandiri kartu untuk mudah dan aman menambahkan kartu kredit pengolahan untuk sistem POS. Beberapa model yang populer meliputi Tranz VeriFone 330, Hypercom T7 Plus, dan Lipman Nurit 2085. Perangkat ini relatif sederhana telah berevolusi untuk menangani beberapa aplikasi (kartu kredit pengolahan, aktivasi *gift card*, verifikasi usia, karyawan pelacakan waktu) pada satu perangkat. Beberapa POS nirkabel sistem untuk restoran tidak hanya memungkinkan untuk memproses pembayaran *mobile*, mereka juga memungkinkan *server* untuk memproses urutan yang benar seluruh makanan di *tableside*.

Kebanyakan sistem ritel POS melakukan lebih dari sekedar “titik penjualan” tugas. Bahkan untuk lebih kecil tier 4 & 5 pengecer, banyak POS sistem dapat mencakup akuntansi terpadu, manajemen persediaan, terbuka untuk membeli peramalan, manajemen hubungan pelanggan (CRM), manajemen pelayanan, sewa, dan modul penggajian. Karena ini berbagai fungsi, vendor kadang-kadang lihat solusi

POS sebagai perangkat lunak manajemen ritel atau perangkat lunak manajemen bisnis. POS software berawal dari Register Tunai Elektronik (ECR) yang diprogram dalam perangkat lunak kepemilikan dan sangat terbatas dalam kemampuan fungsi dan komunikasi. Pada bulan Agustus 1973 IBM mengumumkan IBM 3650 dan 3660 Store Systems yang, pada dasarnya, sebuah komputer mainframe dikemas sebagai pengontrol toko yang bisa mengendalikan 128 IBM 3653/3663 Point of Sale Registers. Sistem ini adalah penggunaan komersial pertama teknologi *client-server*, *peer to peer* komunikasi, Local Area Network (LAN) cadangan simultan, dan inisialisasi *remote*. Pada pertengahan 1974, itu dipasang di Pathmark Toko di New Jersey dan Dillards Department Store.

Programabilitas memungkinkan pengecer untuk lebih kreatif. Pada tahun 1979 Canal Old Gene Mosher's Cafe di Syracuse, New York menggunakan *software* POS yang ditulis oleh Mosher yang berlari pada Apple II untuk mengambil pesanan pelanggan di pintu masuk depan restoran dan detail persiapan cetak lengkap di dapur restoran. Dalam konteks novel, konsumen sering akan melanjutkan ke meja mereka untuk menemukan makanan mereka menunggu mereka sudah. Perangkat lunak ini termasuk tenaga kerja dan laporan *real time* makanan biaya.

Secara umum, POS adalah sebuah sistem yang memungkinkan untuk diadakannya transaksi, yang didalamnya termasuk juga penggunaan mesin kasir. Dalam lingkup POS, sebuah mesin kasir tidak berdiri sendiri namun sudah termasuk *software* penunjang dan piranti lain. Sistem POS melakukan lebih dari sekedar tugas transaksi jual beli, didalamnya bisa terintegrasi juga perhitungan akuntansi, manajemen barang dan stok, laporan laba rugi dalam jangka waktu mingguan dan bulanan.

1.2 Perumusan Masalah

1. Bagaimana mengurangi kesalahan dalam melakukan transaksi penjualan pada Toko Barokah?
2. Bagaimana cara membuat proses jual-beli secara komputerisasi pada Toko Barokah?

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak merembet ke luar dari permasalahan yang penulis bahas maka penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Penulis hanya membuat perancangan aplikasi transaksi Point of Sale.
2. Pembuatan perancangan aplikasi Point of Sale ini menggunakan data fiksi sebagai bahan pengujian aplikasi Transaksi Point of Sale.
3. Aplikasi Transaksi Point of Sale ini belum dilengkapi dengan *hardware* pendukung yang mendukung.

1.4 Tujuan

1. Dapat merancang aplikasi jual-beli secara komputerisasi pada Toko Barokah.
2. Diharapkan dapat mengurangi kesalahan dalam melakukan transaksi penjualan pada Toko Barokah.

1.5 Manfaat

1. Bagi Penulis
 - a. Untuk menerapkan ilmu dan teori yang diperoleh selama perkuliahan.
 - b. Agar lebih mengerti tentang sistem transaksi Point of Sale
2. Bagi Masyarakat

Diharapkan dapat bermanfaat untuk dikembangkan menjadi alat yang sesungguhnya. Sebagai contoh untuk pengaman dapur rumah tangga.

3. Bagi Mahasiswa dan Pembaca

Dapat menjadi referensi bacaan dan informasi khususnya bagi para mahasiswa Teknik Komputer yang sedang menyusun Tugas Akhir dengan pokok permasalahan yang sama.

1.6 Metode Penulisan

Dalam pembuatan dan peyusunan tugas akhir ini, penulis menggunakan metode sebagai berikut:

1. Metode Literatur

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dan referensi baik dari media cetak maupun media elektornik yang menunjang dalam penyusunan dan pembuatan tugas akhir ini.

2. Metode Observasi

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan cara pengamatan terhadap alat yang akan dibuat.

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas dan terperinci mengenai Tugas Akhir ini maka penulis menguraikan sistematikanya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini memuat tentang referensi penunjang yang menjelaskan tentang fungsi dari perangkat-perangkat yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini.

BAB III PERANCANGAN DAN PEMBUATAN

Bab ini memuat tentang penjelasan mengenai perancangan dari perangkat yang akan dibuat.

BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISA

Bab ini memuat tentang hasil pengujian dari perangkat yang dibuat beserta pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini memuat tentang kesimpulan dan saran dari pembuatan tugas akhir ini .