

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi teknologi berkembang sangat pesat khususnya dalam bidang teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi saat ini sudah menjadi salah satu aspek penting yang menjangkau berbagai macam aspek kehidupan mulai dari pendidikan, *entertaint* atau hiburan, hingga bisnis. Penggunaan teknologi informasi memiliki banyak keuntungan dalam menghemat waktu dan tenaga. Saat ini, teknologi informasi tidak hanya digunakan di perusahaan – perusahaan besar saja tetapi digunakan juga di toko retail.

Toko retail merupakan toko yang menjual berbagai jenis produk dari berbagai produsen pemasok, dan produk yang dijual biasanya merupakan produk yang siap digunakan, seperti produk makanan, minuman, serta produk untuk kebutuhan sehari-sehari, dimana penjualan dilakukan secara langsung kepada *customer* (Sugianto & Tjandra, 2016).

Toko Fendymart merupakan salah satu toko retail di Bondowoso, yang memiliki 5 pegawai. Pada awal berdirinya hanya sebuah usaha kecil yang beralamat di Jl. Rengganis No. 5 Kembang Kecamatan Bondowoso Kabupaten Bondowoso. Toko Fendymart menjual berbagai jenis barang yang beranekaragam seperti sembako, peralatan rumah tangga, kebutuhan sehari – hari, makanan ringan, minuman kaleng, es krim, sayur – mayur hingga bumbu dapur.

Fendymart, sebagai sebuah toko retail dengan jumlah pelanggan sebanyak 50 sampai 60 pelanggan per harinya, ada permasalahan yang sering terjadi di Toko Fendymart yaitu piutang pelanggan yang gagal dibayar, tercatat pada bulan Juni sampai bulan Juli 2021 ada sekitar 10 orang pelanggan yang memiliki piutang dan tidak dapat tertagih sesuai dengan batas jatuh tempo hal ini dikarenakan tidak ada pengingat untuk pembayaran piutang sesuai jatuh tempo, tentu hal tersebut dapat membuat kerugian bagi Toko Fendymart.

Dari permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka penulis mengambil judul “Membangun Aplikasi P.O.S (*Point Of Sales*) Dengan Fitur Notifikasi Piutang Melalui *E-mail* Dan *Whatsapp* (Studi Kasus Di Toko Fendymart Bondowoso)” dengan harapan dapat membantu Toko Fendymart dalam segi operasional sehingga setiap piutang dan data transaksi dapat tercatat dengan baik. Selain itu dengan adanya aplikasi ini nantinya juga dapat mempermudah dan mempercepat proses pelayanan serta dapat memberikan solusi terhadap masalah-masalah yang terjadi di Toko Fendymart.

P.O.S atau *Point of Sales* merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk mengolah data penjualan, pembelian, hutang, dan retur pembelian serta laporan-laporan yang dibutuhkan sebagai alat pendukung keputusan bagi pelaku bisnis (Sugianto & Tjandra, 2016).

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan acuan oleh penulis dalam membangun aplikasi P.O.S (*Point Of Sales*) di Toko Fendymart diantaranya, pada tahun 2016 oleh Aslam Fatkhudin berjudul “Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Pada Toko Elektronik Lubada Jaya Kajen Dengan Menggunakan Java” dengan lokasi penelitian di Toko Elektronik Lubada Jaya Kajen. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi yang dibuat dapat memberikan kemudahan dalam mencatat transaksi penjualan, transaksi pembelian serta transaksi retur barang. Selain itu juga mempermudah untuk mendapatkan laporan keuangan, pembelian, penjualan serta laporan retur yang langsung dihasilkan dari data transaksi yang diinputkan.

Pada tahun 2017, Dian Dinar Hidayat, Patrick Adolf Telnoni, dan Wawa Wikusna merancang *Point of Sales* (P.O.S) pada Usaha Dagang Hada Putra Berbasis Java Neatbeans dengan judul “Aplikasi Inventory Barang, Pengelolaan Data Hutang-Piutang Dagang dan Prediksi Kebutuhan Barang Dengan Metode *Single Exponential Smoothing* (Studi Kasus : Usaha Dagang Hada Putra)”. Hasil dari penelitian ini adalah Menyediakan informasi berupa SMS untuk pemilik Hada Putra yaitu pemberitahuan stok barang menipis, untuk supplier yaitu informasi pemesanan barang, penerimaan barang dan laporan kondisi barang serta

untuk pelanggan yaitu pemberitahuan batas waktu jatuh tempo pembayaran piutang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, terdapat beberapa rumusan masalah diantaranya:

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi P.O.S (*Point of Sales*) dengan fitur notifikasi piutang melalui *whatsapp* di Toko Fendymart Bondowoso?
2. Apakah aplikasi yang dibangun sesuai dengan apa yang diharapkan?

1.3 Batasan Penelitian

Mengingat begitu luasnya permasalahan yang ada, maka diperlukan pembatasan masalah, diantaranya:

1. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Html, Javascript, Php, Xampp, & MySql*.
2. Aplikasi ini hanya melakukan pencatatan data pelanggan, transaksi penjualan barang, transaksi pembelian barang, transaksi piutang dan manajemen stok di Toko Fendymart Bondowoso.

1.4 Tujuan

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun aplikasi P.O.S (*Point of Sales*) dengan fitur notifikasi piutang melalui *whatsapp* di Toko Fendymart Bondowoso.
2. Melakukan pengujian terhadap aplikasi P.O.S (*Point Of Sales*) yang telah dibangun agar dapat digunakan sesuai dengan yang diharapkan.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis :

1. Bagi peneliti : Penelitian ini bisa menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya, di masa yang akan datang.
2. Bagi keilmuan : Memberikan sumbangan ilmiah dan menambah wawasan mengenai pengembangan sebuah sistem informasi terutama dalam bidang retail serta juga diharapkan sebagai sarana pengembangan ilmu pengetahuan yang secara teoritis dipelajari di bangku perkuliahan. .

b. Manfaat Praktis :

1. Bagi peneliti : Dapat memberikan pengalaman bagi peneliti mengenai cara mengembangkan sebuah sistem informasi khususnya menggunakan metode *waterfall*.
2. Bagi toko Fendymart : Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan pencatatan, manajemen stok, serta mengelola piutang dengan aplikasi P.O.S.

