

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Industri *furniture* merupakan salah satu bidang yang layak untuk dikelola sebab industri *furniture* selalu mengalami peningkatan setiap tahunnya. Industri *furniture* dalam negeri sendiri menunjukkan *trend* kenaikan dengan proyeksi yang semakin meningkat. Hal tersebut didukung dengan tersedianya sumber daya manusia yang terampil serta ketersediaan bahan baku yang mudah didapatkan, dimana Indonesia dikenal sebagai salah satu negara dengan bahan baku *furniture* yang berlimpah. Berdasarkan dari segi bahan baku, perdagangan *furniture* Indonesia didominasi oleh bahan baku kayu (65,6%), rotan (12%), plastik (2,7%), metal (2,45%), bamboo (0,1%), panel dan lain-lain (17,15%). (Pasca & Felicia, 2020).

Teknologi dapat memberikan banyak kemudahan bagi masyarakat dalam melakukan aktivitas sehari-hari, termasuk para pengusaha. Dengan menggunakan teknologi informasi maka dapat mendukung proses bisnis sehingga dapat memberikan nilai lebih dan keunggulan bagi bisnis yang dijalankan (Herdiansyah, et al., 2021). Terdapat beberapa bentuk teknologi yang dapat digunakan dalam menjalankan bisnis, salah satunya adalah Sistem *Point of Sales*, secara sederhana *Point Of Sales* diartikan sebagai perangkat lunak yang kegiatannya berorientasi pada pencatatan transaksi penjualan dan stok (Sugumonrong, Ray, & Victorio, 2019). Perkembangan sistem *Point of Sales* (POS) saat ini sangat penting bagi perusahaan, khususnya usaha perdagangan, namun kenyataannya masih banyak perusahaan yang masih menggunakan sistem pencatatan secara manual (Jelantik, Permana, & Estiyanti, 2021). Sistem *Point Of Sales* (POS) tidak hanya melakukan

transaksi jual beli namun termasuk juga mengelola stok barang, perhitungan akuntansi dan berbagai fungsi lainnya, dimana sistem *Point Of Sales* (POS) yang baik adalah sistem yang menyediakan informasi terkait dengan transaksi dan laporan penjualan secara realtime (Herdiansyah, et al., 2021).

Agile Development merupakan metodologi pengembangan perangkat lunak yang berlandaskan pada prinsip-prinsip yang sama atau pengembangan sistem jangka pendek yang memerlukan adaptasi cepat dari pengembangan terhadap perubahan yang ada (Jamiludin, Anam, & Sifaunajah, 2019). Pengembangan perangkat lunak dalam metode *Agile Development* memungkinkan dilakukan dalam kurun waktu yang singkat dengan pengembangan fitur satu per satu (Pratasik & Rianto, 2020). Manfaat dari menggunakan metode agile bisa dirasakan juga oleh semua pihak baik dari sisi pengguna maupun dari sisi developer (Dwiyanto & Meuthia, 2018). Metode *Agile Development* dapat digunakan sebagai metode dalam pembuatan aplikasi *Point of Sales* (Dewi, Miftahuddin, Fattah, Palenda, & Erawan, 2021).

Inggi *Furniture* sendiri merupakan salah satu usaha yang bergerak di industri furniture, dimana Inggi *Furniture* memproduksi dan menjual berbagai macam meubel dengan kayu jati dan tembesu yang berlokasi di Kabupaten Muara Enim, Sumatera Selatan. Inggi *Furniture* berdiri sejak tahun 2007 dan telah memiliki beberapa cabang. Pada usaha Inggi *Furniture*, pengelolaan data dan pengolahan transaksi penjualan masih menggunakan sistem manual dengan pencatatan berbasis kertas yang memiliki risiko dalam pengelolaan dan keamanan data. Pencatatan secara manual sering kali menimbulkan masalah seperti data yang hilang, data tidak tersimpan, dan data barang dan penjualan yang tidak sinkron, terlebih Inggi

Furniture memiliki beberapa cabang penjualan yang semuanya masih menggunakan pencatatan secara manual, maka sangat diperlukan adanya perancangan sistem secara terkomputerisasi untuk meningkatkan pengolahan data dan transaksi pada usaha *Inggi Furniture*.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut penulis tertarik untuk melakukan perancangan Aplikasi *Point Of Sales* berbasis Web untuk membantu *Inggi Furniture* dalam pengelolaan data, pengolahan transaksi penjualan dengan menggunakan metode *Agile Development* sebagai siklus pengembangan perangkat lunak. Dengan menggunakan metode *Agile Development* akan memungkinkan perancangan Aplikasi *Point Of Sales* berbasis Web pada *Inggi Furniture* dilakukan dalam waktu yang singkat, yang didalamnya terdiri dari beberapa tahap untuk menganalisis dan merancang sistem melalui penggunaan siklus yang lebih spesifik terhadap kegiatan yang dilakukan. Dengan penjelasan tersebut maka penulis mengangkat judul penelitian **“Perancangan Aplikasi *Point Of Sales* Berbasis Web Dengan Metode *Agile Development* Pada *Inggi Furniture*”**.

1.2. Perumusan Masalah

Sehubungan dengan latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan aplikasi *Point of Sales* berbasis web mampu sesuai dengan kebutuhan *Inggi Furniture*?
2. Bagaimana metode *Agile Development* dapat diterapkan dalam perancangan aplikasi *Point of Sales*?

3. Bagaimana aplikasi *Point of Sales* mampu mengatasi permasalahan yang ada pada pencatatan secara manual?
4. Seberapa besar pengaruh aplikasi *Point of Sales* berbasis web terhadap pihak *Inggi Furniture* dapat melakukan pencatatan data secara tepat, efektif, efisien?
5. Bagaimana aplikasi *Point of Sales* membantu dalam pengolahan data dan transaksi penjualan pada *Inggi Furniture* dapat dilakukan dengan cepat dan akurat?

1.3. Hipotesis

Berdasarkan perumusan masalah tersebut, maka dapat diambil suatu hipotesa yang diharapkan sebagai berikut :

1. Dengan adanya perancangan aplikasi *Point of Sales* ini diharapkan mampu mengoptimalkan pengelolaan data dan transaksi sesuai kebutuhan *Inggi Furniture*.
2. Diharapkan dengan metode *Agile Development* dapat membantu dalam proses perancangan aplikasi *Point of Sales*.
3. Dengan adanya perancangan aplikasi *Point of Sales* dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL akan mengurangi kesalahan pencatatan data.
4. Dengan adanya sistem yang baru dan terkomputerisasi dengan aplikasi *Point of Sales* berbasis web pada *Inggi Furniture* diharapkan dapat berpengaruh besar dalam pencatatan data dan transaksi serta pembuatan laporan secara tepat, efektif dan efisien.

5. Diharapkan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL dapat dilakukan pengolahan data dan transaksi penjualan pada *Inggi Furniture* dengan cepat dan akurat.

1.4. Batasan Masalah

Agar tidak meluasnya pembahasan dari permasalahan yang penulis bahas, maka dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Perancangan aplikasi *Point of Sale* pada penelitian ini adalah berbasis web.
2. Metode yang digunakan dalam perancangan adalah *Agile Development*.
3. Menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.
4. Tidak membahas penggunaan *barcode*.
5. Sistem yang dibuat hanya menangani transaksi secara manual

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Melakukan perancangan aplikasi *Point of Sales* berbasis web sesuai dengan kebutuhan *Inggi Furniture* sehingga dapat menghindari timbulnya masalah dalam pengelolaan data dan transaksi.
2. Menerapkan metode *Agile Development* dalam perancangan aplikasi *Point of Sales* sehingga dapat memudahkan dalam melakukan proses prancangan aplikasi.
3. Dengan adanya aplikasi *Point of Sales* berbasis web dapat berpengaruh besar terhadap *Inggi Furniture* dalam melakukan pencatatan dan pengelolaan data secara tepat, efektif, efisien sehingga mampu

meminimalisir munculnya masalah seperti data yang hilang, data tidak tersimpan, dan data barang dan penjualan yang tidak sinkron.

4. Dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL pada perancangan aplikasi *Point of Sales* ini dapat dilakukan pengolahan data dan transaksi penjualan pada *Inggi Furniture* dengan cepat dan akurat.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bermanfaat dalam mengatasi timbulnya masalah pengelolaan data dan transaksi pada *Inggi Furniture*.
2. Bermanfaat dalam keberlangsungan proses perancangan aplikasi pada *Inggi Furniture*.
3. Bermanfaat dalam meminimalisir munculnya masalah dalam pencatatan dan pengelolaan data seperti data yang hilang, data tidak tersimpan, dan data barang dan penjualan yang tidak sinkron.
4. Bermanfaat dalam kecepatan dan keakuratan pengolahan data dan transaksi penjualan pada *Inggi Furniture*.

1.7. Gambaran Objek Penelitian

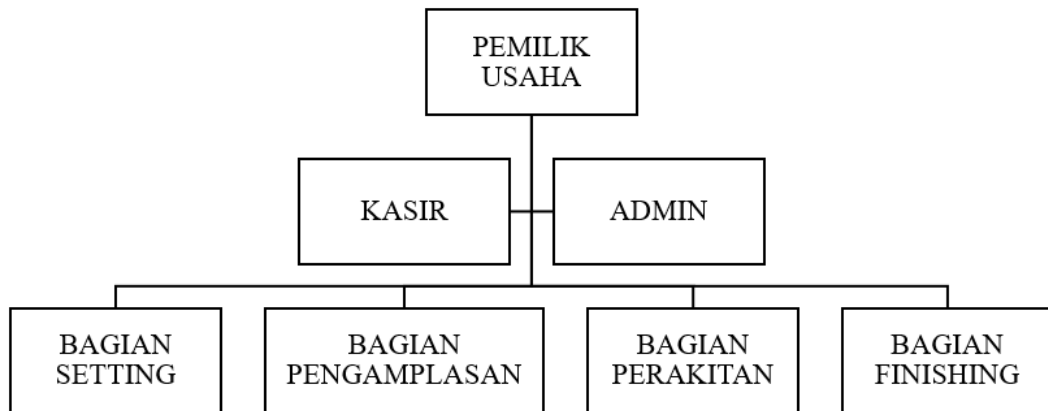
1.7.1. Sejarah Inggi Furniture

Inggi Furniture merupakan salah satu usaha *furniture* yang ada di kabupaten Muara Enim, Sumatera Selatan. *Inggi Furniture* ada sejak ±14 tahun lalu atau sekitar tahun 2007, yang didirikan oleh Bapak Miseno. Usaha ini termasuk perusahaan keluarga yang pengelolaannya dipegang langsung oleh pemilik

perusahaan. Pada awalnya bapak Miseno merupakan pegawai swasta yang telah bekerja selama 21 tahun, namun status itu rela dilepasnya untuk memulai usaha *furniture*. Berbekal pengetahuan turun-temurun dari orang tua sebagai pengrajin meubel di Malang, sedikit banyak bisa dijadikan modal dasar usahanya. Pak Miseno melihat peluang yang bagus pada industri *furniture*, maka dari itu Pak Miseno berinisiatif membuka usaha *Inggi Furniture* ini, dimana nama “Inggi” sendiri berasal dari nama anak bungsu bapak Miseno. Dengan modal pinjaman usaha senilai Rp40.000.000,- Pak Miseno memulai usaha, dan dengan dibantu oleh satu pekerja, Pak Miseno mulai berani memajukan hasil karyanya sendiri. Modal senilai 40 juta rupiah benar-benar dimanfaatkan oleh Pak Miseno, sekarang Pak Miseno mampu meraih omset sekitar 3,4 miliar rupiah pertahun.

Inggi Furniture berlokasi di Jl. Kiemas, Tegal Rejo, Kecamatan Lawang Kidul, Kabupaten Muara Enim, Sumatera Selatan. Usaha ini beroperasi setiap hari Senin hingga hari Sabtu dari pukul 07.00-21.00 WIB. Awal mula berdirinya *Inggi Furniture* ini hanya mempunyai 1 orang pekerja, dan seiring berjalannya waktu kini *Inggi Furniture* telah memiliki kurang lebih 15 orang pekerja, dengan 2 cabang usaha. *Inggi Furniture* memproduksi dan menjual berbagai macam meubel dengan bahan kayu jati dan tembesu, seperti kursi, meja, pintu, lemari, dan lain sebagainya. *Inggi Furniture* mendapatkan bahan baku kayu yang berasal dari Jepara, Jawa Tengah, dengan pengiriman bahan setiap 2 bulan sekali.

1.7.2. Struktur Organisasi Inggi Furniture



Gambar 1. 1 Struktur Organisasi Inggi Furniture

Dari struktur organisasi diatas, dapat dijelaskan secara garis besar peranan serta tugas dan tanggung jawab setiap masing-masing bagian pada Inggi *Furniture* adalah sebagai berikut:

1. Pemilik Usaha (*Owner*)

- a) Merancang strategi terhadap pengembangan usaha
- b) Menyediakan dana yang diperlukan
- c) Memberikan pengarahan dan mengontrol kinerja setiap pekerja
- d) Mengawasi operasional produksi
- e) Menerima laporan transaksi, baik pengeluaran maupun pemasukan

2. Admin

- a) Mendata persediaan stok barang
- b) Mendata pengeluaran dan pemasukan barang
- c) Membuat laporan transaksi

3. Kasir

- a) Melayani Pembelian

b) Mencatat setiap transaksi pembelian

4. Bagian *Setting*

Bertugas pemeriksaan dan pembentukan bahan mentah kayu menjadi sesuai bentuk meubel, seperti pemotongan, penyerutan, pengeboran.

5. Bagian Pengamplasan

Bertugas melakukan pengamplasan pada bahan kayu dengan tujuan menghaluskan permukaan kayu. Pengamplasan pada bidang yang kecil dilakukan menggunakan amplas manual, dan untuk bidang yang lebih besar dilakukan menggunakan mesin.

6. Bagian Perakitan

Bertugas melakukan perakitan bahan yang telah diampas menjadi bentuk produk tujuan, seperti merakit kursi, meja dan lemari, memasang busa pada kursi, memasang kaca pada lemari, dan lain sebagainya.

7. Bagian *Finishing*

Bertugas memberikan lapisan produk dengan pewarnaan dan pelindung pada kayu, proses ini merupakan tahap penyelesaian sekaligus memastikan tidak ada cacat pada produk.