

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada masa yang mengandalkan teknologi seperti saat ini membuat banyak perubahan pada berbagai bidang di dunia. Berkembangnya penggunaan komputer atau pun barang elektronik lain sebagai pendukung jual beli sudah banyak digunakan, hal ini berdampak pada perubahan yang ada di perekonomian, contohnya penggunaan sistem pembayaran digital telah meningkat pesat. Saat ini telah muncul inovasi teknologi seperti pembayaran melalui aplikasi seluler dan dompet digital yang semakin populer di kalangan konsumen. Dalam konteks ini, penggunaan teknologi *reader barcode* dapat menjadi salah satu solusi yang efektif untuk mempercepat proses pembayaran. Di mana cara kerja *reader barcode* cukup cepat dan berguna dalam perkasiran, seperti lebih mudah menghitung barang yang dibeli atau pun menghitung pemasukan lebih cepat dan akurat karna sudah terkomputerisasi.

Toko oleh-oleh adalah tempat yang menarik di mana pengunjung dapat menemukan berbagai macam produk lokal dan souvenir yang mencerminkan budaya dan keunikan daerah tersebut, Di toko oleh-oleh pelanggan dapat menemukan beragam opsi oleh-oleh, termasuk makanan ringan tradisional, kerajinan tangan lokal, tekstil, dan barang-barang unik lainnya yang mencerminkan budaya atau destinasi lokal. Hal ini juga terjadi di daerah Metro, pada satu toko oleh-oleh di Metro yaitu toko Oleh-Oleh Manja.

Toko Oleh-Oleh Manja adalah toko oleh-oleh yang terletak di Yosodadi, kecamatan Metro Timur. Toko ini menyediakan berbagai jenis oleh-oleh yang menjadi favorit bagi para wisatawan. Mulai dari makanan seperti aneka kripik, manisan, kopi hingga kerajinan khas Metro seperti, baju dan tas yang menggunakan motif kain tapis, semua tersedia dengan harga yang ramah di kantong, lezat, berkualitas dan halal sesuai dengan surah Al Baqarah ayat 168 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ كُلُوا مِمَّا فِي الْأَرْضِ حَلَالًا طَيِّبًا وَلَا تَتَّبِعُوا خُطُوَاتِ الشَّيْطَانِ ۚ إِنَّهُ لَكُمْ عَدُوٌّ مُّبِينٌ

Yang memiliki arti:

“Hai sekalian manusia, makanlah yang halal lagi baik dari apa yang terdapat di bumi, dan janganlah kamu mengikuti langkah-langkah syaitan; karena sesungguhnya syaitan itu adalah musuh yang nyata bagimu”.

Toko Oleh-Oleh Manja terletak di pinggir jalan utama sehingga memudahkan akses pembeli menuju berbelanja di sana, selain itu parkir yang luas juga menjadi alasan pelanggan merasa nyaman. Di toko Oleh-Oleh Manja juga disediakan kamar mandi dan tempat shalat untuk pelanggan ataupun wisatawan yang sedang berbelanja.

Berdasarkan hasil observasi setelah Kuliah Kerja Praktek (KKP) di Toko Oleh-Oleh Manja, dan wawancara penulis dengan pemilik toko, yaitu Bapak Mohammad Edwardy Rohim, penulis mendapatkan informasi bahwa sistem pembayaran yang digunakan masih semi-otomatis. Proses input barang masuk untuk toko Oleh-Oleh Manja belum tercatat baik secara manual maupun terkomputerisasi, mereka langsung menyusun barang tersebut tanpa melakukan pencatatan yang akurat. Situasi ini mengakibatkan toko Oleh-Oleh Manja tidak memiliki catatan tentang stok barang masuk ke toko dan tanggal kedaluwarsa makanan yang mereka jual. Hal ini dapat berdampak pada perhitungan pendapatan yang sebenarnya karena stok tidak diketahui dengan pasti. Sehingga sulit untuk mengetahui jumlah barang yang terjual sebenarnya. Selain itu, jika terjadi pencurian, itu juga bisa menjadi masalah karena pihak toko tidak memiliki catatan barang keluar dan masuk. Masalah lainnya adalah ketidakmampuan toko Oleh-Oleh Manja dalam memberikan informasi terkait tanggal kedaluwarsa makanan yang datang karena tidak ada pencatatan barang masuk. Jika pelanggan mengambil barang dan ternyata barang tersebut sudah kedaluwarsa, mereka bisa saja mengkritik toko Oleh-Oleh Manja di media sosial atau Google, hal ini dapat merusak citra toko tersebut. Selanjutnya masalah pencatatan penjualan, untuk menghitung keuntungan penjualan mereka harus merekap yang sudah ada di sistem mereka ke dalam Microsoft excel, hal ini menyebabkan ketidakefisienan kerja, dikarenakan harus melakukan dua kali perhitungan.

Sistem transaksi yang dimiliki memakan waktu cukup lama, berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan seorang pelanggan yang membeli 1 buah barang dengan sistem yang sudah ada kasir mulai mencari nama barang tersebut, lalu menginput jumlah barang yang di beli kemudian pembeli memberikan uang kepada kasir dan kasir memasukkan jumlah uang yang di berikan pembeli. Kegiatan pencarian barang yang akan di hitung hingga memasukkan nominal uang yang di berikan pembeli membutuhkan waktu kurang lebih 40 detik dan waktu pencetakan struk hingga struk keluar kurang lebih 10 detik sehingga waktu yang dibutuhkan untuk kasir dalam transaksi satu barang kurang lebih 50 detik. Jika

satu barang saja membutuhkan 50 detik, tentu banyak pembelian akan memakan waktu lebih lama dari itu dan hal ini dapat menyebabkan panjangnya antrian jika terdapat banyak pelanggan. Sehingga pelanggan juga akan merasa kurang senang jika harus menunggu terlalu lama.

Oleh karena itu, penulis memilih judul "**PERANCANGAN SISTEM PELAYANAN PEMBAYARAN MENGGUNAKAN *READER BARCODE* PADA TOKO OLEH-OLEH MANJA**". Dengan adanya judul ini di harapkan menjadi solusi untuk masalah yang di hadapi toko Oleh-Oleh Manja.

B. Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dijadikan fokus untuk mengembangkan solusi dalam penelitian ini adalah "Bagaimana langkah-langkah untuk menciptakan sistem pembayaran yang memanfaatkan *reader barcode* untuk kasir Toko Oleh-Oleh Manja?".

C. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya oleh penulis, maka penulis memilih untuk menetapkan batasan masalah :

1. Aplikasi kasir dengan penggunaan *reader barcode* di Toko Oleh-Oleh Manja akan dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman Python, *Visual Studio Code* sebagai *text editor* pemrograman. Selain itu, aplikasi akan menggunakan SQLite sebagai *database*, kemudian Pengembangan aplikasi akan menerapkan pendekatan SDLC (*System Development Life Cycle*) dan teknik pengujian *Black Box Testing* akan di gunakan di akhir program.
2. Aplikasi kasir yang akan digunakan di Toko Oleh-Oleh Manja memungkinkan kasir untuk memeriksa harga barang dengan memindai barcode yang terpasang pada barang dan aplikasi ini akan menghitung total harga barang yang dibeli serta kembalian yang diberikan. Selain itu, aplikasi ini juga dapat secara langsung menghitung pendapatan bulanan.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dari penelitian ini adalah merancang sebuah sistem kasir yang lebih mudah dan efisien digunakan di Toko Oleh-Oleh Manja dalam segala situasi.

E. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini antara lain:

1. Bagi penulis

Melalui penelitian, penulis dapat memperluas pemahamannya dalam area yang diteliti serta mengembangkan keterampilan penelitian, analisis data, dan kemampuan dalam menyelesaikan masalah.

2. Bagi Program studi

Penelitian penulis bisa menghasilkan kontribusi baru untuk pengetahuan dalam bidang studi yang relevan dan menjadi sumber referensi bagi generasi mendatang.

3. Bagi Tempat Penelitian

Penelitian ini memberikan kegunaan bagi kasir toko Oleh-Oleh Manja dengan meningkatkan kemudahan dan efisiensi sistem kasir.

F. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti memilih metode penelitian kualitatif sebagai metode penelitian yang digunakan, menurut Ratnaningtyas, dkk., (2023:23). Penelitian Kualitatif adalah penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Penelitian kualitatif bertujuan untuk memberikan deskripsi dan pemahaman yang mendalam tentang fenomena sosial atau perilaku manusia. Pendekatan penelitian kualitatif lebih menekankan pada interpretasi data daripada pengukuran kuantitatif.

G. Teknik Pengumpulan Data

Berikut Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis antara lain :

1. Wawancara

Wawancara merupakan metode penelitian di mana seorang peneliti atau pewawancara menanyakan pertanyaan kepada narasumber untuk mengumpulkan data yang relevan bagi studi atau penelitian yang sedang dilakukan. Fokus utama dari wawancara pengambilan data adalah memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengalaman, pandangan, sikap, atau pengetahuan responden terkait dengan topik penelitian, hal ini sesuai pada kutipan “Wawancara merupakan salah satu cara yang efektif untuk mengumpulkan informasi atau data dari seseorang atau kelompok orang.” (Hani subakti, dkk., 2020:55).

2. Observasi

Menurut Netriwati, dkk., (2023:7) observasi adalah proses yang diawali dari mengamati lalu mencatat yang sifatnya terstruktur, logis, objektif, dan rasional di berbagai situasi yang diamati. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan data yang akurat. Dengan mengamati langsung peneliti bisa mengumpulkan informasi yang tepat tentang perilaku, lingkungan, atau proses yang sedang diamati. Observasi sering kali menjadi bagian penting dalam penelitian kualitatif karena membantu dalam memperoleh pemahaman yang mendalam tentang pengalaman, sudut pandang, dan interaksi manusia dalam situasi alami.

3. Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah proses penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan, mengevaluasi, dan menganalisis informasi dari sumber-sumber tertulis yang relevan, seperti jurnal. Tujuan dari melakukan studi pustaka adalah untuk memberikan pemahaman menyeluruh tentang literatur yang relevan dengan topik penelitian yang dipilih. Hal ini bertujuan untuk mendukung proses perencanaan, perancangan, dan pelaksanaan penelitian yang efektif dan memiliki makna.

H. Sistematika Penulisan

Tugas akhir ini memiliki struktur yang terdiri dari lima bagian, dengan maksud untuk menjaga agar penulisan teratur dan menghindari masalah yang mungkin timbul. Struktur penulisan yang disusun oleh penulis terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang konteks masalah yang dibahas oleh penulis, pembentukan rumusan masalah, pengaturan batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan struktur penyusunan tugas akhir.

BAB II KAJIAN LITERATUR

Pada bab ini diterangkan tentang definisi dari komponen yang digunakan dalam membangun aplikasi yaitu perancangan, Layanan Pembayaran, *Reader Barcode*, Metode Pengembangan Sistem, SDLC, Python, *Visual Studio Code*, *Database*, *Sqlite*, *HeidiSQL*, *DFD*, *ERD*, *flowchart*, *Black Box Testing*.

BAB III ANALISIS SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang gambar umum tempat penelitian seperti profil, visi-misi, struktur organisasi, tujuan serta sistem yang sedang berjalan pada lokasi.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM

Pada bab menerangkan tentang sistem yang di ajukan serta di bangun oleh peneliti, sebagai dasar merancang aplikasi sistem pembayaran menggunakan Python sebagai bahasa pemrograman dan *Visual Studio Code* sebagai *text editor*.

BAB V PENUTUP

Pada bab penutup akan berisikan saran dan kesimpulan tentang penelitian yang sudah ditulis oleh penulis.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN****RIWAYAT HIDUP**