

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini teknologi informasi telah berkembang dengan sangat pesat. Perkembangan ini dipicu oleh semakin berkembang berkembang dan semakin kompleks kebutuhan dari masyarakat pengguna teknologi. Di waktu yang lalu, komputer dan sistem informasi merupakan barang kebutuhan tersier atau juga dikelompokkan dalam kebutuhan barang mewah. Dan dari waktu ke waktu, terjadi perubahan fungsi dari komputer serta sistem informasi yang terdapat di dalamnya yang saat ini tidak dapat lagi dipisahkan dari kehidupan manusia sebagai alat pendukung utama dalam melakukan berbagai tugas keseharian, seperti pembuatan laporan perusahaan, pembuatan program komputer, pendataan pegawai perusahaan, sarana hiburan, dan lain sebagainya.

Seperti yang telah diketahui saat ini, komputer dan teknologi telah menjadi hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Banyak manusia yang merasa sangat terbantu dengan adanya teknologi yang ada saat ini. Sebagai contoh dalam dunia pendidikan pemanfaatan teknologi ini dapat dirasakan diantaranya adanya platform untuk belajar seperti Ruang Guru dan Quipper dimana banyak peserta didik tidak perlu lagi menjalani bimbingan belajar ataupun les secara manual atau offline. Apalagi setahun belakangan ketika seluruh dunia terguncang dengan adanya pandemic Covid-19 semua orang hampir semuanya melakukan pekerjaan secara online. Dimana dalam hal ini tentunya dengan bantuan teknologi saat ini. Seperti sarana *online discuss room*, *video conference* dan *cloud* untuk menyimpan pekerjaan atau *sharing* data dengan pihak lain.

Teknologi saat ini tidak hanya lagi dinikmati oleh kaum elit atau terpelajar saja. Teknologi sudah merambah ke setiap lini aktivitas masyarakat sekalipun hanya hal kecil seperti *online shop*, *marketplace* dan hal-hal lain yang dapat dilakukan dengan bermodalkan *smartphone* dan akses internet. Banyak juga UMKM dan usaha menengah kebawah lainnya yang sudah menggunakan teknologi, seperti pemilik UMKM yang memasarkan produk mereka melalui

sosial media maupun *marketplace*, pembukuan keuangan digital, digitalisasi catatan transaksi dan stok barang serta masih banyak lainnya.

Diantara banyaknya masyarakat dan perusahaan yang telah menggunakan teknologi untuk meningkatkan profit, efisiensi serta efektivitas, Antero Distro juga melakukan hal sama. Antero Distro merupakan sebuah UMKM yang menjual berbagai macam pakaian beraneka ragam mulai dari produk kaos, celana, kemeja dan sandal serta kebutuhan sandang lainnya. Antero Distro yang terletak di desa Kecapi kecamatan Tahunan kabupaten Jepara sekarang ini sudah memiliki pelanggan yang setiap harinya. Dalam satu hari dapat terjadi 250 transaksi yang terjadi di Antero Distro, letaknya yang berada dekat pemukiman masyarakat juga menjadi faktor yang menguntungkan.

Tapi saat ini Antero Distro belum mempunyai sebuah sistem sehingga dalam mengolah data-data penjualan, pencatatan transaksi dan pengecekan stok barang masih dilakukan dengan cara manual atau menggunakan catatan manual. Dalam mengolah data transaksi ini menjadi sebuah informasi membutuhkan waktu yang lama dan sangat mungkin informasi tersebut kurang akurat. Hal ini tentunya menjadi kendala bagi Antero Distro ini mengingat usahanya yang semakin berkembang dan telah membuka cabang. Dengan dikembangkannya pengolahan data sistem informasi ini pencatatan transaksi digital atau E-Kasir ini diharapkan memberi informasi-informasi yang dibutuhkan oleh Antero Distro secara cepat, tepat dan akurat dalam pengambilan keputusan untuk pengembangan usaha dan dapat memberikan pelayanan terbaik kepada konsumen.

## **1.2 Batasan Masalah**

Sesuai dengan permasalahan yang terjadi serta agar permasalahan yang dipecahkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, maka perlu dibatasi pokok permasalahannya, sebagai berikut:

1. Hanya membahas tentang aplikasi E-Kasir di Antero Distro yang terletak di Desa Kecapi Kecamatan Tahunan Kabupaten Jepara.
2. Aplikasi E-Kasir ini berbasis android
3. Aplikasi Android ini bisa diakses oleh semua pengguna android minimal versi 4.4

4. Tidak membahas proses akuntansi dan peningkatan transaksi setelah adanya sistem ini.
5. Tidak membahas pajak atas penjualan.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian masalah yang telah dijelaskan pada bagian latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Lambatnya dalam membuat data penjualan.
2. Sering terjadinya data ganda atau tidak ada kesesuaian data.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Diperolehnya aplikasi tentang E-Kasir di Antero Distro desa Kecapi.
2. Dibuatnya aplikasi berbasis android untuk memberikan perhitungan cepat, tepat dan akurat.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberi manfaat bagi beberapa pihak, yaitu:

1. Bagi Antero Distro
  - A. Mempercepat informasi tentang jumlah pembelian.
  - B. Mempermudah dalam penghitungan barang.
2. Bagi Penulis
  - A. Sebagai sarana menambah wawasan pengetahuan peneliti dalam mengembangkan aplikasi android.
  - B. Mampu mengembangkan penelitian sehingga bisa jadi konsumsi publik yang bermanfaat.
  - C. Sebagai proses pengembangan dalam ilmu penelitian.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika Penulisan Skripsi terdiri dari:

1. Bagian Awal Skripsi  
Terdiri dari halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, lembar pernyataan, motto dan persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran.
2. Bagian Pokok Skripsi terdiri dari :

a. BAB 1 Pendahuluan

Terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

b. BAB II Landasan Teori

Berisi tinjauan studi dari penelitian sebelumnya seperti jurnal skripsi atau tesis dengan membandingkan penelitian yang sejenis. Tinjauan pustaka dan kerangka pemikiran.

c. BAB III Metodologi Penelitian

Terdiri dari rancangan penelitian, proses pengumpulan data, metode pengumpulan data, metode yang di gunakan dalam pengembangan sistem.

d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Membahas hasil penelitian secara rinci dengan menggunakan metode penelitian dan kerangka pemikiran yang telah diusulkan.

e. BAB V Penutup

Berisi tentang kesimpulan dari penelitian mulai dari latar belakang masalah sampai hasil dari penelitian. Dan saran untuk penelitian selanjutnya

3. Bagian Akhir Skripsi

Terdiri dari daftar pustaka dan lampiran. Daftar pustaka berisi sumber atau referensi yang digunakan dalam menyusun skripsi atau karya tulis, sumber atau referensi tersebut bisa didapat dari buku-buku atau sumber-sumber lainnya. Lampiran berisi kuesioner, angket, foto-foto saat melakukan pengumpulan data, dan lain-lainnya.