

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Pesatnya kebutuhan manusia terhadap alat pemrosesan data yang efektif, maksimal dan instan, berdampak terhadap munculnya inovasi pembayaran elektronik (*electronic payment*). Utomo, Utomo, & Yohanes, (2016) mengutarakan bahwa beragam kemudahan yang muncul seiring penggunaan teknologi ini diantaranya adalah fasilitas yang lengkap serta kemudahan akses melalui internet dan tanpa antrian membuat pembayaran ini menjadi lebih populer, sebagai contoh diantaranya adalah *phone banking*, *internet banking* serta pembayaran menggunakan kartu debit / kredit.

Dewasa ini telah berkembang alat pembayaran elektronik baru yang biasa disebut dengan *e-money*. Pada prinsipnya, *e-money* memiliki nilai yang setara dengan uang tunai, akan tetapi nilai uang tersebut telah diubah ke dalam bentuk elektronik (Utomo et al., 2016). Prabowo, N, & Osmond (2015) menuturkan bahwa penggunaan *smartcard* dan *e-money* dalam melakukan transaksi dianggap lebih efektif dibandingkan dengan transaksi konvensional yang masih menggunakan uang tunai karna aliran uang dapat lebih ketat dan efisien.

Dalam penggunaannya, transaksi berbasis *smart card* ini didukung oleh sebuah alat untuk mengumpulkan data identitas serta identifikasi otomatis yang menggunakan frekuensi radio yang disebut RFID atau *Radio Frequency Identification* (Utomo et al., 2016). RFID terdiri dari 2 komponen, yaitu *reader* dan *tag*.

*Barbershop* merupakan toko pangkas rambut yang menyediakan jasa potong rambut yang disajikan dalam kemasan modern. Dalam proses transaksinya sehari-hari, masih banyak toko pangkas yang masih melaksanakannya dengan cara manual. Belum ada sistem yang dapat membantu proses transaksi yang dapat memudahkan pemilik serta pegawai. Permasalahan sering muncul ketika proses pembuatan laporan transaksi bulanan, dimana terdapat transaksi-transaksi yang tidak dicatat atau *human error* yang mengakibatkan terhambatnya pembuatan laporan sehingga membutuhkan waktu dan usaha yang lebih dalam pembuatannya. Selain itu, dengan penggunaan *smart card* dapat memudahkan

pelanggan dalam melakukan transaksi, sehingga pelanggan hanya perlu membawa *smartcard* yang dimilikinya.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka penulis kemudian melaksanakan pengembangan sebuah sistem guna membantu proses transaksi serta pembuatan laporan bulanan sehingga terciptalah Tugas Akhir ini yang memiliki judul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Smart Card* Pada *Barbershop* Dengan Metode *Extreme Programming*”

## **2.1 Rumusan Masalah**

Dibawah ini ialah rumusan masalah yang telah penulis tetapkan dalam penelitian ini:

1. Bagaimana mengembangkan sebuah sistem informasi penjualan berbasis *smart card* pada *barbershop* dengan metode *extreme programming*?
2. Bagaimana mengembangkan suatu sistem informasi penjualan yang mampu untuk mengelola transaksi hingga pembuatan laporan bulanan?

## **3.1 Batasan Masalah**

Dibawah ini ialah batasan-batasan dari masalah yang telah ditetapkan yang bertujuan untuk memperjelas topik apa saja yang akan dibahas, yaitu:

1. Sistem penjualan yang dibuat mencakup proses transaksi pelanggan, pendaftaran pelanggan baru, *database* pelanggan, *database service*, *database barberman* serta pembuatan laporan transaksi.
2. Sistem yang akan dikembangkan adalah berbasis *desktop* dimana pengguna yang diberi wewenang oleh pihak manajemen dapat mengakses sistem.

## **4.1 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun sebuah sistem transaksi yang dapat memudahkan pegawai *barbershop* dalam kegiatan transaksi sehari-hari
2. Membuat laporan transaksi secara otomatis untuk mengurangi *human error*

## 5.1 Manfaat Penelitian

Adapun berikut ini beberapa manfaat yang penulis harapkan:

1. Bagi Lembaga/Perusahaan  
Dapat membantu rekapitulasi terhadap transaksi harian yang dilakukan setiap harinya di *barbershop* secara otomatis serta pembuatan laporan transaksi dengan cepat dan meminimalisir adanya kesalahan data akibat *human error*. Dengan penggunaan smart card dapat mendukung proses transaksi berbasis digital yang cepat dan *cashless*.
2. Bagi Akademisi  
Dapat dijadikan sebagai referensi bagi akademisi lainnya dalam pembuatan sistem transaksi yang berbasis *smart card*.
3. Bagi Penulis  
Sebagai wadah untuk penulis dalam menerapkan serta mengembangkan ilmu yang telah didapat selamam proses perancangan sistem ini.

## 6.1 Sistematika Pembahasan

Sebagai acuan penulis dalam pembuatan laporan ini, maka adapun sistematika penulisannya ialah sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menerangkan secara rinci berkaitan latar belakang penelitian, rumusan masalah pada penelitian, batasan masalah pada penelitian, tujuan serta manfaat dari penelitian dan terakhir ialah sistematika pembahasan penelitian ini.

### BAB II LANDASAN TEORI

Didalam bab ini memuat berbagai macam landasan teori yang penulis manfaatkan dalam penelitian ini sebagai acuan atau dasar bagi penulis yang berhubungan dengan penelitian ini.

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Didalam bab ini mengandung penjelasan secara lengkap terkait metode-metode yang dimanfaatkan oleh penulis saat proses

penelitian ini. Bab ini berisi analisa permasalahan serta alur penelitian secara lengkap.

#### BAB IV IMPLEMENTASI

Bab ini memuat secara rinci terkait penerapan Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Smart Card* pada *Barbershop* Batam. Membahas secara rinci pengembangan berdasarkan analisis yang telah dilaksanakan sampai pada hasil akhir yang dicapai dari penelitian ini.

#### BAB V PENUTUP

Dalam bab ini adalah bagian akhir yang menjelaskan tentang kesimpulan terhadap keseluruhan laporan Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada *Barbershop* Batam.