

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Point of sales (POS) atau yang biasa kita sebut sebagai sistem kasir merupakan sebuah program khusus yang digunakan untuk mempermudah transaksi penjualan yang dibutuhkan oleh perusahaan retail maupun restoran. Selain itu manfaat lain dari *point of sales* (POS) adalah dapat dengan mudah melakukan proses controlling terhadap semua transaksi yang terjadi karena semua laporan transaksi disediakan dengan cepat, sehingga mempermudah perusahaan melihat hasil penjualan dan pengambilan keputusan jika sewaktu-waktu dibutuhkan. *Point of Sale* (POS) adalah sebuah *software* yang dirancang untuk membantu dalam pembuatan laporan penjualan (Kosasih, 2015)

Banyak sekali para pengguna bisnis masih menggunakan sistem tradisional dalam proses jual beli, tanpa menggunakan POS mungkin masih bisa berjalan. Namun, sistem operasional tersebut tidak akan efektif jika tidak ikut diimbangi dan berkembang seiring berkembangnya era digital ini. Apalagi jika toko semakin besar dan semakin banyak jumlah barangnya masalah yang akan timbul yaitu sulitnya untuk melakukan pengolahan data atau pencarian data transaksi yang sudah dilakukan berbulan-bulan yang lalu yang tentunya akan sering terjadinya kerugian karena *lossale* atau *stock out* karena pelaporan data barang masih berulang dan tidak terkelola secara baik sehingga pemilik tidak dapat mengetahui stok yang kosong secara *realtime*.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, agar mendapatkan hasil yang maksimal perlu diadakan pembangunan sistem informasi *Point Of Sale* yang terkomputerisasi dan efisien. Penggunaan POS akan menjadi sangat penting di dalam dunia bisnis karena POS digunakan sebagai tolak ukur dalam mengukur tingkat pendapatan yang dihasilkan dalam sebuah organisasi hingga proses transaksi pembayaran dari pembeli ke pedagang menggunakan POS (Permana dan Faisal, 2015). Jika hal diatas diimplementasikan dalam sebuah bisnis usaha maka permasalahan tersebut diatas dapat diselesaikan dengan baik, untuk itu diajukan penelitian dengan judul “**Rancang Bangun Sistem *Point Of Sale* Berbasis *Cloud Computing* Menggunakan *Android***”

1.2 Ruang Lingkup

Agar penulisan ini lebih terarah dan permasalahan yang dihadapi tidak terlalu luas, maka perlu membatasi dengan ruang lingkup seperti:

1. Aplikasi ini hanya membahas tentang Sistem *Point Of Sale* dalam bertransaksi secara terkomputerisasi
2. Aplikasi *Point Of Sale* (POS) ini berjalan di *smartphone* berbasis Android.
3. Pembuatan sistem ini menggunakan Flutter dengan bahasa pemrograman Dart.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan di latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: Bagaimana membangun sistem *Point Of Sale* berbasis android?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan wadah bagi para owner bisnis dalam menjalankan bisnisnya dalam berbagai bidang.
2. Memudahkan proses transaksi jual beli dalam meningkatkan kualitas bisnis.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dihasilkan dari penelitian yaitu :

1. Dapat memberikan kemudahan dalam mencatat berbagai macam transaksi dengan akurat dan cepat.
2. Memudahkan pemilik usaha dalam memantau transaksi yang sedang berjalan.
3. Dapat menghemat waktu, biaya dan tenaga saat melakukan transaksi kepada pelanggan

