



# 1 PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Aplikasi *Point of Sale* (POS) adalah sebuah sistem aplikasi yang terdiri dari *hardware* dan *software* yang didesain sesuai dengan keperluan dan dapat diintegrasikan dengan berbagai alat pendukung agar dapat membantu mempercepat proses transaksi. Aplikasi POS melakukan lebih dari sekedar tugas transaksi jual beli, di dalamnya dapat terintegrasi juga perhitungan akuntansi, manajemen barang dan stok, laporan laba rugi dalam jangka waktu mingguan dan bulanan atau dalam jangka waktu tertentu sesuai dengan kebutuhan dari pemakai (Sugianto dan Tjandra 2016).

PT Belant Persada merupakan perusahaan IT *Consultant* yang didirikan pada tahun 2001. PT Belant memiliki 4 divisi yaitu, *Software Development*, *ERP Solution*, *Datacenter and Infrastructure*, serta *Managed Services*. PT Belant mengembangkan bisnis dan solusi bisnis yang bergerak di bidang pembuatan sistem informasi di berbagai *platform*. Salah satu *platform* yang disediakan adalah *point of sale* untuk salah satu *customer* dengan penjualan *retail* pada Toko Baju XYZ.

Toko Baju XYZ memiliki toko *retail* pakaian yang menjual berbagai jenis pakaian pria dan wanita dengan masing-masing kategori pakaian. Untuk mengelola data barang, admin melakukannya secara manual dengan membuat laporan secara tertulis. Hal ini menyulitkan admin dalam pengecekan stok dan pengelolaan data barang tersebut karena membutuhkan ketelitian tinggi.

Dengan pertimbangan tersebut, *point of sale* merupakan solusi yang tepat dalam membantu proses mengelola data barang pada Toko Baju XYZ. Oleh karena itu, pada penyusunan tugas akhir ini dibuatkan aplikasi *Point of Sale* berbasis web atau disebut dengan aplikasi RePOS (*Retail Point of Sale*) yang dirancang menggunakan *Framework CodeIgniter 3* dengan memiliki dua pengguna sistem yaitu admin dan kasir.

## 1.2 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan RePOS sebagai aplikasi *Point of sale* adalah sebagai berikut:

1. Membuat fitur pengelolaan data barang pada aplikasi RePOS seperti melihat, menambahkan, mengubah, dan menghapus data barang bagi admin.
2. Membuat fitur *stock in* dan *stock out* untuk mengolah data barang yang masuk dan data barang yang keluar (barang yang rusak atau tidak layak jual).
3. Membuat fitur laporan yaitu dapat melihat, menyaring laporan, mencetak riwayat transaksi dan mencetak laporan per-periode yang terjadi pada proses transaksi penjualan produk.



### 1.3 Manfaat

Manfaat dari pembuatan sistem RePOS sebagai Aplikasi *Point of Sale* yaitu sebagai berikut:

Bagi perusahaan

Perusahaan dapat mengetahui proses bisnis pada Toko Baju XYZ yang digunakan untuk melakukan pengelolaan data dan pengelolaan laporan pada aplikasi RePOS.

Bagi admin (pengguna)

Admin dapat melakukan proses pengelolaan data barang menjadi lebih cepat dan membuat proses bisnis lebih mudah dalam melakukan manajemen barang dan stok sampai perekapan laporan karena semua proses pengelolaan data telah terkomputerisasi dengan rapi dan jelas.

### 1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup permasalahan dalam pembuatan aplikasi RePOS sebagai sistem *Point of Sale* di PT Belant Persada adalah sebagai berikut:

Aplikasi RePOS pada tugas akhir ini yang dikembangkan hanya modul admin.

Pembuatan aplikasi berbasis web dengan menggunakan framework CodeIgniter 3.



**Sekolah Vokasi**  
College of Vocational Studies

## 2 METODE KERJA

### 2.1 Lokasi dan Waktu PKL

Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilaksanakan di PT Belant Persada, Jl. Boulevard Raya, Grand Galaxy City, Blok RSK 3 No 32 Jaka Setia Bekasi Selatan 17147. Kegiatan PKL dilaksanakan dari tanggal 6 Februari 2019 hingga tanggal 20 April 2019. Adapun waktu dari kegiatan PKL dimulai dari pukul 08.00 hingga 17.00 WIB setiap Hari Senin hingga Jumat mengikuti jam kerja kantor tersebut.

### 2.2 Metode Bidang Kajian

Pembangunan sistem memerlukan suatu metode pengembangan yang sesuai. Metode pembangunan yang digunakan pada Aplikasi RePOS Modul Administrator Berbasis Web di PT Belant Persada ini menggunakan metode prototipe yang dikemukakan oleh Pressman (2010). Alasan menggunakan metode tersebut dikarenakan kebutuhan sistem yang belum jelas. Metode ini terdiri atas dua tahap yaitu komunikasi (*communication*), perencanaan secara cepat (*quick design*), pemodelan perancangan secara cepat (*modelling quick design*),