ANDIX INIVERSITY OF THE PROPERTY OF THE PROPER

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk sosial yang harus berinteraksi antar manusia untuk kelangsungan hidup mereka. Namun, tidak jarang manusia juga menjalin hubungan dengan hewan, baik hewan liar maupun hewan peliharaan, sebagai bentuk hiburan, penyaluran hobi, atau bahkan sebagai teman yang menemani keseharian agar tidak merasa sendiri[1]. Memelihara hewan memberikan kebahagiaan tersendiri bagi sebagian orang. Hewan peliharaan ini merupakan makhluk hidup yang memiliki perbedaan signifikan dengan manusia, baik dari segi fisik, kondisi biologis, cara hidup, maupun sistem komunikasinya[2].

Di Tembilahan, salah satu petshop yang sedang berkembang yaitu Boo-boo petshop Dalam menjalankan kegiatan oprasional sehari-hari, Petshop ini dihadapkan pada beberapa tantangan seperti pencatatan transaksi penjualan, pengelolaan stok barang, serta pelaporan keuangan. Saat ini, pencatatan transaksi dan laporan keuangan di Boo-boo petshop masih dilakukan secara manual[3]. Sistem manual ini sering kali menimbulkan sejumlah kendala, seperti resiko kehilangan data transaksi, kesalahan dalam perhitungan, serta kesulitan dalam mengelola data penjualan dalam jumlah besar. Tantangan juga mucul dalam pengelolaan stok barang, dimana kurangnya pencatatan yang terstruktur menyebabkan sering terjadi ketidak sesuaian antara stok yang tersedia dengan permintaan pelanggan. Hal ini dapat berdampak pada kualitas pelayanan yang menurun dan potensi kerugian bagi pemilik usaha[4]. Dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, kebutuhan akan sistem yang lebih modern dan efisien untuk mengelola transaksi dan manajemen data di petshop

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia

Jniversitas Islam Indragiri

Hak Cipta Dilindungi ∪ndang-Undang . Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari

Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau Penggunaan untuk kepentingan akademik. pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber

sesuai dengan

UU Hak Cipta di Indonesia

penulis atau

pihak berwenang.

Universitas Islam Indragiri

semakin dirasakan. Penggunaan sistem informasi berbasis web, seperti kasir, dinilai dapat menjadi solusi untuk mengatasi berbagai masalah tersebut. Sistem ini tidak hanya membantu dalam pencatatan dan pengelolaan data transaksi, tetapi juga memudahkan pemantauan stok barang secara real-time serta menghasilkan laporan keuangan dengan otomatis dan akurat[5].

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi kasir berbasis web untuk Boo-boo petshop dengan adanya sistem ini, diharapkan proses transaksi, pengelolaan stok, dan pelaporan keuangan dapat berjalan lebih cepat, akurat, dan efisien, serta mendukung pengambilan keputusan yang lebih baik bagi manajemen.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1. Belum terdapat sistem informasi kasir berbasis web untuk mendukung oprasional Boo-boo petshop.
- 2. Belum terdapat database yang terkomputerisasi yang dapat menyimpan datadata barang yang dapat memudahkan admin mengetahui stok barang.
- 3. Pembuatan laporan penjualan masih dalam bentuk manual.
- 4. Mengurangi Tingkat kesalahan dalam pencatatat keuangan.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pengerjaan penelitian ini agar lebih terarah, maka penelitian ini difokuskan pada pembahasan sebagai berikut :



Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin

pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber

tertulis dari penulis atau

pihak berwenang.

sesuai dengan

UU Hak Cipta di Indonesia

- Sistem menampilkan seluruh informasi berkaitan tentang pendataan penjualan, pencatatan transaksi penjualan, pengelolaan stok barang, serta
 - beberapa data yang kemudian dikelola oleh pihak Boo-boo petshop.
- 2. Menampilkan data-data penjualan untuk karyawan Boo-boo petshop.
- 3. Sistem hanya dapat diakses oleh pengguna seperti kasir dan pemilik Boo-boo petshop.
- 4. Sistem hanya dapat berjalan apabila terhubung dengan internet.
- 5. Metode pengembangan sistem ini adalah model Waterfall dan metode analisis menggunakan PIECES.
- 6. Software yang digunakan adalah TypeScript, React.Js Sebagai Frontend,
 Backend Menggunakan PHP, Codelgniter 4, Styling menggunakan Tailwind
 CSS, kemudian database MySQL serta XAMPP sebagai control panelnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1. Membangun Sistem Informasi Kasir berbasis web pada Boo-boo petshop.
- 2. Untuk membuat Sistem Informasi Kasir pada Boo-boo petshop agar sistem lebih terkomputerisasi.
- 3. Untuk menerapkan Sistem Informasi Kasir berbasis web pada Boo-boo petshop untuk mempermudah pencatatan penjualan.

1.5 Manfaat penelitian

Diharapkan dari hasil pelaksanaan penelitian ini dapat memberikan manfaat pihak karyawan, antara lain:

1. Mempermudah karyawan dalam pencatatan transaksi secara otomatis

Universitas Islam Indragiri

penelitian, dan

pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber

sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- 2. Mengurangi resiko *Human Error* karena telah outomatis terkalkulasikan sehingga dapat memudahkan pendataan penjualan.
- 3. Dapat mempermudah pengelolaan keuangan dengan menggunakan website sehingga lebih mudah dan efesien.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berisi tentang keterangan dari masing-masing bab secara umum yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang permasalahan yang melatarbelakangi penelitian, rumusan masalah yang akan dijawab oleh peneliti, tujuan penelitian, manfaat penelitian yang diperoleh dari penelitian ini, batasan penelitian untuk menghindari pembahasan diluar penelitian, dan sistematika penulisan memberikan gambaran umum mengenai struktur penulisan penelitian.

BAB II STUDI LITERATUR

Pada bab ini membahas mengenai jurnal penelitian terdahulu yang mirip dengan penelitian yang penulis lakukan, pada bab ini memuat 10 jurnal sebagai perbandingan yang akan penulis lakukan, dan rangkuman dari hasil tinajuan penelitian tersebut.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang metode penelitian yang akan digunakan, dalam penelitian ini menggunakan model Waterfall yang terdiri dari perencaan, analisis, desain, implementasi, dan pemeliharaan dan metode analisis menggunakan PIECES.

Universitas Islam Indragiri

pihak berwenang.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang . Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi

peraturan yang berlaku di Indonesia.

. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan

penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber

Pada bab ini berisi deskripsi hasil dari penelitian yang telah dilakukan dan membahas mengenai metode yang dilakukan dalam melakukan penelitian. Pada bab ini juga akan dijelaskan bagian-bagian dari hasil penelitian yang berupa gambar dan tabel.

BAB V: PENUTUP

Pada bab ini berisi penutup dan kesimpulan dari pembahasan yang telah di paparkan sebelumnya. Serta saran yang ditujukan kepada berbagai pihak yang akan melakukan penelitian selanjutnya.

