

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Sistem *Point of Sales* (POS) adalah sebuah aplikasi atau perangkat lunak yang digunakan dalam proses transaksi penjualan dan manajemen inventaris di suatu bisnis, khususnya dalam industri ritel dan makanan. Tommy mengatakan bahwa Sistem *Point of Sales* (POS) adalah sebuah aplikasi yang digunakan dalam bisnis minimarket atau toko untuk mengelola data transaksi pembelian, penjualan eceran, hutang, retur pembelian, dan pelaporan transaksi. Semua aspek ini sangat penting dalam pengambilan keputusan strategis bagi para pebisnis swalayan, organisasi, atau perusahaan yang berukuran kecil hingga menengah. Aplikasi POS mempermudah pengolahan data transaksi dan menyediakan informasi yang relevan untuk mendukung pengambilan keputusan yang lebih efektif (Ramadhan et al., 2020).

Direktorat Logistik Universitas Telkom yang menaungi 7 kantin menghadapi dua permasalahan utama. Pertama, kesulitan dalam perubahan menu karena terbatasnya buku menu dan proses pencetakan ulang. Kedua, laporan penjualan yang masih manual menyebabkan kesalahan antara tenant dan pengelola. Solusi untuk mengatasi permasalahan ini adalah mengimplementasikan sistem manajemen menu digital untuk mempermudah perubahan menu dan teknologi pencatatan penjualan untuk meningkatkan akurasi laporan.

Selain itu, pengelola juga membutuhkan sistem untuk mengontrol aktivitas kantin dan mengelola tenant-tenant. Solusi yang diusulkan adalah penerapan Sistem Manajemen Tenant berbasis digital. Dengan sistem ini, pengelola dapat dengan mudah memantau aktivitas kantin, mengelola persediaan dan stok produk dari masing-masing tenant, serta memproses permohonan dan perizinan bagi tenant baru dengan lebih efisien. Penerapan Sistem Manajemen Tenant akan membantu meningkatkan efisiensi operasional dan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi seluruh pengguna kantin di wilayah Universitas Telkom.

I.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat diambil dari judul "Perancangan Aplikasi Point of Sales Berbasis Website Back Office untuk Tenant Kantin Universitas Telkom Menggunakan Metode Scrum" adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang aplikasi point of sales berbasis website yang memungkinkan tenant untuk menambah, menghapus, mengedit, dan mengatur menu makanan atau minuman?
- b. Bagaimana merancang aplikasi point of sales berbasis website yang memungkinkan admin dan tenant untuk melihat laporan penjualan harian, mingguan, atau bulanan?
- c. Bagaimana caranya merancang aplikasi point of sales berbasis website yang memungkinkan admin atau Direktorat Logistik Universitas Telkom untuk mengatur dan mengontrol informasi akun tenant secara efisien?

I.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari perancangan Aplikasi Point of Sales Berbasis Website pada Fitur Back Office di Kantin Universitas Telkom dengan Metode Scrum adalah:

- a. Merancang aplikasi point of sales berbasis website yang memungkinkan tenant untuk dengan mudah menambah, menghapus, mengedit, dan mengatur menu makanan atau minuman sebagai bagian dari operasional bisnis.
- b. Merancang aplikasi point of sales berbasis website yang memungkinkan admin dan tenant untuk secara praktis melihat laporan penjualan harian, mingguan, atau bulanan guna mendapatkan wawasan yang diperlukan dalam pengambilan keputusan bisnis.
- c. Merancang aplikasi point of sales berbasis website yang memberikan kemampuan kepada admin atau Direktorat Logistik Universitas Telkom untuk mengatur dan mengontrol informasi akun tenant secara efisien.

I.4 Manfaat Penelitian

Diharapkan, penelitian ini akan memberikan manfaat dalam tiga aspek, yaitu:

- a. Bagi tenant, Penelitian ini memberikan solusi teknologi untuk pengelolaan laporan penjualan dan transaksi yang lebih efisien, mempercepat proses transaksi, mengurangi kesalahan pencatatan, dan meningkatkan produktivitas serta keuntungan bisnis tenant di Universitas Telkom.
- b. Bagi Universitas Telkom, Penelitian ini meningkatkan efisiensi operasional kantin, mengurangi antrian dan kerumunan, meningkatkan kepuasan mahasiswa dalam mengakses layanan makanan, dan menciptakan citra positif universitas sebagai lembaga yang responsif terhadap kebutuhan mahasiswa.
- c. Bagi peneliti lain yang bergerak dalam sistem informasi pendidikan tinggi, Hasil rancangan aplikasi ini menjadi referensi dalam pengembangan solusi teknologi informasi untuk efisiensi dan kenyamanan di pendidikan tinggi, mendorong inovasi, dan memberikan kontribusi positif dalam pengembangan sistem informasi yang mendukung efektivitas operasional kampus.

I.5 Batasan Penelitian

Batasan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian ini hanya berfokus pada perancangan aplikasi point of sales berbasis website pada fitur back office untuk kantin di Universitas Telkom.
- b. Aplikasi yang dirancang dalam penelitian ini hanya mencakup fungsi manajemen akun tenant, manajemen menu, dan laporan penjualan.
- c. Meski metode scrum digunakan dalam perancangan aplikasi ini, penelitian ini tidak akan membahas secara detail tentang metode scrum itu sendiri. Fokus penelitian lebih kepada penerapan metode tersebut dalam konteks pengembangan aplikasi point of sales.
- d. Evaluasi kinerja dan kegunaan aplikasi ini hanya akan dilakukan terhadap admin dan tenant Universitas Telkom yang menggunakan kantin universitas.