

# BAB I

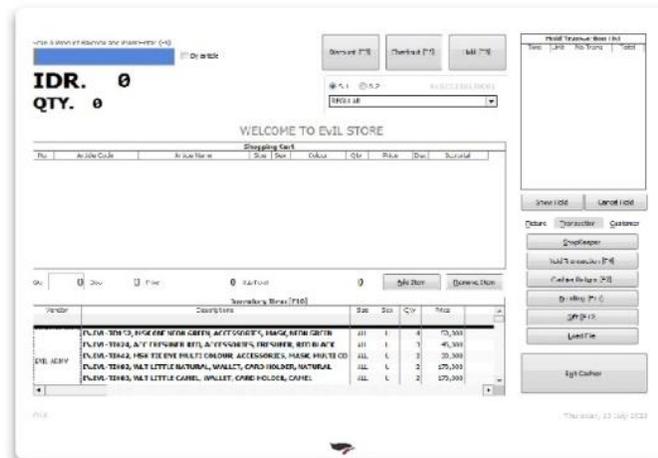
## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan bisnis dalam era digital dan bisnis ritel yang semakin berkembang. Salah satu dampak signifikan dari perkembangan teknologi adalah adanya sistem informasi pemanfaatan kasir online. Sistem ini memungkinkan toko atau bisnis untuk mengelola transaksi penjualan secara efisien dan akurat melalui platform digital. Seperti halnya Sistem Revota. Sistem Revota atau *Point of Sale* (POS) atau bisa disebut juga dengan kasir online telah menjadi umum di berbagai jenis bisnis, termasuk toko-toko ritel, restoran, kafe, dan usaha kecil lainnya. Sistem Revota memainkan peran penting dalam mengelola proses penjualan, pemrosesan pembayaran, pengelolaan stok, dan analisis data penjualan. Namun, seiring dengan penggunaan teknologi ini dan semakin kompleksnya Sistem Revota dan permasalahan yang terkait, seperti efektivitas, efisiensi, dan keamanan sistem tersebut oleh karena itu diperlukan audit sistem informasi untuk mengevaluasi sejauh mana implementasi dan pemanfaatan Sistem Revota telah sesuai dengan tujuan bisnis standar yang ditetapkan.

Sistem Revota atau *Point of Sale* (POS) atau bisa disebut juga dengan kasir online merupakan aplikasi desktop yang menggabungkan perangkat lunak dan keras untuk menyelesaikan kegiatan jual beli. Revota adalah aplikasi yang

sudah di luncurkan lebih dari 2 dekade. Sistem Revota menjadi partner bisnis UMKM dalam sistem informasi dan mempermudah bisnis mereka. Tidak hanya Evil Army, Sistem Revota juga bekerja sama dengan *brand clothing* lainnya seperti Erigo, Screamous, Maternal, Starcross, Bloods, House of Smith, BasedClub, Mayoutfit, Insurgent, Arena Xprnc, RSCH, dll.



**Gambar 1.1 Tampilan Sistem Revota**

Revota menawarkan sebuah solusi sistem informasi menyeluruh meliputi manajemen produksi, manajemen rantai pasok (*supply chain management*), dan manajemen ritel. Sistem ini digunakan untuk membuat kegiatan transaksi menjadi lebih mudah dan praktis. Sistem Revota mengandalkan internet untuk bisa bekerja. Tidak hanya mencetak struk dan memproses pembayaran pelanggan, Sistem Revota juga mempunyai beberapa fitur yang dapat memudahkan diantaranya tersedia fitur mencatat data barang, melakukan rekap penjualan, dan menginput persediaan barang. Sistem Revota ini dirancang untuk mempermudah karyawan untuk membantu proses transaksi dan pencatatan lebih efisien dan memproses transaksi dengan cepat, Sistem Revota juga merupakan sistem yang berperan penting dalam menunjang operasional bisnis.

Penilaian dari pengguna menjadi salah satu faktor terpenting dalam menemukan tingkat keberhasilan sistem atau aplikasi. Untuk mengetahui kepuasan pengguna dan menganalisis permasalahan pada aplikasi Sistem Revota, perlu dilakukan evaluasi. Evaluasi dilakukan guna menunjang tingkat kinerja sistem agar lebih baik lagi dalam setiap informasi atau fitur yang disajikan. Evaluasi pada aplikasi yang sudah dikembangkan penting untuk mengukur kinerja aplikasi, bahwa aplikasi selama ini apakah sudah konsisten dalam memberikan informasi terkait kemudahan, informasi pada sistem, serta kualitas yang diberikan terkait dengan biaya yang dibutuhkan, serta dapat menganalisis kelebihan dan kekurangan aplikasi.

Dengan adanya Sistem Revota store Evil Army sebagai sebuah Perusahaan yang telah menggunakan Sistem Revota untuk mengelola transaksi penjualan mereka. Namun, seiring berjalanya waktu ada beberapa tantangan dan permasalahan terkait efektivitas, efisiensi, dan keamanan Sistem Revota seperti seringnya *error* yang diakibatkan oleh *Human error*, data pada sistem tidak sesuai dengan barang pada Gudang, pencatatan ganda pada stok barang dan kendala lainnya. Oleh karena itu perlu dilakukan sebuah audit sistem informasi untuk mengetahui seberapa puas karyawan yang menggunakan Sistem Revota. Metode yang akan digunakan untuk mengevaluasinya adalah menggunakan metode PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Service*). Metode PIECES merupakan pendekatan yang mempertimbangkan berbagai aspek kritis dalam sistem informasi, seperti kinerja, informasi yang dihasilkan, efisiensi biaya, pengendalian keamanan,

efisiensi operasional, dan kualitas layanan.[1] dari keenam kategori tersebut akan membantu penulis dalam mengidentifikasi permasalahan yang ada pada aplikasi. Sehingga dapat memberikan solusi yang tepat sebagai bahan referensi dalam pengembangan aplikasi untuk kedepannya.

Hasil penelitian terdahulu membuktikan bahwa evaluasi kepuasan pengguna menggunakan metode PIECES berhasil dilakukan. Penelitian yang dilakukan oleh Rendi Muliansyah(2020) [2] dengan mengidentifikasi masalah terkait kepuasan pengguna dalam pemanfaatan e-Puskesmas. Penelitian ini menggunakan metode PIECES. Diperoleh bahwa hasil tingkat kepuasan masyarakat di puskesmas Kecamatan Pademangan berdasarkan hasil perhitungan jumlah rata rata dan berdasarkan hasil perhitungan pada setiap indikator *performance, information, economy, control, efficiency, service* mendapatkan jumlah rata rata tingkat kepuasan diperoleh nilai 4.12 maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kepuasan pengguna terhadap e-Puskesmas termasuk dalam kategori PUAS.

Berdasarkan penjelasan dan permasalahan di atas maka penulis menilai perlu dilakukannya evaluasi untuk menilai kepuasan pengguna pada aplikasi Sistem Revota menggunakan metode PIECES dengan bertujuan mengukur secara tepat bagaimana respon pengguna karyawan Evil Army saat menggunakan Sistem Revota tersebut.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dalam mewujudkan program kerja Sistem Revota, penjual dihadapkan dengan beberapa masalah yang dapat menghambat maupun memberikan kerugian. Dari latar belakang yang telah penulis uraikan diatas beberapa masalah atau tantangan yang mungkin di hadapi dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Ketidakakuratan atau ketidaktepatan data masukan yang mempengaruhi integritas data dalam Sistem Revota.
2. Ketidakcocokan antara stok yang tercatat dalam Sistem Revota dengan stok fisik yang sebenarnya ditoko atau gudang.
3. Ketidakaturan dalam pembaruan stok atau kesalahan dalam mengelola ketersediaan barang yang dapat mengakibatkan kehilangan penjualan atau kelebihan persediaan.

## 1.3 Rumusan Masalah

Toko Evil Army pada proses transaksi penjualannya menerapkan sistem informasi Revota. Untuk mengetahui bagaimana berjalannya proses bisnis pada toko Evil Army sudah berjalan baik atau belum maka peneliti mengkaitkan fenomena tersebut dengan menggunakan 6 kerangka kerja metode PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efeciency, Services*). Akan timbul beberapa pertanyaan, maka penelitian ini difokuskan pada:

1. Menilai tingkat penerapan sistem informasi Revota apakah sudah sesuai dengan komponen kerja PIECES.
2. Mengidentifikasi potensi masalah atau kelemahan dalam Sistem Revota yang dapat mempengaruhi kinerja.
3. Menganalisis Efisiensi dan Efektifitas Sistem Revota pada store Evil Army saat ini.

#### **1.4 Batasan Masalah**

Dalam melakukan penerapan Sistem Revota ini sebagai perbandingan dengan kasir manual, maka penulis membatasi ruang lingkup dalam pembahasan, adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Penulis akan difokuskan pada sistem informasi yang terkait dengan pemanfaatan Sistem Revota di toko Evil Army.
2. Audit akan dilakukan secara khusus pada toko Evil Army sebagai entitas bisnis yang menggunakan Sistem Revota. Penulis tidak akan melibatkan toko-toko lain atau entitas bisnis serupa.
3. Penulis akan mengidentifikasi masalah dan tantangan yang terkait dengan pemanfaatan Sistem Revota di toko Evil Army, termasuk perencanaan, implementasi, penggunaan, dan pengelolaan sehari-hari sistem tersebut.

## **1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari kinerja Sistem Revota pada toko Evil Army ini adalah sebagai berikut :

4. Menilai tingkat penerapan sistem informasi Revota apakah sudah sesuai dengan komponen kerja PIECES.
5. Mengidentifikasi potensi masalah atau kelemahan dalam Sistem Revota yang dapat mempengaruhi kinerja.
6. Menganalisis Efisiensi dan Efektifitas Sistem Revota pada store Evil Army saat ini.

### **1.5.2 Manfaat Penelitian**

1. Bagi Penulis

Diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi penulis serta dapat memahami lebih dalam. Khususnya dalam hal pembuatan dan pengembangan sistem informasi.

2. Bagi Pengguna

Memberikan kemudahan kepada toko Evil Army dalam proses penjualan.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi seluruh teori – teori pendukung yang berhubungan dalam penelitian.

### **BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

Pada bab ini membahas tentang objek penelitian, metodologi penelitian yang digunakan, deskripsi sistem yang berjalan dan analisis yang berjalan.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini membahas deskripsi sistem yang akan diusulkan, analisis kebutuhan, perancangan sistem yang dikembangkan, implementasi sistem yang dibangun, uji coba dan hasil pengujian sistem.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari penelitian.