

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Struk merupakan suatu dokumen yang sangat penting dalam transaksi di minimarket, karena struk adalah alat bukti pembelian atau penerimaan dalam sebuah transaksi, biasanya digunakan dalam kegiatan belanja di mini market. Pada umumnya struk berupa kertas yang memiliki ukuran yang tidak tetap tergantung dari berapa banyak item yang dibeli, semakin banyak item yang dibeli maka akan semakin panjang juga kertas yang dicetak dalam struk transaksi tersebut. Umumnya pembeli hanya akan melihat struk satu kali dan langsung membuangnya. Hal ini tentu menimbulkan permasalahan limbah berupa sampah kertas.

Oleh karena itu, penulis memiliki gagasan untuk membuat suatu sistem yang dapat meminimalisir struk transaksi menjadi ukuran yang tetap dalam bentuk *QR-code* tanpa mengubah informasi daftar belanja di dalamnya. Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat membantu mengurangi kertas yang dicetak.

1.2 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengurangi panjangnya ukuran kertas struk belanja kedalam ukuran yang tetap tanpa mengubah informasi didalamnya. Sedangkan tujuan yang dicapai untuk penelitian ini adalah membuat aplikasi pencetakan struk dalam bentuk *QR-Code*.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada skripsi ini adalah serbagai berikut.

1. Memasukan data barang dilakukan secara manual.
2. Rincian belanja tersimpan didalam database.
3. Aplikasi scanner QR-code dibuat secara khusus.
4. Aplikasi android sebagai penampil.

1.4 Metode penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam menyusun skripsi ini, penulis melakukan beberapa metode yang dilakukan untuk meneliti dan

mengembangkan aplikasi dalam menyelesaikan permasalahan. Adapun metode tersebut adalah:

1. Pengambilan data
Studi Literatur Studi literatur adalah pengumpulan data melalui buku-buku, jurnal, paper dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan *QR-Code* dan beberapa referensi lainnya untuk menunjang pencapaian tujuan tugas akhir.
2. Analisis Menganalisis hal-hal yang diperlukan untuk pembuatan atau pembangunan perangkat lunak aplikasi *QR-Code*.
3. Design Proses design akan menerjemahkan syarat kebutuhan sebuah perancangan aplikasi *QR-Code* yang dapat diperkirakan sebelum dibuat coding.
4. Coding (pengkodean) Menerjemahkan data yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman yang telah ditentukan.
5. Testing Merupakan tahap pengujian terhadap aplikasi *QR-Code* yang telah dibangun dengan melakukan beberapa test pada aplikasi.
6. Sistematika Penulisan.

1.5 Sistematika dari penulisan

Sistematika dari penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab pembahasan yaitu sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan mengenai latar belakang pembahasan, merumuskan permasalahan yang akan dihadapi, maksud dan tujuan penelitian, kemudian ada batasan-batasan masalah, dari penelitian ini, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan mengenai dasar-dasar teori yang berkaitan dengan penelitian, kemudain rujukan dan metode yang berhubungan dengan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada Bab ini akan membahas tentang analisis dan perancangan sistem aplikasi struk belanja berbentuk *QR-code*.

BAB IV IMPLEMENTASI PROGRAM DAN PENGUJIAN

Pada Bab ini berisi pengujian dan implementasi dari penerapan QR code serta validasi aplikasi yang penulis buat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada Bab ini membahas kesimpulan dari pembuatan aplikasi serta berisi saran-saran yang ditujukan kepada semua pihak yang akan mengembangkan penelitian ini.