

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam bisnis perencanaan masa depan ditentukan oleh kondisi finansial. Oleh sebab itu, menurut (Sulasih, 2021) apa pun yang berkaitan dengan uang akan membutuhkan laporan yang jelas untuk meminimilasi adanya kesalahpahaman. Namun pengelolaan keuangan untuk bisnis tidaklah mudah dikarenakan butuh pengalaman dan ketelitian perhitungan agar tidak ada kerugian, jika dikelola menggunakan metode tradisional (pencatatan manual dengan buku tulis) maka terdapat kendala yang sering terjadi yaitu salah perhitungan dan pencatatan pembukuan keuangan.

Pada saat ini sudah ada sebuah sistem aplikasi yang dibuat untuk mengelola keuangan dan pembukuan berbasis digital, contohnya aplikasi *desktop* kasir yang dirancang untuk supermarket, namun aplikasi yang dikhususkan untuk kios atau toko-toko kecil jarang ada *developer* yang membangun untuk hal tersebut seperti yang ditulis oleh (Ardianto, 2021).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kios adalah kios kecil (tempat berjual buku, koran, dan sebagainya). Jika melihat pentingnya pembukuan pengelolaan keuangan bisnis dan manfaat dari aplikasi sistem pembukuan kasir *desktop*, seharusnya sudah ada aplikasi yang dibangun untuk pembukuan toko kecil seperti aplikasi “*Tabshop pos*” berbasis *mobile*, namun harus dikembangkan lagi agar bisa digunakan oleh kios-kios yang ada di Indonesia. Maka dari itu penelitian ini dibuat untuk membantu dan menyelesaikan permasalahan pembukuan dan catatan keuangan kios.

Pada kali ini penelitian ini diambil dari satu kasus kios yaitu kios bagas *cellular* yang menjual aksesoris hp dan *voucher*. Untuk mengetahui kebutuhan aktor pengguna terkait aplikasi maka penelitian ini dirancang menggunakan metode *design sprint* terhadap pengembangan aplikasi, alasan menggunakan metode *design*

sprint yaitu menurut buku (knapp, dkk, 2016) *Design Thinking*, secara garis besar Design Sprint merupakan proses singkat untuk menjawab berbagai macam pertanyaan krusial melalui penciptaan *prototype* dan pengujian ide dengan konsumen sehingga memudahkan dalam merancang dan mengembangkan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. seperti pernyataan dari (Wendri, 2020) metodologi ini melibatkan calon pengguna saat proses perancangan, sehingga membuat *prototype* dan pengujiannya bisa dilaksanakan dalam waktu singkat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan perumusan masalahnya yaitu bagaimana cara pengembangan aplikasi pembukuan keuangan kios dengan menggunakan metode *design sprint*.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pengembangan aplikasi (E-KIOS) ini adalah:

- a. Aplikasi ini dibuat pada saat ini yaitu hanya untuk studi kasus pembukuan Kios Bagas Seluler.
- b. Aplikasi yang dikembangkan adalah aplikasi *Tabshop pro mobile*.

1.4 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah Penerapan Metode *Desain Sprint* pada aplikasi E-Kios Berbasis android yang dapat membantu dalam pembukuan kios.

1.5 Manfaat

Manfaat yang dapat diambil dari aplikasi ini adalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Mempermudah pemilik kios dalam pembukuan keuangan kios terutama untuk kios yang bercabang.

- b. Memberikan informasi pembukuan kios secara *realtime* seperti informasi total produk terjual, jumlah penjualan harian, bulanan, dan informasi jika stok produk menipis.
- c. Mempermudah karyawan dalam merekap pembukuan harian kios.

