

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Toko Haji Elektronik

Toko Haji Elektronik merupakan usaha yang bergerak dalam penjualan peralatan rumah tangga, mencakup produk elektronik dan mebel. Salah satu ciri khas toko ini adalah penerapan sistem pembayaran kredit, yang menjadi daya tarik utama bagi pelanggan dibandingkan toko lain di sekitarnya. Berkat fleksibilitas pembayaran ini, toko berhasil memperluas jangkauannya dari satu desa ke desa lainnya hingga mencapai Kecamatan Siak Kecil, Kabupaten Bengkalis.



Gambar 2. 1 Contoh Produk Mebel



Gambar 2. 2 Contoh Produk Elektronik

Dalam operasional sehari-hari, toko ini hanya memiliki satu karyawan tetap yang bertugas menangani berbagai pekerjaan, seperti pengantaran barang, perakitan mebel, transaksi penjualan, hingga pengelolaan stok di gudang. Sementara itu,

pemilik toko, Bu Erna (Bu Haji), tetap berperan aktif dalam pengambilan keputusan penting, terutama dalam proses restock barang.

Sebagian besar transaksi yang dilakukan di toko ini berbasis kredit. Umumnya, pelanggan datang untuk melihat barang, menanyakan spesifikasi serta harga, lalu bernegosiasi mengenai metode pembayaran. Setelah mencapai kesepakatan, transaksi diproses, dan barang akan dikirimkan ke alamat pelanggan.

2.1.2 Sistem Informasi Berbasis Web

Sistem informasi merupakan kombinasi dari perangkat keras, perangkat lunak, jaringan, data, dan sumber daya manusia yang saling berinteraksi untuk mengumpulkan, mengelola, dan mendistribusikan informasi guna mendukung proses pengambilan keputusan dan pengendalian dalam suatu organisasi (Jogiyanto, 2021). Dalam dunia bisnis, sistem informasi digunakan untuk mendukung kegiatan operasional sehari-hari seperti pencatatan transaksi, pengelolaan stok, dan pelaporan keuangan secara otomatis.

Menurut Kadir (2020), sistem informasi memiliki peran penting dalam meningkatkan efisiensi operasional dengan menyediakan informasi yang cepat, tepat, dan akurat. Hal ini menjadi sangat krusial bagi usaha kecil seperti Toko Haji Elektronik, yang menangani berbagai jenis transaksi, baik tunai maupun kredit, serta membutuhkan pengelolaan data transaksi yang terorganisir.

Sistem informasi berbasis web kini semakin banyak diadopsi karena kemampuannya dalam memberikan akses real-time, fleksibel, dan dapat digunakan di berbagai perangkat. Penelitian oleh Wicaksono & Pratama (2021) menunjukkan bahwa penerapan sistem informasi berbasis web pada UMKM dapat meminimalkan kesalahan pencatatan, terutama pada proses pencatatan transaksi tunai dan kredit, serta mempercepat pembuatan laporan keuangan yang lebih sistematis dan efisien.

Dengan mengadopsi sistem informasi berbasis web yang terintegrasi, sebuah usaha dapat mengelola proses pencatatan transaksi tunai dan kredit secara lebih efisien, mengurangi pekerjaan manual, serta mendukung pengambilan keputusan berbasis data yang lebih cepat dan akurat. Hal ini sangat relevan untuk meningkatkan efisiensi operasional dan memastikan kelangsungan usaha dalam jangka panjang.

2.1.3 *Pembayaran Kredit (Credit Payment)*

Pembayaran kredit adalah metode transaksi di mana pelanggan dapat memperoleh barang atau jasa dengan melakukan pembayaran secara bertahap dalam jangka waktu tertentu. Sistem ini memungkinkan konsumen untuk membeli produk tanpa harus membayar penuh di awal, yang pada gilirannya meningkatkan daya beli mereka. Menurut Setiawan dkk. (2021), sistem pembayaran kredit dapat meningkatkan loyalitas pelanggan dan memperluas pangsa pasar, terutama bagi usaha kecil dan menengah (UKM). Namun, sistem ini juga memiliki risiko, seperti keterlambatan pembayaran atau gagal bayar oleh pelanggan, yang dapat mempengaruhi arus kas bisnis (Rahmawati dkk., 2020). Oleh karena itu, banyak perusahaan yang menerapkan strategi mitigasi risiko, seperti verifikasi data pelanggan dan penggunaan sistem manajemen kredit berbasis digital untuk mengoptimalkan pengelolaan piutang.

Secara umum, pembayaran kredit dapat dibagi menjadi beberapa jenis, seperti:

1. Kredit Tanpa Bunga – Pelanggan mencicil tanpa tambahan biaya bunga dalam periode tertentu.
2. Kredit Berbunga – Pembayaran dilakukan dalam cicilan dengan tambahan suku bunga tertentu.
3. Leasing atau Sewa Beli – Sistem kredit yang biasanya diterapkan pada pembelian barang bernilai tinggi, seperti kendaraan dan peralatan elektronik.

Dalam konteks Toko Haji Elektronik, sistem pembayaran kredit yang diterapkan sudah berjalan sejak 2010. Toko ini menawarkan fleksibilitas pembayaran yang menjadi daya tarik utama bagi pelanggan. Jangka waktu standar kredit yang diberlakukan adalah 10 bulan, tetapi terkadang pelanggan memilih opsi kredit lebih pendek, seperti 3 bulan, atau metode yang disebut oleh pemilik toko sebagai "cash gantung", di mana pelanggan membayar sebagian terlebih dahulu dan melunasi sisanya dalam satu bulan. Proses pengajuan kredit di toko ini mengharuskan pelanggan untuk mengisi formulir dengan data diri, seperti nama, alamat, nomor telepon, serta fotokopi KTP dan Kartu Keluarga. Setelah itu,

informasi ini dicatat dalam buku besar oleh pemilik toko, dan pelanggan diberikan kartu bukti angsuran kredit sebagai bukti transaksi.

Setelah transaksi selesai, pelanggan melakukan pembayaran angsuran setiap bulan dengan membawa kartu bukti angsuran kredit yang dicap setiap kali angsuran dibayar. Pembayaran dapat dilakukan secara tunai di toko atau melalui transfer bank. Pemilik toko atau karyawan yang bertugas mencatat setiap pembayaran angsuran di dalam buku besar dan meng-update status pembayaran pada kartu bukti angsuran kredit. Namun, proses ini sering kali rentan terhadap kesalahan pencatatan dan keterlambatan pembaruan data, terutama ketika pemilik toko atau karyawan tidak dapat melakukan verifikasi pembayaran tepat waktu.

Jika pelanggan menunggak angsuran lebih dari 3 bulan berturut-turut, maka pemilik toko akan menghubungi pelanggan tersebut untuk menyelesaikan tunggakan. Dalam beberapa kasus, pemilik toko memberikan kelonggaran dengan menerima pembayaran sebagian angsuran, namun hal ini menyebabkan perpanjangan durasi kredit. Apabila pelanggan tetap tidak membayar setelah kelonggaran diberikan, penarikan barang dilakukan sesuai dengan kebijakan yang tercantum pada kartu bukti angsuran kredit.

2.1.4 *Kartu Angsuran Pelanggan (Kartu Kredit Manual)*

Kartu angsuran pelanggan atau yang sering disebut dengan kartu kredit manual adalah media fisik yang digunakan oleh pihak toko untuk mencatat transaksi kredit pelanggan secara manual. Pada umumnya, kartu ini mencakup informasi penting seperti nama pelanggan, alamat, barang yang dibeli, nominal cicilan per bulan, durasi cicilan, serta nomor kontak. Selain itu, terdapat kolom untuk mencatat pembayaran angsuran tiap bulan disertai dengan tanggal dan tanda tangan pelanggan sebagai bukti telah melakukan pembayaran.

Kartu ini juga berfungsi sebagai alat kontrol internal bagi toko dalam melakukan monitoring terhadap status pembayaran setiap pelanggan. Di bagian bawah kartu, biasanya terdapat syarat dan ketentuan kredit serta sanksi jika terjadi keterlambatan pembayaran. Misalnya, dalam kasus Toko Haji Elektronik, tertulis bahwa jika angsuran tidak dibayar selama 3 bulan berturut-turut, maka barang harus dikembalikan dalam keadaan utuh.

Namun dalam praktiknya, Toko Haji Elektronik juga menerapkan kebijakan kelonggaran bagi pelanggan yang kesulitan membayar. Jika ada pelanggan yang menunggak selama 2 atau 3 bulan, pihak toko masih memperbolehkan mereka untuk membayar 1 bulan angsuran terlebih dahulu. Dengan adanya pembayaran minimal 1 bulan ini, proses penarikan barang akan ditunda, dan pelanggan diberikan kesempatan untuk melanjutkan sisa cicilannya.

**DAFTAR NAMA PELANGGAN
"HAJI ELEKTRONIK"
DEPAK KOTO KAJA**

Nama : _____
 Alamat : _____
 Nama Depan : _____
 Pembayaran : Rp. _____ / Bulan
 Lantai Balok : _____
 No. Hp : _____

Syarat syarat Kredit :
 1. Foto Copy KTP : 1 Lembar
 2. Foto Copy KK : 1 Lembar

Angsuran No.	Tanggal	Tanda Tangan
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		

SANGSI : _____
 Apabila dalam 3 (Tiga) bulan berturut-turut angsuran tidak dibayar, maka barang dikembalikan dengan utuh.

**"HAJI ELEKTRONIK"
DEPAK KOTO KAJA**

MINJUAL SEGALA JENIS BARANG
ELEKTRONIK DAN POKOKNYA
CASH DAN KREDIT

Segura Haluhalu
 0823 2167 1759
 0823 2167 1759

Gambar 2. 3 Kartu Bukti Angsuran Kredit Pelanggan

Penggunaan kartu ini sangat umum pada toko-toko yang belum mengadopsi sistem informasi digital. Meskipun sederhana, metode ini memiliki risiko yang tinggi, seperti kehilangan data, kesalahan pencatatan, dan keterbatasan dalam monitoring massal terhadap banyak pelanggan. Oleh karena itu, digitalisasi sistem menjadi solusi penting untuk meningkatkan efisiensi dan keamanan data pelanggan.

2.1.5 Modul Keuangan

Modul keuangan merupakan komponen penting dalam sistem informasi yang bertugas mencatat dan mengelola seluruh transaksi keuangan, baik pemasukan maupun pengeluaran, guna mendukung transparansi dan pengambilan keputusan yang tepat. Dalam sistem informasi penjualan di Toko Haji Elektronik, modul ini menangani pencatatan pembayaran tunai dan kredit, pelacakan cicilan pelanggan, serta penghitungan sisa tagihan secara otomatis. Apabila pelanggan telah melunasi cicilan, sistem akan memperbarui status mereka, sementara jika terdapat keterlambatan lebih dari tiga bulan, sistem akan memberikan notifikasi kepada admin untuk memproses penarikan produk. Modul keuangan juga terintegrasi dengan modul lain seperti penjualan dan gudang, sehingga mampu menghasilkan laporan arus kas dan data keuangan lainnya secara real-time. Keberadaan modul ini tidak hanya meningkatkan efisiensi dan akurasi pencatatan, tetapi juga membantu

pelaku usaha dalam mengevaluasi kondisi keuangan secara menyeluruh (Rahayu & Putri, 2022; Wibowo & Saputra, 2021).

2.1.6 *Scrum (Metode Pengembangan Perangkat Lunak)*

Scrum adalah sebuah kerangka kerja untuk pengembangan perangkat lunak yang bersifat iteratif dan inkremental, yang dirancang untuk membantu tim mengelola proyek-proyek kompleks dengan pendekatan yang fleksibel, kolaboratif, dan adaptif. Scrum termasuk dalam metodologi Agile yang banyak digunakan dalam pengembangan perangkat lunak modern. Kerangka kerja ini sangat menekankan pada nilai-nilai penting seperti komitmen, fokus, keterbukaan, rasa hormat, dan keberanian, yang membentuk budaya kerja tim yang produktif.

Dalam pelaksanaannya, Scrum memiliki tiga elemen inti, yaitu peran-peran Scrum (Scrum Roles), acara-acara Scrum (Scrum Events), dan artefak-artefak Scrum (Scrum Artifacts). Tim Scrum terdiri dari anggota yang memiliki fungsi yang beragam dan bersifat self-organizing. Product Owner adalah orang yang bertanggung jawab untuk menyusun dan memelihara Product Backlog serta menentukan prioritas fitur sesuai dengan nilai bisnis yang diinginkan. Scrum Master berfungsi sebagai fasilitator yang memastikan agar Scrum dijalankan dengan baik, serta membantu tim mengatasi hambatan yang muncul. Sementara itu, tim pengembang (Development Team) bertugas mengimplementasikan fitur yang ada dalam backlog sesuai dengan perencanaan yang sudah dibuat.

Proses pengembangan menggunakan Scrum dimulai dengan tahap inisiasi, di mana visi proyek disusun dan Scrum Team dibentuk. Visi proyek memberikan arah dalam pengembangan dan menjadi acuan selama seluruh siklus hidup proyek. Struktur tim ditentukan untuk memastikan pembagian tanggung jawab yang jelas selama proyek berlangsung.

Untuk menggambarkan kebutuhan sistem dari sudut pandang pengguna, Scrum menggunakan pendekatan user stories. Setiap user story berbentuk pernyataan yang menyatakan siapa pengguna, apa yang dibutuhkan, dan mengapa itu penting. Misalnya, format standar user story adalah: “Sebagai [peran], saya ingin [tujuan], sehingga [manfaat]”. Kumpulan user stories ini disusun dalam Product Backlog, yang berfungsi sebagai daftar pekerjaan yang perlu diselesaikan.

Dalam Scrum, ada juga konsep Epic, yaitu gabungan dari beberapa user story yang mewakili fitur atau fungsi besar dalam sistem. Epic digunakan untuk memecah pekerjaan berskala besar menjadi bagian-bagian yang lebih kecil yang bisa ditangani dalam satu Sprint. Pada proyek ini, Epic utama yang akan dikembangkan melibatkan modul pencatatan transaksi dan pengelolaan pembayaran kredit.

Scrum juga memperkenalkan konsep User Persona, yang merupakan gambaran fiktif tentang pengguna akhir. Hal ini bertujuan untuk membantu tim dalam memahami kebutuhan, tujuan, dan perilaku pengguna, sehingga pengembangan sistem lebih fokus pada pengalaman pengguna (user experience).

Untuk menentukan prioritas dalam Product Backlog, Scrum mempertimbangkan dua hal utama: value (nilai bisnis) dan effort (upaya yang diperlukan). Kombinasi keduanya dipetakan ke dalam empat kuadran prioritas, yang membantu tim untuk fokus pada pengembangan fitur yang memberikan dampak terbesar dengan usaha yang seimbang.

Tabel 2. 1 Tabel Prioritas

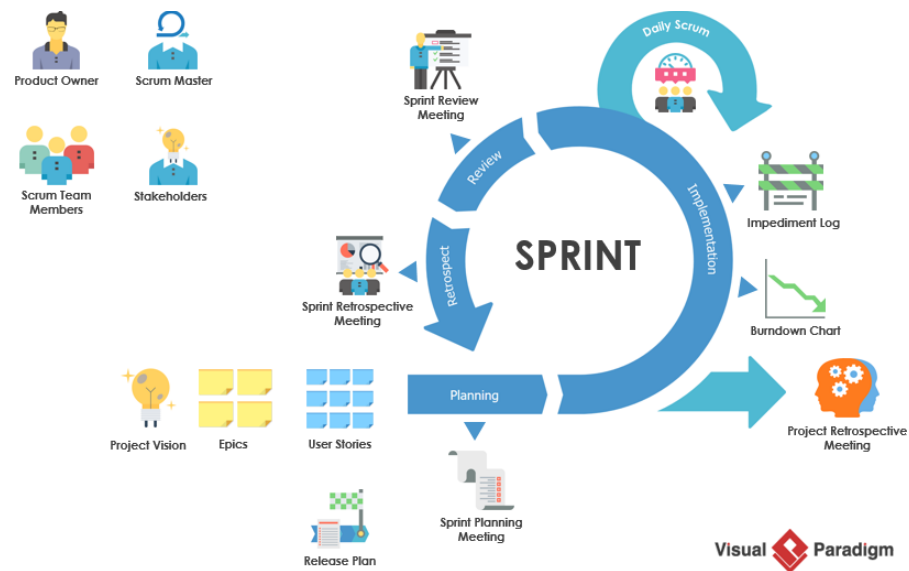
No	Value	Effort	Quadrant	Score
1	High	Low	Do Now	4
2	High	High	Do Soon	3
3	Low	Low	Do later	2
4	Low	High	Do last	1

Dengan strategi ini, tim dapat memprioritaskan pekerjaan berdasarkan manfaat yang diberikan dan kompleksitas yang ada.

Proses pengembangan dibagi ke dalam siklus waktu tetap yang disebut Sprint. Setiap Sprint dimulai dengan Sprint Planning, yaitu pertemuan untuk menentukan pekerjaan yang akan diselesaikan dalam Sprint berdasarkan Product Backlog yang telah diprioritaskan. Selama Sprint berlangsung, tim melakukan Daily Scrum, yaitu pertemuan singkat harian yang bertujuan untuk mengevaluasi progres, merencanakan aktivitas harian, dan mengidentifikasi hambatan yang ada.

Di akhir Sprint, dua kegiatan penting dilakukan: Sprint Review dan Sprint Retrospective. Sprint Review digunakan untuk meninjau hasil kerja yang telah selesai dan menerima umpan balik dari seluruh tim. Setelah itu, Sprint Retrospective berfungsi sebagai sesi refleksi internal tim untuk menilai apa yang berjalan dengan baik, hambatan yang dihadapi, serta menyusun langkah-langkah perbaikan untuk Sprint berikutnya.

Selain itu, Scrum juga mengelola Sprint Backlog, yang berisi daftar pekerjaan yang harus diselesaikan selama Sprint, dan Increment, yaitu hasil kerja dari Sprint yang telah memenuhi Definition of Done (DoD) dan siap digunakan.



Gambar 2. 4 Scrum

2.1.7 Pengujian Sistem

Pengujian sistem merupakan tahap penting untuk memastikan bahwa sistem yang dikembangkan berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan yang telah ditetapkan. Tahapan pengujian ini dilakukan setelah pengembangan dan integrasi sistem selesai. Pengujian sistem ini menggunakan dua metode utama yang sering digunakan dalam pengembangan perangkat lunak, yaitu Blackbox Testing dan Usability Testing.

1. Blackbox Testing

Blackbox Testing adalah metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada pengujian fungsionalitas sistem tanpa memperhatikan struktur internal atau kode program. Dalam pengujian ini, tester hanya

memberikan input pada sistem dan memverifikasi output yang dihasilkan, untuk memastikan bahwa sistem berfungsi sesuai dengan spesifikasi fungsional yang telah ditentukan. Pengujian ini dilakukan dengan tujuan untuk memastikan bahwa setiap fitur dan komponen sistem berfungsi sebagaimana mestinya, baik dalam pencatatan pembayaran tunai, kredit, atau pencocokan transaksi.

2. Usability Testing

Usability Testing adalah metode pengujian yang bertujuan untuk menguji sejauh mana sistem mudah digunakan oleh pengguna akhir. Pengujian ini fokus pada antarmuka pengguna (UI), kemudahan navigasi, dan efisiensi interaksi pengguna dengan sistem. Dalam hal ini, pemilik toko dan karyawan yang akan mengoperasikan sistem menjadi fokus utama. Tujuan dari Usability Testing adalah untuk memastikan bahwa sistem yang dikembangkan tidak hanya memenuhi kebutuhan operasional toko, tetapi juga dapat digunakan dengan mudah oleh pemilik toko dan karyawan, serta mendukung pengalaman pengguna yang baik.

Dalam penentuan jumlah responden untuk pengujian kelayakan berbasis kuesioner, penelitian yang dilakukan oleh Tullis dan Stetson (2004) membuktikan bahwa penggunaan sampel berukuran 12 hingga 14 pengguna telah mencapai tingkat kestabilan data dan akurasi di atas 90% untuk merepresentasikan keseluruhan populasi.

Dengan kedua metode pengujian ini, diharapkan sistem yang dikembangkan dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan dan memberikan manfaat nyata bagi Toko Haji Elektronik dalam hal pencatatan transaksi dan pembayaran.

2.2 Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, beberapa penelitian terdahulu digunakan sebagai referensi untuk mendalami konsep dan membandingkan hasil yang relevan dengan pengembangan sistem modul keuangan di Toko Haji Elektronik. Setiap penelitian yang dijadikan acuan memiliki fokus dan metodologi yang berbeda, namun memberikan wawasan penting untuk pengembangan sistem ini. Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang digunakan sebagai perbandingan:

Penelitian pertama dilakukan oleh Safri Adam & Arfiani Nur Khusna (2017), yang merancang sistem informasi keuangan berbasis web menggunakan framework Laravel untuk pencatatan keuangan pada kelompok petani hidroponik. Penelitian ini memberikan dasar dalam membangun sistem keuangan yang lebih terstruktur dan efisien, yang relevan untuk pengembangan sistem modul keuangan di Toko Haji Elektronik.

Penelitian kedua dilakukan oleh Alfina Dhona Pratiwi (2023), yang mengembangkan sistem informasi manajemen keuangan berbasis web untuk toko. Sistem ini memfokuskan pada transaksi penjualan, pembelian, hutang, piutang, dan stok barang. Penelitian ini sangat relevan untuk Toko Haji Elektronik, yang mengelola berbagai jenis transaksi dan laporan keuangan berbasis web.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Evi Mutia, Evayani, & Rahmawaty (2023), yang berfokus pada pengembangan sistem pelaporan keuangan untuk usaha kecil dengan pendekatan berbasis web. Penelitian ini relevan karena memberikan gambaran bagaimana sistem keuangan berbasis web dapat membantu usaha kecil seperti Toko Haji Elektronik meningkatkan efisiensi pencatatan transaksi.

Penelitian keempat dilakukan oleh Muhammad Rafli, Hari Toha Hidayat, & Muhammad Nasir (2021), yang mengembangkan sistem berbasis mobile untuk pemantauan penyaluran kredit. Meskipun berfokus pada pemantauan kredit, penelitian ini memberikan wawasan tentang bagaimana sistem informasi dapat membantu dalam pemantauan pembayaran kredit dengan menggunakan teknologi berbasis web.

Tabel 2. 1 Perbandingan variabel penelitian

Penulis	Judul Penelitian	Masalah	Tujuan	Metode	Hasil	Arah Pengembangan
Safri Adam & Arfiani Nur Khusna (2017)	Sistem Informasi Keuangan Berbasis Web Menggunakan Laravel	Pencatatan keuangan manual dan rawan kesalahan manusia	Mengembangkan sistem keuangan berbasis web untuk mengurangi kesalahan pencatatan	Waterfall	Sistem berbasis Laravel dan MySQL berhasil diterapkan, menghasilkan laporan keuangan yang akurat	Penambahan integrasi antar modul untuk mendukung proses bisnis yang lebih kompleks
Alfina Dhona Pratiwi (2023)	Sistem Informasi Manajemen Keuangan Berbasis Web untuk Toko	Mengelola transaksi penjualan, pembelian, hutang, dan stok	Mengembangkan sistem untuk mengelola transaksi dan laporan keuangan toko secara otomatis	Iteratif	Sistem berbasis web berhasil diterapkan, dapat mengelola transaksi dan stok secara efisien	Pengembangan sistem pelaporan otomatis dan integrasi dengan modul lain
Evi Mutia, Evayani, & Rahmawaty (2023)	Pengembangan Sistem Pelaporan Keuangan untuk Usaha Kecil	Sistem pencatatan keuangan yang manual dan tidak terstruktur	Membantu usaha kecil dalam pencatatan dan pelaporan keuangan berbasis web	Iteratif	Sistem pelaporan keuangan berbasis web berhasil diterapkan, meningkatkan efisiensi transaksi	Penambahan fitur keamanan data dan manajemen pengguna
Muhammad Rafli, Hari Toha Hidayat, & Muhammad Nasir (2021)	Pengembangan Sistem Pemantauan Penyaluran Kredit dengan Dashboard Mobile	Kesulitan memantau penyaluran kredit secara efektif	Mengembangkan sistem pemantauan kredit berbasis mobile dengan dashboard	Scrum	Sistem pemantauan kredit berhasil diterapkan menggunakan teknologi berbasis mobile	Pengembangan dashboard keuangan interaktif untuk pemantauan transaksi kredit

Penelitian terdahulu, seperti yang dilakukan oleh Safri Adam & Arfiani Nur Khusna (2017) dan Alfina Dhona Pratiwi (2023), berfokus pada pengelolaan transaksi keuangan berbasis web dan sistem manajemen keuangan, yang sangat relevan dengan pengembangan sistem modul keuangan di Toko Haji Elektronik. Safri Adam & Arfiani Nur Khusna menggunakan framework Laravel untuk mengurangi kesalahan pencatatan manual, sementara Alfina Dhona Pratiwi membangun sistem untuk toko dengan integrasi transaksi penjualan, pembelian, hutang, piutang, dan stok barang.

Sebagai perbandingan, penelitian ini mengembangkan sistem informasi yang lebih terfokus pada rekapitulasi pemasukan dan pengeluaran di Toko Haji Elektronik, yang menangani transaksi tunai dan kredit secara otomatis dan efisien. Sistem ini mengotomatisasi pencatatan pembayaran, memberikan fitur untuk memantau status angsuran, serta memastikan akurasi pencatatan transaksi keuangan. Pengembangan sistem ini menggunakan metode Scrum, yang memungkinkan penyesuaian fitur secara iteratif sesuai dengan kebutuhan operasional toko.