

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berpengaruh terhadap kehidupan masa sekarang ini. Salah satu dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah ditemukan suatu peralatan yang disebut komputer. Komputer merupakan suatu peralatan elektronik yang bekerja sama-sama dan dapat melakukan pekerjaan secara otomatis melalui intruksi-intruksi yang dikenalnya. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, kebutuhan akan informasi yang cepat dan akurat sangat diperlukan. Oleh karena itu, keberadaan sistem yang berkomputerisasi sudah menjadi kebutuhan dalam proses bisnis. Salah satu pemanfaatan teknologi informasi yang di butuhkan adalah sistem informasi penjualan.

Spasbox Cafe merupakan cafe yang bergerak pada bidang bisnis penjualan makan kuliner dan minuman, cafe ini menjual beberapa makanan dan minuman seperti, nasi goreng, pecal ayam, kwitau goreng, jus, cadbury, capucino dan lain sebagainya. Dalam proses pengolahan data penjualan pada spasbox cafe dikatakan masih kurang edektif dan efisien karena pencacatan transaksi penjualan, dan pembuatan laporan masih secara manual belum terkomputerisasi, oloeh sebab itu banyak nya waktu yang di butuhkan untuk penghasilan laporan lebih baik dan efektif serta pencacatan transaksi penjualan yang akurat bagi pemilik cafe dan memperbesar kemungkinan terjadi kesalahn dalam mengolah data penjualan, sehingga mempersulit pemilik cafe dalam mengolah data penjualan barang.

Oleh karena itu perlu adanya suatu sistem aplikasi perangkat luanak penjualan barang yang dapat menangani masalah dalam proses input data penjualan dan pemuatan pelaporan yang lebih baik dan efektif agar mempermudah pemilik cafe dalam pengolahan data penjualan barang

Berdasarkan uraian diatas, penulis merasa tertarik untuk melakukan perancangan sistem aplikasi pada Spassbox Cafe dengan menuangkan kedalam bentuk Tugas Akhir dengan judul: **“ANALISIST PENGARUH KUALITAS KEPUASAN SEBAGAI VARIABEL MODERATOR TERHADAP NILAI PERILAKU KONSUMEN PADA SPASSBOX CAFE PADANG DENGAN MENGGUNAKAN BAHASA PEMOGRAMAN PHP DAN DATABASE MYSQL”**

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakan yang terurai diatas maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana aplikasi penjualan yang bangun dapat dipermudah dalam proses input data penjualan barang pada Spassbox Cafe?
2. Bagaimana dengan menggunakan aplikasi penjualan yang akan dibangun dapat membantu dalam pengolahan data penjualan barang?
3. Bagaimana aplikasi penjualan dapat memudahkan pembuatan laporan penjualan menjadi lebih baik dan efektif?

1.3 Hipotesa

Berdasarkan rumusan maslah yang telah diuraikan maka dapat ditemukan beberapa hipotesa sebagai jawaban sementara dari permasalahan yang ada yaitu :

1. Diharapkan dengan adanya aplikasi penjualan yang akan diimplementasikan dapat mempermudah dalam proses input data penjualan barang pada Spassbox Cafe.
2. Diharapkan dengan menggunakan aplikasi penjualan yang diterapkan dapat membantu dalam pengolahan data penjualan barang.

3. Diharapkan dengan adanya aplikasi penjualan yang akan diterapkan dapat memudahkan pembuatan laporan penjualan menjadi lebih baik dan efektif.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas dapat menyimpulkan balasan masalah yaitu aplikasi perangkat lunak penjualan barang dibuat hanya meliputi proses input data penjualan barang, pengolahan data penjualan barang dan pembuatan laporan penjualan di Spassbox Cafe, yang berbasis aplikasi desktop dan dibuat menggunakan bahasa pemograman PHP dan database MySQL.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka penelitian dilakukan dengan tujuan :

1. Membangun aplikasi penjualan yang dapat mempermudah pemiliki cafe dalam proses input data penjualan barang
2. Membangun aplikasi penjualan yang dapat membantu dalam pengolahan data penjualan barang.
3. Memudahkan dalam pembuatan laporan penjualan barang menjadi lebih baik dan efektif.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan penelitian ini penulis berharap dapat memberikan kontribusi didalam bidang ilmu pengetahuan serta memiliki nilai seperti:

1. Peneliti
 - a. Sebagai sarana bagi penulis untuk menerapkan serta mengembangkan wawasan di biddang ilmu pengetahuan komputer dalam perancangan aplikasi perangkat lunak,

sehingga penulis mamapu menciptakan suatu sistem yang baik dan berguna dalam pengolahan data penjualan barang.

- b. Menambah pengalaman dan wawasan dan peniliti dalam peraancangan aplikasi perangkat lunak penjualan barang pada Spassbox Cafe.

2. Program studi

- a. Sebagai sarana pembanding untuk menilai pemahaman mahasiswa didalam penelitian.
- b. Sebagai bahan referensi untuk perpustakaan Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang khususnya program studi sistem informasi.

3. Spassbox Cafe

- a. Kemudahan bagi pihak cafe dalam melakukan proses input data penjualan barang menjadi cepat dan mudah.
- b. Membantu dalam melakukan pengolahan data penjualan barang bagi pihak cafe.
- c. Kemudahan bagi pihak cafe dalam pembuatan laporan penjualan menjadi lebih baik dan efektif