

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Era globalisasi menyoroti pentingnya teknologi informasi dalam meningkatkan efisiensi dan produktivitas, khususnya dalam sektor ekonomi dan bisnis. Percepatan perkembangan usaha dan kemajuan teknologi yang kian mutakhir mendorong perusahaan untuk lebih efisien dalam mengelola data bisnis guna mencapai hasil yang diinginkan, sekaligus mengurangi penggunaan sumber daya secara optimal.

Salah satu dampak positif yang ditimbulkan oleh pesatnya perkembangan teknologi informasi adalah pengaruh signifikan terhadap kehidupan masyarakat. Teknologi ini mempermudah pengolahan data serta mengubahnya menjadi informasi yang dapat diakses dengan cepat dan akurat. Teknologi informasi berperan sebagai katalisator dalam meningkatkan efisiensi dan produktivitas masyarakat (Siringoringo et al., 2021).

Industri makanan beku kini menjadi salah satu bidang yang paling diminati, dengan banyak pengusaha menikmati keuntungan besar. Hal ini terlihat dari semakin maraknya bisnis *frozen food* yang terus bermunculan, masing-masing menawarkan produk andalan mereka (Widya Khafa Nofa & Muhammad Rafly Nuzul Ichsan, 2022).

Toko Satria Nugget merupakan toko yang bergerak dibidang menjual makanan olahan atau *frozen food*. Toko Satria Nugget bukan hanya menjual makanan olahan saja, toko ini juga menjual berbagai macam bahan plastik dan bahan pembuatan kue. Namun pada toko tersebut pengelolaan data penjualannya masih menggunakan cara manual, yaitu pada proses transaksi penjualan masih dicatat menggunakan buku besar, dan perhitungan yang dilakukan menggunakan kalkulator standar, sehingga pemilik toko sering menghadapi permasalahan salah

dalam perhitungan transaksi penjualan barang. Permasalahan berikutnya yang dihadapi pemilik toko satria nugget yaitu penyusunan laporan pendapatan penjualan masih dicatat menggunakan buku, sehingga kegiatan yang dilakukan kurang terorganisir dengan baik.

Untuk mendukung dan menyederhanakan operasional bisnis toko, diperlukan sebuah sistem basis data yang mampu mengelola berbagai informasi yang akan dihimpun.

Perancangan aplikasi *point of sale* (POS) berfokus pada penjualan dan membantu proses transaksi (Cahya Putri & Suhendi, 2021). POS menjadi lebih penting karena mereka adalah tempat di mana uang diterima oleh beberapa pembeli. Pemasukan uang menjadi sarana praktis bagi pemilik usaha dalam menghitung total pendapatan yang dihasilkan oleh bisnis mereka (Zaitunnisaa & Arifin, 2021).

Pemanfaatan sistem penjualan *Point of Sale* berbasis web memberikan kemudahan bagi pemilik toko untuk memantau seluruh data penjualan tanpa perlu hadir secara fisik di lokasi. Berdasarkan hal tersebut, peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul **“Perancangan Sistem Informasi *Point of sale* pada Penjualan *Frozen Food* dan Bahan Plastik Berbasis Web”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana membangun sistem informasi penjualan *frozen food* dan bahan plastic berbasis web?
- b. Bagaimana mengimplementasi sistem informasi *Point Of Sale* pada penjualan *frozen food* dan bahan plastik?

## 1.3 Batasan Masalah

- a. Hanya membahas transaksi penjualan pada Toko Satria Nugget.
- b. User sistem ini adalah owner, dan kasir.
- c. Sistem Informasi ini dapat menampilkan informasi mengenai data-data barang seperti stok barang, dan penjualan barang
- d. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan *database MySql* sebagai aplikasi basis data.
- e. Sistem Informasi ini tidak membahas mengenai retur pembelian dan retur penjualan.

- f. Sistem ini dapat digunakan 2 level *user* yaitu Owner, dan kasir.
- g. Sistem ini dilengkapi dengan pembayaran tunai dan non tunai.
- h. Adapun hasil akhir dan output Sistem Informasi ini dapat menampilkan data hasil laporan penjualan.
- i. Data yang digunakan untuk penelitian ini berjumlah 110 data produk.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

- 1. Untuk membangun sistem informasi penjualan *frozen food* dan bahan plastik berbasis web.
- 2. Untuk mengimplementasi sistem informasi *Point Of Sale* pada penjualan *frozen food* dan bahan plastik.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1. Bagi Peneliti**

- a. Menerapkan pengetahuan yang dipelajari mahasiswa dari kursus ke dalam penelitian ini.
- b. Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang pembuatan sistem informasi serta pemrograman.

##### **2. Bagi Universitas dan Program Studi**

- a. Menentukan seberapa baik mahasiswa memahami informasi yang dipelajari selama kuliah melalui penelitian ini.
- b. Diharapkan hasil ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi mereka yang akan melakukan penelitian dan ingin mengeksplorasi masalah-masalah yang berkaitan dengan temuan penelitian tersebut.

##### **3. Tempat Objek Penelitian**

- a. Mempermudah pemilik toko dalam mengembangkan usaha toko bisnis yang dijalankan.
- b. Membantu toko dalam memeriksa laporan penjualan, laporan persediaan barang, dan laporan pendapatan.