

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang sangat cepat telah membawa kita untuk hidup berdampingan dengan informasi dan teknologi itu sendiri. Sekarang ini banyak orang telah meninggalkan proses penelusuran informasi secara manual yang membutuhkan waktu yang lama untuk menemukan data informasi yang diinginkan.

Dengan teknologi informasi yang berkembang saat ini, pengelolaan informasi dapat dilakukan secara lebih optimal dengan bantuan komputer, program-program aplikasi, perangkat komunikasi serta jaringan *internet/intranet*. Penggunaan teknologi informasi bertujuan mencapai efisiensi dalam berbagai aspek pengelolaan informasi, yang ditunjukkan dengan kecepatan dan ketepatan waktu pemrosesan, serta ketelitian dan keakuratan informasi.

Dunia bisnis yang menggunakan manfaat teknologi sangat menunjang dalam memajukan usahanya, dengan bantuan komputer yang mengelola sistem suatu instansi tersebut dapat meringankan tugas karyawannya dan dapat menyelesaikannya dalam waktu yang lebih cepat dan akurat.

Minimnya SDM menyebabkan merambatnya dunia teknologi dalam aspek kehidupan sehari-hari sedikit berkurang, sehingga untuk membeli suatu program sangat mahal.

Dengan permasalahan di atas, penulis mencoba untuk membuat suatu aplikasi penjualan pada minimarket *Seiko Mart* yang sampai saat ini masih menggunakan sistem manual. Dan dalam hal ini akan penulis jadikan skripsi dengan judul “Perancangan Aplikasi *Retail Minimarket Seiko Mart* Menggunakan Bahasa Pemrograman *PHP* dan *Database MySQL*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas mengenai maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut “Bagaimana merancang aplikasi *retail* minimarket *Seiko Mart* menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL*?”

C. Batasan Masalah

Agar tidak meluasnya penelitian ini penulis membatasi permasalahan dalam pembuatan *website*, antara lain :

1. Sistem dirancang menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* sebagai pengolahan datanya.
2. Karena keterbatasan waktu yang digunakan untuk penelitian ini maka penulis tidak membahas kewanaman sistem.
3. Aplikasi ini, dibatasi pada beberapa proses yang meliputi penjualan, stok barang, pembelian, dan pelaporan

D. Tujuan

Sejalan dengan masalah yang telah dirumuskan, tujuan perancangan aplikasi ini adalah merancang aplikasi *retail* minimarket *Seiko Mart* menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL*.

E. Manfaat

Manfaat perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun secara tidak langsung bagi pihak terkait

1. Kegunaan secara teoritik

a. Bagi pengembangan ilmu, penelitian ini merupakan media untuk belajar memecahkan masalah secara ilmiah dan memberikan sumbangan pemikiran berdasarkan disiplin ilmu yang diperoleh dibangku kuliah.

b. Bagi *civitas* akademisi, penelitian ini dapat menambah informasi sumbangan pemikiran dan bahan kajian bagi penelitian lebih lanjut.

2. Kegunaan secara praktis

Bagi pemilik minimarket, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan dalam memilih dan menetapkan pengendalian *intern* bagi usaha yang dikelolanya.