

### 1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

#### 1.3.1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat perangkat lunak ajar proses bisnis berbasis *web* yang nantinya diharapkan dapat membantu memberikan manfaat bagi mahasiswa dalam pembelajaran mata kuliah proses bisnis.

#### 1.3.2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Diharapkan dengan tersedianya suatu perangkat lunak ajar proses bisnis berbasis *web*, agar dapat membantu dalam hal menyajikan informasi mengenai mata kuliah proses bisnis.
2. Dapat membantu mahasiswa yang ingin memperoleh dan mengetahui tentang perangkat ajar mata kuliah proses bisnis.
3. Menjadi sumber pembelajaran untuk mengembangkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi di masa datang.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Sistem Informasi

Menurut Sutabri (2004:36) "Sistem Informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan".

Al Fatta (2007:9) mengemukakan bahwa sistem informasi berbasis komputer dalam suatu organisasi terdiri dari komponen-komponen perangkat keras, perangkat lunak, basis data, telekomunikasi dan manusia.

### 2.2. Pengertian bisnis

yaitu suatu badan hukum yang menghasilkan barang jasa dan jasa yang di perlukan pelanggan, Jeef Madura (2001:1).

### 2.3. Php Hypertext Preprocessor

Nugroho (2004:201) mengemukakan Php *Hypertext Preprocessor* adalah sebuah bahasa pemrograman yang berbentuk *scripting*, sistem kerja dari program ini adalah sebagai *interpreter* bukan sebagai *compiler*.

### 2.4. MySQL

Menurut Peranginangin (2006:381) *MySQL* merupakan suatu *Relational database management system* (RDBMS) yang mendukung database yang terdiri dari sekumpulan relasi atau tabel.

Menurut Nugroho (2004:133) *MySQL* merupakan *database* yang paling banyak digemari kalangan *programmer web*, dengan alasan bahwa program ini merupakan *database* yang sangat kuat dan cukup stabil untuk digunakan sebagai media penyimpanan data.

## 3. METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1. Perencanaan

Adapun permasalahan membahas perangkat lunak ajar mata kuliah proses bisnis berbasis *web*. Diharapkan dengan tersedianya suatu perangkat lunak ajar proses bisnis berbasis *web*, agar dapat membantu dalam menyajikan informasi mengenai proses bisnis dan dapat membantu pembelajaran tentang perangkat ajar proses bisnis.

### 3.2. Desain

#### 3.2.1. Arsitektur Software

Perancangan arsitektur *software* pada perangkat lunak ajar matakuliah proses bisnis berbasis *web*, seperti gambar 2.1.