

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi merupakan salah satu teknologi yang berkembang dengan cepat pada saat ini, khususnya perkembangan perangkat komputer. Komputer saat ini menjadi salah satu perangkat yang keberadaannya sangat berguna bagi masyarakat.

Berbagai penggunaan komputer di dalam bidang informasi salah satunya adalah sistem informasi pembayaran pada kos. Kebanyakan pembayaran pada kos masih menggunakan metode manual seperti pada salah satu kos yaitu, Princess House. Seharusnya sistem pembayaran pada Princess House sudah menggunakan sistem yang terkomputerisasi, sehingga dapat memperlancar pencatatan pembayaran dan mengurangi kesalahan yang mungkin timbul apabila dilakukan secara manual. Selain itu, dilihat dari segi efisiensinya, komputer lebih menghemat waktu dan biaya.

Namun, kenyataannya pengolahan data administrasi pembayaran pada Princess House belum memiliki suatu sistem informasi manajemen yang baik. Semua hal dari pendataan penghuni, pencatatan transaksi administrasi, hingga pembuatan laporan administrasi pembayaran kamar masih dilakukan secara manual oleh penjaga kos. Hal tersebut sering mengakibatkan hasil yang kurang teliti dan memakan waktu yang cukup lama.

Oleh karena itu, Princess House membutuhkan sistem informasi untuk memudahkan pembayaran dan meminimalisir kesalahan-kesalahan pada pencatatan pembayaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti dapat merumuskan masalah yaitu: Bagaimana membangun sistem informasi pembayaran pada Princess House?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menjaga agar permasalahan tidak terlalu meluas karena mengingat keterbatasan yang ada pada peneliti, maka pada penelitian ini membatasi ruang lingkup permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Memproses transaksi pembayaran dan penyimpanan data penghuni kos pada Princess House.
2. Menampilkan laporan pembayaran kos.
3. Admin dari aplikasi ini hanya penjaga dan pengelola Princess Houses.
4. Aplikasi yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic dan SQL Server sebagai database sistem.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Adapun tujuan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang pendidikan Strata 1 jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu pengetahuan peneliti yang diperoleh saat kuliah.

3. Untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas serta kemudahan bagi pengguna memproses transaksi dan penyimpanan data pembayaran.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data pada pembuatan program ini adalah :

1. Metode Wawancara

Pada metode ini peneliti bertanya langsung kepada sumber yaitu pihak terkait dan berwenang di Princess House, dalam proses pembuatan program pembayaran kos sehingga peneliti dapat mengetahui masalah dengan lebih spesifik.

2. Metode Observasi

Dalam metode ini peneliti mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek penelitian dan mencatat data yang diperlukan.

3. Studi Pustaka

Pada metode ini peneliti mencari informasi dengan membaca naskah, buku, jurnal dengan tema sejenis yang diperlukan dalam pembuatan program sesuai dengan permasalahan yang sedang diteliti sebagai acuan dan referensi untuk merancang sistem.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Metode Analisis PIECES

Analisis ini mengidentifikasi berbagai faktor secara sistematis terhadap 6 aspek yaitu, *Performance* (Kinerja), *Information* (Informasi), *Economic* (Ekonomi), *Control* (Pengendalian), *Efficiency* (Efisiensi) dan *Service* (Pelayanan).

2. Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional adalah analisis yang menjelaskan fungsi kebutuhan apa saja yang dibutuhkan oleh sistem yang akan dibuat.

3. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non fungsional yaitu:

1. *Software* (Perangkat Lunak)

Software yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem dan pemrosesan data dari suatu sistem.

2. *Hardware* (Perangkat Keras)

Hardware yang dibutuhkan sebagai sarana penunjang dalam pembuatan sistem yaitu berupa seperangkat personal komputer.

3. *Brainware* (Pengguna)

Pengguna sebagai pelaksana suatu sistem.

1.5.3 Metode Perancangan

Tahap ini merancang sistem yang akan dibuat berdasarkan hasil dari analisis yang telah dilakukan dan merupakan perancangan dari permasalahan yang ada.

Model perancangan yang digunakan dalam sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Bagan Alir (*Flowchart*)
2. DFD (*Data Flow Diagram*)
3. ERD (*Entity Relationship Diagram*)
4. Rancangan Tabel
5. Rancangan User Interface

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode penelitian yang dilakukan dalam pembuatan program ini adalah SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan menggunakan model waterfall. Model waterfall merupakan model pengembangan yang paling banyak dipakai. Model pengembangan ini bersifat linear dari tahap awal pengembangan sistem yang merupakan tahap perencanaan sampai tahap akhir pengembangan yaitu, tahap pemeliharaan. Tahapan berikutnya tidak akan dilaksanakan sebelum tahapan sebelumnya selesai dan tidak bisa kembali atau mengulang ke tahap sebelumnya.

1.5.5 Metode Testing

Pengujian sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Black Box Testing

Pada black box testing akan menguji hanya dengan menjalankan aplikasi apakah sesuai dengan kebutuhan.

2. White Box Testing

White box testing menguji kode-kode program pada aplikasi dan menganalisis apakah ada kesalahan atau tidak.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan untuk memuat uraian secara garis besar isi dari skripsi ini untuk tiap-tiap bab adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas tentang tinjauan pustaka dan teori dasar yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan sistem.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai deskripsi objek penelitian, analisis masalah dan kebutuhan serta perancangan aplikasi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan tahapan dalam membangun aplikasi, testing hingga implementasi pada objek penelitian.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari laporan skripsi yang berisi kesimpulan dari keseluruhan isi laporan skripsi serta saran yang dapat peneliti berikan selama proses penelitian hingga penerapan aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar referensi peneliti dalam menyusun skripsi ini.

