

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pesatnya kemajuan teknologi komputer baik *software* maupun *hardware*, ditinjau dari sisi jaringannya memicu bermuncunya aplikasi-aplikasi canggih pendukung jaringan komputer. Munculnya game-game online baru dengan alur cerita yang kompleks dan menyerupai kehidupan nyata serta dengan tampilan grafis tingkat tinggi adalah hasil usaha para *game developer* untuk mengimbangi kemajuan teknologi komputer.

Semakin banyaknya *gamenet* adalah dampak positif dari kemajuan teknologi jaringan komputer, yang dampaknya saling menguntungkan antara penyedia dan pelanggan. Biaya sewa jalur *bandwith* agar bisa terhubung ke jaringan internet bagi kalangan menengah kebawah adalah alasan mengapa para pecinta game online lebih memilih menyewa komputer di *gamenet* daripada menyewa *bandwith*.

Sistem tagihan sewa pemakaian komputer *gamenet* mengacu pada jumlah lama waktu pemakaian komputer. Hal demikian menuntut para pengelola *gamenet* untuk mengatur penghitungan tagihan pemakaian dengan tepat, di samping itu juga masih ada tuntutan untuk mengatur pembukuan keuangan baik segi jasa maupun segi materi, jasa berbentuk penyewaan komputer sedangkan materi

adalah penjualan voucher game online dan semua fasilitas pendukung kenyamanan bermain game seperti minuman, makanan dan rokok.

Pemanfaatan program aplikasi komputer sangat tepat untuk memberi kenyamanan baik pelanggan ataupun penyedia jasa warnet, dan akan mempermudah manajemen dalam beberapa aspek. Beberapa contoh dari aspek tersebut ialah aspek penghitungan jumlah tagihan perjam/menit/detik, rekapitulasi keuangan, serta pengaturan penggunaan komputer oleh pelanggan secara rapi.

## **1.2. Perumusan masalah**

Sesuai dengan topik skripsi ini yaitu program billing dan program rekapitulasi keuangan gamenet Regno, maka dalam penelitian akan membuat sebuah program aplikasi pendukung yang tepat untuk pengaturan pemakaian dan rekaman rekapitulasi keuangan dengan dukungan informasi tukar data antar komputer pada jaringan lokal Gamenet Regno dengan menggunakan bahasa program Visual Basic 6 yang kemudian penulis menamakan program tersebut dengan Program billing dan rekapitulasi keuangan Regno Game Online.

Masalah yang akan di bahas adalah bagaimana membangun Program aplikasi ini agar bisa bekerja sebaik dan seefisien mungkin guna mendukung dan mempermudah pembukuan Regno Game Online.

## **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah:

1. Penghitungan lama sewa komputer secara digital sesuai dengan harga sewa perdetik.
2. Pengendalian terpusat pemakaian komputer yang dipakai para pelanggan.
3. Sinkronisasi timing antara komputer operator dan komputer pelanggan.
4. Chating antar semua komputer lokal.
5. Penyimpanan data member dan pengelola (Operator, Admin).
6. Merekam Rekapitulasi perputaran keuangan, pemasukkan dari sewa dan penjualan, serta pengeluaran baik pembelian atau gaji karyawan.

#### **1.4. Manfaat penelitian**

Penulis mengharapkan dengan terealisasinya program aplikasi ini, maka tingkat kerapian manajemen pada gamenet Regno dapat ditingkatkan dan pelaksanaannya akan semakin efisien baik waktu ataupun tenaga, seperti penghitungan waktu pemakain, dan rekapitulasi keuangan, sehingga tanpa harus mencatat secara manual kejadian-kejadian waktu mulai dan waktu berakhir, perhitungan keuangan satu persatu, cukup memantau pada komputer operator dengan sedikit sentuhan manual dengan memanfaatkan informasi kirim data antar komputer.

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Penelitian mengenai program billing dan rekapitulasi keuangan gamenet Regno, memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Dapat mengatur pemakaian komputer gamenet oleh pengguna secara teroganisir.
2. Memberikan informasi kejadian yang terjadi dengan merekam waktu pemakaian, pengguna dan operator yang bersangkutan.
3. Menghitung jumlah tagihan dan merekamnya, serta menunjukkannya pada pengguna yang bersangkutan.
4. Memanfaatkan bahasa pemrograman Visual Basic sebagai sarana dalam pengaturan atau menampilkan informasi secara keseluruhan dalam komputer.

## **1.6. Metodologi Penelitian**

Metodologi penelitian yang dipakai dalam pembuatan Tugas Akhir ini adalah :

### **1.6.1. Metode Pengumpulan Data**

1. Metode Observasi

Observasi adalah pengamatan secara langsung kegiatan yang sedang dilakukan. Saat melakukan observasi dapat pula melakukan validasi terhadap informasi yang diberikan pada saat wawancara. Pengumpulan data dengan mengamati langsung kegiatan di gamenet Regno Game Online, dan dengan menjadi penyewa.

## 2. Metode Interview

Metode wawancara (*Interview*), wawancara atau tanya jawab langsung dengan pihak-pihak terkait dalam hal ini sumber yang paling tepat adalah operator, admin dan pelanggan gamenet guna memperoleh data yang tepat sehingga perancangan aplikasi sesuai dengan tujuan semula.

## 3. Metode Kepustakaan (*Library Research*)

Metode Kepustakaan, mengumpulkan data-data yang diperoleh dengan cara mengumpulkan data melalui buku-buku yang relevan dengan permasalahan yang dihadapi, dalam hal ini mengenai kode pemrograman.

### 1.6.2. Metode Pembuatan Sistem

#### a. Perancangan Sistem

Merupakan tahapan yang dilakukan untuk membuat sebuah rancangan program berdasarkan input dan output yang diinginkan. Setelah variabel-variabel yang merupakan catatan sistem pembayaran tagihan sewa komputer, rekapan keuangan baik pengeluaran dan pendapatan, dan dirujuk pada teori pembukuan selanjutnya digunakan untuk pembuatan modul dan program komputer, yang menyangkut hal-hal penetapan input dan output.

#### b. Implementasi Sistem

Setelah pembuatan perancangan maka dapat dipresentasikan hasil dari perancangan yang telah dibuat. Setelah data dan program siap, maka data dimasukkan kedalam program. Jika penerapan sistem sudah berjalan lancar, maka sistem dapat diimplemetasikan langsung. Program Billing dan rekapitulasi keuangan Regno Game Online ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic 6.0.

**c. Evaluasi**

Evaluasi merupakan visualisasi hasil running program menggunakan pemrograman Visual Basic 6.0 yang berjalan pada sistem operasi Windows 9x atau 2k.

### **1.8. Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah pembahasan tugas akhir ini maka dalam penyusunanya penulis membagi pokok permasalahan ke dalam enam bab sebagai berikut :

#### **BAB I      Pendahuluan**

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah yang sedang dibahas seperti latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian yang diinginkan dicapai dalam pemecahan masalah, manfaat penelitian, metodologi penelitian yang dilakukan serta sistematika dalam penyusunan laporan.

#### **BAB II     Landasan Teori**

Bab ini merupakan bagian yang menjadi landasan teori yang digunakan dalam memecahkan masalah dan membahas masalah yang ada. Teori-teori yang dicantumkan dalam bab ini, seperti pengertian tentang *Artificial intelligence* (kecerdasan buatan), DFD, dan disiplin pembukuan keuangan.

### **BAB III Analisis dan Rancangan Sistem**

Memuat tentang analisa dan deskripsi sistem serta tahapan perancangan yang meliputi metode perancangan sistem, desain sistem informasi yang meliputi diagram konteks, data flow diagram, relational database, desain basis data dan rancangan antarmuka masukan sistem dan rancangan antarmuka keluaran sistem.

### **BAB IV Implementasi Sistem**

Mengutarakan tentang implementasi perangkat lunak yang meliputi batasan implementasi dan implementasi perangkat lunak berupa menu utama, form-form masukan, form-form keluaran serta melakukan suatu tahap pengujian pada sistem yang telah dibuat.

### **BAB VI Penutup**