

**PROGRAM BILLING DAN REKAPITULASI KEUANGAN GAMENET
”REGNO GAME ONLINE”**

SKRIPSI



disusun oleh

Nur Akhmad Amrulloh

04.11.0503

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**PROGRAM BILLING DAN REKAPITULASI KEUANGAN GAMENET
"REGNO GAME ONLINE"**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Nur Akhmad Amrulloh

04.11.0503

**URUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

Program Billing Dan Rekapitulasi Keuangan Gamenet

"Regno Game Online"

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nur Akhmad Amrulloh

04.11.0503

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 15 Mei 2011

Dosen Pembimbing,



Krisnawati, S.Si, MT

NIK. 190302038

PENGESAHAN

SKRIPSI

Program Billing Dan Rekapitulasi Keuangan Gamenet
"Regno Game Online"

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nur Akhmad Amrulloh

04.11.0503

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Maret 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Drs. Bambang Sudaryatno, MM.
NIK. 190302029

Kusnawi, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302112

Krisnawati, S.Si, MT.
NIK. 190302038

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 12 April 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



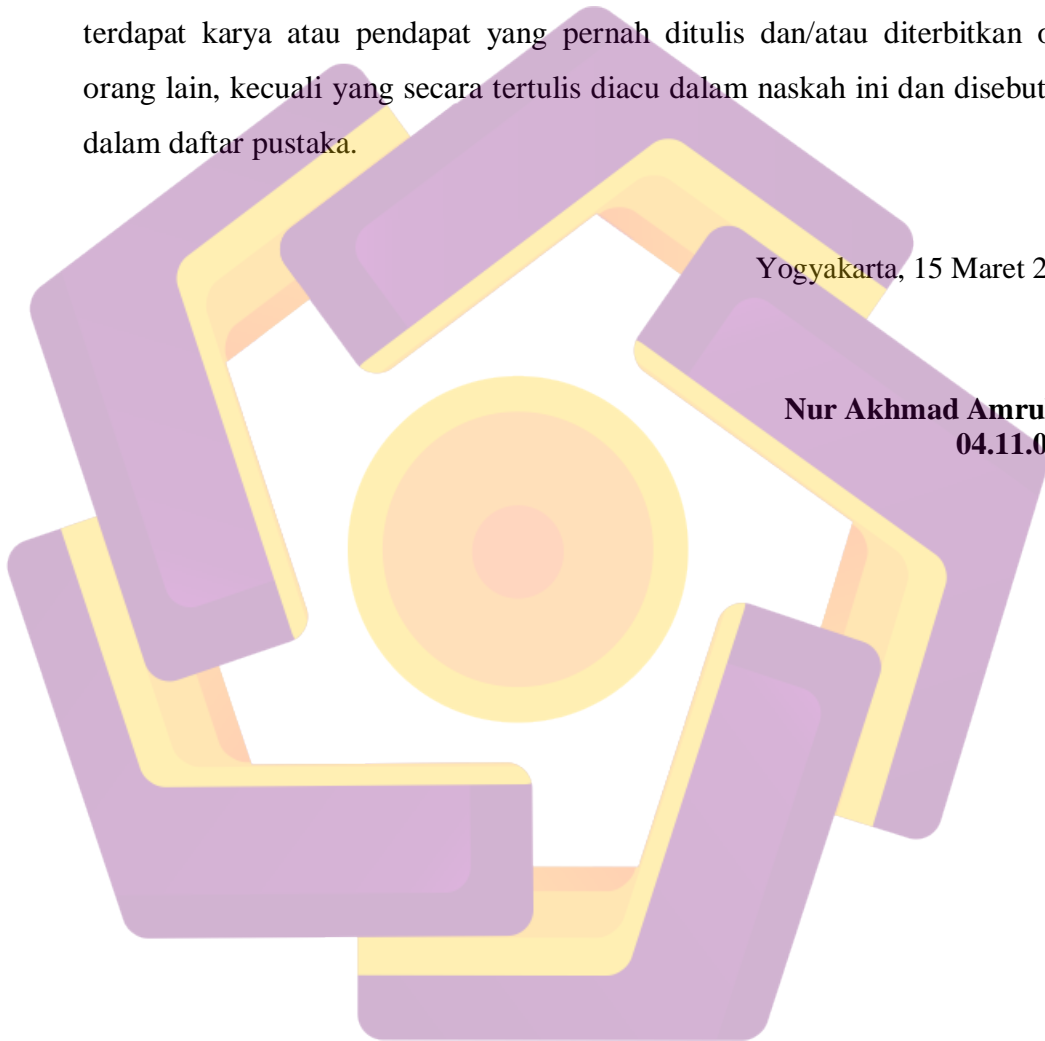
Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 15 Maret 2012

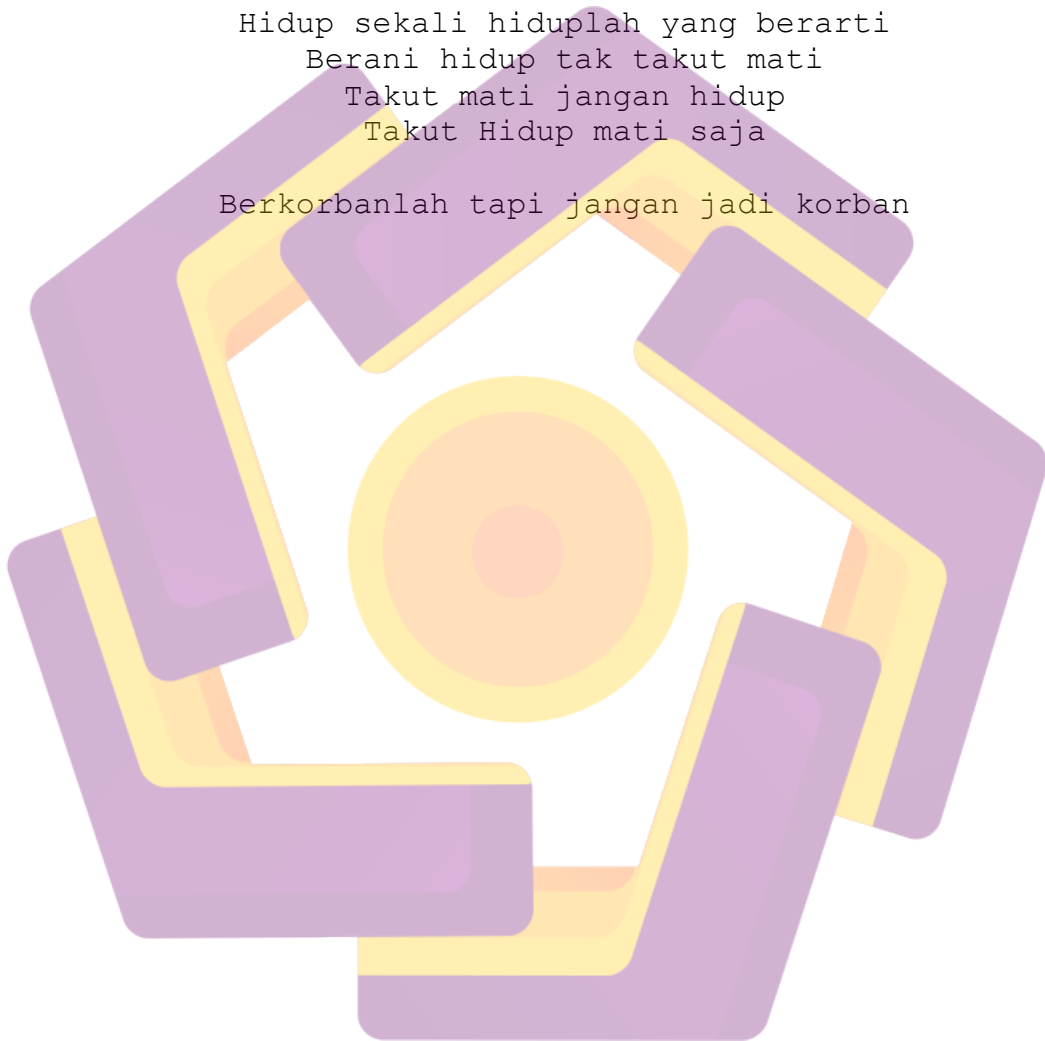
Nur Akhmad Amrulloh
04.11.0503



MOTTO

Hidup sekali hiduplah yang berarti
Berani hidup tak takut mati
Takut mati jangan hidup
Takut Hidup mati saja

Berkorbanlah tapi jangan jadi korban



PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam kepada Allah SWT Tuhan semesta alam, Skripsi ini kupersembahkan kepada:

- Istri saya tercinta, Herlian Ardivianti yang selama ini selalu memberi semangat dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
- Ibunda Tercinta Umi Sulfiyati, Ayahanda tercinta Achmad Musa Istachri dan Adinda tersayang Nur Aeni Musyafak, karena dukungan kalian aku selalu semangat dan semangat menyelesaikan skripsi ini.
- Teman-teman THRAGOX (Teman Kontrakan & Amikom kelas B angkatan 2004) yang selalu memberi informasi tentang perkuliahan dan kampus, dan tak jarang memberi canda tawa menghibur penyelesaian skripsi.
- Regno Family (komunitas gamers tempat saya skripsi) yang banyak memberi masukan, baik operator, admin, user, manager, bahkan ownernya yang tidak enggan memberi masukan.

Terimakasih dan smile selalu untuk kalian

amroel_85@yahoo.co.id

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunianya, serta doa restu dan dorongan dari berbagai pihak akhirnya tugas Penulisan Ilmiah ini dapat diselesaikan. Penulisan Ilmiah ini disusun guna melengkapi salah satu syarat untuk dapat menyelesaikan jenjang Sarjana jurusan Teknik Informatika pada Stmik Amikom Yogyakarta. Adapun judul dari Penulisan Ilmiah ini adalah : **Program Billing Dan Rekapitulasi Keuangan Gamenet "Regno Game Online"**.

Dalam Penulisan Ilmiah ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan yang sangat berarti dari dosen Pembimbing yang dengan rela memberikan ilmu serta meluangkan waktunya untuk membantu penulis dalam menyelesaikan Penulisan Ilmiah ini.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

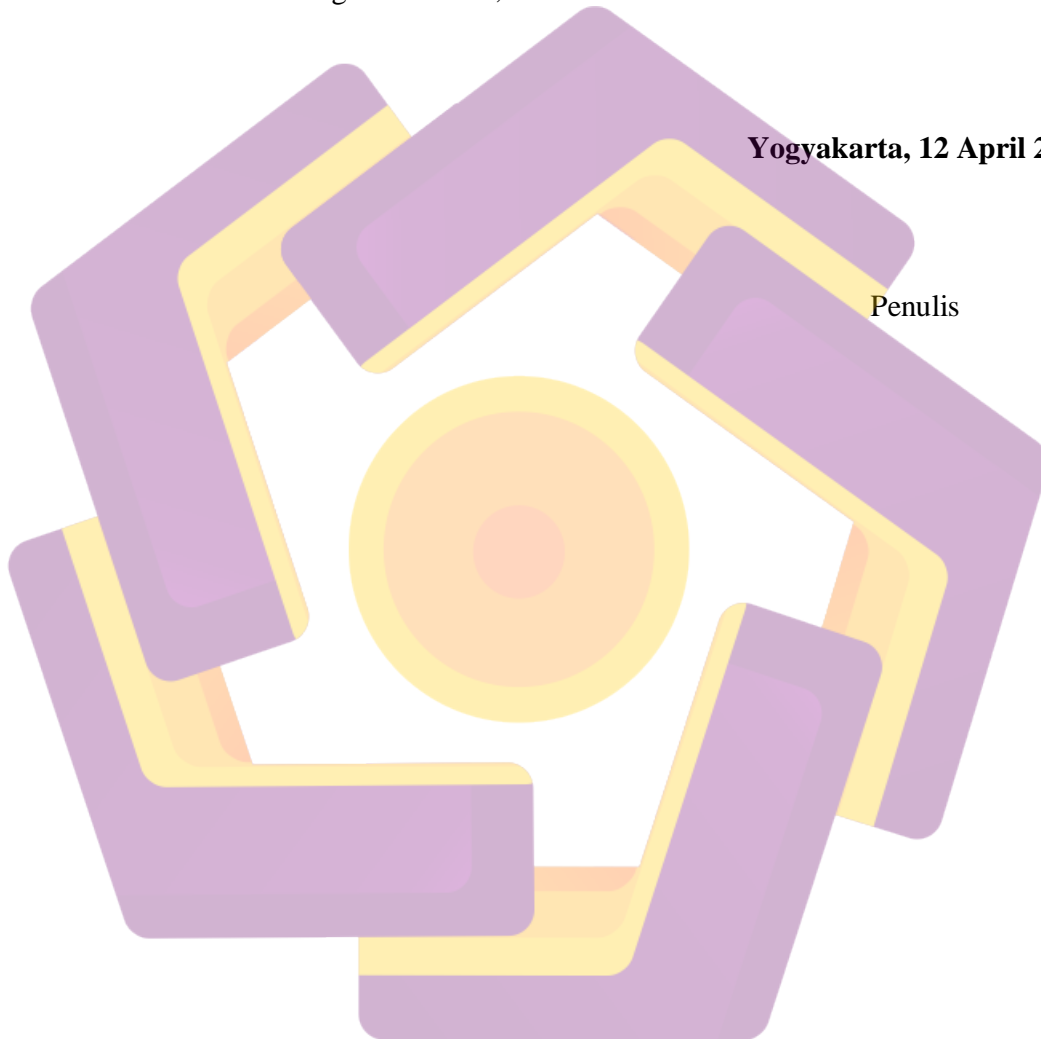
1. Bpk Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Ketua Stmik Amikom Yogyakarta.
2. Bpk Sudarmawan, MT, selaku Kepala Jurusan Teknik Informatika.
3. Bpk Drs. Bambang Sudaryatno, MM dan Bpk Kusnawi, S.Kom, M. Eng., selaku Dosen penguji.
4. Ibu Krisnawati, S.Si, MT, selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan dan waktunya kepada penulis selama proses pembuatan Penulisan Ilmiah ini berlangsung hingga selesai.
5. Istri Tercinta yang tak bosan-bosan memberi semangat dan mendampingi saya.
6. Kedua orang tua, yang telah membesarkan, mendidik dan membimbing dengan penuh kasih sayang serta memberikan dukungan dan do'a-nya hingga penulis dapat menyelesaikan Penulisan Ilmiah ini.
7. Teman-teman Regno Family, THRAGOX, dan SA2004B, terimakasih atas dukungan mental dan masukkannya.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan ilmiah ini masih banyak kekurangan, oleh karena mengingat keterbatasan penulis dengan segenap kemampuannya saran dan kritik yang membangun akan penulis terima dengan tangan terbuka.

Akhirnya penulis persembahkan Penulisan Ilmiah ini dengan harapan dapat memberikan manfaat bagi kita semua, amin.

Yogyakarta, 12 April 2012

Penulis



DAFTAR ISI

| | |
|--|-----------|
| Judul..... | i |
| Lembar Persetujuan..... | ii |
| Lembar Pengesahan..... | iii |
| Pernyataan Keaslian..... | iv |
| Motto..... | v |
| Persembahan..... | vi |
| Pengantar..... | vii |
| Daftar Isi..... | ix |
| Intisari..... | xiii |
| Abstract..... | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 Perumusan Masalah..... | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 2 |
| 1.4 Manfaat Penelitian..... | 3 |
| 1.5 Tujuan Penelitian..... | 3 |
| 1.6 Metodologi Penelitian..... | 4 |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan Data..... | 4 |
| 1.6.2 Metode Pembuatan Sistem..... | 5 |
| 1.7 Sistematika Penulisan..... | 6 |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | 8 |
| 2.1 Pengertian Gamenet..... | 8 |
| 2.1.1 Tempat..... | 8 |
| 2.1.2 komputer..... | 8 |
| 2.1.3 Jaringan Komputer..... | 9 |
| 2.1.4 Pengelolaan Penyewaan..... | 11 |
| 2.1.4.1 Operator..... | 12 |
| 2.1.4.2 Admin..... | 12 |
| 2.1.4.3 Manajer..... | 12 |
| 2.2 Billing Gamenet..... | 13 |
| 2.2.1 Server..... | 13 |
| 2.2.2 Klien..... | 14 |
| 2.3 Data Base..... | 14 |
| 2.3.1 Pengertian Database..... | 15 |
| 2.3.2 Pengertian Struktur Data..... | 15 |
| 2.3.3 Model Data..... | 15 |
| 2.3.4 DBMS..... | 16 |
| 2.4 Data Flow Diagram..... | 18 |
| BAB III RANCANGAN SISTEM..... | 20 |
| 3.1 Analisis dan Kebutuhan Sistem..... | 20 |
| 3.2 Struktur Program Billing..... | 22 |
| 3.2.1 Billing Klien..... | 23 |
| 3.2.2 Billing Server..... | 24 |
| 3.3 Tarif..... | 25 |

| | | |
|--------|---|----|
| 3.3.1 | Pascabayar..... | 25 |
| 3.3.2 | Prabayar..... | 26 |
| 3.4 | Rancangan Proses..... | 28 |
| 3.4.1 | DFD level 0..... | 28 |
| 3.4.2 | DVD level 1..... | 29 |
| 3.4.3 | DFD Level 2 Proses 1..... | 32 |
| 3.4.5 | DFD Level 2 Proses 2..... | 33 |
| 3.4.6 | DFD Level 4 Proses 2..... | 34 |
| 3.4.7 | DFD Level 3 Proses 2..... | 35 |
| 3.4.8 | DFD Level 2 Proses 3..... | 36 |
| 3.4.9 | DFD Level 2 Proses 7..... | 36 |
| 3.4.10 | DFD Level 2 Proses 8..... | 37 |
| 3.4.11 | DFD Level 2 Proses 9 dan 14..... | 37 |
| 3.4.12 | DFD Level 2 Proses 11..... | 38 |
| 3.4.13 | DFD Level 2 Proses 15..... | 38 |
| 3.5 | Perancangan Basis Data..... | 39 |
| 3.5.1 | Tabel Member Prabayar..... | 39 |
| 3.5.2 | Tabel Paket..... | 40 |
| 3.5.3 | DFD Tabel Prabayar..... | 41 |
| 3.5.4 | Tabel Pascabayar..... | 41 |
| 3.5.5 | Tabel Opsi..... | 42 |
| 3.5.6 | Tabel Log..... | 43 |
| 3.5.7 | Tabel Kompiuser..... | 44 |
| 3.5.8 | Tabel StokId..... | 44 |
| 3.5.9 | Tabel Rekap Uang..... | 45 |
| 3.5.10 | Tabel NoShift..... | 45 |
| 3.5.11 | Tabel memberPas..... | 45 |
| 3.5.12 | Tabel OP..... | 46 |
| 3.5.13 | Tabel Admin..... | 46 |
| 3.6 | Rancangan Antar Muka..... | 47 |
| 3.6.1 | Rancangan Antar Muka Form Operator..... | 47 |
| 3.6.2 | Rancangan Antar Muka Form Operator bagian frame member..... | 48 |
| 3.6.3 | Rancangan Antar Muka Form Operator bagian frame jalur..... | 49 |
| 3.6.4 | Rancangan Antar Muka Form Operator bagian frame billing..... | 49 |
| 3.6.5 | Rancangan Antar Muka Form Operator bagian frame log..... | 50 |
| 3.6.6 | Rancangan Antar Muka Form Operator bagian frame keuangan..... | 51 |
| 3.6.7 | Rancangan Antar muka Form Options..... | 52 |
| 3.6.8 | Rancangan Antar muka Form Msg..... | 55 |
| 3.6.9 | Rancangan Antar muka Form bayar billing..... | 56 |
| 3.6.10 | Rancangan Antar muka Form Topup..... | 56 |

| | |
|---|-----------|
| 3.6.11 Rancangan Antar muka Form NoKompi..... | 57 |
| 3.6.12 Rancangan Antar muka Form Main..... | 57 |
| 3.6.13 Rancangan Antar muka Form Login..... | 58 |
| 3.6.14 Rancangan Antar muka Form Admin..... | 59 |
| 3.6.15 Rancangan Antar muka Form Set No Kompi..... | 59 |
| 3.6.16 Rancangan Antar muka Form Set No Options..... | 59 |
| 3.6.17 Rancangan Antar muka Form Pulsa..... | 61 |
| 3.6.18 Rancangan Antar muka Form timer..... | 61 |
| 3.6.19 Rancangan Antar muka Chat..... | 62 |
| BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM..... | 64 |
| 4.1 Spesifikasi Sistem Untuk Implementasi..... | 64 |
| 4.1.1 Spesifikasi Perangkat Keras..... | 64 |
| 4.1.2 Spesifikasi Perangkat Lunak..... | 64 |
| 4.2 Implementasi Form Login..... | 65 |
| 4.3 Implementasi Form Topup dan hubungannya dengan Form Topup..... | 72 |
| 4.3.1 Implementasi Karakter teks ID dan sandi pada frame Topup..... | 72 |
| 4.3.2 Implementasi Tarif pada frame topup..... | 78 |
| 4.3.3 Implementasi pemanggilan form topup..... | 84 |
| 4.3.4 Implementasi frame topup..... | 88 |
| 4.4 Implementasi Frame Member..... | 94 |
| 4.5 Implementasi Frame Jalur..... | 99 |
| 4.6 Implementasi Frame billing dan Form Pasca..... | 102 |
| 4.8 Implementasi Frame keuangan..... | 108 |
| 4.8.1 Implementasi bagian shift..... | 108 |
| 4.8.2 Implementasi Bagian Global..... | 117 |
| 4.9 Implementasi Frame Log..... | 133 |
| 4.10 Implementasi Form Opsi..... | 135 |
| 4.10.1 Implementasi Frame Operator..... | 138 |
| 4.10.2 Implementasi Frame input Operator..... | 140 |
| 4.10.3 Implementasi Frame pengaturan Komputer klien..... | 143 |
| 4.10.4 Implementasi Frame Komputer user..... | 143 |
| 4.10.5 Implementasi Frame pengaturan gambar..... | 147 |
| 4.10.6 Implementasi Frame member free..... | 148 |
| 4.10.7 Implementasi Frame Pengaturan Umum..... | 151 |
| 4.10.8 Implementasi Frame Pengaturan Tarif..... | 152 |
| 4.10.8 Implementasi Frame Pengaturan Tarif paket..... | 153 |
| 4.10.9 Implementasi Frame Pengaturan Tarif prabayar..... | 158 |
| 4.10.10 Implementasi Frame Pengaturan Tarif pascabayar... .. | 159 |
| 4.11 Form Chat dan chat induk..... | 160 |
| 4.12 Implementasi Form about..... | 162 |
| 4.13 Implementasi Toolbar..... | 164 |
| 4.14 Implementasi Status Bar..... | 167 |
| 4.15 Implementasi Form AmoMsg..... | 168 |
| 4.16 Implementasi Timer..... | 170 |

| | |
|--|-----|
| 4.16.1 Implementasi Timer Billing..... | 170 |
| 4.16.2 Implementasi Timer Zaman..... | 172 |
| 4.16.3 Implementasi Timer Backup..... | 174 |
| 4.17 Implementasi Auto Manifest..... | 175 |
| 4.18 Implementasi Aliran data Klien Server dan Program billing | |
| Bagian klien..... | 177 |
| 4.18.1 Implementasi aliran data load data dan update data.... | 178 |
| 4.18.2 Implementasi aliran data update_no_komputer dan formnokompi..... | 186 |
| 4.18.3 Implementasi Login dan form login..... | 188 |
| 4.18.4 Implementasi logout, form pulsa dan radar mini..... | 194 |
| 4.18.5 Implementasi Ubah_password dan formlogin admin pada klien..... | 196 |
| 4.18.6 Implementasi aliran data Klien_lock..... | 198 |
| 4.18.7 Implementasi aliran data klien_turn_off..... | 199 |
| 4.18.8 Implementasi aliran data Klien_pindah..... | 200 |
| 4.18.9 Implementasi aliran data klien_tarif dan formtarif..... | 201 |
| 4.18.10 Implementasi proses sinkronasi..... | 203 |
| 4.18.10.1 Implementasi proses sinkrontarif..... | 203 |
| 4.18.10.2 Implementasi proses sinkronisasi waktu... | 204 |
| 4.18.10.3 Implementasi proses sinkronchat dengan KLIEN_MINTA_CHAT..... | 204 |
| 4.19 Implementasi keamanan dan aturan startup..... | 206 |
| 4.20 Instalasi dan pengesetan Program Billing server dan klien... | 209 |
| BAB V PENUTUP..... | 212 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 212 |
| 5.2 Saran..... | 212 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 214 |

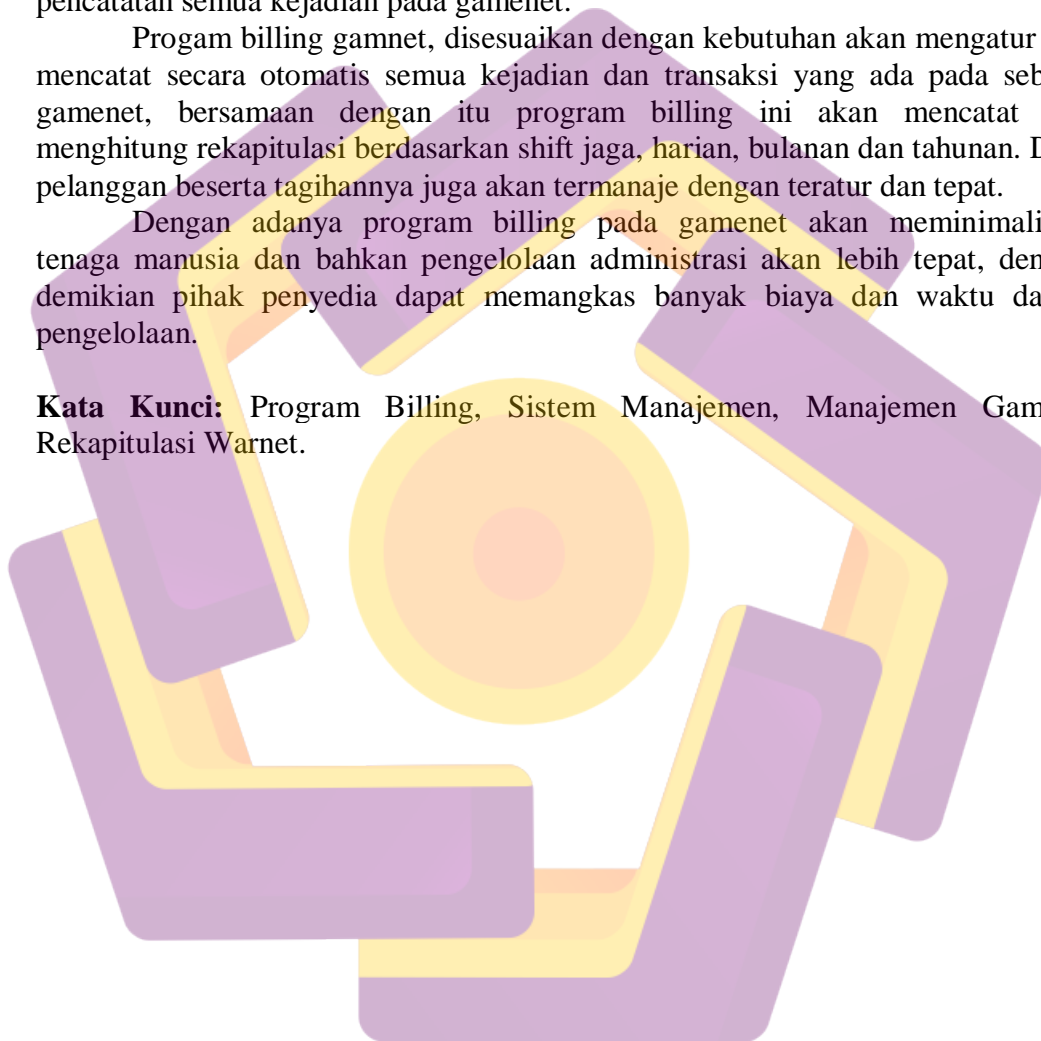
INTISARI

Semakin banyaknya gamenet adalah dampak positif dari kemajuan teknologi jaringan komputer, yang dampaknya saling menguntungkan antara penyedia dan pelanggan. Banyaknya transaksi pada gamenet baik transaksi maupun kejadian serta kebutuhan komunikasi antara penyedia dan pelanggan atau pelanggan dan pelanggan akan sangat merepotkan penyedia layanan gamenet dalam mengatur pembayaran, tagihan sewa, rekapitulasi keuangan, serta pencatatan semua kejadian pada gamenet.

Program billing gamnet, disesuaikan dengan kebutuhan akan mengatur dan mencatat secara otomatis semua kejadian dan transaksi yang ada pada sebuah gamenet, bersamaan dengan itu program billing ini akan mencatat dan menghitung rekapitulasi berdasarkan shift jaga, harian, bulanan dan tahunan. Data pelanggan beserta tagihannya juga akan termanaje dengan teratur dan tepat.

Dengan adanya program billing pada gamenet akan meminimalisasi tenaga manusia dan bahkan pengelolaan administrasi akan lebih tepat, dengan demikian pihak penyedia dapat memangkas banyak biaya dan waktu dalam pengelolaan.

Kata Kunci: Program Billing, Sistem Manajemen, Manajemen Gamnet, Rekapitulasi Warnet.



ABSTRACT

Increasing number of GameNet is the positive impact of advances in computer networking technology, the impact of mutual benefit between providers and customers. The number of transactions on either the transaction or occurrence GameNet and the need for communication between the provider and the customer or the customer and the customer will be very troublesome GameNet service providers to manage payment, rent bills, financial summary, as well as recording all events in GameNet.

Gamnet billing program, tailored to the needs and will adjust automatically records all events and transactions that have a GameNet, along with a billing program that will record and count the recapitulation on guard shift, daily, monthly and yearly. Customer data along with the bill also would termanaje with regular and proper.

With the billing program on GameNet will minimize manpower and even the administration would be more appropriate, so the provider can trim a lot of cost and time management.

Keywords: *Billing Program, Systems Management, Management GameNet, figuring Recapitulation.*

