

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini semakin maju, khususnya teknologi informasi, setiap orang saat ini mencari berbagai informasi yang diinginkannya melalui berbagai macam media, entah informasi yang diperoleh baik dari media cetak maupun media elektronik. Teknologi informasi dalam memberikan informasi pun ikut berkembang, khususnya bidang pemrograman. Pemrograman merupakan alat yang dapat menciptakan informasi menjadi lebih efektif dan efisien. Pemrograman menawarkan berbagai kemudahan yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi menjadi aplikasi yang mudah digunakan sebagai penunjang bisnis dan teknologi.

Penulis melakukan pendekatan aplikasi dengan menggunakan pemrograman visual basic 6.0 sebagai media pembuat aplikasi. Untuk membangun aplikasi sebagai penunjang bisnis dan teknologi, diperlukan sarana pendukung yang informatif. Sarana disini adalah Handphone. Saat ini handphone bukan hanya sarana untuk berkomunikasi, namun juga dapat dikembangkan untuk membangun aplikasi software. Macam pendekatan untuk melakukan pengaksesan handphone sangat mudah, serta mencakup fitur-fitur yang disediakan pada sebuah handphone. Diantaranya akses informasi hardware, celuller network, operator logo, alarm, phone book, sms service dan lain-lain.

Handphone diciptakan untuk komunikasi antar individu secara realtime dan memberi kemudahan bagi pemakai. Dengan saling terkaitnya antar manfaat serta kegunaan bahasa pemrograman dan handphone, maka penulis "Membangun Program Aplikasi Penjualan Pulsa Elektrik dengan Visual Basic 6.0" sebagai judul dari Tugas Akhir yang penulis tempuh. Sistem aplikasi Penjualan Pulsa Elektrik dengan Visual Basic 6.0 yang penulis susun berfungsi untuk mengefesienkan kerja pengiriman pulsa elektrik didalam counter HP, dengan memanfaatkan koneksi komputer untuk memudahkan penggunaannya. Aplikasi ini dibuat menggunakan visual basic 6.0 dan Microsoft access sebagai database. Aplikasi ini berfungsi juga untuk memudahkan mengakses berbagai fasilitas didalam handphone dari komputer yang bisa dikembangkan dan lebih bermanfaat.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dirumuskan masalah, yaitu Bagaimana membangun pemrograman Visual Basic 6.0 dan Handphone menjadi sistem aplikasi Penjualan Pulsa Elektrik yang dikembangkan memenuhi tujuan efektif dan efisien, antara lain :

1. Merancang dan membuat Program Aplikasi Penjualan Pulsa Elektrik dengan Visual Basic 6.0 dengan Database Microsoft Access 2002.
2. Melakukan Setting Konfigurasi atau Implementasi Sistem.
3. Melakukan Pengujian Sistem.

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan pemrograman sangat luas sesuai fungsi penerapannya masing-masing dalam bidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan, dalam hal ini dapat dibatasi ruang lingkungnya menjadi lebih sempit, yaitu dengan bagaimana memanfaatkan, membangun pemrograman Visual Basic 6.0 dan Handphone menjadi sistem aplikasi Penjualan Pulsa Elektrik yang dikembangkan memenuhi tujuan efektif dan efisien. Yaitu diantaranya :

1. Aplikasi ini hanya dipakai untuk penjualan pulsa elektrik atau counter HandPhone yang memanfaatkan penjualan pulsa elektrik dengan koneksi komputer.
2. Aplikasi dapat diakses oleh customer jika HandPhone terkoneksi dengan komputer.
3. Untuk membatasi penggunaan oleh customer yang tidak berkepentingan maka dibuat penanganan form login.
4. Dalam pembuatan aplikasi penjualan pulsa elektrik ini digunakan Software Microsoft Visual Basic 6.0 dengan database Microsoft Access 2002.
5. Aplikasi ini menggunakan kabel data dan HandPhone NOKIA 5110.

1.4. Tujuan Dan Manfaat

Adapun tujuan dari penyusunan laporan ini terdapat dua macam, yaitu :

1. Tujuan

- a. Secara Internal

1. Sebagai persyaratan kelulusan bagi jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti kuliah Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

b. Secara Eksternal

1. Memberikan gambaran, pengetahuan, dan pemahaman bagi masyarakat luas mengenai teknologi informasi khususnya pemrograman.
2. Memfokuskan pemahaman pembaca terhadap ketunggalan pemrograman sebagai media membangun aplikasi.

2. Manfaat

a. Secara Internal

1. Mengembangkan diri dalam hal pengembangan dari pemrograman yang mampu menghasilkan aplikasi yang relevan, efektif, dan efisien.
2. Untuk mensosialisasikan teknologi komputer khususnya bahasa pemrograman sebagai media pembuat aplikasi yang bermanfaat bagi pengguna dan konsumen aplikasi.

b. Secara Eksternal

1. Pemrograman dan aplikasi dapat mempermudah sarana informasi yang efektif khususnya pada penjualan pulsa elektrik yang mengacu pada modernisasi.

2. Sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi berbasis pemrograman yang ditujukan kepada masyarakat, pengguna program, konsumen aplikasi untuk pemanfaatan kemajuan fungsi yang lebih maksimal.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Cara mendapatkan data yang baik dan bermanfaat, maka ada beberapa pengumpulan data dalam penyusunan laporan penelitian ini, antara lain:

1. Metode Kepustakaan

Melakukan studi kepustakaan yaitu dengan mengumpulkan data yang dilaksanakan dengan membaca buku literature dan sumber informasi lain yang ada hubungan dengan masalah pembahasan sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan.

2. Metode Observasi

Yaitu pengumpulan data atau fakta yang cukup efektif dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan langsung di tempat penelitian.

3. Metode Dokumentasi

Dalam metode ini penyusun mengambil data dari arsip-arsip atau dokumen-dokumen pada instansi atau lembaga yang terkait.

1.6. Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis ke dalam beberapa bab, masing-masing bab akan dirincikan masalah-masalahnya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini membahas tentang konsep Dasar Informasi, Konsep Dasar Basis Data, DFD, Rancang Interface serta pengenalan Software yang digunakan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang Hardware dan software, perancangan sistem, setting konfigurasi sistem, pengujian sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini merupakan hasil dan pembahasan dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat.

