

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LatarBelakang

Kos ijo didirikan pada tahun 1998. Teletak di tambakboyo kecamatan depok kabupaten sleman. Dahulunya kos ijo merupakan salah satu kos-kos'an yang berdiri pertama kali diperkampungan tambakboyo. Pembangunan kos menghabiskan dana 50 juta pada tahun 1998, harga perkamar pun masih murah dengan jumlah 9 kamar. Dengan harga sewa perkamar 100.000 /bulan. Kos ini mulai berkembang dengan pembangunan rumah kos lagi di daerah seturan Yogyakarta.

Sistem pencatatan kos ijo masih menggunakan sistem manual, dimana pengurus kos melakukan pencatatan berupa data penghuni, data pembayaran kamar /bulan, dan pengurus kos tersebut masih menggunakan alat tulis sebagai pencatatan. Permasalahan muncul karena pada saat akhir bulan pembayaran sewa kamar, dan keterlambatan pembayaran karena report untuk merekap semua data dari awal masuk hingga akhir jatuh tempo pembayaran yang memungkinkan kesalahan pencatatan yang bisa berakibat fatal.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis berinisiatif untuk membuat aplikasi pembayaran kos ijo tersebut agar mempermudah pengerjaan laporan penghitungan keuangan, memperkecil kemungkinan kesalahan dalam penulisan atau perhitungan dan untuk menyimpan berkas laporan pembayaran tahun lalu

yang mungkin suatu hari masih di gunakan. Sehingga penulis mengangkat topik yang berjudul "Sistem Informasi Pembayaran Kos Ijo Berbasis Desktop". Menggunakan "Microsoft Visual Basic 6.0 dan Microsoft SQL Server 2000".

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah penulis uraikan diatas, maka penulis merumuskan masalah tentang bagaimana pemilik kos ini bisa menggunakan aplikasi keuangan ini untuk membantu dan mempermudah pekerjaan dalam mengurus masalah keuangan pemabayaran kos ini.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah tidak terlalu luas dan menyimpang dari tujuan, maka penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas, yaitu meliputi :

1. Aplikasi ini hanya diperuntukkan bagi para pemilik kos-kos-an.
2. Aplikasi ini hanya digunakan untuk mencatat data-data pembayaran, data transaksi yang berkaitan dengan keterlambatan pembayaran serta untuk pembuatan laporan.
3. Aplikasi ini dibangun menggunakan Microsoft Visual basic 6.0, Microsoft SQL Server 2000 dan Cristal report 8.5 sebagai penyajian laporan.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan sistem informasi pembayaran kos ini adalah:

1. Dapat mempersingkat perhitungan pembayaran serta efisiensi dalam pengolahan data keuangan kos ijo.

2. Meningkatkan kinerja dalam pengolahan data keuangan.
3. Penghematan waktu tenaga dan biaya dalam melakukan pemasukan data penghuni pada kos ijo.
4. Untuk meminimalisir kesalahan dalam perhitungan pembayaran.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan penulis dalam pengumpulan data untuk penyusunan laporan Tugas Akhir yaitu :

1.5.1 Metode observasi

Yaitu metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengadakan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh informasi yang akan dijadikan penelitian.

1.5.2 Metode wawancara

Proses perencanaan sistem data dengan cara berkomunikasi (Tanya jawab) bersama pemilik "Kos Ijo"

1.5.3 Metode Kepustakaan

Penulis membaca literature atau buku-buku yang berkaitan dengan pengolahan data perpustakaan.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memperjelas pemahaman terhadap penelitian, maka akan di uraikan tentang sistematika penulisan tugas akhir sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Dalam bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Dasar Teori

Dalam bab ini berisi dasar-dasar teori dari aplikasi database dan software yang digunakan.

Bab III Tinjauan Umum

Dalam bab ini berisi tentang gambaran umum dan perancangan aplikasi pengelolaan "Kos Ijo".

Bab IV Pembahasan

Dalam bab ini diuraikan tentang rancangan umum sistem, rancangan program dan pembahasan mengenai proses pembuatan aplikasinya dengan menggunakan software yang mendukung.

Bab V Kesimpulan Dan Saran

Dalam bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan tugas akhir yang dibuat serta saran-saran pada pembuatan aplikasi ini.