BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi di bidang komputer yang saat ini telah mengalami perkembangan yang begitu pesat hal ini merupakan tolak ukur bagi kemajuan di bidang teknologi, dimana komputer telah banyak digunakan hampir seluruh bidang teknologi. Selaras dengan berkembangnya teknologi komputer diikuti pula perkembangan di bidang lain seperti Teknologi Informasi. Dewasa ini informasi telah menjadi salah satu kebutuhan pokok bagi sebagian kalangan masyarakat, semakin terbaru, terpecaya dan padat maka informasi tersebut semakin mahal harganya.

Pemakaian teknologi komputer di bidang informasi salah satunya adalah *"Internetworking"* atau sering disebut dengan istilah internet. Internet digunakan untuk menunjukan usaha-usaha menghubungkan komputer dari sistem yang berbeda-beda termasuk didalamnya network sistem yang berbeda pula.

Semakin besar kebutuhan pemakaian internet menjadikan lahan bisnis warnet (warung internet) menjadi semakin menjamur, hal ini akan semakin lebih baik apabila didukung penanganan yang profesional dan semakin baik apabila didukung dengan program komputer berorientasi basisdata .

Perhitungan biaya pemakaian internet dengan sistem manual yaitu mengalikan tarif biaya perjam dengan lama pemakaiaan akan membutuhkan waktu perhitungan yang lama walau dibantu dengan alat hitung calculator dan sering terjadi kesalahan perhitungan oleh petugas warnet *(human error),* sehingga sering tidak akurat. Dengan dibuatnya program aplikasi ini maka perhitungan akan dilakukan oleh komputer yang ketelitiannya sampai biaya perdetik tetap diperhatikan. Selain itu data-data pemakaian akan langsung tersimpan ke database dengan otomatis bahkan dapat melaporkan hasil pendapatan warnet perbulan.

I.2. Pokok Masalah Yang Ditinjau

Masalah yang dibicarakan adalah "Komputerisasi Pengolahan Data Pemakaian Dan Pendapatan Warnet SQUIT-NET Yogyakarta" yang meliputi :

1. Data petugas (penjaga) warnet
2. Data biaya (tarif) pemakaian per jam
3. Data anggota warnet
4. Data non anggota warnet
5. Data pemakaian (sewa) warnet pada periode tertentu
6. Data pendapatan warnet pada periode tertentu

1.3. Tujuan Penelitian

1. Akan memperlihatkan apa keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan komputer sebagai alat bantu pengolahan data khususnya dalam penyajian "Komputerisasi Pengolahan Data Pemakaian Dan Pendapatan Warnet SQUIT-NET Yogyakarta" dengan bahasa pemrograman Visual dBASE.
2. Untuk mempelajari lebih lanjut bagaimana membuat sistem informasi yang baik dan memenuhi kriteria dalam suatu sistem informasi. Serta sebagai dasar untuk perkembangan studi selanjutnya, juga untuk memenuhi kelengkapan kurikulum dan syarat kelulusan dalam program studi diploma tiga.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Sarana tukar informasi untuk meningkatkan sarana dan prasarana yang telah ada serta meningkatkan kinerja dan pelayanan warnet pada masyarakat.
2. Memungkinkan memakai sistem ini atau sebagai bahan pertimbangan untuk mengembangkan sistem yang telah ada.

I.5. Metode Pengumpulan Data

Metode yang dipakai untuk mengumpulkan data ini dengan cara wawancara dan observasi langsung, metode tersebut dilakukan untuk mendapatkan pengetahuan secara langsung dari pihak yang bersangkutan, mengamati keadaan fisik, mempelajari spesifikasi format masukan dan format keluaran yang dibutuhkan.

I.6. Sistematika Karya Tulis

Dalam pembuatan Karya Tulis ini disusun dari lima bab dengan bahasan masing-masing sebagai berikut :

BAB I. Pendahuluan

Bab ini merupakan bagian pengantar yang berisi latar belakang masalah, pokok masalah yang ditinjau, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika karya tulis yang digunakan dalam penulisan karya tulis ini.

BAB II. Landasan Teori

Berisi uraian sekilat mengenai warnet SQUIT-Net, teori pendukung dari sistem informasi meliputi teori yang berkaitan dalam perancangan sistem, konsep-konsep dasar tentang pengetahuan basis data, serta sistem informasi manajemen.

BAB III. Perancangan Sistem

Menyangkut perancangan sistem yang terdiri dari desain basis data sistem, analisa proses pengolahan data, desain input, desain output yang dihasilkan.

BAB IV. Implementasi Sistem

Merupakan tahap dimana sistem siap dioperasikan pada keadaan yang sebenarnya. Jadi disini dapat diketahui model input, model output sistem, serta model menu sistem.

BAB V. Penutup

Terdiri dari kesimpulan tentang sistem yang dibuat.