

Program Pendaftaran Pengunjung Warnet Microphile

Andre Rizky Pangestu¹, Ibnu Abi Zaid Fisabilillah², Yoga Ramadhani³

¹Universitas Islam Balitar, Indonesia

²Universitas Islam Balitar, Indonesia

³Universitas Islam Balitar, Indonesia

¹1andrerizkyyy43@gmail.com

²ibnu.abzaid29@gmail.com

³yogaramadhani1@gmail.com

ABSTRACT

In the continually evolving digital era, internet cafes have become an unforgettable part of society. Internet cafes serve as places to access information or simply play games online. This has led to the proliferation of internet cafes in various areas. However, over time, internet cafes have begun to be abandoned due to technological advancements. An analysis of internet cafe needs indicates that there must be changes to increase public interest in internet cafes. We have developed a billing website for internet cafes, specifically targeting gaming cafes, at Microphile. The features offered greatly facilitate internet cafe operators and owners in running their businesses in this digital age.

ARTICLE INFO

Article History

Submitted/Received: 15/04/2024

First Revised: 18/04/2024

Accepted: 10/08/2024

Publication Date: 12/08/2024

Keyword:

Web; Internet Cafe; Program; warnet;

1. INTRODUCTION

Dalam era digital yang terus berkembang, warnet (Warung Internet) telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari masyarakat modern. Warnet adalah tempat di mana individu dapat mengakses internet, bermain game, bekerja, belajar, atau sekadar bersosialisasi online. Pertumbuhan industri warnet tidak hanya mencerminkan perkembangan teknologi informasi, tetapi juga mencerminkan perubahan budaya dan sosial yang signifikan dalam cara kita berinteraksi dengan dunia digital.

Warnet memiliki peran penting dalam masyarakat modern karena menyediakan akses mudah dan terjangkau ke internet. Ini memungkinkan individu yang mungkin tidak memiliki akses internet di rumah mereka untuk mencari informasi, belajar online, berkomunikasi, dan mengakses layanan web yang beragam.

Pengguna warnet bervariasi, termasuk pelajar, pekerja, pengusaha kecil, dan individu yang ingin bersosialisasi online. Warnet seringkali menjadi tempat yang populer bagi anak muda yang gemar bermain game online bersama teman-teman mereka.

Warnet dapat ditemukan di berbagai lokasi, termasuk perkotaan dan pedesaan. Mereka tersebar di pusat perbelanjaan, pinggir jalan, atau dalam kompleks perumahan. Warnet biasanya buka sepanjang hari, dengan beberapa yang mungkin beroperasi 24 jam. Warnet menyediakan akses internet dengan memasang sejumlah komputer yang terhubung ke jaringan. Pengguna harus membayar biaya berdasarkan durasi penggunaan, biasanya per jam. Perangkat lunak keamanan dan pembatasan akses sering digunakan untuk menjaga keamanan dan produktivitas di lingkungan warnet.

2. METHOD

Sistem ini dikembangkan dengan metode waterfall. Sistem yang dikembangkan berhasil memberikan informasi yang komprehensif kepada setiap tabel member dan operator, memungkinkan akses ke rincian stok barang, menyimpan seluruh data terkait warnet, serta menampilkan data hasil penjualan, pendapatan, dan penyewaan. Dengan kemampuannya dalam mencetak dokumen berisi laporan penjualan kepada member, sistem ini membuktikan efektivitasnya dalam menyajikan informasi yang diperlukan untuk pengelolaan dan pengawasan operasional warnet secara holistik.

3. RESULTS AND DISCUSSION

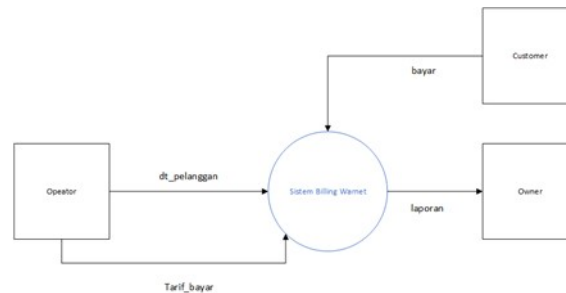
3.1 Analisis Kebutuhan Sistem Informasi

Sistem informasi ini membutuhkan perangkat keras seperti laptop atau komputer dan beberapa perangkat lunak seperti:

1. Os Windows terbaru
2. Xampp
3. Microsoft Word
4. Visual Studio Code

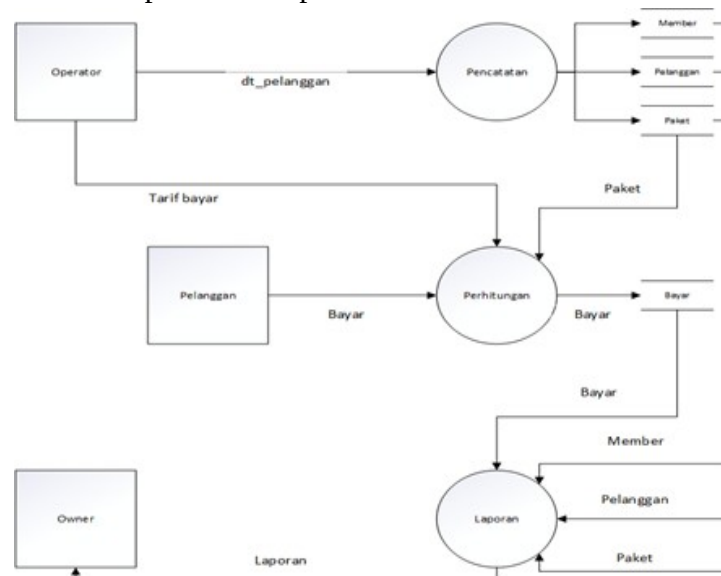
3.2 Rancangan Sistem Informasi

- a. Data Flow Diagram(DFD)



Gambar 1 DFD Level 0

1. Customer memesan paket warnet lalu membuat id dan password.
2. Setelah pelanggan memesan dan membuat akun dengan adanya id dan password, pelanggan membayar sesuai dengan paket yang telah dibuat dan sistem akan memasukan Id, password dan waktu pesanan.
3. Pelanggan memilih komputer sesuai dengan paket yang dipesan
4. Pelanggan memasukan id dan password dengan benar agar dapat masuk kedalam komputer
5. Id dan waktu pelanggan akan masuk kedalam data yang ada di operator
6. Data yang tercantum akan dibuatkan laporan untuk disampaikan kepada owner
7. Owner menerima data laporan dari operator



Gambar 2 DFD Level 1

Admin menginput alir data dt_pelanggan dan Tarif bayar lalu dari alir data tersebut admin melakukan proses Pencatatan dan proses Perhitungan. Dari proses Pencatatan menghasilkan output data store member, pelanggan, dan paket, kemudian data store member mendapat alir data member dan data store pelanggan mendapat alir data pelanggan kemudian keduanya menuju ke proses Laporan sedangkan data store paket mendapat dua alir data, yang pertama menuju ke proses Perhitungan dan yang kedua menuju ke proses Laporan. Dari proses Perhitungan pelanggan melakukan pembayaran dan proses Perhitungan mengeluarkan alir data output bayar dan data store bayar, dari data store bayar menuju ke proses Laporan. Kemudian dari proses Laporan mengeluarkan alir data output laporan yang diberikan kepada pemilik

b. Database

Tabel 1. Rincian Tabel User pada Database

KOLOM	TIPE DATA	PANJANG TIPE
Id user	INT	-
Username	VARCHAR	16
Password	VARCHAR	16
Hak_akses	INT	-
Sedanglogin	INT	-

Tabel 2. Rincian Tabel Sesi pada Database

KOLOM	TIPE DATA	PANJANG TIPE
IDSesi	INT	-
IDPelanggan	INT	16
IDKonsol	INT	16
Waktu	VARCHAR	32
LamaBermain	INT	-
nambah	INT	-

Tabel 3. Rincian Tabel Pelanggan pada Database

KOLOM	TIPE DATA	PANJANG TIPE
IDPelanggan	INT	-
NamaPelanggan	VARCHAR	32
Domisili	VARCHAR	32

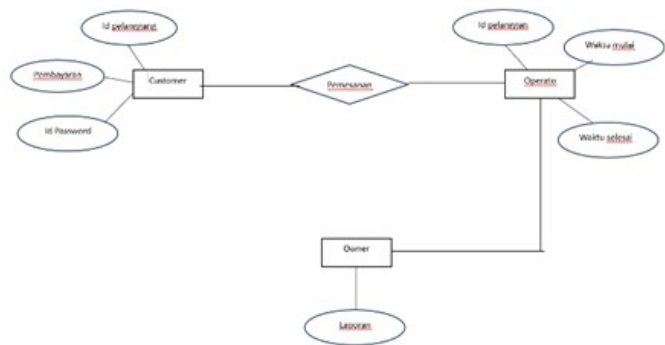
Tabel 4. Rincian Tabel Laporan Keuangan pada Database

KOLOM	TIPE DATA	PANJANG TIPE
IDLaporan	INT	-
IDSesi	INT	32
IDKonsol	INT	32
IDPelanggan	INT	-
LamaBermain	INT	-
TotalPembayaran	decimal	10,2
Kembalian	decimal	10,2
TanggalPembayaran	datetime	10,2

Tabel 4. Rincian Tabel Data Komputer pada Database

KOLOM	TIPE DATA	PANJANG TIPE
IDKomputer	INT	-
Nomor Komputer	VARCHAR	32
Status	INT	-
harga	INT	-

c. ERD



Gambar 3 ERD

d. User Interface



Gambar 4 Interface Login

no	komputer	pengguna	waktu mulai	lama bermain

Gambar 5 layout

3.3 Hasil Perancangan Sistem

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan sistem dan perancangan sistem, maka dihasilkan desain sistem informasi daftar pengunjung warnet MICROPHILE berbasis web sebagai berikut:

1. Arsitektur Sistem

Arsitektur sistem informasi daftar pengunjung warnet MICROPHILE berbasis web terdiri dari dua komponen utama, yaitu:

- a. Komponen backend merupakan komponen yang bertanggung jawab untuk menangani proses bisnis sistem. komponen backend terdiri dari database, server, dan aplikasi web.
- b. Komponen frontend merupakan komponen yang bertanggung jawab untuk menampilkan antarmuka pengguna sistem komponen frontend terdiri dari halaman web dan aplikasi web.

2. Data

Data yang digunakan dalam sistem informasi daftar pengunjung warnet MICROPHILE berbasis web sebagai berikut:

- a. Data pelanggan berisi informasi tentang identitas, seperti nama, alamat, id dan password.
- b. Data operator berisi tentang informasi identitas, seperti nama, id dan password, mengatur paket billing.
- c. Data owner berisi tentang informasi tentang hal hal yang ada pada data pelanggan dan operator, dan bisa mengatur data pelanggan dan operator secara langsung.

Antarmuka pengguna sistem informasi daftar pengunjung warnet MICROPHILE berbasis web terdiri dari tiga antarmuka yaitu:

- a. Antarmuka pengguna pelanggan
- b. Antarmuka pengguna operator
- c. Antarmuka pengguna Owner

3.4 Pembahasan Hasil Perancangan Sistem

Perancangan sistem informasi daftar pengunjung warnet MICROPHILE berbasis web memiliki kelebihan yaitu:

- a. Interface yang mudah dimengerti
- b. Pengaturan yang mudah bagi operator dan owner
- c. Sistem antrian yang bisa dilihat oleh pelanggan untuk mengetahui apakah ada komputer yang tidak digunakan

Sistem ini juga memiliki kekurangan yaitu:

- a. Sistem membutuhkan koneksi internet yang stabil dan cepat
- b. Kebutuhan perangkat yang layak

Secara keseluruhan perancangan sistem informasi daftar pengunjung warnet MICROPHILE berbasis web ini dapat mempermudah bagi operator untuk dapat memantau pelanggan dan juga untuk mengatur proses sistem di warnet MICROPHILE.

4. CONCLUSION

Dalam penutupan laporan ini, dapat disimpulkan bahwa Microphile Net di Kota Blitar, memiliki sistem pendaftaran member anggota berbasis web yang telah diimplementasikan untuk meningkatkan efisiensi layanan warung internet. Proses pendaftaran member melibatkan verifikasi berupa identitas calon anggota. Sistem ini dibagi menjadi 3 sesuai dengan ketentuan dan spesifikasi komputer dan disimpan menggunakan MS SQL. Setiap pelanggan berhak memiliki membership lebih dari satu sesuai dengan spesifikasi komputer yang tersedia.

REFERENCES

- Arifin, B., & Baijuri, A. (2023). SISTEM INFORMASI SURVEI KEPUASAN PENGUNJUNG PERPUSTAKAAN IBRAHIMY MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER 3 DAN MYSQL

- Daffa,S.S., (2021). Pengenalan Pola Untuk Mengetahui Jumlah Target Pengunjung Mall Berdasarkan Usia, Gender, Pendapatan Tahunan, Pengeluaran, Tujuannya Untuk Mempermudah Mengetahui Target Pasar Menggunakan Metode EDA, K-Means, Hierarchial Clustering, Confusion Matrix.
- Dias, A.B.U., & Tanthy, A.A. (2023). SISTEM MEMBERING DAN BILLING WARNET “WINNER.NET”
- Dista,T.M.,Abdullah,F.F. (2022). CLUSTERING PENGUNJUNG MALL MENGGUNAKAN METODE K-MEANS DAN PARTICLE SWARM OPTIMIZATION
- Drs.Afrizal,Z.M.Kom.,&DKK. (2023). Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak
- Dwi, A.D. (2020). PERANCANGAN APLIKASI SISTEM BILLING UNTUK WARNET PRABAYAR.
- ILKA ZUFRIA, M.Kom. (2022). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI. Medan: Pusdikra Mitra Jaya
- Indyah, H. S., (2020). Analisa Perancangan Sistem. Pekalongan: NEM.
- MAHARANI, Ni Putu Berliana; PIARSA, I Nyoman; PRATAMA, I Putu Agus Eka. [9] D. Handoko, “SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN SELEKSI PENENTUAN PENERIMA BEASISWA DENGAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW),” Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2016.
- Mardiana, C., & Rayes, R. G. (2020). KONSEP DESAIN MEJA KOMPUTER WARNET GAME ONLINE.
- Muhamad, B. U. (2011). PERANCANGAN APLIKASI BILLING WARUNG INTERNER
- Nur Azis, S.Kom., M.Kom. (2022). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi. Bandung: WIDINA BHAKTI PERSADA.
- Putri, A. F., & Triana, E. (2021). KARAKTERISTIK PENGUNJUNG MALL JAMBI TOWN SQUARE.
- Romindo. (2023). Rekayasa Perangkat Lunak
- Simamarta, J. (2010). Rekayasa Perangkat Lunak.