BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi internet dewasa ini semakin pesat, saat ini hal yang didapatkan dari internet bukan hanya berupa informasi tapi belakangan juga menyediakan pelayanan berupa hiburan. Salah satunya adalah game online. Dewasa ini game-game online semakin banyak menarik peminat, bukan hanya anak-anak tetapi juga orang dewasa. Hal ini menyebapkan menjamurnya game-game centre yang menyediakan game online sebagai komuditi utamanya.

Untuk menjadikan suatu game centre dapat bersaing dengan sesama game centre yang semakin banyak, di perlukan suatu sistem informasi yang dapat mengelola penjualan makanan dan minuman di game centre tersebut sehingga pengaturan keungan dapat di sesuaikan dengan kebutuhan sehingga tidak menyebapkan kerugian.

Untuk itu Cyber Community Online Game Centre (Cyco Game Centre) kemudian berusaha untuk membuat suatu sistem informasi untuk mengelola penjualan makanan dan minuman di game centre tersebut yang tadinya hanya berupa pembukuan yang di tulis secara manual. Sistem informasi tersebut sudah berbasis data base dan mengkalkulasi harga pembayaran dari makanan dan minuman yang di beli pelanggan. Hal ini memberikan kemudahan dalam melakukan kalkulasi keuntungan tiap bulan dan mengurangi human error dalam perhitungan total harga yang harus di bayar tiap pelanggan dari makanan dan minuma yang di belinya.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Praktek

1.2.1. Maksud pelaksanaan Kerja Praktek

Maksud dari penulisan kerja praktek ini yaitu :

1. Untuk Mengetahui peranan system informasi perusahaan khususnya penjualan makanan dan minuman di Cyco Game Centre .

2. Untuk menganalisis system informasi penjualan makanan dan minuman di Cyco Game Centre .

1.2.2 Tujuan pelaksanaan Kerja Praktek

Tujuan dari kerja praktek pada Game Center Cyco ini adalah :

1. Untuk mempermudah dalam melakukan kalkulasi keuntungan tiap bulan.
2. Untuk mengurangi human error dalam perhitungan total harga yang harus dibayar tiap pelanggan.

1.3. Sistem Pelaksanaan Kerja Praktek

Kerja Praktek dilaksanakan di Cyco Game Centre , yang berlokasi di JL. PH.H Mustafa NO.16.

Kerja Praktek ini dilaksanakan selama satu bulan terhitung mulai tanggal 1 Juli sampai 1 Agustus 2006. Hari pertama Penulis langsung diberi tugas untuk membuat program aplikasi. Setelah itu Penulis mulai menganalisis dan merancang program tersebut.

1.4. Sistematika Pelaporan Kerja Praktek

Dalam penulisan laporan ini terbagi atas empat bab yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang kerja praktek, maksud dan tujuan kerja praktek, system pelaksanaan kerja praktek, dan sistematika pelaporan kerja praktek.

BAB II RUANG LINGKUP PERUSAHAAN

Bab ini menjelaskan secara singkat tentang sejarah Cyco Game Centre, tempat dn kedudukan perusahaan, Visi dan Misi perusahaan, Logo perusahaan, Konsep usaha perusahaan, Bidang pekerjaan perusahaan, Bidang pekerjaan Divisi/Departemen tempat kerja praktek, Denah perusahaan, organisasi dan manajemen perusahaan.

BAB III KEGIATAN SELAMA KERJA PRAKTEK

Dalam bab ni akan dijelaskan mengenai segalakegiatan yang dilakukan selama kerja praktek, yaitu jadwal kerja praktek, cara/teknik kerja praktek, dan data-data kerja praktek.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan terhadap hasil rancangan serta saran-saran yang berguna untuk mendukung terhadap rancangan yang telah dibuat.