BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan informasi sangat cepat seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kebutuhan akan pelayanan informasi juga berkembang dengan pesat. Untuk menghadapi masalah ini, keberadaan teknologi komputer untuk berbagai keperluan sangat di perlukan. Pentingnya penggunaan komputer dapat dirasakan di seluruh bidang agar dapat berkompetisi dalam menghadapi persaingan bisnis.

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 menyebabkan menjamurnya game-game centre yang menyediakan game online sebagai komuditi utamanya.

Untuk menjadikan suatu game center dapat bersaing dengan sesama game center yang semakin banyak, diperlukan suatu sistem informasi yang dapat mengelola seluruh kegiatan di game center tersebut. Salah satunya adalah system informasi penjualan makanan dan minuman. System informasi ini sangat berdampak pada masalah keuangan di game center tersebut, sehingga kerugian yang ditimbulkan dapat dikurangi hingga sekecil-kecilnya.

Untuk itu **Cyber Community Online Game Center** *(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 ditulis secara manual. Sistem informasi tersebut akan dirancang berbasis database dan mengkalkulasikan harga pembayaran dari makanan dan minuman yang dibeli pelanggan.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Praktek

1.2.1. Maksud Pelaksanaan Kerja Praktek

Maksud dari penulisan kerja praktek ini adalah untuk membangun atau merancang sistem informasi penjualan makanan dan minuman di Game Center Cyco.

1.2.2. Tujuan Kerja Praktek

Tujuan dari dilaksanakannya kerja praktek pada Game Center Cyco ini adalah :

1. Untuk mempermudah dalam melakukan kalkulasi keuntungan tiap bulannya.
2. Untuk mengurangi kesalahan dalam perhitungan total harga maupun kembalian yang harus dibayar oleh pembeli.
3. Untuk mempermudah dalam proses pengecekan stok barang yang tersedia.

1.3. Sistem Pelaksanaan Kerja Praktek

Kerja Praktek di laksanakan di Game Center Cyco, yang beralamat di Jl. P.H.H Mustopa No. 16 Bandung.

Kerja praktek dilaksanakan selama 1 bulan mulai tanggal 1 Juli 2006 – 1 Agustus 2006. Pada hari pertama penulis mendapatkan penjelasan tentang tugas yang diberikan. Setelah itu penulis mulai merancang aplikasi yang akan dibuat berdasarkan analisis yang telah telah selesai dirancang.

1.4. Sistematika Penyusunan Laporan

Untuk memudahkan pembahasan dalam laporan ini, maka digambarkan secara umum dari tiap-tiap bab sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang kerja praktek, maksud dan tujuan kerja praktek, sistem pelaksanaan kerja praktek, sistematika pelaporan kerja praktek.

BAB II. RUANG LINGKUP PERUSAHAAN

Bab ini menjelaskan secara singkat tentang sejarah Cyco Game Center, tempat dan kedudukan perusahaan, bentuk dan hukum perusahaan, bidang kerja perusahaan, bidang pekerjaan divisi/departemen tempat kerja praktek, dan struktur organisasi perusahaan.

BAB III. KEGIATAN SELAMA KERJA PRAKTEK

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai segala kegiatan yang dilakukan selama kerja praktek, yaitu jadwal kerja praktek, cara/teknik kerja praktek, dan data-data kerja praktek yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi.

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.