

ABSTRAKSI

Dengan semakin meningkatnya kebutuhan masyarakat akan informasi dan komunikasi maka bidang usaha jasa persewaan internet mulai semakin digalakkan. Usaha persewaan warnet ini biasanya digabung dengan persewaan *multiplayer game* karena permainan ini hanya bisa diakses bila menggunakan internet. Maraknya usaha persewaan warnet dan *multiplayer game* ini, timbul permasalahan dalam proses operasionalnya. Perhitungan lama waktu sewa dilakukan secara manual mengakibatkan sering terjadi ketidakakuratan dalam proses perhitungan. Ketidakakuratan ini mengakibatkan pula ketidakakuratan dalam proses perhitungan total tagihan sewa. Kondisi tersebut memungkinkan adanya aplikasi billing warnet dan *multiplayer game* yang mempermudah dalam perhitungan lama waktu sewa dan proses perhitungan tagihan sewa.

Pada tahap analisa, keadaan yang ada sekarang dibandingkan dengan keadaan yang ingin dicapai untuk menemukan problem dan kebutuhan dari aplikasi. Kebutuhan-kebutuhan tersebut didesain terlebih dahulu sebelum diimplementasikan. Desain sistem yang dibuat meliputi desain basis data, desain *user interface*, dan desain proses. Desain data dibuat dengan *Entity Relationship Diagram* dan kemudian dipetakan ke tabel-tabel dan desain proses dibuat dengan menggunakan *Data Flow Diagram*.

Aplikasi yang dibuat bukan hanya fasilitas perhitungan lama waktu sewa dan tagihan sewa yang ada dalam billing warnet dan *multiplayer game*, tapi juga ada fasilitas lain. Fasilitas tersebut yaitu fasilitas memasukkan data pelanggan yang mendaftar sebagai pelanggan member maupun paket, memasukkan pendapatan diluar sewa, memasukkan biaya pengeluaran, mengubah daftar harga untuk pelanggan umum, member dan paket, membuat daftar diskon untuk pelanggan umum dan member, fasilitas pesan tempat untuk pelanggan member dan paket, juga beberapa laporan yang dibutuhkan oleh pemilik seperti laporan pendapatan harian, bulanan dan tahunan, laporan pendapatan pendaftaran baik dari pelanggan member maupun dari pelanggan paket, laporan sisa jatah waktu yang tersisa bagi pelanggan paket, dan laporan-laporan lainnya.

Hasil ujicoba yang telah dilakukan menunjukkan hasil yang memuaskan. Aplikasi dirasakan sangat bermanfaat bagi responden. Kesimpulan yang didapat baik dari hasil implementasi maupun hasil uji coba adalah dengan adanya fasilitas-fasilitas dalam aplikasi billing warnet dan *multiplayer game* akan mempermudah memperoleh informasi mengenai lama waktu sewa yang terpakai dan perhitungan tagihan sewa secara akurat, mempermudah dalam perhitungan pendapatan baik harian, bulanan maupun tahunan, mempermudah untuk melakukan proses memesan tempat, juga mempermudah untuk memberikan fasilitas diskon kepada pelanggan termasuk keakuratannya dalam perhitungan diskon.