



# BILLING INTERNET CAFE



## KELOMPOK 20

ASISTEN PENGAMPU:

- **Aditya Mahendra**

ANGGOTA KELOMPOK:

- |                                   |                   |
|-----------------------------------|-------------------|
| ▪ <b>Salma Ardelia Irfani</b>     | <b>(I0320090)</b> |
| ▪ <b>Syahrifai Al Qodriano</b>    | <b>(I0320097)</b> |
| ▪ <b>Talitha Pranastiti</b>       | <b>(I0320099)</b> |
| ▪ <b>Vincentia Putri Kharisma</b> | <b>(I0320107)</b> |
| ▪ <b>Aji Manarul Aziz</b>         | <b>(I0320119)</b> |



## Latar Belakang

Internet, di dalamnya terdapat informasi yang luas dari berbagai penjuru dunia, dan dapat digunakan sebagai sarana komunikasi yang mempersempit dunia menjadi selebar layar monitor. Segala kelebihan yang dimiliki internet membuat orang ingin dengan mudah mendapatkannya.

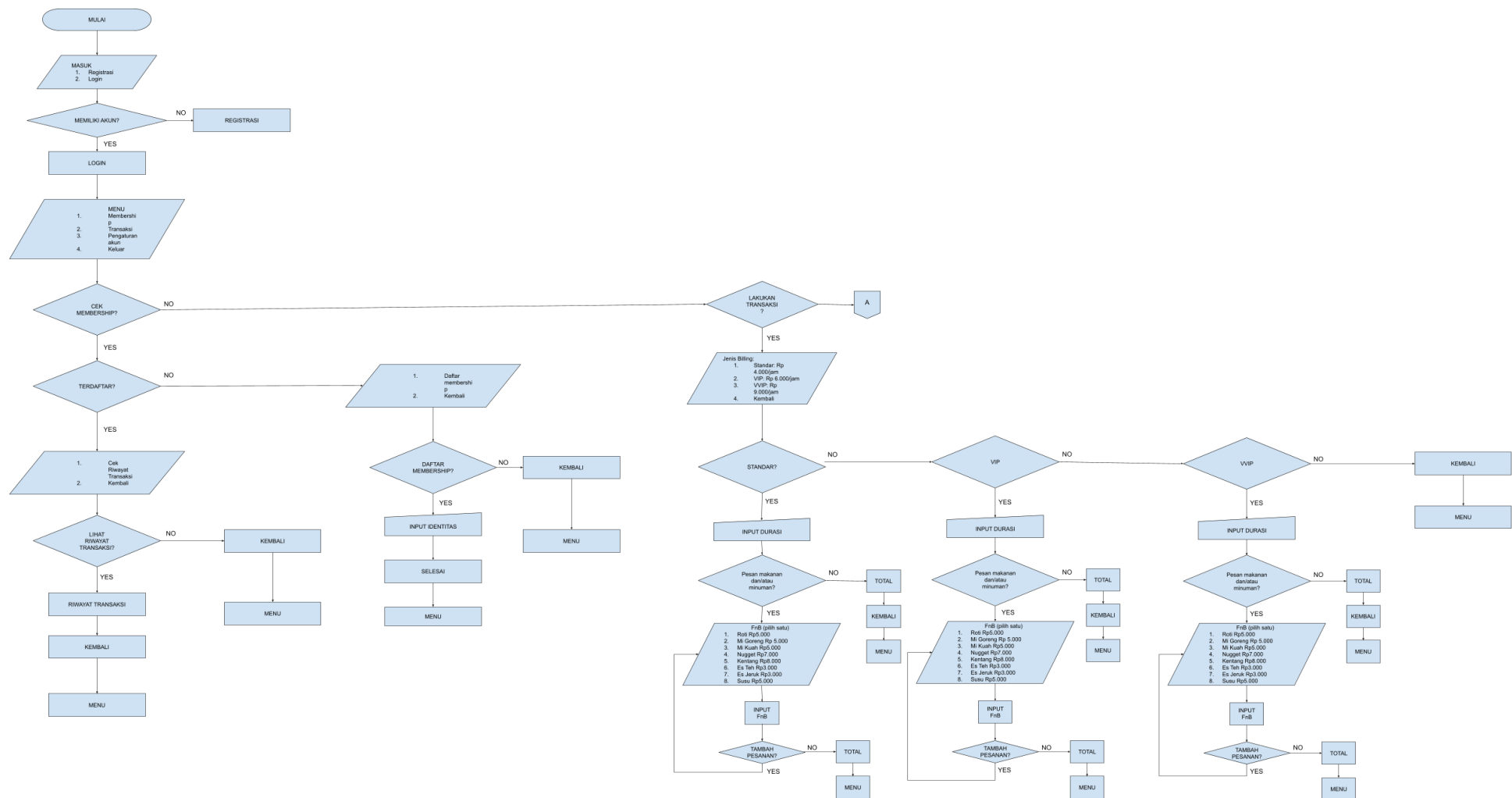
Internet tidak dapat dipisahkan dari bisnis. Bisnis warnet dan game center merupakan salah satu bentuk bisnis yang saat ini masih marak. Para pemburu informasi dan pecandu game mulai dari kalangan anak sekolah, mahasiswa, hingga kaum executive adalah pangsa pasar yang tidak bisa dipisahkan dengan internet.

Tak heran jika bisnis warnet dan game center ini dianggap sebagai bisnis yang menggiurkan. Oleh karenanya diperlukan sebuah sistem billing yang mampu mencatat data transaksi yang dilakukan pada database billing dan produk bisnis lainnya pada internet café tersebut.

## Basis

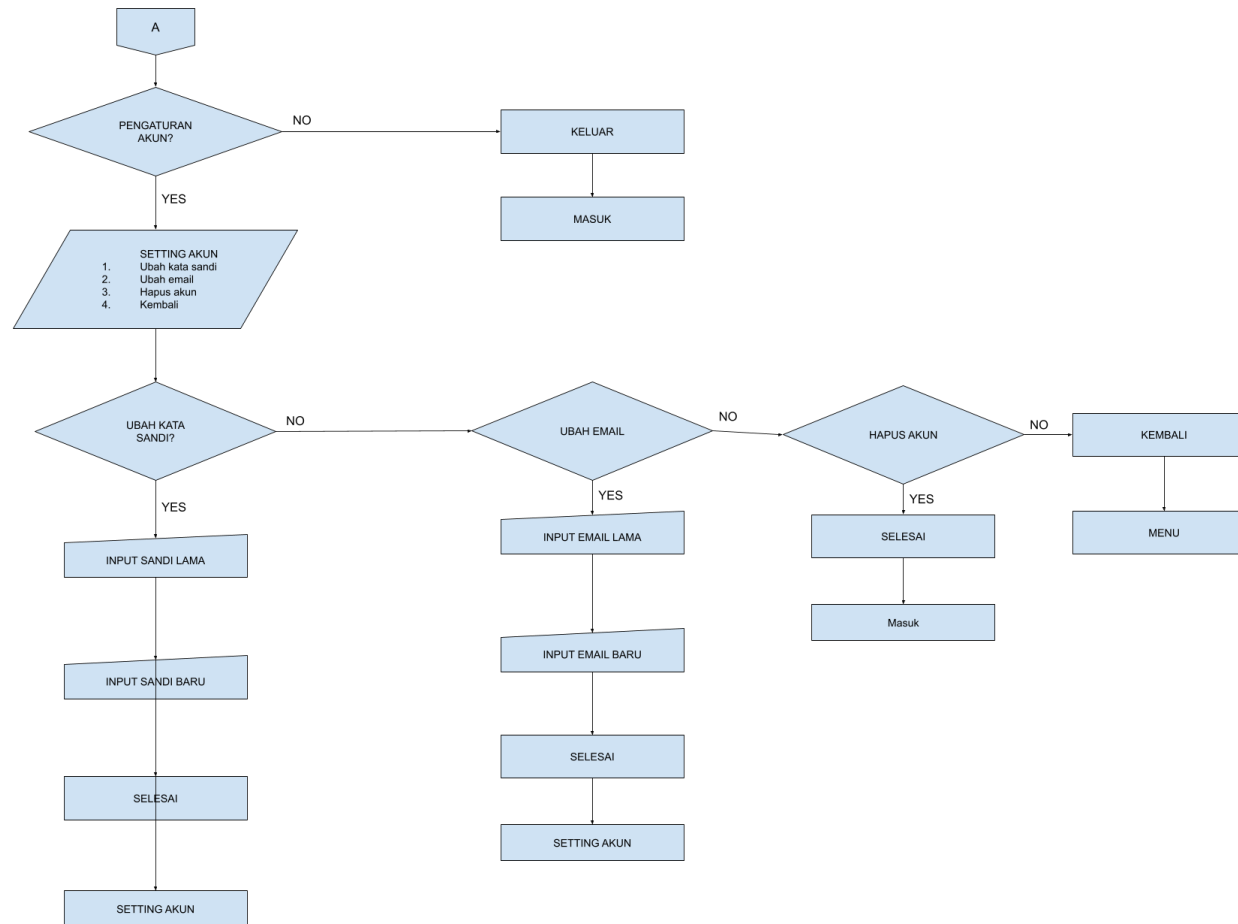
Program '*Billing Internet Cafe*' akan di *run* menggunakan *console*. *Console* (juga disebut *Shell*) pada dasarnya adalah penerjemah baris perintah yang mengambil input dari pengguna yaitu satu perintah pada satu waktu dan menafsirkannya. Jika bebas dari kesalahan maka *console* akan menjalankan perintah dan memberikan *output* yang diperlukan, dan jika tidak ada kesalahan maka *console* akan menampilkan pesan kesalahan.

Dengan menggunakan *console* dapat menampilkan hasil program dengan baik. Selain itu, jika terdapat kesalahan dalam pembuatan program, nantinya *console* akan langsung memberitahu kesalahan program dengan memunculkan keterangan *error* (*SyntaxError: invalidsyntax*) berserta letak dan alasan kesalahan program. Oleh karena itu, kami memilih *run* dengan menggunakan *console* karena dirasa lebih mudah dan terbiasa dalam melakukan *run* python.



## Kelompok 20

Salma – Syahrifai – Talitha – Vincentia – Aji



## Flowchart

Ketika pengguna memasuki aplikasi, pengguna akan melihat opsi Registrasi dan Login. Registrasi diperuntukkan untuk pengguna baru yang belum memiliki akun. Pengguna akan diminta menginput nama pengguna, alamat email aktif, dan membuat password akun. Sedangkan pengguna yang sudah memiliki akun dapat masuk melalui Login dengan memasukkan nama pengguna dan password akun. Setelah masuk, pengguna akan menemukan pilihan menu, yaitu membership, transaksi, pengaturan akun, dan keluar.

Jika pengguna memilih membership, pengguna akan di cek keanggotaannya. Jika pengguna merupakan anggota terdaftar, pengguna akan menemukan opsi cek riwayat transaksi dan opsi kembali. Jika pengguna memilih cek riwayat transaksi, pengguna akan melihat nota riwayat transaksi yang telah dilakukan. Jika pengguna memilih kembali, pengguna akan dikembalikan pada menu. Jika pengguna bukan anggota terdaftar, pengguna akan menemukan opsi daftar membership dan kembali. Jika pengguna ingin mendaftarkan diri dalam keanggotaan, pengguna akan diminta menginput data diri sesuai kartu identitas pengguna (KTP). Jika pengguna memilih menu kembali, pengguna akan dikembalikan pada menu.

Jika pengguna memilih menu transaksi, pengguna akan melihat opsi berbagai jenis biling, di antaranya standar, VIP, dan VVIP. Setelah memilih salah satu billing, pengguna akan diminta menginput durasi waktu (jam). Setelah selesai menginput, pengguna akan mendapat tawaran untuk memesan minuman dan/atau makanan. Jika ya, pengguna akan melihat berbagai pilihan makanan dan minuman. Program hanya dapat menginput satu jenis saja, oleh karena itu, jika ingin memilih lebih dari satu program akan menawarkan pilihan tambah pesanan. Jika ya, pengguna akan kembali melihat pilihan makanan dan minuman lalu melakukan input ulang. Jika tidak, program akan menjumlahkan harga pesanan yang harus dibayar. Setelah selesai, pengguna akan kembali pada menu. Jika pengguna tidak memesan makanan, program hanya akan menjumlahkan harga sesuai waktu yang dipilih. Setelah itu pengguna akan kembali pada menu

Jika pengguna memilih menu pengaturan akun, pengguna akan melihat opsi ubah kata sandi, ubah email, hapus akun, dan kembali. Jika pengguna memilih mengubah kata sandi atau email, pengguna akan diminta menginput sandi/email lama. Jika benar, pengguna akan diminta menginput sandi/email baru. Setelah selesai, pengguna akan



## Keunggulan Program

Program billing internet cafe ini memiliki banyak keunggulan. Dengan adanya program ini dapat memberikan kemudahan dan efisiensi untuk membantu manajemen transaksi pada internet cafe.

Terlebih lagi program ini terfokus pada pengguna yang memudahkan pengguna untuk melakukan transaksi secara mandiri, pengguna dapat menampilkan total biaya yang digunakan dan nota secara otomatis sehingga lebih efisien serta adanya fitur registrasi yang berfungsi untuk menyimpan data-data pelanggan sehingga pelanggan bisa langsung login dengan akun mereka ketika sudah pernah mendaftar menggunakan program tersebut, program ini juga mempunyai fitur membership sehingga memberikan harga yang lebih murah terhadap membership tersebut, selain itu program ini dapat melihat ulang transaksi yang dipesan, serta dapat mengubah berbagai informasi tentang akun pengguna.

Semua fitur tersebut tersedia dalam satu program sehingga pengguna tidak perlu menjalankan banyak program.

## Fitur Program

Pada program yang akan kami buat, kami berencana memakai fitur sebagai berikut:

### a. *Sign-Up* dan *Login*

Program hanya dapat digunakan oleh pengguna yang telah terdaftar sebelumnya agar data dapat tersimpan. Pengguna yang belum memiliki akun dapat melakukan *sign-up* terlebih dahulu. Data yang dibutuhkan untuk membuat akun diantaranya *email*, nama, dan *password*.

### b. Membership

Mengecek keanggotaan dalam program sehingga pengguna dapat mengetahui status keanggotaan.

### c. Transaksi

Melakukan transaksi yang diinginkan pengguna.

### d. Pemesanan Makanan

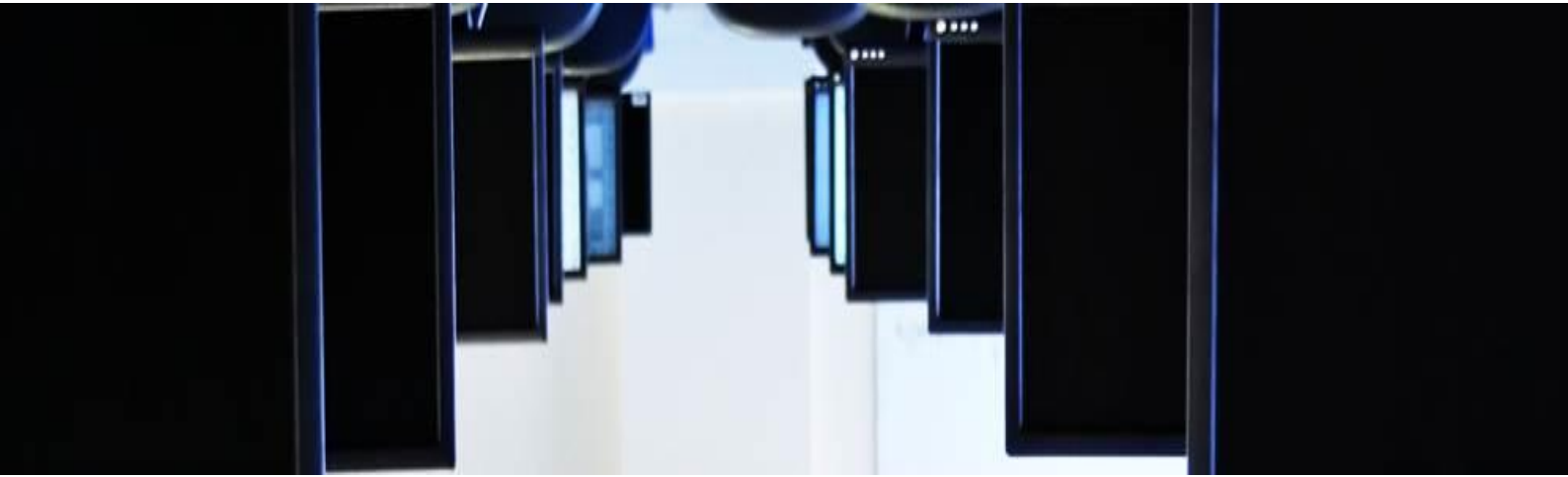
Digunakan ketika pengguna ingin memesan makanan sehingga saat pengguna merasa lapar atau hasu dapat dengan mudah memesan makanan tanpa beranjak dari tempat untuk membelinya.

### e. Data Transaksi

Mengecek berbagai riwayat transaksi yang dilakukan sebelumnya sehingga pengguna dapat mengecek sekaligus memiliki bukti terhadap transaksi yang telah dilakukan.

### f. Pengaturan Akun

Mengubah informasi dalam akun seperti *email*, nama, dan *password* sehingga memudahkan pengguna apabila ada data yang berubah dan perlu diganti.



## Potensi Program di Masa Depan

Billing Internet Cafe memiliki banyak potensi di masa depan, antara lain adalah memudahkan pelayanan di sebuah warnet, karena banyaknya pengguna jasa internet yang cukup tinggi maka pelayanan mejadi lebih efisien dan cepat. Penggunaan membership dapat meningkatkan citra sebuah warnet tersebut, karena dengan semakin banyaknya pelanggan maka warnet semakin terkenal dan kedepannya banyak pelanggan yang berdatangan. Membership juga berguna untuk menyimpan data-data dari para pelanggan, sehingga kedepannya dapat memberikan informasi terbaru kepada pelanggan, misalkan seperti informasi diskon. Paling penting adanya membership adalah potongan khusus yang diberikan kepada pelanggan sehingga pelanggan tersebut akan selalu datang kembali ke warnet.

Billing Internet Cafe memiliki nilai ekonomis antara lain, efisien karena tidak membutuhkan tenaga kerja yang banyak. Transaksi juga tidak terlalu lama karena program sudah otomatis menghitung biaya yang harus dibayar oleh pelanggan. Selain itu, program dapat menyimpan histori transaksi pelanggan sebelumnya yang sudah masuk.



## Daftar Pustaka

Ulum, M. B. 2006. Perancangan Aplikasi Billing Warung Internet. Skripsi. Universitas Diponegoro. Semarang

Sutanto, F. A., & Razak, J. A. (2010). Perpustakaan dan budaya masyarakat. Berkala Perpustakaan Indonesia, 2 (3), 11-22. Model Fragmentasi Sistem Basis Data Terdistribusi Studi Kasus Sistem Member Warnet. Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK Volume XV, No.2, Juli 2010 : 83-89

Tewari, Diksha. (2020). Taking input from console in Python. Diakses 18 Mei 2021, dari <https://www.geeksforgeeks.org/taking-input-from-console-in-python/>