

Bab 1

Pengenalan Produk

1.1. Latar Belakang

Kantin koperasi keluarga Politeknik Telkom merupakan salah satu kantin Universitas Telkom yang terdapat pada Fakultas Ilmu Terapan. Kantin ini menyediakan tempat yang disewa yakni *counter*, untuk para pedagang menjual makanan dan minuman yang menjadi menu mereka. Terdapat delapan (8) *counter* yang disewakan.

Untuk dapat menyewa *counter* pada kantin ini, penyewa harus membuat kontrak persetujuan antara penyewa dengan pemilik yang mengelola kantin koperasi keluarga Politeknik Telkom. Karya akhir ini dibuat untuk mengelola penyewaan *counter* dan penghitungan bagi hasil. Setiap *counter* yang sudah disewakan diberi hak akses untuk mengelola penjualan. Karya akhir ini dibuat sebagai penyempurnaan dari karya akhir sebelumnya yang membahas transaksi pembayaran elektronik, dan menghasilkan Prototipe *e-payment* Berbasis *Web*. Prototipe tersebut menunjukkan cara pembayaran yang dianggap sebagai penjualan oleh kasir *counter*. Penjualan yang telah terjadi disimpan dalam *database* dan dari *database* yang sama nantinya akan dihitung total keseluruhan penjualan untuk selanjutnya dihitung bagi hasil pada setiap bulan.

Dengan adanya perjanjian kontrak untuk penyewaan *counter*, pemilik yang mengelola kantin tersebut harus mempunyai data dari *counter* yang ada, data penyewa yang akan membuat kontrak, dan kontrak apa yang akan dipilih oleh penyewa yang disimpan dalam *database* yang terkomputerisasi agar dapat memudahkan pemilik kantin untuk melihat apakah masa kontrak *counter* tersebut masih berjalan atau berhenti. Dari hasil perjanjian kontrak tersebut juga terdapat kesepakatan bagi hasil keuntungan untuk pemilik dan penyewa.

Dari uraian tersebut dibutuhkan sebuah aplikasi untuk memudahkan pemilik kantin dan penyewa dalam pengelolaan data, maka diperlukan sebuah sistem yang dapat mengakses, mengolah, menyimpan, mencari dan menampilkan data secara tepat dan efisien. Karya akhir pembuatan aplikasi ini berjudul “Bagi Hasil Pada Aplikasi *E-lease* (Studi Kasus: Kantin Koperasi Politeknik Telkom)”.

1.2. Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan karya akhir ini adalah membuat aplikasi yang dapat.

- a. Mengolah data *counter* serta menampilkan jenis kontrak untuk *counter* tersebut.
- b. Memudahkan dalam pencatatan data penyewa, pengguna, dan kasir.
- c. Membantu dalam perpindahan data pengguna (*Role User*) tanpa harus menghapus data pengguna yg sudah ada.
- d. Mengolah data penyewaan dan menampilkannya sebagai acuan masa kontrak yang telah disepakati.
- e. Membantu dalam penghitungan total transaksi perbulan dan penghitungan bagi hasil antara pemilik kantin dan penyewa.

1.3. Batasan Produk

Batasan masalah dari produk ini adalah sebagai berikut.

- a. Aplikasi yang dibangun hanya dapat diakses oleh pemilik *ID* dan *password* terdaftar.
- b. Aplikasi ini tidak dapat menambahkan jenis kontrak.
- c. Jenis kontrak yang sudah disepakati oleh pemilik dan penyewa tidak dapat diubah.
- d. Aplikasi tidak menangani masalah *security database*.
- e. Penjualan di *input* oleh kasir menggunakan cara pembayaran dari prototipe sebelumnya.
- f. Aplikasi yang dibangun hanya menampilkan jurnal.

1.4. Sistematika Penulisan

Bab 1 Menjelaskan latar belakang, tujuan, batasan produk dan sistematika penulisan.

Bab 2 Menjelaskan arsitektur produk.

Bab 3 Menjelaskan modul-modul produk.

Bab 4 Menjelaskan tata cara instalasi dan penggunaan produk.

Bab 5 Berisi penutup yang terdiri dari hambatan yang dialami dan saran pengembangan produk.