

Fakhri Ivan Alfiansyah, 2018, *Sistem Informasi Penjualan Merchandise dan Minuman Baskhara Futsal Arena Surabaya*. Tugas Akhir ini dibawah bimbingan Indra Kharisma, S.Kom., M.T. dan Drs. Eto Wuryanto, DEA. Program Studi D3 Sistem Informasi, Fakultas Vokasi, Universitas Airlangga.

ABSTRAK

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah membuat sebuah sistem penjualan *merchandise* dan minuman untuk Baskhara Futsal Arena Surabaya yang dapat menangani proses penjualan sampai pembuatan laporan sehingga proses bisnis menjadi lebih efektif dan efisien untuk dijalankan serta dapat meminimalkan terjadinya kesalahan. Sistem ini menangani tujuh proses utama yaitu proses registrasi *customer*, proses pengadaan minuman, proses pemesanan *merchandise*, proses penjualan minuman, proses pembayaran *merchandise*, proses pengiriman *merchandise* dan proses pembuatan laporan penjualan dan laporan pengadaan.

Dalam membuat Sistem Informasi Penjualan *Merchandise* dan Minuman Baskhara Futsal Arena Surabaya dibutuhkan empat tahap. Tahap pertama adalah identifikasi kebutuhan data yang dilakukan dengan wawancara. Tahap kedua adalah menganalisis permasalahan sistem saat ini dengan membuat diagram *fishbone* dan *Document Flow Diagram (Docflow)*. Tahap ketiga adalah mendesain sistem dan *database*. Desain sistem dijelaskan dengan Diagram Jenjang yang mempunyai tujuh proses utama, dan *Data Flow Diagram (DFD)*. Sedangkan desain *database* dibuat menggunakan *Conceptual Data Model (CDM)* yang menghasilkan 9 entitas dan *Physical Data Model (PDM)* yang menghasilkan 9 tabel. Berdasarkan desain tersebut dilanjutkan dengan mendesain form *input* dan *output*. Tahap keempat adalah menggambarkan sistem dengan Bagan Alir, serta mengimplementasikan desain tersebut ke dalam program dengan menggunakan bahasa pemrograman berbasis web dan melakukan uji coba sistem dengan menggunakan metode *black box testing*.

Berdasarkan hasil uji coba sistem, Sistem Informasi Penjualan *Merchandise* dan Minuman Baskhara Futsal Arena Surabaya yang dibuat telah sesuai dengan kebutuhan fungsional yaitu dapat menangani beberapa proses bisnis secara mudah dan dapat menampilkan laporan penjualan sesuai dengan kebutuhan.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Penjualan, *Website*, Berorientasi Proses, Baskhara Futsal Arena.

Fakhri Ivan Alfiansyah, 2018, *Information System Management Sales of Merchandise and Beverage in Baskhara Futsal Arena Store. This Final Project had been guiding by Indra Kharisma, S.Kom., M.T. dan Drs. Eto Wuryanto, DEA. Diploma Three of Information System Study Program, Faculty of Vokasi, Airlangga University.*

ABSTRACT

The purpose of this Final Project is to create a sales system for Baskhara Futsal Arena Surabaya that can handle the sales process until reporting so that the bussiness process becomes more effective and efficient to run and can minimize the occurrence of errors. This system handles seven main processes: costumer registration process, sales process, procurement beverage process, payment process, delivery process, return process and sales reporting process.

In making the Information System Sales of Merchandise and Beverage in Baskhara Futsal Arena Surabaya takes four stages. The first step is to identify the data needs done by interview. The second stage is to analyze the current system problems by making a fishbone diagram. The third stage is designing systems and databases. System design is illustrated by Document Flow Diagram (Docflow), Diagram Level which has five main process, and Data Flow Diagram (DFD). While the database design is made using Conceptual Data Model (CDM) which produces 9 entities and Physical Data Model (PDM) which generates 9 tables. Based on the design then proceed with designing input and output form. The fourth stage is to implement the system using the Flow Chart, as well as implementing the design into the program by using a web-based programming language and test the system using black box testing method.

Based on the results of system implementation and testing, the Information System Information System Sales of Merchandise and Beverage in Baskhara Futsal Arena Surabaya created has been in accordance with the functional requirements that can handle several business processes easily and can display reports appropriately.

Keywords: *Information systems, Sales, Website, Process Oriented, Baskhara Futsal Arena.*