

ABSTRAK

Arena permainan “X” adalah arena permainan yang bergerak di bidang hiburan. Arena permainan ini berbeda dengan arena permainan yang modern. Pada arena permainan ini mengandalkan ketangkasan secara manual. Pada arena ini terdapat beberapa stand permainan, diantaranya seperti menjatuh botol dengan bola, memancing ikan, melempar bola air, mengayuh sepeda, menembak target sasaran dan lain-lainnya, kurang lebih duapuluh lima stand permainan

Arena permainan “X” mengalami kesulitan dalam administrasi penginputan, penyimpanan, dan laporan data transaksi. Maka dari itu sangat berguna jika dibuat suatu sistem informasi yang dapat membantu operasional dalam arena permainan tersebut. Transaksi yang dikerjakan meliputi penginputan dan pencetakan data master, penginputan dan laporan Bagi Poin Card ke Stand, Kembali Coin Ke Kasir, Tukar Hadiah, Tukar Poin Card, Keluar – Masuk Coin Counter, Terima Poin Card C-O, Penyesuaian Inventaris Stand, Aktif / Non Aktif Poin Card, dan Hasil permainan stand. Selain itu juga untuk mengurangi kemungkinan terjadi kecurangan maupun kesalahan manusia dalam operasional hariannya.

Setelah melalui serangkaian proses pengembangan sistem informasi arena permainan maka dapat disimpulkan bahwa sistem informasi yang dibuat dapat membantu proses penginputan data, pencetakan data, dan laporan.

