

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KEANGGOTAAN PADA GYM**

**MUSCLE ART BERBASIS WEBSITE**

**SKRIPSI**

**Program Studi SISTEM INFORMASI**



**OLEH :**

**NAMA : AHMAD GUSTYAR**

**NIM : 201000016**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA**

**JAKARTA**

**2024**

***DESIGNING A MEMBERSHIP INFORMATION SYSTEM FOR A***

***WEBSITE-BASED MUSCLE ART GYM***

***THESIS***

***INFORMATION SYSTEM STUDY PROGRAM***



***BY:***

***NAME : AHMAD GUSTYAR***

***NIM : 201000016***

***FACULTY OF ENGINEERING***

***SATYA NEGARA INDONESIA UNIVERSITY***

***JAKARTA***

***2024***

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KEANGGOTAAN PADA GYM**

**MUSCLE ART BERBASIS WEBSITE**

**SKRIPSI**

**Program Studi SISTEM INFORMASI**



**OLEH :**

**NAMA : AHMAD GUSTYAR**

**NIM : 201000016**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA**

**JAKARTA**

**2024**

***DESIGNING A MEMBERSHIP INFORMATION SYSTEM FOR A***

***WEBSITE-BASED MUSCLE ART GYM***

***THESIS***

***INFORMATION SYSTEM STUDY PROGRAM***



***BY :***

***NAME : AHMAD GUSTYAR***

***NIM : 201000016***

***FACULTY OF ENGINEERING***

***SATYA NEGARA INDONESIA UNIVERSITY***

***JAKARTA***

***2024***

## SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ahmad Gustyar

NIM : 201000016

Program studi : Sistem Informatika

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah murni hasil karya sendiri dan seluruh isi skripsi menjadi tanggung jawab saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain maka saya mencantumkan sumber sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia dikenai sanksi pembatalan Skripsi ini apabila terbukti melakukan tindak plagiat (penjiplakan).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 14 Agustus 2024



(Ahmad Gustyar)

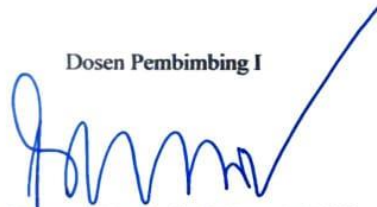
201000016

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

Nama : Ahmad Gustyar  
NIM : 201000016  
Jurusan : Sistem Informasi  
Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Keanggotaan Pada Gym  
Muscle Art Berbasis Website  
Tanggal Ujian : 14 Agustus 2024

Jakarta, 14 Agustus 2024

Dosen Pembimbing I



(Dr. Priongo Hendradi, S. Kom., MMSI.)

Dosen Pembimbing II



(Agung Priyambodo, S.Kom, M.Kom.)

Dekan



(Herrialom Sitorus, S. Kom., M. Kom.)

Ketua Program Studi



(Wawan Kurniawan, S. Kom., M. Kom.)

**LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI PERANCANGAN SISTEM  
INFORMASI KEANGGOTAAN PADA *GYM MUSCLE ART* BERBASIS**

**WEB**

OLEH:

NAMA : AHMAD GUSTYAR

NIM : 201000016

Telah dipertahankan didepan penguji pada tanggal 14 Agustus 2024. Dan dinyatakan  
telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Penguji



(Dr. Priongo Hendradi, S.Kom., MMSI)

Penguji I



(Bosar Panjaitan, S.Kom., M.Kom)

Penguji II



(Riama Sibarani, S.Si., MMSI)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadrat Allah SWT., karena hanya dengan rahmat dan karunia-Nya penulis diberi kemudahan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Skripsi yang dibuat oleh penulis berjudul “Perancangan Sistem Informasi Keanggotaan Pada *Gym Muscle Art* Berbasis *Web*”.

Dalam proses penyusunan Skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung. Sehingga proses penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dan berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan rasa terimakasih atas segala bimbingan dan bantuannya kepada:

1. Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu mendukung dan mendoakan penulis agar diberikan kemudahan dan kelancaran dalam proses penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Sihar P. H. Sitorus B. S. B. A., M. BA. selaku Rektor Universitas Satya Negara Indonesia.
3. Bapak Hernalom Sitorus, S. Kom., M. Kom. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Satya Negara Indonesia.
4. Bapak Wawan Kurniawan, S. Kom., M. Kom. selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi.

5. Bapak Dr. Prionggo Hendradi, S. Kom., MMSI. selaku Dosen Pembimbing I atas bimbingan, arahan, masukan, dan motivasi yang membangun selama penulisan.
6. Bapak Agung Priyambodo, S.Kom, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing II atas bimbingan, arahan, masukan dan motivasi yang membangun selama penulisan.
7. Bapak Wahyu, selaku Owner Gym Muscle Art
8. Seluruh bapak dan ibu dosen pengajar serta staff program studi Sistem Informasi yang telah memberikan dukungan materil maupun moril.
9. Teman-teman dari program studi Sistem Informasi yang telah bersedia memberikan saran dan masukan dalam proses penyusunan Skripsi secara langsung maupun tidak langsung.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah tergabung dan terlibat dalam proses penyusunan Skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis tentu menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih terdapat banyak kekurangan dan kesalahan di dalamnya maka dari itu penulis meminta maaf sebesar-besarnya. Penulis mengharapkan kritikan dan saran yang membangun dari pembaca untuk skripsi ini, supaya skripsi ini menjadi lebih baik lagi yang dapat memberikan manfaat dan menjadi kontribusi yang berarti bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan semua pihak pembaca khususnya dalam bidang sistem informasi.

Hormat saya,



Penulis

## ABSTRAK

Berdasarkan latar belakang diperlukan suatu sistem informasi seperti “Perancangan Sistem Informasi Keanggotaan Pada *Gym Muscle Art* Berbasis *Web*” Dengan adanya sistem ini akan membantu permasalahan yang terjadi pada *Gym Muscle Art* dalam menjalankan proses pendataan identitas anggota pengarsipan kehadiran anggota dan pembuatan laporan keuangan dengan lebih efektif dan efisien. Metode yang digunakan penulis yaitu metode *waterfall* merupakan suatu metode pengembangan perangkat lunak yang setiap tahapan sebelumnya selesai. Hasil dari metode *waterfall* adalah produk perangkat lunak yang terstruktur mulai dari spesifikasi, desain, implementasi, pengujian, integrasi dan pengiriman. Aplikasi Keanggotaan *Gym muscle art* berbasis *website* dan member mendapatkan *qrcode* identitas untuk akses masuk kedalam gym, dengan adanya sistem aplikasi yang penulis rancang, melalui aplikasi pengelolaan data anggota *gym muscle art* berbasis *web*, proses penginputan data member jauh lebih mudah dan tidak membutuhkan kertas untuk menyimpan data anggota, karena data anggota tersebut sudah tersimpan disistem aplikasi. Selain penyimpanan digital, anggota mendapatkan *qrcode* untuk akses masuk kedalam *gym Muscle Art*. Barcode tersebut berisikan tentang identitas anggota dan masa berlaku anggota tersebut digym *Muscle Art*.

**Kata Kunci :** *Qrcode, Water fall, Aplikasi, Keanggotaan, Sistem Informasi.*

## **ABSTRACT**

*Based on the background, an information system is needed such as "Designing a Membership Information System for a Web-Based Muscle Art Gym." With this system, it will help the problems that occur at the Muscle Art Gym in carrying out the process of collecting member identity data, archiving member attendance and making financial reports more effectively and efficient. The method used by the author, namely the waterfall method, is a software development method in which each previous stage is completed. The result of the waterfall method is a structured software product starting from specification, design, implementation, testing, integration and delivery. The Muscle Art Gym membership application is website-based and members get an identity QR code to access the gym, with the application system that the author designed, through the web-based Muscle Art Gym member data management application, the process of inputting member data is much easier and does not require paper to store. member data, because the member data is already stored in the application system. Apart from digital storage, members get a QR code to enter the Muscle Art gym. The barcode contains the member's identity and the member's validity period at the Muscle Art gym.*

**Keywords:** *Qrcode, Water fall, Application, Membership, Information System.*

## DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>v</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	<b>xviii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	<b>1</b>
<b>1.2. Rumusan Masalah</b> .....	<b>2</b>
<b>1.3. Batasan Masalah</b> .....	<b>2</b>
<b>1.4. Tujuan Penelitian</b> .....	<b>3</b>
<b>1.5. Manfaat Penelitian</b> .....	<b>3</b>
<b>1.6. Sistematika Penulisan</b> .....	<b>4</b>
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>6</b>
<b>2.1 Tinjau Pustaka</b> .....	<b>6</b>
<b>2.2 Teori Dasar Umum</b> .....	<b>8</b>
2.2.1 Sistem.....	8
2.2.2 Informasi .....	8
2.2.3 Sistem Informasi.....	8
2.2.4 Aplikasi.....	9
2.2.5 Keanggotaan.....	9
<b>2.3 Teori Dasar Khusus</b> .....	<b>9</b>
2.3.1 Website .....	9
2.3.2 HTML.....	10
2.3.3 MySQL .....	10
2.3.4 CSS.....	10

2.3.5 XAMPP .....	11
2.3.6 Hypertext Preprocessor (PHP).....	11
2.3.7 Bootstap .....	11
2.3.8 Metode Waterfall .....	11
2.3.9 UML (Unifield Modeling Language) .....	12
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>14</b>
<b>3.1 Lokasi Penelitian.....</b>	<b>14</b>
<b>3.2 Gambaran Umum Instansi .....</b>	<b>15</b>
<b>3.3 Metode Pengumpulan Data .....</b>	<b>18</b>
<b>3.4 Metode Pengembangan Sistem.....</b>	<b>19</b>
<b>3.5 Analisis Kebutuhan Sistem.....</b>	<b>21</b>
<b>3.6 Kerangka Befikir .....</b>	<b>22</b>
<b>3.7 Analisis Sistem Berjalan .....</b>	<b>24</b>
<b>3.8 Analisis Sistem Usulan.....</b>	<b>26</b>
<b>BAB IV ANALISIS HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>28</b>
<b>4.1 Perancangan Sistem .....</b>	<b>28</b>
<b>4.2 Perancangan Basis Data.....</b>	<b>38</b>
<b>4.3 Tampilan Sistem .....</b>	<b>41</b>
4.3.1 Tampilan Halaman <i>Login</i> .....	41
4.3.2 Tampilan Halaman <i>Regist</i> .....	42
4.3.3 Tampilan <i>home Admin</i> .....	42
4.3.4 Tampilan Halaman Pengguna .....	43
4.3.5 Halaman Anggota pada menu Admin .....	43
4.3.6 Halaman Pembayaran pada menu Admin .....	44
4.3.7 Halaman Kehadiran Pada Menu Admin.....	44
4.3.8 Halaman Pembayaran Pada Anggota .....	45
4.3.9 Halaman Profil Pada Anggota .....	45
4.3.10 Tampilan <i>Scan Qrcode</i> .....	46
<b>4.4 Evaluasi Analisa Uji Coba Sistem (<i>Black Box</i>) .....</b>	<b>46</b>
<b>4.5 Kuesioner dan Uji Reliabilitas .....</b>	<b>47</b>
4.5.1 Variabel dan Indikator .....	47
4.5.2 Uji Reliabilitas.....	48
4.5.2 Hasil Uji Reliabilitas.....	49

<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>51</b>
<b>5.1 Kesimpulan .....</b>	<b>51</b>
<b>5.2 Saran .....</b>	<b>52</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>53</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>55</b>

## DAFTAR GAMBAR


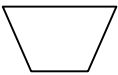
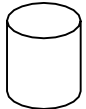
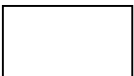

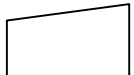

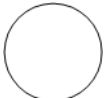

Gambar 3. 1 Lokasi Penelitian.....	14
Gambar 3. 2 Struktur Organisasi <i>Gym Muscle Art</i> .....	17
Gambar 3. 3 Kerangka Berfikir .....	23
Gambar 3. 4 Flowmap Sistem berjalan keanggotaan <i>Gym</i> .....	24
Gambar 3. 5 Diagram Perpanjang Keanggotaan.....	25
Gambar 3. 6 <i>Flowmap</i> Sistem Usulan Keanggotaan <i>Gym</i> ...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 7 Diagram Usulan Perpanjang Keanggotaan.....	27
Gambar 4. 1 <i>Use Case Gym Muscle Art</i> .....	28
Gambar 4. 2 <i>Activity</i> diagram login .....	29
Gambar 4. 3 <i>Activity</i> diagram validasi pembayaran.....	30
Gambar 4. 4 <i>Activity</i> diagram rekapitulasi bulanan .....	30
Gambar 4. 5 <i>Activity</i> diagram Absensi anggota .....	31
Gambar 4. 6 <i>Activity</i> diagram registrasi anggota .....	31
Gambar 4. 7 <i>Activity</i> diagram menambah foto .....	32
Gambar 4. 8 <i>Activity</i> diagram prmbayaran.....	33
Gambar 4. 9 <i>sequence</i> diagram login .....	34
Gambar 4. 10 <i>Sequence</i> diagram pembayaran.....	35
Gambar 4. 11 <i>Sequence</i> diagram rekapitulasi bulanan.....	35
Gambar 4. 12 <i>Sequence</i> diagram absensi anggota .....	36
Gambar 4. 13 <i>Sequence</i> diagram tambah foto .....	36
Gambar 4. 14 <i>Class</i> Diagram.....	37
Gambar 4. 15 Tampilan <i>Login</i> .....	41
Gambar 4. 16 Tampilan halaman regist.....	42
Gambar 4. 17 Tampilan <i>homeadmin</i> .....	42
Gambar 4. 18 Tampilan Halaman pengguna.....	43
Gambar 4. 19 Halaman Anggota pada menu Admin.....	43
Gambar 4. 20 Halaman Pembayaran pada menu Admin.....	44
Gambar 4. 21 Halaman Kehadiran Pada Menu Admin .....	44
Gambar 4. 22 Halaman Pembayaran Pada Anggota .....	45
Gambar 4. 23 Halaman Profil Pada Anggota.....	45
Gambar 4. 24 Tampilan Scan <i>Qrcode</i> .....	46
Gambar 4. 25 Jawaban pada kuesioner .....	48
Gambar 4. 26 Jumlah jawaban responden .....	49
Gambar 4. 27 Nilai Kuesioner .....	49
Gambar 4. 28 Total Reliabilitas .....	50

## DAFTAR TABEL


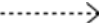






Tabel 4. 1 data anggota .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 2 Data kehadiran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 3 Data pembayaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 4 Data pengguna .....	40
Tabel 4. 5 Uji <i>Black box</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 6 Variabel Indikator dan Kuesioner .....	47

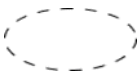
## DAFTAR SIMBOL

### A. Simbol *Flowmap*

Simbol <i>Flowmap</i>			
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Dokumen	Menunjukkan dokumen berupa dokumen <i>input</i> dan <i>output</i> pada proses manual dan proses berbasis komputer.
2		Proses Manual	Menunjukkan proses yang dilakukan secara manual.
3		Penyimpanan Magnetik	Menunjukkan media penyimpanan data/informasi <i>file</i> pada proses berbasis komputer. <i>File</i> dapat disimpan di <i>hardisk</i> , <i>disket</i> , <i>CS</i> , dll.
4		Proses Komputer	Menunjukkan proses yang dilakukan secara terkomputerisasi.
5		Pengarsipan	Menunjukkan simpanan data non-komputer/informasi <i>file</i> pada proses manual. Dokumen dapat disimpan pada lemari, arsip, <i>map file</i> , dan lain-lain.
6		<i>Input Keyboard</i>	Menunjukkan input yang dimasukkan melalui keyboard.
7		<i>Decision</i>	Menunjukkan pilihan yang akan dikerjakan atau keputusan yang harus dibuat dalam proses pengolahan data.
8		Penghubung	Menunjukkan alir dokumen yang terputus atau terpisah pada halaman alir dokumen yang sama.
9		Arah Alir dokumen	Menunjukkan arah aliran dokumen antar bagian yang terkait pada suatu sistem. Bisa dari sistem keluar ataupun dari luar sistem dan antar bagian diluar <i>system</i> .

## B. Simbol Use Case Diagram

Simbol Use Case Diagram			
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan use case.
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (independent).
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa use case sumber secara eksplisit.
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa use case target memperluas perilaku dari use case sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan pake yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor

9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen- elemennya (sinergi).
---	---	----------------------	--

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Kebugaran jasmani sangat dibutuhkan oleh manusia untuk kehidupan sehari-hari, salah satunya olahraga, maka dari itu manusia butuh melakukan olahraga untuk menjaga kesehatan jasmani dan juga membuat tubuh tidak menjadi kaku. Manusia kini memerlukan layanan informasi dengan memanfaatkan teknologi dalam menjalankan tugasnya di era informasi karena pesatnya perubahan kondisi bisnis yang dibawa oleh globalisasi dan generasi milenial. Penyediaan jasa pusat kebugaran atau sering disebut *gym* atau *fitnes* merupakan salah satu kategori penyedia jasa yang tingkat persaingannya paling cepat. Pusat kebugaran diperlukan untuk kehidupan sehari-hari.

Pada era sekarang berkembangnya dunia kebugaran jasmani salah satunya olahraga, maka pembukaan pusat kebugaran dapat dilihat sebagai usaha yang cukup baik. Dengan adanya sistem informasi yang berbasis digital akan mengurangi resiko kesalahan yang ditimbulkan oleh manusia. Misalnya permasalahan yang sering terjadi ketika anggota masuk ke dalam gym hanya perlu menyebutkan nama saja, tanpa menunjukkan kartu identitas, terkadang terjadi kesalahan pada nama, seperti nama yang sama namun salah satu nama anggota sudah habis dan terjadi kesalahan dalam penagihan anggota, admin tidak mengenali semua anggota.

Oleh karena itu diperlukan suatu sistem informasi yang dapat mengenali identitas anggota *Gym Muscle Art* sehingga data dapat diolah dengan baik serta

aman terkendali. Sistem yang saat ini digunakan pada *Gym Muscle Art* masih menggunakan pencatatan manual hanya menggunakan kertas sehingga data anggota yang diperoleh kurang efektif dan sering terjadi kesalahan dalam proses pengumpulan data anggota dalam pembuatan laporan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu dikembangkan suatu sistem yang dapat memudahkan admin dan anggota *Muscle Art* dalam melakukan proses pendataan dan pendaftaran termasuk arsip absensi pada *website*. Berdasarkan latar belakang, memberikan ide kepada peneliti bahwa diperlukan suatu sistem informasi seperti “Perancangan Sistem Informasi Keanggotaan Pada *Gym Muscle Art* Berbasis *Web*” Dengan adanya sistem ini akan membantu permasalahan yang terjadi pada *Gym Muscle Art* dalam menjalankan proses pendataan identitas anggotan pengarsipan kehadiran anggota dan pembuatan laporan dengan lebih efektif dan efisien.

### **1.2.Rumusan Masalah**

Berikut rumusan masalah berdasarkan latar belakang yaitu : “Bagaimana Rancangan Sistem Informasi Keanggotaan Pada *Gym Muscle Art* Berbasis *Web*”

### **1.3.Batasan Masalah**

Batasan masalah perancangan sistem informasi keanggotaan pada *gym muscle art* berbasis *web* ini sebagai berikut :

1. Admin membuatkan member sebuah barcode yang berisikan data diri anggota sebagai akses validasi keanggotaan, barcode tersebut juga menunjukkan masa berlaku keanggotaan gym muscle art.
2. Rekapitulasi arsip kehadiran harian anggota yang terkomputerisasi melalui website gym muscle art.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Penelitian dilakukan untuk mengembangkan dan membangun suatu sistem informasi anggota *Gym Muscle Art* berbasis *web* sehingga dapat digunakan oleh pemilik dan karyawan. Membangun sebuah sistem informasi berbasis *web* untuk mengenali identitas setiap member yang hadir dan arsip kehadiran harian dan pembuatan barcode untuk setiap anggota yang baru terdaftar.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan dengan *gym muscle art* memberi peneliti kesempatan untuk berkolaborasi dengan profesional di industri kebugaran, memperluas jaringan profesional, dan mungkin membuka peluang kerja di masa depan.
2. Dengan adanya sistem keanggotaan pada *gym muscle art*, menunjukkan komitmen *gym muscle art* terhadap kualitas dan perbaikan berkelanjutan,

yang dapat meningkatkan reputasi dan kredibilitas di mata anggota dan calon anggota.

3. Dengan adanya sistem keanggotaan berbasis *web* pada *gym muscle art* data anggota menjadi lebih terkomputerisasi.

## **1.6. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam laporan skripsi ini terbagi menjadi beberapa bab yang akan dibahas sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan penulisan laporan, yang terdiri dari beberapa subbab.

Bab ini ,mencakup latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAU PUSTAKA**

Bab ini memberikan penjelasan tentang teori – teori, ide – ide, penelitian kepustakaan, dan landasan teori tertulis yang berkaitan dengan masalah yang teliti. Semua materi ini digunakan sebagai acuan untuk analisis masalah.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini membahas metode penelitian, gambaran umum perusahaan, teknik pengumpulan data, analisis sitem dengan metodi pengembangan

*waterfall*, analisis sistem yang berjalan, analisis sistem usulan, dan kerangka berfikir.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Tinjau Pustaka

Dalam penelitian ini diperlukan tinjauan pustaka yang dijadikan acuan dan salah satu media penulis untuk mencari inspirasi yaitu penelitian terdahulu yang relevan dengan judul, sebagai berikut :

1. (Rinaldi, O., & Heru Supriyono, 2020) “Perancangan Sistem Informasi Membership Berbasis Web Di Arm Fitness Center Boyolali” Penulis menggunakan pendekatan *system development life cycle (SDLC)* dengan metode *waterfall* untuk membuat sistem informasi berbasis *web* .Penulis juga menggunakan pengujian *black box*
2. (Fadillah et al., 2020) “Rancangan Aplikasi Sistem Penyewaan Pada Laras Gym” Penulis menggunakan data primer dan data sekunder sekunder yang meliputi observasi, dokumentasi, studi kepustakaan. Basis data. Aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan sistem entri data adalah aplikasi MySql, Xampp, iReport, dan NetBeans.
3. (Nurvirasari, 2020) “Pembangunan Sistem Informasi Keanggotaan Gym Sawunggaling” Penulis menciptakan sistem yang dapat membantu administrator dan staf pusat kebugaran berfungsi lebih cepat dan mudah.Selain itu,menggantikan metode manual dalam melakukan pencarian data dengan efisiensi.

4. (Sutabri et al., 2020) "Perancangan Aplikasi Dashboard Autogate Pass dengan Teknologi Desain *Web* Responsif berbasis *Android*" Yang bertujuan memberikan kemudahan bagi pengguna dalam memantau dan menganalisis data objek. Aplikasi *dashboard* ini merupakan teknologi yang digunakan untuk menyajikan informasi dalam skala besar, cepat (*real-time*), ringkas dan detail dengan dukungan tampilan visual yang menarik. Aplikasi *Dashboard Autogate Pass* dengan teknologi *Responsive Web Design*, bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam hal monitoring data kendaraan yang keluar masuk kawasan Pelabuhan Tanjung Priok secara interaktif, *real time*, dinamis, serta relevan dan kompatibel pada perangkat *Android*.

Kesimpulan empat penelitian terdahulu adalah Tujuannya adalah membangun sistem informasi pengumpulan data member menggunakan database *MySQL* dan bahasa pemrograman *PHP*. Sistem ini mendukung prosedur pendaftaran anggota, pencatatan pembayaran, dan paket program. Metode yang digunakan adalah model *waterfall* dalam *system development life cycle (SDLC)*. Hasilnya adalah aplikasi keanggotaan berbasis *web* yang sudah digunakan dengan baik terkomputerisasi. Sistem ini menggantikan proses manual dalam penyimpanan dan pencarian data.

## **2.2 Teori Dasar Umum**

### **2.2.1 Sistem**

Sistem adalah suatu kegiatan yang di dalamnya terdapat jaringan kerja dan prosedur yang saling berhubungan dan berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan tertentu. (Firmansyah et al., 2020).

### **2.2.2 Informasi**

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang mempunyai arti bagi pihak yang memerlukannya dan berguna untuk pengambilan keputusan saat ini atau di masa yang akan datang. (Hasan, S., & Muhammad, 2020)

### **2.2.3 Sistem Informasi**

Secara teknis, sistem informasi adalah sekelompok bagian terkait yang membantu pemantauan dan pengambilan keputusan dalam suatu organisasi dengan mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi (atau memperolehnya). Kumpulan perangkat keras, perangkat lunak, dan brainware yang saling berhubungan yang bekerja sama untuk mengubah sumber daya menjadi informasi komprehensif untuk mendukung proses pengambilan keputusan penting dalam suatu organisasi dikenal sebagai sistem informasi. (Friandi, S., Z., Fungsi, L., Fithra, M., N., Huzni, N., N., & Juliansyah, 2020).

#### **2.2.4 Aplikasi**

Menurut (Habibi, R., & Karnovi, 2020, p. 14). Aplikasi sebagai suatu program siap pakai yang dapat digunakan pada komputer atau smartphone untuk melakukan berbagai perintah penyelesaian masalah dengan menggunakan salah satu teknik pengolahan data aplikasi agar diperoleh hasil yang lebih dalam dan akurat sesuai dengan tujuan aplikasi. tujuan yang diinginkan.

#### **2.2.5 Keanggotaan**

Keanggotaan mempunyai makna pada golongan kata benda atau nominal sehingga keanggotaan dapat menyatakan nama orang, tempat, atau seluruh benda dan segala sesuatu yang diobjektifikasi. (Muhaemin, 2023).

### **2.3 Teori Dasar Khusus**

#### **2.3.1 Website**

*Website* merupakan suatu media yang terdiri dari beberapa halaman yang saling berhubungan, dan berfungsi sebagai media untuk menampilkan informasi, baik berupa gambar, video, teks, suara, atau gabungan semuanya. *Website* bersifat multiplatform yang artinya dapat dibuka dari perangkat atau perangkat apapun yang terhubung dengan jaringan internet. Meskipun teknologi ini sudah digunakan sejak lama,

namun saat ini masih banyak perusahaan yang masih memanfaatkan *website* untuk menampilkan profil perusahaannya, menjual produk atau sebagai sistem yang dapat digunakan oleh pelanggan. (Elgamar, 2020, p. 3).

### **2.3.2 HTML**

*HTML* atau *Hyper Text Markup Language* adalah bahasa pemrograman terstruktur yang dikembangkan untuk membuat halaman website yang dapat diakses atau ditampilkan menggunakan web browser. (Adam, 2019).

### **2.3.3 MySQL**

*MySQL* adalah *RDBMS*, atau server basis data, yang dapat menangani data dalam jumlah besar, mengelola basis data dengan cepat, mendukung banyak pengguna, dan menjalankan beberapa rangkaian operasi secara bersamaan atau sinkron. (Ananditya et al., 2020).

### **2.3.4 CSS**

*CSS (Cascading Style Sheet)* merupakan bahasa yang dapat digunakan untuk mendefinisikan bagaimana 15 bahasa markup ditampilkan pada suatu media, salah satunya adalah HTML. (M. Ummy Gusti Salamah, 2021)

### 2.3.5 XAMPP

Menurutnya, *XAMPP* merupakan *software open source* dan mendukung beberapa sistem operasi serta kombinasi beberapa program. (Novendri et al., 2019).

### 2.3.6 Hypertext Preprocessor (PHP).

Bahasa pemrograman sisi server yang disebut *Hypertext Preprocessor* bekerja dengan *HTML* untuk membangun halaman *web* dimanis. *PHP* adalah skrip sisi server, artinya intruksi dan sintaksinya dijalankan di server sebelum dikirimkan dalam format *HTML* ke *browser*. Keamanan website terjamin karena orang tidak akan dapat melihat kode program *PHP* dengan cara ini (Mardiani et al., 2021).

### 2.3.7 Bootstrap

*Bootstrap* merupakan salah satu *framework CSS* yang terdiri dari komponen-komponen seperti class yang siap digunakan, sehingga *framework* ini sangat berguna bagi programmer khususnya *front-end* developer website karena hanya perlu memanggil class tersebut dan tidak perlu lagi membuat *coding CSS* dari awal. (Sopyana, 2020).

### 2.3.8 Metode Waterfall

Dalam prosesnya, metode *waterfall* mempunyai 6 (enam) fase atau tahapan berbeda dalam prosedurnya. Pengguna dapat dengan mudah memulai dengan sebuah konsep dan mengembangkannya

melalui aplikasi langsung berskala penuh dengan bantuan enam tahapan *top-down* ini. Dalam metode ini, setiap tahapan harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum memulai tahapan selanjutnya untuk menghindari tahapan yang tumpang tindih. (Wahid, 2020).

### 2.3.9 UML (*Unified Modeling Language*)

*Unified Modeling Language (UML)* adalah keluarga grafik yang disahkan yang didukung oleh meta-model tunggal, yang membantu dalam deskripsi dan desain sistem yang dibangun menggunakan pemrograman berorientasi objek. (Sinta Maria, 2019).

Berikut beberapa diagram pada *UML* dalam pengembangan aplikasi

#### 1. *Use Case Diagram*

*Use case* merupakan sarana untuk menggambarkan kebutuhan suatu sistem, yaitu apa yang seharusnya dapat digunakan. Sebuah *use case* mempunyai 3 komponen yaitu *Actor*, *Use Case*, dan *Subject* (Sistem).

#### 2. *Class Diagram*

*Class Diagram* merupakan gambaran struktur sistem ditinjau dari ketentuan kelas-kelas yang akan dibuat untuk menggambarkan struktur statis sistem. *Class diagram* membantu pengembangan perangkat lunak memahami struktur sistem dan hubungan antar kelas, dan berfungsi sebagai panduan dalam desain dan implementasi sistem.

### 3. *Activity Diagram*

*Activity diagram* adalah aktivitas utama pengguna dalam sistem informasi yang dibuat dan merupakan teknik untuk menggambarkan logika prosedural, proses bisnis, dan alur kerja dalam banyak kasus. Diagram ini membantu untuk memvisualisasikan bagaimana suatu proses dilakukan, mengidentifikasi seluruh aktivitas yang terjadi, serta melihat hubungan dan alur antara aktivitas tersebut.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Lokasi Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di *Gym Muscle Art* yang berlokasi di Jl.H.Sennin No.21A, RT.10/RW.12, Palmerah. Kecamatan Palmerah, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11480. Dengan waktu pelaksanaan penelitian Januari 2024 – April 2024



**Gambar 3.1** Lokasi Penelitian

Gambar diatas merupakan lokasi dimana penulis melakukan penelitian Perancangan Sistem Informasi Keanggotaan Pada *Gym Muscle Art* Berbasis *Web*.

## 3.2 Gambaran Umum Instansi

### 1. Profil

Pusat Kebugaran *Muscle Art* adalah *gym* yang berdedikasi untuk membantu anggota mencapai tujuan kesehatan dan kebugaran anggota. *Gym Muscle Art* menawarkan lingkungan yang nyaman, bersih, dan aman dengan peralatan terlengkap dan staf profesional yang siap membantu anggota dan juga percaya kebugaran adalah untuk semua orang, itulah sebabnya *Gym Muscle Art* menyediakan berbagai program latihan dan kelas yang sesuai dengan semua tingkat kebugaran.

- a. Ruang latihan beban : Dilengkapi dengan berbagai mesin beban dan peralatan bebas untuk melatih semua kelompok otot.
- b. Ruang Kardio : Dilengkapi dengan treadmill dan sepeda statis
- c. Ruang Penyimpanan : Ruang penyimpanan yang aman dan nyaman untuk barang bawaan anggota.
- d. Ruang shower : Kamar mandi bersih dan luas untuk anggota membersihkan diri setelah berolahraga.
- e. Ruang ganti pakaian: Ruang ini khusus mengganti pakaian anggota.

Berikut beberapa fasilitas yang tersedia di *Gym Muscle Art* :

### 2. Visi Gym Muscle Art

Menginspirasi dan memberdayakan semua orang untuk menjalani hidup yang lebih sehat dan bahagia melalui kebugaran dan

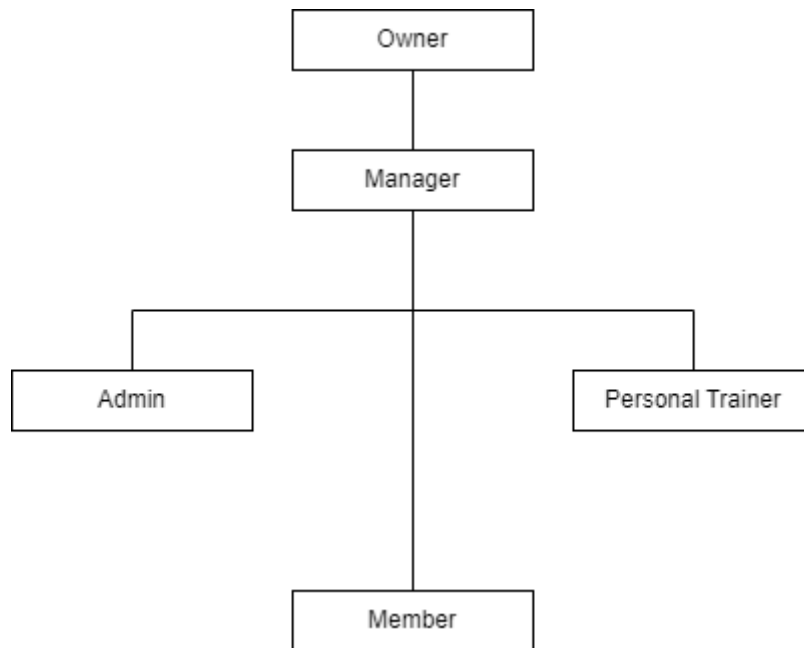
menciptakan komunitas yang sehat dan positif di mana kebugaran dapat di akses semua kalangan.

### **3. Misi Gym Muscle Art**

- a. Menyediakan lingkungan yang nyaman, bersih dan aman dengan peralatan terlengkap dan tenaga profesional bersertifikat.
- b. Menawarkan beragam program dan kelas latihan untuk memenuhi semua tingkat kebugaran.
- c. Mendidik anggota tentang pentingnya pola makan sehat dan gaya hidup aktif.
- d. Ciptakan komunitas yang mendukung dan memotivasi untuk membantu anggota mencapai tujuan mereka.

### **4. Struktur Organisasi**

Dalam *Gym Muscle Art* memiliki struktur organisasi yang terdiri dari *Owner, Manager, Admin, Personal Trainer, member*



**Gambar 3. 2** Struktur Organisasi Gym Muscle Art

## 5. Tugas dan Wewenang Struktur Organisasi

Pada struktur organisasi *Gym Muscle Art* mempunyai tugas dan tanggung jawab, yaitu sebagai berikut :

### 1. *Owner* :

Memastikan suatu operasional bisnis memiliki kinerja yang cukup baik, sehingga bisnis tersebut dapat menghasilkan keuntungan dan tidak mengalami kerugian.

### 2. *Manager*

Bertanggung jawab umum atas kelangsungan operasional gym secara keseluruhan, pengelolaan, pemantauan dan evaluasi kinerja gym secara keseluruhan.

### 3. *Admin*

- a. Menyapa, melayani dan memberikan informasi kepada pengunjung terkait informasi yang diinginkan.
- b. Membantu pendaftaran anggota baru.

#### 4. *Personal Trainer*

Membimbing setiap anggota untuk mencapai target yang diinginkan anggota.

#### 5. *Member*

Merupakan anggota *fitness* aktif yang sedang mengikuti program latihan di *Gym Muscle Art*.

### 3.3 Metode Pengumpulan Data

#### 1. Pengamatan (*Observation*)

Dalam penulisan laporan, penulis mengumpulkan data dengan cara mengamati langsung kegiatan yang terjadi. Saat anggota gym masuk, ia hanya menyebutkan namanya, tanpa menggunakan kartu identitas keanggotaan atau sistem digital lainnya dan nama anggota gym hanya di tulis dikertas lalu diinput ke buku data anggota tanpa ada cadangan data.

#### 2. Wawancara (*Interview*)

Penulis melakukan wawancara kepada admin *Gym Muscle Art* untuk memperoleh informasi secara lengkap dengan menggunakan metode tanya jawab mengenai aktivitas anggota di *Gym Muscle Art*. Penulis melakukan wawancara kepada Ka Okky dan Ka Caca selaku

Admin *Muscle Art Gym* dimana beliau menyampaikan bahwa terdapat kesulitan dalam mencari nama anggota jika diperlukan, bahkan sampai dokumen tersebut hilang, seperti yang penulis jelaskan pada bagian observasi, bahkan padahal admin sudah memasukan kedalam buku data anggota, tetap saja ada kendala. Jika ingin mencari data anggota yang dibutuhkan, harus mencari berdasarkan judul atau tanggal. Permasalahan diatas sangat tidak efisien dan mengganggu alur kerja administrasi *Gym Muscle Art*.

### **3. Metode Studi Pustaka**

Cara ini dilakukan dengan mempelajari jurnal, karya tulis ilmiah, internet dan *e-book* terkait sistem informasi keanggotaan gym. Penulis menemukan beberapa jurnal yang dapat membantu untuk membangun sistem keanggotaan gym ini, seperti jurnal – jurnal yang berada dibab dua.

### **3.4 Metode Pengembangan Sistem**

Metode yang digunakan penulis yaitu metode *waterfall* merupakan suatu metode pengembangan perangkat lunak yang setiap tahapan sebelumnya selesai. Berikut enam tahapan utama metode *waterfall* :

1. Analisis : Pada tahap ini, spesifikasi dan persyaratan perangkat lunak dibahas dan disusun. Dalam hal ini,

persyaratan perangkat lunak, desain interaksi, dan analisis fungsional dan non-fungsional dipertimbangkan.

2. Desain : Pada tahap ini, desain arsitektur perangkat lunak, desain interaksi, dan spesifikasi teknis disiapkan dan dimasukkan ke dalam dokumen desain.
3. Implementasi: Pada tahap ini perangkat lunak dirakit dan dikompilasi menggunakan bahasa pemrograman yang dipilih. Implementasi mengacu pada dokumen desain yang disiapkan pada tahap desain.
4. Pengujian: Pada tahap ini, perangkat lunak diuji untuk memastikan kualitas dan fiturnya sesuai dengan persyaratan yang disiapkan pada tahap analisis. Pengujian ini meliputi pengujian unit, pengujian fungsional dan pengujian non fungsional.
5. Integrasi : Pada tahap ini perangkat lunak yang telah dirakit dan diuji pada tahap implementasi dan pengujian diintegrasikan kedalam sistem perangkat lunak yang ada.
6. Pengiriman: Kemudian pada tahap ini perangkat lunak yang telah terintegrasi diuji kembali untuk memastikan kualitas dan fitur yang diberikan. Apabila seluruh pengujian dinyatakan lulus maka perangkat lunak dapat digunakan oleh pengguna.

Hasil dari metode *waterfall* adalah produk perangkat lunak yang terstruktur mulai dari spesifikasi, desain, implementasi, pengujian, integrasi dan pengiriman.

### 3.5 Analisis Kebutuhan Sistem

Dalam melakukan penelitian ini, penulis membutuhkan beberapa penunjang software dan hardware untuk mendukung pembuatan *website* keanggotaan pada *Gym Muscle Art* :

#### 1. Perangkat Lunak (*Software*)

Berikut *software* yang digunakan oleh penulis untuk pembuatan aplikasi keanggotaan gym :

- a. *Operating System Windows 10*
- b. *Visual Studio Code Version 1.86.0*
- c. *XAMPP v3.3.0*
- d. *PHP 8.1.2*
- e. *Browser (Google Chrome)*

#### 2. Perangkat Keras (*Hardware*)

Berikut hard ware yang diperlukan oleh penulis untuk pembuatan aplikasi keanggotaan gym :

- a. *Laptop Asus FP65JFGT*
- b. *Procesor AMR-E2-7015 APU*
- c. *RAM 4 GB*

d. *Solid State Drive 120 GB*

### 3.6 Kerangka Befikir

Pada kerangka berfikir, menentukan permasalahan hingga hasil atau solusi dari masalah sebagai berikut :

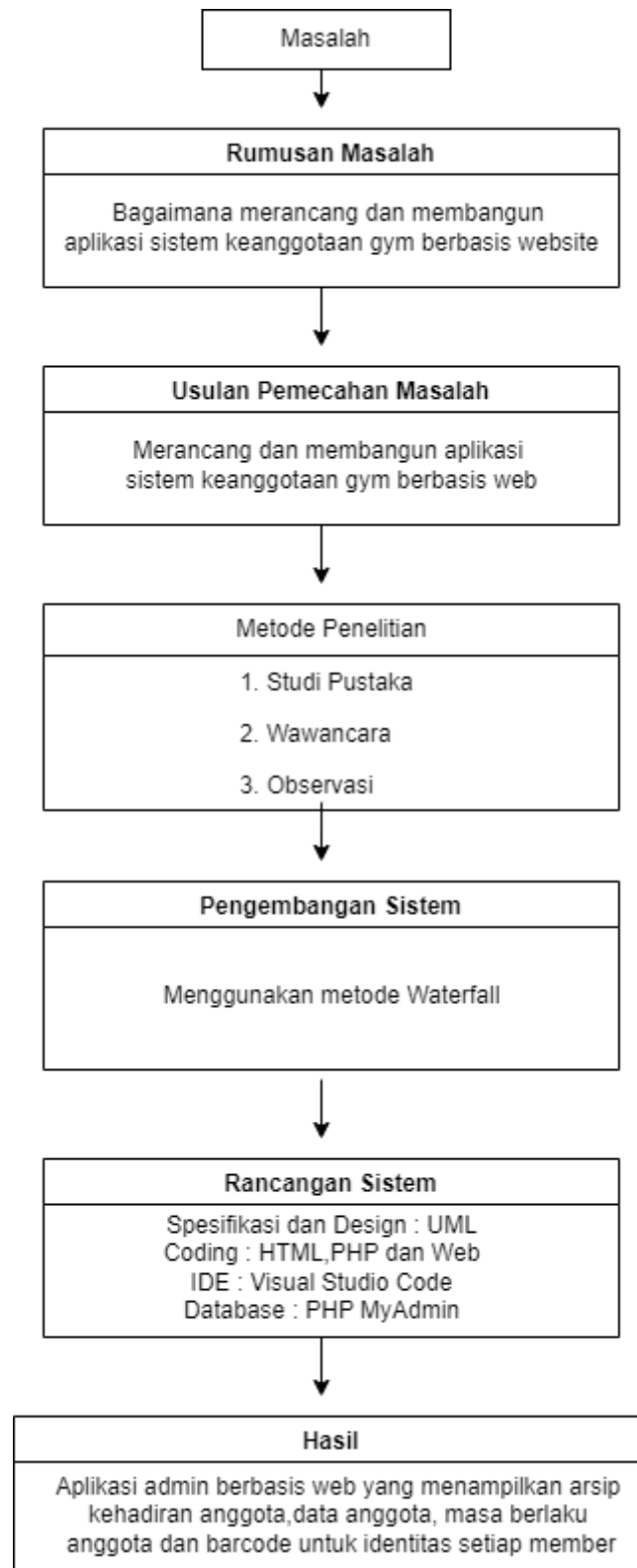
#### 1. Analisis Situasi

Situasi yang terjadi pada *gym Muscle Art* tentang keanggotaan saat ini adalah sebagai berikut :

- a. Hanya menyebutkan nama tanpa memberi kartu identitas keanggotaan, sehingga bisa terjadi kekeliruan jika ada nama yang sama pada anggota *gym*.
- b. *Gym* tidak menyediakan kartu identitas.
- c. Tidak ada pengingat bila masa berlaku keanggotaan akan habis.

#### 2. Analisa Rekomendasi

Perancangan sistem informasi keanggotaan pada *gym muscle art* berbasis *web* dengan menggunakan barcode untuk membuat tanda pengenal yang berisikan data diri dari anggota serta barcode tersebut terdapat sisa waktu masa berlaku keanggotaan pada *gym muscle art*.

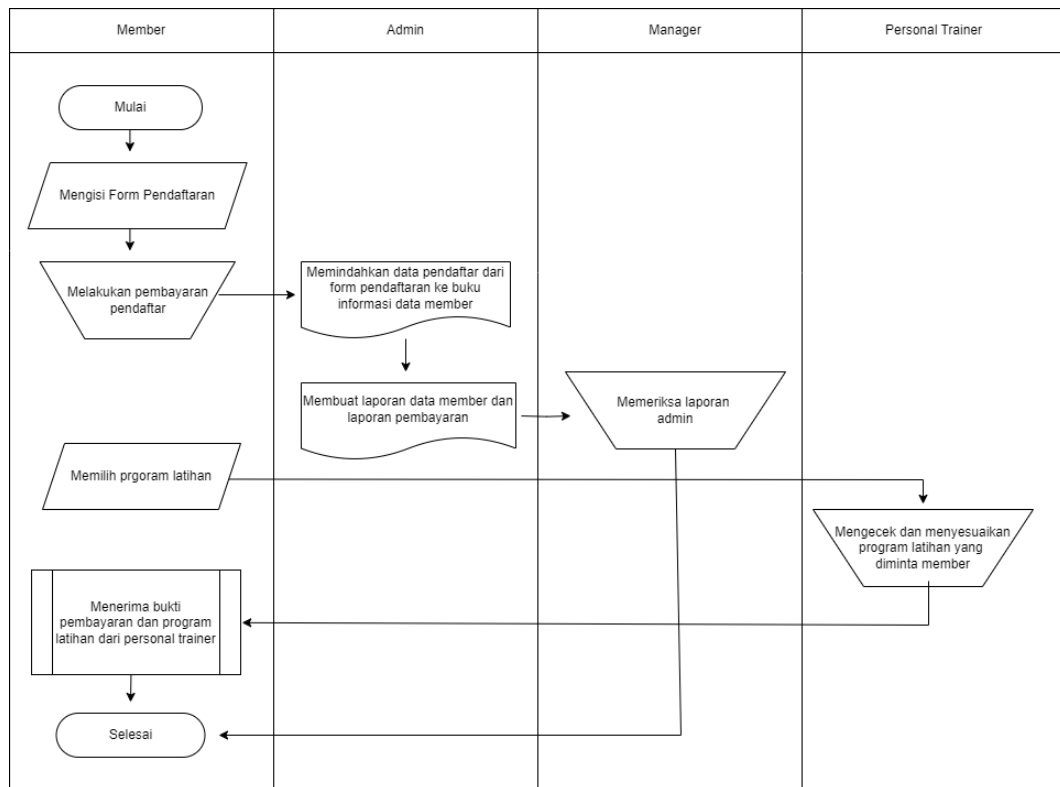


**Gambar 3. 3** Kerangka Berfikir

### 3.7 Analisis Sistem Berjalan

#### 1. Sistem Pendaftaran

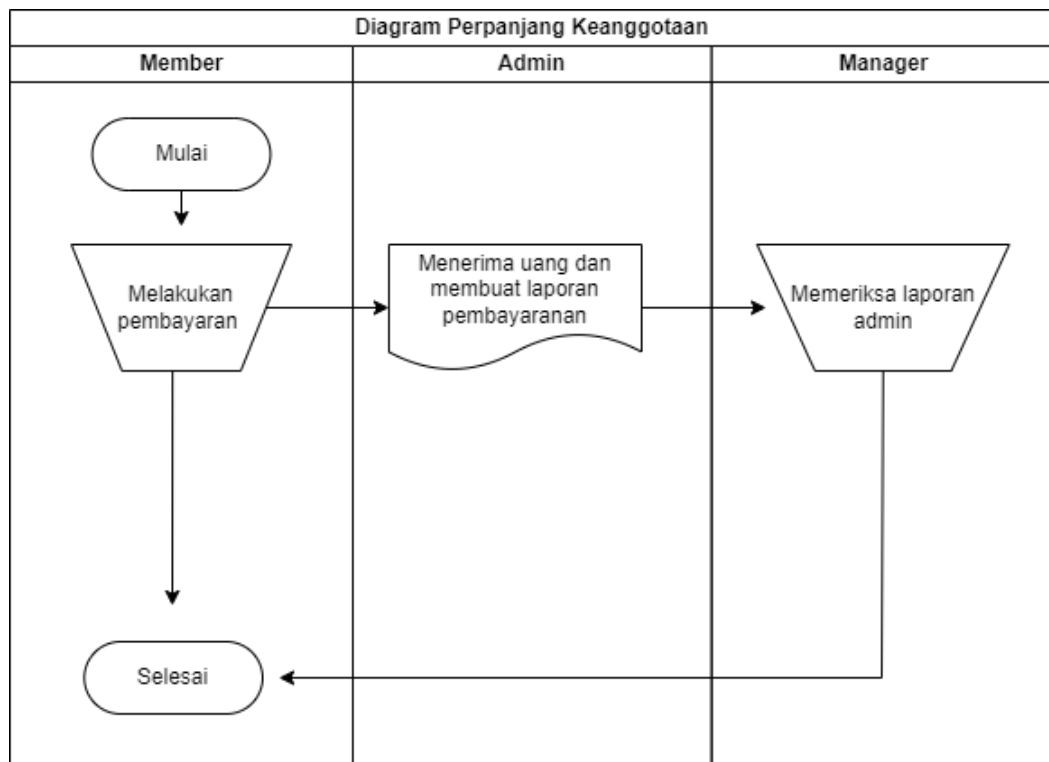
Pengunjung yang ingin mendaftar wajib mengisi formulir pendaftaran anggota dan harus terlebih dahulu menanyakan formulir tersebut kepada admin gym, kemudian mengisi formulir tersebut dengan lengkap. Kemudian admin gym memindahkan data pendaftar dari formulir ke buku yang berisi data kebugaran anggota. Setelah semua terisi, pendaftar dapat membayar biaya pendaftaran dan biaya anggota bulanan.



**Gambar 3. 4** Flowmap Sistem berjalan keanggotaan Gym

Setelah mendapatkan identitas anggota, admin hanya menginput kedalam buku data informasi member tanpa membuat salinan digital. Hal ini bisa membuat hilangnya data anggota pada *gym muscle art*.

## 2. Sistem Pemanjangan Keanggotaan

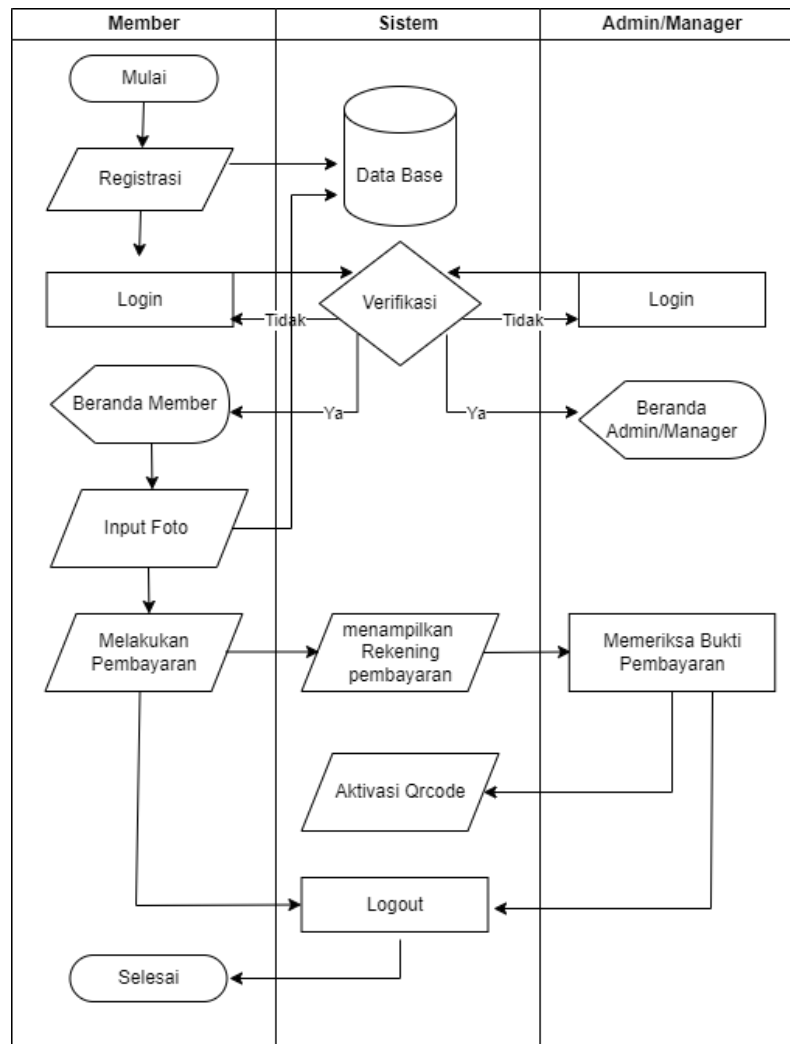


**Gambar 3. 5** Diagram Perpanjang Keanggotaan

Anggota hanya perlu membayar biaya bulanan keanggotaan untuk mengaktivasi. Admin menerima pembayaran dan membuat laporan pembayaran untuk melapor ke manager.

### 3.8 Analisis Sistem Usulan

#### 1. Usulan Sistem Pendaftaran Keanggotaan Gym

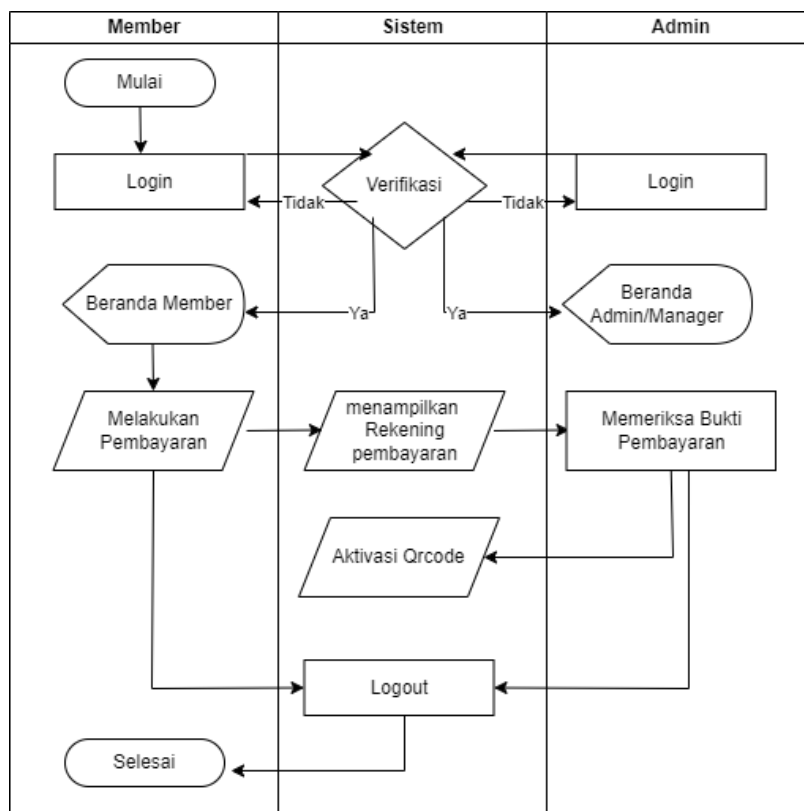


**Gambar 3. 6** Flowmap Sistem Usulan Keanggotaan Gym

Dengan adanya sistem aplikasi yang penulis rancang, melalui aplikasi pengelolaan data anggota *gym muscle art* berbasis *web*, proses penginputan data member jauh lebih mudah dan tidak membutuhkan kertas untuk menyimpan data anggota, karena data anggota tersebut sudah tersimpan disistem aplikasi. Selain penyimpanan digital, anggota

mendapatkan barcode untuk akses masuk kedalam gym *Muscle Art*. Barcode tersebut berisikan tentang identitas anggota dan masa berlaku anggota tersebut digym *Muscle Art*.

## 2. Usulan Sistem Perpanjang Keanggotaan



**Gambar 3. 7** Diagram Usulan Perpanjang Keanggotaan

Member yang sudah melakukan pendaftaran maka tidak perlu melakukan pendaftaran ulang untuk mengaktivasi keanggotaan, anggota hanya perlu membayar aktivasi keanggotaan, dan menerima pemberitahuan aktivasi barcode member.

## BAB IV

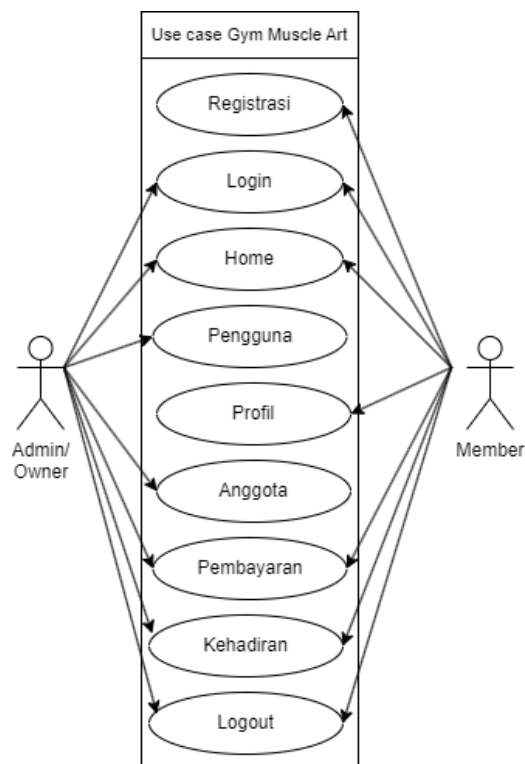
### ANALISIS HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Perancangan Sistem

Analisa sistem usulan dibuat menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) sebagai Bahasa pemodelan yang terdiri dari *Use Case Diagram*, *Activity Diagram* dan *Class Diagram*.

##### 1. *Use Case Diagram*

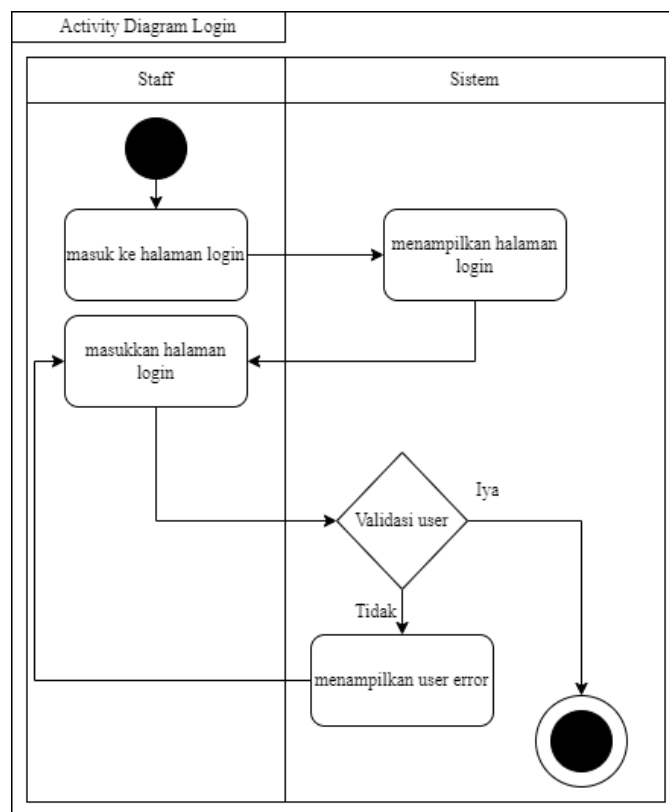
Pada Analisa *use case* diagram dalam pembuatan aplikasi keanggotaan pada *gym muscle art* akan memiliki 3 *user* yang akan mempermudah dalam pengoperasian sistem keanggotaan.



**Gambar 4. 1** *Use Case Gym Muscle Art*

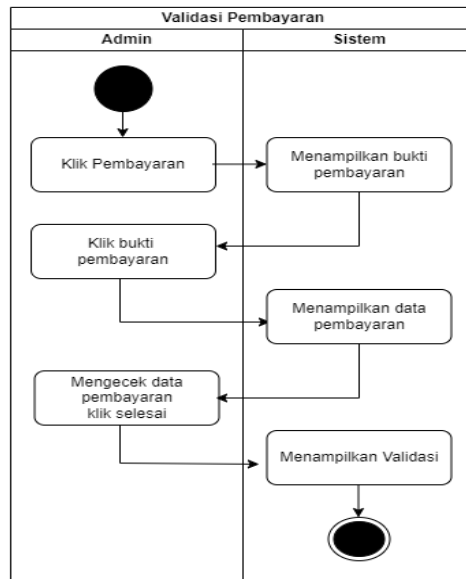
## 2. Activity Diagram

Activity Diagram adalah diagram yang dapat memodelkan proses yang terjadi pada saat kegiatann keanggotaan *gym*.. Berikut penjelasan yang terjadi pada sistem keanggotaan :



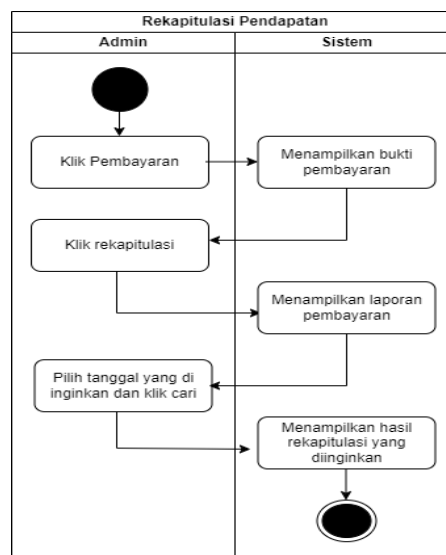
Gambar 4. 2 Activity diagram *login*

Gambar 4.3 menunjukkan cara melakukan aktivitas login pada website. Untuk melakukan *login*, *user* dan *admin* akan diminta untuk memasukkan *email* dan *password* mereka. Setelah mengklik tombol *login*, sistem akan memverifikasi apakah *email* dan *password* yang dimasukkan benar. Jika benar, *user* dan *admin* akan diarahkan ke halaman utama, sedangkan jika salah, akan muncul pesan error yang meminta mereka untuk memasukkan kembali *email* dan *password* mereka.



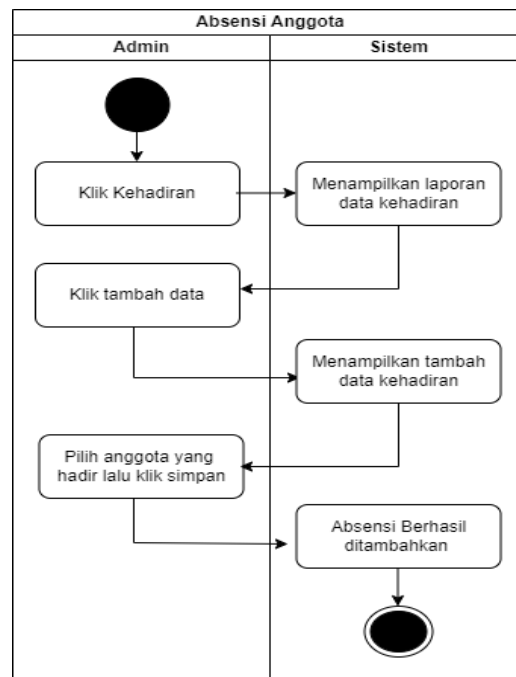
Gambar 4. 3 *Activity* diagram validasi pembayaran

Gambar 4.4 menunjukkan cara aktivitas bagaimana validasi pembayaran pada *gym muscle art* berjalan dari status konfirmasi menjadi validasi.



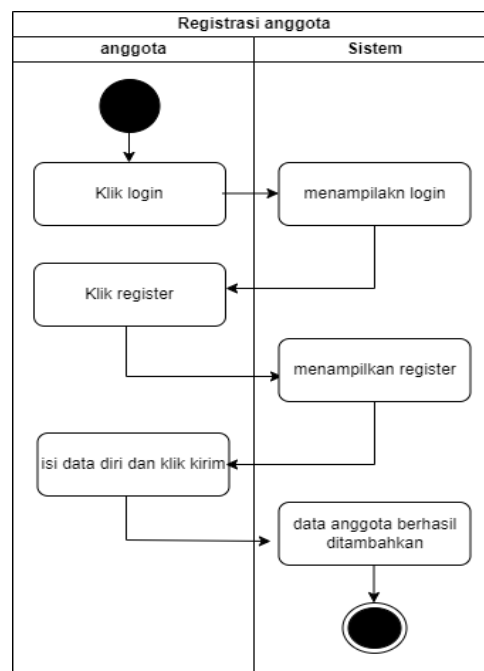
Gambar 4. 4 *Activity* diagram rekapitulasi bulanan

Pada gambar 4.5 menunjukkan bagaimana cara aktivitas admin menentukan rekapitulasi pendapatan bulanan yang diinginkan.



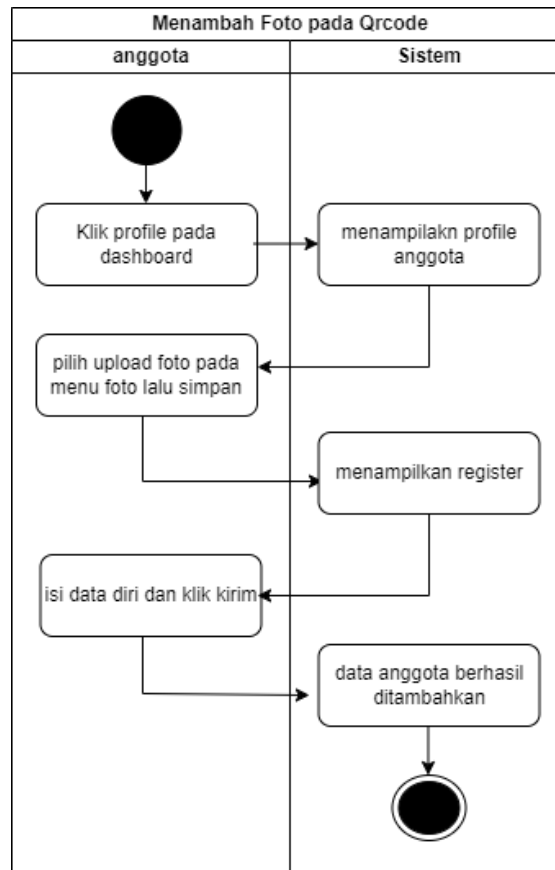
Gambar 4. 5 *Activity* diagram Absensi anggota

Pada gambar 4.6 menunjukkan aktivitas admin melakukan absensi pada setiap anggota yang hadir pada hari tersebut.



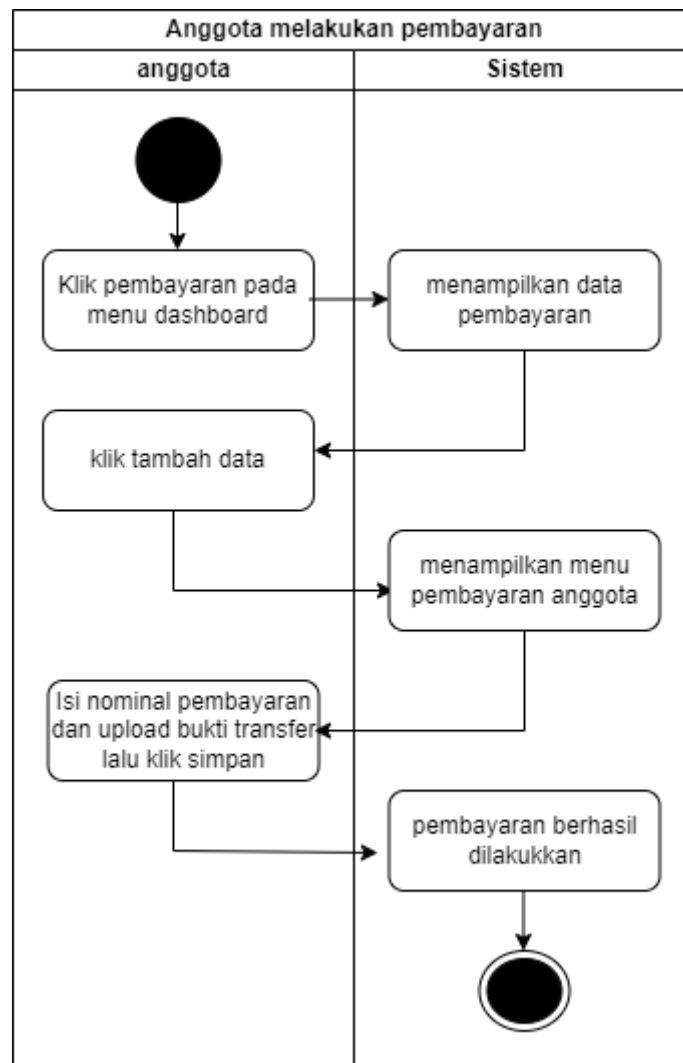
Gambar 4. 6 *Activity* diagram registrasi anggota

Gambar 4.7 menunjukkan aktivitas anggota bagaimana cara melakukan registrasi melalui *website gym muscle art*.



Gambar 4. 7 *Activity* diagram menambah foto

Pada gambar 4.8 menunjukkan aktivitas bagaimana cara anggota menambahkan foto pada *qrcode* yang akan di munculkan saat di *scan*.



Gambar 4. 8 *Activity* diagram prmbayaran

Gambar 4.9 menunjukkan bagaimana cara anggota melakukan pembayaran pada *website muscle art* jika pendaftar masukan nominal sebesar Rp.250.000 jika perpanjang maka masukan nominal pembayaran sebesar Rp.200.000.

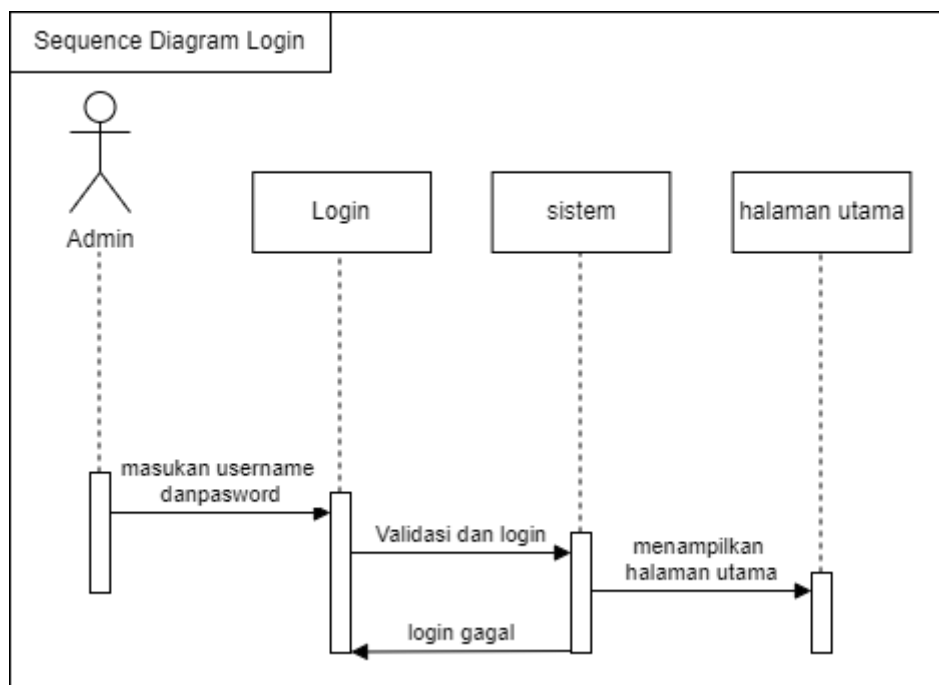
### 3. *Sequence* Diagram

*Sequence* diagram adalah representasi grafis dari bagaimana objek dalam sistem berinteraksi dalam urutan waktu untuk mencapai suatu tujuan tertentu atau

menyelesaikan sebuah skenario. Diagram ini menunjukkan urutan pesan yang dikirim antar objek untuk menyelesaikan sebuah proses atau fitur dalam sistem.

a. *Sequence Diagram Login*

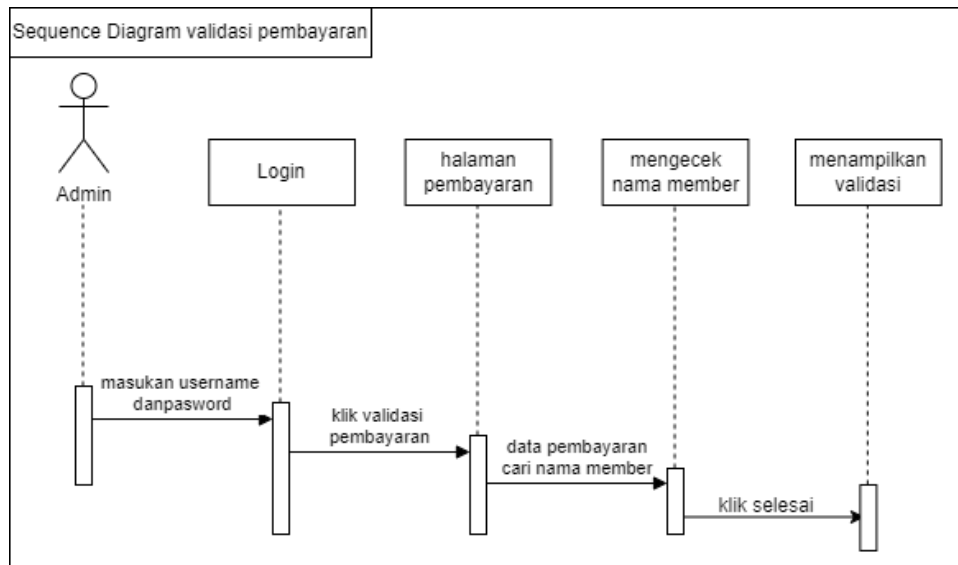
Gambar dibawah ini adalah sequence diagram untuk menjelaskan proses login pada sistem. *User* memasukkan username dan password di halaman *login*, kemudian jika data *valid* sistem akan mengarahkan ke halaman petugas.



Gambar 4. 9 *sequence diagram login*

b. *Sequence diagram*

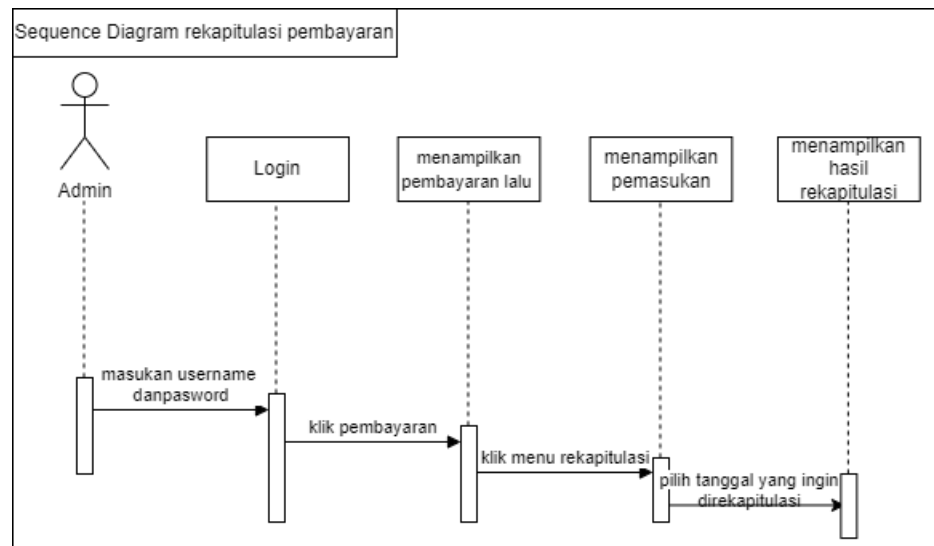
gambar dibawah menunjukkan cara aktivitas bagaimana validasi pembayaran pada *gym muscle art* berjalan dari status konfirmasi menjadi validasi.



Gambar 4. 10 *Sequence* diagram pembayaran

c. *Sequence* diagram rekapitulasi bulanan

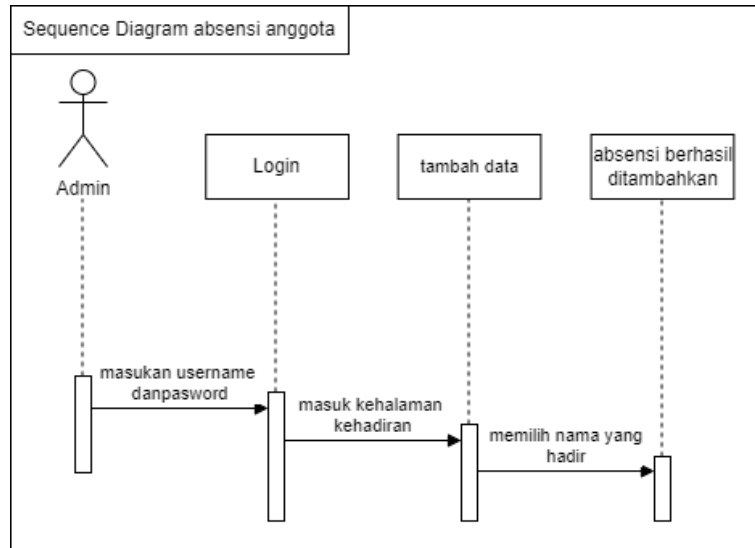
Gambar dibawah ini adalah diagram sequence tetang cara merekapitulasi pendapatan bulanan yang di tentukan.



Gambar 4. 11 *Sequence* diagram rekapitulasi bulanan

d. *Sequence* diagram absensi anggota

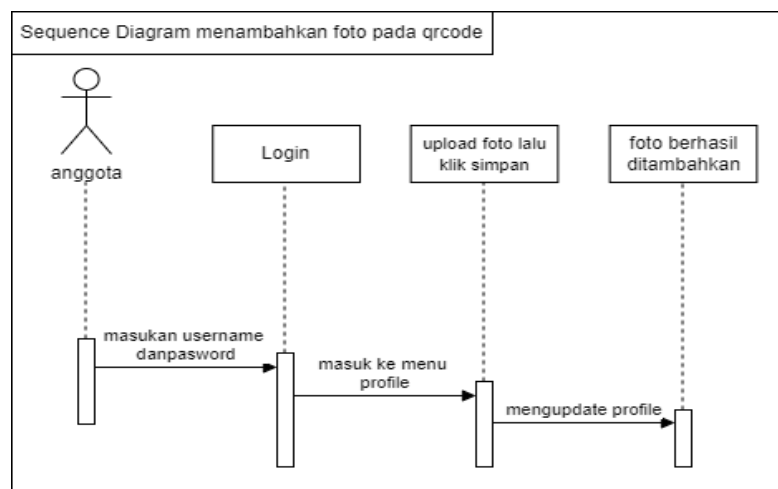
Gambar dibawah adalah *sequence* diagram absensi anggota berjalan.



Gambar 4. 12 *Sequence* diagram absensi anggota

e. *Sequence* diagram menambahkan foto pada *qrcode*

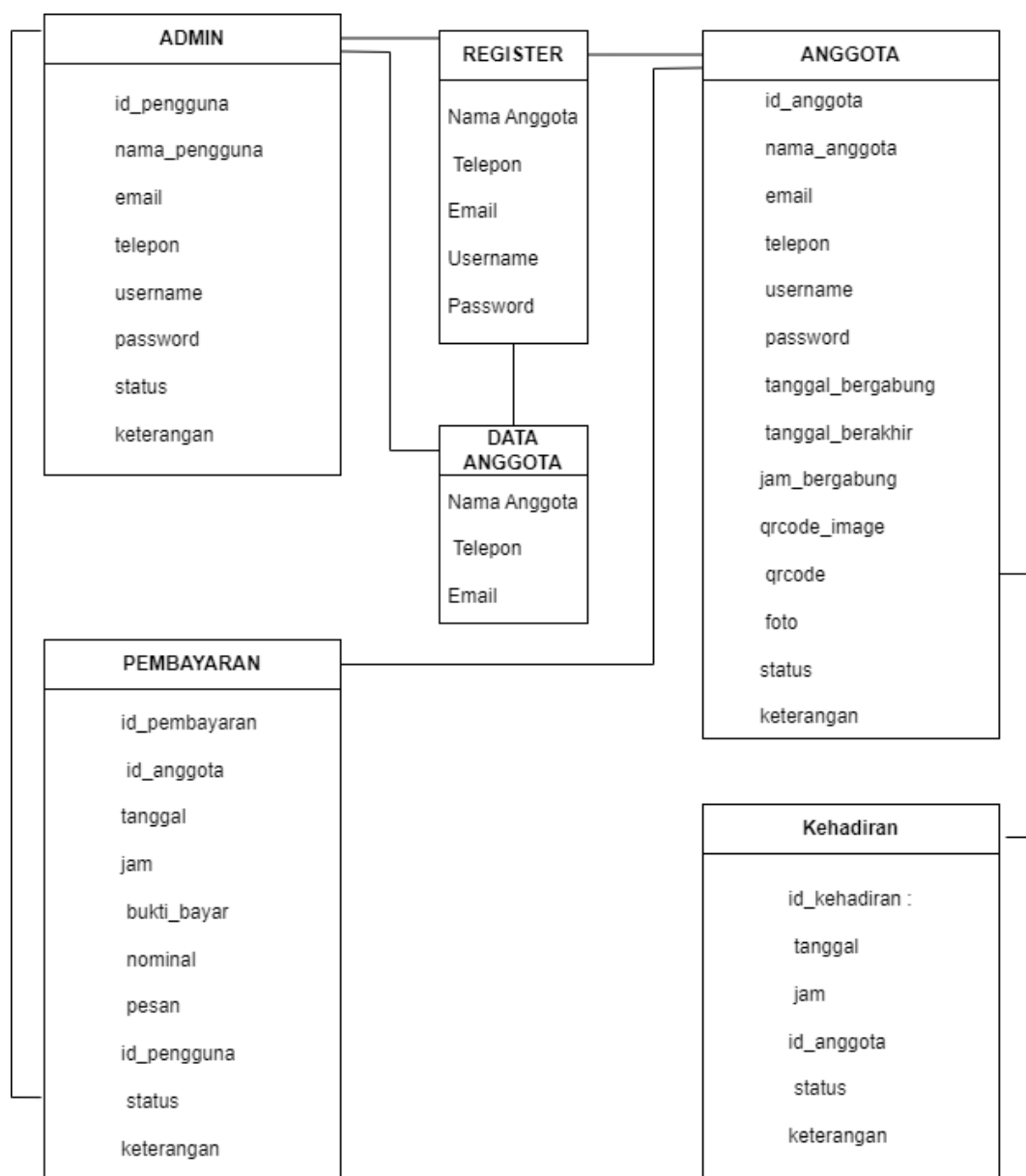
gambar dibawah adalah *sequence* diagram cara menambahkan foto pada *qrcode* anggota



Gambar 4. 13 *Sequence* diagram tambah foto

#### 4. Class Diagram

*Class Diagram* adalah sebuah jenis diagram yang digunakan dalam pemodelan objek untuk menggambarkan struktur statis dari suatu sistem. Diagram kelas biasanya digunakan untuk merinci entitas dan hubungan antara entitas tersebut dalam suatu sistem berorientasi objek.



Gambar 4. 14 *Class Diagram*

## 4.2 Perancangan Basis Data

Dalam sistem informasi keanggotaan ini menggunakan basis data *MySQL*. Adapun hasil dari implementasi basi data tersebut adalah sebagai berikut:

### 1. Tabel Anggota

Nama Tabel : *tb\_anggota*

Keterangan : Data anggota

*Primary Key* : *tb\_anggota*

Tabel 4. 1 data anggota

<b>Nama Field</b>	<b>Type Field</b>	<b>Panjang Field</b>	<b>Primary, Foreign Key</b>	<b>Referensi Table</b>	<b>Referensi Field</b>
id_anggota	varchar	15	<i>Primary</i>		
nama_anggota	varchar	25			
email	varchar	30			
telepon	varchar	15			
username	varchar	15			
password	varchar	15			
tanggal_bergabung	Date				
tanggal_berakhir	Date				
jam_bergabung	Time				
qrcode_image	varchar	100			
qrcode	varchar	200			
foto	varchar	100			
Status	varchar	15			
Keterangan	text				

Tabel database alamat anggota 14 field yang terdiri dari *id\_anggota*, *nama\_anggota Utama*, *email*, *telepon*, *username*, *password*, *tanggal\_bergabung*, *tanggal\_berakhir*, *jam\_bergabung*, *qrcode\_image*, *qrcode*, *foto*, *status*, *keterangan*.

## 2. Tabel Kehadiran

Nama Tabel : *tb\_kehadiran*

Keterangan : Data kehadiran

*Primary Key* : *tb\_kehadiran*

Tabel 4. 2 Data kehadiran

<b>Nama Field</b>	<b>Type Field</b>	<b>Panjang Field</b>	<b>Primary, Foreign Key</b>	<b>Referensi Table</b>	<b>Referensi Field</b>
<i>Id_kehadiran</i>	int	8	Primary		
<i>tanggal</i>	date				
<i>jam</i>	time				
<i>Id_anggota</i>	varchar	15			
<i>status</i>	varchar	15			
<i>keterangan</i>	text				

Tabel database kehadiran 6 field terdiri dari *Id\_kehadiran*, *tanggal*, *jam*, *id\_anggota*, *status*, *keterangan*.

## 3. Tabel Pembayaran

Nama Tabel : *tb\_pembayaran*

Keterangan : Data pembayaran

*Primary Key* : *tb\_pembayaran*

Tabel 4. 3 Data pembayaran

<b>Nama Field</b>	<b>Type Field</b>	<b>Panjang Field</b>	<b>Primary, Foreign Key</b>	<b>Referensi Table</b>	<b>Referensi Field</b>
Id_pembayaran	varchar	15	Primary		
Id_anggota	varchar	15			
tanggal	date				
jam	time				
Bukti_bayar	varchar	100			
nominal	int	12			
pesan	text				
Id_pengguna	varchar	15			
status	varchar	15			
keterangan	text				

Tabel Database pembayaran adalah 10 *field* terdiri dari id\_pembayaran, id\_anggota, tanggal, jam, bukti\_bayar, nominal, pesan, id\_pengguna, status, keterangan.

#### 4. Tabel Pengguna

Nama Tabel : tb\_pengguna

Keterangan : Data Admin

Primary Key : tb\_pengguna

Tabel 4. 4 Data pengguna

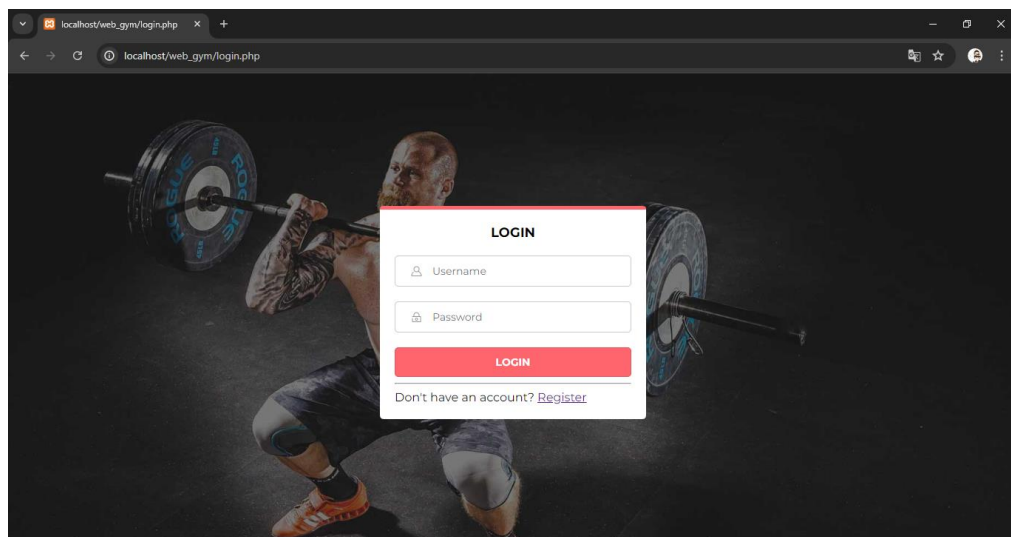
<b>Nama Field</b>	<b>Type Field</b>	<b>Panjang Field</b>	<b>Primary, Foreign Key</b>	<b>Referensi Table</b>	<b>Referensi Field</b>
Id_pengguna	varchar	15	Primary		
Nama_pengguna	varchar	25			
email	varchar	30			

telepon	varchar	15			
username	varchar	15			
password	varchar	15			
status	varchar	15			
keterangan	text				

Tabel *database* pengguna adalah 8 *field* terdiri dari *id\_pengguna*, *nama\_pengguna*, *email*, *telepon*, *username*, *password*, *status*, *keterangan*.

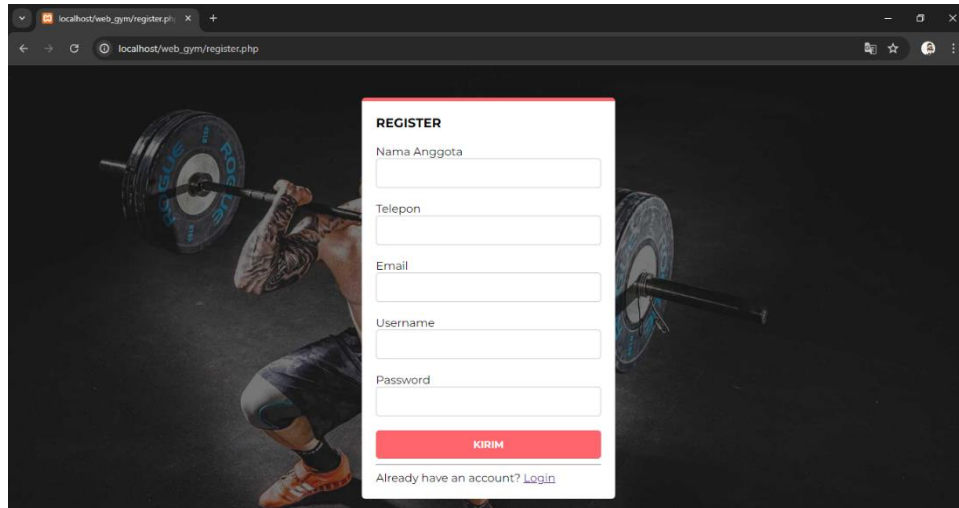
## 4.3 Tampilan Sistem

### 4.3.1 Tampilan Halaman *Login*



Gambar 4. 15 Tampilan *Login*

### 4.3.2 Tampilan Halaman *Regist*

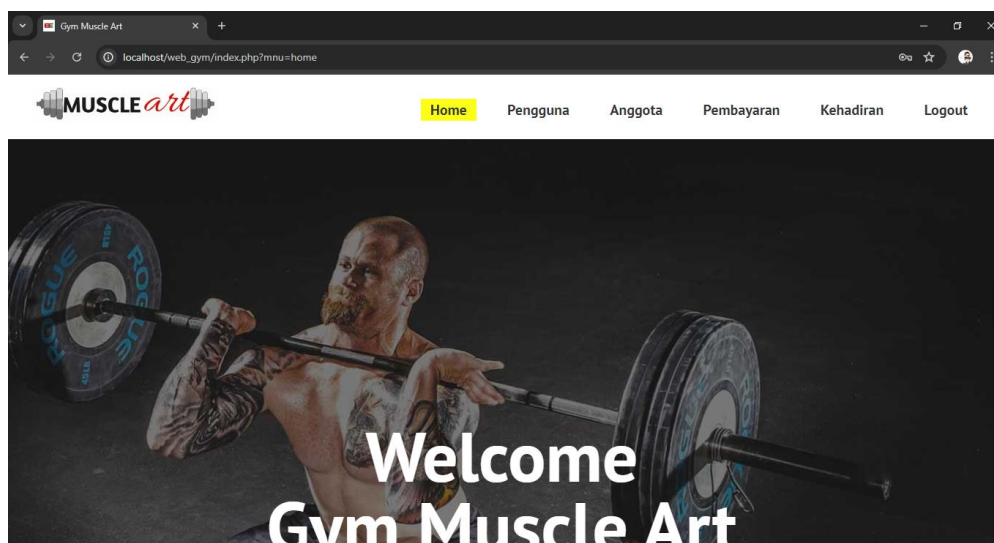


The screenshot displays a registration form on a web browser. The browser's address bar shows the URL `localhost/web_gym/register.php`. The form is titled "REGISTER" and is centered over a background image of a man performing a barbell lift. The form contains the following fields and elements:

- Input field for "Nama Anggota"
- Input field for "Telepon"
- Input field for "Email"
- Input field for "Username"
- Input field for "Password"
- A red button labeled "KIRIM"
- A link below the button that reads "Already have an account? [Login](#)"

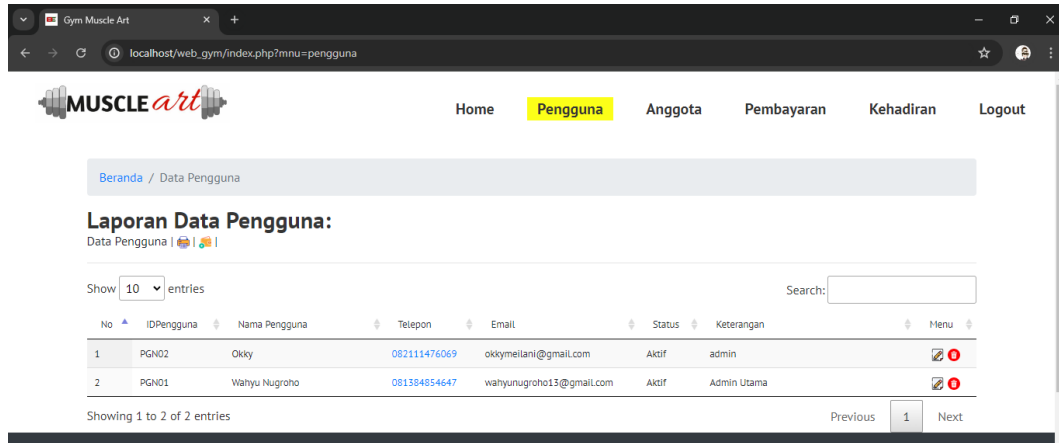
Gambar 4. 16 Tampilan halaman *regist*

### 4.3.3 Tampilan *home Admin*



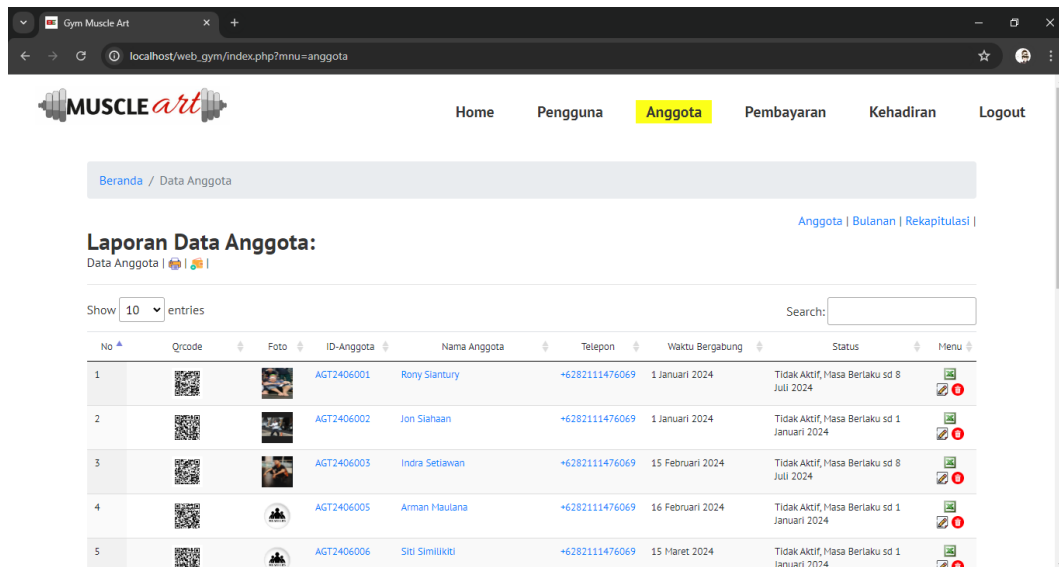
Gambar 4. 17 Tampilan *homeadmin*

### 4.3.4 Tampilan Halaman Pengguna



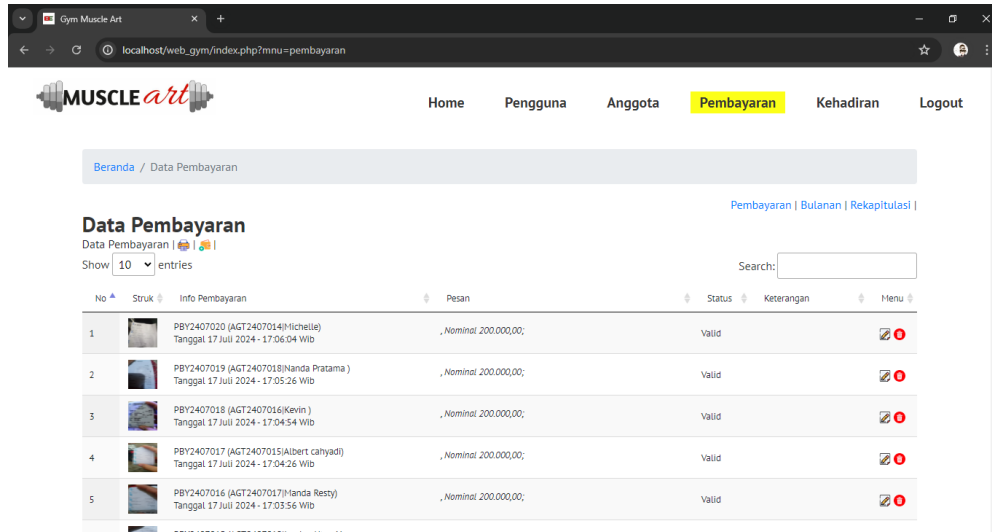
Gambar 4. 18 Tampilan Halaman pengguna

### 4.3.5 Halaman Anggota pada menu Admin



Gambar 4. 19 Halaman Anggota pada menu Admin

### 4.3.6 Halaman Pembayaran pada menu Admin

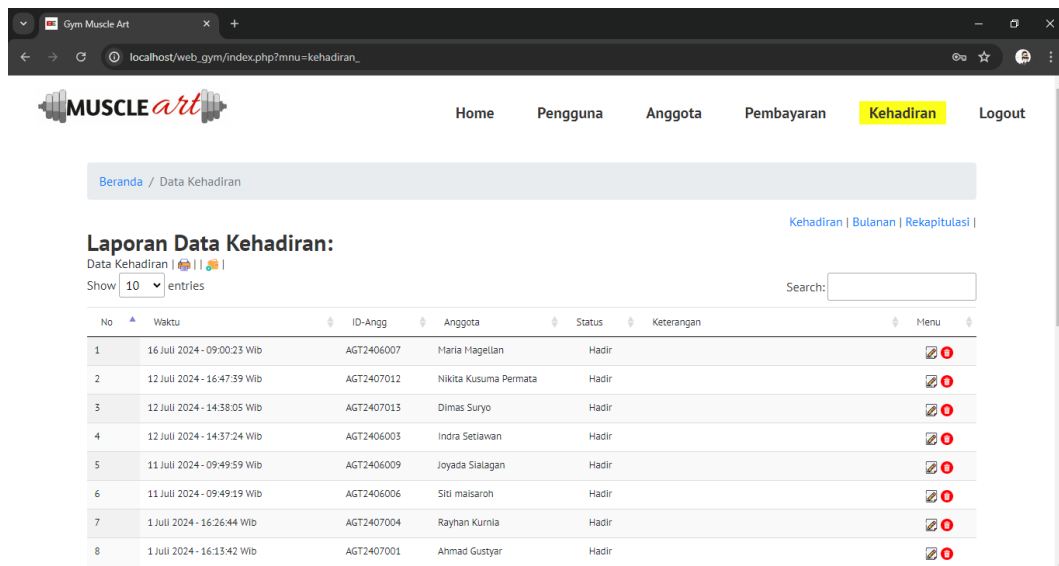


Payment page screenshot showing a table of payment records. The table has columns: No, Struk, Info Pembayaran, Pesan, Status, Keterangan, and Menu. The data is as follows:

No	Struk	Info Pembayaran	Pesan	Status	Keterangan	Menu
1		PBY2407020 (AGT2407014)(Michelle) Tanggal 17 Juli 2024 - 17:06:04 Wib	, Nominal 200.000,00;	Valid		
2		PBY2407019 (AGT2407018)(Nanda Pratama ) Tanggal 17 Juli 2024 - 17:05:26 Wib	, Nominal 200.000,00;	Valid		
3		PBY2407018 (AGT2407016)(Kevin ) Tanggal 17 Juli 2024 - 17:04:54 Wib	, Nominal 200.000,00;	Valid		
4		PBY2407017 (AGT2407015)(Albert cahyadi) Tanggal 17 Juli 2024 - 17:04:26 Wib	, Nominal 200.000,00;	Valid		
5		PBY2407016 (AGT2407017)(Nanda Resty) Tanggal 17 Juli 2024 - 17:03:56 Wib	, Nominal 200.000,00;	Valid		

Gambar 4. 20 Halaman Pembayaran pada menu Admin

### 4.3.7 Halaman Kehadiran Pada Menu Admin

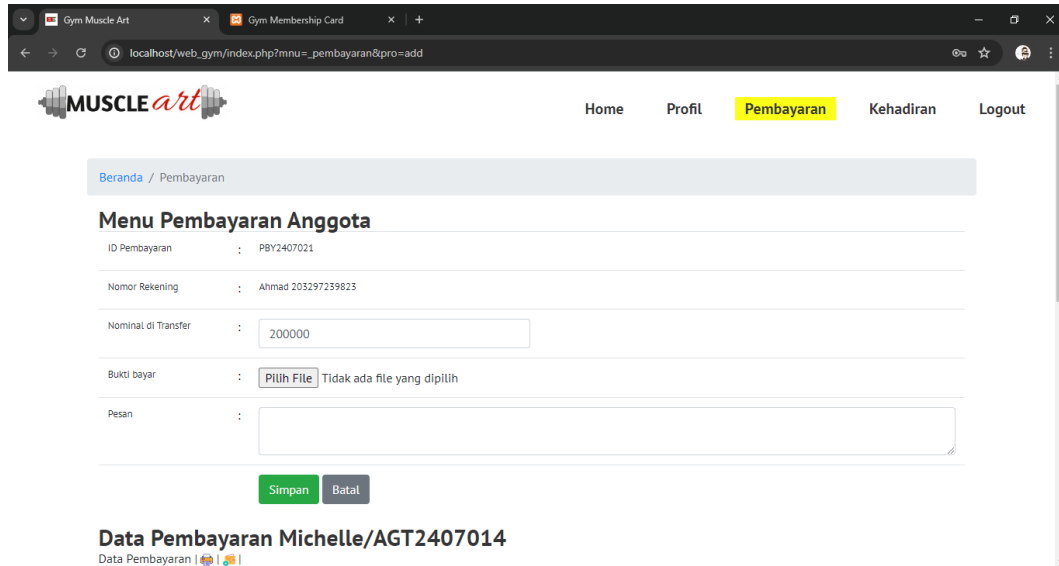


Attendance page screenshot showing a table of attendance records. The table has columns: No, Waktu, ID-Angg, Anggota, Status, Keterangan, and Menu. The data is as follows:

No	Waktu	ID-Angg	Anggota	Status	Keterangan	Menu
1	16 Juli 2024 - 09:00:23 Wib	AGT2406007	Maria Magellan	Hadir		
2	12 Juli 2024 - 16:47:39 Wib	AGT2407012	Nikita Kusuma Permata	Hadir		
3	12 Juli 2024 - 14:38:05 Wib	AGT2407013	Dimas Suryo	Hadir		
4	12 Juli 2024 - 14:37:24 Wib	AGT2406003	Indra Setiawan	Hadir		
5	11 Juli 2024 - 09:49:59 Wib	AGT2406009	Joyada Sialagan	Hadir		
6	11 Juli 2024 - 09:49:19 Wib	AGT2406006	Siti maisaroh	Hadir		
7	1 Juli 2024 - 16:26:44 Wib	AGT2407004	Rayhan Kurnia	Hadir		
8	1 Juli 2024 - 16:13:42 Wib	AGT2407001	Ahmad Gustyar	Hadir		

Gambar 4. 21 Halaman Kehadiran Pada Menu Admin

### 4.3.8 Halaman Pembayaran Pada Anggota



Beranda / Pembayaran

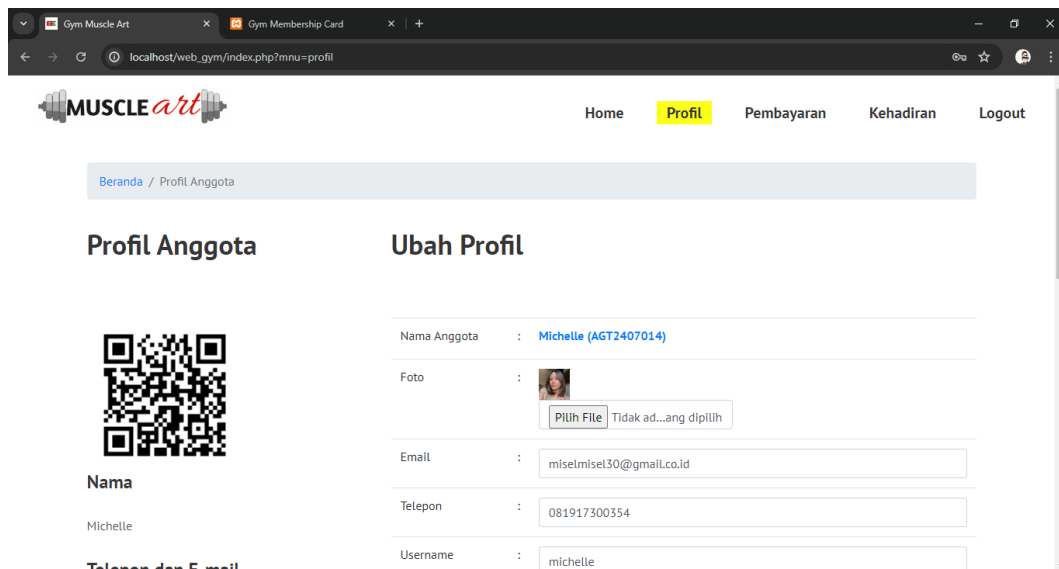
#### Menu Pembayaran Anggota

ID Pembayaran : PBY2407021  
 Nomor Rekening : Ahmad 203297239823  
 Nominal di Transfer :   
 Bukti bayar :  Tidak ada file yang dipilih  
 Pesan :

**Data Pembayaran Michelle/AGT2407014**  
 Data Pembayaran

Gambar 4. 22 Halaman Pembayaran Pada Anggota

### 4.3.9 Halaman Profil Pada Anggota



Beranda / Profil Anggota

#### Profil Anggota

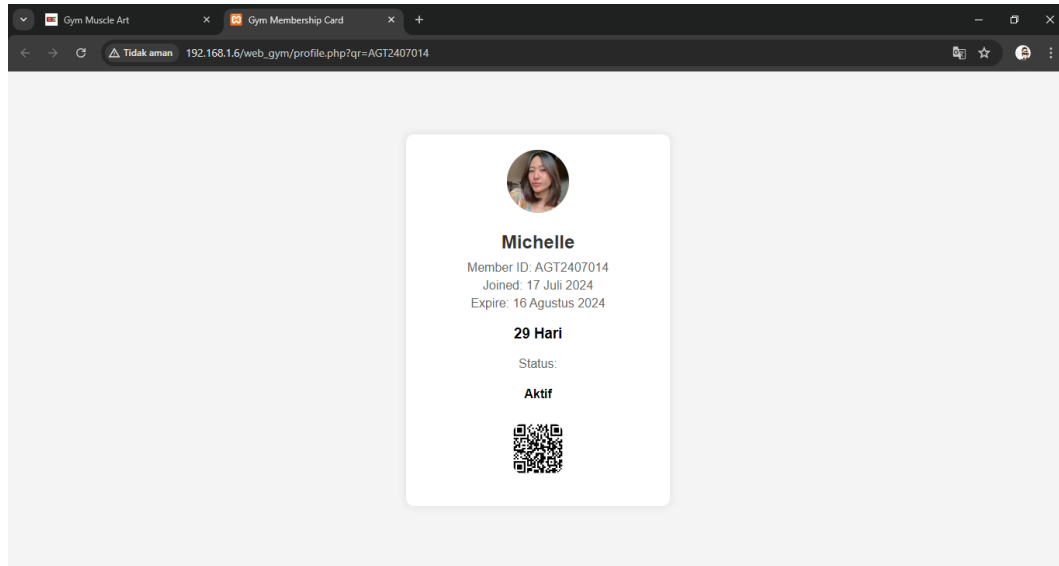
**Nama**  
 Michelle  
**Telepon dan E-mail**

#### Ubah Profil

Nama Anggota : Michelle (AGT2407014)  
 Foto :  Tidak ada...ang dipilih  
 Email :   
 Telepon :   
 Username :

Gambar 4. 23 Halaman Profil Pada Anggota

### 4.3.10 Tampilan *Scan Qrcode*



Gambar 4. 24 Tampilan *Scan Qrcode*

## 4.4 Evaluasi Analisa Uji Coba Sistem (*Black Box*)

Penulis mendapatkan evaluasi dari responden yang sudah melakukan uji coba sistem. Di bawah ini merupakan hasil tes dan evaluasi dari responden dengan menggunakan metode *black box*.

Tabel 4. 5 Uji *Black box*

No	Form yang diuji	Skenario uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	<i>Login</i>	Masukan user name dan Password	Menampilkan halaman dashboard	Berhasil
2	Regist	Mengisi data diri pendaftar	Menampilkan sukses pendaftaran	Berhasil
3	Pembayaran	Member mengirim uang beserta bukti pembayaran dan admin memvalidasi	Menampilkan aktivasi Qrcode	Berhasil

4	Rekapitulasi Pembayaran	Admin menentukan tanggal yang ingin di rekap pendapatannya	Menampilkan jumlah pendapatan yang ditentukan	Berhasil
5	Scan <i>Qrcode</i>	<i>Qrcode</i> member akan di scan oleh admin sebagai validasi keanggotaan	Menampilkan data diri member, foto, dan expired member	Berhasil
6	Absensi Member	Admin mengabsen setelah <i>qrcode</i> member berhasil discan	Menampilkan data absensi gym muscle art	Berhasil

## 4.5 Kuesioner dan Uji Reliabilitas

### 4.5.1 Variabel dan Indikator

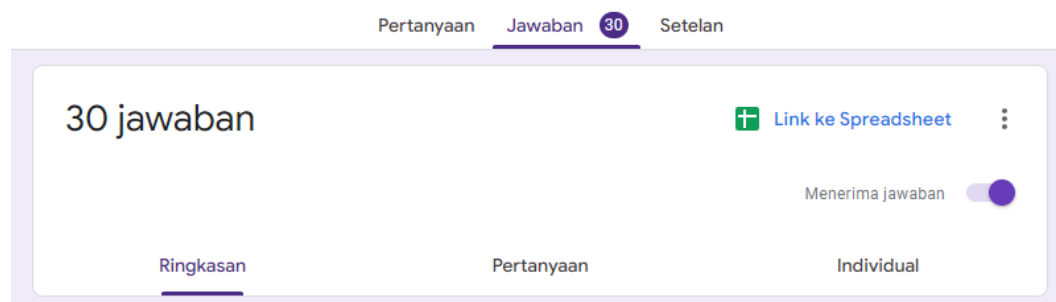
Berikut adalah variabel, indikator dan kuesioner yang telah disebarkan kepada *member gym muscle art* untuk mendapatkan hasil uji reliabilitasnya.

Tabel 4. 6 Variabel Indikator dan Kuesioner

Variabel	Indikator	Pertanyaan
<b>Fitur pada <i>website</i></b>	<i>Login</i>	<i>Login</i> pada aplikasi berjalan dengan baik ?
	Kemudahan Pembayaran	Pembayaran dapat dilakukang dengan mudah ?
	Fitur pembayaran	Fitur pembayaran lebih membantu ?
	Fitur absensi	Fitur absensi pada <i>website</i> mudah di akses ?
	Fitur kemudahan absensi	Fitur absensi lebih membantu ?
<b><i>Qrcode</i></b>	Fitur <i>QRcode</i>	Fitur <i>QRcode</i> sangat membantu ?
	Foto di <i>QRcode</i>	Dengan adanya foto pada <i>QRcode</i> sangat membantu ?

	Kesesuaian <i>QRcode</i>	Apakah isi <i>QRcode</i> sudah sesuai yang diinginkan ?
	Pengingat masa aktif member	Untuk mengingat masa aktif member apakah <i>QRcode</i> sangat membantu ?
	Kemudahan akses <i>QRcode</i>	Apakah <i>QRcode</i> mudah diakses dengan baik?
<b>Website</b>	Kemudahan akses <i>Web</i>	Apakah <i>website</i> mudah diakses dan dinavigasi?
	Responsif <i>Web</i>	Apakah <i>website</i> dimuat dengan cepat dan responsif?
	Kompatibel <i>Web</i>	Apakah <i>website</i> kompatibel dengan semua browser dan perangkat?
	Informasi pada <i>web</i>	Apakah <i>website</i> menyediakan informasi yang bermanfaat dan menarik bagi calon anggota?
	<i>Design web</i>	Apakah <i>website</i> menarik dan mudah digunakan?

Setelah dilakukan kuesioner, peneliti mendapatkan 30 jawaban dari responden anggota *gym muscle art*.



Gambar 4. 25 Jawaban pada kuesioner

#### 4.5.2 Uji Reliabilitas

	1.5	Total_X1	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	Total_X2	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	Total_Y	var
1	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	
2	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	
3	5	23	5	4	5	5	5	24	5	5	5	5	5	25	
4	5	23	4	4	5	5	5	24	5	5	5	5	5	25	
5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	
6	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	
7	5	24	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	
8	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	
9	4	22	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	
10	4	21	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	
11	5	24	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	
12	5	22	4	4	5	5	5	23	5	5	4	4	4	22	
13	4	24	5	5	5	5	4	24	4	4	4	4	4	20	
14	4	23	4	4	4	4	4	20	4	5	5	5	5	24	
15	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	
16	5	24	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	
17	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	
18	5	24	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	
19	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	
20	4	23	5	5	5	5	4	24	4	5	5	5	5	24	
21	4	22	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	
22	4	21	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	
23	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	

Gambar 4. 26 Jumlah jawaban responden

Berikut adalah jumlah jawaban yang diberikan oleh responden *gym muscle art*.

#### 4.5.2 Hasil Uji Reliabilitas

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1.1	62,50	79,362	,687	,989
X1.2	62,63	78,516	,761	,988
X1.3	62,53	76,464	,940	,986
X1.4	62,63	77,413	,859	,987
X1.5	62,60	76,800	,910	,986
X2.1	62,63	76,585	,933	,986
X2.2	62,63	76,585	,933	,986
X2.3	62,57	76,254	,958	,985
X2.4	62,57	76,254	,958	,985
X2.5	62,63	76,585	,933	,986
Y.1	62,63	76,585	,933	,986
Y.2	62,57	76,323	,952	,985
Y.3	62,60	76,317	,953	,985
Y.4	62,60	76,317	,953	,985
Y.5	62,60	76,317	,953	,985

Gambar 4. 27 Nilai Kuesioner

Tabel di atas adalah jumlah jawaban setiap pertanyaan yang terdapat di kuesioner tersebut.

### Scale: ALL VARIABLES

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	30	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,987	15

Menurut Imam Ghazali variabel dikatakan reliabel apabila

*Cronbach Alpha* >0,70

Di dalam output kuesioner yang peneliti buat 0,987 nilai tersebut lebih besar dari 0,70 yang artinya variabel yang digunakan dalam penelitian sudah reliabel

Gambar 4. 28 Total Reliabilitas

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan implementasi sistem yang telah dilakukan, penulis dapat menarik beberapa kesimpulan:

1. Telah berhasil merancang suatu sistem keanggotaan pada gym muscle art berbasis web yang menggunakan metode *waterfall*, sistem tersebut bermanfaat untuk pengguna baik anggota maupun pihak gym tersebut.
2. Sistem informasi keanggotaan yang dirancang telah berhasil diimplementasikan pada *gym muscle art* sehingga adanya peningkatan efisiensi dalam proses penginputan anggota. Selain itu juga dapat merekapitulasi setiap pemasukkan dibulan yang ditentukan dengan cepat.
3. Anggota dan admin dapat melakukan pendaftaran dengan lebih mudah dan cepat melalui *website gym muscle art*, sistem memberikan pendaftar anggota menjadi lebih terkomputerisasi

## 5.2 Saran

Dari perancangan aplikasi sistem informasi keanggotaan pada *gym muscle art* berbasis *website*, berikut adalah saran untuk pengembangan selanjutnya:

1. Diharapkan tambahkan fitur yang belum ada seperti manajemen jadwal kelas, integrasi dengan aplikasi kesehatan.
2. Diharapkan menerapkan sistem umpan balik yang teratur, seperti survei atau kotak saran digital, untuk menangkap ide-ide anggota tentang peningkatan layanan.
3. Diharapkan *upgrade* metode pembayaran menggunakan metode *payment gateway*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S. (2019). *Buku Sakti HTML, CSS & Javascript: Pemrograman Web Itu Gampang*. Anak hebat Indonesia.
- Ananditya, A., Sriyono, S., & Yanti, S. (2020). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Voucher Game Online Berbasis Desktop pada Aren.Net di Depok. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 1(1), 87–94. Retrieved from <https://doi.org/10.30998/jrami.v1i01.210>
- Elgamar. (2020). *Buku Ajar Konsep Dasar Pemrograman Website Dengan PHP*. Malang: CV. Multimedia Edukasi.
- Fadillah, A., Yulistiyanti, D., & Sunarmintyastuti, L. (2020). Rancangan Aplikasi Sistem Informasi Membership pada Laras GYM. *Jl-Tech*, 67–71. Retrieved from <https://www.neliti.com/publications/432299/rancangan-aplikasi-sistem-informasi-membership-pada-laras-gym>
- Firmansyah, Y., Maulana, R., & Fatin, N. (2020). Sistem Informasi Pengaduan Warga Berbasis Website (Studi Kasus: Kelurahan Siantan Tengah, Pontianak Utara). *J. Cendikia*, 19, 397–404. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/304917807.pdf>
- Friandi, S., Z., Fungsi, L., Fithra, M., N., Huzni, N., N., & Juliansyah, F. (2020). SISTEM PENGENDALIAN PERSEDIAAN BARANG BERBASIS WEB APLIKASI DENGAN METODE ORDER QUANTITY (EOQ). *Conference on Innovation and Application of Science and Technology (CIASTECH 2020) Universitas Widyagama Malang*, 619–628. Retrieved from <https://publishing-widyagama.ac.id/ejournal-v2/ciastech/article/view/1957/1361>
- Habibi, R., & Karnovi, R. (2020). *Tutorial membuat aplikasi sistem monitoring terhadap job desk operational human capital*. Jakarta: PT. Transmedia.
- Hasan, S., & Muhammad, N. (2020). Sistem Informasi Pembayaran Biaya Studi Berbasis Web Pada Politeknik Sains Dan Teknologi Wiratama Maluku Utara. *IJIS-Indonesian Journal On Information System*, 5(1), 44–55. Retrieved from <http://www.ijiswiratama.org/index.php/home/article/download/66/51>
- M. Ummy Gusti Salamah, S. S. (2021). *Tutorial Cascading Style Sheets (CSS)*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Mardiani, E., Rahmansyah, N., Wahyudi, N. M., Wijaya, Y. F., & Al Rizky, F. (2021). *Kumpulan Latihan PHP*. Elex Media Komputindo.
- Muhaemin, A. (2023). Perancangan Sistem Informasi Membership Fitness pada FR Fitness Cileungsi Berbasis Java Netbeans. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 4(01), 32–39. Retrieved from <https://jim.unindra.ac.id/index.php/jrami/article/download/4680/1212>
- Novendri, M. S., Saputra, A., & Firman, C. E. (2019). Aplikasi inventaris barang

pada mts nurul islam dumai menggunakan php dan mysql. *Lentera Dumai*, 10(2). Retrieved from [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1278393&val=17003&title=APLIKASI INVENTARIS BARANG PADA MTS NURUL ISLAM DUMAI MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1278393&val=17003&title=APLIKASI%20INVENTARIS%20BARANG%20PADA%20MTS%20NURUL%20ISLAM%20DUMAI%20MENGUNAKAN%20PHP%20DAN%20MYSQL)

Nurvirasari, R. R. (2020). *Pembangunan Sistem Informasi Keanggotaan Gym Sawunggaling*. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Rinaldi, O., & Heru Supriyono, S. T. M. (2020). *Perancangan Sistem Informasi Membership Berbasis Web Di Arm Fitness Center Boyolali*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Sinta Maria, L. (2019). *Sistem Informasi Pengajuan Judul Tugas Akhir Di Amik Mahaputra Riau Berbasis WEB: AMIK Mahaputra Riau*. *Journal Intra Tech*, 3(2), 60–69. Retrieved from <https://www.journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/view/53>

Sopyana, D. M. (2020). *Tutorial Membuat Tampilan Menggunakan Bootstrap 4*. Jakarta: Dzikri MS. Wahana Komputer.

Sutabri, T., Rian, H., Hendradi, P., & F. (2020). *Designing The Autogate Pass Dashboard Application with Android based Responsive Web Design Technology*. In *Proceedings of the First International Conference of Science, Engineering and Technology, ICSET 2019*,. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.4108/eai.23-11-2019.2301618>

Wahid, A. A. (2020). *Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi*. *Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika Dan Manajemen STMIK*, 1–5. Retrieved from [https://www.researchgate.net/profile/Aceng-Wahid/publication/346397070\\_Analisis\\_Metode\\_Waterfall\\_Untuk\\_Pengembangan\\_Sistem\\_Informasi/links/5fbfa91092851c933f5d76b6/Analisis-Metode-Waterfall-Untuk-Pengembangan-Sistem-Informasi.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Aceng-Wahid/publication/346397070_Analisis_Metode_Waterfall_Untuk_Pengembangan_Sistem_Informasi/links/5fbfa91092851c933f5d76b6/Analisis-Metode-Waterfall-Untuk-Pengembangan-Sistem-Informasi.pdf)

## LAMPIRAN

1. Lampiran *Coding*
2. Kartu Bimbingan Skripsi Pembimbing I
3. Kartu Bimbingan Skripsi Pembimbing II
4. Foto Dokumentasi

## 1. Lampiran Coding

```

<style type="text/css">
    body {
        width: 100%;
    }
</style>

<body OnLoad="window.print()"
OnFocus="window.close()"
    <?php
        include "../konmysqli.php";
        echo "<link
href='../ypathcss/$css' rel='stylesheet'
type='text/css' />";
        $YPATH = "../ypathfile/";
        $pk = "";
        ?>

        <h3>Laporan Data
Pengguna</h3>

        <table id="examplec"
class="display" style="width:98%">
            <thead>
                <tr>

```

```

                    <th
width="3%"><small>No</small></th>
                </tr>
                <tr>
                    <th
width="7%"><small>IDPengguna</
small></th>
                    <th
width="15%"><small>Nama
Pengguna</small></th>
                    <th
width="7%"><small>Telepon</smal
l></th>
                    <th
width="10%"><small>Email</small
></th>
                    <th
width="5%"><small>Status</small>
</th>
                    <th
width="20%"><small>Keterangan</
small></th>
                </tr>
            </thead>
            <tbody>
                <?php

```

```

                                $sql = "select
* from `Stbpengguna` order by                                $email = $d["email"];
`id_pengguna` asc";
                                $jum =                                $status = $d["status"];
getJum($conn, $sql);
                                if ($jum > 0) {                                $keterangan =
                                $no =                                $d["keterangan"];
1;
                                $arr =
getData($conn, $sql);                                $color = "#fff";
                                foreach
($arr as $d) {                                if ($no % 2 == 0) {
                                $id_pengguna =                                $color =
                                $d["id_pengguna"];                                "#eeeeee";
                                $nama_pengguna =                                }
ucwords($d["nama_pengguna"]);
                                echo "<tr
                                $username =                                bgcolor='$color'>
                                $d["username"];
                                <td><small>$no</small></td>
                                $password =                                >
                                $d["password"];
                                <td><small>$id_pengguna</
                                $telepon =                                small></td>
                                $d["telepon"];

```

```

?>
        <td><small>$nama_penggun
a</small></td>
        </tbody>
</table>

        <td><small>$telepon</small
></td>

        <td><small>$email</small><
/td>

        <td><small>$status</small>
</td>

        <td><small>$keterangan</s
mall></td>

        </tr>";

        $no++;

        } //for

dalam

        } //if


        else {

                echo
"<tr><td colspan='6'><blink>Maaf,
Data anggota belum
tersedia...</blink></td></tr>";

        }

```

## 2. Kartu Bimbingan Skripsi Pembimbing I



UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA  
FAKULTAS TEKNIK  
Jalan Arteri Pondok Indah No. 11 Jakarta Selatan 12240  
Telp (021) 7398393 (Hunting), Fax. (021) 7200352  
Website <http://www.usni.ac.id>

---

**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**  
**FAKULTAS TEKNIK**

Nama : Ahmad Gustyar  
No. Mhs : 201000016  
Prodi : Sistem Informasi  
Dosen Pembimbing I : Dr. Prionggo Hendradi, S. Kom., MMSI.  
Dosen Pembimbing II : Agung Priyambodo, S.Kom, M.Kom.  
Judul : Perancangan Sistem Informasi Keanggotaan Pada Gym Muscle Art Berbasis Web

No	Tanggal	Catatan Pembimbing I	Ttd dosen pembimbing.
1	24/3	Pengajuan Judul & Persetujuan	<i>[Signature]</i>
2	20/3	Bab I & II Pengajuan	<i>[Signature]</i>
3	4/4	Cover + Revisi bab I & II	<i>[Signature]</i>
4	17/4	Revisi BAB III & Daftar Pustaka	<i>[Signature]</i>
5	10/4 '24	ACE STONES PROPOSAL	<i>[Signature]</i>
6	15/87	CEK PROGRAM APLIKASI	<i>[Signature]</i>
7	22/7 '24	REVISI BAB IV	<i>[Signature]</i>
8	30/7 '24	REVISI APLIKASI + BAB IV	<i>[Signature]</i>
9	21/7 '24	BAB V + COVER DULU	<i>[Signature]</i>
10	2/8 '24	ACE STONES	<i>[Signature]</i>



### 3. Foto Dokumentasi

