

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah.....	3
1.2.1. Identifikasi Masalah	3
1.2.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.3.1. Maksud Penelitian	4
1.3.2. Tujuan Penelitian	4
1.4. Kegunaan Penelitian.....	5
1.4.1. Kegunaan Praktis	5
1.4.2. Kegunaan Akademis	6
1.5. Batasan Masalah.....	6
1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	7
1.6.1. Lokasi Penelitian	7
1.6.2. Waktu Penelitian	7
1.7. Sistematika Penulisan.....	8

BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1. Penelitian Terdahulu.....	10
2.2. Teori-teori Dasar	11
2.2.1. Definisi Sistem	11
2.2.2. Sistem Informasi	11
2.2.3. Definisi <i>Fitness</i>	12
2.2.4. Sistem Informasi <i>Fitness</i>	12
2.2.5. Member <i>Fitness</i>	13
2.2.6. Instruktur <i>Fitness</i>	13
2.2.7. Android	13
2.2.8. Web Server.....	14
2.2.9. Metode Pengembangan <i>Prototype</i>	14
2.2.10. <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	14
2.3. Software yang Digunakan	20
2.3.1. <i>Android Studio</i>	20
2.3.2. <i>Firebase Realtime Database</i>	21
2.3.3. Pemrograman Java	22
2.3.4. PHP	23
2.3.5. XAMPP	23
2.3.6. <i>Visual Studio Code</i>	24
2.3.7. <i>CSS (Cascading Style Sheet)</i>	25
2.3.8. <i>Template Bootstrap</i>	25
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN	27
3.1. Objek Penelitian	27
3.1.1. Sejarah Perusahaan.....	27

3.1.2.	Visi Misi Perusahaan	28
3.1.2.1.	Visi Zen Body Gym.....	28
3.1.2.2.	Misi Zen Body Gym	28
3.1.3.	Struktur Organisasi Perusahaan	28
3.1.4.	Deskripsi Tugas.....	29
3.2.	Metode Penelitian.....	30
3.2.1.	Desain Penelitian.....	30
3.2.2.	Jenis dan Metode Pengumpulan Data	30
3.2.2.1.	Sumber Data Primer.....	31
3.2.2.2.	Sumber Data Sekunder	32
3.2.3.	Metode Pendekatan dan Pengembangan.....	32
3.2.3.1.	Metode Pendekatan Sistem.....	32
3.2.3.2.	Metode Pengembangan Sistem.....	33
3.2.4.	Alat Bantu Analisis dan Perancangan	35
3.2.5.	Pengujian <i>Software</i>	37
3.3.	Analisis Sistem yang Berjalan.....	38
3.3.1.	<i>Use Case Diagram</i>	39
3.3.1.1.	Definisi Aktor dan Deskripsinya	40
3.3.1.2.	Definisi <i>Use Case</i> dan Deskripsinya	41
3.3.1.3.	Skenario <i>Use Case</i>	42
3.3.2.	<i>Activity Diagram</i>	48
3.3.3.	Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		53
4.1.	Perancangan Sistem.....	53
4.1.1.	Tujuan Perancangan Sistem	53

4.1.2.	Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan.....	53
4.1.3.	Perancangan Sistem yang Diusulkan	54
4.1.3.1.	<i>Use Case Diagram</i>	56
4.1.3.2.	<i>Activity Diagram</i>	63
4.1.3.3.	<i>Class Diagram</i>	67
4.1.3.4.	<i>Sequence Diagram</i>	68
4.1.3.5.	<i>Deployment Diagram</i>	71
4.2.	Perancangan <i>Database Diagram</i>	72
4.3.	Perancangan Antar Muka	75
4.3.1.	Struktur Menu	76
4.3.2.	Perancangan <i>Input</i>	78
4.3.2.1.	Perancangan Kodifikasi	78
4.3.2.2.	Perancangan <i>Interface Input</i>	78
4.3.3.	Perancangan <i>Output</i>	82
4.4.	Perancangan Arsitektur Jaringan	83
4.5.	Pengujian	83
4.5.1.	Rencana Pengujian.....	84
4.5.2.	Kasus dan Hasil Pengujian	85
4.5.3.	Kesimpulan Hasil Pengujian.....	92
4.6.	Implementasi	93
4.6.1.	Implementasi Perangkat Lunak	93
4.6.2.	Implementasi Perangkat Keras	93
4.6.3.	Implementasi Basis Data	94
4.6.4.	Implementasi Antarmuka.....	101
4.6.5.	Implementasi Instalasi Program.....	104

4.6.6. Penggunaan Program	107
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	118
5.1. Kesimpulan.....	118
5.2. Saran	119
DAFTAR PUSTAKA	120