

# SISTEM INFORMASI PELAYANAN MEMBERSHIP BERBASIS WEBSITE DI CITRA FITNESS

## *INFORMATION SYSTEM MEMBERSHIP BASED WEBSITE AT CITRA FITNESS*

**Rexy Faizal<sup>1</sup>, Wahyuni, S.Si., M.T<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Sistem Informasi, Universitas Komputer Indonesia

<sup>2</sup> Sistem Informasi, Universitas Komputer Indonesia

Email : rexy.faizal@gmail.com

**Abstrak** - Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk merancang sistem baru diharapkan mempermudah permasalahan di Citra Fitness. Beberapa masalah tersebut yaitu pada proses pendaftaran member baru, perpanjangan member, penjadwalan, kehadiran dan penjualan suplemen yang masih menggunakan media tulis yang memungkinkan terjadinya kehilangan dan kerusakan. Pada proses pendaftaran dan perpanjangan *member* dalam pembayarannya harus datang ke tempat fitness serta kurangnya media promosi. Pada penelitian ini menggunakan metode pengembangan prototype. Desain penelitian menggunakan metode deskriptif. dan dibuat menggunakan bahasa PHP, server database Mysql menggunakan Xampp. Dalam hal ini peneliti akan membangun sistem membership berbasis website, dimana proses pembayaran pendaftaran dan perpanjangan member dapat dilakukan secara *online* tanpa perlu datang ke tempat. Dalam absensi kehadiran dapat mempermudah pegawai untuk memonitoring jumlah pengunjung dan datanya tersimpan di database. Dengan dibangunnya sistem informasi membership ini maka setiap masalah yang ada di Citra Fitness diharapkan dapat terselesaikan dan setiap proses berjalan dengan cepat.

**Kata kunci** : sistem informasi *membership*, pendekatan berorientasi objek, metode deskriptif, *prototype*, *website*

**Abstract** - Research conducted has objective to design a new system is expected to solve problems in fitness image. Some problems are in the process of admission new member, perpanjangan member, scheduling, the presence of a supplement still using media writing that allow for loss and damage. At process registration and perpanjangan member in payment its must go to the less his fitness and media. In this study in a prototype development. A design study in a descriptive. And made use of language php, server mysql using xampp database. In this case the researchers will build an membership website based, where payment registration and perpanjangan member can be done online without having to come to the place. Presence in attendance to simplify employees to monitor the number of visitors and the data in a database. With the building of an integrated information system for this membership hence any the problem at hand in citra the bar expected to be able to been resolved and the economic of every process walks rapidly .

**Keywords**: membership information system, object oriented approach, descriptive method, prototype, website

## **I. PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Penelitian**

Kebutuhan teknologi saat ini sudah menciptakan berbagai macam sarana dalam pertukaran informasi dan juga telah memberikan dampak yang positif dalam pengaksesan data dan penyebaran informasi menjadi lebih cepat, lebih luas dan lebih lama dalam penyimpanannya. Sistem informasi digunakan untuk mendukung kegiatan operasional dari suatu organisasi atau perusahaan. SI yaitu kombinasi dari teknologi informasi dan kegiatan orang yang menggunakan teknologi tersebut dengan tujuan untuk mendukung operasi dan manajemen yang ada di perusahaan atau organisasi. Sistem informasi juga mencakup keseluruhan kegiatan di dalam perusahaan atau organisasi seperti teknologi informasi, akuntansi dan manajemen. Sedangkan teknologi informasi adalah sebagai penunjang kegiatan sistem informasi seperti perangkat keras, perangkat lunak, jaringan dan basis data.

Pada Citra Fitness terdapat suatu kendala yaitu semua kegiatan pada perusahaan ini masih dilakukan secara manual misalnya dalam hal transaksi pendaftaran *member*, perpanjangan *member*, absensi kedatangan dan penjualan suplemen, pengelolaan data yang masih dilakukan dengan pencatatan data *member* pada sebuah buku yang prosesnya membutuhkan waktu yang cukup lama dan rentan kehilangan data serta akan menyulitkan pegawai dalam pembuatan laporan bulanan untuk diberikan kepada pemimpin. Selain itu di sulitkan juga dalam penjadwalan latihan *member* dengan personal trainer, sehingga jadwal latihan para member belum terorganisir dengan baik, kesulitan lainnya dalam perpanjangan *member* karena pegawai terlebih dahulu mencari *member* yang masih aktif atau sudah habis masa berlakunya pada buku *member*. Hal serupa pada saat absensi kehadiran *member* atau *non member* yang datang ke tempat fitness harus menulis terlebih dahulu di buku absensi. Sehingga menyulitkan pada saat pencarian data, pengolahan data dan rentan hilang / rusak. Sehingga pekerjaan ini akan membutuhkan waktu cukup lama. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi

masalah tersebut ialah dengan dibuatnya sebuah sistem informasi berbasis *website*. Hal ini sangatlah penting karena keberadaan suatu sistem informasi berbasis *website* juga dapat membantu dalam sebagai media promosi, proses transaksi pendaftaran *member* dan proses perpanjangan *member*. Sehingga yang akan mendaftar menjadi *member* atau perpanjang *member* tidak perlu lagi datang langsung ke tempat, hanya tinggal membuka *website* untuk melakukan transaksi dan memudahkan untuk mencari informasi mengenai Citra Fitness seperti penjadwalan latihan dengan *trainer* diharapkan menjadi lebih terorganisir, sama halnya dengan absensi kedatangan *member* / *non member* dengan adanya sistem informasi ini diharapkan dapat membantu pegawai dalam membuat laporan absensi harian untuk memonitoring perkembangan pengunjung dan memudahkan dalam pembuatan laporan lainnya seperti laporan data *member* dan penjualan suplemen karena tidak perlu lagi merekap pada buku data *member* dan data penjualan suplemen.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk mengambil judul “SISTEM INFORMASI PELAYANAN MEMBERSHIP BERBASIS WEBSITE DI CITRA FITNESS”

Perbedaan pada penelitian ini dan peneliti terdahulu yang dibuat oleh [6] terdapat pada bahasa pemrograman yang digunakan pada penelitian terdahulu menggunakan bahasa JAVA sedangkan penelitian ini penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL dengan menggunakan metode pendekatan berorientasi objek.

Tujuan pada penelitian ini untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan pada Citra Fitness, merancang sistem informasi membership berbasis *website*, menguji dan menganalisis program dan mengimplementasikan program sistem informasi yang akan dibuat pada Citra Fitness.

### 1.1. Tabel Perbandingan riset

Nama penulis, tahun, dan judul	Perbedaan	
	Penelitian terdahulu	Rencana penelitian
Rohmat Mohamad, 2017, SISTEM INFORMASI PELAYANAN FITNES PADA REBEL GYM BANDUNG BERBASIS DESKTOP	Pada penelitian ini memakai Bahasa pemrograman JAVA dengan menggunakan metode pendekatan terstruktur dan membahas mengenai penyewaan alat fitness, penjualan tiket kelas dan aplikasi ini bersifat <i>offline</i> .	Pada penelitian ini memakai Bahasa pemrograman PHP dengan metode pendekatan pendekatan berorientasi objek. Tidak membahas penjualan tiket kelas-kelas fitness. Aplikasi ini bersifat <i>online</i>

### 1.2. Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan di Citra Fitness adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses yang sedang berjalan di Citra Fitness. Pada saat ini sistem informasi yang berjalan masih menggunakan alat bantu yang sederhana yaitu berupa media tulis (kertas) sehingga mengalami kesulitan jika buku tersebut hilang atau rusak.
2. Untuk menghasilkan rancangan sistem informasi pelayanan membership yang diusulkan yang dapat menunjang dan membantu proses pengolahan data membershi dimulai dari proses pendaftaran member baru, perpanjangan member, absensi kedatangan, penjadwalan latihan dan pembuatan laporan.
3. Untuk menganalisis dan menguji program di Citra Fitness dengan tujuan menghasilkan program yang baik dan bebas dari kesalahan (error).
4. Untuk mengimplementasikan sistem informasi pelayanan membership di Citra Fitness.

## II. KAJIAN PUSTAKA

### 2.1. Pengertian Sistem Informasi Fitness

Sistem informasi Fitness merupakan suatu sistem berbasis komputer yang dirancang untuk keperluan pengelolaan data-data yang ada di pusat kebugaran, misalnya seperti pembayaran member dan non member, pengolahan dan penjadwalan sebagai bukti transaksi telah melakukan pembayaran. Dapat disimpulkan sistem informasi fitness adalah sebuah aplikasi yang dapat membantu dalam menunjang pengolahan data member seperti pendafatarn member, perpanjang member, kehadiran dan pemesanan suplemen.[6]

### 2.2. Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi yaitu suatu kombinasi antara informasi, tahapan, manusia dan teknologi yang berorganisasi agar bisa menggapai tujuan (Alter, 1992). [1]

Sistem informasi merupakan suatu pengelompokkan piranti lunak & piranti keras yang didesain agar bisa mengganti data menjadi suatu informasi (Bodnar dan Hopwood, 1993). [1]

### 2.3. Pengertian Fitness

*Fitness* adalah aktivitas yang mampu membuat orang menjadi lebih bugar dengan olahraga latihan angkat beban (*weight lifting*), aerobik dan pemenuhan nutrisi.[9]

#### 2.4. Pengertian *Member Fitness*

*Member fitness* adalah seseorang yang berlangganan menyewa sebuah tempat fitness sebagai sarana olahraga dalam jangka waktu tertentu. Sebelum seseorang terdaftar sebagai member fitness orang tersebut harus mendaftar pada tempat fitness tertentu untuk menjadi seorang member. Setiap member pada awal pendaftaran dikenakan biaya *join fee*, masa aktif *join fee* tersebut mengikuti masa aktif member tersebut di tambah satu bulan sebagai masa tenggang pendaftaran member.[6]

#### 2.5. Pengertian Teknologi Informasi

Teknologi informasi yaitu sebuah penunjang dalam menjalankan proses bisnis sebuah perusahaan sehingga dapat berjalan dengan lebih cepat dan luas. Penunjang tersebut diantaranya adalah perangkat lunak dan perangkat keras yang menunjang kegiatan manajemen sistem informasi perusahaan.[5]

#### 2.6. Pengertian Konsep Dasar Informasi

Informasi ialah merupakan hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih bermanfaat dan lebih berarti bagi penerima nya yang menggambarkan kejadian (*event*) yang nyata (*fact*) yang digunakan untuk pengambilan keputusan (Hariningsih:2005). [7]

#### 2.6 Pengertian Penjualan

Penjualan merupakan suatu pembelian untuk menghasilkan keuntungan dari pihak itu. Penjualan juga salah satu penghasilan bagi perusahaan.[2]

### III. METODE PENELITIAN

#### 1. Desain Penelitian

Perencanaan sangat diperlukan dalam sebuah penelitian, dengan tujuan agar dapat berjalannya dengan teratur dan baik dalam penelitian yang dilakukan ini. Metode penelitian deskriptif digunakan oleh peneliti pada penelitian yang sedang dilakukan ini. Pada penelitian ini tahap pertama yang dilakukan penulis adalah pengumpulan data yang diperlukan, dan pada tahap berikutnya adalah mengolah, membahas serta memecahkan masalah sampai pada solusi dan kesimpulan.

#### 2. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode (*Method*) yaitu sebuah teknik ketika akan mengerjakan sesuatu. Perancangan sistem informasi ini menggunakan metode pendekatan berorientasi objek. Berorientasi objek yaitu sebuah kumpulan objek tertentu yang diorganisasikan, lalu mengkombinasikan struktur datanya berdasarkan periklu entitas.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Prototype sebagai metode pengembangannya. Prototype adalah bagian dari yang menggambarkan logika maupun fisik dari produk yang akan dibuat. Metode ini juga mendekatkan konsumen dengan tim pengembang sehingga banyak berinteraksi mengenai produk yang akan dibuat, mulai dari kebutuhan dan intreprastasi mereka [4]

#### 3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Pada Penelitian yang dilakukan ini, peneliti menggunakan alat bantu analisis perancangan (*design analysis tools*) UML (*unified Modeling Language*). UML yaitu sebuah Bahasa pemodelan yang memiliki standarisasi dalam penggambaran sebuah perangkat lunak atau sistem informasi. UML dibutuhkan untuk memberikan kemudahan pembuatan sebuah program yang dimana pemodelan gambar tersebut akan dilihat oleh seorang pengembang untuk mengubahnya atau membuatnya ke dalam program yang akan dibangun.[8]

### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1. Perancangan Sistem

Tahapan setelah penelitian pada analisis yang sebelumnya sedang berjalan di sebuah perusahaan/organisasi yaitu disebut perancangan sistem dimana selanjutnya akan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan untuk sistem dan memberikan rancangan atau gambaran untuk sistem yang diusulkan sebagai penyempurna serta sebagai sistem yang diinginkan atau diharapkan oleh pengguna.

#### 4.2. Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dilakukannya perancangan sistem adalah untuk menganalisis apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna baik itu mengenai gambaran yang jelas tentang sistem yang diusulkan sebagai penyempurna pada sistem yang berjalan, setelah itu akan diimplementasikan. Pada sistem yang diusulkan akan lebih memprioritaskan pengolahan data secara terkomputerisasi. Tujuan utama dalam perancangan sistem ini memiliki 2 tujuan, yaitu :

1. Untuk memberikan gambaran yang jelas pada pembuatan program
2. Bertujuan memvisualisasikan dengan jelas pada pembuatan program

#### 4.3. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

SI membership ini berbasis website dapat digambarkan sebagai sebuah penunjang yang memberikan kemudahan bagi para penggunanya yaitu diantaranya member, bagian administrasi, personal trainer dan pemilik. Dengan dibuatnya sistem ini diharapkan seluruh kegiatan mengenai membership seperti pengolahan data member, perpanjangan, absensi, jadwal latihan, dan penjualan suplemen dapat dilakukan secara terkomputerisasi dan juga terintegrasi satu sama lain. Jika dibandingkan dengan sistem sebelumnya yang masih menggunakan media tulis (kertas) yang belum terintegrasi satu sama lain yang tentunya proses yang berjalan ini memakan waktu cukup lama, mengeluarkan biaya yang cukup besar dan

resiko data rusak atau hilang jika dalam bentuk tumpukan kertas atau buku. Jadi dengan dibangunnya sistem ini diharapkan dapat memecahkan masalah yang ada di Citra Fitness.

#### 4.4. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Perancangan prosedur yaitu memberikan gambaran dengan berupa teks yang menceritakan bagaimana sistem yang nantinya akan dibangun.

#### 4.5. Use Case Diagram Yang Diusulkan

Diagram *usecase* ialah suatu pemodelan pada kegiatan SI yang akan dibangun. Diagram *Use case* menjelaskan hubungan antara satu aktor atau lebih pada sistem yang akan dibangun. Diagram *use case* digunakan untuk menganalisis proses pada sistem berdasarkan proses apa saja dan siapa saja yang memiliki hak dalam menggunakan prosesnya. [1] Tersedia pada Gambar 4.1. *UseCase* Sistem Informasi membership yang diusulkan di halaman 6

#### 4.6. Implementasi perangkat lunak

Beberapa perangkat lunak yang dibutuhkan untuk pengimplementasiannya adalah sebagai berikut :

- a. Sistem operasi: Microsoft Windows 7, Windows 8, Windows 10
- b. Pendukung Program : Adobe Dreamweaver CS6
- c. Web Browser : Google Chrome, Mozilla Firefox
- d. Text Editor : PHP, HTML, CSS, dan JavaScript
- e. Perangkat Database Server : XAMPP 3.1.2
- f. Database server : MySQL

#### 4.7. Implementasi perangkat keras

Minimum Spesifikasi yang diperlukan untuk perangkat keras dalam penerapannya, yaitu :

1. Komputer Admin
  - a. Minimal Processor Intel Pentium (R) 2.0 Ghz.
  - b. Minimal RAM 2 GB atau lebih
  - c. Minimal *storage penyimpanan*(Harddisk) 500 GB atau lebih
  - d. *Local Area Network card* 10/100 MB atau lebih
  - e. Kabel UTP kategori 5
  - f. Koneksi *Register Jack* 45
  - g. Hub
  - h. Keyboard, mouse, layar dan mesin percetakan
2. *Computer Client*
  - a. Minimal Processor Intel Pentium 4 1.8 Ghz.
  - b. Minimal RAM 1 GB
  - c. Minimal Harddisk 250 GB
  - d. *Local Area Network card* 10/100 MB
  - e. Keyboard, monitor, mouse

#### 4.8. Implementasi antarmuka (Screenshot)

Implementasi antar muka merupakan hasil dari sistem yang telah dibuat.

Tersedia pada Gambar 4.2. Tampilan halaman admin pada tambah user di halaman 6, gambar ini adalah halaman awal ketika admin telah berhasil melakukan login, lalu memilih menu data user untuk mengelola data user.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilaksanakan penulis terhadap pelayanan membership berbasis web di Citra Fitness dapat disimpulkan bahwa untuk mengatasi masalah kegiatan pengolahan data pada proses pengolahan data member, pembayaran, kehadiran, dan penjualan suplemen yang masih menggunakan media tulis (kertas) dan pada proses transaksi pembayaran harus datang ke tempat fitness belum adanya transaksi secara online berdasarkan permasalahan ini dapat disimpulkan bahwa untuk menunjang kegiatan maka perlu dibangun sebuah sistem yang terkomputerisasi dan berbasis *website*. Oleh karena itu dengan dibangunnya sistem yang diusulkan ini dapat menunjang proses kegiatan pelayanan membership di Citra Fitness agar lebih cepat dan efisien dalam proses pengerjaannya.

Dari hasil pembahasan sebelumnya terdapat beberapa masalah pada proses kegiatan membership di Citra Fitness. Dengan dibangunnya sistem informasi ini ada beberapa kesimpulan yang akan diberikan, yaitu:

1. Dengan dibangunnya sistem informasi berbasis website ini diharapkan dapat menambah media promosi untuk memperkenalkan Citra Fitness sehingga informasi mengenai Citra Fitness lebih jelas.
2. Dengan dibangunnya sistem informasi pelayanan fitness ini diharapkan dapat mempermudah member dalam melakukan transaksi pendaftaran dan perpanjangan secara *online*.
3. Dengan dibangunnya sistem informasi pelayanan fitness ini diharapkan dapat membantu pegawai dalam pembuatan laporan member, pembayaran dengan mudah dan cepat.
4. Dengan dibangunnya sistem informasi pelayanan fitness ini diharapkan dapat mempermudah pegawai untuk melakukan transaksi penjualan suplemen dan data stok produk menjadi lebih akurat *dan up to date*.

5. Dengan dibangunnya sistem informasi pelayanan fitness ini diharapkan pengolahan data absensi dapat dilakukan dengan mudah dan membantu pegawai membuat laporan absensi harian untuk memonitoring perkembangan pengunjung.

## 5.2. Saran

Peneliti menyadari bahwa pada Sistem Informasi Pelayanan Membership Citra Fitness ini jauh dari kata sempurna. Sehingga untuk meningkatkan kinerja dari sistem ini, maka dibutuhkan pengembangan lebih lanjut untuk kedepannya. Saran yang dapat diberikan oleh penulis diantaranya :

1. Disarankan untuk tahap pengembangan selanjutnya ditambahkan metode pembayaran lainnya untuk pembelian suplemen seperti kartu debit, sehingga konsumen dapat memiliki banyak pilihan dalam transaksi pembayaran.
2. Disarankan untuk tahap pengembangan selanjutnya menambahkan fitur pengadaan alat-alat fitness dan penggajian pegawai.
3. Disarankan untuk tahap pengembangan selanjutnya menambahkan sistem keamanan data yang bertujuan untuk melakukan proses transaksi agar lebih aman, cepat dan akurat .

## DAFTAR PUSTAKA

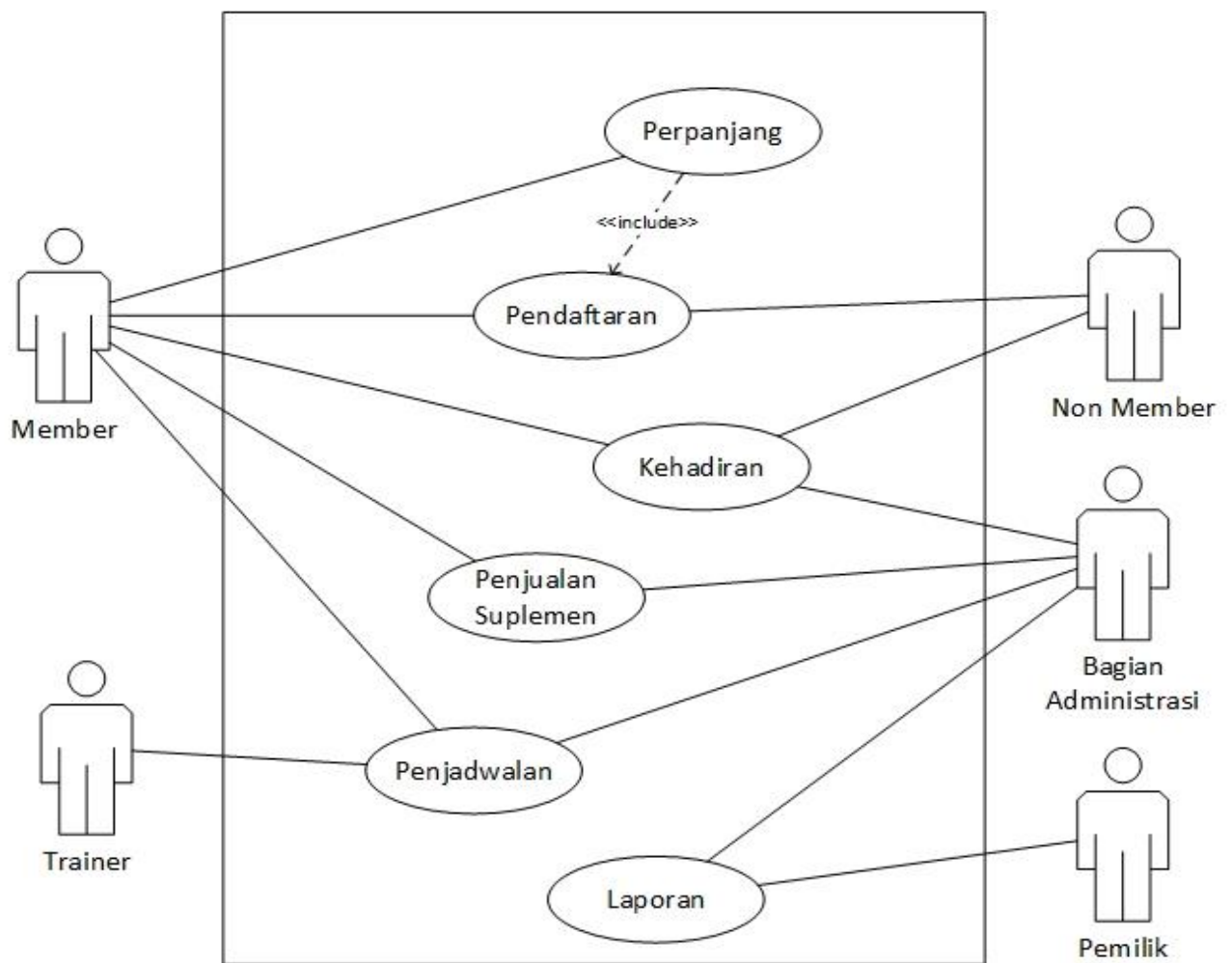
- [1] A.S.Rosa, dan Shalahuddin. I, "Rekayasa Perangkat Lunak", 1 st ed, Bandung: Informatika, 2013.
- [2] Novrini Hasti dan Dani Setiadi "SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN OBAT (Studi Kasus : Apotek Emulinda Bandung)", Jurnal Teknologi dan Informasi (JATI), Volume 1, No. 7, Maret 2014
- [3] Sutarman, " Buku Pengantar Teknologi Informasi" Jakarta : Bumi Aksara, 2012.
- [4] Roger S. Pressman, Ph. D, "Rekayasa Perangkat Lunak", Yogyakarta: Andi dan McGraw-Hill Book, 2002.
- [5] Suryana, Taryana dan koesheryatin, "Aplikasi internet Menggunakan HTML, CSS & Javascript", Jakarta: PT ELex Media Komputindo, 2014.
- [6] Rohmat Mohamad "SISTEM INFORMASI PELAYANAN FITNES PADA REBEL GYM BANDUNG BERBASIS *DESKTOP*" S.kom. Skripsi, Program Studi Sistem Informasi, UNIKOM, Bandung, 2017
- [7] Radilya, Nizar Rabbi "Pembangunan Sistem Aplikasi Kuliah Online Sebagai Sarana Penunjang Kegiatan Perkuliahan Di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya", Jurnal Teknologi Informasi (JATI), vol. 1, no.11, pp 5, 2016
- [8] Muslihudin. Muhammad dan Oktafianto, "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur Dan UML", 1st ed, Yogyakarta : ANDI, 2016.
- [9] Saputra. Memeng, "PERANAN VIDEO TUTORIAL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN TEKNIK DASAR FITNESS". Skripsi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, UNILA, Lampung, 2017

**DAFTAR GAMBAR DAN TABEL**

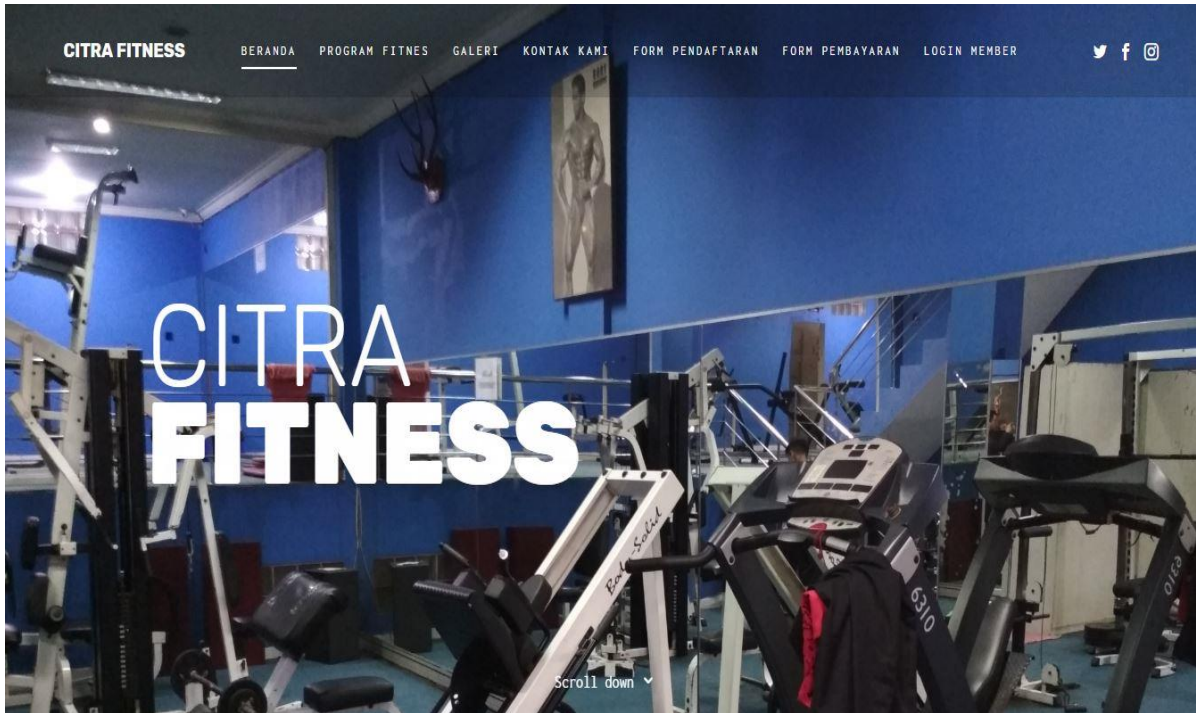
**Tabel 1.** Jumlah *member* dan perdatang Tahun 2018

Bulan	Jumlah <i>Member</i> (Fitness dan Senam)	Jumlah Perdatang
Januari	37	180
Februari	21	157
Maret	29	173
April	20	201
Mei	23	217
Juni	35	220
Juli	35	179
Agustus	38	184
September	44	193
Oktober	20	208
November	27	208
Desember	31	213

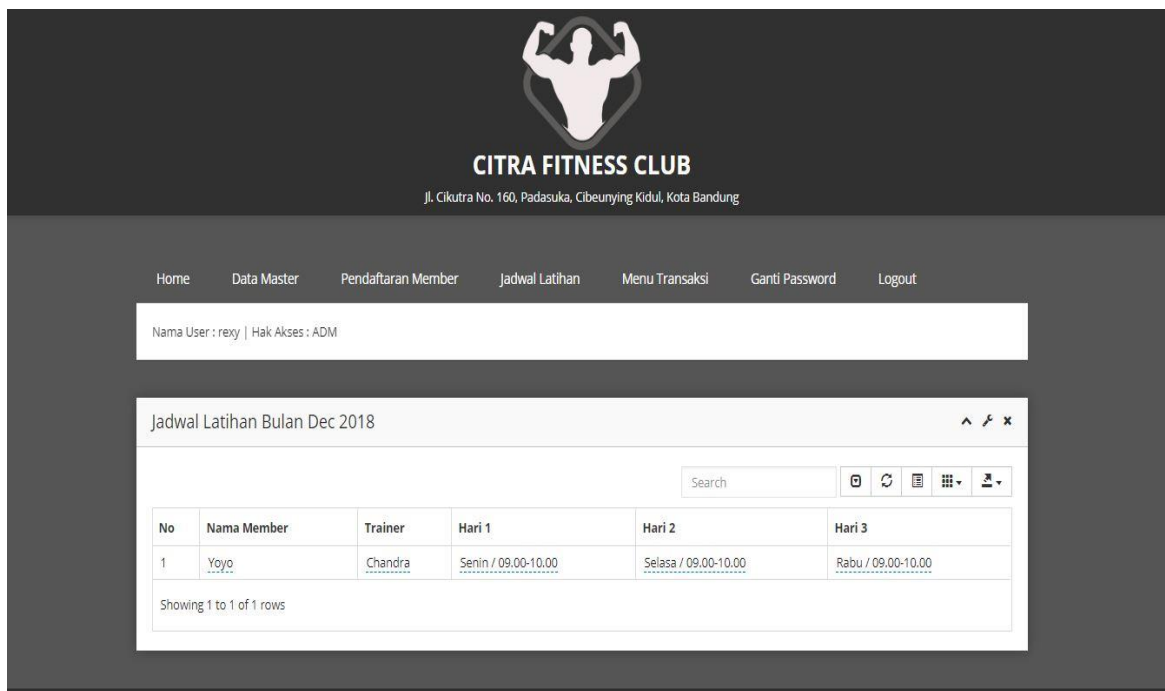
(Sumber : Data Arsip Bagian Administrasi Citra Fitness)



**Gambar 4.1.** Use Case Sistem Informasi pelayanan membership yang diusulkan



Gambar 4.2. Tampilan awal website Citra Fitness



Gambar 4.3. Tampilan awal admin