SISTEM INFORMASI PELAYANAN FITNES PADA REBEL GYM BANDUNG BERBASIS *DESKTOP*

ARTIKEL

Diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Sistem Informasi
Jenjang S1 (Sarjana) Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Oleh :

MOHAMAD ROHMAT

1.05.12.337

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
BANDUNG
2017

ABSTRACT

At this time the computerized technology is growing, and therefore in a company at this time is needed by a computer system if an enterprise IT does not use the computer system seemed very difficult to compete with other companies. Inferior services will certainly have an impact on earnings, because if the bad service then the consumer is certainly difficult to feel comfortable with the company which leads to the migration of consumers to other companies that have better quality and have good service anyway.

These problems can be overcome by a service system where the design Fitnes Services Information System, the writer uses descriptive method. By observation, data collection and describes the events that occurred in the study. While the system development method used by the author is the prototype. Moreover, I also use the software of Windows 10 as the programming language Xampp netbeans 6.9.1 and 1.7.3 as the database.

The end result of this research is to build an application service fitness in service companies, namely in the field of leasing fitness located in the city that serves to assist the HR in various transactions to be more precise and accurate are also able to provide information to all parties who are in company mentioned.

Keywords: library information systems, information systems, library.

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan informasi teknologi sangat pesat bahkan di pelosok-pelosok yang dulunya belum merasakan teknologi sekarang bisa menikmati layanan informasi teknologi secara *online*. Teknologi informasi muncul sebagai akibat semakin merebaknya globalisasi dalam kehidupan organisasi, semakin kerasnya persaingan bisnis, semakin singkatnya siklus hidup barang dan jasa yang ditawarkan, serta meningkatnya tuntutan selera konsumen terhadap produk dan jasa yang ditawarkan. Untuk mengantisipasi semua ini, perusahaan mencari terobosan baru dengan memanfaatkan teknologi. Teknologi diharapkan dapat menjadi fasilitator dan interpreter. Semula teknologi informasi digunakan hanya terbatas pada pemrosesan data. dengan semakin berkembangnya teknologi informasi tersebut, hampir semua

aktivitas organisasi saat ini telah dimasuki oleh aplikasi dan otomatisasi teknologi informasi.

Dengan adanya perkembangan Teknologi Informasi saat ini, individu maupun organisasi dapat bekerja secara lebih cepat dan akurat dalam mengolah data. Karena itulah banyak perusahaan maupun usaha kecil menengah yang mulai beralih dari sistem manual ke sistem komputerisasi dengan berbagai alasan dan tujuan yang hendak di capai. Seorang pimpinan dituntut untuk berfikir secara cepat dan tepat.

Dalam pengambilan keputusan sehingga perusahaan tersebut dapat bersaing dengan perusahaan lainnya. dengan adanya Sistem Informasi dapat membantu individu maupun organisasi dalam menyelesaikan masalahnya.

Rebel Gym yang beralamatkan di Jl. Kyai Gede Utama No.14 A Bandung merupakan suatu usaha yang bergerak di bidang olahraga yang di dalam nya melayani setiap pelanggan yang datang untuk melakukan olahraga fitnes dengan menyediakan peralatan fitnes serta melayani pelayanan fitnes.

Dalam kegiatan pada Rebel Gym ini meliputi pengolahan data pelayanan diantaranya, penjualan tiket fitnes *non* member, pendaftaran member fitnes dan penyewaan instruktur fitnes., masih dilakukan secara manual yaitu dengan cara tulis tangan yang nantinya akan mengakibatkan terjadinya kesalahan-kesalahan dalam proses penulisan. Transaksi pembayaran dan masih dilakukan secara manual yaitu dengan cara tulis tangan yang akan mengakibatkan terjadinya kesalahan dalam penulisan atau salahnya perhitungan pembayaran. Pembuatan laporan masih dilakukan secara manual yaitu dengan cara tulis tangan yang akan mengakibatkan terjadinya kesalahan dalampenulisandataberulang-ulang.

Dengan pertimbangan hal – hal diatas maka penulis merasa dibutuhkan adanya sebuah sistem informasi pelayanan fitnes pada Rebel Gym. Dimana penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi terhadap sistem yang ada di Rebel Gym sehingga dapat mempermudahkan dalam proses pengolahan data transaksi.

Maka dari itu penulis bermaksud membangun sebuah aplikasi berbasis *desktop* yang akan memudahkan pihak Rebel Gym untuk menjalankan proses pelayanan, secara lebih akurat dan cepat. Sehingga penulis mengambil judul untuk penyusunan skripsi Penulis adalah **“SISTEM INFORMASI PELAYANAN FITNES PADA REBEL GYM BANDUNG BERBASIS DESKTOP”.**

1.2. Identifikasi Masalah

Dari Bedasarkan pemaparan diatas terdapan identifikasi beberapa permasalahan, diantaranya :

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas maka dapat diambil indentifikasi masalah, diantaranya sebagai berikut :

1. Penjualan tiket fitnes *non* member, pendaftaran member fitnes dan penyewaan instruktur fitnes, masih dilakukan secara manual yaitu dengan cara tulis tangan yang nantinya akan mengakibatkan terjadinya kesalahan-kesalahandalamprosespenulisan.

2. Pembuatan laporan masih dilakukan secara manual yaitu dengan cara tulis tangan yang akan mengakibatkan terjadinya kesalahan dalam penulisan data berulang- ulang.

1. i buku besar.

1.2.2. Rumusan Masalah

Sebagaimana yang telah di paparkan di Latar Belakang dan Identifikasi Masalah maka Rumusan Masalah yang akan di bahas, di antaranya sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem informasi dalam melakukan pengelolaan data transaksi pelayanan fitnes yang meliputi transaksi member dan non member, pendaftaran member, perpanjang member, pembayaran dan penjadwalan yang sedang berjalan pada Rebel Gym.
2. Bagaimana merancang sistem informasi pelayanan member fitnes yang meliputi : transaksi member dan non member, pendaftaran member, perpanjang member, pembayaran dan penjadwalan pada Rebel Gym.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi pelayanan fitnes yang ada pada Rebel Gym.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi pelayanan fitnes pada Rebel Gym.

1.3. Maksud Dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yaitu, sebagai berikut :

1.3.1. Maksud Penelitian

Untuk membangun sistem informasi pelayanan fitness pada Rebel Gym yang terkomputerisasi Dengan adanya sistem informasi pelayanan fitnes pada Rebel Gym yang terkomputerisasi ini dapat membantu dalam hal pengolahan data seperti data transaksi member dan non member, transaksi pendaftaran

member dan transaksi perpanjang member gym. Serta transaksi pembayaran dan penjadwalan sehingga pengolahan data secara terkomputerisasi ini bisa menjadi solusi dalam pengolahan data secara cepat dan akurat.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penulis melakukan penelitian di antaranya :

1. Untuk mengetahui bagaimana sistem pelayanan fitnes yang sedang berjalan di Rebel Gym.
2. Untuk membuat suatu rancangan sistem informasi pelayanan fitnes di Rebel Gym sehingga pengolahan data bisa berjalan secara cepat dan akurat.
3. Untuk melakukan pengujian program di Rebel Gym.
4. Mengimplementasikan sistem yang sudah dirancang agar sesuai dengan kebutuhan dalam pengolahan data pelayanan fitnes yang meliputi, transaksi member dan non member, pendaftaran member dan perpanjang member gym.

1.4. Kegunaan Penelitian

Penulis mengharapkan adanya manfaat baik secara teoritis maupun manfaat praktis yang dapat dirasakan oleh semua pihak.

1.4.1. Kegunaan Praktis

1. Bagi Perusahaan

   Dari hasil penelitian ini penulis berharap dengan adanya Sistem Informasi pelayanan fitnes pada Rebel Gym Bandung dapat memberikan solusi yang lebih baik terhadap pegolahan data sehingga pengolahan data pelayanan dapat dilakukan secara cepat dan akurat.

2. Bagi Pihak Lain

   Sistem informasi yang di buat, dapat mempermudah dalam melakukan kegiatan pelayanan secara cepat dan akurat kepada konsumen.terkomputerisasi.

1.4.2. Kegunaan Penelitian Akademis

1. Pengembangan Ilmu

   Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan suatu bahan bacaan dan referensi untuk mengembangkan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan.

2. Bagi Peneliti Lain

   Penelitian ini diharapkan dapat digunakan dalam kajian ilmiah bagi mahasiswa atau peneliti lain yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir sebagai bahan bacaan atau referensi penulisan.

3. Bagi Penulis

   Semoga dengan adanya penelitian ini, hasil dari perancangan sistem informasi ini dapat berguna dalam menambah manambah atau memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek, belajar menganalisa dan melatih daya fikir dalam mengambil keputusan serta wawasan penulis kedepannya.

1.5. Batasan Masalah

1. Sistem ini hanya membahas tentang pelayanan fitnes saja meliputi penjualan tiket fitnes *non* member, pendaftaran member fitnes dan penyewaan instruktur fitnes.

2. Hak akses pada sistem ini hanya digunakan oleh pihak-pihak Rebel Gym, meliputi hak akses administrasi dan hak akses manager.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1.Penelitian Terdahulu

2.2.Konsep Dasar Sistem

Sistem diartikan sebagai sekelompok kompenen yang saling berhubungan, bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama dengan menerima *input* serta menghasilkan *output* dalam proses transformasi yang teratur. [4,p2]

2.2.1. Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik tertentu, yaitu mempunyai komponen-komponen (*components*), batas sistem (*boundary*), lingkungan luar sistem (*environment*), penghubung sistem (*interface*), masukan sistem (*input*), keluaran sistem (*output*), pengolah sistem (*process*), dan sasaran (*objective*) atau tujuan (*goal*). [4,p2]

2.3. Konsep Dasar Informasi

merupakan pengetahuan dari hasil pengolahan data-data yang berhubungan menjadi sebuah kesimpulan. Beberapa data dapat dinyatakan sebagai informasi jika dari sedikit data tersebut sudah dapat ditarik kesimpulan. [4,p13]

2.4.Konsep Dasar Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan suatu kompenen yang terdiri dari manusia, teknologi informasi, dan prosedur kerja yang memproses, menyimpan, menganalisis, dan penyebarkan informasi untuk mencapai suatu tujuan. [5]

2.4.1. Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari lima sumber daya yang dikenal sebagai kompenen sistem informasi. Barikut adalah kompenen sistem informasi: [5,p32]

1. Sumber Daya Manusia.
2. Sumber Daya *Hardware*.
3. Sumber Daya *Software*.
4. Sumber Daya Data.
5. Sumber Daya Jaringan.

2.5.Pengertian Sistem Informasi Fitnes

Sistem Informasi Fitnes adalah suatu sistem yang dirancang untuk keperluan pengeloaan data-data Fitnes dengan penerapan teknologi komputer baik hardware maupun software. Hardware (perangkat keras) adalah peralatan-peralatan seperti komputer (PC maupun Laptop), Printer, CD ROM, HardDisk, Handphone dan sebagainya. [5]

Sistem informasi Fitnes 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.[5]

2.6. Fitnes

2.6.1. Pengertian Fitnes

Fitnes olah raga yang paling efektif untuk menurunkan berat badan dan membentuk otot agar lebih berisi dan *sixpack*. Pengertian fitnes itu sendiri adalah olah raga untuk membakar lemak dengan difokuskan pada pembentukan otot tubuh dan juga bagian tubuh lainnya yang diinginkan. Pengertian ini merupakan. pengertian secara umum. Olah raga kebugaran ini sangat bagus karena jika dilakukan rutin sangat baik untuk kesehatan tubuh. Tidak hanya dapat membentuk otot dan juga menurunkan berat saja, ternyata jika fitnes dilakukan rutin setiap hari tubuh akan menjadi sehat dan selalu bugar. [5]

2.6.2. Pengertian Member Fitnes

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

2.6.3. Pengertian Instruktur Fitnes

Instruktur fitnes adalah seseorang yang bertugas untuk memandu seseorang yang berlangganan menyewa sebuah tempat fitnes sebagai sarana olahraga dalam jangka waktu tertentu. Sedangkan kegiatan yang dilakukan instruktur dalam memandu seseorang yang berlangganan menyewa sebuah tempat fitnes sebagai sarana olahraga dalam jangka waktu tertentu disebut kegiatan instruktural fitnes.

2.7.Pengertian Basis Data

Basis data adalah suatu pengorganisasian sekumpulan data yang saling terkait sehingga memudahkan aktivitas untuk memperoleh sistem informasi. Basis data dimaksudkan untuk mengatasi masalah pada sistem yang memakai pendekatan berbasis berkas. [4]

2.8.Java

Java merupakan bahasa pemrograman berorientasi objek dan bebas *platform*, dikembangkan oleh *SUN Micro System* dengan sejumlah keunggulan yang memungkinkan java dijadikan sebagai bahasa pemrograman *entrerprise*. [6,p15]

2.8.1.Perangkat Lunak Pedukung

Perangkat lunak pendukung yang digunakan dalam pembuatan program ini adalah sebagai berikut:

2.8.2.Netbeans IDE 8.0.1

Netbeans merupaka salah satu IDE yang paling tangguh saat ini dalam melakukan pemrograman java. Nebeans IDE merupakan produk yang digunakan untuk melakukan

pemrograman baik menulis kode, mengkompilasi, mencari kesalahan, dan mendistribusikan program. [6,p2]

2.8.3.MySQL

MySQL adalah sebuah program *database server* yang mampu menerima dan mengirimkan datanya dengan sangat cepat, *multy user* serta menggunkan perintah standar SQL (*Structure Query Language*). SQL adalah sebuah bahasa permintaan *database* yang terstrukur. [7, p5]

Menurut Bunafit Nugroho keunggulan MySQL adalah sebagai berikut:

a. Konsep *database* MySQL berkecepatan tinggi tentang sistem penyajian data.
b. Harga yang relative murah, karena ada yang dapat diperoleh secara gratis.
c. Sintak bahasanya menggunakan perintah yang sederhana.
d. Dapat bekerja dalam beberapa sistem operasi seperti *Windows, Linux, MacOS, Unik* (*Solaris, AIX, dan DEC Unix*), *FreeBSD, OS/2, Irix.*
e. Dukungan penggunaan banyak tersedia.

2.8.4.XAMPP

Dari sekian banyak aplikasi server berbasis PHP/MySQL yang dapat digunakan tapi yang paling sering dipakai adalah Appersv dan XAMPP. Dalam penelitian ini penulis menggunakan XAMPP sebagai informasi, nama XAMPP diambil dari singkatan berikut :

X : program ini dapat dijalankan disistem operasi apapun,
A : Apache, merupakan aplikasi web server,
M : MySQL, merupakan aplikasi database server,
P : php, bahasa pemrograman web,
P : perl, bahasa pemrograman,

XAMPP merupakan tool yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dalam paketnya sudah terdapat Apache (web server), MySQL (database), PHP (server side scripting), Perl, FTP server, phpMyAdmin dan berbagai pustaka bantu lainnya. Dengan menginstall XAMPP maka tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi web server Apache, PHP dan MySQL secara manual. XAMPP akan menginstalasi dan mengkonfigurasikannya secara otomatis untuk Anda.Versi XAMPP yang ada saat ini adalah Versi 1.7.3 yang terdiri atas :

1) Apache 2.2.14 (IPv6 enabled) + OpenSSL 0.9.8l
2) MySQL 5.1.41 + PBXT engine
3) PHP 5.3.1
4) phpMyAdmin 3.2.4
5) Perl 5.10.1
6) FileZilla FTP Server 0.9.3328
7) Mercury Mail Transport System 4.72

XAMPP tersedia untuk Linux,Windows, Mac OS X maupun Solaris sehingga sangat memudahkan membuat web server multiplatform. Selain itu XAMMP adalah 100% open source, tersedia bebas dan legal.2.5.5.

2.8.5.iReport

iReport adalah sebuah *tool* yang igunakan untuk membuat design laporan denga fasilitas *drag and drop* bahkan secara *wizard*. [6]

Dari definisi yang talah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa *iReport* merupakan suatu alat untuk membuat perancangan *design* dalam pembuatan laporan misalnya dalam pembuatan laporan peminjaman.

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian yang digunakan oleh penulis adalah Rebel Gym yang beralamat di Jl.Kyai Gede Utama 14, Dipatiukur, Dago Bandung. Penulis melakukan penelitian dengan fokus pada salah satu instruktur dengan cara wawancara. Adapun penjelasan mengenai objek penelitian adalah sebagai berikut.

3.2. Metode Penelitian

Metode Metode penelitian merupakan bagian dari metodologi yang secara khusus mendeskripsikan tentang cara mengumpulkan dan menganalisis data. Dalam upaya mencapai tujuan dari sebuah penelitian diperlukan metode yang sesuai dan mudah alam penelitian ini akan digunakan metode penelitian deskriptif.

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian memberikan prosedur untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk menyusun atau menyelesaikan masalah dalam penelitian. Desain penelitian ini merupakan dasar dalam melakukan penelitian.

Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif. Metode ini tujuannya untuk membuat gambaran secara sistematis fakta dan karakteristik objek dan subjek yang diteliti secara tepat .

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam penelitian ini yaitu menggunakan sumber data primer dan sumber data sekunder.

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada peneliti. Sumber sata primer didapatkan dengan pengamatan langsung kelapangan (observasi) dan wawancara.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan sistem dan pengembangan sistem dilakukan untuk melengkapi masalah-masalah dalam sistem sehingga sistem yang dihasilkan akan sesuai dengan yang diharapkan. Dalam penelitian ini metode pendekatan sistem yang digunakan oleh penulis ialah metode pendekatan terstruktur dan untuk pengembangan sistem informasinya menggunakan metode pengembangan model *Prototyping*.

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Penulis dalam melakukan penelitian menggunakan Metode pendekatan terstruktur. Metode terstruktur adalah konsep atau paradigm atau sudut pandang yang membagi-bagi program berdasarkan fungsi atau prosedur yang dibutuhkan. Metode pendekatan terstruktur memiliki alat bantu untuk perancangan sistem seperti *flowmap*, diagram konteks, *data flow diagram* dan kamus data. [12]

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Untuk metode pengembangan sistem ini digunakan metode *Prototype* yaitu suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera di evaluasi oleh pemakai (*user*). [12]

3.1.1.1. Alat Bantu Analisis dan Perancangan Sistem

Alat bantu untuk analisis dan perancangan sistem yang akan dibangun adalah dengan pendekatan terstruktur. Berikut adalah alat bantu yang akan digunakan :

1. *Flowmap*
2. Diagram Konteks
3. *Data Flow Diagram* (DFD)
4. Kamus Data
5. Perancangan Basis Data

   Dalam merancang basis data, kita dapat melakukannya dengan :

   a. Normalisasi
   b. Table Relasi
   c. *Entity Relationship Diagram* (ERD)

3.1.2. Pengujian Software

Pengujian *software* merupakan elemen yang kritis dan mempresentasikan tinjauan ulang yang menyeluruh terhadap spesifikasi, desain dan pengkodean. Pengujian sosftware mempresentasikan ketidak normalan yang terjadi pada software[20]. Metode pengujian ini menggunakan metode *Black box testing*.

IV. Hasil Penelitian

4.1. Perancangan Sistem

Perancangan Perancangan sistem adalah tahapan untuk mengambarkan sebuah rancangan perangkat lunak untuk sistem informasi fitnes. Perancangan perangkat lunak ini akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis sistem yang telah dilakukan.

4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangan sistem ini adalah untuk memenuhi kebutuhan pemakai dan untuk memberikan gambaran secara umum mengenai sistem yang dikembangkan, atau sistem yang baru kepada pemakai. Demi menghasilkan program sistem informasi yang dapat mempermudah pemakai (*user*).

4.1.2. Gambaran Umum Sistem yang diusulkan

Setelah mengadakan tahap analisis kemudian mengadakan sebuah perancangan sistem dimana tahap perancangan ini akan diuraikan sebuah gambaran umum sistem yang

diusulkan agar dapat dimengerti oleh pihak terkait sebelum pengembangan sistem informasi fitnes ini dibentuk.

4.1.3. Perancangan Prosedur yang diusulkan

Perancangan prosedur merupakan hasil dari perubahan dan evaluasi sistem yang sedang berjalan, dimana sistem yang diusulkan diharapkan dapat memperbaiki kekurangan dari sistem yang sedang berjalan.

4.1.3.1. Flow Map yang diusulkan

1. *FlowMap* Kunjungan Fitnes Non Member yang diusulkan
2. *Flowmap* Pendaftaran Member Fitnes yang diusulkan
3. *Flowmap* Kunjungan member fitnes yang diusulkan
4. *Flowmap* Kunjungan Member fitnes yang diusulkan

4.1.3.2. Diagram Konteks

1. Diagram Konteks yang diusulkan
2. *Data Flow Diagram* Level 1 yang diusulkan
3. *Data Flow Diagram* Level 2 Proses 1.0 Kunjungan Fitnes Non Member yangdiusulkan
4. *Data Flow Diagram* Level 2 Proses 2.0 Pendaftaran Member Fitnes yang diusulkan
5. *Data Flow Diagram* Level 2 Proses 3.0 Kunjungan Member Fitnes yang diusulkan
6. *Data Flow Diagram* Level 2 Proses 4.0 Penyewaan Instruktur Fitnes yang diusulkan
7. *Data Flow Diagram* Level 2 Proses 5.0 Kegiatan Instruktural Fitnes yang diusulkan

4.2. Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka adalah sebuah rancangan bentuk pada tampilan yang dapat dilihat pada sebuah program aplikasi komputer. Komponen antar muka bertujuan untuk memenuhi salah satu kriteria interaksi antara manusia dan komputer yakni agar mendapat perhatian pengguna kepada program aplikasi yang dibuat. Berikut perancangan input dan output yang dijadikan acuan oleh pemakai *(user)* dalam menjalankan program yang telah dibuat.

4.2.1. Struktur Menu

Struktur menu adalah bentuk umum dari suatu rancangan program yang digunakan untuk memudahkan penelusuran. Ketika pemakai menjalankan program komputer sehingga pada saat menjalankan sistem informasi pelayanan fitnes, pengguna tidak mengalami kesulitan dalam memilih menu-menu yang diinginkan. Berikut adalah gambar perancangannya.

4.2.2.Perancangan Input

Perancangan input diperlukan untuk menghasilkan informasi, dimana perancangan input menghasilkan perancangan bentuk dokumen dasar yang akan digunakan untuk mendapatkan data dalam perancangan sistem.

4.2.3.Perancangan Output

Perancangan *output* ini dirancang untuk menghasilkan *output* yang berguna untuk mengubah data perpustakaan menjadi suatu informasi yang berkualitas dan dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan.

4.3.Perancangan Arsitektur Jaringan

Analisis jaringan dimaksudkan untuk menggambarkan jaringan komputer yang akan dibangun di Rebel Gym Bandung. Topologi jaringan yang digunakan dalam perancangan arsitektur jaringan ini adalah topologi *star* dengan satu *switch/hub* yang berfungsi sebagai *concentrator* yang akan mengatur dan mengendalikan keseluruhan fungsi jaringan.

4.4. Pengujian

Sering perangkat lunak mengandung kesalahan (*error*) pada proses-proses tertentu pada saat perangkat lunak sudah berada ditangan *user*. Kesalahan-kesalahan pada perangkat lunak ini sering desebut dengan "*bug*". Untuk menghindari banyaknya *bug* maka diperlukan adanya pengujian perangkat lunak sebelum perangkat lunak diberikan ke pelanggan atau selama perangkat lunak masih terus dikembangkan.

4.5. Implementasi

Pengujian adalah proses untuk menemukan *error*/kesalahan pada perangkat lunak sebelum digunakan oleh pengguna. Pengujian dikatakan berhasil apabila dapat memunculkan kesalahan yang belum diketahui pengujian ini dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak.

4.5.1. Implementasi Perangkat Lunak

Untuk mendukung kelancaran sistem informasi pelayanan fitnes ini diperlukan perangkat lunak untuk mengeksekusi dari suatu program yang dirancang.

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi Sistem Informasi Pelayanan Fitnes Pada Rebel Gym Bandung ini adalah sebagai berikut :

1. Memakai sistem operasi Windows 7
2. Bahasa pemrograman Java, dalam hal ini digunakan *Java Development Kit* (JDK) dan *Java Runtime Environment* (JRE).
3. NetBeans IDE 8.0.1 adalah software yang penulis gunakan dalam membangun sistem informasi Pelayanan Fitnes Pada Rebel Gym Bandung.
4. IReport Sebagai aplikasi untuk pembuatan laporan.
5. Implementasi *database* yang digunakan adalah MySQL dengan menggunakan *software database server xampp*.

4.5.2. Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan berdasarkan kebutuhan minimal yang harus dipenuhi antara lain terdapat pada halaman berikut :

1. Komputer Server
   a. Menggunakan prosessor minimal Pentium atau sekelsanya.
   b. *Memory* 2GB atau lebih.
   c. Harddisk 500GB atau lebih.
   d. LAN *card* 10/100Mbps.

e. Hub.
f. Kabel UTP kategori 5
g. Konektor RJ45
h. *Mouse,keyboard,monitor,printer.*

2. Komputer Client
   a. *Processor* Pentium 4.1.80GHz.
   b. *Memory* 4 GB atau lebih.
   c. *Harddisk* 250GB atau lebih.
   d. *LAN Card* 10/100 Mbps.

4.5.3. Implementasi Basis Data

Implementasi basis data dilakukan menggunakan bahasa SQL, dimana DBMS yang digunakan adalah MySQL. Implementasi basis data Sistem Informasi Pelayanan Fitnes Pada Rebel Gym Bandung.

4.5.4. Implementasi Antar Muka

Implementasi antar muka merupakan tahapan dalam memenuhi kebutuhan pengguna (*user*) dalam berinteraksi dengan komputer.

4.5.5. Penggunaan Program

Bagian ini menjelaskan bagaimana cara mengaplikasikan Sistem Informasi Pelayanan Fitnes Pada Rebel Gym Bandung.

V. KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil tugas akhir yang telah dilakukan, penulis dapat menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Dengan adanya system informasi pelayanan fitnes ini dapat membantu mempercepat dan mempermudah administrasi dalam melakukan pekerjaan.
2. Dengan adanya system informasi pelayanan fitnes ini dapat membantu mempercepat pembuatan laporan.
3. Dengan adanya system informasi pelayanan fitnes ini dapat memeberikan informasi yang dibutuhkan secara akurat.
4. Dengan adanya system informasi pelayanan fitnes ini dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan transaksi penyewaan.

5.2 Saran

Adapun Agar system ini berjalan dengan baik penulis menyarankan agar pengguna system ini setidaknya memahami cara penggunaan komputer dan untuk kedepannya pengguna mengadakan pelatihan tentang system yang baru ini agar system ini dapat digunakan sebaik-baiknya.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Agus Mulyanto,. “Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi”. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.

[2] Sutarman,. “Pengantar Teknologi Informasi”. Yogyakarta: Bumi Aksara, 2009.

[3] Jogiyanto,. “Analisis dan Desain Sistem Informasi”. Yogyakarta: Andi Publisher, 2009.

[4] Kadir. Abdul,”Tuntunan Praktis Belajar Database Menggunakan MySQL”, Yogyakarta: Andi Offset, 2008.

[5] Alkahfi. Musa,”Sistem Informasi Pengelolaan Fitnes Center Tiga Saudara Di Muara Enim Provinsi Sumatra Selatan”, S.kom. Skripsi, Program Studi Manajemen Informatika, UNIKOM, Bandung, 2014

[6] Miktahul. Huda, “Membuat Aplikasi Dengan Java dan MySQL”, Jakarta: Elex Media Kompitindo, 2011.

[7] Nugroho. Bunafit, “Database Relational Dengan MySQL”, 1th ed, Yogyakarta: Andi, 2005.

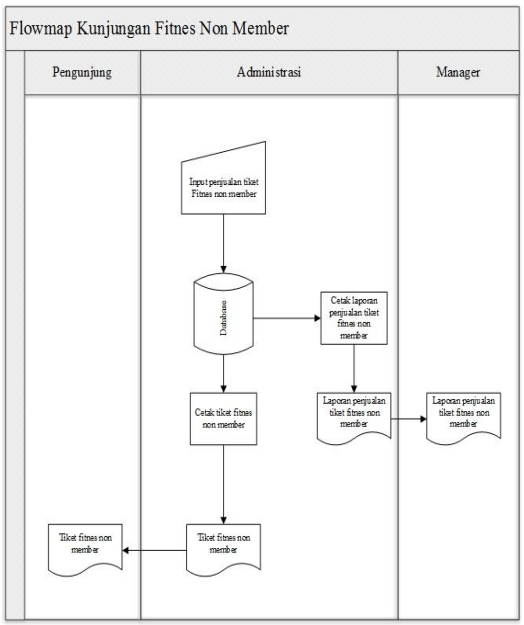
[8] Sugiyono, “Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D”, 20th ed, Bandung: Alfabeta, 2014.

[9] Kadir. Abdul, “Pengenalan Sistem Infromasi”, 2th ed, Yogyakarta: Andi, 2007.

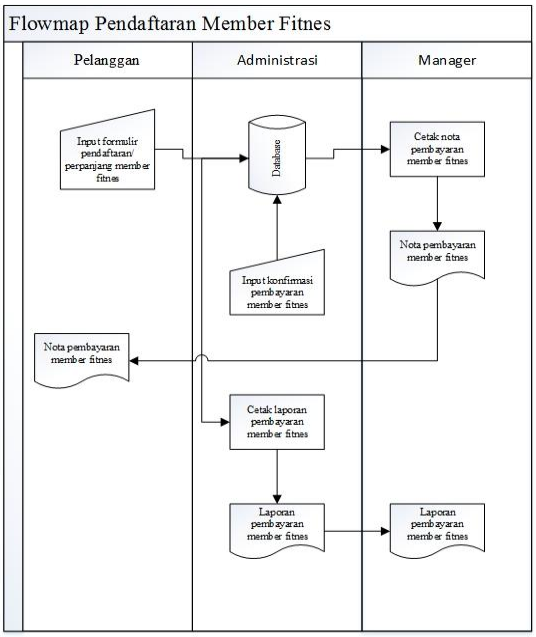
[10] Jogiyanto. HM, “Sistem Teknologi Informasi”, 3th ed, Yogyakarta: Andi 2008.

[11] Fathansyah, “Basis Data Edisi Revisi”, 1th ed, Bandung: Informatika, 2012.

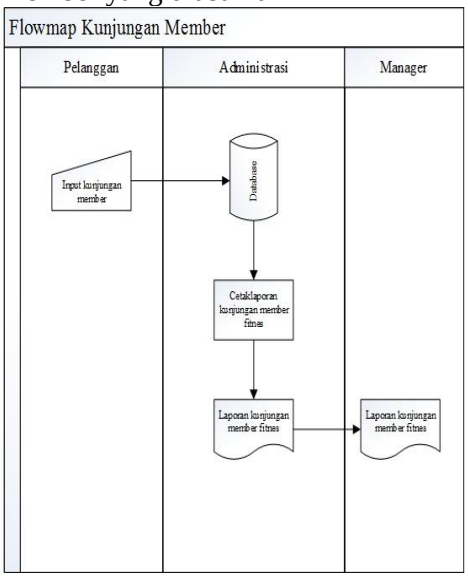
[12] Yasmi. Afrizal., Wahyuni., “Rekayasa Perangkat Lunak *Software Engineering*”, Bandung: Unikom, 2014



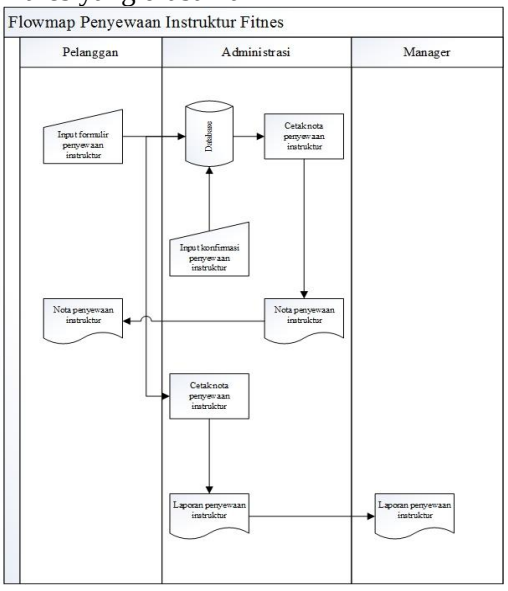
Gambar 4.1. Flowmap Kunjungan Fitnes Non Member yang diusulkan



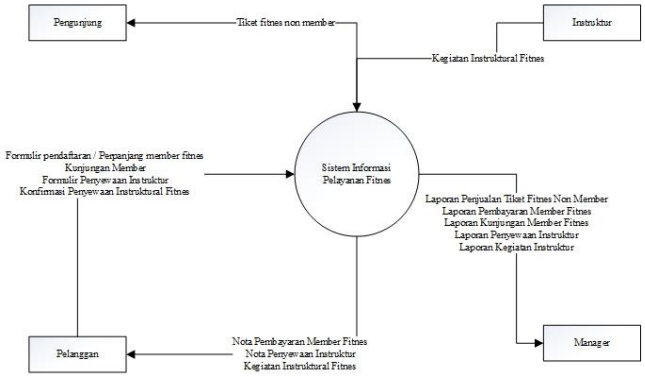
Gambar 4.2. Flowmap Pendaftaran Member Fitnes yang diusulkan



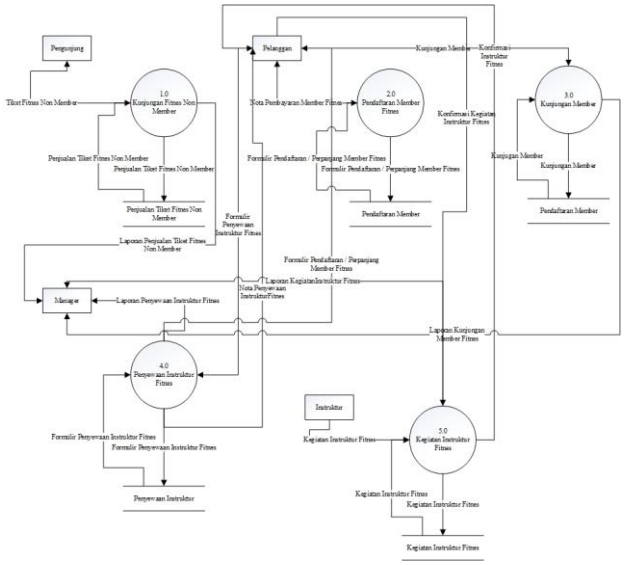
Gambar 4.3. Flowmap Kunjungan Member yang diusulkan



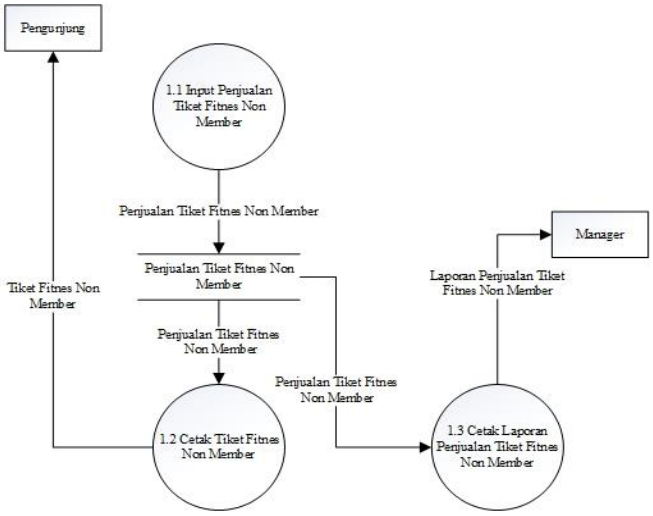
Gambar 4.4. Flowmap Peyewaan Instruktur Fitnes yang diusulkan



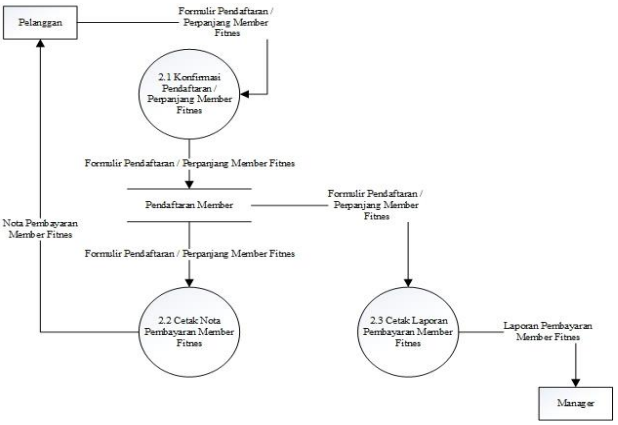
Gambar 4.6. Diagram Konteks yang diusulkan



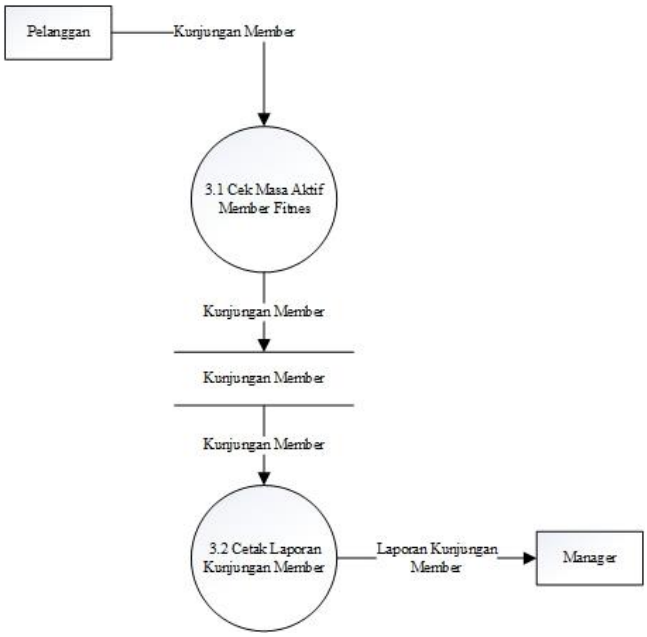
Gambar 4.7. DFD Level 1 yang diusulkan



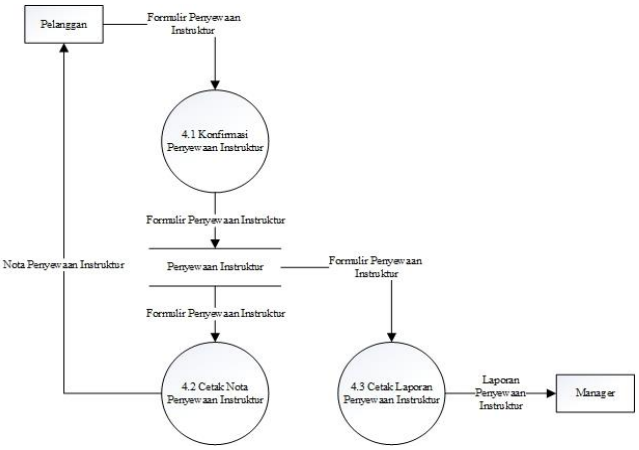
Gambar 4.8. DFD Level 2 proses 1.0 Kunjungan Fitnes Non Member yang diusulkan.



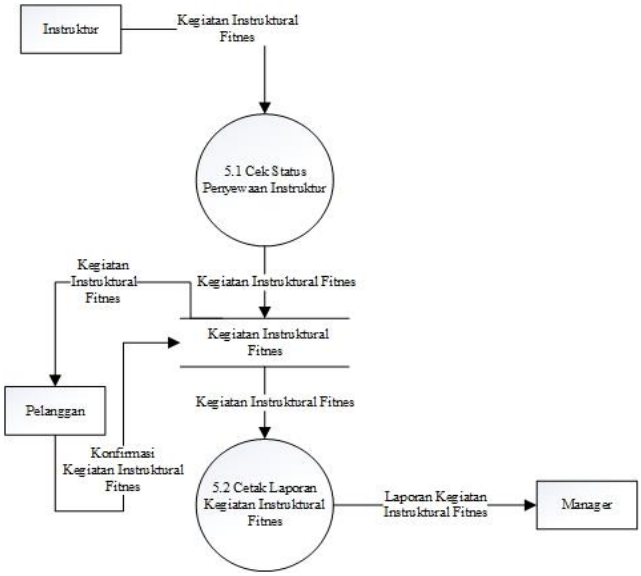
Gambar 4.9. DFD Level 2 proses 2.0 Pendaftaran Member Fitnes yang diusulkan.



Gambar 4.10. DFD Level 2 Proses 3.0 Kunjungan Member yang diusulkan.



Gambar 4.11. DFD Level 2 Proses 4.0 Penyewaan Instruktur Fitnes yang diusulkan



Gambar 4.12. DFD Level 2 Proses 5.0 Kegiatan Instruktural Fitnes yang diusulkan.