

Rancang Bangun Sistem Informasi Pendaftaran Calon Member Komara Fitness Berbasis Web

Bagus Raka Putra

Universitas Prabumulih

Email: brputra@gmail.com

Article Information:

Received: March 18, 2025, Accepted: March 30, 2025, Published: 03 April 01, 2025

Abstract

The registration system is still manual through a ledger that is recorded and does not use technology to store data on existing members. In this research method, the authors use descriptive and qualitative methods. And in solving problems, the authors are guided by software engineering to simplify the design process, the authors use the prototype method. The results of this study can make it easier for admins and members to register web-based members using the prototype method with a UML design model supporting design tools, namely use cases, class diagrams, activity diagrams, the programming language used is PHP and MySQL database, there are several the menu on the web is home, articles, events, promos, service, class, record, user, training schedule and about us.

Keywords : Systems, Information, registration, member, fitness and web

1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi di era sekarang mempengaruhi berbagai aspek kehidupan dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Jangkauan penggunaan *internet* pun sangat luas, tidak hanya berfokus pada satu bidang tertentu saja, tetapi mencakup bidang lainnya seperti hiburan, pemetaan, pekerjaan hingga bisnis. Menurut Yuhefizar (2008:2), *internet* adalah sekumpulan jaringan yang terdiri dari jutaan unit-unit kecil seperti jaringan pendidikan, jaringan bisnis, jaringan pemerintahan dan lain-lain, *Internet* merupakan jaringan komputer yang bisa dikatakan sangat penting bagi kita karena dengan memanfaatkan *internet* kita dapat berkomunikasi dan mendapatkan informasi dalam jarak yang jauh tanpa halangan waktu dan biaya.

Teknologi internet sudah terbukti merupakan salah satu media informasi yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi yang dapat diakses oleh siapa saja. Dengan *internet*, kita dapat mengakses berbagai informasi yang kita butuhkan dengan memanfaatkan fasilitas *website*. Menurut Elgamar (2020:3), *website* merupakan sebuah media yang memiliki banyak halaman yang saling terhubung (*hyperlink*), dimana *website* memiliki fungsi dalam memberikan informasi berupa teks, gambar, video dan animasi atau pergabungan dari semuanya.

Published by:

Di negara berkembang seperti Indonesia ini perkembangan sistem informasi dan teknologi terus di majukan oleh pemerintah indonesia hampir di semua bidang seperti perekonomian, pertanian, bisnis hingga olahraga. Pada sektor olahraga saja sudah ada kegiatan olahraga yang memerlukan Sistem informasi dan teknologi seperti contoh kecilnya olahraga *E-Sport* yang memerlukan sistem informasi dan data para atlit untuk bertanding. Selain itu ada beberapa kegiatan olahraga lainnya yang memerlukan adanya sistem informasi seperti penghitungan skor, pengukur waktu, pencatatan dan pendaftaran. Menurut P.Siagian (2016:2) Pendaftaran adalah keseluruhan proses kerjasama yang dilakukan antara dua orang atau lebih secara rasionalitas.

Saat ini ada beberapa sektor olahraga yang belum tersentuh perkembangan sistem informasi dan teknologi Seperti pada sektor olahraga binaraga yang dimana Pada tempat usaha pusat kebugaran masih menggunakan sistem pendaftaran dan penjadwalan secara konvensional oleh administrator. Dan ini menyebabkan salah satu pusat kebugaran menjadi ketinggalan zaman.

Para pegiat olahraga binaraga di Indonesia semakin banyak, di tandai dengan banyaknya tempat pusat kebugaran yang ada di berbagai tempat. Seperti salah satu contoh Komara *Fitness*. Komara *Fitness* adalah salah satu pusat kebugaran yang berada di Jalan Matahari Padat Karya, Gunung Ibul, Kecamatan Prabumulih Timur, kota prabumulih,sumatera selatan. Di Komara *Fitness* selain tempat yang strategis dan nyaman juga sudah tersedia beberapa fasilitas dan alat seperti *Treadmile*, *barbell*, *dumbbell* DLL.

Bagi calon *member* yang berada di wilayah Kota Prabumulih tidak bisa mengetahui cara menjadi *member* di Komara *Fitness* karena untuk menjadi *member* aktif biasanya calon *member* langsung datang ke Komara *Fitness*, Kemudian pihak administrasi menanyakan *tentang membership* kepada calon *member* “Apakah bapak/ibu mempunyai *member* aktif di komara *fitness*..?”.

Jika calon *member* belum memiliki *membership*, maka pihak administrasi akan menawarkan sebuah *membership* kepada calon *member* yang sesuai dengan kebutuhan calon *member*. Pada umumnya calon *member* yang ingin mendaftar hanya mencatatkan namanya di sebuah buku besar pada tempat administrasi. Hal ini dirasa kurang efektif untuk *member* dan admin belum lagi kalau data *member* tersebut tiba-tiba menghilang yang mengakibatkan para admin harus mencatat ulang di sebuah buku besar lagi.

Berdasarkan permasalahan yang telah di paparkan di atas,penulis bermaksud merancang sebuah sistem informasi pendaftaran *member* secara *online*, maka dari itu penulis memilih topik ini untuk tugas akhir proposal dengan judul.“**Rancang Bangun Sistem Informasi Pendaftaran Calon Member Komara Fitness Berbasis Web**”.

Dari beberapa uraian yang di kemukakan pada latar belakang, maka dapat di identifikasi masalah masalah sebagai berikut: (1) Sistem pendaftaran *member* yang datang langsung ke tempat menyulitkan para calon *member* yang memiliki aktivitas lain; (2) Sistem pendaftarannya masih bersifat manual melalui buku besar yang di catat dan belum menggunakan teknologi untuk menyimpan data para *member* yang ada.

2. Tinjauan Pustaka

Pengertian *PHP* (*Hypertext Preprocessor*). Menurut Supono (2018:1) *PHP* adalah bahasa pemograman yang digunakan untuk menerjemahkan baris kode program menjadi kode mesin

yang dapat di mengerti oleh komputer berbasis *server-side* dan dapat ditambahkan ke dalam *HTML*. Menurut Arief (2011:43), “*PHP* adalah Bahasa *server-side-scripting* yang menyatu dengan *HTML* untuk membuat halaman *web* yang dinamis. Karena *PHP* merupakan *server-side-scripting* maka *syntax* dan perintah-perintah *PHP* akan di eksekusi *deserver* kemudian hasilnya akan dikirimkan ke *browser* dengan format *HTML*”. Menurut Nugroho (2013:201)”, *PHP* adalah Sebuah bahasa pemrograman yang bentuk *script*, sistem kerja dari program ini adalah sebagai interpreter bukan *compiler*. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *PHP* merupakan suatu bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan suatu *website* dan ditanamkan pada sebuah *scriptHTML*.

Pengertian MySQL. Menurut Fitri (2020:2), “*mysql* merupakan *database engginer* atau *server database* yang mendukung bahasa *sql* sebagai bahasa interaktif dalam mengelolah data *mysql* adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data atau DBMS yang *multi-user*. Menurut Abdul Kadir (2018:696), *Mysql* adalah salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal. Kepopulernya disebabkan karena *Mysql* sebagai bahasa dasar untuk mengakses basis data. Selain itu ia juga bersifat *open source* pada berbagai *platform*. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *mysql* merupakan suatu perangkat lunak (*software*) yang mendukung dalam pembuatan basis data.

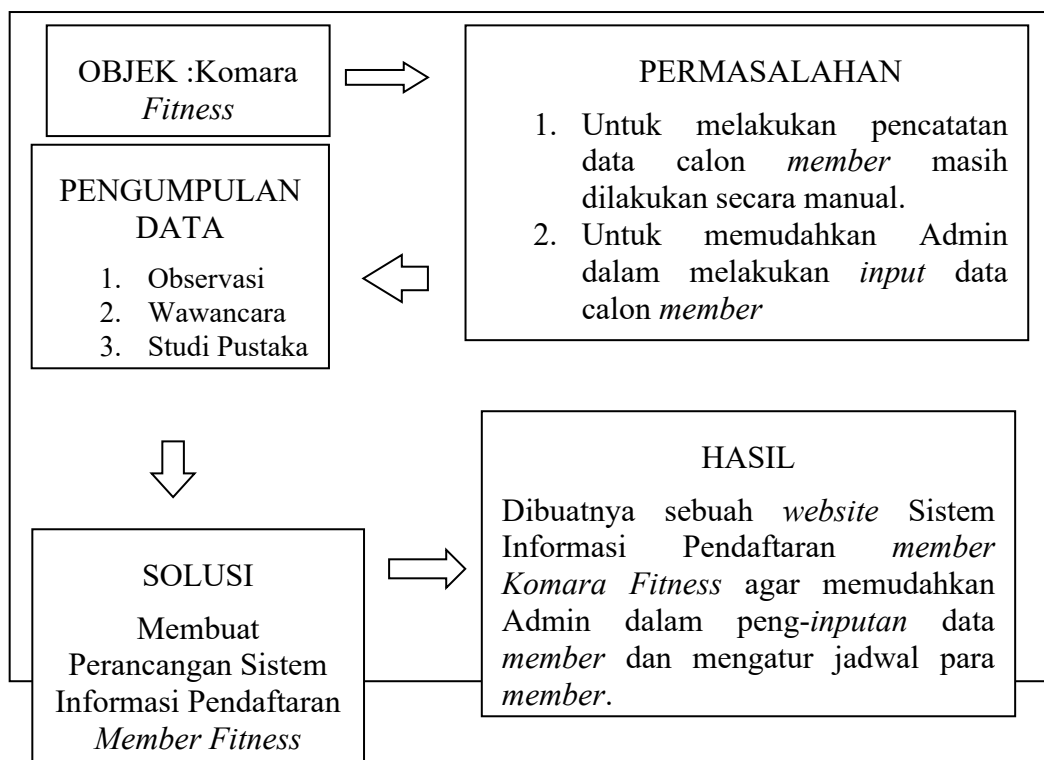
Pengertian XAMPP. Menurut Bay Haqi (2019:9), “*Xampp* adalah perangkat lunak bebas yang mendukung untuk banyak sistem operasi yang merupakan kompilasi dari beberapa program”. Menurut M.Ali (2018:74), “*Xampp* adalah paket *open source web server* yang bekerja pada berbagai *platform*, *xampp* dirancang untuk membantu pengembang halaman *web*, *programmer*, *designer*, memeriksa dan meninjau pekerjaan mereka menggunakan komputer mereka bahkan tanpa koneksi ke *web*. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *Xampp* merupakan suatu aplikasi *web server* dimana merupakan tempat aplikasi yang mendukung untuk menyimpan file-file maupun data-data dalam bentuk *website*.

Pengertian CSS (Cascading Style Sheet). Menurut Soraya Rizki Puspitasari, dkk (2018:3), “*Cascading Style Sheet (CSS)* adalah salah satu bahasa pemrograman *web* yang digunakan untuk mempercantik halaman *web* dan mengendalikan beberapa komponen dalam sebuah *web* sehingga akan lebih terstruktur dan seragam *CSS* dapat kita gunakan dalam mengendalikan ukuran gambar, warna, teks, warna *table*, ukuran *border*, warna *border*, warna *hyperlink*, warna *mouse over*, spasi antar paragraf, spasi antar teks, *margin* kanan, kiri, atas, bawah dan parameter lainnya”. Menurut Kadir (2014:103), “*CSS* merupakan singkatan dari *Cascading Style Sheet*. *CSS* biasa digunakan dalam dokumen *HTML*. Dengan menggunakan *style*, suatu elemen dapat diformat dengan fitur yang jauh lebih kaya dari yang disediakan oleh elemen *HTML* itu sendiri. Sebagai contoh pengaturan seperti warna tulisan bisa ditangani melalui *style* tanpa melibatkan *tag HTML* yang berfungsi untuk mengatur warna”. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *CSS* merupakan perangkat untuk mempercantik tampilan sebuah *web* serta menentukan tema dari sebuah *website*, mengendalikan beberapa komponen dalam sebuah *web* sehingga lebih terstruktur dan seragam.

Pengertian UML (Unified Modeling Language). Menurut Rosa dan Shalahudin (2018:327). “Pada Perkembangan teknik pemograman berorientasi objek, munculah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemograman berorientasi objek, yaitu *UML (Unified Modeling Language)*”. Menurut Nugroho dkk, (2011:1), “*UML (Unified Modeling Language)* adalah ‘bahasa’ pemodelan untuk

sistem atau perangkat lunak yang berparadigma ‘berorientasi objek’. Pemodelan (*modelling*) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami”. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *UML* adalah bahasa grafis untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan, dan membangun sistem perangkat lunak, dengan standar bahasa yang banyak digunakan didunia industri dalam pemrograman berorientasi objek.

Gambar 1. Kerangka Penelitian



3. Metode Penelitian

Komara *Fitness* adalah salah satu tempat kebugaran jasmani yang berada di Kota Prabumulih yang berada di Jalan Matahari Padat Karya, Gunung Ibul Kecamatan Prabumulih Timur, Kota Prabumulih. Pada metode penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian deskriptif dan kualitatif. Deskriptif yakni penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa dan kejadian yang terjadi saat sekarang. Penelitian deskriptif memusatkan perhatian kepada masalah-masalah aktual sebagaimana adanya pada saat penelitian berlangsung. Kualitatif yakni yang dinyatakan dalam bentuk kata, kalimat dan gambaran yang biasanya berhubungan dengan nilai. Misalnya tinggi-rendah, besar-kecil”.

Jenis Data. Adapun jenis data yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini yaitu data kualitatif. Data kualitatif adalah data yang dinyatakan dalam bentuk kata, kalimat dan gambaran yang biasanya berhubungan dengan nilai. Misalnya tinggi-rendah, besar-kecil. Seperti contoh data pada *member* berupa nama, alamat, tinggi dan berat badan.

Sumber Data. Data Primer - Merupakan data yang diambil langsung dari tempatnya, Seperti hasil wawancara dengan narasumber atau pemilik objek, foto bersama dengan pemilik objek, foto tempat objek penelitian, struktur organisasi, dll. Data Sekunder - Merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Artinya sumber data penelitian diperoleh melalui media perantara atau secara tidak langsung yang berupa buku catatan, bukti yang telah ada atau arsip baik yang dipublikasikan maupun yang tidak dipublikasikan secara umum. Sumber data sekunder berasal dari buku yang berjudul “ 225 tips seputar fitness ala syafrizal”, dan *google scholar*.

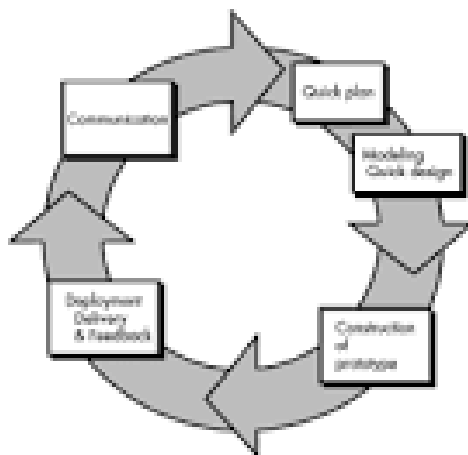
Metode Pengembangan Sistem

Metode *Prototype*

Dalam pemecahan masalah, penulis berpedoman pada rekayasa perangkat lunak untuk mempermudah proses perancangan penulisan menggunakan metode *Prototype*. Menurut Yurindra (2017:47) model *Prototype* adalah “Suatu proses yang memungkinkan *developer* membuat sebuah model *software*.”

Sedangkan menurut Pressman (2012:50) Metode *Prototype* merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan adanya interaksi antara pengembang sistem dengan pengguna sistem.

Gambar 2. Metode *Prototype*



Adapun tahapan dalam metode *prototype* melingkupi aktivitas-aktivitas sebagai berikut:

Communication (komunikasi). Komunikasi merupakan tahapan awal dari model *prototype* guna mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang ada, serta informasi-informasi lain yang diperlukan untuk membangun sistem.

Quick Plan (Perencanaan). Perencanaan. Tahapan ini dikerjakan dengan kegiatan penentuan sumber daya, spesifikasi untuk pengembangan berdasarkan kebutuhan sistem dan tujuan berdasarkan pada hasil komunikasi yang dilakukan agar pengembangan dapat sesuai dengan yang diharapkan.

Modeling Quick Design (permodelan perancangan cepat). Permodelan Tahapan selanjutnya ialah representasi menggambarkan model sistem yang akan dikembangkan seperti proses

dengan perancangan menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) . Dalam tahap ini, *Prototype* yang dibangun dengan sistem rancangan sementara kemudian dievaluasi terhadap *customer* apakah sudah sesuai dengan yang diinginkan atau masih perlu untuk di evaluasi kembali. Setelah sistem dianggap sesuai dengan apa yang diharapkan *customer*, langkah berikutnya yaitu pembuatan aplikasi (pengkodean) dari rancangan sistem yang dibuat diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman *Framework Codeigniter* yang diintegrasikan dengan pengguna basis data *MySQL*.

Construction (Konstruksi). Konstruksi. Tahapan ini digunakan untuk membangun *prototype* dan menguji coba sistem yang dibangun. Proses instalasi dan penyediaan *user support* juga dilakukan agar sistem dapat berjalan dengan sesuai.

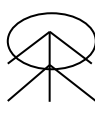
Developer Delivery & Feedback (Penyerahan & Umpan balik). Penyerahan. Tahapan ini dibutuhkan untuk mendapatkan *feedback* dari pengguna, sebagai hasil evaluasi dari tahapan sebelumnya dan implementasi dari sistem yang dikembangkan.

Alat Bantu Analisis dan Perancangan. Menurut Rosa dkk (2014:7), “*UML* adalah standar bahasa yang banyak digunakan didunia industri dan mendefinisikan *requirement*, membuat analisis,dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek”. Alat bantu analisa dan perancangan yang dipakai adalah *UML (Unified Modeling Language)*. *UML* adalah salah standar bahasa yang banyak digunakan didunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek.

Use Case Diagram. *Use Case Diagram* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. Ada dua hal utama pada *use case* yaitu pendefinisian apa yang disebut aktor dan *use case*. Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol aktor orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang. *Use case* merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram *use case*

Tabel 1. Simbol *Use Case Diagram*

Gambar	Deskripsi
<i>Use Case</i> 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal fase nama <i>use case</i> .
Aktor / <i>actor</i> 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal frase nama aktor.
Asosiasi/ <i>Association</i> 	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
Ekstensi/ <i>extend</i> <<extend>> 	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walaupun tanpa <i>use case</i> tambahan itu; mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek; biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan.
Generalisasi/ <i>generalization</i> 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
Menggunakan <i>include/uses</i> <<extend>>  <<uses>> 	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini.

Class Diagram. Diagram kelas atau Class Diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

Atribut merupakan variabel-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas.

Operasi atau metode adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram kelas:

Tabel 2. Class Diagram

Gambar	Deskripsi
Kelas Nama_kelas +atribut +operasi()	Kelas pada struktur sistem.
Antarmuka /interface Nama interface	Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek.
Asosiasi / association	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity.
Asosiasi berarah / directed association	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity.
Generealisasi 	Relasi antar kelas dengan makna generasi spesialisasi (umum-khusus).
Ketergantungan /dependency 	Relasi antar muka dengan makna kebergantungan antar kelas.
Agregasi / aggregation 	Relasi antar muka dengan makna semua-bagian (whole-part).

Activity Diagram. Diagram aktivitas atau activity diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

Diagram aktivitas juga banyak digunakan untuk mendefinisikan hal-hal berikut:

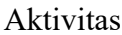
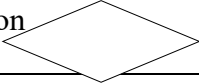
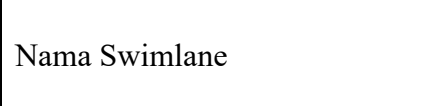
Rancangan proses bisnis dimana setiap urusan aktivitas yang digambarkan merupakan proses bisnis sistem yang didefinisikan.

Urutan atau pengelompokkan tampilan dari sistem / user interface dimana setiap aktivitas dianggap memiliki sebuah rancangan antarmuka tampilan.

Rancangan pengujian dimana setiap aktivitas dianggap memerlukan sebuah pengujian yang perlu didefinisikan kasus ujinya.

Rancangan menu yang ditampilkan pada perangkat lunak.

Tabel 3. Simbol Activity Diagram

Simbol	Deskripsi
Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan / decision 	Asosiasi penggabungan dimana ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
Penggabungan / join 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
Status akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
Swimlane 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

Pengujian sistem. Pengujian adalah satu set aktifitas yang direncanakan dan sistematis untuk menguji atau mengevaluasi kebenaran yang diinginkan dari perangkat lunak yang ingin diuji. Dalam melakukan pengujian software, peneliti menggunakan pengujian software menggunakan Blackbox Testing. Menurut Rosa A.S dan M. Shalahudin (2017: 75), “Blackbox Testing (pengujian kotak hitam) yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan”.

4. Hasil dan Pembahasan

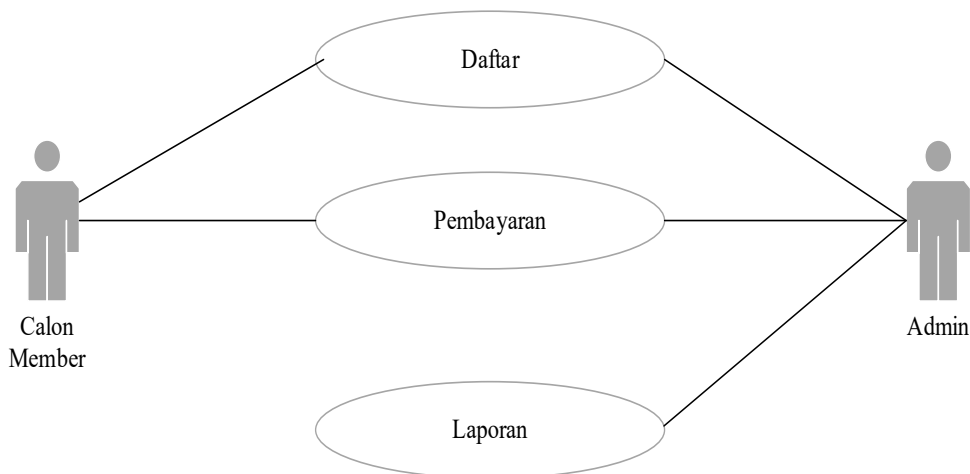
Analisis dan Perancangan. Analisis merupakan suatu proses untuk menguraikan atau mengidentifikasi suatu permasalahan yang terjadi sehingga dapat memperoleh pemahaman yang tepat, sedangkan perancangan merupakan proses pengembangan spesifikasi sistem baru berdasarkan hasil rekomendasi analisis sistem.

Analisis Permasalahan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada komara fitness, terdapat beberapa masalah. Masalah tersebut antara lain calon member harus datang langsung ke tempat untuk mendaftarkan diri menjadi member aktif dan pihak komara masih menggunakan sebuah buku besar untuk mencatat dan menyimpan data calon member.

Analisis Sistem yang Sedang Berjalan. Sebelum dilakukan perancangan sistem informasi pada komara fitness, maka sebelumnya diperlukan analisis sistem yang sedang berjalan. Fungsi dari analisis sistem yang sedang berjalan adalah agar dapat mengetahui gambaran yang jelas mengenai kelebihan dan kekurangan dari sistem yang telah digunakan pada komara fitness, dan diharapkan dapat memecahkan permasalahan pada sistem yang sedang berjalan tersebut.

Analisis Prosedur Sistem yang Sedang Berjalan. Analisis sistem yang sedang berjalan menjelaskan tentang cara bagaimana proses terjadinya pendaftaran calon member di komara fitness yaitu sebagai berikut :

Gambar 2. Use Case Diagram Sistem yang Sedang Berjalan

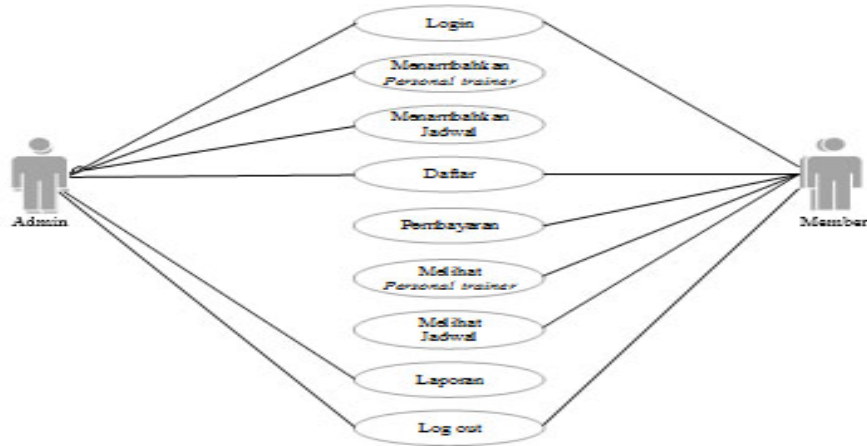


Metode Pengembangan Sistem. Dalam pengembangan rancang bangun sistem informasi pendaftaran calon member komara fitness berbasis web ini digunakan metode prototype, Model prototype menggunakan pendekatan yang memungkinkan adanya interaksi antara pengembang sistem dengan pengguna sistem. Secara terurut dimulai dari komunikasi, perencanaan, permodelan perancangan cepat, konstruksi dan umpan balik.

Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan. Gambaran umum sistem yang diusulkan adalah rancang bangun sistem informasi pendaftaran calon member komara fitness berbasis web yang bertujuan untuk membantu pihak komara fitness dalam mengolah data calon member yang ingin daftar dan juga membantu calon member yang ingin mendaftar tanpa harus datang langsung ke tempat dan tidak menghambat aktivitas yang lain.

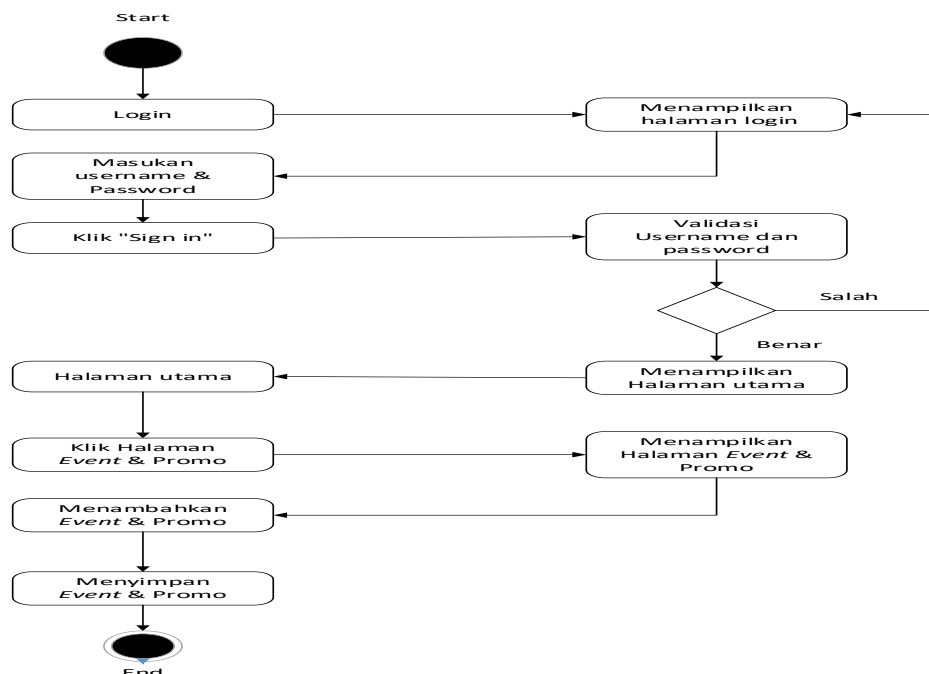
Use Case Diagram. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih sistem dengan sistem informasi yang buat. Adapaun use case diagram dari rancang bangun sistem informasi pendaftaran calon member komara fitness adalah sebagai berikut:

Gambar 3. Use Case Diagram Sistem yang Diusulkan



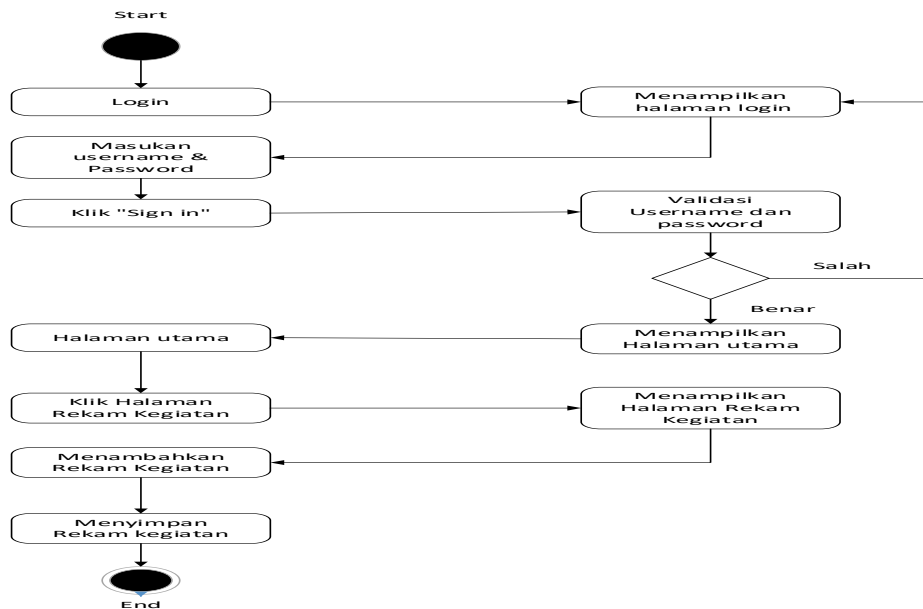
Activity Diagram. Activity Diagram merupakan gambaran aktivitas yang terjadi dalam sistem yang akan di rancang. Activity Diagram dibawah ini menggambarkan aktivitas pengguna terhadap sistem yang ada. Adapun gambar Diagram Activity sistem informasi sebagai berikut :Activity Diagram Admin

Gambar 4. *Activity Diagram Admin Menambahkan Event & Promo*



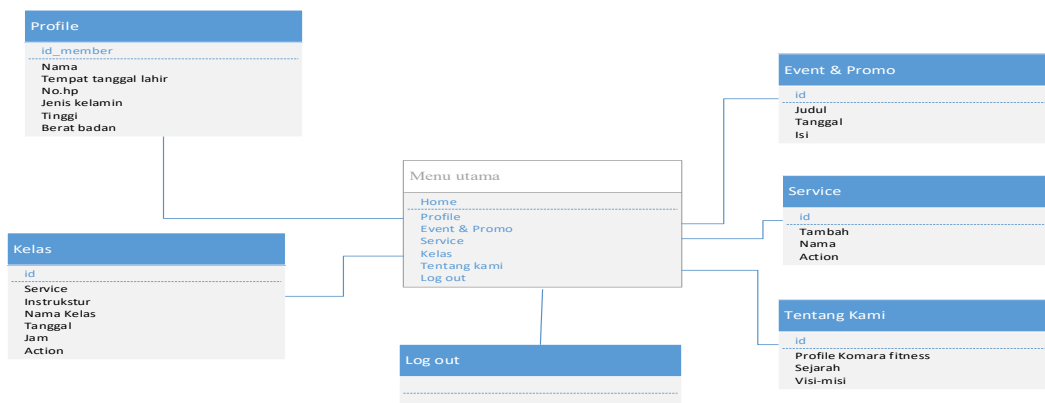
Menambahkan & menyimpan Rekam PT & Jadwal

Gambar 5. Activity Diagram Admin



Class Diagram. *Class Diagram* menunjukkan interaksi antar kelas dalam sistem, kelas mengandung informasi yang berkaitan dengan informasi tersebut. Adapun *Class Diagram* dari sistem informasi pendaftaran calon *member* komara *fitness* berbasis *web* adalah sebagai berikut :

Gambar 6. Class Diagram



Implementasi. Tahap implementasi adalah mempresentasikan hasil desain kedalam pemograman, berdasarkan hasil analisis dan perancangan yang dilakukan pada bab IV. Pada bab V ini dijelaskan mengenai implementasi perangkat lunak. Implementasi perangkat keras, implementasi antarmuka rancang bangun sistem informasi *GIS* Kantor pemerintahan berbasis *web*.

Implementasi Perangkat Lunak. Rancang bangun Sistem informasi pendaftaran calon *member* komara *fitness* berbasis *web* menggunakan *PHP & MySQL* ini di kembangkan pada *laptop* dengan beberapa komponen pendukung perangkat lunak, adapun komponen pendukung pembuatan aplikasi ini antara lain :

Published by:

Sistem Operasi *Windows 7*

Bahasa Pemograman *PHP*

Basis Data *MySQL*

Visual Code Studio

Xampp

Laragon

Implementasi perangkat keras. Perangkat keras (*hardware*) yaitu komponen-komponen fisik bersifat dapat di lihat, disentuh, dan bentuk nyata yang membentuk suatu kesatuan sistem. *Hardware* digunakan sebagai media untuk menjalankan instruksi-instruksi yang di berikan dan mengeluarkannya dalam bentuk informasi yang digunakan oleh manusia untuk laporan. Adapun perangkat keras yang digunakan untuk mendukung pembuatan program aplikasi ini sebagai berikut :

Laptop Toshiba satellite Intel Core Duo 2.65 Ghz 2.27 Ghz Ram 2GB

Mouse

Printer *EPSON L3210*

Penelitian ini membahas mengenai peran Sistem informasi pendaftaran calon *member* komara *fitness* berbasis *web* yaitu untuk mempermudah admin untuk mengolah dan menyimpan data para *member fitness* dan memberikan kemudahan kepada *member* dalam mendapatkan informasi tentang program latihan, jadwal dan konsultasi dengan PT. Dalam sistem ini maka ada komponen yang membantu dalam melakukan peran tersebut yaitu *hardware* (perangkat keras), *software* (perangkat lunak) dan *brainware* (manusia).

Tahapan Kerja

Tahapan Masukan (*Input*)

Tahapan input ini terdiri dari sumber data yang berasal dari Buku besar yang ada pada admin dan kemudian nanti pihak admin akan memasukkan beberapa data lain seperti data *member*, PT, Jadwal dan lain-lain.

Tahapan Pengolahan

Tahapan pengolahan data ini meliputi manipulasi dan analisis data seperti membuat basis data baru, menghapus basis data, mengedit data dan mengisi data ke dalam tabel menggunakan *software MySQL*.

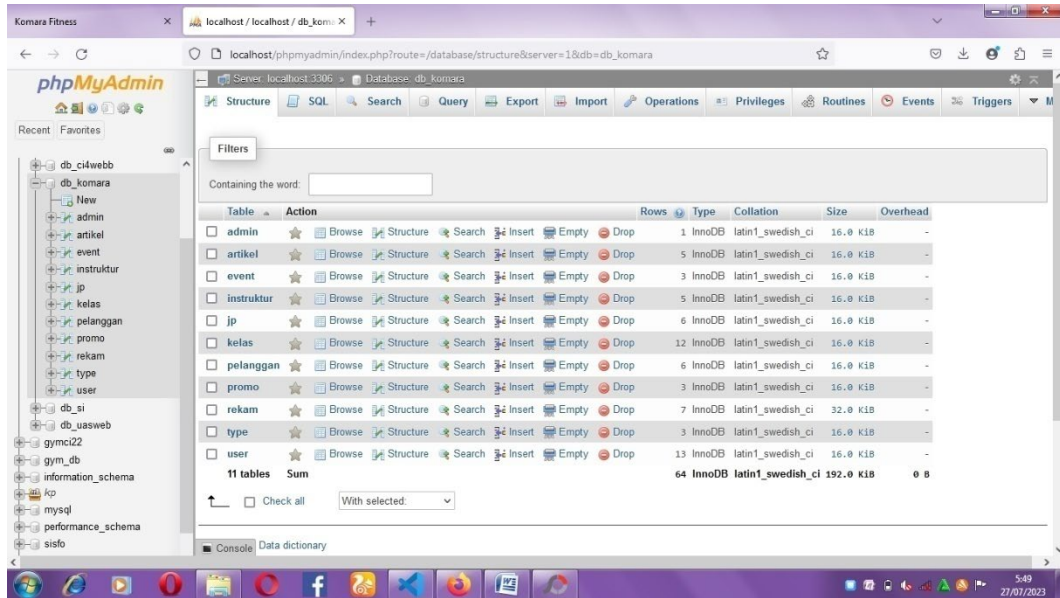
Tahapan Keluaran (*Output*)

Tahapan keluaran ataupun *output* yaitu menyajikan data Perihal Jadwal latihan yang di atur antara PT dan admin, artikel, *event*, promosi yang di tampilkan di halaman *website*.

Implementasi Database

Implementasi *database* untuk Sistem informasi pendaftaran calon *member* komara *fitness* berbasis *web* menggunakan bantuan *webserver* dari *Xampp* dengan mengaktifkan *Apache*, dan

MySQL. Untuk mengakses *database* dilakukan pada *browser* yaitu dengan mengetikkan <http://localhost/phpmyadmin..>



Pada halaman utama *php myadmin* ditampilkan beberapa *database* yang akan digunakan dalam penyimpanan data untuk rancang bangun *geographic information system* kantor pemerintahan yang ada di Kota Prabumulih.

Implementasi Antar Muka

Implementasi antar muka dilakukan dengan membuat antar muka pada *form* yang ada pada *website* ini. Setiap halaman yang akan dibuat akan dibentuk sebuah *file* yang berektensi *php*. *File-file* tersebut selanjutnya dapat diakses dan akan menjadi penghubung antara *admin*, dan pengunjung *website* ini. Pada implementasi antar muka halaman utama merupakan sentral penghubung dengan antar muka yang lain. Berikut adalah implementasi antara muka sistem informasi pendaftaran calon *member komara fitness* berbasis *web* sebagai berikut:

Tampilan halaman *login*

Tampilan halaman utama *admin*

Tampilan halaman utama *member*

Tampilan halaman *event*

Tampilan halaman *promo*

Tampilan halaman *artikel*

Tampilan halaman tentang kami

Tampilan halaman *event* *admin*

Tampilan halaman *promo* *admin*

Tampilan halaman *service*

Tampilan halaman *kelas*

Published by:

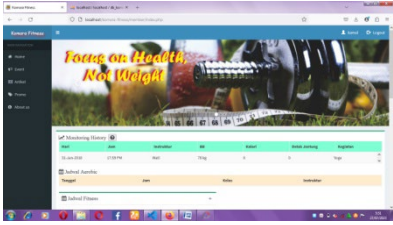
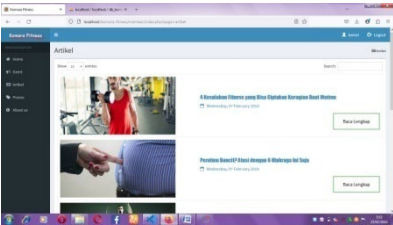
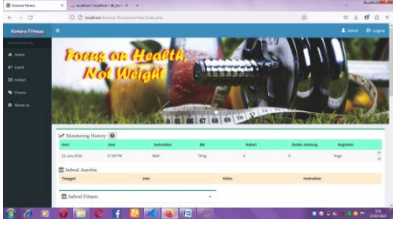
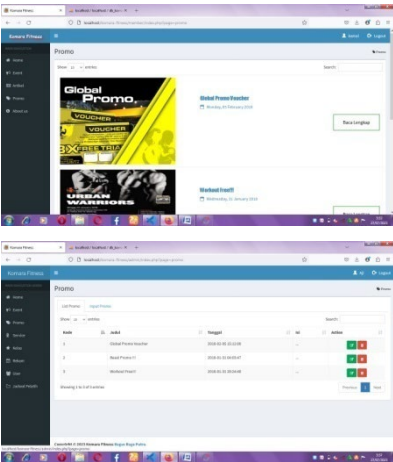
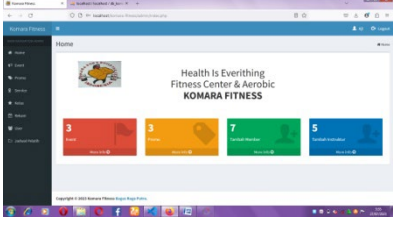
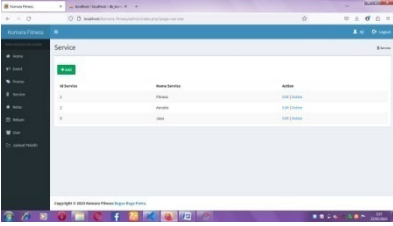
Tampilan halaman rekam

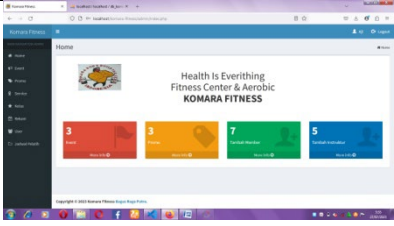
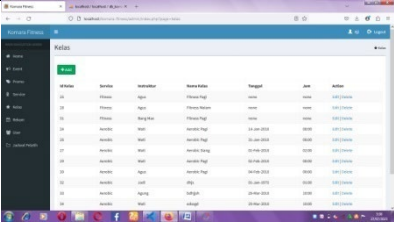
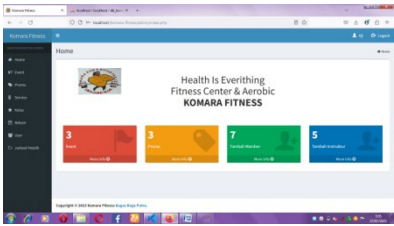
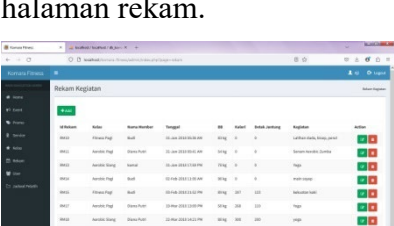
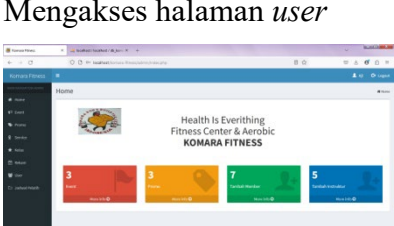
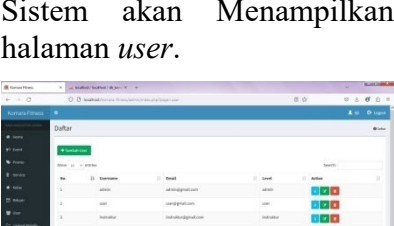
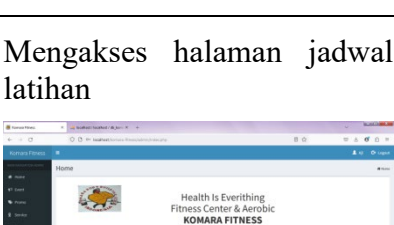
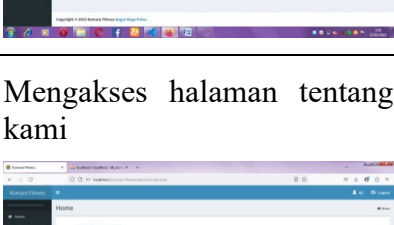
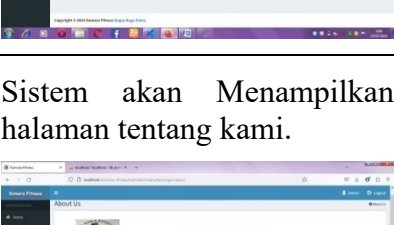
Tampilan halaman *user*

Tampilan halaman jadwal latihan

Tabel 4. Pengujian dengan *Black Box Testing*

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Menjalankan halaman menu login dengan localhost/komara-fitness	Sistem akan menampilkan halaman menu utama admin atau <i>member</i> .	Valid
2	Mengakses halaman <i>event</i> .	Untuk admin akan menampilkan halaman <i>event</i> untuk menambah <i>event</i> . Untuk member akan menampilkan halaman <i>event</i> ,	

3	Mengakses halaman artikel 	Sistem akan menampilkan halaman artikel 	Valid
4	Mengakses halaman promo 	Sistem akan menampilkan halaman Yang beisi promosi yang di berikan pihak komara <i>fitness</i>. Untuk Admin dapat menambahkan promosi yang menarik untuk <i>member</i>. 	Valid
5	Mengakses halaman <i>service</i> 	System akan menampilkan halaman service 	Valid
6	Mengakses halaman kelas	Sistem akan menampilkan halaman kelas.	Valid

			
7	Mengakses halaman rekam	Sistem akan Menampilkan halaman rekam.	Valid
			
8	Mengakses halaman user	Sistem akan Menampilkan halaman user.	Valid
			
9	Mengakses halaman jadwal latihan	Sistem akan Menampilkan halaman jadwal latihan.	Valid
			
10	Mengakses halaman tentang kami	Sistem akan Menampilkan halaman tentang kami.	Valid
			

5. Kesimpulan

Adapun beberapa kesimpulan dari pembahasan ini dilihat dari pengembangan pada sistem yang berjalan maka, Sistem Informasi Pendaftaran calon *member* komara *fitness* berbasis *Web*, maka dapat disimpulkan sebagai berikut : Sistem Informasi ini masih bersifat konvensional dan manual dengan masalah-masalah yang dihadapi oleh pihak Komara *Fitness*, yang mana belum mempunyai Sistem Informasi pendaftaran sehingga calon *member* sulit untuk mendapatkan informasi yang ada dan Sistem Informasi Pendaftaran calon *member* komara *fitness* berbasis *Web* ini dibuat untuk mempermudah calon *member* untuk menjadi *member fitness*. Sistem Informasi Pendaftaran calon *member* komara *fitness* berbasis *Web* ini dibuat untuk mempermudah pekerjaan pihak admin di Komara *Fitness*. Sistem Informasi Pendaftaran calon *member* komara *fitness* berbasis *Web* ini menggunakan metode *prototype* dengan model perancangan *UML* pendukung alat bantu perancangan yaitu *use case*, *class diagram*, bahasa pemrograman yang dipakai adalah *PHP* dan database *MySQL*, ada beberapa menu pada *web* yaitu *home*, *artikel*, *event*, *promo*, *service*, *kelas*, *rekam*, *user*, *jadwal latihan* dan *tentang kami*.

Referensi

Abdullah. 2015. Pengertian *website*. Terdapat Pada <https://materibelajar.co.id/pengertian-website-menurut-para-ahli/>. Diakses Pada 15 April 2022.

Abdul Kadir, 2018. Pengertian *Mysql* Terdapat Pada [https://repository.bsi.co.id/Pemrograman android dan web](https://repository.bsi.co.id/Pemrograman-android-dan-web). Diakses Pada 20 Desember 2022.

Anggun Nugroho, 2015. Pengertian Sistem Informasi Terdapat pada <https://repository.unama.ac.id/> Diakses Pada 27 juni 2022

Arief. 2011. Pengertian *website*. Terdapat Pada: <https://mycampusbook.blogspot.Com/2018/01/pengertian-website.html?m=1>. Diakses Pada 15 April 2022.

Arief. 2011. Pengertian *Php*. Terdapat Pada : <https://inginlulus.com/pengertian.-php-hypertext-preprocessor-lengkap-dengan-daftar-pustaka/>. Diakses Pada 15 April 2022.

Bekti, 2015. Pengertian *Website* Terdapat pada <https://repository.bsi.ac.id/Konsep-dasar-web>.

D Damari. 2018. Perancangan Program Pendaftaran Fitness Berbasis *Web* Terdapat Pada <https://repository.bsi.ac.id/> Tugas Akhir untuk kelulusan D3 Manajemen Informatika.

E-Book KBBI Daring (Kamus Besar Bahasa Indonesia) Tahun 2019. ISBN 978-979-689-779-1. Kata Kunci Pencarian “Pengertian Pendaftaran dan daftar pada halaman 321”.

E Elisa 2019 Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Pelanggan *Fitness* Berbasis *Web*. <https://ejournal.upbatam.ac.id>

ehnanda. 2011. Pengertian *Website*. Terdapat Pada: <https://ehnanda.blogspot.com/2015/01/pengertian-website.html?m=1>. Diakses Pada 15 April 2022.

Febuariyanti, 2017. Pengertian *XAMPP* Terdapat Pada <https://repository.bsi.ac.id/> Diakses Pada 16 Juni 2022

- Kemdiknas 2010. Pengertian Fitness Bagi kesehatan tubuh Terdapat Pada <https://journal2.um.ac.id/> Di akses pada 25 mei 2022
- Krismaji, 2015. Pengertian Sistem Informasi Terdapat Pada <https://repository.bsi.ac.id/> Diakses Pada 24 April 2022.
- Kristanto, 2018. Metode Pengumpulan Data Terdapat Pada <https://repository.bsi.ac.id/Macam-macam-teknik-pengumpulan-data>
- Kustiyantiningsih, 2015. Pengertian Mysql Rancangan Sistem Keuangan Di Gereja Berbasis *Web Terdapat pada* <https://ejournal.unsrat.ac.id/>
- Mohamad Rohmat. 2017. Sistem Informasi Pelayanan Fitness Pada Rebel *Gym Berbasis web*. <https://elib.unikom.ac.id/> Tugas Akhir untuk kelulusan S1 Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer.
- Mohammad Subhan. 2012. Pengertian *Perancangan*. Terdapat Pada:<https://library.binus.ac.id>. Diakses Pada 15 April 2022.
- Mulyani, 2017. Rancang Bangun Sistem Informasi Pencatatan Barang Masuk Dan Keluar Berbasis *Web Terdapat pada* <https://unsada.ejournal.id/jst>
- Nugroho. 2017. “Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Web* PT Era Makmur Cahaya Damai Bekasi. STMIK Bina Insani. 1(2), 2017.
- Nugroho. 2013. Pengertian PHP Terdapat Pada <https://repository.bsi.ac.id/Konsep-konsep-dasar-pemograman-web>.
- P.Siagian, 2016. Pengertian Pendaftaran terdapat di dalam jurnal “Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Kursus Bahasa Inggris pada Insentive English Course Tangerang Berbasis Web” <https://ojs.ipem.ecampus.id/> Diakses pada 6 Juli 2022.
- Pressman, 2012. Metode pengembangan sistem Model *Prototype* <https://repository.uin.radenfatah.ac.id/> Diakses pada 8 Juli 2022.
- Rahayu, Woro Isti Rahayu. Ravi Rahmatul Fajri dan Parhan Hambali. 2019. *Rancang Bangun Aplikasi Penentuan Dan Share Promo Produk Kepada Pelanggan Dari Website Ke Media Sosial Berbasis Dekstop*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- Rosa A.S dan Shalahuddin. 2018.”*Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Berorientasi Objek*”. Bandung:Informatika Bandung.
- Rr Woro Ragilia. 2017. Makna Suplemen Kebugaran Bagi Penggemar Aktivitas *Fitness* Di Surabaya <https://repository.unair.ac.id/>
- Rusdi Nur, 2018. Pengertian Perancangan Terdapat pada <https://repository.unsada.ac.id/>
- Soraya Rizki Puspitasari. 2018. *Pengertian Css*. Terdapat Pada: <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/goedes/articel/dowload/2019/01/04/799>. Diakses Pada 16 April 2022.
- Sugiyono. 2017. “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D*”. Alfabeta. Bandung.
- Sugiyono, 2017 Pengertian Data Primer dan sekunder hal.193-194 <https://eprints.umg.ac.id/>
- Supono, 2016. Pengertian *PHP* Terdapat pada <https://eprints.polsri.ac.id/Pemograman-web>

Syafrizaldy 2011. Pengertian *Fitness* Dalam buku yang berjudul “225 Tips seputar *fitness*”. Halaman 2.

Syifaun Nafisah. 2003. Pengertian Perancangan. Terdapat Pada: <https://elib.unikom.ac.id/dowload.php?id257756>. Diakses Pada 16 April 2022.

Tata Sutabri. 2005. ”Sistem Informasi Manajemen”. Yogyakarta

Tri Snandhika Jaya. 2018. Pengujian Aplikasi dengan metode *Blacbox Testing Boundary Value Analysis*.(3). 45-48.

Woro Isti Rahayu. 2019 Rancang Bangun Aplikasi Penentuan Dan *Share* Promo Produk Kepada Pelanggan Dari *Website* Ke Media Sosial Berbasis Web

Y Nuryamin. 2020 Rancang Bangun Sistem Informasi Pusat Kebugaran “NI BAREO GYM”. <https://journal.universitassuryadarma.ac.id>

Yazid Dean. 2018. Pengertian *Fitness* pada tingkat kebugaran jasmani. <http://digilib.ikipgriptk.ac.id>. Di akses pada 22 mei 2022.

Yuni Romauli Tobing. 2017. Perancangan Sistem Informasi Membership Pada *Vitka Fitness* Berbasis *web*. <https://library.stmikgici.ac.id/> Tugas Akhir untuk kelulusan D3 Manajemen Informatika.

Yurindra. 2017. Pengertian Model *Prototype* <https://repostory.bsi.ac.id/Model Prototype>.

Copyrights

Copyright for this article is retained by the author(s), with first publication rights granted to the journal.

This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

