

RANCANG BANGUN APLIKASI FITNESS BERBASIS WEB

**Diajukan untuk memenuhi salah satu tugas akhir
mata kuliah Pemograman Web Lanjut
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI**



Diajukan oleh :

Arya Hirawansyah 202310031

**TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS INFORMATIKA DAN PARIWISATA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA
KESATUAN BOGOR
2023**

RANCANG BANGUN APLIKASI FITNESS BERBASIS WEB

Arya Hirawansyah

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk membantu “FitnessFit” memberikan pelayanan yang lebih baik. Kegiatan pada FitnessFit meliputi pengolahan data pelayanannya masih dilakukan secara manual yang nantinya akan mengakibatkan terjadinya kesalahan-kesalahan dalam proses pengolahan data. Oleh karena itu diperlukan sistem informasi yang mampu mengelola dan mengolah data secara efektif dan efisien sehingga seluruh kegiatan pelayanan fitnes yang dilakukan dapat berjalan dengan lancar. Dalam membangun Sistem Informasi Pelayanan Fitnes yang diusulkan, Penulis menggunakan Sistem Informasi berbasis web dengan menggunakan Bahasa pemrograman React Js dan Express js with Mysql sebagai database. Perancangan web ini diharapkan dapat menghasilkan informasi yang akurat sehingga proses pelayanan fitnes di FitnessFit dapat dilakukan dengan cepat, mudah, dan terhindar dari kesalahan serta menjadi lebih efektif dan efisien.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang selalu memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan Rancang Bangun Aplikasi Fitness Berbasis Web ini.

Rancang Bangun Aplikasi Fitness Berbasis Web ini disusun untuk memberikan informasi bagi pembaca. Secara umum Petunjuk Teknis Pemograman Web menjelaskan tentang aplikasi dan features secara url. Dengan petunjuk teknis ini diharapkan dapat mengetahui cara menggunakan aplikasi tersebut.

Kami menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari Rancang Bangun Aplikasi Fitness Berbasis Web ini, baik dari materi maupun teknik penyajiannya. Mengingat kurangnya pengetahuan dan pengalaman dalam menulis buku petunjuk teknis. Oleh karena itu, segala saran dan kritik dari semua pihak selalu diharapkan untuk perbaikan dan penyempurnaan dalam penyajian buku petunjuk teknis. Demikian kami mohon maaf apabila ada kekurangan dan kesalahan dalam penulisan buku petunjuk teknis ini, kami sampaikan terima kasih.

Bogor, Juni 2023

PENYUSUN

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	ii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Definisi.....	1
1.2 Tujuan	2
1.3 Bisnis Proses Pada FitnessFit.....	2
BAB II	3
TINJAUAN UMUM.....	3
2.1 Perangkat yang Dibutuhkan	3
2.1.1 Perangkat Lunak.....	3
2.1.2 Perangkat Keras.....	3
2.2 Pengenalan dan Pelatihan	3
BAB III.....	4
FUNCTIONAL REQUIREMENTS	4
3.1 UML	4
3.1.1 Use Case	4
BAB IV	5
PEMBAHASAN	5
4.1 Menu dan Desain.....	5
4.1.1 Struktur Menu.....	5
DAFTAR PUSTAKA.....	8

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Definisi

Perkembangan dunia teknologi yang sangat pesat mengakibatkan kebutuhan akan informasi yang cepat dan akurat diperlukan, terutama dalam proses bisnis. Proses bisnis adalah suatu prosedur yang digunakan oleh perusahaan dalam rangka memenuhi kebutuhan pengguna atau pelanggan. Beberapa tahun terakhir Sistem Informasi Berbasis Web telah digunakan oleh banyak perusahaan dalam mengembangkan bisnisnya. Website adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung dan file-filenya saling terkait. Web terdiri dari page atau halaman, dan kumpulan halaman yang dinamakan homepage. Homepage berada pada posisi teratas, dengan halaman-halaman terkait berada di bawahnya. Biasanya setiap halaman di bawah homepage disebut child page, yang berisi hyperlink ke halaman lain dalam web. Terdapat banyak manfaat dalam menggunakan Sistem Informasi Berbasis Web dalam Bisnis antara lain, menghemat waktu dan biaya karena proses bisnis dilakukan secara elektronik tidak menggunakan kertas, mudah diakses karena sistem informasi berbasis web dapat diakses dimanapun dan kapanpun selagi pengguna memiliki akses browser dan internet, serta mudah dikelola dan diperbarui informasinya. Namun, proses bisnis FitnessFit sampai saat ini masih berjalan secara manual. Seperti saat pendaftaran member masih menggunakan formulir berbasis kertas. Hal tersebut dapat menyebabkan ketidakcocokan data yang dimasukkan oleh admin ke dalam komputernya, karena admin menyalin data dari formulir secara manual. Selain itu hal tersebut sangat tidak efektif karena dapat meningkatkan penggunaan kertas yang dapat merusak lingkungan hidup. Hal lain yang terjadi dalam proses bisnis tersebut adalah penjadwalan yang tidak terkomunikasi dengan baik antara instruktur fitness dan member. Selain itu tentang fasilitas apa saja yang tersedia tidak di informasikan dengan baik.

Contoh kasusnya adalah ketika seseorang ingin memesan fasilitas tertentu ternyata fasilitas tersebut telah digunakan atau telah dipesan oleh orang lain. Maka dari itu, sistem informasi berbasis web sangat diperlukan dalam proses bisnis ini. Dengan adanya sistem informasi fitness center berbasis web, pendaftaran keanggotaan dapat dilakukan secara online, member dapat membeli program kelas sesuai keinginan, pemesanan fasilitas yang dapat dilakukan secara online, selain itu informasi fasilitas yang tersedia dapat diperbarui secara otomatis ketika telah ada yang memesan. Sehingga proses bisnis dapat berjalan dengan lancar.

1.2 Tujuan

Tujuan dibangunnya aplikasi ini untuk memudahkan user dalam mendapatkan informasi seputar fitness dan manfaat yang didapatkan jika user menjadi member fitness FitnessFit.

1.3 Bisnis Proses Pada FitnessFit

- User dapat melihat tentang FitnessFit meliputi menu Home dan Member.
- User harus melakukan login jika ingin menjadi member dan mengikuti kelas program di FitnessFit.
- User harus melakukan registrasi jika tidak memiliki akun pada FitnessFit.

BAB II

TINJAUAN UMUM

2.1 Perangkat yang Dibutuhkan

2.1.1 Perangkat Lunak

Perangkat keras yang digunakan dalam pengujian sebagai berikut:

1. Software FitnessFit.
2. Visual Studio Code.
3. Uml.
4. Figma.

2.1.2 Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan dalam pengujian sebagai berikut:

1. Laptop Hp Intel Celeron N3060 up to 1.60 GHz

2.2 Pengenalan dan Pelatihan

Pengguna aplikasi yang akan menggunakan aplikasi ini terutama dari sisi user (pengguna) sebagai berikut:

1. Memiliki pemahaman tentang antarmuka komputer.

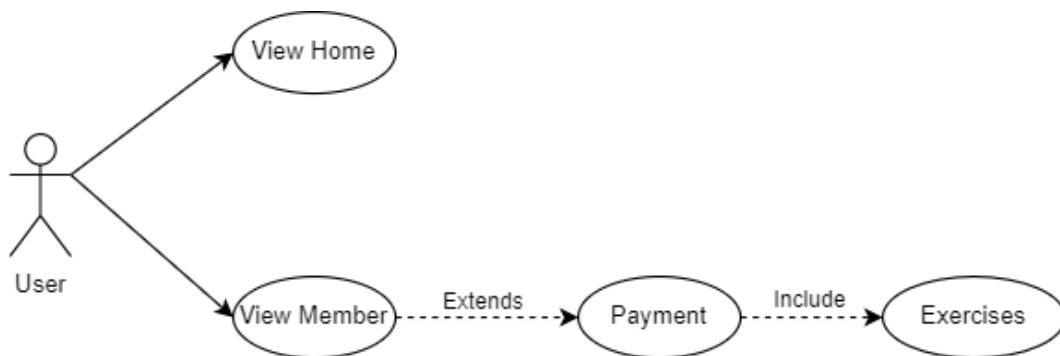
BAB III

FUNCTIONAL REQUIREMENTS

3.1 UML

Suatu metode dalam pemodelan secara visual yang digunakan sebagai sarana perancangan sistem berorientasi objek. Yang meliputi sebagai berikut:

3.1.1 Use Case



Gambar Use Case

User :

Orang yang dapat mengakses FitnessFit, mulai dari melihat kategori, menjadi member dan mengikuti kelas program yang disediakan FitnessFit.

Home :

Merupakan langkah pertama yang dilakukan user ketika ia mengakses aplikasi FitnessFit. Disini pengguna hanya disajikan tampilan informasi saja dan user Ketika mengklik explore akan di direct ke page pembayaran (payment).

Member :

Member merupakan Langkah kedua untuk user jika ingin mendapatkan akses kelas atau program yang disajikan oleh pihak FitnessFit, namun user harus melakukan registrasi akun jika tidak memiliki akun di aplikasi tersebut dan tinggal melakukan transaksi atau pembayaran jika ingin mengakses page Exercises.

BAB IV

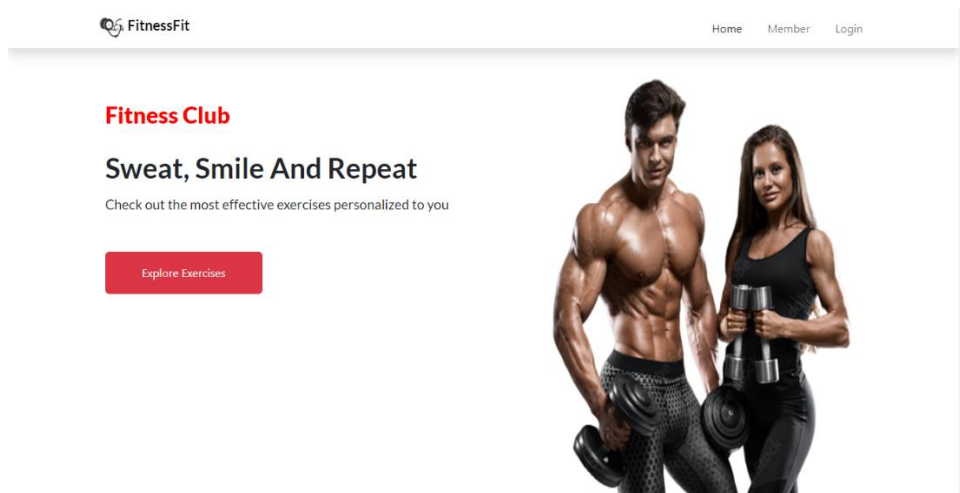
PEMBAHASAN

4.1 Menu dan Desain

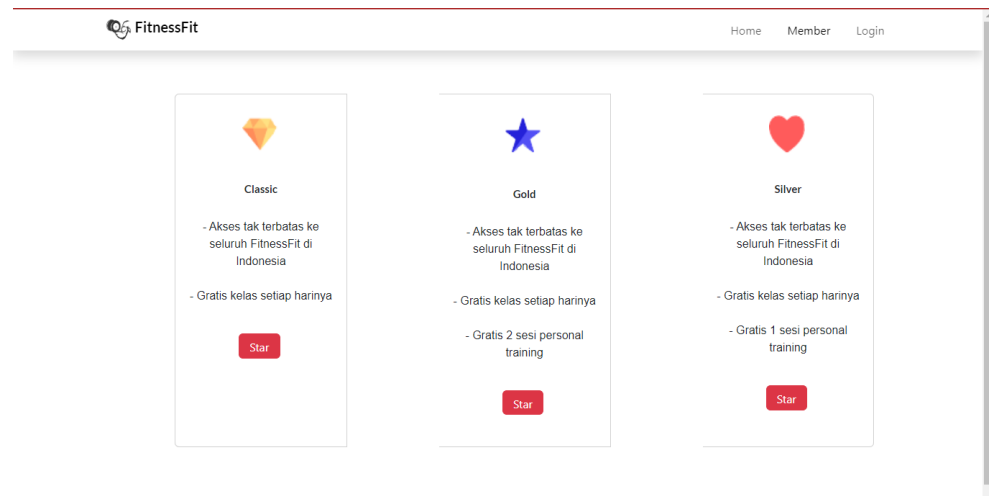
4.1.1 Struktur Menu

Pada aplikasi FitnessFit memiliki struktur menu yang memudahkan pengguna. Berikut ini adalah struktur menu navigasi yang dimiliki system sebagai berikut:

1. Home Screen,
2. Member Screen,
3. Login Screen,
4. Registrasi Screen,
5. Payment Screen, dan
6. Exercises Screen.



4.1.2 Desain Web FitnessFit



Payment

Card Number	<input type="text"/>
Expired Date	<input type="text"/>
CVV	<input type="text"/>
	<input type="button" value="Pay Now"/>

Login

Don't have an account? [Sign Up](#)

Login

© 2023 Arya Hirawansyah - [FitnessFit](#)

Create Your Account

Username

Phone

Address

Email

Password

Have an account? [Sign In](#)

DAFTAR PUSTAKA

Drivers C

file:///C:/Users/Arya%20Hirawansyah/OneDrive/Dokumen/PERKULIAHAN/SEMESTER%204/Pemrograman%20Web/Kelompok_1-Pemograman_Web/Buku%20Petunjuk%20Penggunaan%20Aplikasi%20Celan%20Web.pdf

Fitplanapp

<https://www.fitplanapp.com/plans/>

Jurnal.Untirta

<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jti/article/download/1415/1126>

Yogayama

<https://www.yogayama.com/class/yoga-nidra/>