

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN

MEMBERSHIP BERBASIS WEB

(Studi Kasus : Athletic Fitness Yogyakarta)

LAPORAN *INFORMATION SYSTEM* CAPSTONE PROJECT



PUSPITA HANDAYANI

5200311151

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI
UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

LEMBAR PENGESAHAN
INFORMATION SYSTEM CAPSTONE PROJECT

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN
MEMBERSHIP BERBASIS WEBSITE**



(Studi Kasus: Athletic Fitness Yogyakarta)

disusun oleh

PUSPITA HANDAYANI

5200311151

Telah diujikan
pada tanggal 28 Januari 2023

Ketua Penguji	Anggota Penguji
	
Ahmad Tri Hidayat, S.Kom., M.Kom	Yoga Sahria, S.Kom., M.Kom.

Yogyakarta, 30 Januari 2023

Ketua Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Sains & Teknologi, Universitas Teknologi Yogyakarta



Adityo Permana Wibowo, S.Kom., M.Cs.

NIK 110116079

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini ;

Nama : Puspita Handayani

NIM : 5200311151

Program Studi : Sistem Informasi

Program : Sarjana

Fakultas : Sains & Teknologi

Menyatakan bahwa *Information System Capstone Project* yang berjudul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN MEMBERSHIP BERBASIS WEB”** merupakan karya ilmiah asli saya dan belum pernah di publikasikan oleh orang lain, kecuali yang tertulis sebagai acuan dalam naskah ini dan disebutkan dalam naskah ini dan dalam daftar pustaka. Apabila dikemudian hari, karya saya disinyalir bukan merupakan karya asli saya, maka saya bersedia menerima konsekuensi apa yang diberikan Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains & Teknologi Universitas Teknologi Yogyakarta kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 28 Januari 2023

Penulis



Puspita Handayani

SURAT KETERANGAN INFORMATION SYSTEM CAPSTONE PROJECT

ATHLETIC FITNESS



ATHLETIC FITNESS YOGYAKARTA

Sleman, Nganglik, Ruko Athletic Fitness
Jalan Lemponsari Raya No. 389A, RT 06 RW 26, Kelurahan Sariharjo

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini Manager Athletic Fitness Yogyakarta menyatakan bahwa:

Nama : Puspita Handayani

NIM : 5200311151

Progam Studi : S1 - Sistem Informasi

Fakultas : Sains & Teknologi

Institusi : Universitas Teknologi Yogyakarta

Dengan ini menyatakan sesungguhnya nama mahasiswa tersebut BENAR telah melaksanakan penelitian Information System Capstone Project pada Athletic Fitness Yogyakarta dengan judul penelitian **"PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN MEMBERSHIP BERBASIS WEB"**

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan oleh yang bersangkutan dengan semestinya.

Yogyakarta, 31 Januari 2023

Pemilik



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menjalankan tugas *Information System Capstone Project* yang berjudul "Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Membership Berbasis Web" yang mana proposal ini menjadi pemenuhan tugas semester lima. Harapannya proposal ini dapat diterima baik oleh pihak dosen.

Penyelesaian proposal ini tidak lepas dari bimbingan dan dukungan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih banyak yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Bambang Moertono S. ,Dr. ,MM. ,Akt. , CA. Selaku Rektor Universitas Teknologi Yogyakarta
2. Ibu Endy Marlina, Dr. ,MT. Selaku Dekan Universitas Teknologi Yogyakarta
3. Bapak Umar Zaky, S. Kom, M. Cs. Selaku Kaprodi Sarjana Sistem Informasi, Universitas Teknologi Yogyakarta
4. Bapak Ahmad Tri Hidayat S. Kom. ,M. Kom. Selaku Dosen Pembimbing *Information System Capstone Project* kelas III yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan *Information System Capstone Project* ini.
5. Pihak Athletic Fitness Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk bisa berkontribusi menjadi objek studi kasus *Information System Capstone Project*

Penulis menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan dengan kerendahan hati penulis memohon maaf apabila ada ketidaksesuaian kalimat dan kesalahan.

Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca, sehingga kami dapat menyusun proposal lebih baik dan seiring perkembangan ilmu bidang sistem informasi dan teknologi.

Yogyakarta, 31 Oktober 2022

Puspita Handayani

ABSTRAK

Kebugaran kini menjadi salah satu kebutuhan penting bagi masyarakat. Hal ini membuat semakin banyak usaha yang membuka jasa yang memfasilitasi alat-alat olahraga untuk memenuhi kebutuhan olahraga salah satunya Athletic Fitness Yogyakarta. Sama seperti tempat fitness yang lainnya, Athletic Fitness menerapkan sistem membership kepada calon pelanggannya. Proses pendaftaran pada Athletic Fitness Yogyakarta belum memanfaatkan sistem informasi sehingga dilakukan dengan cara calon member datang ke tempat lalu mengisi formulir pendaftaran pada kertas. Proses pendaftaran tersebut cukup menyita waktu calon member yang ingin segera melakukan fitness dan terkadang terdapat kendala pada customer service saat merekap data customer karena tulisan customer tidak terbaca. Berdasarkan permasalahan tersebut kami memberikan solusi dengan merancang sistem informasi pendaftaran berbasis web. Metode yang kami gunakan dalam penelitian ini adalah metode prototype, dengan menerapkan model data menggunakan DFD, ERD serta Database Mysql. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah desain prototype sistem informasi pendaftaran membership berbasis web.

Kata Kunci: Pendaftaran; pelanggan; web, fitness, *prototype*.

ABSTRACT

Fitness is now one of the important needs for society. This makes more and more businesses open services that facilitate sports equipment to meet sports needs, one of which is Athletic Fitness Yogyakarta. Just like other fitness venues, Athletic Fitness applies a membership system to its prospective customers. The registration process at Athletic Fitness Yogyakarta has not utilized the information system so it is done by the way prospective members come to the place and then fill out the registration form on paper. The registration process is quite time-consuming for prospective members who want to do fitness immediately and sometimes there are problems with customer service when recapturing customer data because customer writing is not read. Based on these problems, we provide solutions by designing a webbased registration information system. The method we used is the prototype method, by applying a data model using DFD, ERD and Mysql Database. The results obtained from this study are the prototype design of a web-based membership registration information system.

Keywords: regristation; membership; web; fitness; prototype

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
<i>INFORMATION SYSTEM CAPSTONE PROJECT</i>	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
SURAT KETERANGAN INFORMATION SYSTEM CAPSTONE PROJECT .	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB 1	1
PENDAHULUAN.....	1
1. 1 Latar Belakang	1
1. 2 Rumusan Masalah	2
1. 3 Batasan Masalah.....	3
1. 4 Tujuan Information System Capstone Project.....	3
1. 5 Manfaat Information System Capstone Project.....	3
1.6 Metode <i>Information System Capstone Project</i>	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II	9
KAJIAN HASIL PENELITIAN DAN LANDASAN TEORI	9
2. 1 Kajian Hasil Penelitian	9
2. 2 Landasan Teori	12
BAB III.....	20
TINJAUAN UMUM INSTANSI.....	20
3. 1 Gambaran Umum	20
3. 2 Struktur Organisasi.....	20
3.3 Produk/Jasa.....	22
BAB IV	23
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	23
4.1 Analisis Sistem	23
4.2 Analisis Kebutuhan	24

4.3. Perancangan Sistem.....	25
BAB V.....	36
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM.....	36
5.1 Implementasi Basis Data	36
5.2 Pembahasan Basis Data.....	40
5.4 Pembahasan Sistem	44
BAB VI.....	49
PENUTUP.....	49
6.1 Simpulan.....	49
6.2 Saran.....	49
LAMPIRAN.....	51
1. Data Pendaftaran	51
2. Lembar Logbook	512

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Kajian Hasil Penelitian	11
Tabel 2. 2 Simbol Flowchart.....	14
Tabel 2.3 DFD	17
Tabel 2.4 DFD(lanjutan).....	18
Tabel 4.1 Tabel Pelanggan.....	30
Tabel 4.2 Tabel Daftar	31
Tabel 4.3 Tabel Bayar.....	31
Tabel 4.4 Tabel Member.....	32
Tabel 4.5 Tabel Card	32
Tabel 5.1 Pembahasan Tabel Pelanggan.....	40
Tabel 5.2 Pembahasan Tabel Daftar	41
Tabel 5.3 Pembahasan Tabel Bayar.....	42
Tabel 5.4 Pembahasan Tabel Member.....	42
Tabel 5.5 Pembahasan Tabel Card	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Prototype.....	16
Gambar 2.2 DFD.....	18
Gambar 2.3 DFD.....	19
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi	21
Gambar 4. 1 Diagram Flowchart Proses Bisnis	23
Gambar 4. 2 Diagram Context	25
Gambar 4. 3 Diagram Level 1	26
Gambar 4.4 Diagram Level 2 Proses 1: Pengisian Formulir	28
Gambar 4.5 Diagram Level 2 Proses 2: Pembayaran	29
Gambar 4. 6 ERD pendaftaran.....	30
Gambar 4.7 Relasi Tabel	32
Gambar 4. 8 Antarmuka Login	33
Gambar 4. 9 Antarmuka Dashboard	33
Gambar 4. 10 Antarmuka pendaftaran.....	34
Gambar 4. 11 Antarmuka Pembayaran.....	34
Gambar 4. 12 Antarmuka E-card membership	35
Gambar 5.1 Query database.....	36
Gambar 5.2 Query tabel pelanggan	36
Gambar 5.3 Query daftar	37
Gambar 5.4 Query tabel bayar	38
Gambar 5.5 Query member	39
Gambar 5.6 Query tabel card.....	39
Gambar 5.7 Antarmuka Login	44
Gambar 5.8 Antarmuka Dashboard	44
Gambar 5.9 Antarmuka pendaftaran.....	45
Gambar 5.10 Antarmuka Pembayaran.....	47
Gambar 5.11 Antarmuka E-card membership	47

BAB 1

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Kebugaran kini menjadi salah satu kebutuhan penting bagi masyarakat. Mulai dari usia muda hingga lansia sangat menjaga kesehatan tubuh dengan cara berolahraga. Olahraga yang sedang banyak di sukai oleh masyarakat adalah fitnes. Fitnes merupakan salah satu olahraga yang menekankan pembentukan otot dan tubuh yang ideal. Selain membentuk tubuh ideal fitnes juga dapat menjaga vitalitas tubuh yang mana tubuh akan memiliki daya ketahanan yang baik. Ketertarikan masyarakat dengan fitnes disusul dengan munculnya usaha bisnis yang memfasilitasi masyarakat untuk fitnes, dengan begitu masyarakat tidak perlu mahal-mahal membeli perlengkapan alat fitnes jika ingin berolahraga. Adapun dampak dari maraknya usaha fitnes adalah semakin banyak masyarakat yang ingin mencoba olahraga fitnes, hingga pelaku usaha juga semakin banyak memiliki data member yang harus dikelola.

Perkembangan teknologi informasi yang terus berkembang dan mulai banyak digunakan dalam berbagai kebutuhan dan aktivitas manusia, salah satunya dalam bidang *enterprise*. Di era digitalisasi para pelaku usaha diharapkan untuk mampu memanfaatkan teknologi sistem informasi dalam membangun dan mengembangkan sebuah perusahaan. Sistem informasi mengambil peran yang penting dan berpengaruh terhadap aktivitas pengelolaan perusahaan. Salah satu pemanfaatan sistem informasi dalam perusahaan adalah pendaftaran *membership* yang mana keluaran dari data pendaftaran *membership* mampu meningkatkan aspek marketing perusahaan. Pendaftaran merupakan proses awal dari sebuah transaksi, maka dari itu proses ini yang harus memiliki sistem yang mampu memasukan data pendaftaran calon *membership* hingga mampu menyimpan data pendaftaran member secara digitalisasi guna memudahkan calon member dalam melakukan pendaftaran. Metode digitalisasi inilah yang dapat membantu mengelola data *membership*.

Athletic Fitness Yogyakarta merupakan suatu usaha yang bergerak di bidang olahraga yang memudahkan masyarakat dalam aktivitas olahraga. Adapun layanan olahraga yang terdapat pada Athletic Fitness antara lain *private trainer* dan mandiri dengan target program kebugaran bermacam-macam seperti program menurunkan berat badan, menambah berat badan, rehabilitas pasca cedera dan pembentukan badan ideal. Tersedianya banyak program kebugaran didukung oleh alat fitness yang disediakan sangat lengkap untuk memenuhi kebutuhan olahraga pelanggan.

Sistem bisnis yang sedang berjalan pada Athletic Fitness saat ini belum memanfaatkan sistem informasi, terutama dalam proses pendaftaran membership bagi pelanggan. Pendaftaran yang dilakukan pada Athletic Fitness pada umumnya adalah menulis kertas formulir yang diberikan oleh *customer service*, lalu pelanggan mengisi data pada formulir lalu *customer service* akan memasukan data pelanggan ke komputer untuk selanjutnya mencetak kartu member. Proses pendaftaran ini kurang efektif karena waktu yang diperlukan akan lebih lama. Dalam melakukan pendataan member, *customer service* Athletic Fitness menulis data pendaftaran member ke buku besar dan dipindahkan ke file komputer. Hal ini membuat *customer service* kesulitan dalam mengelola data *membership*. Selain itu terkadang ada beberapa data yang dituliskan dengan tidak jelas hingga *customer service* tidak bisa merekap data pelanggan ke komputer.

Berdasarkan permasalahan diatas maka dibutuhkan perancangan sistem informasi pendaftaran *membership* berbasis web guna mengoptimalkan sistem pendaftaran *membership* pada Athletic Fitness Yogyakarta. Sistem informasi pendaftaran *membership* nantinya akan dapat diakses oleh pelanggan ketika hendak mendaftar dengan jangkauan yang luas. Pelanggan juga mampu mengakses sistem informasi segala tempat dan waktu yang dapat disesuaikan tanpa harus datang ke Athletic Fitness.

1. 2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka terdapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah sistem informasi berbasis web pendaftaran *membership* pada Athletic Fitness mampu mengoptimalisasi proses pendaftaran member ?

1. 3 Batasan Masalah

Perancangan sistem informasi pendaftaran *membership* berbasis web pada Athletic Fitness Yogyakarta ini diperlukan batasan masalah agar penelitian ini lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan. Adapun batasan masalah pada penelitian ini antara lain:

1. Data yang digunakan dalam sistem meliputi data alur bisnis yang sedang berjalan dalam pendaftaran *membership*, Data program/layanan latihan, dan data pendaftaran *membership*. Data pendaftaran Athletic Fitness Yogyakarta terdapat pada lampiran 1.
2. Penelitian ini dimulai dari tahapan analisa hingga perancangan sistem berbentuk desain prototype sistem.
3. Penelitian ini merancang sistem pendaftaran *membership*.
4. Penelitian dilakukan pada instansi Athletic Fitness Yogyakarta.

1. 4 Tujuan Information System Capstone Project

Information System Capstone Project ini dilaksanakan dengan tujuan merancang sebuah sistem informasi untuk pendaftaran *membership* berbasis web. Diharapkan sistem informasi ini dapat membantu organisasi dalam proses penyimpanan data pendaftaran *membership* serta memudahkan pelanggan mendaftar dan memperoleh kartu *membership*.

1. 5 Manfaat Information System Capstone Project

Manfaat yang dapat diambil dengan adanya *Information System Capstone Project* perancangan sistem informasi pendaftaran *membership* ini yaitu:

1. Memudahkan organisasi dalam pengelolaan data pendaftaran *membership*.
2. Memudahkan pelanggan dalam melakukan pendaftaran *membership*.
3. Memberikan pengetahuan terhadap pembaca tentang perancangan sistem informasi pendaftaran *membership* berbasis web.

1.6 Metode *Information System Capstone Project*

Menurut Khosrow dalam Pradipta (2015:1046) metode prototype merupakan salah satu metode pengembangan aplikasi dengan menawarkan sebuah prototype kepada calon user aplikasi dan mengevaluasi prototype sebelum dilakukan pengkodean. Dalam penggunaan metode ini, calon user juga ikut berperan dalam proses pembuatan aplikasi. Menurut Khosrow dalam Pradipta (2015:1046) metode prototype merupakan salah satu metode pengembangan aplikasi dengan menawarkan sebuah prototype kepada calon user aplikasi dan mengevaluasi prototype sebelum dilakukan pengkodean. Dalam penggunaan metode ini, calon user juga ikut berperan dalam proses pembuatan aplikasi.

a. Requirement Analysis dan Requirement Definition

Pada tahap ini analisis sistem akan melakukan studi kelayakan dan studi terhadap kebutuhan pemakai, baik yang meliputi mode interface, teknik prosedural maupun teknologi yang akan digunakan.

b. User Interface Prototyping

Pada tahap ini analisis sistem bekerjasama dengan pemrogram mengembangkan prototypesistem untuk memperlihatkan kepada pemesan pemodelan sistem yang akan dibangunnya.

c. Architecture and Component Design dan Architecture and Component Prototyping

Pada tahap ini dilakukan penyusunan arsitektur dan komponen-komponen yang berkaitan dengan aplikasi yang akan dibangun.

d. Implementation dan System Test

Selanjutnya dilakukan pengembangan sistem, dimana aplikasi akan dibangun sesuai dengan prototype yang telah dibuat sebelumnya, dan setelah aplikasi berhasil dibuat sesuai dengan kebutuhan maka dilakukan proses pengujian aplikasi sebelum aplikasi tersebut diimplementasikan.

1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan proposal penelitian untuk tugas akhir memaparkan pembahasan secara detail tentang penelitian yang dilakukan penulis dalam menyusun laporan dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

1.7.1 Bab 1. Pendahuluan

Bab 1 pendahuluan memuat beberapa pembahasan antara lain:

a. Latar belakang

Latar belakang menjelaskan mengenai informasi yang berkaitan dengan topik proyek tugas akhir. bagian ini menjelaskan permasalahan yang sedang terjadi dan juga memaparkan alasan proyek tugas akhir penting dilakukan dalam studi kasus yang diajukan. Selain itu latar belakang juga memaparkan beberapa informasi fakta yang terdapat dalam studi kasus dan permasalahan.

b. Rumusan masalah

Rumusan masalah memuat sebuah pertanyaan yang mana pertanyaan inilah yang akan dicari kebenarannya dengan cara melakukan sebuah penelitian. Rumusan masalah ini akan menjadi penentu arah proposal ini dibuat nantinya.

c. Batasan masalah

Batasan masalah berisi ruang lingkup dari permasalahan yang ingin dibahas dalam proposal proyek tugas akhir. Dengan ini isi proposal akan lebih fokus terhadap sesuatu yang ingin diselesaikan.

d. Tujuan proyek tugas akhir

Tujuan proyek tugas akhir berisi tentang target yang ingin dicapai dalam proyek tugas akhir. target ini menggambarkan suatu situasi atau solusi yang diprediksi dan diindikasikan akan terjadi setelah proyek tugas akhir ini selesai. Tujuan penelitian ditulis dalam bentuk pernyataan yang

konkrit dan relevan identifikasi masalah, rumusan masalah, dan metode penelitian.

e. Manfaat proyek tugas akhir

Manfaat proyek tugas akhir berisi tentang kegunaan dari hasil proposal proyek tugas akhir untuk pembaca. Pada bagian ini akan menjelaskan tentang dampak yang bisa didapatkan apabila proyek tugas akhir ini berhasil dilaksanakan. Manfaat disusun dalam bentuk uraian pernyataan yang jelas.

f. Metode Information System Capstone Project

Metode Information System Capstone Project merupakan tahap menjabarkan teknik serta tahapan yang dilakukan dalam memulai hingga menyelesaikan penelitian ini. Tahapan dibentuk secara runtut untuk memudahkan dalam penyelesaian penelitian.

g. Sistematika penulisan.

Sistematika penulisan berisi tentang penjelasan tata cara dan urutan yang ada dalam proposal; proyek tugas akhir. Pada bagian sistematika penulisan disusun dalam bentuk uraian penjelasan dari masing-masing bab agar pembaca lebih memahami terkait isi proposal proyek tugas akhir

1.7.2 Bab 2. Kajian Hasil Penelitian

Bab Kajian Hasil Penelitian memuat beberapa pembahasan antara lain:

a. Kajian Hasil Penelitian

Kajian hasil penelitian memuat tentang kajian singkat, jelas, dan sistematis tentang kerangka teoretis, kerangka pikir, temuan, prinsip, asumsi, dan hasil penelitian yang relevan yang melandasi masalah penelitian atau gagasan guna menggali pemahaman mengenai masalah penelitian dan pemecahan masalahnya. Kumpulan hasil penelitian terdahulu akan dikaji ulang secara ringkas dalam bentuk pernyataan.

b. Landasan teori

Landasan teori merupakan penjelasan mengenai teori-teori yang digunakan sebagai dasar dari proyek tugas akhir. landasan teori berisi tentang pernyataan yang berkaitan dengan konsep proposal proyek tugas akhir. Pada bagian ini disusun dalam bentuk uraian pernyataan yang runtut, rapi dan jelas.

1.7.3 Bab 3. Metode Proyek Tugas Akhir

a. Gambaran Umum

Gambaran umum merupakan bagian yang menjelaskan tentang instansi yang digunakan dalam penelitian. Bagian ini menjabarkan tentang profil perusahaan, visi misi, motto perusahaan, dan lokasi perusahaan tersebut.

b. Struktur Organisasi

Struktur Organisasi merupakan bagian yang menjabarkan struktur organisasi dalam perusahaan. Bagian yang dijabarkan antara lain struktur organisasi tertinggi yang memimpin hingga departemen atau divisi.

c. Produk/Jasa

Produk/Jasa merupakan bagian menjelaskan tentang produk atau jasa yang ditawarkan perusahaan seperti fasilitas, produk yang ditawarkan, program yang ditawarkan.

1.7.4 Bab 4. Analisis Dan Perancangan

a. Analisis Sistem

Analisa Sistem merupakan bagian yang menjelaskan tentang sistem yang berjalan pada perusahaan. Bagian ini menjelaskan prosedur dari bisnis yang kemudian dari prosedur tersebut dapat diketahui sebuah permasalahan. Penjabaran analisa sistem pada laporan Information System Capstone Project ini menggunakan diagram flowchart.

b. Analisis Kebutuhan

Analisa kebutuhan merupakan bagian yang menjelaskan kebutuhan sistem yang dirancang. Kebutuhan sistem dalam laporan Information System Capstone Project ini dibagi menjadi dua yaitu kebutuhan fungsional dan

kebutuhan non fungsional. Kebutuhan fungsional berisi tentang proses yang dapat dilakukan sistem sedangkan kebutuhan non fungsional berisi tentang layanan yang diberikan.

c. Perancangan Sistem

Perancangan Sistem ini berisi tentang gambaran perancangan sistem seperti perancangan model proses, perancangan model data, perancangan fisik basis data, perancangan relasi antar tabel, perancangan antarmuka.

1.7.5 Bab 5. Implementasi Dan Pembahasan

a. Implementasi

Implementasi berisi tentang implementasi dari perancangan yang telah dibuat sebelumnya. Bagian ini berisi tentang implementasi basis data dan implementasi sistem.

b. Pembahasan

Pembahasan merupakan bagian yang menjelaskan sistem yang telah dirancang sebelumnya. pembahasan ini menjelaskan secara detail seperti komponen sistem, fitur sistem dan proses sistem.

1.7.6 Bab 6. Penutup

a. Simpulan

Simpulan merupakan bagian yang menjelaskan mengenai rangkuman hasil dari seluruh analisa yang dirancang. Bagian ini juga menjelaskan jawaban yang ada pada rumusan masalah.

b. Saran

Saran merupakan bagian yang menjelaskan tentang saran-saran yang diusulkan untuk pengembangan sistem yang telah dirancang.

BAB II

KAJIAN HASIL PENELITIAN DAN LANDASAN TEORI

2. 1 Kajian Hasil Penelitian

Perancangan *Information System Capstone Project* ini terdapat beberapa penelitian yang telah dikaji dan berkaitan dengan permasalahan sistem pada proposal. Adapun isi dari kajian hasil penelitian adalah ringkasan-ringkasan penelitian serupa yang terdahulu. Berdasarkan penelitian yang dikaji penulis membuat sebuah perbandingan sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Khairul Ramdani, Mulyadi, dan Fachruddin yang berjudul "Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Pendaftaran Member Pada Robust Fitness Center Jambi" (2020). Permasalahan yang dihadapi ialah informasi terkait *gym* seperti harga pendaftaran, biaya setiap bulan, produk yang ditawarkan jadwal latihan dan pengumuman belum tersampaikan dengan baik ke pelanggan, Jangkauan promosi belum luas, sistem pendaftaran yang belum mampu dilakukan secara online hingga terkadang muncul permasalahan data inputan tidak terbaca. Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah menganalisis dan mempelajari penyebaran informasi terkait promosi, branding/pemasaran serta pendaftaran member Robust Fitness Center Jambi. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *waterfall*. Hasil dari penelitian ini adalah sistem informasi berbasis web untuk media promosi dan pendaftaran member pada Robust Fitness Center Jambi menggunakan bahasa pemrograman PHP dan DBMS Mysql.

Penelitian yang dilakukan oleh Humisar Hasugian, Dela Renca, Ikhsan Rosandi, Muhamad Irvan yang berjudul "Sistem Informasi Administrasi Membership Pada Pusat Kebugaran Gorilla Gym Jakarta " (2019). Permasalahan yang dihadapi dalam penelitian ini adalah proses pendaftaran masih menggunakan kertas sehingga tidak efektif dan efisien, kesalahan mengatur jadwal antara trainer dengan member karena belum ada sistem terkomputerisasi untuk menjadwalkan latihan. Adapun tujuan penelitian ini adalah

mengusulkan sistem informasi yang dapat membantu dalam meningkatkan kinerja tempat fitness. Penelitian ini menggunakan metode *Agile-Development*. Dari penelitian yang dilakukan menghasilkan sebuah sistem informasi administrasi diharapkan mampu mempermudah staff administrasi dalam membuat laporan bulanan, mengurangi pemakaian kertas dan mampu mencetak kartu member.

Penelitian yang dilakukan oleh REXY FAIZAL dan WAHYUNI, S. Si, M. T yang berjudul "Sistem Informasi Pelayanan Membership Berbasis Website di Citra Fitness" (2020) dengan menggunakan metode deskriptif. Permasalahan yang dihadapi adalah kegiatan organisasi seperti transaksi pendaftaran member, perpanjangan status member, absensi kedatangan dan penjualan suplemen masih manual. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui sistem yang sedang berjalan pada Citra Fitness, merancang sistem informasi *membership* berbasis web dan menganalisa program sistem informasi yang akan dibuat pada Citra Fitness. Adapun hasil dari penelitian ini ialah sistem informasi berbasis web mampu menambah media promosi untuk memperkenalkan Citra Fitness, Mempermudah member dalam melakukan transaksi pendaftaran dan perpanjangan member secara online, Membantu pegawai dalam pembuatan laporan member.

Penelitian yang dilakukan oleh SATRIO SARWO UTOMO, ELLYA NURFARIDA dan KUNTI ELIYEN yang berjudul "Sistem Informasi Keanggotaan Aslab Studi Kasus GI-BEI Polinema PSDKU Di Kota Kediri Berbasis Web " (2022) dengan menggunakan metode *waterfall*. Permasalahan yang dihadapi pada penelitian ini adalah proses kegiatan manajemen keanggotaan pada GI-BEI PSDKU masih secara konvensional. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah membuat manajemen data keanggotaan membuat manajemen data keanggotaan lebih efisien. Hasil dari penelitian ini adalah sistem informasi keanggotaan Aslab pada GI-BEI PSDKU Kota Kediri.

Penelitian yang dilakukan oleh MUHAMMAD KHOIRUN NASIKHIN dan Drs. ARDIANTO MOENIR, M. M. , yang berjudul "Perancangan Sistem Informasi Keanggotaan Portal Berita Berbasis Web Pada UKM Universitas Pamulang Scooter " (2022) dengan menggunakan metode *waterfall*. Permasalahan yang dihadapi

dalam penelitian ini adalah pengelolaan data keanggotaan UKM masih menggunakan *excel* dan tidak terdapat *database* yang mampu menyimpan data secara tersruktur. Tujuan dari penelitian ini adalah membantu pengelolaan data anggota menjadi lebih rapi dan terstruktur. Adapun hasil yang diperoleh dari penelitian ialah Sistem informasi berbasis web berisi pengelolaan data keanggotaan UKM Universitas Pamulang Scooter.

Tabel 2. 1 Perbandingan Kajian Hasil Penelitian

No	Judul	Penulis	Metode	Hasil
1.	"Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Pendaftaran Member Pada Robust Fitness Center Jambi "	Khairul Ramdani, Mulyadi, Fachruddin	<i>Waterfall</i>	Sistem informasi berbasis web untuk media promosi dan pendaftaran member pada Robust Fitness Center Jambi menggunakan bahasa pemrograman PHP dan DBMS MYSQL
2.	"Sistem Informasi Administrasi Membership Pada Pusat Kebugaran Gorilla Gym Jakarta "	Humisar Hasugian, Dela Renca, Ikhsan Rosandi, Muhamad Irvan	<i>Agile Development</i>	Sistem Informasi administrasi diharapkan mampu mempermudah staff administrasi dalam membuat laporan bulanan, mengurangi pemakaian kertas dan mampu mencetak kartu member.
3.	"Sistem Informasi Pelayanan Membership Berbasis Website di Citra Fitness"	Rexy Faizal, Wahyuni, S. si, M. T	<i>Deskriptif</i>	Sistem informasi berbasis web mampu menambah media promosi untuk memperkenalkan Citra Fitness, Mempermudah member dalam melakukan transaksi pendaftaran dan perpanjang member secara online, Membantu pegawai

Tabel 2.1 Perbandingan Kajian Penelitian (lanjutan)

No	Judul	Penulis	Metode	Hasil
				dalam pembuatan laporan member
4.	"Sistem Informasi Keanggotaan Aslab Studi Kasus GI-BEI Polinema PSDKU Di Kota Kediri Berbasis Web "	Satrio Sarwo Utomo, Ellya Nurfarida, Kunti Eliyen	<i>Waterfall</i>	Merancang dan membuat sistem informasi keanggotaan Aslab pada GI-BEI PSDKU Kota Kediri.
5.	"Perancangan Sistem Informasi Keanggotaan Portal Berita Berbasis Web Pada UKM Universitas Pamulang Scooter "	Muhammad Khoirun Nasikhin, Drs. Ardianto Moenir, M. M.	<i>Waterfall</i>	Sistem informasi berbasis web berisi pengelolaan data keanggotaan UKM Universitas Pamulang Scooter

2. 2 Landasan Teori

2. 2. 1 Sistem

Sistem merupakan sekumpulan elemen seperti manusia, perangkat lunak, perangkat keras yang saling bekerja sama secara sistematis dan terstruktur dengan berpedoman aturan-aturan yang ada guna mencapai sebuah tujuan. Sistem memiliki beberapa komponen penting antara lain masukan sistem, proses sistem hingga keluaran sistem.

2. 2. 2 Informasi

Informasi merupakan sekumpulan data yang dikelola menjadi sebuah informasi. Informasi ini nantinya berguna untuk mencari sebuah pengetahuan. Pengetahuan yang dimaksud ialah kesadaran tentang adanya informasi penting dan berguna sebagai pendukung sebuah keputusan.

2. 2. 3 Konsep Sistem informasi

Sistem informasi merupakan sebuah sekumpulan elemen manusia, perangkat keras, perangkat lunak yang bekerja sama melakukan pengolahan sebuah data secara sistematis dan terstruktur untuk mengumpulkan informasi, mengubah, dan membagi ke seluruh organisasi. Dalam suatu organisasi sistem informasi

berfungsi sebagai kebutuhan pengelolaan transaksi, mendukung operasi manajerial, dan sistem pendukung keputusan organisasi.

2. 2. 4 Website

Menurut Hidayat (2010), menyimpulkan pengertian “*Website* adalah situs yang dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Hubungan antara satu halaman web dengan web yang lain disebut *hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext*“. Adapun fungsi *website* antara lain

1. Sebagai sarana media untuk memberikan informasi terkait sebuah organisasi
2. Sebagai sarana promosi produk organisasi
3. Sebagai sarana komunikasi
4. Sebagai sarana transaksi
5. Sebagai media penunjang pemasaran atau digital marketing

2. 2. 5 Membership

Membership bisa juga disebut dengan keanggotaan yang berarti kumpulan orang yang terdiri dari dua orang atau lebih yang memiliki kedudukan sebagai anggota dalam satu kesatuan di suatu golongan atau organisasi. *Membership* biasanya diterapkan dalam suatu organisasi bisnis untuk membangun relasi dan koneksi baik dengan pelanggan. *Membership* juga mampu membantu meningkatkan pemasaran sebuah organisasi. Adapun fungsi-fungsi *membership* antara lain:

1. Fungsi untuk organisasi:
 - a) Media promosi dan branding organisasi untuk menarik perhatian konsumen
 - b) Sebagai bentuk loyalitas terhadap konsumen

2. Fungsi untuk Member:

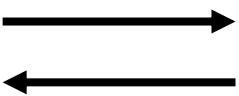


- a) Sebagai media informasi terkait organisasi seperti diskon, berita terkini organisasi.
- b) Sebagai media untuk mendapatkan pelayanan khusus dari organisasi.

2. 2. 6 Flowchart


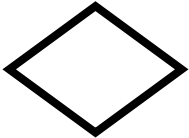


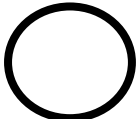



Menurut Lamhot sitaurus (2015) “*Flowchart* adalah sebagai langkah-langkah penyelesaian masalah yang dituliskan dalam suatu simbol-simbol tertentu. Diagram alir ini akan menunjukkan alur dalam program secara logika”. Berdasarkan pernyataan diatas dapat diartikan bahwa *flowchart* adalah sekumpulan simbol atau bagan yang terstruktur yang mana simbol tersebut menjelaskan sebuah proses yang terjadi dalam suatu program. *Flowchart* mempunyai peran penting dalam sebuah analisa sistem hingga perancangan sistem. *Flowchart* membantu dalam mengambil keputusan terhadap fungsionalitas dari sebuah proyek perancangan program. Fungsi lain dari *flowchart* adalah untuk menyederhanakan prosedur yang ada agar menjadi informasi yang mudah dipahami oleh banyak orang. Dengan menggunakan *flowchart* maka analisa sistem dan perancangan sistem akan digambarkan dengan jelas, runtut hingga meminimalisir salah penafsiran.

Adapun simbol-simbol yang digunakan dalam membuat *flowchart* sebagai berikut:

Tabel 2. 2 Simbol Flowchart

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Connecting line</i>	Simbol yang digunakan untuk menggabungkan antara simbol yang satu dengan yang lain.
	<i>Start/End/Stop</i>	Simbol ini digunakan ketika mengawali maupun mengakhiri program.
	<i>Input data/Print</i>	Simbol ini digunakan untuk masukan maupun keluaran data

Tabel 2.2 Simbol Flowchart (lanjutan)

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Process</i>	Simbol ini digunakan untuk membuat perintah penugasan ataupun rumus juga menjelaskan langkah-langkah prosedur.
	<i>Decision</i>	Simbol ini digunakan untuk menunjukkan kondisi dari suatu proses apakah terpenuhi atau tidak
	<i>Document</i>	Simbol ini digunakan untuk bahwa input yang dilakukan berasal dari dokumen dalam bentuk fisik atau output yang perlu dicetak
	<i>Manual Operation</i>	Simbol yang menyatakan suatu proses yang tidak dilakukan oleh komputer
	<i>Connector</i>	Simbol ini digunakan untuk penyambungan proses dalam lembar kerja yang sama
	<i>Connector</i>	Simbol ini digunakan untuk penyambungan proses dalam halaman kerja berbeda
	<i>Predifind Process</i>	Simbol yang digunakan untuk pelaksanaan suatu bagian atau prosedur
	<i>Preparation</i>	Simbol ini digunakan untuk menyediakan tempat penyimpanan pengolahan nilai awal

2. 2. 7 Prototype

prototyping menurut ogedebe, dkk (2012), protoyping merupakan metode pengembangan perangkat lunak,yang berupa model fisik kerja sistem dan berfungsi sebagai versi awal dari sistem. Dengan menggunakan model prototype maka pengguna akan dapat melihat proses sistem dapat berjalan dengan baik, dengan kata lain pengguna dapat berinteraksi dengan pengembang mulain dari perancangan model sistem sampai dengan pembuatan model sistem yang akan dibuat.

Tujuan menggunakan model prototype ini adalah agar dapat mengumpulkan informasi dari pengguna sehigga akan membuat pengguna dapat beinteraksi dengan model prototype yang sedang dikembangkan karena model ini menggambarkan sistem awal sampai dengan sistem yang akan dibuat adapun model pengembangan prototype digambarkan pada gambar 1



Gambar 2.1 Model Prototype

Berikut tahap tahap yang dilakukan dalam pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian ini :

1. Pengumpulan informasi. Pada tahapawal ini dilakukan pengumpulan informasi dari pengguna yang berguna untuk membentuk sistemyang akan dikembangkan.
2. Perencanaan pembuatan sistem. Pada tahap ini dilakukan penentuan apa saja kebutuhan yang harus dipersiapkan untuk pembuatan sistem berdasarkan informasi yang telah diberikan oleh pengguna

3. Perancangan sistem. Tahapan ini menggambarkan bagaimana proses sistem yang akan dibuat seperti perancangan menggunakan DFD(Data Flow Diagram).
4. Pembentukan Prototype. Pada tahapan ini merupakan tahapan yang digunakan untuk membangun prototype, dimana pembangunan ini sesuai dengan perancangan yang dibuat.
5. Pengujian sistem. Tahapan ini merupakan tahapan menguji sistem yang telah dibuat, pengujian ini bertujuan agar mengetahui sistem yang telah dikembangkan sudah sesuai dengan yang dirancang.




2. 2. 8 Pendaftaran

Pendaftaran adalah sebuah proses pencatatan identitas diri ke dalam sebuah media kemudian data tersebut disimpan. Pendaftaran penting dilakukan karena mempermudah mendapatkan informasi pendaftar untuk kepentingan sebuah organisasi. Proses pendaftaran biasanya juga menjadi proses awal dalam melakukan transaksi.




2.2.9 Erd (Entity Relationship Diagram)

Erd adalah peralatan untuk mendefinisikan data yang dibuat berdasarkan dari kenyataan yang disebut (entity) dan hubungan(relationship) antar entitas dengan menggunakan beberapa notasi. Notasi yang dimaksud akan digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2.3 DFD

Notasi	Komponen	Keterangan
	Entitas	Symbol yang menggambarkan suatu objek dan dapat dibedakan dengan objek yang lain
	Atribut	Symbol yang dimiliki oleh suatu entitas, dimana dapat didefinisikan karakteristik dari entitas tersebut
	Relasi	Menggambarkan hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda

Tabel 2.4 DFD(lanjutan)

Notasi	Komponen	Keterangan
	Relasi 1 : 1	Relasi yang menunjukkan bawah setiap entitas pertama berhubungan dengan paling banyak entitas pada himpunan entitas kedua
	Relasi 1 : N	Relasi yang menunjukkan bahwa hubungan antara entitas pertama dengan entitas kedua adalah satu banding banyak begitupun sebaliknya
	Relasi N: N	Hubungan ini menggambarkan bahwa setiap entitas pada himpunan entitas yang pertama dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas yang kedua, begitupun sebaliknya

2.2.10 DFD (*Data Flow Diagram*)

Menurut Kristanto 2008 DFD adalah suatu model data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan darimana asal data, dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut, dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut.

Dalam merancang sebuah DFD terdapat 2 teknik simbol yang dipakai yaitu Gane and Sarson dan Yourdon and De Marco, perbedaanya adalah pada penggunaan symbol pada kedua teknik tersebut.

a. Gane and Serson

Pada bagian proses menggunakan simbol persegi empat dengan segala sisi tumpul, dan untuk menggambarkan data store menggunakan simbol persegi empat dengan sisi kanan terbuka.



Gambar 2.2 DFD

b. Yourdon and De Marco

Pada bagian proses menggunakan symbol lingkaran dan pada bagian data store menggunakan dua garis sejajar, untuk bagian persegi empat untuk melambangkan external entity dan panah untuk melambangkan alur data.



Gambar 2.3 DFD

BAB III

TINJAUAN UMUM INSTANSI

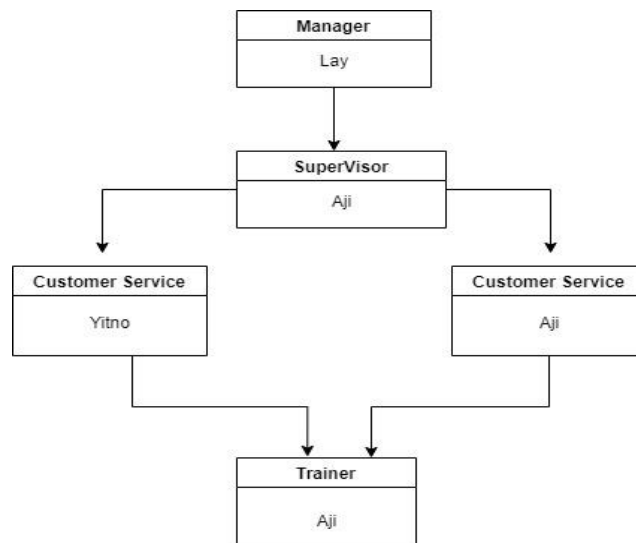
3. 1 Gambaran Umum

Athletic Fitness Jogja ini didirikan pada tanggal 1 juli 2018 oleh seorang *manager* yang bernama lay. Selain karena profit orientasi latar belakang yang kedua mendirikan tempat fitnes ini karena memikirkan olahraga adalah suatu hal yang sangat penting maka pendiri sekaligus *manager* ini memberikan wadah atau memfasilitasi masyarakat setempat untuk memenuhi kebutuhan pokok akan olahraga. Fasilitas dari Athletic Fitness Yogyakarta ini dapat dikatakan lengkap, diantaranya peralatan fitness lengkap, tempat penyimpanan barang (loker), ruang fitness full AC, lokasi strategis, personal trainer, parkir gratis, dan Wifi gratis. Atheletic Fitness Yogyakarta ini berlokasi di JL. Lemponsari Raya No. 317-351, Jongkang, Sariharjo, Kec. Ngaglik, Kabupaten Sleman, DIY.

Atheletic Fitness Yogyakarta ini sudah resmi berdiri sejak 4 tahun lalu dan telah memiliki ratusan bahkan ribuan member yang terdaftar, dan seharusnya sekitar 50 member yang datang ke tempat fitness. Athletic Fitness Yogyakarta memiliki sebuah motto dalam menjalankan bisnisnya yaitu "*A bad day can be made better by going to the gym*" arti dari moto tersebut adalah Hari yang buruk akan menjadi lebih baik dengan pergi gym.

3. 2 Struktur Organisasi

Sebuah organisasi tentunya memiliki sebuah struktur organisasi untuk menggambarkan sebuah kedudukan serta pembagian tugas kerja anggota organisasi. Dengan adanya struktur organisasi yang jelas maka kegiatan operasional dalam organisasi dapat berjalan dengan produktif. Adapun struktur orgnisasi yang terdapat pada Athletic Fitness Yogyakarta sebagai berikut :



Gambar 3. 1 Struktur Organisasi

Berikut merupakan penjelasan dari struktur organisasi:

a. Manager

1. *Manager* bertanggung jawab memimpin, mengawasi dan mengarahkan pegawainya ketika bekerja di kantor
2. *Manager* mengadakan rapat untuk membahas permasalahan berkaitan tentang organisasi

b. Supervisor

1. *Supervisor* bertanggung jawab dalam mengkoordinasi dan memimpin pegawai bawahanya seperti *customer service*.
2. *Supervisor* bertanggung jawab mengawasi pegawai *customer service* dalam bekerja sehari-hari di kantor.
3. Memberikan laporan kepada *manager*.

c. Customer Service

1. Menerima pelanggan yang datang ke Athletic Fitness.
2. Bertanggung jawab melayani, membantu dan sarana komunikasi terhadap pelanggan.
3. Bertanggung jawab atas pendaftaran member baru.
4. Melakukan pengelolaan data member.

d. Trainer

1. Sebagai pelatih untuk member yang mengambil paket *private trainer*.
2. Sebagai seorang yang ahli dalam bidang fitness yang mana trainer menemani pelanggan untuk fitness dan membantu apabila ada kendala.

3.3 Produk/Jasa

Athletic Fitness Yogyakarta merupakan sarana atau tempat olahraga yang menyediakan fasilitas olahraga yang lengkap dan mempunyai program latihan dengan biaya terjangkau. Berikut fasilitas yang disediakan oleh Athletic Fitness Yogyakarta antara lain:

- Peralatan fitness yang lengkap dan ruang fitness full AC
- Tempat penyimpanan barang (loker)
- Lokasi strategis
- Personal trainer
- Parkir dan Wifi gratis

Selain fasilitas lengkap yang diberikan Athletic Fitness Yogyakarta juga menyediakan beberapa program latihan yang dapat menunjang member untuk memiliki pola hidup sehat. Program yang disediakan antara lain:

- Pembentukan body (body building)
- Penambahan atau penurunan berat badan
- Rehabilitas pasca cedera
- Kebugaran

Dari program latihan yang disebutkan di atas berikut rincian biaya fitness

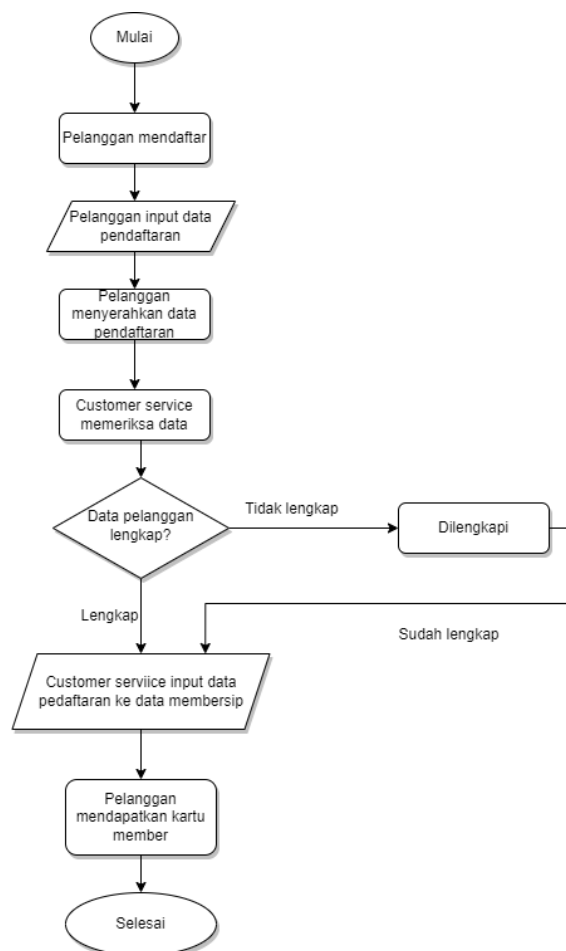
- Laki-laki 12.000 perbulan dan 300.000 untuk tiga bulan.
- Perempuan 100.000 perbulan dan 240.000 untuk tiga bulan
- Insidentil 20.000 untuk satu kali datang
- Insidentil happy hours 15.000 (12:00-15:00 WIB)

BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN

4.1 Analisis Sistem

Berikut ini sistem pendafatarn membership yang sedang berjalan pada Athletic Fitness Yogyakarta.



Gambar 4. 1 Diagram Flowchart Proses Bisnis

Bedasarkan hasil observasi yang dilakukan pada Athletic Fitness Yogyakarta khususnya dalam aktivitas pendaftaran membership sistem yang digunakan pihak Athletic Fitness Yogyakarta masih dilakukan dengan cara calonn member

datang ke bagian customer service, meminta kertas pendaftaran, kemudian calon member memasukkan data pendaftaran yang terdiri dari nama lengkap, alamat, agama, jenis kelamin, tempat tanggal lahir, status pernikahan, pekerjaan, nomor hp, email, akun sosial media, tinggi badan/berat badan, program latihan. ketika semua data tersebut telah diisi maka formulir akan diserahkan kepada customer service untuk diperiksa customer service dan dimasukkan kembali data formulir ke file excel yang ada pada computer. Proses selanjutnya ialah customer service mencetak kartu membership berdasarkan data diri membership yang telah mendaftar tadi, namun proses cetak kartu membership tidak bisa dengan metode same day melainkan harus menunggu beberapa hari karena peralatan cetak yang kurang memadai.

4.2 Analisis Kebutuhan

Berikut ini merupakan analisis kebutuhan sistem pendaftaran membership pada Athletic Fitness Yogyakarta yang akan dirancang.

4.2.1 Kebutuhan Fungsional

Berikut ini kebutuhan fungsional dari sistem pendaftaran membership pada Athletic Fitness Yogyakarta.

- Pelanggan
 - a. Sistem dapat menampilkan data formulir pendaftaran pada calon member
 - b. Sistem dapat memasukkan data formulir pendaftaran
 - c. Sistem dapat mengirimkan validasi data kepada pelanggan guna memastikan bahwa data yang dimasukkan benar.
 - d. Sistem dapat menerima validasi dari pelanggan
 - e. Sistem dapat memberikan notifikasi pendaftaran berhasil
 - f. Sistem dapat menampilkan E-Card member
- Customer service
 - a. Sistem dapat membuat formulir pendaftaran
 - b. Sistem dapat menampilkan data pendaftaran yang telah dikirim pelanggan

- a. Sistem dapat menampilkan data member yang telah berhasil mendaftar
- c. Sistem dapat membuat laporan data pendaftaran dan data member

4.2.2 Kebutuhan Non-fungsional

a. Laptop

Laptop merupakan salah satu perangkat keras yang mampu digunakan untuk implementasi sistem informasi pendaftaran membership berbasis web pada Athletic Fitness Yogyakarta. Adapun spesifikasi yang dimiliki laptop antara lain:

- Processor: Intel Core i5 5300U (2.3Ghz , 3M cache) up to 2.90 GHz
- Memori Standard: 4GB DDR3L Up to 16GB (2DIMMS)
- Kapasitas Penyimpanan: 500GB HDD

b. Jaringan WIFI/Internet

Sistem informasi dapat diakses dengan terhubung jaringan internet/Wifi dengan kecepatan minimal 1 mbps

c. Software

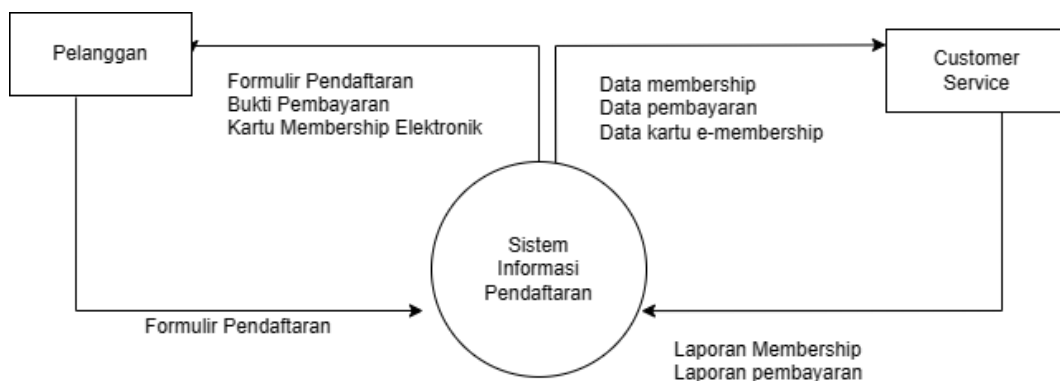
Terinstal aplikasi browser seperti Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge.

4.3. Perancangan Sistem

4.3.1 Perancangan Model Proses

Berikut ini merupakan perancangan model proses menggunakan DFD

a. Diagram Context

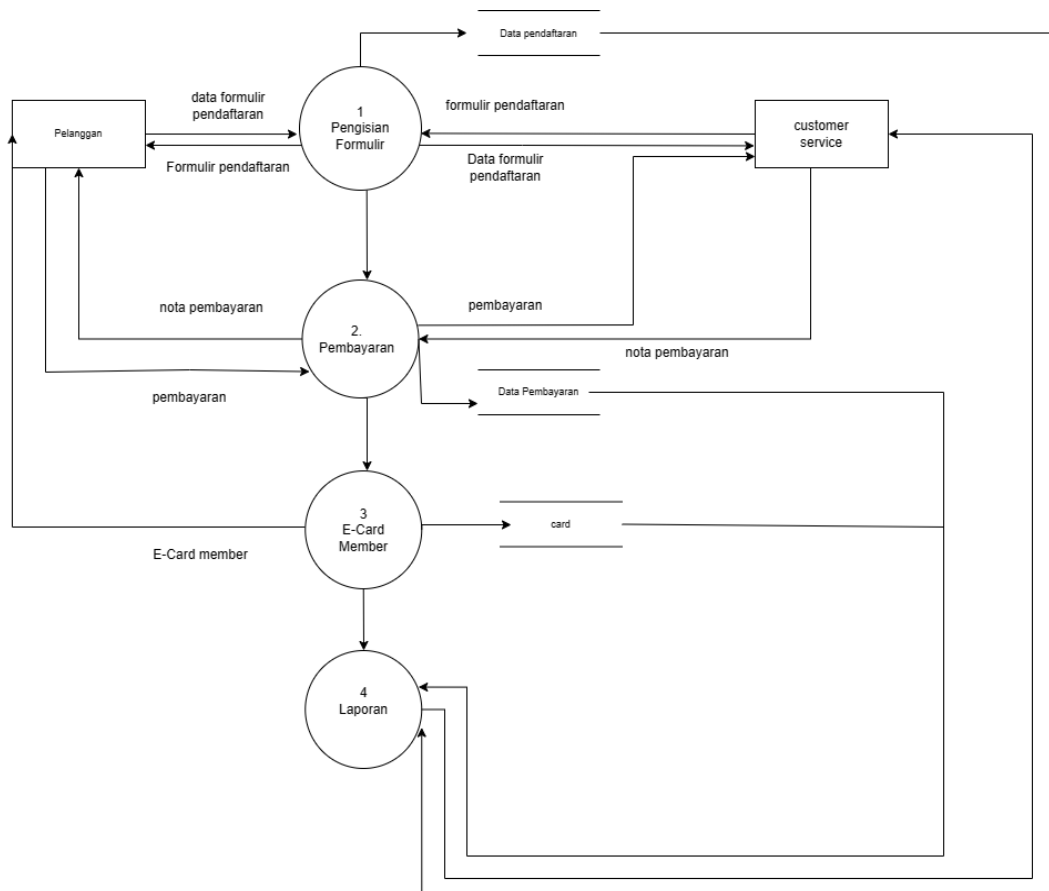


Gambar 4. 2 Diagram Context

Dilihat dari gambar 4.2 terdapat pemaparan diagram context sistem informasi pendaftaran berbasis web. Terdapat dua entitas yaitu Pelanggan dan Customer service dengan proses antara lain:

- Output sistem ke pelanggan adalah informasi formulir pendaftaran, Pembayaran, dan informasi E-Card membership
- Input pelanggan ke sistem adalah data formulir
- Output sistem informasi kepada Customer service adalah Data pendaftaran membership, data pembayaran, data e-card membership
- Input customer service ke sistem informasi adalah laporan membership dan laporan pembayaran

b. Diagram Level 1



Gambar 4. 3 Diagram Level 1

Berdasarkan gambar 4.3 Diagram Level 1 telah dijabarkan proses pendaftaran secara keseluruhan dengan penjelasan sebagai berikut:

Proses 1: pengisian formulir

- Customer service membuat formulir pendaftaran pada sistem informasi pendaftaran membership
- Pelanggan dapat melihat formulir pendaftaran membership dari sistem informasi
- Pelanggan input data formulir pendaftaran ke sistem informasi
- Customer service mampu melihat data pendaftaran dari pelanggan
- Pada proses satu data pendaftaran di simpan pada database pendaftaran

Proses 2: Pembayaran

- Sistem informasi dapat menampilkan pembayaran kepada pelanggan
- Pelanggan melakukan pembayaran ke sistem
- Pada proses tiga data pembayaran disimpan pada database pembayaran

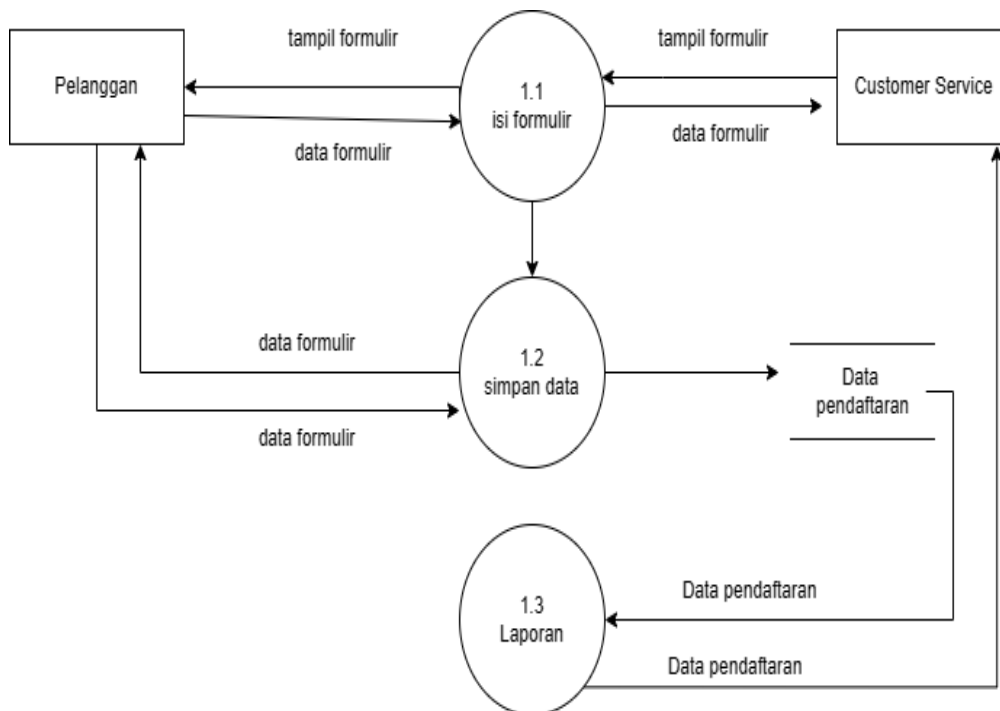
Proses 3: E-card

- Sistem dapat menampilkan e-card kepada pelanggan
- Proses e-card dialirkan ke database card

Proses 4: Laporan

- Data pendaftaran, data pendataan serta data pembayaran dialirkan pada proses laporan
- Sistem dapat menampilkan laporan kepada manager.

c. Diagram Level 2 Proses 1 : Pengisian Formulir

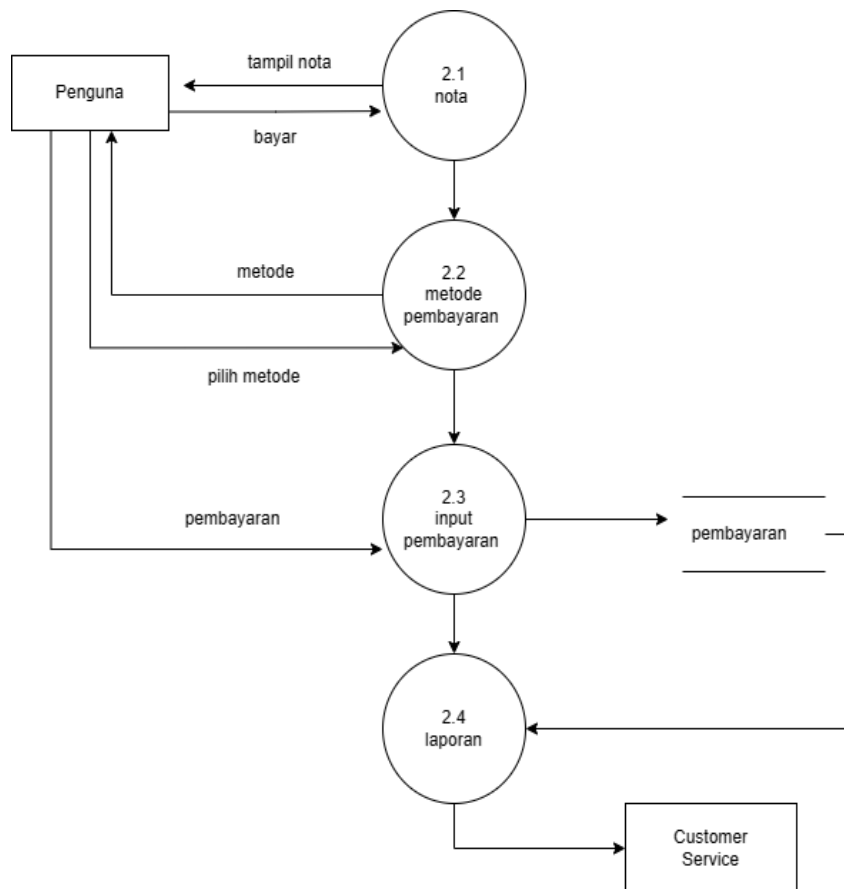


Gambar 4.4 Diagram Level 2 Proses 1: Pengisian Formulir

Berdasarkan gambar 4.4 Diagram Level 2 Proses 1: Pengisian Formulir dapat dijelaskan proses pengisian formulir seperti berikut:

- Customer service membuat formulir ke sistem
- Sistem menampilkan formulir kepada pelanggan
- Pelanggan memasukan data formulir ke sistem
- Sistem menampilkan data formulir kepada customer service.
- Proses selanjutnya adalah simpan data formulir yang mana pelanggan menyimpan data formulir ke sistem
- Data formulir akan tersimpan di database pendaftaran.
- Data pendafatran akan dialirkan ke proses laporan
- laporan ini nantinya bisa dikelola oleh Customer service

d. Diagram Level 2 Proses 2: Pembayaran



Gambar 4.5 Diagram Level 2 Proses 2: Pembayaran

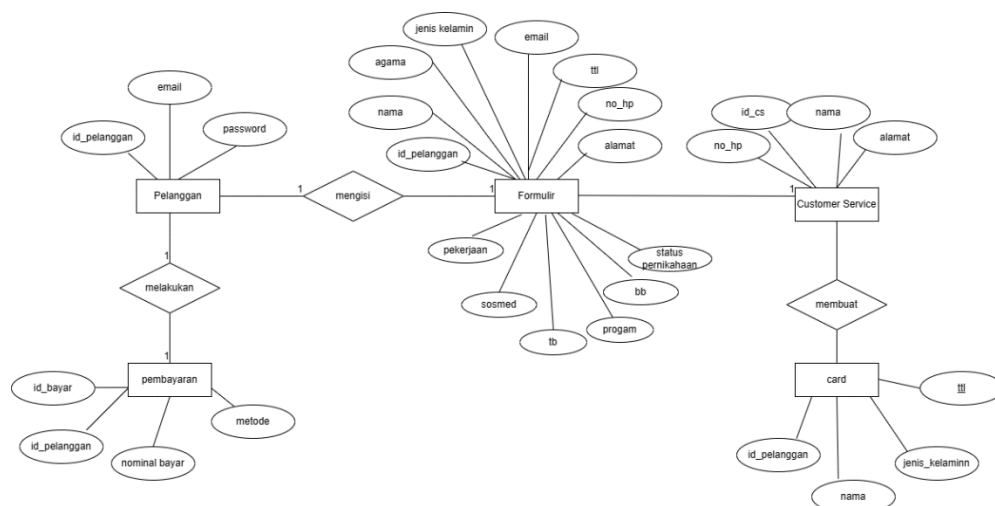
Berdasarkan gambar 4.5 Diagram Level 2 Proses 2: Pembayaran dapat dijelaskan prosesnya sebagai berikut:

- Sistem akan menampilkan nota kepada pelanggan
- Berdasarkan nota tersebut langkah selanjutnya pelanggan akan memilih bayar berdasarkan nota yang ditampilkan
- Proses selanjutnya memilih metode pembayaran, sistem akan menampilkan beberapa metode pembayaran yang tersedia yaitu transfer bank dan bayar langsung ke customer service
- Pelanggan memilih metode pembayaran yang diinginkan.

- Proses selanjutnya adalah input pembayaran, pada proses ini pelanggan sedang melakukan pembayaran apabila pembayaran selesai maka pelanggan akan mendapatkan kwitansi pembayaran
- ketika pembayaran selesai data pembayaran tadi akan dialirkan ke database pembayaran.
- Data pembayaran akan dialirkan ke proses laporan
- proses laporan dapat dikelola oleh customer service

4.3.2 Perancangan Model Data

Berikut ini merupakan perancangan model data dengan menggunakan ERD



Gambar 4. 6 ERD pendaftaran

4.3.3 Perancangan Fisik Data

Berikut ini merupakan penjabaran perancangan fisik data:

a. Tabel Pelanggan

Primary Key: ID_Pelanggan

Foreign Key:-

Tabel 4.1 Tabel Pelanggan

No	Atribute	Type	Keterangan
1	Email	Varchar (100)	email
2	password	Varchar (50)	password

b. Tabel Daftar

Primary Key: ID_daftar

Foreign_Key: ID_pelanggan

Tabel 4.2 Tabel Daftar

No	Atribute	Type	Keterangan
1	ID_daftar	Integer (11)	ID_daftar
2	ID_pelanggan	Integer (11)	ID_pelanggan
3	Nama_pelanggan	Varchar (100)	Nama pelanggan
4	Tempat_lahir	Varchar (100)	Tempat lahir
5	Tgl_lahir	Date	Tanggal lahir
6	Agama	Enum	agama
7	Jenis_kelamin	Enum	Jenis kelamin
8	No_tlpn	Varchar (20)	Nomor telepon
9	Email	Varchar (100)	email
10	Sosmed	Varchar (100)	Sosial media
11	TB	Varchar (20)	Tinggi badan
12	BB	Varchar (20)	Berat badan
13	Pekerjaan	Varchar (100)	Nama pekerjaan
14	Status_pernikahan	Enum	Status pekerjaan
15	progam	Varchar(100)	Progam fines

c. Tabel Bayar

Primary_Key: ID_bayar

Foreign_Key: ID_daftar

Tabel 4.3 Tabel Bayar

No	Atribute	Type	Keterangan
1	ID_bayar	Integer(11)	ID_bayar
2	ID_daftar	Integer(11)	ID daftar
3	ID_pelanggan	Integer(11)	ID pelanggan
4	metode	enum	Metode bayar
5	nominal	Varchar (100)	Nominal bayar

d. Tabel Member

Primary_Key: ID_member

Foreign_Key: ID_daftar

Tabel 4.4 Tabel Member

No	Atribute		Type	Keterangan
1	ID_member		Integer(11)	ID membership
2	ID_daftar		Integer(11)	ID daftar
3	Nama_pelanggan		Varchar(100)	Nama pelanggan
4	Jenis kelamin		Enum	Jenis kelamin
5	Tgl_daftar		Date	Tanggal daftar
6	alamat		Varchar (100)	Alamat pelanggan
7	Id_card		Integer (11)	ID kartu

e. Tabel Card

Primary_Key: ID_card

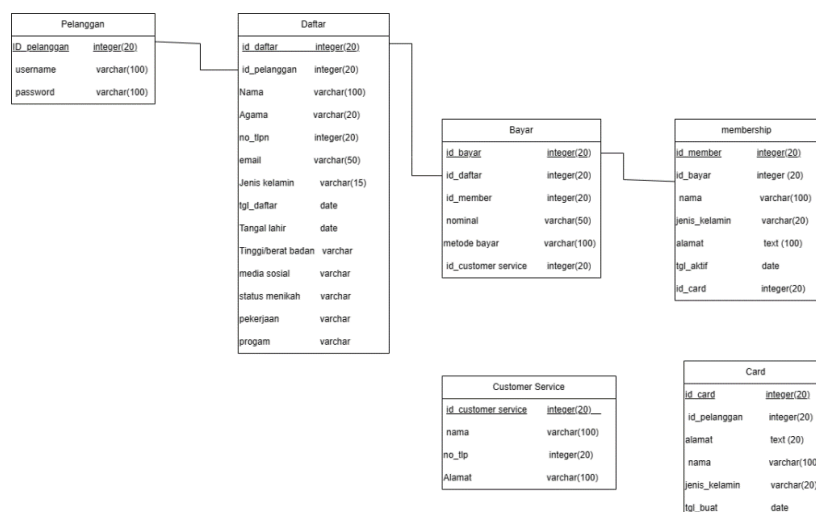
Foreign_Key: ID_member

Tabel 4.5 Tabel Card

No	Atribute	Type	Keterangan
1	ID_card	Integer(11)	ID kartu
2	ID_member	Integer(11)	ID member
3	Nama_pelanggan	Varchar(100)	Nama pelanggan
4	Jenis kelamin	Enum	Jenis kelamin
5	alamat	Text	Alamat pelanggan

4.3.4 Relasi Antar Tabel

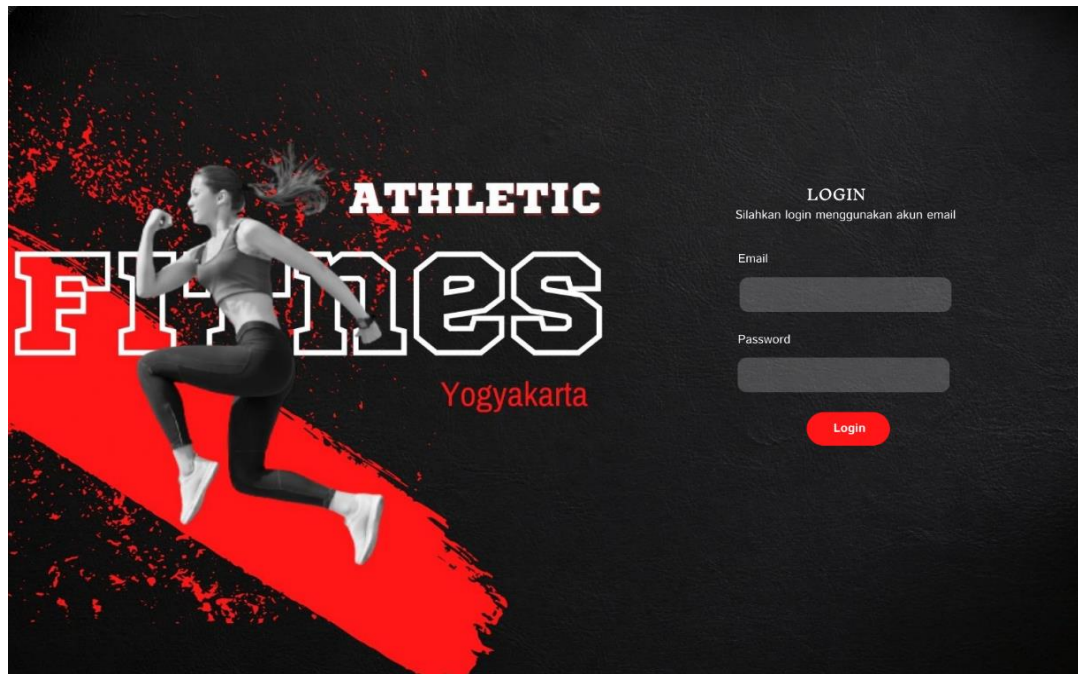
Berikut ini penjabaran relasi antar tabel yang telah dibuat



Gambar 4.7 Relasi Tabel

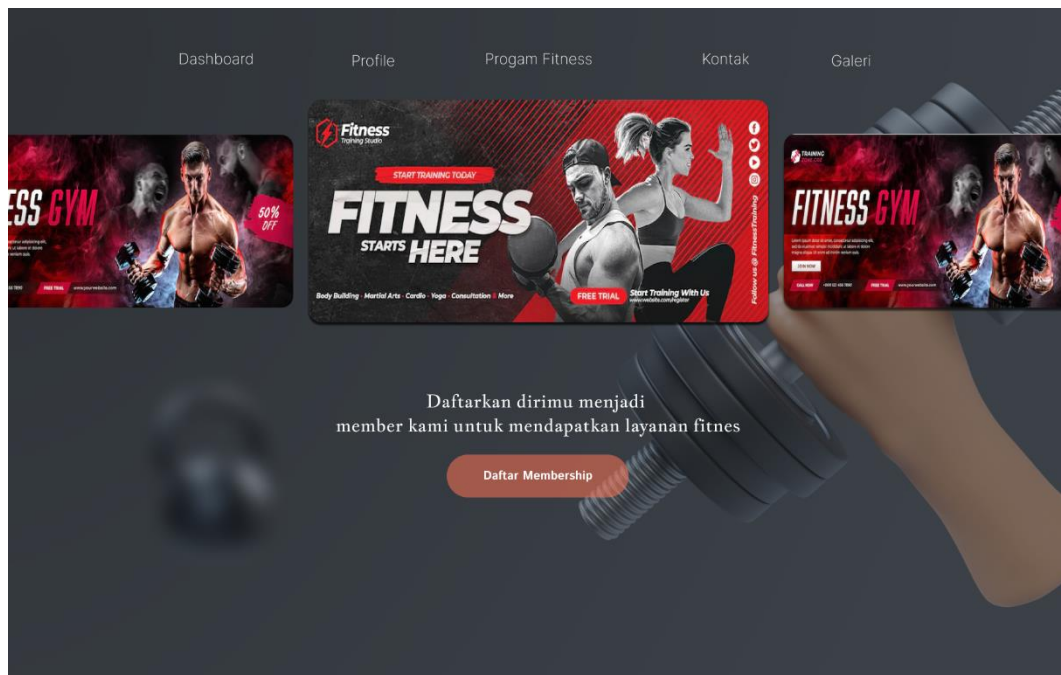
4.3.5 Perancangan Antarmuka

a. Antarmuka login



Gambar 4. 6 Antarmuka Login

b. Antarmuka Dashboard



Gambar 4. 7 Antarmuka Dashboard

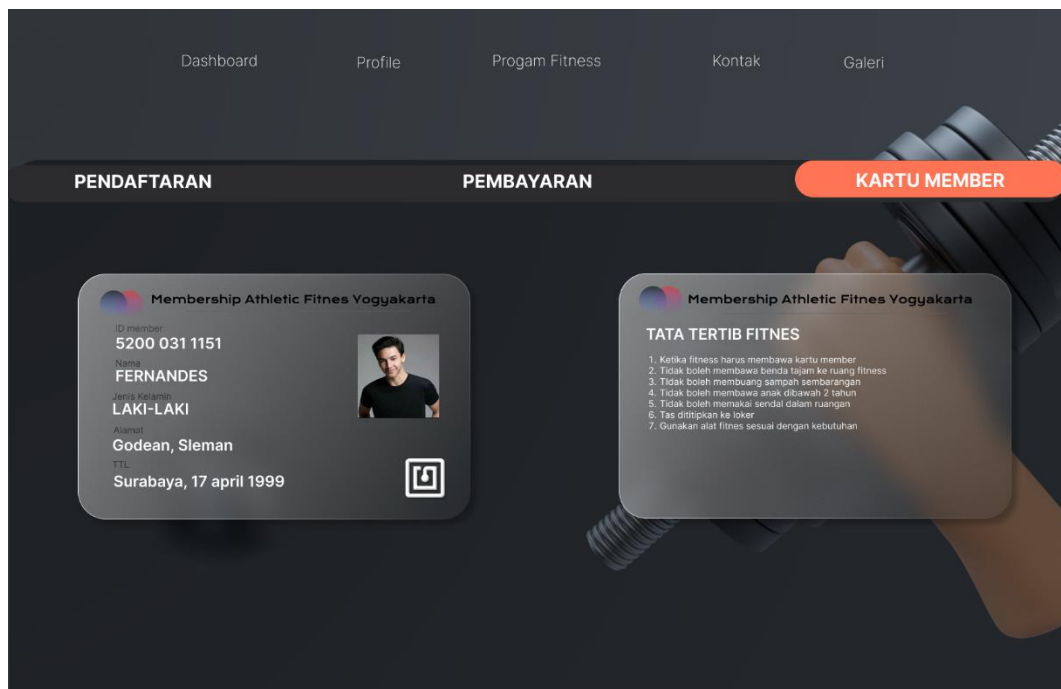
c. Antarmuka Formulir pendaftaran

Gambar 4. 8 Antarmuka pendaftaran

d. Antarmuka Pembayaran

Gambar 4. 9 Antarmuka Pembayaran

e. Antarmuka E-Card Membership



Gambar 4. 10 Antarmuka E-card membership

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

5.1 Implementasi Basis Data

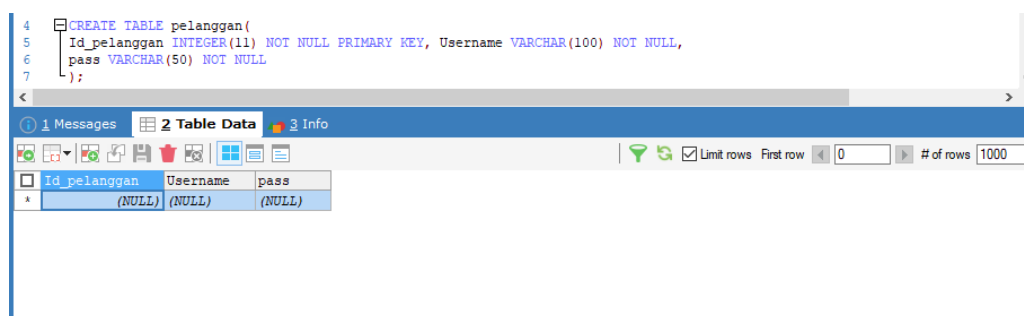
5.1.1 Database fitness



Gambar 5.1 Query database

Berdasarkan gambar 5.1 Query database bahwa gambar tersebut merupakan implementasi basis data dengan menerapkan Query CREATE untuk membuat sebuah database. Hasil yang diperoleh dari query tersebut adalah database fitness yang akan dipakai untuk membangun basis data pendafatarn membership.

5.1.2 Tabel pelanggan



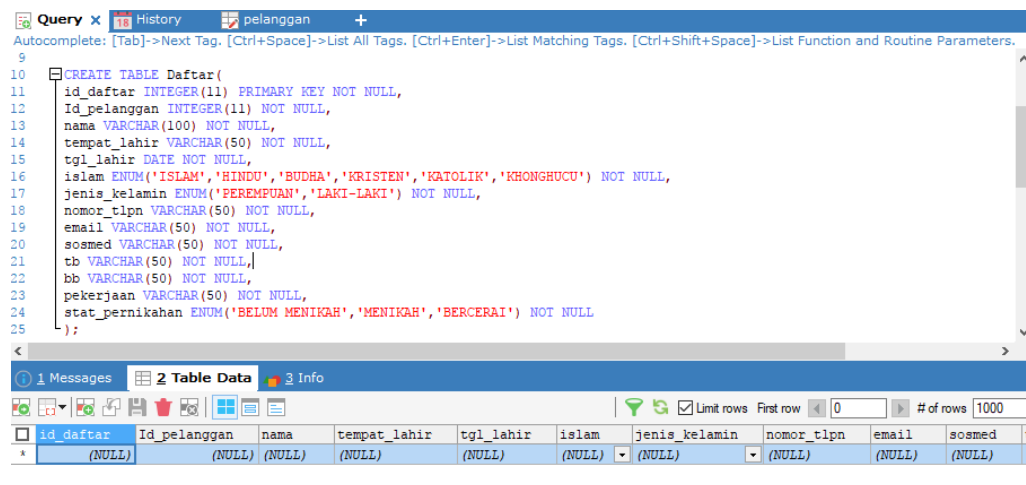
Gambar 5.2 Query tabel pelanggan

Berdasarkan gambar 5.2 Query tabel pelanggan bahwa gambar tersebut merupakan implementasi basis data dengan menerapkan query CREATE untuk membuat tabel pelanggan. Adapun isi dari tabel pelanggan antara lain

1. Id_pelanggan INTEGER(11)
2. Email Varchar(100)
3. pass varchar(50)

Hasil dari query tersebut adalah sebuah tabel pelanggan yang nantinya berisi data pelanggan ketika melakukan login website.

5.1.3 Tabel daftar



Gambar 5.3 Query daftar

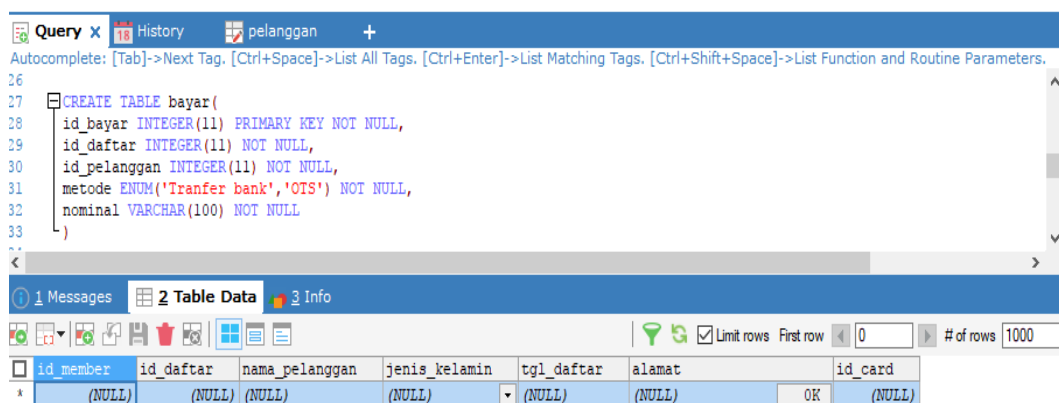
Berdasarkan gambar 5.3 Query tabel daftar bahwa gambar tersebut merupakan implementasi basis data menggunakan query CREATE untuk membuat tabel daftar. Adapun isi dari tabel daftar antara lain:

1. id_daftar integer(11)
2. id_pelanggan integer(11)
3. nama varchar(100)
4. tempat lahir varchar(50)
5. tanggal_lahir Date
6. agama ENUM(ISLAM, HINDU, BUDHA, KRISTEN, KATOLIK, KHONGUCU)
7. jenis kelamin ENUM(PEREMPUAN, LAKI-LAKI)
8. nomor telepon varchar(20)
9. email varchar(50)

10. sosmed varchar(50)
11. tb varchar(50)
12. bb varchar(50)
13. pekerjaan varchar(100)
14. stat_pernikahan ENUM(Belum menikah, Menikah, Bercera)
15. Progam varchar(100)

Hasil dari implementasi ini adalah tabel daftar yang nantinya digunakan menyimpan data pendaftaran dari pelanggan.

5.1.4 Tabel bayar



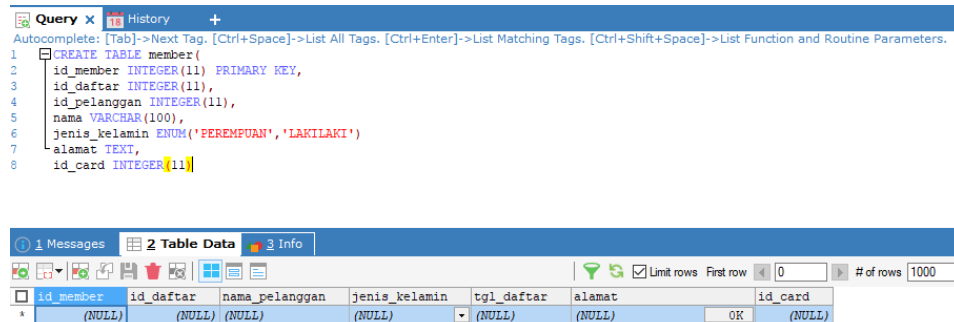
Gambar 5.4 Query tabel bayar

Berdasarkan gambar 5.4 diatas merupakan implementasi dari basis data menggunakan query CREATE untuk membuat tabel bayar. Adapun isi dari tabel bayar antara lain:

1. id_bayar INTEGER(11)
2. id_daftar(11)
3. id_pelanggan(11)
4. metode ENUM(Transfer bank, Bayar langsung/OTS)
5. nominal varchar(100)

Hasil dari query ini adalah tabel bayar yang akan digunakan untuk menyimpan data pembayaran pelanggan.

5.1.5 Tabel member



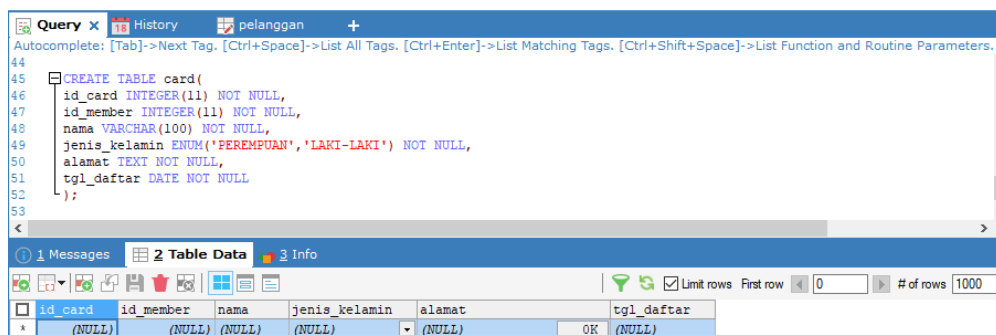
Gambar 5.5 Query member

Berdasarkan gambar 5.5 Query member merupakan implementasi dari basis data menggunakan query CREATE untuk membuat tabel member. Adapun isi dari tabel member antara lain:

1. id_member INTEGER(11) PRIMARY KEY,
2. id_daftar INTEGER(11),
3. id_pelanggan INTEGER(11),
4. nama VARCHAR(100),
5. jenis_kelamin ENUM('PEREMPUAN','LAKILAKI')
6. alamat TEXT,
7. id_card INTEGER(11)

Hasil dari query ini adalah tabel member yang digunakan untuk menyimpan data member yang telah berhasil mendaftar

5.1.6 Tabel Card



Gambar 5.6 Query tabel card

Berdasarkan gambar 5.6 Query card merupakan implementasi dari basis data menggunakan query CREATE untuk membuat tabel card. Adapun isi dari tabel card antara lain:

1. id_card integer(11)
2. id_member integer(11)
3. nama varchar(100)
4. jenis kelamin enum(PEREMPUAN, LAKI-LAKI)
5. alamat text
6. tempat lahir varchar(50)
7. tanggal lahir date

Hasil dari query ini adalah tabel card yang digunakan untuk menyimpan data kartu member.

5.2 Pembahasan Basis Data

Pembahasan basis data merupakan tahap menjabarkan penggunaan basis data yang telah dirancang dan dibuat pada tahap implementasi sebelumnya. Berikut ini merupakan pembahasan basis data yang akan digunakan

5.2.1 Tabel Pelanggan

Tabel 5.1 Pembahasan Tabel Pelanggan

Query Insert		
INSERT	INTO	pelanggan VALUES ('puspintahndy02@gmail.com','satusatu'),('tata00@gmail.com','aprildua');
Hasil Tabel pelanggan		
Id_pelanggan	Username	pass
1	puspintahndy02@gmail.com	satusatu
(Auto)	(NULL)	(NULL)

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa kedua tabel merupakan hasil penggunaan query insert pada tabel pelanggan dengan data yang dimasukan adalah

- a. username menggunakan email : puspintahndy02@gmail.com

- b. password menggunakan password email: satusatu

5.2.2 Tabel daftar

Tabel 5.2 Pembahasan Tabel Daftar

Query Insert													
INSERT INTO daftar VALUES ('1','puspita','surabaya','17/04/2002','ISLAM','PEREMPUAN','085732440591 puspitahndy02@gmail.com','puspita17','160','46','mahasiswa','BELUM MENIKAH','menaikan berat badan');													
Hasil Tabel pelanggan													
Id_pelanggan	nama	tempat_lahir	tgl_lahir	islam	jenis_kelamin	nomor_tlpn	email	sosmed	tb	bb	pekerjaan	stat_pernikahan	progam
1	puspita	surabaya	2002-04-17	ISLAM	PEREMPUAN	085739440591	puspitahn.puspita17		160	46	mahasiswa	BELUM MENIKAH	menurunka
2	ilham	ngawi	2001-10-11	ISLAM	LAKI-LAKI	081234567890	ham@gmail.andiilham		180	70	mahasiswa	BELUM MENIKAH	membentuk
(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa kedua tabel merupakan hasil penggunaan query insert pada tabel daftar dengan data yang dimasukan antara lain:

- nama : puspita
- tempat_lahir: Surabaya
- tgl_lahir: 2002-04-17
- agama: islam
- jenis_kelamin: PEREMPUAN
- nomot_tlpn: 085732440591
- email: puspitahndy02@gmail.com
- tb: 160
- bb: 46
- pekerjaan: mahasiswa
- stat_pernikahan: BELUM MENIKAH
- progam: menaikan bb

5.2.3 Tabel bayar

Tabel 5.3 Pembahasan Tabel Bayar

Query Insert				
INSERT INTO bayar VALUES ('1','1','OTS','200000'),('2','2','transfer','300000');				
Hasil Tabel pelanggan				
id_bayar	id_daftar	id_pelanggan	metode	nominal
9	1	1	OTS	200000
8	2	2	Tranfer ...	300000

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa kedua tabel merupakan hasil penggunaan query insert pada tabel pelanggan dengan data yang dimasukan antara lain:

- id_bayar: 9
- id_daftar: 1
- id_pelanggan: 1
- metode: OTS
- nominal: 200000

5.2.4 Tabel member

Tabel 5.4 Pembahasan Tabel Member

Query Insert						
INSERT INTO member VALUES ('1','1','1','puspita','PEREMPUAN','2022-12-31','godean, DIY','1'),('2','2','2','ilham','LAKI-LAKI','2022-12-31','godean, DIY','2');						
Hasil Tabel pelanggan						
id_member	id_daftar	nama_pelanggan	jenis_kelamin	tgl_daftar	alamat	id_card
1	1	puspita	PEREMPUAN	2022-12-31	godean, DIY	11B
2	2	ilham	LAKI-LAKI	2022-12-31	godean, DIY	11B

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa kedua tabel merupakan hasil penggunaan query insert pada tabel member dengan data yang dimasukan antara lain:

- a. id_member: 1
- b. id_daftar: 1
- c. nama_pelanggan: puspita
- d. jenis_kelamin: PEREMPUAN
- e. tgl_daftar: 2022-12-31
- f. alamat: Godean, DIY
- g. id_card: 1

5.2.5 Tabel card

Tabel 5.5 Pembahasan Tabel Card

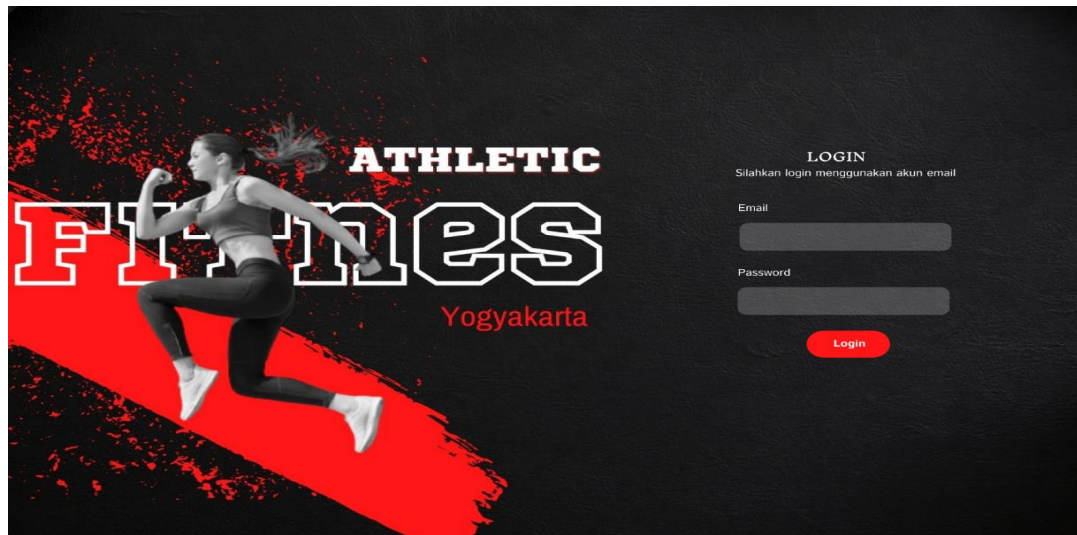
Query Insert						
INSERT INTO card VALUES ('1','1','puspita','PEREMPUAN','godean, DIY','2022-12-31'),('2','2','ilham','LAKI-LAKI','godean, DIY','2022-12-31');						
Hasil Tabel pelanggan						
id_card	id_member	nama	jenis_kelamin	alamat		tgl_daftar
1	1	puspita	PEREMPUAN	godean, DIY	11B	2022-12-31
2	2	ilham	LAKI-LAKI	godean, DIY	11B	2022-12-31

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa kedua tabel merupakan hasil penggunaan query insert pada tabel card dengan data yang dimasukan antara lain:

- a. id_card: 1
- b. id_member: 1
- c. nama: puspita
- d. jenis_kelamin: PEREMPUAN
- e. alamat: godean, DIY
- f. tgl_daftar: 2022-12-31

5.4 Pembahasan Sistem

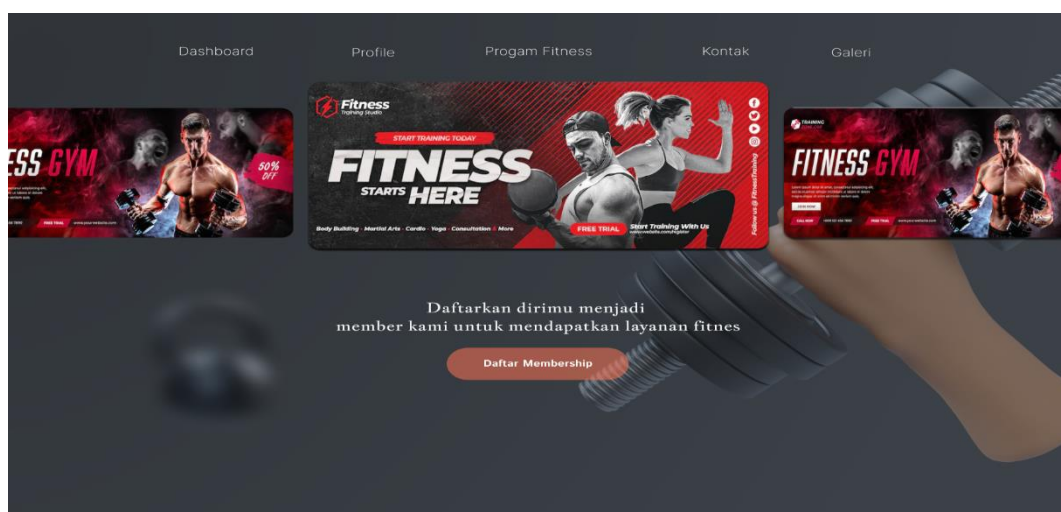
a. Antarmuka login



Gambar 5.7 Antarmuka Login

Berdasarkan gambar 5.7 Desain antarmuka login terdapat dua kolom pengisian data yang perlu dimasukan untuk memulai website pendaftaran membership yaitu email dan password. Email dan password ini digunakan untuk memudahkan pelanggan agar tidak perlu membuat akun lagi melainkan cukup memasukan akun emailnya maka pelanggan bisa mengakses website

f. Antamuka Dashboard



Gambar 5.8 Antarmuka Dashboard

Berdasarkan gambar 5.8 Desain antarmuka dashboard terdapat beberapa komponen dalam sistem yaitu,

1. menu pada bagian atas terdapat dashboard adalah halaman menu website
2. profile merupakan pengenalan/profile perusahaan
3. program fitness merupakan daftar produk dan jasa yang ditawarkan perusahaan
4. kontak merupakan kontak dari perusahaan
5. galeri merupakan display gallery perusahaan

Terdapat bagian berita yang nantinya berfungsi untuk memberikan informasi terkait fitness dan berita perusahaan. Terdapat tombol Daftar membership yang berfungsi untuk melakukan proses pendaftaran membership pada athletic fitness Yogyakarta.

g. Antarmuka Formulir pendaftaran

Gambar 5.9 Antarmuka pendaftaran

Berdasarkan Gambar 5.9 Desain antarmuka pendaftaran terdapat beberapa bagian yaitu bagian navbar yang terdiri dari

1. menu pada bagian atas terdapat dashboard adalah halaman menu website
2. profile merupakan pengenalan/profile perusahaan
3. progam fitness merupakan daftar produk dan jasa yang ditawarkan perusahaan
4. kontak merupakan kontak dari perusahaan
5. galeri merupakan display gallery perusahaan

Terdapat bagian formulir pendaftaran yang terdiri dari

1. Judul formulir
2. Nama pengguna
3. NIK
4. Tempat lahir
5. Tanggal lahir
6. Jenis Kelamin
7. Agama
8. Telepon
9. Alamat
10. Email
11. Akun sosmed
12. Pekerjaan
13. Status pernikahan
14. Tinggi badan
15. Berat badan
16. Progam fitness yang terdiri dari pembentukan, penurunan berat badan, kebugaran, penambahan berat badan, pasca cedera, lain-lain.

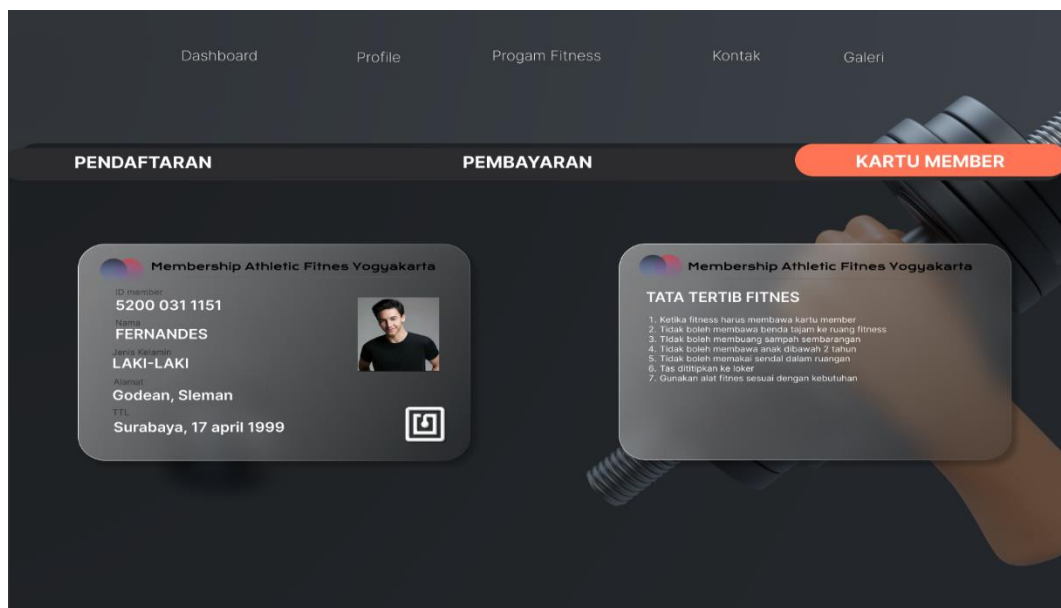
h. Antarmuka Pembayaran



Gambar 5.10 Antarmuka Pembayaran

Berdasarkan Gambar 5.10 Desain antarmuka pembayaran terdapat beberapa komponen yaitu nominal yang harus dibayarkan dan juga metode pembayaran. Terdapat dua metode yang tersedia yaitu tranfers bank dengan bank mandiri dan bri atau pembayaran langsung lewat customer service. Adapun petunjuk pembayaran yang bisa dilihat ketika menekan tombol petunjuk

i. Antarmuka E-Card Membership



Gambar 5.11 Antarmuka E-card membership

Berdasarkan Gambar 5.11 Desain antarmuka E-card membership terdapat beberapa komponen yaitu bagian navbar yang terdiri dari:

1. menu pada bagian atas terdapat dashboard adalah halaman menu website
2. profile merupakan pengenalan/profile perusahaan
3. progam fitness merupakan daftar produk dan jasa yang ditawarkan perusahaan
4. kontak merupakan kontak dari perusahaan
5. galeri merupakan display gallery perusahaan

Terdapat bagian menampilkan kartu dari sisi depan dan sisi belakang. Sisis depan kartu menampilkan data diri member yang terdiri dari Id membership, nama, jenis kelamin, alamat, tempat tanggal lahir, foto profil dan Qr code profile.

5.3 Pengujian

Penelitian Information System Capstone Project menggunakan metode pengujian wawancara. Pengujian wawancara dilakukan pada saat Ujian Akhir semester dengan teknik Tanya jawab bersama dosen pembimbing dan dosen pembimbing.

BAB VI

PENUTUP

6.1 Simpulan

Pendaftaran yang dilakukan pada Athletic Fitness pada umumnya adalah menulis kertas formulir yang diberikan oleh customer service, lalu pelanggan mengisi data pada formulir lalu customer service akan memasukan data pelanggan ke komputer untuk selanjutnya mencetak kartu member. Proses pendaftaran yang dilakukan pernah menimbulkan masalah dalam pendataan yang dilakukan oleh customer service. Hal ini membuat perancangan sistem informasi pendaftaran berbasis web perlu dilakukan untuk memecahkan permasalahan tersebut. Berdasarkan pengerjaan perancangan sistem informasi pendaftaran berbasis web dengan metode prototype dihasilkan sebuah rancangan desain sistem pendaftaran yang mampu menampilkan formulir pendaftaran hingga kartu member. Perancangan ini dilakukan dengan menggunakan DFD sebagai model data dan juga database mysql. Tambahan : Ucapan Terima Kasih ditulis untuk semua orang atau instansi yang turut membantu terlaksananya penelitian.

6.2 Saran

Pada pembuatan sistem ini masih ada beberapa kekurangan, sehingga dapat ditambahkan saran untuk pengembangan sistem lebih lanjut, diantaranya sebagai berikut


- a. Sistem ini dapat dikembangkan dengan mengimplementasikan database serta crud pada sistem agar mampu menginput dan mengedit formulir pendaftaran
- b. Sistem ini dapat dikembangkan dengan membuat terintegrasi dengan sistem yang lainnya seperti presensi, inventory agar memudahkan pengguna maupun customer service.

DAFTAR PUSTAKA

- Utomo, S. S. , Nurfarida, E. , & Eliyen, K. (2022). Sistem Informasi Keanggotaan Aslab Studi Kasus GI-BEI Polinema PSDKU Di Kota Kediri Berbasis Web. *Jurnal Informatika & Multimedia*, 11, 24-33.
- Anggreni, E. Y. , & Irviani, R. (2017). *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV. ANDI .
- Faizal, R. , & Wahyuni. (2019). Sistem Informasi Pelayanan Membership Berbasis Website Di Citra Fitness .
- Hasugian, H. , Renca, D. , Rosandi, I. , & Irvan, M. (2019). Sistem Informasi Administrasi Membership Pada Pusat Kebugaran Gorilla Gym Jakarta. *Prosiding Seminar Nasional Riset Information Science (SENARIS)*, 47-53.
- Keysa, N. (2022). Mengenal Flowchart Dan Pseudocode Dalam Algoritma Dan Pemrograman.
- Nasikhin, M. K. , & Moenir, A. (2022). Perancangan Sistem Informasi Keanggotaan Dan Portal Berita Berbasis Website Pada Ukm Universitas Pamulang Scooter. *Jurnal Ilmu Komputer dan Science*, 1, 1203-1210.
- Rahmadi, L. A. , Rapiyanta, P. T. , & Pradiatiningtya, D. (2020). Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Surat Pengantar Dukuh Berbasis Website “Dukuhku Online. *Indonesian Journal on Networking and Securiti*, 4, 337-343.
- Ramdani, K. , Mulyadi, & Fachruddin . (2020). Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Pendaftaran Member Pada Robust Fitness Center Jambi. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Sistem Informasi*, 2, 189-199.
- Rahma Melati Sivana. (2020), “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI DENGAN METODE PROTOTYPE PADA CV. BREMI KAROMAH”, Jurnal Manajemen Informatika. Volume 10 Nomor 01 Tahun 2020, 77-85.
- Riski Annisa, Marelita. (2022), “RANCANG BANGUN APLIKASI PENCATATAN ARUS KAS PADA BUMDESMA ANUGERAH MENGGUNAKAN METODE WATERFALL”, Jurnal Informatika Kaputama (JIK), Vol. 6 No. 2 Juli 2022.
- Muhammad Rofiq Hidayah, Diyah Probowulan, Rendi Mirwan Aspirandi. (2021), “Pemanfaatan Aplikasi Akuntansi Berbasis Android SI APIK Untuk Menunjang Pelaporan Keuangan UMKM Studi Kasus Pada Umkm Kerupuk Ikan Ibu Sulastri Besuki”, VOL 9 NO 1 (2021)

LAMPIRAN

1. Data Pendaftaran


ATHLETIC FITNESS
 Jl. Lemponsari Raya No. 389 A

FORMULIR PENDAFTARAN

No. Member:

Nama Lengkap			
Alamat Lengkap			
Agama			
Jenis Kelamin	<input type="checkbox"/> Laki-laki	<input type="checkbox"/> Perempuan	
Tempat/Tanggal Lahir			
Status Pernikahan	<input type="checkbox"/> Menikah	<input type="checkbox"/> Belum Menikah	<input type="checkbox"/> Bercerai
Pekerjaan			
Nomor HP/WA			
E-mail			
Instagram/FB/Twitter			
Tinggi Badan/Berat Badan			
Program Latihan	<input type="checkbox"/> Pembentukan (body building) <input type="checkbox"/> Penurunan Berat Badan <input type="checkbox"/> Kebugaran	<input type="checkbox"/> Penambahan Berat Badan <input type="checkbox"/> Rehabilitasi Pasca Cedera <input type="checkbox"/> Lain-lain	

Note:





- Formulir pendaftaran **WAJIB** diisi lengkap dengan **sebenarnya**
- Athletic Fitness menjamin sepenuhnya kerahasiaan data member

Jogjakarta,

 Tanda Tangan dan Nama Lengkap

2. Lembar Logbook

LOGBOOK INFORMATION SYSTEM CAPSTONE PROJECT

NO	Tanggal	Kegiatan	Paraf
1	9 Oktober 2022	Meminta Izin Instansi untuk menjadi studi kasus Information System Capstone Project	
2	11 Oktober 2022	Observasi kegiatan pada Athletic Fitness Yogyakarta dan Wawancara terhadap Customer Service dan manager Athletic Fitness Yogyakarta	
3	12 Oktober 2022	Meminta data kepada instansi	
4	19 Oktober 2022	Meminta data member aktif	
5	30 Oktober 2022	Meminta surat orisinil perusahaan	