

BAB III

PEMBAHASAN

3.1 Jadwal Kerja Praktek

Pelaksanaan kerja praktek dilakukan di AJS Gym yang beralamat di Jalan Bangbayang selatan no.35/157 Bandung. Adapun waktu pelaksanaan kerja praktek dimulai bulan Juni 2011 sampai dengan Juli 2011 dan jadwal kehadiran kerja praktek pukul 12.00 sampai dengan 15:00 WIB.

3.2 Cara dan Teknik Kerja Praktek

Dalam pelaksanaan kerja praktek ini dibagi kedalam beberapa tahapan kegiatan, yang antara lain :

1. Pembuatan surat Permohonan Kerja Praktek.
2. AJS Gym yang beralamat di Jalan Bangbayang selatan no.35/157 Bandung.
3. Pelaksanaan Kerja Praktek.

Untuk mengetahui permasalahan yang ada di dalam pelaksanaan kegiatan harian Di AJS Gym topik dalam kegiatan kerja praktek ini. Maka dilakukan beberapa tahapan, yaitu :

- a. Pengumpulan data yang dibagi kedalam 2 tahapan, yaitu :
 1. Wawancara, dilakukan kepada pemilik AJS Gym. Yang selanjutnya menjadi pembimbing Kerja Praktek (KP).
 2. Observasi, dilakukan dengan cara terjun langsung Memantau kegiatan Di AJS Gym yang sebelumnya telah mendapatkan izin dari pembimbing Kerja Praktek (KP).
- b. Tahap analisis sistem

Setelah mendapatkan data yang cukup, langkah selanjutnya adalah kegiatan analisis, kegiatan analisis terdiri dari: analisis perangkat keras, analisis perangkat lunak pembangun sistem, analisis user dan analisis aplikasi yang sedang berjalan.

3.3 Data Hasil Kerja Praktek

3.3.1 Analisis Sistem

Dalam analisis sistem dilakukan penguraian dari suatu aplikasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan sehingga ditemukan kelemahan-kelemahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya.

3.3.2 Analisis Masalah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pihak AJS Gym Bandung, Sistem aplikasiManual yang diterapkan oleh AJS Gym Bandung dianggap kurang efektif. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, Maka perlu dibuat aplikasi yang dapat memudahkan absensi member dan pengolahan data administrasi di AJS Gym

3.3.2.1 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

Analisis ini berguna untuk merancang sistem baru dan mengadakan perubahan-perubahan pada pengolahan data, dimana pengolahan data secara terdahulu dirubah menjadi pengolahan data secara lebih baik dalam penyajiannya. Dengan mempergunakan pengolahan dan penyajian data yang baru maka pekerjaan yang dilakukan akan lebih cepat dan tepat, sehingga informasi yang diperoleh serta perhitungan yang dilakukan tepat dan teliti. Langkah-langkah yang dilakukan dalam merancang sistem baru yang terkomputerisasi dalam mempelajari sistem manual yang sedang berjalan untuk mengetahui sejauh mana cara kerja sistem yang lama, sehingga dapat diketahui langkah - langkah perancangan sistem baru yang lebih baik dari sebelumnya.

3.3.2.2 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Analisis sistem yang sedang berjalan bertujuan untuk mempelajari dan mengevaluasi sistem yang berjalan dan mengetahui seperti apa sistem yang sedang

berjalan saat ini. Pemahaman terhadap sistem dilakukan dengan mempelajari bagaimana sistem tersebut berjalan.

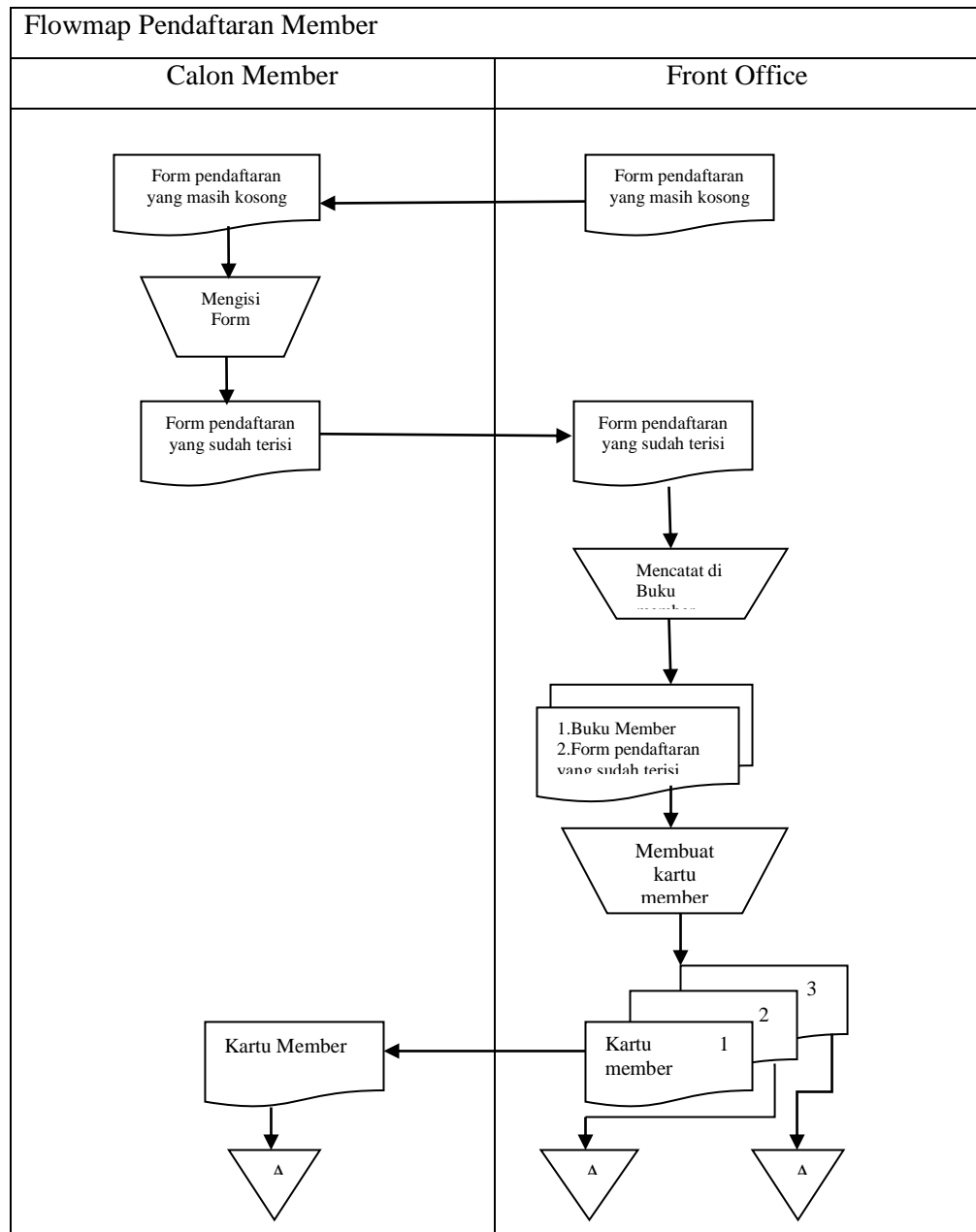
3.3.2.3 Prosedur Sistem Yang Berjalan

Adapun prosedur sistem yang sedang berjalan di AJS Gym adalah sebagai berikut:

1. Prosedur Pendaftaran Member.
2. Prosedur Pembayaran Iuran.
3. Prosedur Absensi.

3.3.2.3.1 Prosedur pendaftaran Member

1. Front Office memberikan Form pendaftaran yang masih kosong kepada calon member.
2. Calon member mengisi data di Form pendaftaran
3. Jika sudah terisi Form pendaftaran dikembalikan ke front Office.
4. Front Office menuliskan data pendaftaran ke buku member
5. Lalu front Office membuat kartu member dan diserahkan ke member



Gambar 3.1 Flowmap prosedur pendaftaran member

Ket

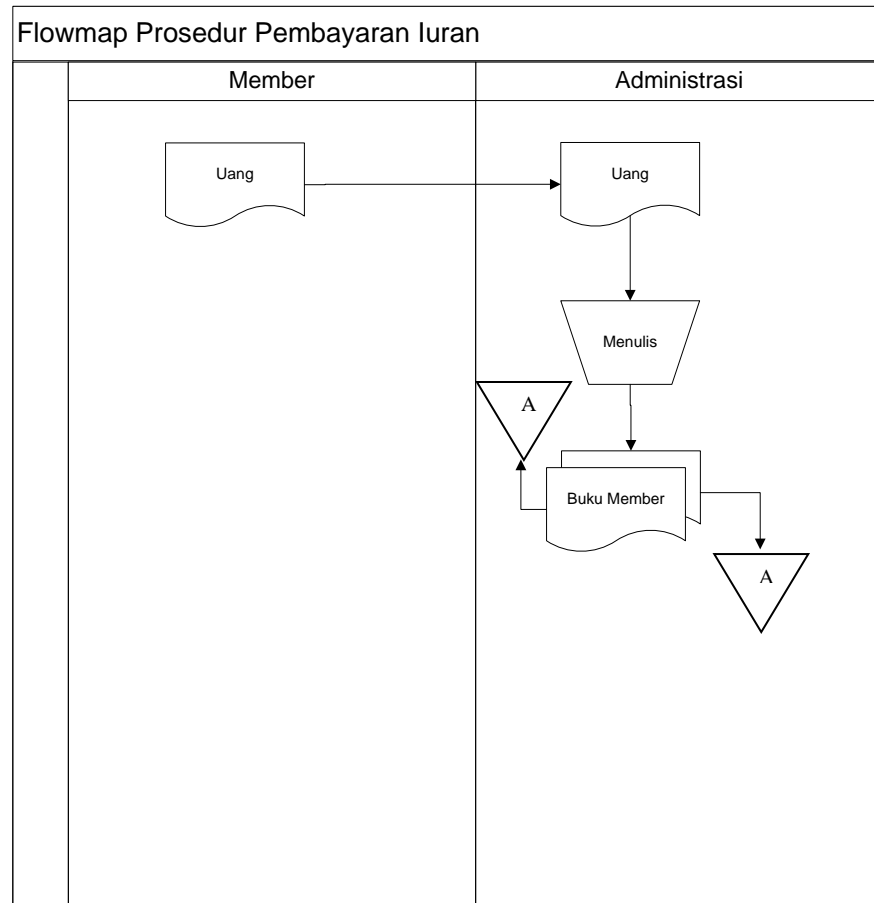
A1: Arsip buku member.

A2: Arsip form pendaftaran member.

A3: Arsip kartu member.

3.3.2.3.2 Prosedur Pembayaran Iuran

1. Member membayar Iuran bulanan sesuai tanggal ke bagian administrasi
2. Bagian administrasi menuliskan data pembayaran ke buku iuran



Gambar 3.2 Flowmap pembayaran Iuran

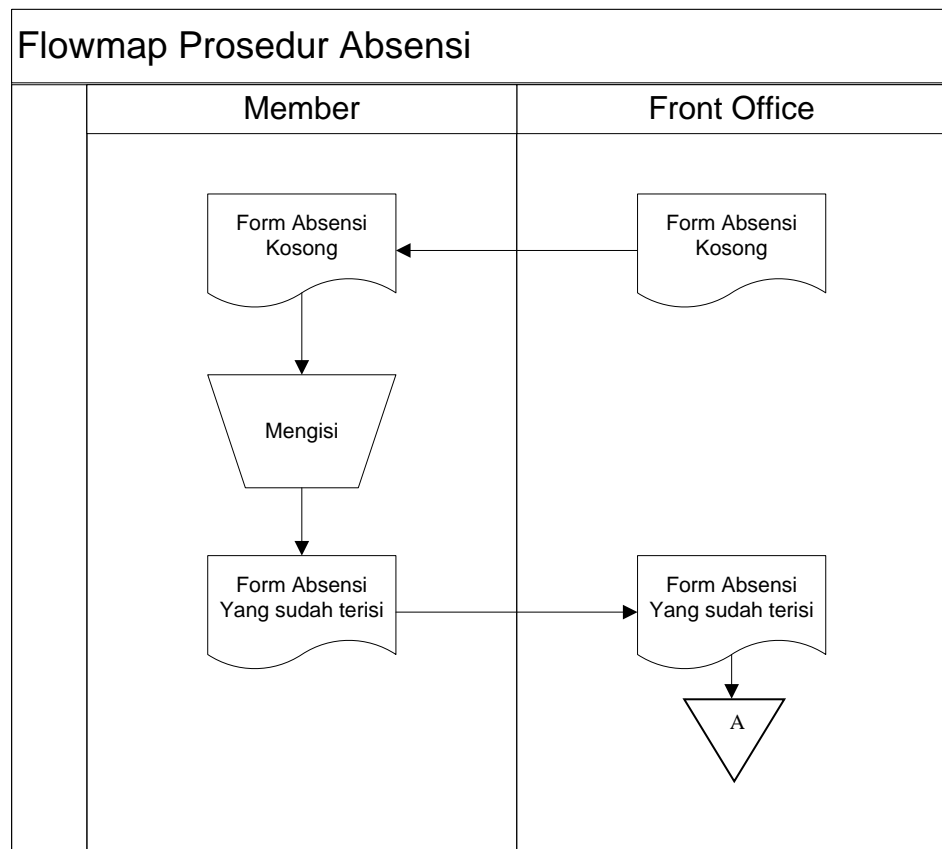
Ket

A1: Arsip buku member.

A2: Arsip berupa uang

3.3.2.3.3 Prosedur Absensi

1. Member mengisi Absensi yang masih kosong yang diberikan oleh front office



Gambar 3.3 Flowmap Prosedur Absensi

Ket

A1: Form absensi yang sudah terisi

3.3.2.4 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis non-fungsional merupakan analisis yang dibutuhkan untuk menentukan spesifikasi kebutuhan sistem. Spesifikasi ini juga meliputi elemen atau komponen-komponen apa saja yang dibutuhkan untuk sistem yang akan dibangun sampai dengan sistem tersebut diimplementasikan. Analisis kebutuhan ini juga menentukan spesifikasi masukan yang diperlukan sistem, keluaran yang akan dihasilkan sistem dan proses yang dibutuhkan untuk mengolah masukan sehingga menghasilkan suatu keluaran yang diinginkan.

Pada analisis kebutuhan sistem non fungsional ini dijelaskan analisis mengenai analisis masukan, analisis keluaran, perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), dan pengguna (*user*) sebagai bahan analisis

kekurangan dan kebutuhan yang harus dipenuhi dalam perancangan sistem yang akan diterapkan.

3.3.2.5 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Agar aplikasi dapat berjalan dengan baik, maka dibutuhkan perangkat keras yang sesuai dengan kebutuhan sistem. Kebutuhan minimal perangkat keras (*hardware*) yang diperlukan untuk mengimplementasikan aplikasi ini adalah sebagai berikut. Semakin tinggi spesifikasi komputer semakin baik untuk menjalankan aplikasi ini.

1. Processor Pentium IV.
2. RAM sebesar 128 MB.
3. Hard disk space minimum 1GB.
4. Monitor SVGA

3.3.2.6 Perangkat Lunak Pendukung

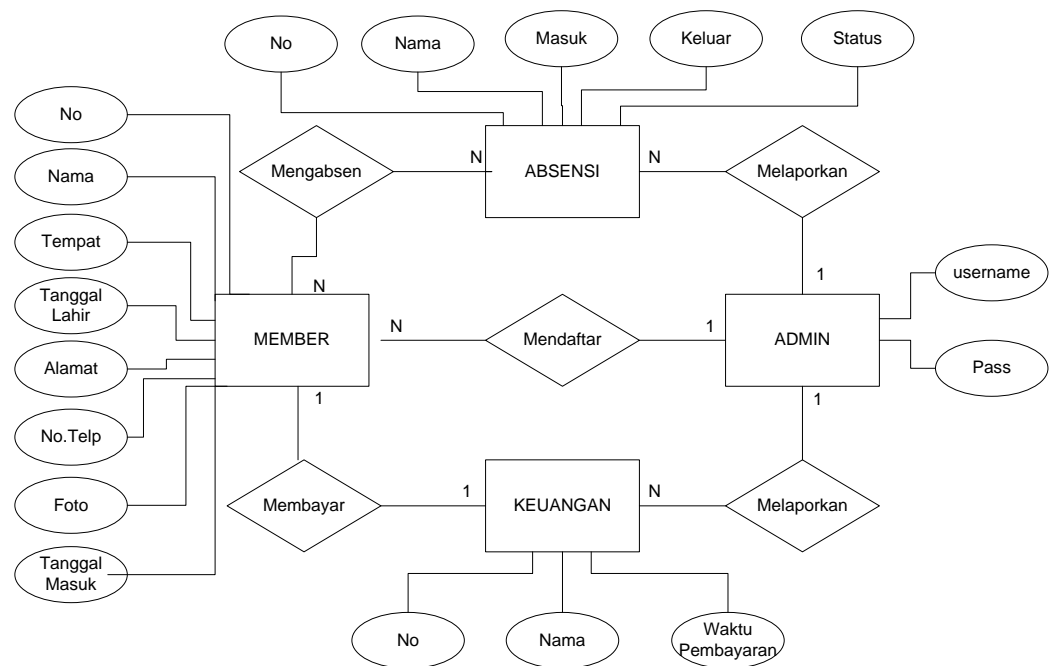
Perangkat lunak yang digunakan pada sistem untuk membangun Program Aplikasi Absensi Member AJS Gym ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem Operasi Microsoft Windows XP
2. WAMPP atau XAMPP sebagai tools sarana pembangunan Aplikasi.
3. MySQL sebagai database

3.3.2.7 Analisis Basis Data

Basis data adalah kumpulan data yang dapat digambarkan sebagai aktifitas dari satu atau lebih organisasi yang berelasi. Tahap ini digunakan untuk menganalisis data apa saja yang berelasi dan terlibat dalam pembuatan sistem

3.3.2.7.1 Entity Relationship Diagram (ERD)

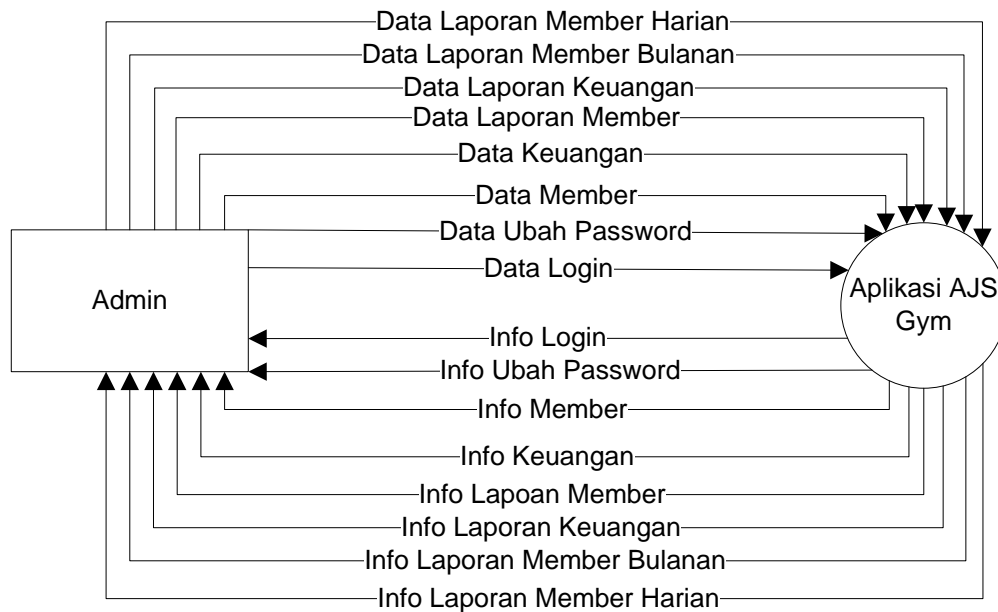


Gambar 3.4 ERD

3.3.3 Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional ini diperlukan untuk menentukan masukan yang diperlukan sistem, keluaran yang akan dihasilkan sistem dan lingkup proses yang digunakan untuk mengolah masukan menjadi keluaran.

3.3.3.1 Diagram Konteks

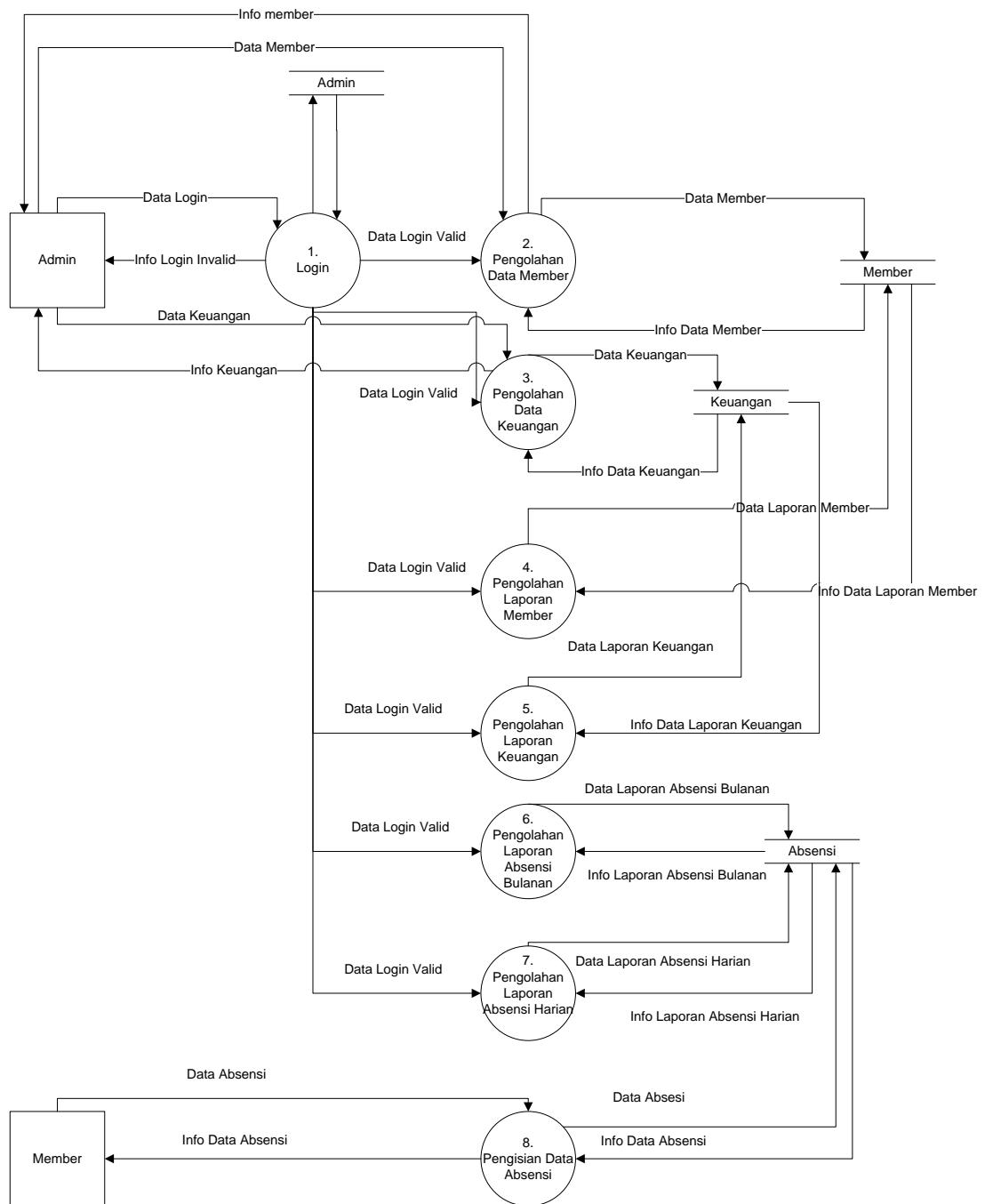


Gambar 3.5 Diagram Kontek

3.3.3.2 Data Flow Diagram (DFD)

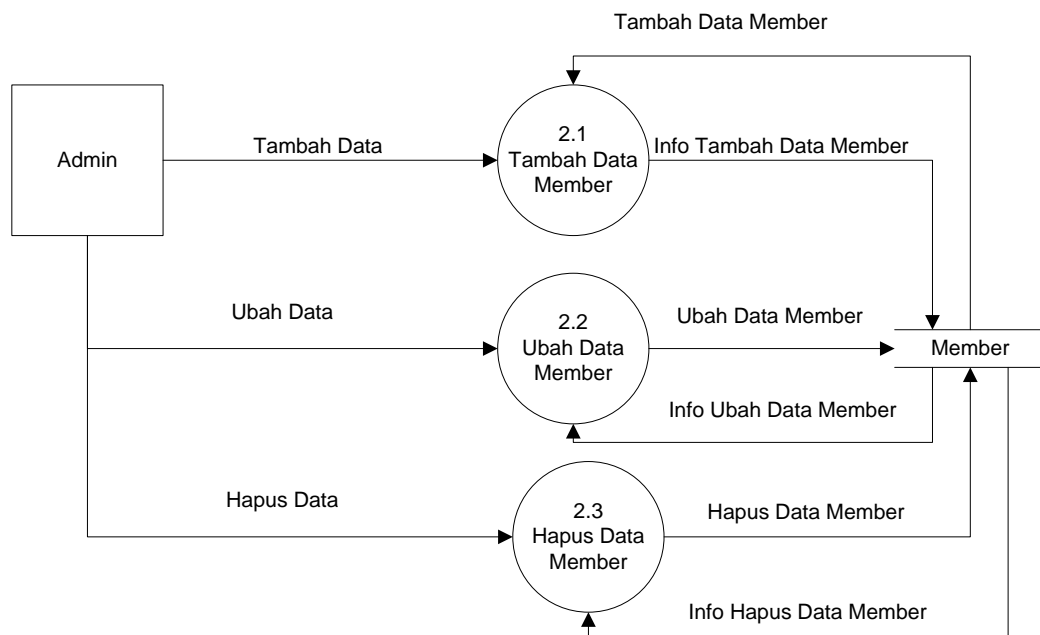
adalah suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, tersruktur dan jelas. DFD merupakan alat bantu dalam menggambarkan ataumenjelaskan sistem yang sedang berjalan logis.

3.3.3.3 DFD Level 0

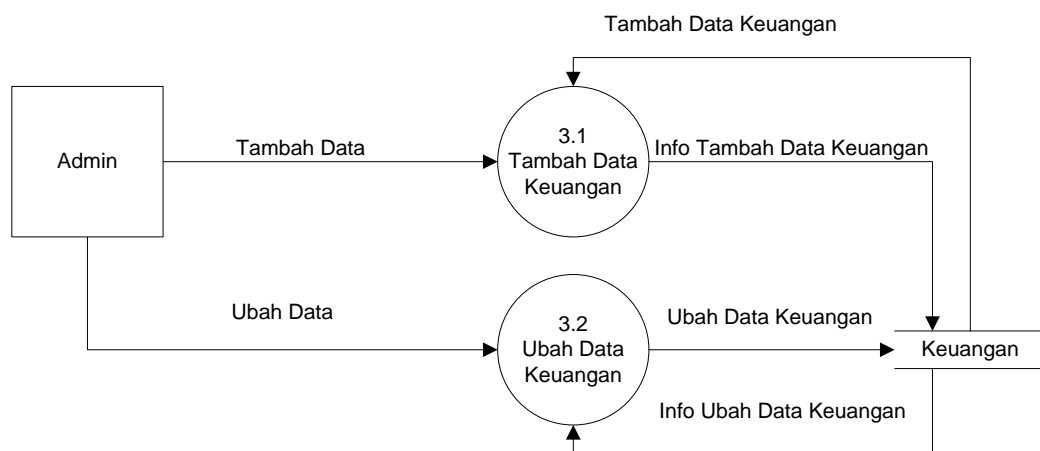


Gambar 3.6 DFD Level 0 Program Aplikasi Absensi

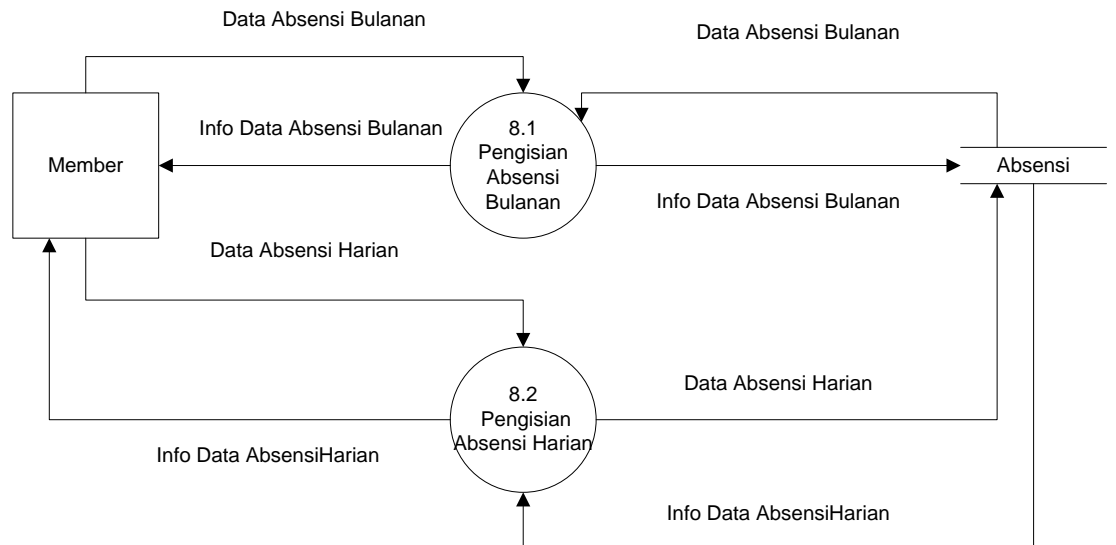
3.3.3.4 DFD Level 1



Gambar 3.4 DFD Level 1 Data Member

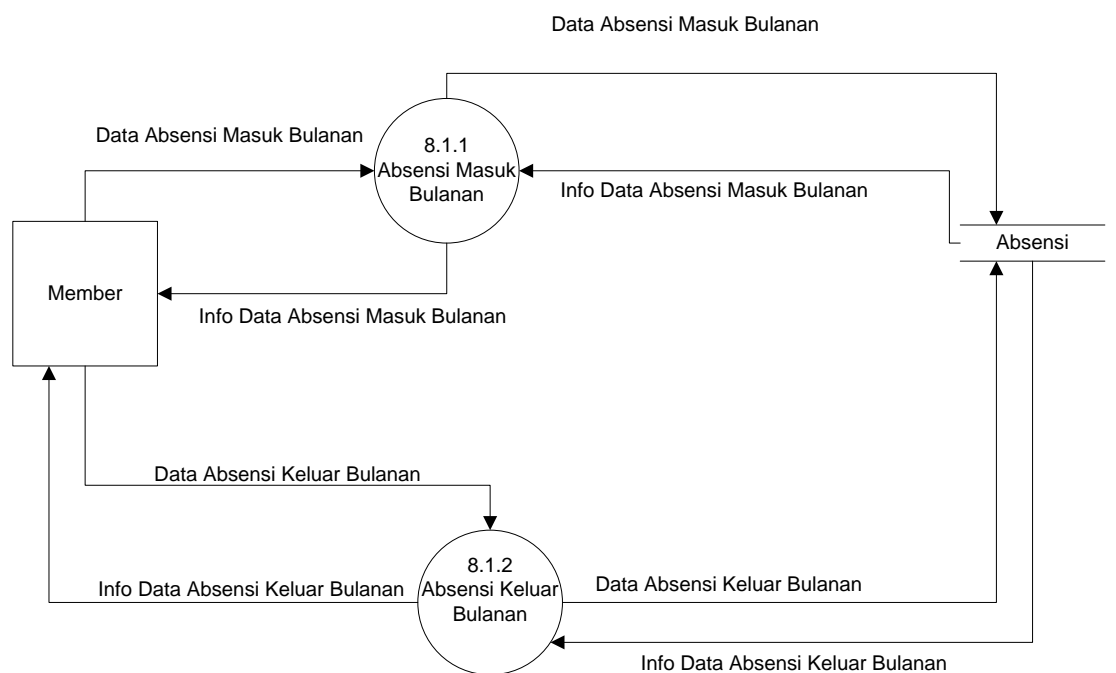


Gambar 3.7 DFD Level 1 Data Keuangan

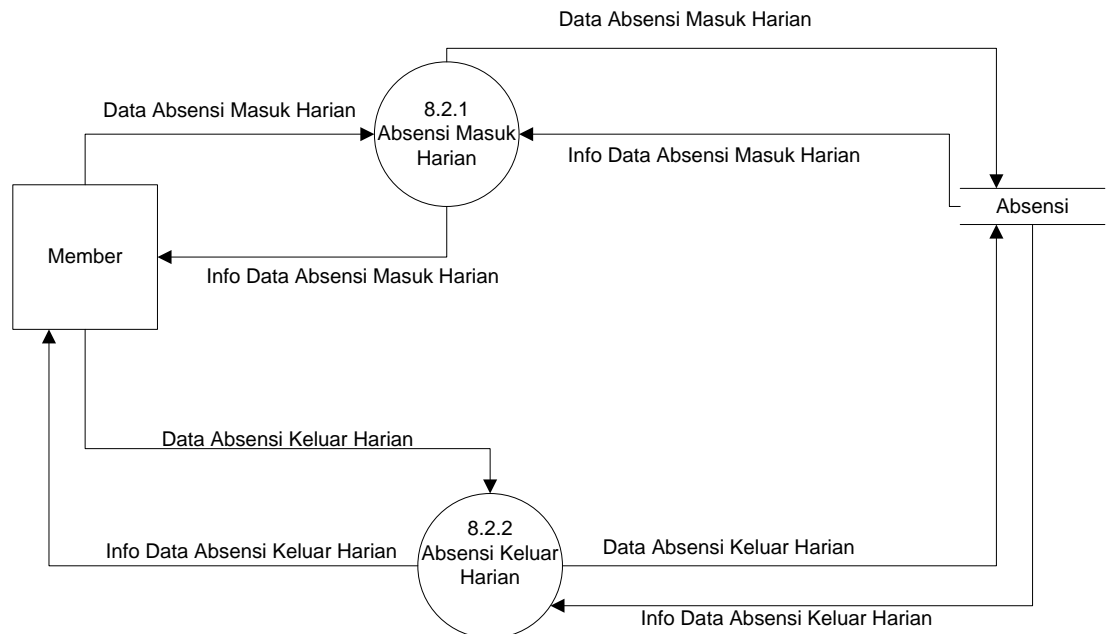


Gambar 3.8 DFD Level 1 Member

3.3.3.5 DFD Level 2



Gambar 3.9 DFD Level 2 Absensi Member Bulanan



Gambar 3.10 DFD Level 2 Absensi Member Harian

3.3.3.6 Kamus Data

Kamus data menggambarkan data (dokumen) yang mengalir dari suatu proses ke proses lainnya, dari entitas luar ke proses atau dari proses ke entitas luar. Arus data ini dibutuhkan baik oleh sistem maupun entitas. Berikut ini adalah kamus data dari masing-masing arus data yang mengalir pada **Program Aplikasi Absensi Member AJS Gym**.

3.1 Tabel Kamus Data

No	Kamus	
1	Nama Aliran Data	Login
	Arus Data	Proses 1 Login
	Deskripsi	Admin Menginput Username dan Password
	Struktur Data	Username, Pass

	Username	[A-Z a-z 0-9]
	Pass	[A-Z a-z 0-9]
2	Nama Aliran Data	Pengolahan Data Member
	Arus Data	Proses 2 Pengolahan Data Member Subproses 2.1 Tambah Data Member Subproses 2.2 Ubah Data Member Subproses 2.3 Hapus Data Member
	Deskripsi	Arus data dalam proses Pengolahan Data Member
	Struktur Data	No, Nama, Tempat, Tanggal Lahir, Alamat, No.Telp, Foto, Tanggal masuk
	No	[0-9]
	Nama	[A-Z a-z]
	Tempat	[A-Z a-z]
	Tanggal Lahir	[0-9]
	Alamat	[A-Z a-z 0-9]
	No. Telp	[0-9]
	Foto	[longblob]
	Tanggal Masuk	[Date]
3	Nama Aliran Data	Pengolahan Data Keuangan
	Arus Data	Proses 3.1 Tambah Data Keuangan Proses 3.2 Ubah data Keuangan

	Deskripsi	Arus data dalam proses Pengolahan Data Keuangan .
	Struktur Data	No, Nama, Waktu Pembayaran
	No	[0-9]
	Nama	[A-Z a-z]
	Waktu Pembayaran	[Date]
4	Nama Aliran Data	Pengolahan Laporan Member
	Arus Data	Proses 4 Melaporkan Data Member
	Deskripsi	Arus data dalam proses Pelaporan data Member
5	Nama Aliran Data	Pengolahan Laporan Keuangan
	Arus Data	Proses 5 Melaporkan Data Keuangan
	Deskripsi	Arus data dalam proses pelaporan data keuangan
6	Nama Aliran data	Pengolahan Laporan Absensi Bulanan
	Arus Data	Proses 6 Melaporkan Absensi Bulanan
	Deskripsi	Arus data dalam proses pelaporan Absensi Bulanan
7	Nama Aliran data	Pengolahan Laporan Absensi Harian
	Arus Data	Proses 7 Melaporkan Absensi Harian
	Deskripsi	Arus data dalam proses pelaporan Absensi Harian

8	Nama Aliran Data	Pengisian data Absensi
	Arus Data	Proses 8.1 Pengisian Absensi Bulanan Proses 8.1.1 Absensi Masuk Bulanan Proses 8.1.2 Absensi Keluar Bulanan Proses 8.2 Pengisian Absensi Harian Proses 8.2.1 Absensi Masuk Harian Proses 8.2.2 Absensi Keluar Harian
	Deskripsi	Arus data dalam proses Absensi Member
	Struktur Data	No, Nama, Masuk, Keluar, Status
	No	[0-9]
	Nama	[A-Z a-z]
	Masuk	[Date Time]
	Keluar	[Date Time]
	Status	[A-Z a-z]

3.3.4 Perancangan

Perancangan merupakan tahapan yang akan dilakukan setelah melakukan pemodelan data, perancangan tersebut terdiri dari perancangan menu dan perancangan antarmuka.

3.3.4.1 Perancangan Data

Perancangan data merupakan tahapan untuk memetakan model konseptual ke model basis data yang akan dipakai.

1. Perancangan Struktur Tabel

Struktur tabel adalah suatu rancangan tabel atau suatu rancangan database yang akan dibuat, agar dalam pembuatan database pada program tidak mengalami kesulitan karena sudah ada rancangannya.

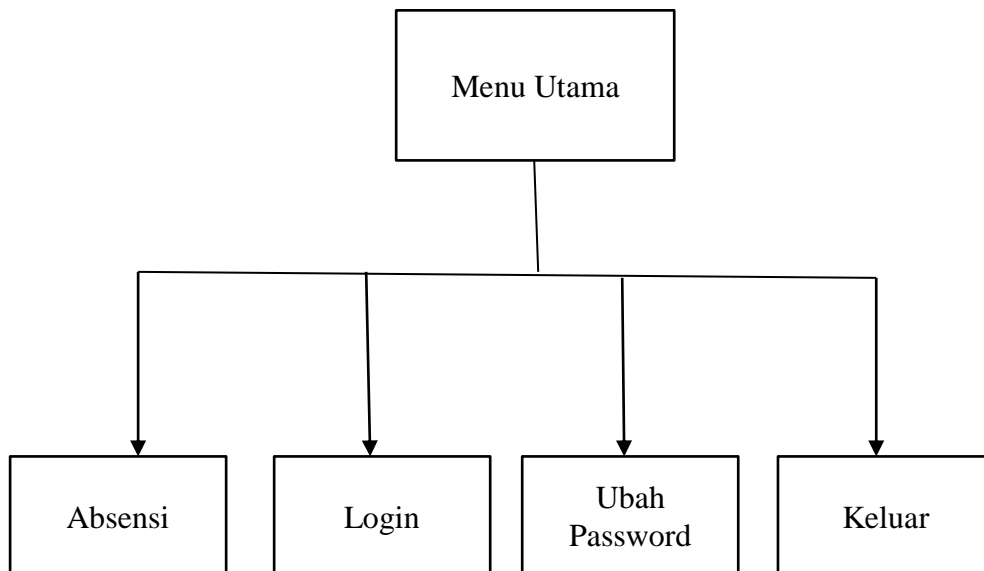
3.2 Perancangan Struktur Tabel

Nama Kolom	Tipe Data	Size	Key	Deskripsi
No	Long Integer		Primary Key	No Member
Nama	Text	20		Nama
Tempat	Text	20		
Tanggal Lahir	Date			
Alamat	Text	50		
No. Telp	Long Integer	12		
Foto	Longblob			
Tanggal Masuk	Date			

3.3.4.2 Perancangan Struktur Menu

Perancangan struktur menu diperlukan pada saat pembangunan aplikasi ini dengan tujuan untuk mempermudah pengguna dalam menggunakan **Program Aplikasi Absensi Member AJS Gym**.

Untuk lebih jelasnya, akan dipaparkan dalam gambar berikut ini



3.3.4.3 Perancangan Antar Muka

Masukan antar muka yang akan dirancang terdiri dari beberapa menu yaitu :

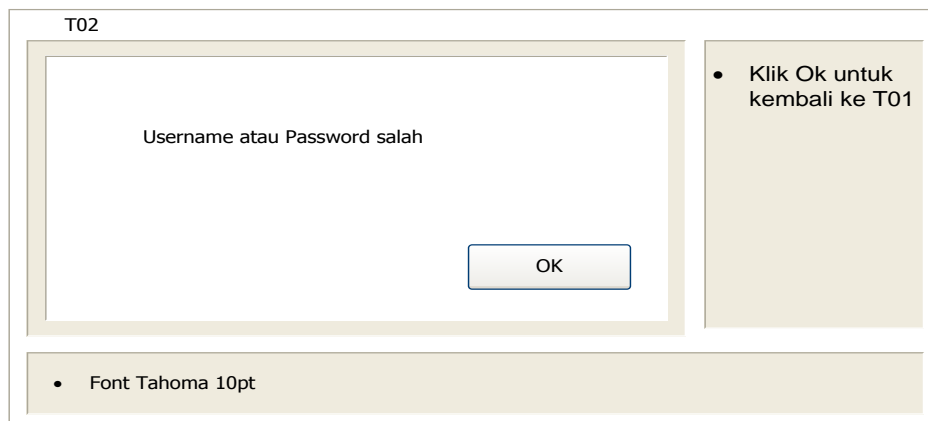
3.3.4.3.1 Perancangan Menu Utama

The mockup shows a window titled 'T01'. On the left is a large tan rectangle labeled 'LOGO AJS Gym'. To its right are two input fields: 'User name' and 'Password', each with a text label above it and a rectangular input box below. Below these fields are four buttons: 'Absensi', 'Login', 'Ubah password', and 'Keluar'. On the far right, a vertical tan bar contains two bullet points: 'Masukkan Username dan Password akan muncul T03' and 'Jika Salah memasukkan username atau password akan muncul T02'. At the bottom left, a small list contains 'Font Tahoma 10pt'.

- Font Tahoma 10pt

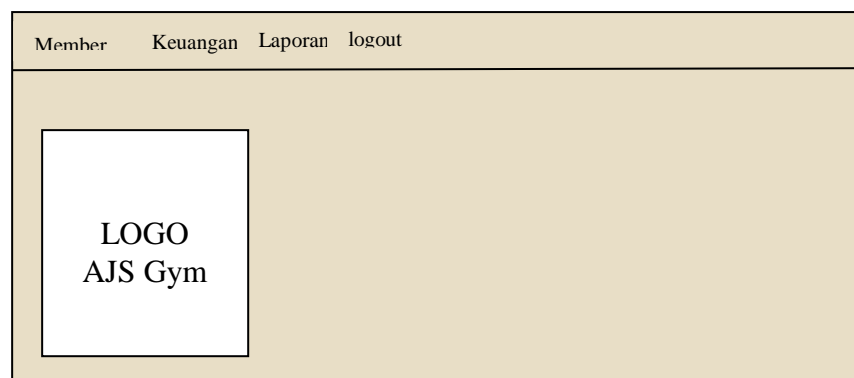
- Masukkan Username dan Password akan muncul T03
- Jika Salah memasukkan username atau password akan muncul T02

Gambar 3.11 Menu utama



Gambar 3.12 jika Admin salah memasukan password

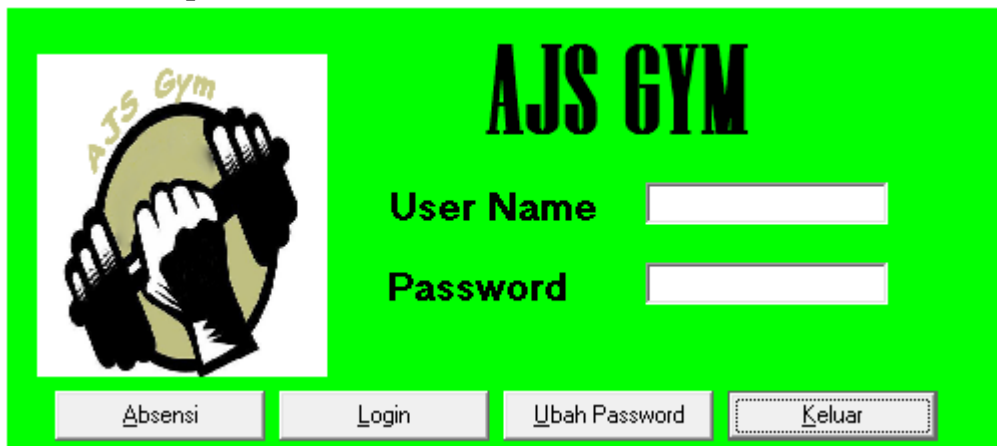
3.3.4.3.2 Perancangan Menu Admin



Gambar 3.13 Menu admin

3.3.4.4 Implementasi

3.3.4.4.1 Tampilan Menu utama



AJS GYM

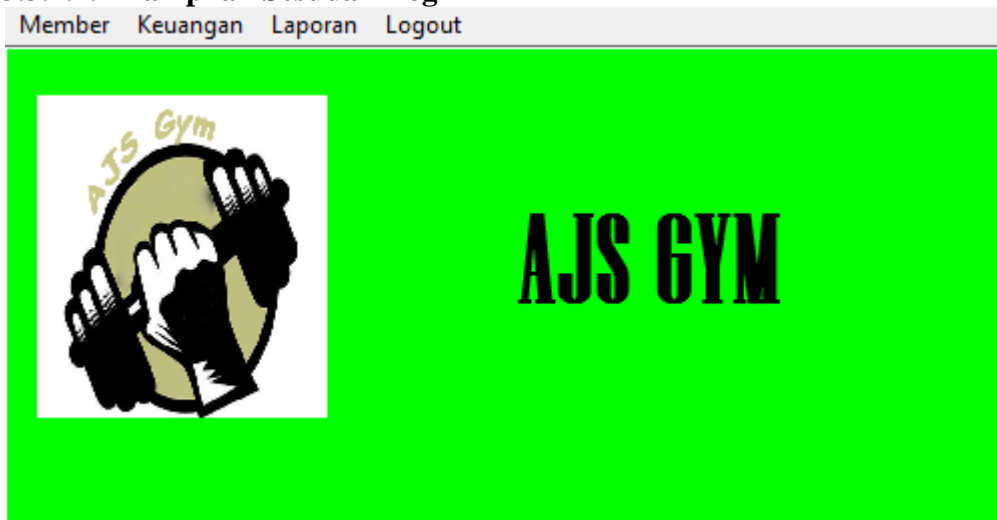
User Name

Password

[Absensi](#) [Login](#) [Ubah Password](#) [Keluar](#)

Gambar 3.14 Form Utama

3.3.4.4.2 Tampilan Sesudah Login



[Member](#) [Keuangan](#) [Laporan](#) [Logout](#)

AJS GYM

Gambar 3.15 Menu Admin

3.3.4.4.3 Tampilan Data Member

The screenshot shows a web application interface for managing gym members. It features a form for adding a new member and a table displaying the current list of members.

Data Pribadi

NO:

Nama:

Tempat Lahir:

Tanggal Lahir:

Alamat:

No. Telp:

Tanggal Masuk:

Foto:

No	Nama	Tempat	Tanggal Lahir	Alamat	No. Telp	Tanggal M
1	ujang	bandung	25/02/1986	j.Cisitu lama no 20	083321540234	12/03/201
2	stepen	cimahi	12/01/1990	j.Tubagus ismail dalam no 29	081122334455	23/03/201

Navigation buttons: [Previous] [Next] [Add] [Delete] [Return]

Buttons: [Daftar] [Edit] [Hapus] [Kembali]

Gambar 3.16 Form Data Member

3.3.4.4.4 Tampilan Input data Member

The screenshot shows a web application interface for registering a new member at AJS GYM. The form is titled "PENDAFTARAN MEMBER AJS GYM".

Pendaftaran Member AJS GYM

NO:

Nama:

Tempat Lahir:

Tanggal Lahir:

Alamat:

Foto:


No. Telp:

Tanggal Masuk:

Buttons: [Simpan] [Batal]

Gambar 3.17 Form Pendaftaran Member

PENDAFTARAN MEMBER AJS GYM

NO	<input type="text" value="2"/>	Foto	<input type="button" value="Browse"/>
Nama	<input type="text" value="stepen"/>		
Tempat Lahir	<input type="text" value="cimahi"/>		
Tanggal Lahir	<input type="text" value="25/12/2011"/>		
Alamat	<input type="text" value="jl.Tubagus ismail dalam no 29"/>		
No. Telp	<input type="text" value="081122334455"/>		
Tanggal Masuk	<input type="text" value="25/12/2011"/>		
		<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>	

Gambar 3.18 Form Ubah data Member

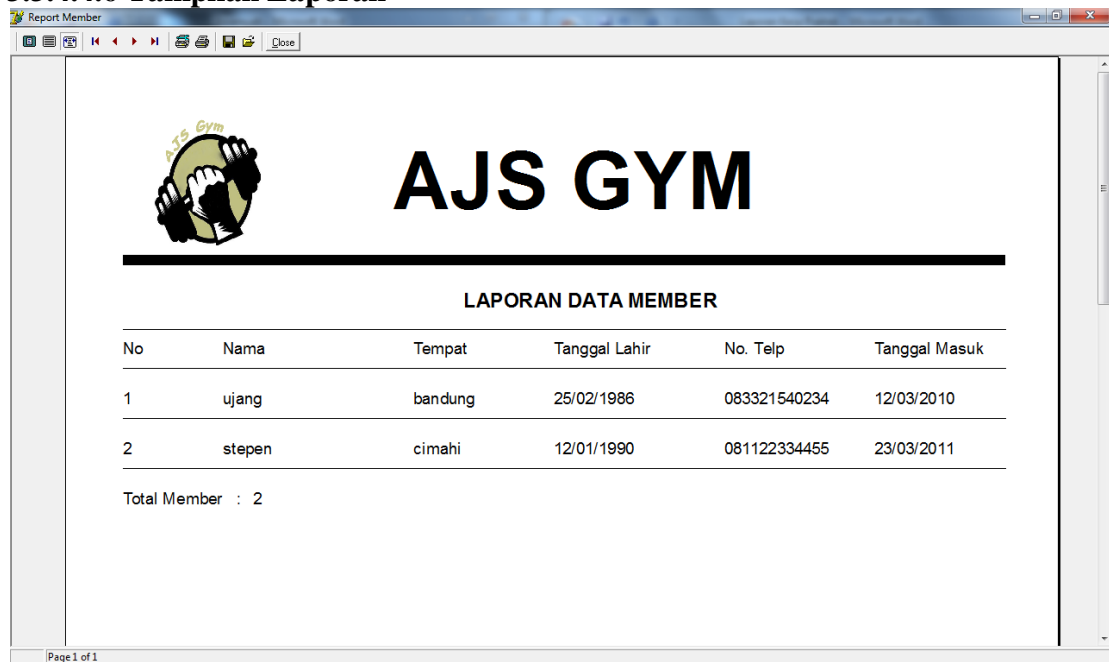
3.3.4.4.5 Tampilan Data Keuangan

No	Nama	Waktu Pembayaran
M002	Indra Iriana	23/11/2011
M001	Andryan	27/01/2012
M001	Andryan	05/01/2012
M003	Ronny	27/01/2012
	stepen	27/12/2011

No	<input type="text" value=""/>	<input type="button" value="Bayar"/>
Nama	<input type="text" value="stepen"/>	<input type="button" value="Edit"/>
Waktu Pembayaran	<input type="text" value="27/12/2011"/>	<input type="button" value="Kembali"/>

Gambar 3.19 Form Data keuangan

3.3.4.4.6 Tampilan Laporan



No	Nama	Tempat	Tanggal Lahir	No. Telp	Tanggal Masuk
1	ujang	bandung	25/02/1986	083321540234	12/03/2010
2	stepen	cimahi	12/01/1990	081122334455	23/03/2011

Total Member : 2

Page 1 of 1

Gambar 3.20 Laporan Data Member




No	Nama	Waktu Pembayaran
M002	Indra Iriana	23/11/2011
M001	Andryan	27/01/2012
M001	Andryan	05/01/2012
M003	Ronny	27/01/2012
	stepen	27/12/2011

Page 1 of 1

Gambar 3.21 Laporan Data Keuangan

Print Preview



AJS GYM


LAPORAN DATA ABSENSI BULANAN

No	Nama	Waktu Masuk	Waktu Keluar
2	stepen	26/01/2012 18:43:48	26/01/2012 22:41:00
2	tinus	21/01/2012 16:48:00	21/01/2012 16:48:07

Page 1 of 1

Gambar 3.22 Laporan Data Absensi Bulanan

Print Preview



AJS GYM

LAPORAN DATA ABSENSI HARIAN

No	Nama	Waktu Masuk	Waktu Keluar
M001		26/01/2012 15:08:49	26/01/2012 18:43:36
M001	Andryan	26/01/2012 14:54:04	26/01/2012 14:54:06

Page 1 of 1

Gambar 3.23 Laporan Data Absensi Harian

3.3.4.4.7Tampilan Menu Absensi



The screenshot shows a web interface for AJS GYM. On the left is a logo featuring a stylized hand holding a yellow circle with 'AJS Gym' written above it. The main heading is 'AJS GYM' in large, bold, black letters. Below the heading are three buttons: 'Bulanan' (Monthly), 'Harian' (Daily), and 'Kembali' (Back). The buttons are arranged vertically, with 'Kembali' having a dashed border.

Gambar 3.24 Menu Absensi Member



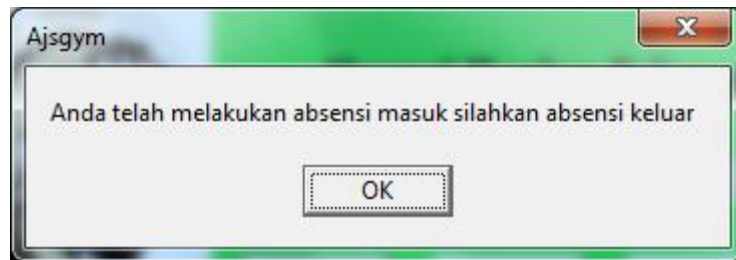
The screenshot shows the 'Absensi Member Bulanan' (Monthly Member Absence) form. It features the same AJS GYM logo on the left. The title 'Absensi Member Bulanan' is centered in bold black text. Below the title is a label 'No' followed by a dropdown menu. At the bottom are three buttons: 'Masuk' (Enter), 'Keluar' (Exit), and 'Kembali' (Back). The 'Kembali' button has a dashed border.

Gambar 3.25 Tampilan Absensi Member Bulanan

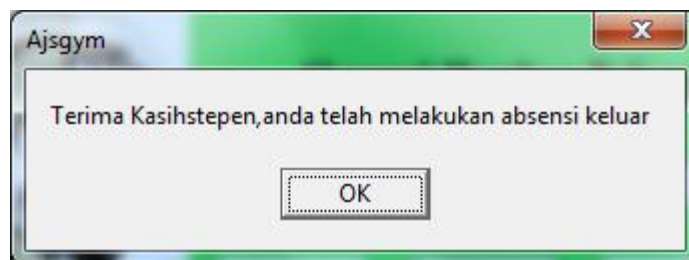


The screenshot shows the 'Absensi Member Harian' (Daily Member Absence) form. It features the same AJS GYM logo on the left. The title 'Absensi Member Harian' is centered in bold black text. Below the title is a label 'Nama' followed by a dropdown menu. At the bottom are three buttons: 'Masuk' (Enter), 'Keluar' (Exit), and 'Kembali' (Back). The 'Kembali' button has a dashed border.

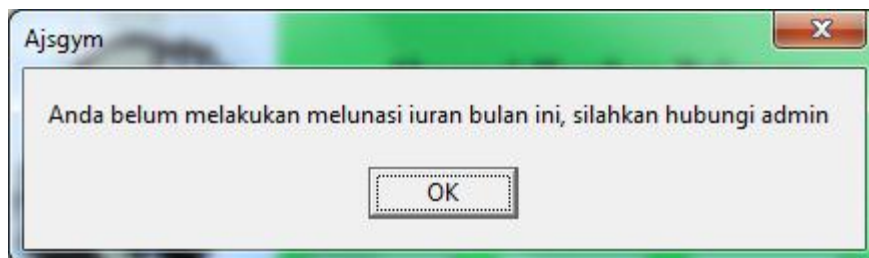
Gambar 3.26 Tampilan Absensi Member Harian



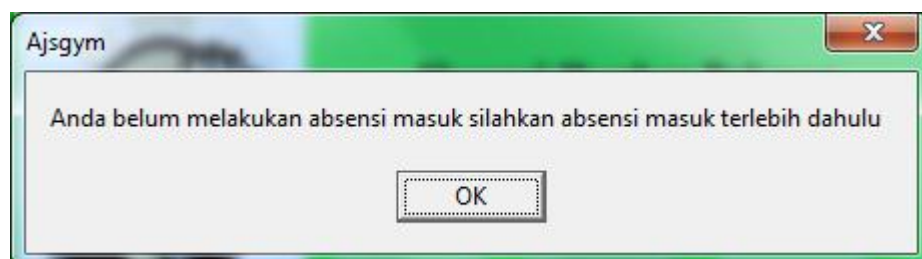
Gambar 3.27 Member Berhasil Melakukan Absen masuk karena telah membayar iuran



Gambar 3.28 Member melakukan Absensi keluar



Gambar 3.29 Member Tidak dapat Mengabsen karena belum melunasi iuran bulanan



Gambar 3.30 Member tidak dapat melakukan Absensi keluar karena belum melakukan absensi masuk