

# PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN MEMBER GYM BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS: GALBY GYM PADALARANG)

Dewa Fadila Ramdhani<sup>1</sup>, Beki Subaeki<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>Sistem Informasi, Universitas Sangga Buana

<sup>1</sup>korespondensi: dewafadila17@gmail.com

## ABSTRACT

*This study aims to design a safer member management information system for Galby Gym Padalarang. Currently, the management of member data at Galby Gym Padalarang is still done manually, where the personal data of prospective members is written on the membership card and also copied to a special book containing a list of members. This system has many shortcomings such as member data can be easily lost or damaged. Knowing that there are weaknesses in the member management system at Galby Gym Padalarang, the author intends to develop a web-based member management information system to assist security and facilitate data management. To design a web-based membership system information, data were collected through direct observation and interviews. This program is then created using PHP as a programming language and MySQL for database storage. The main stages of system design include analysis of software requirements, system design, coding, testing, and implementation of programs made. It is hoped that this designed web-based information system will correct the shortcomings of the current system for Galby Gym Padalarang.*

*Keywords: Gym, Membership, Information System, Web*

## ABSTRAK

*Penelitian ini memiliki tujuan untuk merancang sistem informasi pengelolaan member yang lebih aman untuk Galby Gym Padalarang. Saat ini, pengelolaan data member pada Galby Gym padalarang masih dilakukan secara manual, dimana data pribadi calon anggota ditulis pada kartu member keanggotaan dan juga disalin ke buku khusus yang berisi daftar anggota. Sistem ini memiliki banyak kekurangan seperti data anggota dapat dengan mudah hilang atau rusak. Mengetahui adanya kelemahan pada sistem pengelolaan member pada Galby Gym Padalarang, maka penulis bermaksud untuk mengembangkan sistem informasi pengelolaan member berbasis web untuk membantu keamanan dan mempermudah mengelola data. Untuk merancang informasi sistem keanggotaan berbasis web, data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara langsung. Program ini kemudian dibuat dengan menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman dan MySQL untuk penyimpanan basis datanya. Tahap utama perancangan sistem meliputi analisis kebutuhan perangkat lunak, perancangan sistem, pengkodean, pengujian, serta implementasi program yang dibuat. Diharapkan sistem informasi berbasis web yang dirancang ini akan memperbaiki kekurangan yang dimiliki sistem yang berjalan saat ini untuk Galby Gym Padalarang.*

*Kata Kunci: Gym, Member, Sistem Informasi, Web*

## PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi, sistem informasi telah menjadi sesuatu yang penting di era modern seperti saat ini. Keberadaan sistem informasi dalam kehidupan manusia saat ini sangat membantu dalam mempermudah kehidupan, segala bidang pekerjaan memanfaatkan kemajuan

teknologi dalam bidang otomatisasi, secara fisik terlihat jauh dan sulit namun dapat diakses dalam sekejap mata hanya dengan memanfaatkan teknologi sistem informasi (1). Sama pentingnya dengan sistem informasi, kesehatan tubuh merupakan hal yang tergolong sangat penting dan mulai diperhatikan oleh masyarakat. Banyak cara

untuk mendapatkan kesehatan tubuh tersebut, baik itu kegiatan olahraga yang dilakukan dirumah seperti *push up* dan *sit up*. Atau olahraga yang biasa dilakukan secara *outdoor* seperti lari, bermain sepakbola dan juga berenang. Ataupun olahraga di tempat tertentu seperti tempat kebugaran yang sering dikenal sebagai *gym*.

Saat ini *gym* tidak hanya terdapat di perkotaan – perkotaan besar saja, tetapi peredarannya sudah mulai meluas, bahkan di daerah yang termasuk pinggiran kota pun kini *gym* sudah dengan mudah dijumpai. Maka dari itu, dengan telah meluasnya peredaran tempat *gym* membuat cakupan pasarnya menjadi lebih luas sehingga peminatnya bertambah banyak. Dengan semakin banyaknya peminat olahraga tersebut membuat kini banyak tempat *gym* baru yang bermunculan.

Beberapa kendala terkadang masih dapat terlihat walaupun tempat *gym* tersebut telah bertahan cukup lama. Contohnya seperti yang terjadi pada Galby *Gym* Padalarang, dimana masih kurang optimalnya proses pencatatan dan pengelolaan *member* karena proses yang dilakukan belum menggunakan proses yang terkomputerisasi.

Proses pengelolaan *member* yang belum terkomputerisasi menjadi suatu kendala saat akan melakukan transaksi seperti perpanjangan masa aktif member, pendaftaran *member* ataupun pencatatan kunjungan harian. Hal ini dikarenakan sulitnya saat proses pencarian data sehingga membuat kegiatan transaksi tersebut cenderung lebih lama. Ditambah pula kini jumlah pegawai di

Galby *Gym* Padalarang hanya ada satu pegawai, pegawai tersebut harus mengurus seluruh pekerjaan yang ada pada Galby *Gym* Padalarang. Maka proses pengelolaan member yang kurang efisien dan memakan waktu seperti ini terkadang membuat banyak pekerjaan lain menjadi tidak dapat terselesaikan dengan baik.

Ketersediaan data serta informasi pada perusahaan atau instansi dapat dapat membantu dalam proses pengambilan keputusan serta kebijakan lain demi kepentingan bersama pada perusahaan tersebut (2). Data pengunjung yang disimpan oleh pihak Galby *Gym* Padalarang sebenarnya dapat diolah untuk dijadikan bahan acuan dalam pembuatan strategi untuk menjaga keberlangsungan tempat usahanya. Sayangnya, karena jumlah sumber daya manusianya yang terbatas dan juga data yang sudah terlanjur menumpuk sehingga data tersebut tidak pernah diolah menjadi apapun. Pemanfaatan teknologi informasi pada suatu organisasi sangat diperlukan, hal ini diperlukan terlebih oleh organisasi (3). Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka penulis berniat untuk melakukan perancangan serta pembuatan program untuk pengelolaan *member* yang berjudul "Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Member Gym Berbasis Website (Studi Kasus: Galby Gym Padalarang)".

## METODE

Pengembangan sistem merupakan suatu jenis pemecahan masalah yang mengarah pada

pembuatan solusi sistem informasi perusahaan untuk mengatasi masalah yang ada serta untuk memanfaatkan kesempatan (4). Aktivitas yang terdapat dalam pengembangan sistem terstruktur dengan jelas sehingga dapat memudahkan pihak pengembang sistem serta pengguna untuk mendapatkan sistem yang diinginkan. Aktivitas yang terstruktur tersebut terdiri atas analisis sistem, perancangan sistem, pemrograman, pengujian, konversi, serta produksi dan pemeliharaan (5).

Dilakukannya pengembangan sistem biasanya didasari oleh adanya permasalahan yang tidak dapat ditangani lagi oleh sistem lama, sehingga pengembangan sistem ini meliputi proses pembuatan sistem dan perubahan sistem berikut model dan metode yang digunakan. Pengimplementasian sistem baru untuk menggantikan sistem lama pada suatu perusahaan dapat dilakukan secara keseluruhan ataupun secara parsial (6).

Metode *prototype* merupakan metode pengembangan perangkat lunak, yang berupa model fisik kerja sistem dan berfungsi sebagai versi awal dari sistem. Penerapan metode ini akan menghasilkan suatu jembatan antara pengembang dengan pengguna untuk melakukan interaksi pada kegiatan pengembangan sistem untuk mendapatkan hasil sistem yang sesuai dan diinginkan (7).

Suatu penelitian dapat menerapkan metode pengumpulan data yang berbeda – beda,

berikut adalah metode pengumpulan data yang diterapkan pada penelitian ini :

#### 1. Observasi

Pengumpulan data dengan cara observasi merupakan cara pengumpulan data dengan pengamatan langsung ke tempat dilakukannya penelitian. Cara ini dilakukan dengan maksud untuk mengetahui bagaimana keadaan dan aktivitas yang terjadi pada tempat dilakukannya penelitian.

#### 2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara tanya jawab secara lisan kepada subjek penelitian yang dirasa dapat memberikan data atau informasi untuk mendukung penelitian. Pada kegiatan ini, wawancara dilakukan kepada pegawai yang bertugas untuk mengelola *Galby Gym* Padalarang.

Sedangkan, dalam penelitian ini UML diterapkan untuk perancangan sistemnya. Terdapat tiga diagram yang digunakan, yaitu :

#### 1. Usecase Diagram

*Use Case Diagram* merupakan salah satu diagram yang terdapat pada UML, yang mana diagram ini lebih menekankan pada apa yang diperbuat oleh sistem, bukan bagaimana (8).

*Use Case Diagram* menggambarkan hubungan aktor terhadap sistem (9).

#### 2. Activity Diagram

*Activity Diagram* menggambarkan berbagai macam alur aktivitas yang ada pada sistem, mulai dari bagaimana masing – masing alir berawal, *decision* apa saja yang mungkin terjadi serta bagaimana mereka berakhir (8).

#### 3. Class Diagram

*Class Diagram* adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah

objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek (8).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Sistem yang Berjalan

Menurut Tata Sutabri Informasi merupakan “data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan.” (10).

Sistem akan berjalan dengan baik, apabila keseluruhan karakteristik sistem saling bersinergi untuk mencapai tujuan sesuai yang ditetapkan pada tahap awal (1). Untuk mengetahui bagaimana sistem melakukan tugasnya maka diperlukan penjabaran mengenai aliran sistemnya atau langkah-langkah yang dilakukan oleh sistem tersebut. Berikut adalah langkah langkah yang dilakukan sistem dalam melakukan transaksi pendaftaran *member*

1. Pelanggan memberikan tanda pengenalan kepada resepsionis.
2. Pelanggan melakukan pembayaran kepada resepsionis.
3. Resepsionis menuliskan data identitas pelanggan pada buku khusus data pelanggan.
4. Respsionis menuliskan identitas pelanggan pada kartu member.
5. Resepsionis memberikan kartu member serta tanda pengenalan pelanggan kepada pelanggan.

### Analisis Kebutuhan

Analisa ini dilakukan dengan maksud untuk meminimalisir adanya kesalahan saat sistem diterapkan. Terdapat dua aspek utama yang dianalisis, aspek tersebut merupakan apa saja kebutuhan perangkat lunak (*hardware*)nya serta apa saja kebutuhan perangkat lunak (*software*)nya.

Tabel 1: Analisis Kebutuhan

Perangkat Keras	Perangkat Lunak
Laptop	Sistem operasi minimal windows 7
Processor intel minimal i3	Database My SQL
RAM 4GB	Web Browser
Penyimpanan Minimal 500 gb	Xampp
	Visual Studio Code

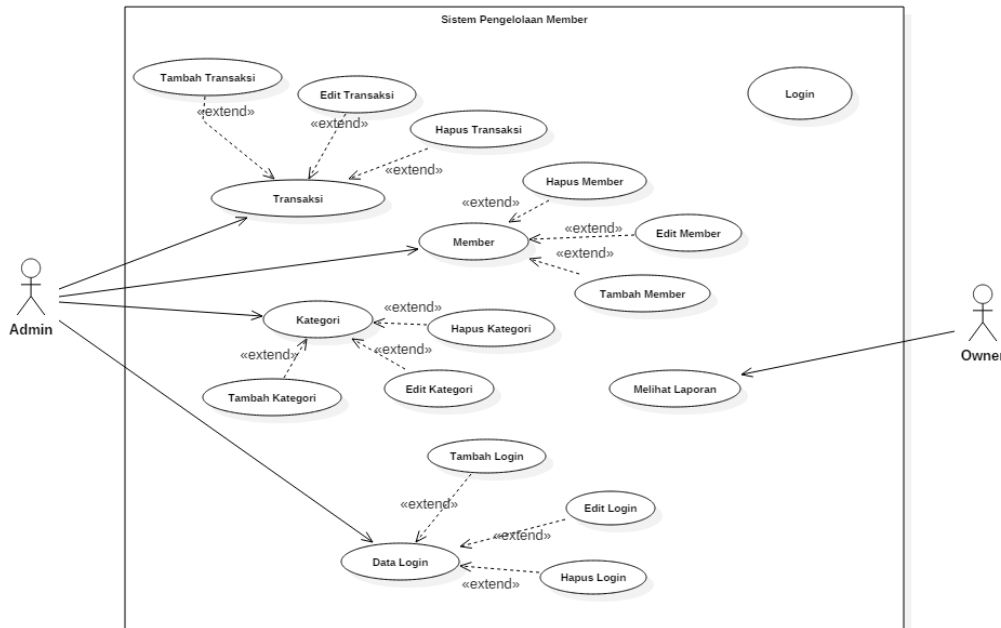
### Perancangan Sistem

#### 1. Usecase Diagram

Dalam perancangan *use case* diagram sistem pengelolaan *member* pada Galby Gym Padalarang ini didapatkan bahwa terdapat dua aktor yang dapat mengakses sistem, aktor tersebut merupakan *admin* dan *owner*, dan kedua aktor tersebut pun sebelumnya harus

melakukan *login* agar dapat mengoperasikan sistem. Dalam penerapannya, *admin* merupakan pegawai yang menjaga tempat *gym* dan bekerja sebagai resepsionis. Kegiatan yang dapat dilakukan oleh *admin* adalah melakukan dan mengelola transaksi, mengelola *member* serta mengelola kategori.

Kegiatan pengelolaan tersebut mencakup tambah data, *edit* data serta hapus data



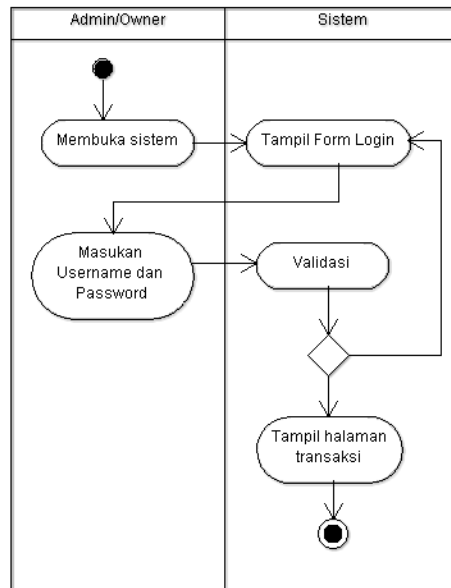
Gambar 1: Perancangan Usecase Diagram

## 2. Activity Diagram

Activity diagram digunakan untuk menggambarkan kegiatan-kegiatan yang ada didalam suatu sistem. Agar dapat lebih memahami tentang sistem yang dibuat, maka perlu dibuatkan activity diagram tentang sistem yang akan diusulkan.

Proses login terhadap user dapat dilakukan oleh dua buah jenis user yaitu admin dan

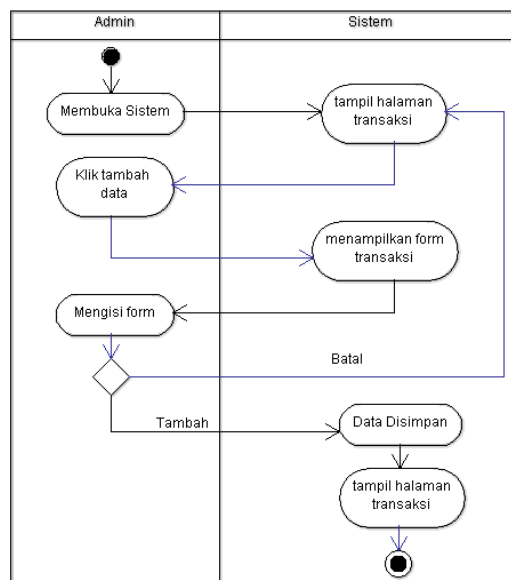
owner. Setelah user membuka sistem, maka sistem akan menampilkan halaman login yang nantinya akan diisi oleh Username dan juga password. Sistem akan melakukan validasi terhadap Username dan password yang dimasukkan, setelah Username dan password benar lalu selanjutnya user akan diarahkan ke halaman masing masing.



Gambar 2: Activity Diagram Login

Untuk melakukan transaksi, pertama-tama admin diharuskan untuk melakukan *login* terhadap sistem dan setelahnya sistem akan menampilkan halaman transaksi. Untuk melanjutkannya admin diharuskan untuk mengklik tombol tambah data yang nantinya

akan membuat sistem menampilkan form transaksi yang akan diisi oleh admin. Setelah form tersebut diisi dan diklik tombol tambah maka data akan disimpan di *database* lalu sistem kembali menampilkan halaman transaksi.



Gambar 3: Activity Diagram Tambah Transaksi

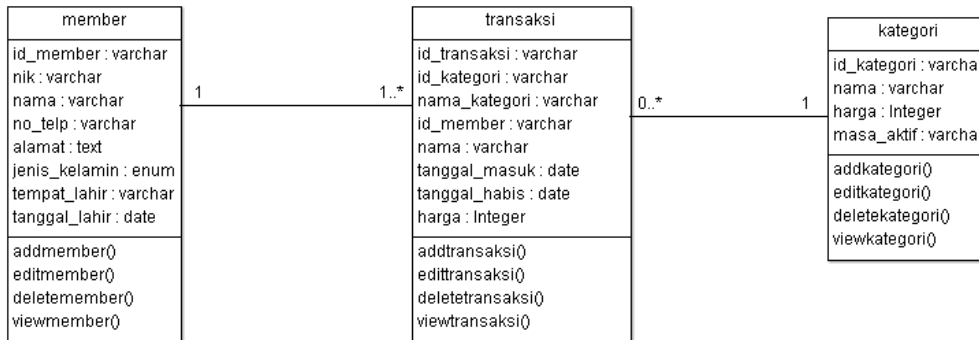
### 3. Class Diagram

Menggambarkan bagaimana *database* yang ada saling terhubung untuk

menjalankan suatu sistemnya. Dimana untuk menjalankan transaksi maka dibutuhkan data *member* serta kategori

yang nantinya ID *member* akan dimasukkan pada keterangan transaksi. Sama halnya dengan data *member*, saat transaksi pun akan dimasukkan jenis kategori apa yang dipilih, dengan

menentukan jenis kaegorinya, maka keterangan harga transaksipun dapat diperoleh.



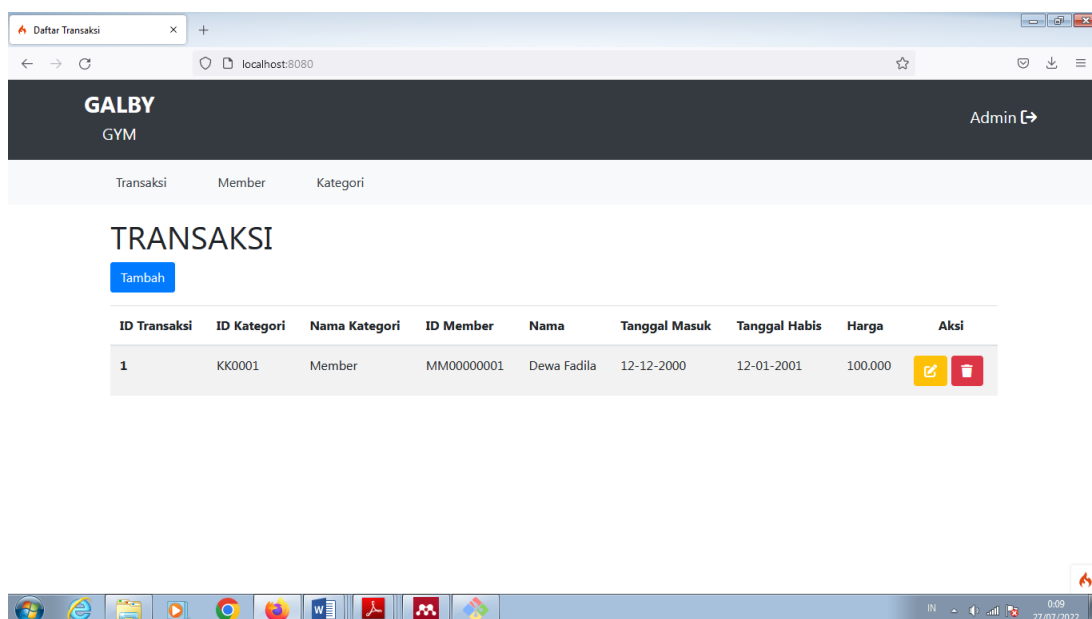
Gambar 4: Perancangan Class Diagram

## Implementasi

### 1. Halaman Transaksi

Halaman ini dapat diakses oleh Admin dan admin memiliki akses untuk menambahkan transaksi pula. Tetapi tak hanya untuk

menambahkan transaksi, adminpun dapat mengubah ataupun menghapus data transaksi apabila sebelumnya terdapat kesalahan penginputan data.

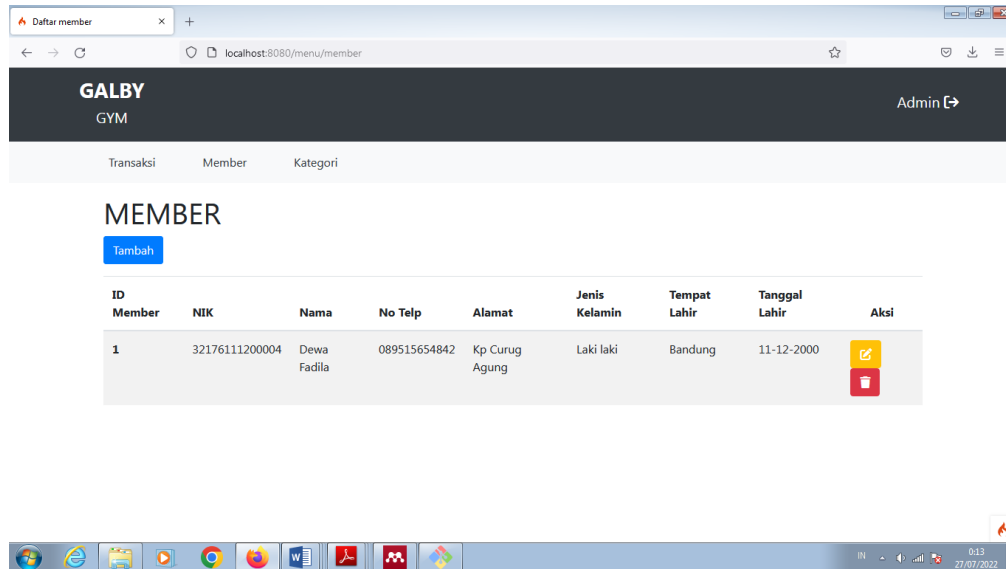


Gambar 5: Halaman Transaksi

## 2. Halaman *Member*

Halaman ini dapat diakses oleh Admin dan admin memiliki akses untuk menambahkan data *member* apabila terdapat calon *member* baru yang ingin berolahraga di Galby Gym

Padalarang. Tetapi tak hanya untuk menambahkan data *member*, adminpun dapat mengubah ataupun menghapus data *member* apabila sebelumnya terdapat kesalahan penginputan data.

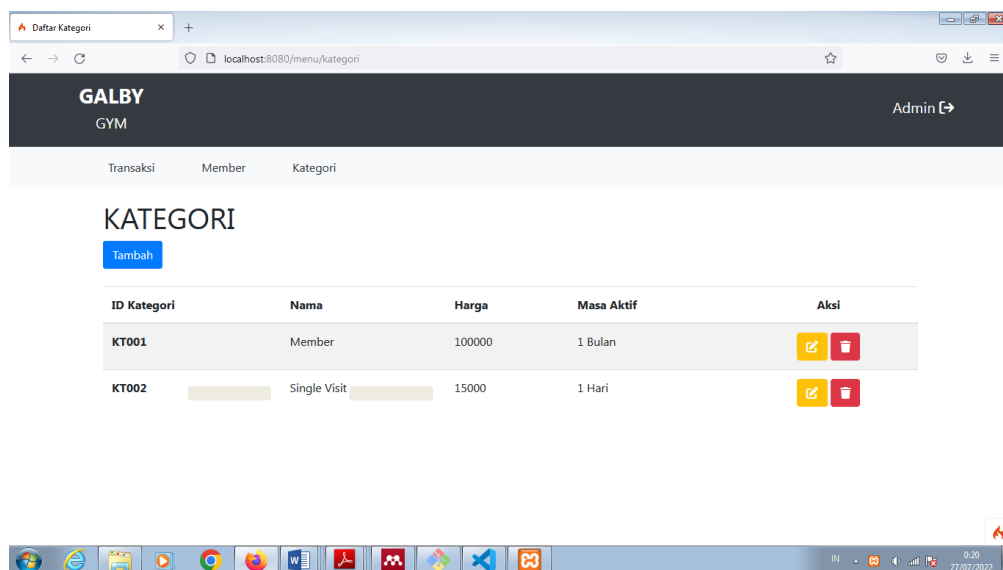


Gambar 6: Halaman *Member*

## 3. Halaman *Kategori*

Halaman ini dapat diakses oleh Admin dan admin memiliki akses untuk menambahkan kategori baru. Tetapi tak hanya untuk menambahkan jenis kategori baru, adminpun

dapat mengubah ataupun menghapus data kategori apabila sebelumnya terdapat kesalahan penginputan data.



Gambar 7: Halaman *Kategori*



## SIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan Sistem Informasi Pengelolaan *Member* Berbasis *Web* di Galby *Gym* Padalarang dapat disimpulkan bahwa dengan adanya Sistem Informasi pengelolaan *member* ini dapat membantu mempercepat dan mempermudah *user* dalam melakukan pekerjaan. Selain itu pula, Sistem Informasi Pengelolaan *Member* ini dapat membuat data perusahaan menjadi lebih aman serta dapat membuat owner memiliki laporan yang dapat dijadikan untuk strategi di masa mendatang.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Safitri NU, sabandi ahmad. Sistem Informasi Manajemen. 2019.
2. Sciences H. Sistem Informasi Konsep Dasar. *Sist Inf konsep dasar*. 2016;4(1):1–23.
3. Subaeki B. Perancangan Arsitektur Sistem Informasi Menggunakan Metode Enterprise Arsitektur Planning. *J Tata Kelola dan Kerangka Kerja Teknol Inf*. 2017;3(2).
4. Tobing YR. Perancangan Sistem Informasi Membership pada Vitka Fitness Berbasis Web. 2017;110265:110493.
5. Yuliani W. Metodologi Pengembangan Sistem [Internet]. *Media Mahasiswa Indonesia*. 2021 [cited 2022 Sep 23]. Available from: <https://mahasiswaindonesia.id/metodologi-pengembangan-sistem/>
6. Teknova P. 6 Cara Jitu dalam Pengembangan Sistem Informasi [Internet]. *Profio Indonesia*. 2020 [cited 2022 Sep 23]. Available from: <https://profio.co.id/6-cara-jitu-dalam-pengembangan-sistem-informasi/#:~:text=Seperti namanya%2C pengembangan sistem informasi,model dan metodologi yang digunakan.>
7. Purnomo D. Model prototyping pada pengembangan sistem informasi. *JIMP (Jurnal Inform Merdeka Pasuruan)*. 2017;2(2).
8. Hidayat D. Rancang Bangun Sistem Informasi Pencatatan Pembayaran Dpp Mahasiswa Kelas Khusus Pada Fakultas Teknik Universitas Sangga Buana Ypkp. 2017;
9. Nugraha SD. Sistem Informasi Manajemen Member soen Barbell Fitness. 2019;
10. Sutabri T. Analisis Sistem Informasi. Putri C, editor. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET; 2012.