

Sistem Informasi Membership dan Pengaturan Jadwal Untuk Mempermudah Administrasi Pada Alto Myshouse Berbasis Web

Membership Information System and Scheduling Schedules to Make It Easier for Administrations on Web Based at Alto Myshouse

Fransiskus Handika Putra¹
Addin Aditya²
Setiabudi Sakaria^{3*}

¹ Program Studi Teknik Informatika, STIKI Malang, Indonesia

^{2,2} Program Studi Sistem Informasi, STIKI Malang, Indonesia

¹171111012@mhs.stiki.ac.id, ²addin@stiki.ac.id, ³setiabudi@stiki.ac.id

Penulis Korespondensi:

Setiabudi Sakaria
setiabudi@stiki.ac.id

Riwayat Artikel:

Diterima : 7 Juni 2022
Direview : 14 Juni 2022
Disetujui : 29 Juni 2022
Terbit : 30 Juni 2022

Abstrak

Pada penelitian ini penulis akan merancang sistem informasi keanggotaan yang lebih aman dan efisien di pusat kebugaran Alto MysHouse. Pada Alto MysHouse saat ini masih menggunakan sistem keanggotaan manual di mana anggota mereka mengisi formulir keanggotaan menggunakan media kertas yang kemudian disimpan. Sistem ini memiliki banyak kekurangan seperti data anggota dapat dengan mudah hilang atau rusak. Maka dibuatkanlah rancangan sistem informasi keanggotaan yang berbasis website yang akan membantu keamanan dan efisiensi dalam menemukan data anggota dan juga untuk menyederhanakan proses pendaftaran, suatu sistem yang dapat otomatisasi sistem pendaftaran bagi para anggota, instruktur dan jadwal dimasukkan ke dalam database. Sehingga pengguna sistem mendapatkan informasi yang diinginkan dengan cepat dan akurat. Oleh karena itu, rancangan sistem informasi keanggotaan yang berbasis website dibuat sehingga dapat diakses oleh anggota. Untuk merancang sistem informasi keanggotaan berbasis website ini pengumpulan data-data yang diperlukan melalui pengamatan langsung dan wawancara dengan admin dari Alto MysHouse. Program ini kemudian dibuat menggunakan Php sebagai bahasa pemrograman dan MySQL untuk penyimpanan database. Tahap utama desain sistem mencakup analisis persyaratan perangkat lunak, desain sistem, pengkodean, pengujian, implementasi dan pemeliharaan program yang diciptakan. Sistem informasi berbasis website yang dirancang ini akan dapat memperbaiki kelemahan sistem yang sekarang ini pada MysHouse Alto.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Membership, Trainer, Web, Keanggotaan, Qr Code

Abstract

In this study writers will design a safer and more efficient membership information system at alto myshouse fitness center. At present alto myshouse still use a manual membership system in which their members fill out membership forms using paper media that is then stored. This system has many flaws like member data can easily disappear or malfunction. Therefore, compl erasing web-based membership information systems that will assist security and efficiency in locating member data and also to simplify the application process, a system that can systematize registration systems for members, instructors and schedules is included in the database. So that system users get their desired information quickly and accurately. Therefore, the membership information system design based on the website is made accessible to members. To design this website based membership information system collecting the necessary data through direct

observation and interview with admin of alto myshouse. The program is then made to use PHP as programming language and MySQL for database storage. The major stage of system design includes analysis of the requirements of software, system design, coding, testing, implementation and maintenance of programs created. This web-based information system will be able to improve current system weaknesses.

Keywords: *Information System, Membership, Trainer, Web Development, Qr-Code*

1. Pendahuluan

Seiring dengan berkembangnya sistem informasi saat ini, banyak organisasi atau perusahaan yang ingin mencapai sistem informasi yang cepat, relevan dan akurat. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan teknologi khususnya di bidang komputer dan teknologi komunikasi disetiap aspek kehidupan yang menghasilkan sebuah penggabungan sistem informasi yang saat ini mudah untuk di akses tanpa adanya batasan waktu dan jarak dengan menggunakan jaringan internet. Model usaha atau bisnis juga ikut terpengaruh oleh perkembangan ilmu pengetahuan teknologi tersebut, dikarenakan sebagian besar orang di saat ini banyak yang menjadi pengguna internet. Saat ini sudah banyak sekali bisnis atau usaha yang menggunakan sistem informasi untuk mempermudah pekerjaan hampir disemua bidang memiliki sistem informasinya sendiri, tidak terkecuali usaha tempat pelatihan kebugaran (gym).

Sama halnya dengan sistem informasi, olahraga merupakan kebutuhan yang cukup penting atau bahkan kegiatan sehari-hari masyarakat sekarang ini. Pilihan masyarakat untuk berolahraga semakin beragam dikarenakan ketersediaan tempat-tempat pelatihan kebugaran yang mudah ditemukan. Olahraga yang umum dilakukan masyarakat adalah calishtenic, dimana olahraga tersebut dapat dilakukan dimana saja bahkan dirumah, namun hasil dari program yang dilakukan sendiri dirumah dengan program yang diberikan oleh pelatih (trainer) yang ahli di tempat kebugaran tentu saja berbeda. Tujuan berolahraga adalah untuk menjaga tubuh tetap sehat, sebagai hobi dan juga untuk membentuk tubuh agar lebih ideal.

Sistem informasi sangat diperlukan hampir disetiap bidang usaha untuk meminimalisir kesalahan dan kehilangan data yang penting. Mulai dari bagian pendaftaran, pembayaran, sampai administrasi juga banyak dilakukan di dalam sebuah sistem, hal ini dikarenakan sistem informasi dapat meminimalisir kesalahan dan mempermudah pekerjaan. Sudah banyak contoh penelitian di bidang pengembangan sistem informasi. Beberapa penelitian telah dilakukan seperti pengembangan sistem informasi untuk mengelola kegiatan pertemuan di USNI berbasis web dimana sistem informasi ini berguna untuk memudahkan pengguna dalam mengoptimalkan penjadwalan kegiatan dengan tepat waktu [1]. Selanjutnya terdapat pengembangan sistem informasi untuk manajemen pusat kebugaran, dimana pengembangan sistem ini bertujuan untuk memudahkan pengelola usaha dalam pengarsipan data dan transaksi jual beli produk lebih terorganisir [2]. Yang terakhir terdapat pengembangan sistem informasi untuk presensi member pada speed strength fitness Yogyakarta dimana pengembangan sistem informasi ini bertujuan untuk menangani proses data presensi agar lebih efektif dan efisien [3].

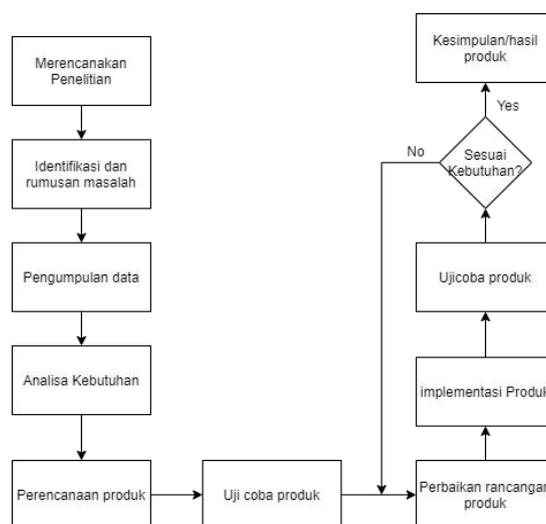
Salah satu contoh usaha yang masih menggunakan cara manual yaitu tempat-tempat pelatihan kebugaran (gym). Dalam hal ini penulis mengambil sebuah tempat yang akan dijadikan sebagai studi kasus yaitu Alto MyHouses, dimana tempat pelatihan kebugaran ini masih baru berjalan dan masih menggunakan cara yang manual, mulai dari pendaftaran sampai pembayaran. Sehingga setiap calon member yang akan mendaftar harus datang ke tempat pelatihan tersebut untuk mengisi formulir pendaftaran, memilih paket yang tersedia, pembayaran, program seperti apa saja yang tersedia, dan pengaturan jadwal antara member dan trainer masih dilakukan secara manual. Juga para member yang datang setelah mengatur jadwal masih harus mengisi buku kehadiran. Dan perusahaan tidak dapat mengetahui pasti berapa total member yang dimiliki, dan berapa banyak jumlah member yang aktif dan non aktif pada bulan tertentu,

juga tidak dapat melihat rekap bulanan perusahaan dengan cepat. Hal tersebut membuat perusahaan tersebut rentan terjadinya redudansi data, atau kehilangan data, dan juga kurangnya efektifitas dan efisiensi kerja pada perusahaan.

Berdasarkan uraian tersebut diatas, penulis akan merancang dan membuat program pendataan keanggotaan, dan pengaturan jadwal pada fitness. Penulis akan mengambil judul “Sistem Informasi Membership dan Pengaturan Jadwal untuk Mempermudah Administrasi Pada Alto MysHouse Berbasis Web”. Dan dengan adanya sistem informasi ini diharapkan dapat meminimalisir terjadinya kesalahan atau kehilangan.

2. Metode Penelitian

Peneliti memiliki beberapa prosedur penelitian untuk bisa dilakukan penelitian berikut tahapan prosedur penelitian yang digunakan oleh peneliti:



Gambar 1. Prosedur Penelitiran

Metode Pengumpulan Data

Wawancara

Data dikumpulkan dengan cara wawancara secara langsung kepada pemilik, seorang trainer, dan juga seorang member untuk mengetahui informasi tentang bagaimana alur kerja di perusahaan tersebut.

Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan langsung ke lokasi penelitian. Hal yang di observasi yaitu keadaan lapangan dan aktivitas - aktivitas yang dilakukan dan sistem sosial yang terdapat di dalamnya.

Analisis Data

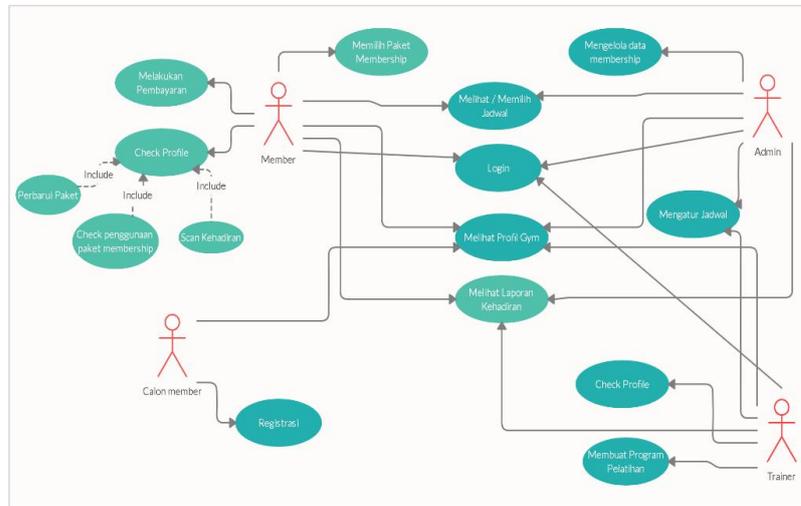
Menganalisis data yang diperoleh melalui hasil wawancara, dan observasi yang kemudian diolah menjadi informasi agar mudah dipahami.

Perancangan

Perancangan sistem yang digunakan peneliti adalah penggunaan model berorientasi objek. Fokus dari pendekatan berorientasi objek dalam memodelkan sebuah sistem adalah untuk memperbaiki kualitas dan produktivitas analisis sistem dan desain. Model berorientasi objek juga digunakan untuk mendefinisikan kesenjangan dan memetakan solusi [4].

Use Case Diagram

Use Case Diagram terdapat hanya 1 aktor yaitu *user*/pengguna. Berikut usecase diagram yang digunakan peneliti dalam penelitian ini:



Gambar 2. Use Case Diagram

3. Hasil dan Pembahasan

Antarmuka

Beranda Admin

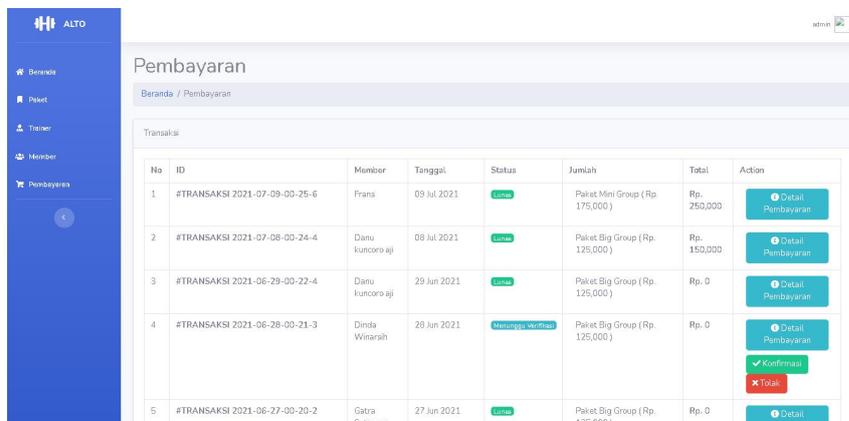
Pada halaman beranda (dashboard) admin terdapat berapa banyak total member yang dimiliki dan berapa banyak pria maupun Wanita, juga terdapat total member yang aktif tiap bulannya.



Gambar 3 Beranda Admin

Menu Pembayaran

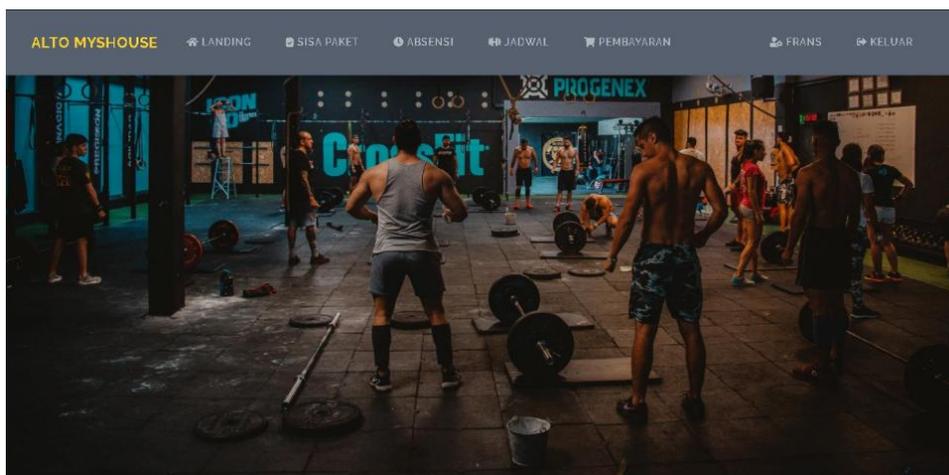
Di halaman pembayaran ini admin dapat melakukan pengecekan terhadap paket yang telah dipilih member, dan dapat melihat bukti pembayaran yang telah dikirimkan member.



Gambar 4 Menu Pembayaran Admin

Landing Page

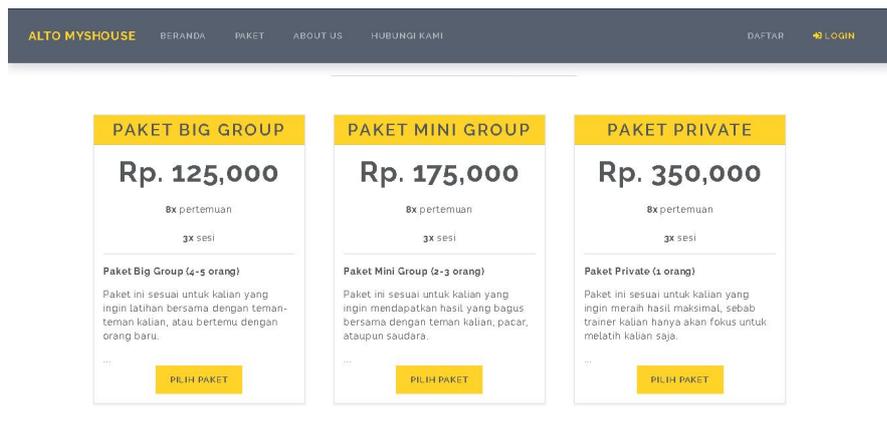
Halaman ini merupakan halaman utama dimana semua orang dapat melihat atau mengakses, dan juga mendaftar agar bisa menjadi member dari Alto MysHouse.



Gambar 5. Landing Page

Menu Paket

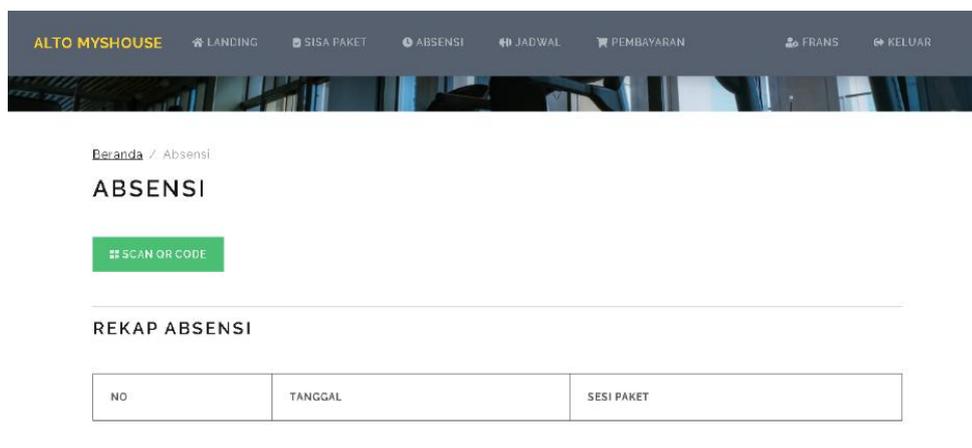
Di halaman ini siapa saja dapat melihat berbagai macam paket yang tersedia di Alto MysHouse.



Gambar 6. Menu Paket

Halaman Absensi

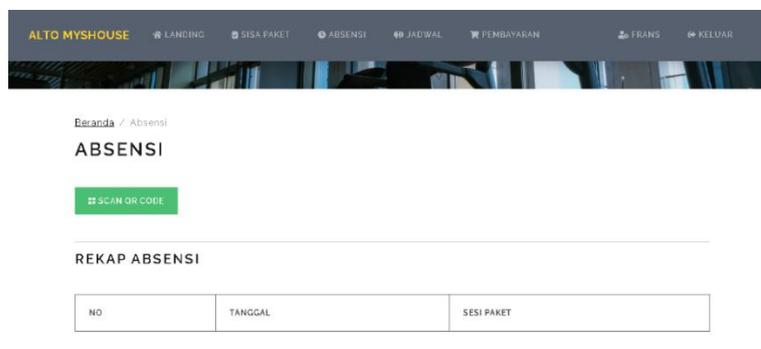
Di halaman ini member akan menggunakannya untuk melihat rekap absensi yang telah dilakukan dan untuk melakukan scan QR Code.

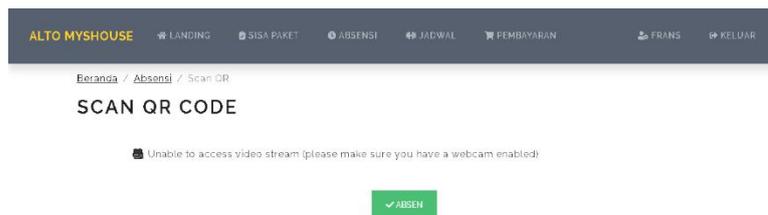


Gambar 7. Halaman Absensi

Halaman Scan QR

Di halaman ini member akan menggunakannya untuk melihat rekap absensi yang telah dilakukan dan untuk melakukan scan QR Code.

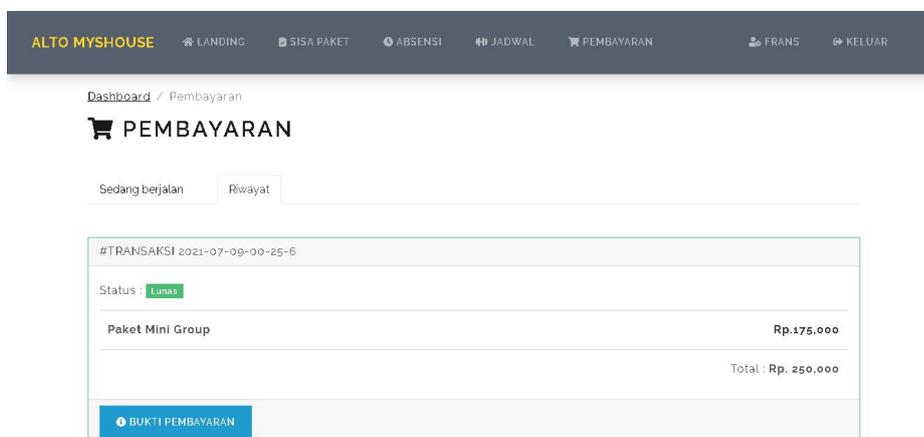




Gambar 8. Halaman Scan QR

Halaman Pembayaran Paket

Member dapat melakukan pembayaran paket yang telah dipilih dan juga member dapat melihat riwayat pembayaran yang telah dilakukan sebelumnya.



Gambar 9. Halaman Pembayaran Paket

Uji Coba

Pengujian yang dilakukan dengan metode *black box* ini akan menguji *input* dan *output* dari aplikasi yang telah dihasilkan. Tujuan dari pengujian ini untuk mengetahui atau memastikan bahwa aplikasi yang dihasilkan dapat berfungsi dengan baik dan sesuai rancangan aplikasi, Jika terdapat selama pengujian terdapat kesalahan, error, bug dan lainnya maka diperlukan pembaharuan. Berikut table pengujian yang dilakukan:

Tabel 3. Sistem yang diuji

Sisem Yang Di Uji	Butir Uji
Halaman Admin	Pengujian tampilan, tombol, dan Fungsi
Halaman <i>Trainer</i>	Pengujian tampilan, tombol, dan Fungsi
Halaman <i>Frontend</i>	Pengujian tampilan, tombol, dan Fungsi

Pengujian Halaman Admin

Hasil pengujian dari halaman Admin terdapat pada table di bawah:

Tabel 4. Loading Screen

Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
Uji tampilan halaman admin	Halaman admin jika dibuka maka akan mengharuskan untuk login terlebih dahulu	Berhasil

Uji inputan login dan tombol login	Inputan dapat diisi dengan baik, inputan password juga tertutup tidak ditampilkan. Tombol untuk login bekerja dengan baik	Berhasil
Uji tombol- tombol yang terdapat pada <i>sidebar</i>	Ketika diklik maka halaman yang diinginkan akan muncul	Berhasil
Uji tombol <i>edit</i> , hapus dan tambah pada Halaman Paket	Saat tombol edit diklik maka akan muncul halaman untuk memperbaharui paket yang dipilih	Berhasil
Uji tombol Simpan pada <i>List member</i> atau tambah <i>member</i>	Tombol <i>dropdown</i> dapat menampilkan nama-nama <i>member</i> yang telah terdaftar, dan tombol simpan otomatis menambahkan <i>member</i> yang dipilih ke dalam sesi yang dibuka	Berhasil
Uji tombol <i>edit</i> , tambah, dan hapus pada halaman <i>trainer</i> dan <i>member</i>	Jika diklik tombol edit maka akan muncul data-data lengkap dari data yang dipilih dan dapat merubah data yang diinginkan Jika tombol hapus diklik maka akan menghapus semua data-data tersebut	Berhasil
Uji tombol detail pembayaran, konfirmasi, dan tolak pada halaman pembayaran	Tombol detail pembayaran akan menampilkan nama dan asal bank pengirim dan bukti Tombol konfirmasi akan membuat status transaksi menjadi lunas Tombol tolak akan merubah status menjadi Ditolak	Berhasil
Uji tombol keluar	Jika tombol keluar diklik maka akun tersebut akan keluar dari halaman admin dan masuk ke halaman login admin	Berhasil

Pengujian Halaman Trainer

Hasil pengujian dari halaman Trainer terdapat pada table dibawah:

Tabel 5. Menu Utama

<u>Pengujian</u>	<u>Hasil Yang Diharapkan</u>	<u>Hasil Pengujian</u>
Uji tampilan halaman <i>trainer</i>	Halaman <i>trainer</i> jika dibuka maka akan mengharuskan untuk login terlebih dahulu	Berhasil
Uji inputan login dan tombol login	Inputan dapat diisi dengan baik, inputan password juga tertutup tidak ditampilkan. Tombol untuk login bekerja dengan baik	Berhasil
Uji tombol- tombol yang terdapat pada <i>sidebar</i>	Ketika diklik maka halaman yang diinginkan akan muncul	Berhasil
Uji tombol absensi dan list <i>member</i> pada halaman jadwal	Tombol absensi akan menampilkan <i>member</i> yang mengikuti sesi dan jadwal dari <i>trainer</i> tersebut	Berhasil
Uji tombol progress pada halaman list <i>member</i>	Tombol progress akan membuat trainer dapat mengisi apa yang member lakukan pada saat latihan dan berapa banyak intensitasnya	Berhasil
Uji tombol keluar	Jika tombol keluar diklik maka akun tersebut akan keluar dari halaman admin dan masuk ke halaman login admin	Berhasil

Pengujian Halaman Frontend / Landing Page

Hasil pengujian dari halaman Landing Page level terdapat pada table dibawah:

Tabel 6. Menu Level

Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
Uji tampilan <i>frontend</i>	Halaman <i>frontend</i> akan menampilkan <i>dashboard</i> ketika di akses atau dibuka	Berhasil
Uji tombol- tombol yang terdapat pada header	Jika tombol-tombol pada header diklik maka akan menuju ke halaman masing- masing	Berhasil
Uji tombol dan inputan untuk pendaftaran (<i>register</i>)	Inputan untuk register bekerja dengan baik pada semestinya. Tombol register bekerja dengan baik sesuai dengan data yang di inputkn	Berhasil
Uji tombol login dengan data yang sudah terdaftar	Inputan untuk login sesuai dengan yang di daftarkan. Tombol login bekerja dan memunculkan nama <i>member</i>	Berhasil
Uji edit profil	Edit profil dapat dilakukan dengan mengisi atau mengganti data yang diinginkan.	Berhasil
Uji <i>Scan QR Code</i>	Pada saat ingin melakukan <i>scan QR Code</i> maka kamera otomatis terbuka, dan jika sudah melakukan scan maka sisa paket otomatis berkurang	Berhasil
Uji pembayaran dengan upload bukti	Dapat mengupload bukti pembayaran sesuai dengan nominal paket yang ditentukan.	Berhasil

4. Penutup

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa pada penelitian ini telah menghasilkan sebuah website yang dapat digunakan Alto MysHouse dan dimanfaatkan supaya tidak terjadi kesalahan ataupun kehilangan data seperti sebelum-sebelumnya. *Member* tidak perlu melakukan absensi secara manual dengan mengisi formulir kehadiran lagi, dan dapat melakukan pembayaran dengan lebih mudah. Admin menjadi lebih mudah untuk melihat data-data yang dimiliki semua member, dan berapa banyak keaktifan member pada bulan tertentu.

5. Referensi

- [1] P. Hendradi and S. Anggraini, "Perancangan Sistem Informasi Manajemen Agenda Kegiatan Pertemuan Usni Berbasis Web (Studi Kasus: PPK USNI)," *Jurnal Satya Informatika*, vol. 1, no. 2, pp. 54-64, 2016.
- [2] H. R. Arifian, *Sistem Informasi Manajemen Pusat Kebugaran Universitas Tunas Pembangunan Surakarta*, Yogyakarta: Universitas Sebelas Maret, 2010.
- [3] M. Janah and H. Sismoro, *Perancangan Sistem Informasi Presensi Member Pada Speed Strength Fitness Yogyakarta*, Yogyakarta: STMIK AMIKOM Yogyakarta, 2014.
- [4] A. Aditya, "The using of Object-Oriented Method to Developing Android Application for Mapping Distribution of MSMEs (Micro, Small Medium Enterprises)," in *3rd International Seminar on Application for Technology of Information and Communication*, Semarang, 2018.