

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENDAFTARAN KEANGGOTAAN  
GYM MY FITNESS DI KOTA JAMBI BERBASIS WEB**

**PROYEK PENELITIAN**



Diajukan Oleh :

Ambo Fakhrizal Maruddani

8020190022

Untuk Persaratan Penelitian Dan Penulisan Tugas Akhir

Sabagai Akhir Proses Studi Strata 1

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS DINAMIKA BANGSA**

**2022**

## Identitas Proposal Penelitian

Judul Proposal : Rancang Bangun Aplikasi Pendaftaran Keanggotaan  
GYM My Fitness Di Kota Jambi Berbasis Web

Program Studi : Teknik Informatika

Jenjang Pendidikan : Strata 1 (S1)

Peneliti :

a. Nama Lengkap : Ambo Fakhrizal Maruddani

b. Nim : 8020190022

c. Jenis Kelamin : Laki-Laki

d. TTL : Kuala Enok, 04-09-1997

e. Alamat : Jl. Sadar Rt.02 Kec. Tanah  
Merah, Kab. Indragiri hilir, Prov. Riau

f. No Telepon : 082279133483

g. Email : Fmaruddani97@gmail.com

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Perkembangan fitness center (Pusat Kebugaran) di berbagai kota berkembang dengan pesat, banyak fitness center berskala besar berada pada kota-kota bahkan sekarang desa. Sehingga terciptanya peluang dalam Penyediaan sarana dan fasilitas fitness center yang telah berdiri di beberapa tempat-tempat. Adanya fitness center memberikan pengaruh yang kuat kepada minat masyarakat untuk melakukan kegiatan kebugaran ataupun segala aktifitas olahraga.

Olahraga adalah aktivitas fisik yang diperlukan guna mendapatkan tubuh yang sehat dan bugar untuk membentuk otot-otot. Banyaknya tempat Gym yang ada dimana-mana dapat memberikan kegunaan untuk anggota membeinya. Di Gym My Fitness belum menggunakan Sistem Informasi member gym sehingga manajemen anggota member masih menggunakan cara manual. Sehingga diperlukannya sebuah website yang terorganisir dengan baik untuk memudahkan individu atau karyawan Gym My Fitness untuk pendaftaran dan pengarsipan semua member.

Gym My Fitness adalah salah satu Gym yang beralamat Di Kebun kopi Kota Jambi . Di Gym My Fitness pendaftaran keanggotaan masih dilakukan secara manual yaitu dengan cara datang langsung ke tempat Gym My Fitness. Adapun masalah yang sering terjadi yaitu kesulitan karyawan mendata para member tetap maupun member tidak tetap, dimana proses pendaftaran member masih menggunakan kertas sehingga tidak efektif dan efisien.

Untuk mengatasi permasalahan yang telah disebutkan diatas maka dibutuhkan suatu aplikasi berbasis website yang dapat memudahkan para calon member yang ingin melakukan pendaftaran sebagai member tetap ataupun member tidak tetap, sehingga diperlukan suatu sistem yang mendukung dengan cepat dan efisien untuk membuat “RANCANG BANGUN APLIKASI PENDAFTARAN KEANGGOTAAN GYM MY FITNESS DI KOTA JAMBI BERBASIS WEB”

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan Uraian diatas,dapat dirumuskan permasalahan yang akan dikaji penulis dalam penelitian ini adalah adalah Bagaimana membangun sebuah Aplikasi berbasis web untuk pendaftaran member GYM ?

## **1.3 BATASAN MASALAH**

Adapun batasan masalah yang didapatkan pada proyek penelitian ini yaitu :

1. Data yang digunakan adalah data di Gym My Fitness.
2. Sistem ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, *HTML*, dengan *database MySQL*.
3. Pada Proyek Penelitian ini menghasilkan sebuah website yang dapat melakukan pendaftaran , informasi, galeri, jumlah anggota , fasilitas dan memperpanjang masa member sesuai dengan nama pendaftar.

## **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

1. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat dan membangun sebuah sistem informasi keanggota member Gym My Fitness yang berbasis web sehingga dapat digunakan oleh owner dan semua member.
2. Membangun sebuah sistem informasi berbasis web untuk pendaftaran member gym yang baru, perpanjangan member, daftar member dan non member secara komputerisasi dan terorganisir dengan baik dan efektif.
3. Membangun sebuah sistem informasi yang dapat melakukan pencarian data

secara efisien dan cepat yang sebelumnya masih dilakukan secara manual

#### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi pendaftaran keanggotaan GYM My Fitness berbasis web. Penelitian ini dapat memudahkan dan mengefisienkan waktu dalam proses pendaftaran member bagi GYM My Fitness.

# **BAB 11**

## **LANDASAN TEORI**

### **2.1 WEBSITE**

Website adalah salah satu layanan yang did dapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet dan juga menyediakan informasi bagi pemakai komputer dari informasi yang geratisan sampai informasi yang komersial.

Menurut Wahiddin Abas [1] :“Website disebut juga site, situs, situs *web* atau *portal*. Merupakan kumpulan halaman web yang berhubungan antara satu dengan lainnya, halaman pertama sebuah website adalah home page, sedangkan halaman demi halamannya secara mandiri disebut web page, dengan kata lain website adalah situs yang dapat diakses dan dilihat oleh para pengguna internet diseluruh dunia”.

### **2.2 INTERNET**

Internet mempunyai jaringan begitu luas dan tidak terbatas oleh siapa pun dalam mengaksesnya. Internet juga mempermudah dalam memperoleh informasi dan pengetahuan begitu lebih cepat.

Menurut sibero [2] : “internet ( Interconneted Network ) adalah jaringan komputer yang menghubungkan antar jaringan secara global, internet dapat juga disebut jaringan alam suatu jaringan yang luas”.

### **2.3 DATABASE**

Database merupakan salah satu komponen yang paling penting dalam sistem informasi, karena merupakan dasar dalam menyediakan informasi bagi para pemakai. Sistem dasar database merupakan suatu sistem informasi yang mengintegresikan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya dan membuatnya tersedia untuk beberapa aplikasi yang bermacam-macam didalam suatu organisasi.

Menurut Faizal Ari Prabowo [3] : “ Basis data terdiri atas 2 kata, yaitu Basis dan Data. Basis kurang lebih dapat diartikan sebagai markas atau gudang tempat bersarang atau berkumpul. Sedang data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia (pegawai, siswa, pembeli, pelanggan), barang, hewan, angka, huruf, symbol, teks, gambar, bunyi, atau kombinasinya”.

## **2.4 ALAT BANTU PEMBUATAN PROGRAM**

### **2.4.1. *Hyper Text Markup Language ( HTML )***

HTML adalah singkatan dari *Hyper Text Markup Language* yaitu bahasa pemrograman standar yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, yang kemudian dapat diakses untuk menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah penjelajah web internet (Browser). HTML dapat juga digunakan sebagai link antara file-file dalam situs atau dalam computer dengan menggunakan local host, atau link yang menghubungkan antar situs dalam dunia internet.

Supaya dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi pemformatan hiperteks sederhana ditulis didalam berkas format ASCII sehingga menjadi halaman web dengan perintah-perintah HTML.

HTML merupakan sebuah Bahasa yang bermula Bahasa yang sebelumnya banyak dipakai didunia percetakan dan penerbitan yang disebut *Standard Generalized Markup Language (SGML)*

### **2.4.2 PHP**

Skrip PHP akan membuat suatu aplikasi dapat di integrasikan ke dalam HTML sehingga suatu halaman web tidak lagi bersifat statis, namun menjadi bersifat dinamis. Sifat server side berarti pengerjaan script dilakukan di server, baru kemudian hasilnya dikirimkan ke browser”. Dan ada pula beberapa pengertian menurut para ahli antara lain :

Menurut Raharjo [4] :“PHP adalah salah satu bahasa pemrograman skrip yang dirancang untuk membangun aplikasi web”.

Jubilee Enterprise [5] : “PHP merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi berbasis website”.

### **2.4.3. MySQL**

MySQL adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat *database* pada web server, MySQL banyak digunakan sebagai manajemen *database* pada aplikasi berbasis web atau android. Dengan menerapkan Bahasa pemograman PHP, MySQL menjadi pilihan karena kecepatan serta kemudahan yang ditawarkan nya.

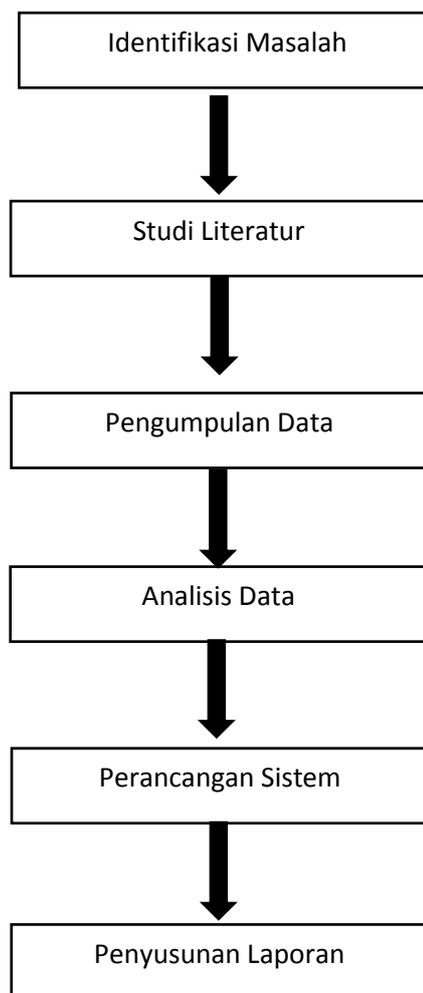
Menurut Sianipar [6] : “MySQL secara singkat adalah sistem basis data jaringan, dengan tujuan para pengguna dapat berkomunikasi dengan server yang berjalan secara lokal di mesin pengguna atau dengan server yang berjalan di tempat lain, mungkin di mesin di benua lain”.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 KERANGKA KERJA PENELITIAN**

Kerangka kerja penelitian merupakan suatu bentuk kerangka kerja yang dapat digunakan sebagai pendekatan dalam memecahkan masalah dan juga untuk mempermudah pencapaian hasil penelitian tepat waktu dan berjalan dengan lancar. Adapun kerangka kerja yang kami lakukan dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut :



**Gambar 3.1 Kerangka Kerja Penelitian**

Berdasarkan kerangka kerja penelitian yang telah digambarkan diatas, maka dapat diuraikan pembahasan sebagai berikut :

### **1. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah merupakan langkah awal untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi dan juga merupakan tahap awal yang harus dilakukan peneliti , dan pada tahap ini peneliti melakukan wawancara terhadap pihak dan karyawan GYM My Fitness kota Jambi. langkah ini bertujuan dalam merumuskan permasalahan dengan jelas, menetapkan tujuan dilakukan penelitian, memberikan batasan-batasan penelitian dan memberikan asumsi yang digunakan.

### **2. Studi Literatur**

Pada tahap ini penulis menambah wawasan guna mendapatkan sebuah topik yang layak diangkat sebagai sebuah penelitian dengan mempelajari dan memahami teori dan konsep dimana penulis banyak melakukan penelitian pada buku-buku referensi, jurnal dan internet.

### **3. Pengumpulan Data**

Pada tahap pengumpulan data ini merupakan faktor pendukung yang sangat penting dalam sebuah penelitian. Untuk itu dalam penelitian ini penulis menggunakan metode sebagai berikut :

#### **a) Pengamatan**

Pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan oleh peneliti terhadap gejala atau peristiwa yang diselidiki pada objek penelitian dan dalam hal ini peneliti mencari tahu langsung tentang bagaimana proses pengolahan data informasi dan pendaftaran pada GYM My Fitness kota Jambi. Dengan melakukan observasi peneliti dapat melihat secara teliti dan dapat mengambil kesimpulan dan menemukan sebuah masalah-masalah apa saja yang terjadi.

#### **b) Wawancara**

Tahap pengumpulan data dengan wawancara ini peneliti langsung bertemu dengan sumber informasi yaitu kepada pihak dan karyawan GYM My Fitness. Dengan ini maka penulis bisa mendapatkan informasi

lebih banyak dan rinci dari sumber nya, dari hasil wawancara ini dapat disimpulkan bahwa GYM My Fitness kota Jambi ini mengalami kesulitan dalam melakukan pencatatan data pendaftaran member yang masih manual. Untuk itu perlunya sistem baru yang dapat mengatasi permasalahan yang dialami oleh pihak GYM My Fitness kota Jambi.

#### **4. Analisis Sistem**

Pada tahap ini penulis melakukan identifikasi masalah sistem pada GYM My Fitness kota Jambi yang sedang berjalan untuk mengetahui keebutuhan-kebutuhan sistem yang akan dikembangkan dan memberikan usaha yang dapat dijadikan sebagai perbaikan dari kelemahan-kelemahan yang ada.

#### **5. Pengembangan Sistem**

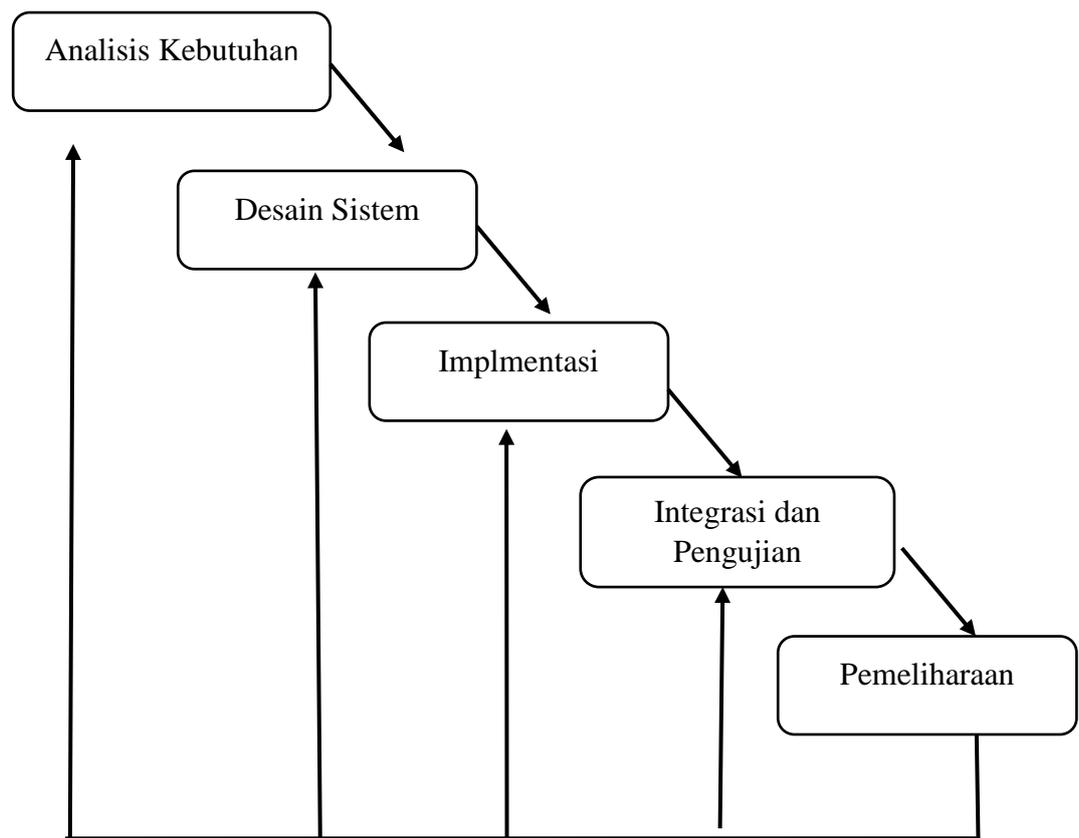
Selain pengumpulan data, penulis juga menggunakan metode pengembangan sistem sebagai penunjang peneliti tersebut. Metode pengembangan sistem yang digunakan penulis adalah metode ( *Waterfall* ).

#### **6. Pembuatan Laporan**

Pada tahap pembuatan laporan akhir penelitian, dilakukan berdasarkan kerangka yang telah dibuat dan dirancang yang terdiri dari Pendahuluan, Landasan Teori, Metode Penelitian, Analisis dan Perancang sistem, Implementasi dan Pengujian Unit serta Penutup yang ditambahkan dengan lampiran bukti hasil penelitian yang telah dibuat.

### 3.2 METODE PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pengembangan perangkat lunak dengan model *waterfall*. Metode *waterfall* adalah salah satu jenis model pengembangan aplikasi dan termasuk ke dalam *classic life cycle* (siklus hidup klasik), yang mana menekankan pada fase yang berurutan dan sistematis. Untuk model pengembangannya, dapat dianalogikan seperti air terjun, dimana setiap tahap dikerjakan secara berurutan mulai dari atas hingga kebawah.



Gambar 3.1 Metode Waterfall

### **3.3 ALAT BANTU PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK**

Dalam melakukan penelitian penulis juga memerlukan alat bantu. Alat bantu yang digunakan terutama dalam pembuatan program dan pelaksanaan penelitian sehingga dapat membantu dalam penelitian sesuai dengan yang diinginkan.

#### **1. Perangkat Keras (*Hardware*)**

Perangkat keras (*hardware*) yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebuah laptop dengan spesifikasi sebagai berikut :

- Laptop
  - Monitor : 1920 x 1080 *pixel*
  - Prosesor : Intel ®Core™i7-9750H
  - VGA : Nvidia Geforce GTX 1650
  - RAM : 8 GB DDR4
  - STORAGE : SSD (Solid State Drive) ITB, dengan freespaces 540 GB
- Printer
  - Canon Pixma iP 2270

#### **2. Perangkat Lunak (*software*)**

Perangkat lunak (*software*) yang digunakan di dalam laptop untuk melakukan penelitian antara lain :

- Sistem Operasi Windows 10 64-bit
- Microsoft Word 2019
- XAMPP
- HTML 5
- Adobe Dreamweaver CS6
- Visual Studio Code
- Google Chrome

### 3.4 JADWAL PENELITIAN

Berikut jadwal waktu penelitian yang direncanakan berdasarkan kerangka kerja (Frame Work) yang telah disusun yaitu dilaksanakan pada bulan september sampai januari 2023 . Penelitian dialkukan selama 4 bulan dengan perincian seperti pada table berikut ini :

| No | Kegiatan   | September |   |   |   | Oktober |   |   |   | November |   |   |   | Desember |   |   |   |
|----|--|-----------|---|---|---|---------|---|---|---|----------|---|---|---|----------|---|---|---|
|    |  | 1         | 2 | 3 | 4 | 1       | 2 | 3 | 4 | 1        | 2 | 3 | 4 | 1        | 2 | 3 | 4 |
| 1  | Identifikasi Masalah   | ■         | ■ |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   |
| 2  | Studi Literatur  |           |   | ■ |   |         |   |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   |
| 3  | Pengumpulan Data<br>(Pengamatan,<br>Wawancara,<br>Dokumentasi) |           |   |   | ■ | ■       | ■ |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   |
| 4  | Perancangan Sistem<br>( <i>Waterfall</i> )                     |           |   |   |   |         | ■ | ■ | ■ | ■        | ■ | ■ |   |          |   |   |   |
| 5  | Penyusunan Laporan   |           |   |   |   |         |   |   |   |          | ■ | ■ | ■ | ■        | ■ | ■ | ■ |

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Abas, “Analisa Kepuasan Mahasiswa Terhadap Website Universitas Negeri Yogyakarta (Uny),” *Manajemen*, pp. 1–6, 2013.
- [2] Sibero, “Sistem Informasi Pengaduan Pelanggan Air Berbasis Website Pada PDAM Kota Ternate,” *Indones. J. Inf. Syst.*, vol. 3, 2011.
- [3] F. A. Prabowo and Syani, “Berbasis Web Di Divisi Training Seamolec,” *Sist. Inf. Pengolah. Sertifikat Berbas. Web Di Div. Train. Seamolec*, vol. 2, no. January, p. 76, 2017.
- [4] Budi Raharjo, *Mudah belajar Visual Basic.Net : disertai lebih dari 300 contoh program*. Bandung: Informatika, 2016.
- [5] Jubilee Enterprise, *PHP Komplet*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2017.
- [6] R. H. Sianipar, *Pemrograman database menggunakan MySQL*. Yogyakarta: CV Andi Offset, 2015.