

**RANCANG BANGUN MEDIA INFORMASI PADA
EVOLUTION *FITNESS CENTER*
PALANGKA RAYA BERBASIS
WEB *FRAMEWORK***

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata I Pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya



OLEH

FERNANDO JHONianto
NIM C1657201067
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA**

2021

**RANCANG BANGUN MEDIA INFORMASI PADA
EVOLUTION *FITNESS CENTER*
PALANGKA RAYA BERBASIS
WEB *FRAMEWORK***

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata I Pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH

FERNANDO JHONIAN TO
NIM C1657201067
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA**

2021

PERSETUJUAN

RANCANG BANGUN MEDIA INFORMASI PADA EVOLUTION *FITNESS CENTER* PALANGKA RAYA BERBASIS WEB *FRAMEWORK*

Tugas Akhir ini telah disetujui untuk diujikan
pada Tanggal 09 September 2021

Dosen Pembimbing I,



Agung Prabowo, S.Kom., MMSi
NIK. 1976 0327 2016 107

Desen Pembimbing II,



Susi Hendartie, M.Kom
NIK. 1978 0320 2008 001

Mengetahui :

Ketua STMIK Palangkaraya,



Suparno, M.Kom

NIK. 1969 0104 1995 105

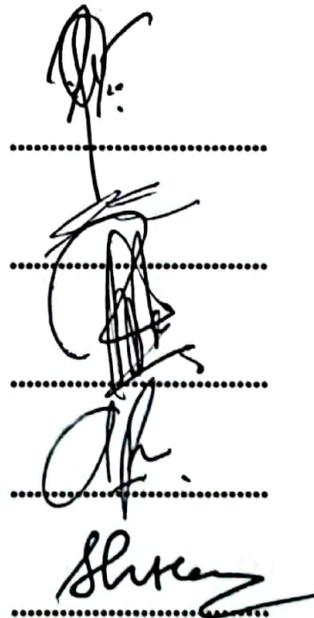
PENGESAHAN

RANCANG BANGUN MEDIA INFORMASI PADA EVOLUTION *FITNESS CENTER* PALANGKA RAYA BERBASIS WEB *FRAMEWORK*

Tugas Akhir ini telah diuji, dinilai dan disahkan
Oleh Tim Penguji pada Tanggal 09 September 2021

Tim Penguji Proposal Skripsi :

1. Ferdiyani Haris, M.Kom
Ketua
2. Fenroy Yedithia, S.Kom., M.TI.
Sekretaris
3. Rommi Kaestria, M.Kom
Anggota
4. Agung Prabowo, S.Kom., MMSi
Anggota
5. Susi Hendartie, M.Kom
Anggota



.....
.....
.....
.....
.....

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : **Fernando Jhoniato**
NIM : **C1657201067**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul :

RANCANG BANGUN MEDIA INFORMASI PADA EVOLUTION *FITNESS CENTER* PALANGKA RAYA BERBASIS WEB *FRAMEWORK*

Adalah hasil karya saya dan bukan merupakan duplikasi sebagian atau seluruhnya dari karya orang lain, kecuali bagian yang sumber informasi dicantumkan.

Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya secara sadar dan bertanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi pembatalan Tugas Akhir apabila terbukti melakukan duplikasi terhadap Tugas Akhir atau karya ilmiah orang lain yang sudah ada.

Palangka Raya, 17 Juni 2021

Yang Membuat Pernyataan



FERNANDO JHONIANO

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Tidak ada kata terlambat selama kita terus berusaha, meminta Berkah dan Perlindungan Tuhan. Teruslah berjuang seberat apapun rintangan yang harus dilalui, karena yakinlah dan percaya Tuhan selalu menyertai anak-anak -Nya untuk mendapatkan hasil yang terbaik, yang telah disediakan Tuhan dimasa depan.

Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk :

- Kedua Orang Tuaku tercinta yang selalu memberikan kepadaku curahan doa dan dukungannya, baik moril maupun materi.
- Saudara-saudara dan keluargku yang tercinta.
- Kekasih tercinta yang selalu ada untuk mendampingi.
- Sahabat-sahabat terbaik yang pernah ada.
- Rekan-rekan STMIK Palangka Raya yang telah memberi dorongan dan semangat.....

INTISARI

Fernando Jhonio, C1657201067, 2020. Rancang Bangun Media Informasi Pada Evolution *Fitness Center* Palangka Raya Berbasis Web *Framework*, Pembimbing I Agung Prabowo,S.Kom.,M.MSi. Pembimbing II Susi Hendartie,M.Kom

Dalam kegiatan pada Evolution *Fitness Center* selama ini informasi paket, jadwal, harga paket senam dan *fitnes* pelanggan harus menanyakan dulu ke Evolution *Fitness Center* sehingga promosi kurang maksimal. Proses pendaftaran member dan pelanggan yang ingin mendaftar senam atau *fitnes*, masih dilakukan secara manual yaitu dengan cara tulis tangan dalam pendataan, yang akan mengakibatkan terjadinya kesalahan dalam informasi fasilitas dan penulisan data atau salahnya perhitungan pembayaran. Pembuatan laporan transaksi juga masih dilakukan secara manual yaitu dengan cara tulis tangan yang terkadang kesalahan dalam penulisan data dan proses yang memakan waktu cukup lama dan sering kali terjadi kesalahan perhitungan pendapatan bulanan yang mengakibatkan kerugian pihak manajemen.. Maka dari itu penulis bermaksud membangun sebuah aplikasi berbasis *web* yang akan memudahkan pihak Evolution *Fitness Center* untuk menjalankan proses promosi dan pelayanan, secara *online* serta lebih akurat dan cepat. Sehingga penulis mengambil judul untuk penyusunan tugas akhir adalah “Rancang Bangun Media Informasi Pada Evolution *Fitness Center* Palangka Raya Berbasis Web *Framework*”. *Software* Adobe Dreamweaver CS4, Balsamiq Mockups 3, Microsoft Visio dan *tools* pendukung yang digunakan dalam membangun aplikasi ini adalah XAMPP Win 64 Versi 7.3.11, PHP, dan MySQL.

Metodologi yang digunakan dalam pengimplementasiannya menggunakan metode SDLC (*System Development Lyfe Cycle*), dengan model *prototyping* dengan pendekatan melewati tiga proses, yaitu pengumpulan kebutuhan, perancangangan dan evaluasi *prototyping*. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data seperti wawancara, observasi, dokumentasi studi pustaka dan eksperimen.

Tahapan Analisis Sistem dalam tahap ini yang akan dilakukan penulis adalah merancang pemodelan *system* dan desain *interface* program agar alur dari proses program tersebut jelas. Untuk pemodelan sistem penulis menggunakan pemodelan sistem *Unified Modelling Language (UML)* yaitu: *Activity Diagram*, *Use Case Diagram*, *Class Diagram* dan *Sequence Diagram* dengan menggunakan 1 *database* dengan nama “kp_db.sql” dengan 11 (sebelas) buah tabel yang digunakan untuk menyimpan konten sistem. Hasil *skala likert* adalah 339 atau 84,7% terletak lebih dekat interval Setuju (S), sehingga dapat diasumsikan bahwa program yang penulis buat telah memenuhi nilai yang baik untuk digunakan dan dipublikasikan oleh Evolution *Fitness Center* Palangka Raya.

Kata Kunci : Rancang Bangun, Media Informasi, fitness, Web *Framework*

ABSTRACT

Fernando Jhonianto, C1657201067, 2020. Information Media Design at Evolution *Fitness Center* PalangkaRaya Based on *Web Framework*, Supervisor I Agung Prabowo, S.Kom., M.MSi. Supervisor II Susi Hendartie, M.Kom.

In activities at the Evolution *Fitness Center*, information on packages, schedules, prices for exercise and packages, *fitness* customers must first ask the Evolution *Fitness Center* so that promotions are not optimal. The registration process for members and customers who want to register for exercise or *fitness*, is still done manually, namely by handwriting in data collection, which will result in errors in facility information and data writing or incorrect payment calculations. Making transaction reports is also still done manually, namely by handwriting, which sometimes errors in writing data and processes that take quite a long time and often an error in calculating monthly income results in loss of management. Therefore the author intends to build an application based *web* that will make it easier for Evolution *Fitness Center* to run the promotion and service process, *online* and more accurately and quickly. So that the authors take the title for the preparation of the finalis "projectDesign and Building of Information Media at theEvolution *Fitness Center* Web Based PalangkaRaya *Framework*". *software* Adobe Dreamweaver CS4, Balsamiq Mockups 3, Microsoft Visio and the supporting *tools* used in building this application are *XAMPP Win 64 Version 7.3.11, PHP, and MySQL*.

The methodology used in its implementation uses the SDLCmethod (*System Development Life Cycle*), with a model *prototyping* with an approach that passes through three processes, namely requirement gathering, designing and evaluation *prototyping*. The methods used in data collection such as interviews, observations, literature study documentation and experiments.

Stages of System Analysis In this stage what the author will do is to design a modeling *system* and design *interface* program so that the flow of the program process is clear. For system modeling the author uses the system modeling, *Unified Modeling Language (UML)* namely: *Activity Diagrams, Use Case Diagrams, Class Diagrams and Sequence Diagrams* using 1 *database* with the name "kp_db.sql" with 11 (eleven) tables used to store the content system. The result of *the Likert scale* is 339 or 84.7%, which is located closer to the Agree (S) interval, so it can be assumed that the program that the author has created has met a good value for use and was published by the Evolution *Fitness Center* PalangkaRaya.

Keywords: Design, Information Media, fitness, *Web Framework*

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena karunia-Nya lah Tugas Akhir ini dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang ditentukan. Tugas Akhir yang berjudul “Rancang Bangun Media Informasi Pada Evolutin *Fitness Center* Palangka Raya Berbasis Web *Framework*” merupakan salah satu syarat kelulusan Program Strata I pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangka Raya.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang sudah meluangkan waktu untuk membantu dalam pembuatan Tugas Akhir ini, kepada yang terhormat :

1. Suparno, M.Kom, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangka Raya.
2. Rinaldi Ninosepta Agan, selaku Pemilik Evolution Fitness Center Palangka Raya yang sudah memberikan izin melaksanakan penelitian Tugas Akhir.
3. Norhayati, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatia dan Komputer (STMIK) Palangka Raya.
4. Rosmiati, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Akademik yang sudah membimbing dari awal perkuliahan sampai pada saat ini
5. Agung Prabowo, S.Kom., MMSi, selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dalam perancangan dan penulisan Tugas Akhir.

6. Susi Hendartie, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan saran, koreksi dan bimbingan dalam penyusunan penulisan Tugas Akhir.
7. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
8. Orang tua, kakak, dan adik yang telah memberi dukungan, doa, moril dan materil selama ini.
9. Kekasih tercinta dan Sahabat-Sabahat Terbaik yang selalu memberiku semangat dukungan dan kebahagiaan selama penyelesaian Tugas Akhir, semoga kita bisa menjadi orang yang sukses dan berguna untuk orang lain. Amin.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak. Akhirnya penulis ucapkan terima kasih dan semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi pembaca.

Palangka Raya, 17 Juni 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN INTISARI	vi
HALAMAN ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah	2
C. Batasan Masalah	2
D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian	3
E. Jenis Penelitian	4
F. Sistematika Penulisan	4
G. Penjelasan Istilah Kunci	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Dasar Teori	8
1. Teori Yang Berkaitan Dengan Topik Penelitian	8
a. Rancang Bangun	8
b. Media Informasi	9
c. Sistem	9
d. Informasi	10
e. Sistem Informasi	10
f. Fitness Center	11
g. Website	11
h. Framework	12
2. Pemodelan yang Digunakan	14
a. Model Prototype	15
b. Research and Development	17
c. UML (Unified Modeling Language)	19
d. Metode Pengumpulan Data	25
e. Konsep Basis Data	27
f. Analisis PIECES	28
g. Pengujian	31
3. Perangkat Lunak yang Digunakan	32
a. Mozilla Firefox	33

b. Adobe Dreamweaver CS4.....	33
c. Balsamiq Mockups 3.....	34
d. Bootstrap	34
e. PHP Hypertext Preprocessor	35
f. My Structured Query Language (MySQL).....	35
4. Penelitian yang Relevan	35

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Pengumpulan Data	38
1. Metode Observasi	38
2. Metode Wawancara	38
3. Metode Kepustakaan	38
4. Metode Kuesioner.....	39
B. Jenis Penelitian	39
1. Menganalisa Potensi dan Masalah.....	39
2. Mengumpulkan Informasi	39
3. Desain Produk.....	39
4. Validasi Desain.....	39
5. Perbaikan Desai	40
6. Uji Coba Produk	40
7. Revisi Produk	40
8. Ujicoba Pemakaian	40
9. Revisi Produk Lanjut.....	40
10. Penggunaan Produk.....	40
C. Metode Pengembangan Sistem	41
D. Tinjauan Umum	41
E. Analisis.....	42
1. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan	42
2. Analisis Kelemahan Sistem yang Berjalan.....	42
3. Analisis Kebutuhan Sistem.....	44
4. Analisis Kelayakan Sistem	46
F. Desain Sistem Analisis.....	47
1. Desain Antarmuka	47
2. Desain Proses.....	61
3. Desain Perangkat Lunak	87
4. Desain Basis Data.....	88
5. Desain Keamanan	93
6. Desain Keuangan dan Biaya.....	93
7. Perawatan Sistem.....	94
8. Jadwal Penelitian	94

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi	96
1. Uji Coba Sistem dan Program	96
2. Manual Instalasi.....	131
3. Manual Program	136

4. Pemeliharaan Sistem.....	148
B. Pembahasan	148
1. Pembahasan Listing Program	148
2. Pembahasan Basis Data	150
3. Pembahasan Hasil Respon Pengguna	154

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	158
B. Saran	159

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Simbol pada <i>Use Case Diagram</i>	20
Tabel 2.	Simbol pada <i>Class Diagram</i>	21
Tabel 3.	Simbol pada <i>Activity Diagram</i>	23
Tabel 4.	Simbol pada <i>Sequence Diagram</i>	25
Tabel 5.	Bobot <i>Skala Likert</i>	32
Tabel 6.	Penelitian yang Relevan.....	36
Tabel 7.	Penjelasan Analisis dari Metode PIECES.....	42
Tabel 8.	Tabel Tbl_admin.....	89
Tabel 9.	Tabel Kelas	89
Tabel 10.	Tabel Instruktur.....	90
Tabel 11.	Tabel Tb_memberg	90
Tabel 12.	Tabel Tb_members	91
Tabel 13.	Tabel Tb_paket	91
Tabel 14.	Tabel Tb_sesi	91
Tabel 15.	Tabel Tb_transaksig.....	92
Tabel 16.	Tabel Tb_transaksiis	92
Tabel 17.	Tabel Tb_web	92
Tabel 18.	Tabel Type	93
Tabel 19.	Tabel User	93
Tabel 20.	Keuangan dan Biaya	94
Tabel 21.	Jadwal Penelitian.....	95
Tabel 22.	Rencana Pengujian Untuk Halaman Pengunjung	97
Tabel 23.	Rencana Pengujian Untuk Admin.....	98
Tabel 24.	Pengujian Alamat Url.....	99
Tabel 25.	Pengujian Menu Home.....	99
Tabel 26.	Pengujian Menu Instruktur.....	100
Tabel 27.	Pengujian Menu Jadwal Senam	101
Tabel 28.	Pengujian Menu Daftar	101
Tabel 29.	Pengujian Menu Paket Fitness	102
Tabel 30.	Pengujian Menu Contact.....	103
Tabel 31.	Pengujian Login Admin.....	104
Tabel 32.	Pengujian Halaman Kelola Paket Fitness	105
Tabel 33.	Pengujian Tambah Paket Fitness	106
Tabel 34.	Pengujian Edit Paket Fitness.....	106
Tabel 35.	Pengujian Delete Paket Fitness	107
Tabel 36.	Pengujian Halaman Member Fitness	108
Tabel 37.	Pengujian Tambah Member Fitness.....	108
Tabel 38.	Pengujian Edit Data Member Fitness.....	109

Tabel 39. Pengujian Pembayaran Member Fitness	110
Tabel 40. Pengujian Perpanjang Member Fitness	110
Tabel 41. Pengujian Hapus Data Member Fitness	111
Tabel 42. Pengujian Halaman Data Instruktur	112
Tabel 43. Pengujian Tambah Data Instruktur	112
Tabel 44. Pengujian Edit Data Instruktur	113
Tabel 45. Pengujian Hapus Data Instruktur	113
Tabel 46. Pengujian Halaman Layanan Senam	114
Tabel 47. Pengujian Tambah Data Layanan Senam	115
Tabel 48. Pengujian Edit Data Layanan Senam	115
Tabel 49. Pengujian Hapus Data Layanan Senam	116
Tabel 50. Pengujian Halaman Pengaturan Sesi	117
Tabel 51. Pengujian Tambah Data Pengaturan Sesi	117
Tabel 52. Pengujian Edit Data Pengaturan Sesi	118
Tabel 53. Pengujian Delete Data Pengaturan Sesi	119
Tabel 54. Pengujian Halaman Kelas Senam	119
Tabel 55. Pengujian Tambah Data Kelas Senam	120
Tabel 56. Pengujian Edit Data Kelas Senam	121
Tabel 57. Pengujian Hapus Data Kelas Senam	121
Tabel 58. Pengujian Data Kelola Member Senam	122
Tabel 59. Pengujian Data Kelola Bayar Member Senam	122
Tabel 60. Pengujian Data Kelola Transaksi Fitness	123
Tabel 61. Pengujian Cetak Transaksi Fitness	124
Tabel 62. Pengujian Data Kelola Transaksi Senam	125
Tabel 63. Pengujian Cetak Transaksi Senam	125
Tabel 64. Pengujian Halaman Kelola Admin	126
Tabel 65. Pengujian Tambah Data Admin	127
Tabel 66. Pengujian Edit Data Admin	127
Tabel 67. Pengujian Hapus Data Admin	128
Tabel 68. Pengujian Data Kelola Pengaturan Website	128
Tabel 69. Pengujian Ubah Pengaturan Website	129
Tabel 70. Pengujian Data Kelola Laporan Fitness	130
Tabel 71. Pengujian Data Kelola Laporan Senam	130
Tabel 72. Kepuasan Pengguna	154
Tabel 73. Hasil Kuesioner	155
Tabel 74. Bobot Daftar Pernyataan	156

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	<i>Model Prototype</i>	16
Gambar 2.	<i>Black Box</i>	31
Gambar 3.	Masukan Antarmuka.....	47
Gambar 4.	Keluaran Antarmuka.....	48
Gambar 5.	Rancangan Halaman Beranda.....	49
Gambar 6.	Rancangan Halaman Info Instruktur.....	49
Gambar 7.	Rancangan Halaman Data Jadwal Senam.....	50
Gambar 8.	Halaman Daftar.....	50
Gambar 9.	Halaman Paket <i>Fitness</i>	51
Gambar 10.	Halaman <i>Contact</i>	52
Gambar 11.	Halaman <i>Login</i>	53
Gambar 12.	Rancangan Halaman Menu Admin.....	53
Gambar 13.	Rancangan Halaman Menu Paket <i>Fitness</i>	54
Gambar 14.	Rancangan Halaman Menu Member <i>Fitness</i>	55
Gambar 15.	Rancangan Halaman Kelola Instruktur.....	55
Gambar 16.	Rancangan Halaman Layanan Senam.....	56
Gambar 17.	Rancangan Halaman Pengaturan Sesi.....	56
Gambar 18.	Rancangan Halaman Kelas Senam	57
Gambar 19.	Rancangan Halaman Member Senam.....	57
Gambar 20.	Rancangan Halaman Kelola Riwayat Transaksi <i>Fitness</i>	58
Gambar 21.	Rancangan Halaman Kelola Riwayat Transaksi Senam.....	58
Gambar 22.	Rancangan Halaman Kelola Data Admin.....	59
Gambar 23.	Rancangan Halaman Pengaturan Website	60
Gambar 24.	Rancangan Halaman Laporan Transaksi <i>Fitness</i>	60
Gambar 25.	Rancangan Halaman Laporan Transaksi Senam.....	61
Gambar 26.	<i>Use case</i> Rancangan Bangun Media Informasi Pada Evolution <i>Fitness Center</i> Palangka Raya Berbasis <i>Web Framework</i>	62
Gambar 27.	<i>Activity Diagram</i> Halaman Kelola Gym/ <i>Fitness</i>	64
Gambar 28.	<i>Activity Diagram</i> Halaman Kelola Senam.....	65
Gambar 29.	<i>Activity Diagram</i> Halaman Kelola Riwayat Transaksi.....	66
Gambar 30.	<i>Activity Diagram</i> Halaman Kelola Transaksi	67
Gambar 31.	<i>Activity Diagram</i> Kelola Admin	68
Gambar 32.	<i>Activity Diagram</i> Data Website	69
Gambar 33.	<i>Activity Diagram</i> Laporan.....	70
Gambar 34.	<i>Activity Diagram</i> Lihat Instruktur.....	71
Gambar 35.	<i>Activity Diagram</i> Lihat Jadwal Senam	71
Gambar 36.	<i>Activity Diagram</i> Daftar Senam.....	72
Gambar 37.	<i>Activity Diagram</i> Lihat Paket Gym.....	72
Gambar 38.	<i>Activity Diagram</i> Transaksi	73
Gambar 39.	<i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Gym/ <i>Fitness</i>	74
Gambar 40.	<i>Sequence Diagram</i> Kelola Senam	75
Gambar 41.	<i>Sequence Diagram</i> Data Riwayat Transaksi.....	76
Gambar 42.	<i>Sequence Diagram</i> Data Transaksi	77

Gambar 43.	<i>Sequence Diagram</i> Data Admin	78
Gambar 44.	<i>Sequence Diagram</i> Data Pengaturan Web	79
Gambar 45.	<i>Sequence Diagram</i> Kelola Laporan	80
Gambar 46.	<i>Sequence Diagram</i> Lihat Data Instruktur	81
Gambar 47.	<i>Sequence Diagram</i> Lihat Jadwal Senam.....	82
Gambar 48.	<i>Sequence Diagram</i> Daftar Senam	83
Gambar 49.	<i>Sequence Diagram</i> Liat Paket Gym/ <i>Fitness</i>	84
Gambar 50.	<i>Sequence Diagram</i> Transaksi	85
Gambar 51.	<i>Class Diagram</i> Rancang Bangun Media Informasi Pada Evolution <i>Fitness Center</i> Palangka Raya Berbasis Web <i>Framework</i>	86
Gambar 52.	Relasi Tabel Media Informasi Pada Evolution <i>Fitness Center</i> Palangka Raya Berbasis Web <i>Framework</i>	87
Gambar 53.	<i>Flowchart</i> Sistem	88
Gambar 54.	Hasil Uji Ketik Alamat Url	99
Gambar 55.	Hasil Uji Halaman <i>Home</i>	100
Gambar 56.	Hasil Uji Halaman Instruktur.....	100
Gambar 57.	Hasil Uji Halaman Jadwal Senam.....	101
Gambar 58.	Hasil Uji Halaman Data Daftar.....	102
Gambar 59.	Hasil Uji Halaman Data Paket	102
Gambar 60.	Hasil Uji Halaman Data <i>Contact</i>	103
Gambar 61.	Hasil Uji <i>Login</i> Admin Sukses	105
Gambar 62.	Hasil Uji <i>Login</i> Admin Salah.....	105
Gambar 63.	Hasil Uji Tampil Data Kelola Paket <i>Fitness</i>	106
Gambar 64.	Hasil Uji Tambah Data Paket <i>Fitness</i>	106
Gambar 65.	Pengujian Edit Data Paket <i>Fitness</i>	107
Gambar 66.	Pengujian Hapus Data Paket <i>Fitness</i>	107
Gambar 67.	Hasil Uji Tampil Halaman Member <i>Fitness</i>	108
Gambar 68.	Hasil Uji Tambah Data Member <i>Fitness</i>	109
Gambar 69.	Pengujian Edit Data Member <i>Fitness</i>	109
Gambar 70.	Pengujian Pembayaran Member <i>Fitness</i>	110
Gambar 71.	Pengujian Perpanjangan Member <i>Fitness</i>	111
Gambar 72.	Pengujian Hapus Data Member <i>Fitness</i>	111
Gambar 73.	Hasil Uji Tampil Halaman Instruktur	112
Gambar 74.	Hasil Uji Tambah Data Instruktur.....	113
Gambar 75.	Pengujian Edit Data Instruktur.....	113
Gambar 76.	Pengujian Hapus Data Instruktur	114
Gambar 77.	Hasil Uji Tampil Halaman Layanan Senam	114
Gambar 78.	Hasil Uji Tambah Data Layanan Senam.....	115
Gambar 79.	Pengujian Edit Data Layanan Senam.....	116
Gambar 80.	Pengujian Hapus Data Layanan Senam	116
Gambar 81.	Hasil Uji Tampil Halaman Pengaturan Sesi	117
Gambar 82.	Hasil Uji Tambah Data Pengaturan Sesi.....	118
Gambar 83.	Pengujian Edit Data Pengaturan Sesi.....	118
Gambar 84.	Pengujian Hapus Data Pengaturan Sesi	119
Gambar 85.	Hasil Uji Tampil Halaman Kelas Senam	120
Gambar 86.	Hasil Uji Tambah Data Kelas Senam	120

Gambar 87. Pengujian Edit Data Kelas Senam	121
Gambar 88. Pengujian Hapus Data Kelas Senam.....	121
Gambar 89. Hasil Uji Tampil Halaman Member Senam.....	122
Gambar 90. Bayar dan Cetak Pembayaran Member Senam.....	123
Gambar 91. Hasil Uji Tampil Halaman Transaksi <i>Fitness</i>	124
Gambar 92. Cetak Pembayaran Transaksi <i>Fitness</i>	124
Gambar 93. Hasil Uji Tampil Halaman Transaksi Senam.....	125
Gambar 94. Cetak Pembayaran Transaksi Senam	126
Gambar 95. Hasil Uji Tampil Halaman Kelola Admin	126
Gambar 96. Hasil Uji Tambah Data Admin	127
Gambar 97. Penguji Edit Data Admin	127
Gambar 98. Penguji Hapus Data Admin	128
Gambar 99. Halaman Pengaturan Web.....	129
Gambar 100. Ubah Data Pengaturan Web.....	129
Gambar 101. Hasil Uji Tampil Halaman Laporan <i>Fitness</i>	130
Gambar 102. Hasil Uji Tampil Halaman Laporan Senam.....	131
Gambar 103. Tampilan Awal http://www.000webhost.com/	132
Gambar 104. Halaman Pendaftaran	132
Gambar 105. Halaman Pendaftaran <i>Domain</i>	133
Gambar 106. Halaman <i>Login</i>	133
Gambar 107. Halaman <i>List Account</i>	134
Gambar 108. Halaman Membuat MySQL dan PHPMyAdmin.....	134
Gambar 109. Pilih <i>File Manager</i>	135
Gambar 110. Halaman <i>File Manager</i>	135
Gambar 111. Halaman <i>Upload File</i> pada <i>Public_html</i>	135
Gambar 112. Halaman Menu Utama	136
Gambar 113. Halaman Utama Pengunjung	136
Gambar 114. Halaman Instruktur	137
Gambar 115. Halaman Jadwal Senam	137
Gambar 116. Halaman Data Daftar	138
Gambar 117. Halaman Informasi Paket <i>Fitness</i>	138
Gambar 118. Halaman Data <i>Contact</i>	139
Gambar 119. Tampilan <i>Login</i> Admin.....	139
Gambar 120. Tampilan Menu Utama Admin	140
Gambar 121. Tampilan Halaman Kelola Paket <i>Fitness</i>	140
Gambar 122. Tampilan Halaman Kelola Member <i>Fitness</i>	141
Gambar 123. Perpanjang Member <i>Fitness</i>	141
Gambar 124. Pembayaran Member <i>Fitness</i>	142
Gambar 125. Tampilan Halaman Kelola Instruktur	142
Gambar 126. Tampilan Halaman Kelola Layanan Senam	143
Gambar 127. Tampilan Halaman Menu Kelola Pengaturan Sesi	143
Gambar 128. Tampilan Halaman Menu Kelola Kelas Senam.....	144
Gambar 129. Tampilan Halaman Kelola Member Senam.....	144
Gambar 130. Bayar dan Cetak Pembayaran Member Senam.....	145
Gambar 131. Tampilan Halaman Kelola Data Admin	145
Gambar 132. Tampilan Halaman Kelola Data Website	146

Gambar 133. Halaman Laporan <i>Fitness</i>	146
Gambar 134. Halaman Laporan Senam	147
Gambar 135. Tampilan Halaman Cetak Laporan	147
Gambar 136. <i>Database</i> PHPMyAdmin	150
Gambar 137. Tabel Admin	151
Gambar 138. Tabel Kelas	151
Gambar 139. Tabel Instruktur.....	151
Gambar 140. Tabel Memberg	152
Gambar 141. Tabel Members	152
Gambar 142. Tabel Paket.....	152
Gambar 143. Tabel Sesi.....	153
Gambar 144. Tabel Transaksig.....	153
Gambar 145. Tabel Transaksis	153
Gambar 146. Tabel Tb_web	153
Gambar 147. Tabel Type	154

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian Tugas Akhir
- Lampiran 2. Lembar Wawancara
- Lampiran 3. Surat Tugas Dosen Pembimbing
- Lampiran 4. Surat Tugas Penguji Tugas Akhir
- Lampiran 5. Kartu Kegiatan Konsultasi Tugas Akhir
- Lampiran 6. Kartu Kegiatan Seminar
- Lampiran 7. Lembar Dokumentasi
- Lampiran 8. Berita Acara Uji Coba Program Dengan Black Box Testing
- Lampiran 9. Lembar Kuesioner Responden



BAB I

PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan informasi teknologi sangat pesat bahkan di pelosok yang dulunya belum merasakan teknologi sekarang bisa menikmati layanan informasi teknologi secara *online*. Teknologi informasi muncul sebagai akibat semakin merebaknya globalisasi dalam kehidupan organisasi, dan semakin kerasnya persaingan dalam berbisnis, semakin singkatnya siklus hidup barang dan jasa yang ditawarkan, serta meningkatkan tuntutan selera konsumen terhadap produk dan jasa yang ditawarkan. Untuk mengatasi semua ini, perusahaan atau pengusaha mencari terobosan baru dengan memanfaatkan teknologi. Teknologi diharapkan dapat menjadi fasilitator dan interpreter. Semula teknologi informasi digunakan hanya terbatas pada pemrosesan data, dengan semakin berkembangnya teknologi informasi tersebut, hampir semua aktivitas organisasi saat ini telah dimasuki oleh aplikasi dan otomatisasi teknologi informasi.

Evolution Fitness Center yang beralamat di Jl. Bukit Raya IVb No.4c Palangka Raya merupakan suatu usaha yang bergerak di bidang olahraga yang di dalamnya melayani setiap pelanggan yang datang untuk melakukan olahraga *fitness* dengan menyediakan peralatan *fitness* serta melayani pelayanan *fitness* dan menyediakan studio senam Zumba, Erobik serta melayani senam dengan instruktur yang sudah disediakan.

Proses pemesanan atau pendaftaran member fitness atau senam pada Evolution *Fitness Center* selama ini pelanggan harus menanyakan dulu ke Evolution *Fitness Center* perihal jadwal pelaksanaan senam atau prosedur pendaftaran fitness, lalu dicatat dalam buku pendataan, yang sering kali terjadi kesalahan dalam informasi fasilitas dan penulisan data atau salahnya perhitungan pembayaran sehingga proses yang memakan waktu cukup lama dan sering kali terjadi kesalahan perhitungan pendapatan bulanan yang mengakibatkan kerugian pihak manajemen.

Maka dari itu penulis bermaksud membangun sebuah aplikasi berbasis *web* yang akan memudahkan pihak Evolution *Fitness Center* untuk menjalankan proses transaksi, promosi dan pelayanan, secara *online*. Sehingga penulis mengambil judul untuk penyusunan tugas akhir adalah “Rancang Bangun Media Informasi Pada Evolution *Fitness Center* Palangka Raya Berbasis *Web Framework*”.

B. Perumusan Masalah

Adapun perumusan masalah yang dibahas dalam penulisan ini adalah “Bagaimana membuat Rancang Bangun Media Informasi Pada Evolution *Fitness Center* Palangka Raya Berbasis *Web Framework*?”

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini tidak melebar luas, maka diberikan batasan-batasan untuk pendekatan permasalahan agar lebih terinci dalam pelaksanaannya, yaitu:

1. Pembuatan aplikasi ini berfokus pada pengelolaan paket layanan senam dan *fitnes*.
2. Pengelolaan jadwal, paket, instruktur senam, *fitness*, pendaftaran serta transaksi pembayaran serta laporan transaksi perperiode yang semuanya dikelola oleh administrator yang nantinya diakses oleh pelanggan berupa info instruktur, jadwal senam, info paket *fitnes* dan melakukan pendaftaran senam serta *fitness*.
3. *Software* Adobe Dreamweaver CS4, Balsamiq Mockups 3, Microsoft Visio dan *tools* pendukung yang digunakan dalam membangun aplikasi ini adalah *XAMPP Win 64 Versi 7.3.11, PHP, dan MySQL*.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media informasi pada Evolution *Fitness Center* Palangka Raya berbasis *Web Framework*.

2. Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain sebagai berikut :

a. Bagi Evolution *Fitness Center* Palangka Raya

memberikan kemudahan bagi Pemilik usaha Evolution *Fitness Center* Palangkaraya untuk mencapai hasil yang maksimal dalam informasi fasilitas dan pendataan pelayanan serta transaksi.

b. Bagi Penulis

Sebagai pengalaman serta meningkatkan kemampuan dan pengetahuan mengenai sistem informasi berbasis *web*.

c. Bagi STMIK Palangkaraya

Sebagai penambah literatur pustaka pada perpustakaan STMIK Palangkaraya serta dapat digunakan sebagai referensi dan dokumen akademik yang berguna untuk dijadikan acuan bagi civitas akademik di STMIK Palangkaraya.

d. Bagi Masyarakat

Memberikan kemudahan mendapatkan informasi paket dan jadwal senam dan *fitnes* serta proses pendaftaran senam tanpa harus datang ke *Evolution Fitness Center* Palangka Raya.

E. Jenis Penelitian

Dalam melakukan penelitian untuk menyusun penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau dalam istilah bahasa Inggris adalah *Research and Development*.

F. Sistematika Penulisan

Pada penulisan penelitian ini, penulis membuat sistematika penulisan agar memudahkan dalam membaca dan memahami isi dari penelitian ini secara garis besarnya dengan membagi menjadi beberapa bab, sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian, sistematika penulisan dan definisi istilah.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang dasar teoritis yang menjadi landasan dan mendukung pelaksanaan penulisan proposal penelitian. Pembahasan ini diuraikan tentang konsep dari website, media promosi, konsep bahasa pemrograman dan konsep pemodelan sistem, dan perangkat lunak yang akan digunakan dalam pembuatan website.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini penulis akan menjelaskan tentang analisis dari kelemahan sistem, kebutuhan perangkat keras, perangkat lunak, kebutuhan informasi, dan kebutuhan pengguna. Analisis kelayakan sistem, baik kelayakan teknologi, kelayakan operasional, dan kelayakan ekonomi. Selain itu, desain sistem yang digunakan juga dibahas bab ini yaitu: desain proses, desain antarmuka, dan desain basis data.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis akan menguraikan mengenai hasil yang telah didapat setelah Sistem Informasi selesai dibuat, apakah hasil

penelitian ini telah berhasil memecahkan masalah yang ada atau tidak.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini penulis akan memberikan kesimpulan terhadap hasil penelitian yang dilakukan dan berisi saran-saran yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti.

G. Penjelasan Istilah Kunci

Dalam penyusunan penelitian ini terdapat beberapa penjelasan istilah kunci yang harus di pahami antara lain adalah:

1. Rancang bangun adalah kegiatan menterjemahkan hasil analisa ke dalam bentuk paker perangkat lunak kemudian menciptakan sistem tersebut atau memperbaiki sistem yang telah ada.
2. Media adalah sarana atau prasarana yang dgunakan dalam menunjang suatu proses.
3. Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang bermafaat bagi penerimanya.
4. *Fitness center* adalah pusat kebugaran atau tempat yang menyimpan alat latihan fisik untuk keperluan latihan fisik untuk kebugaran.
5. Web adalah sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa teks, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet

6. *Framework* adalah sekumpulan perintah / fungsi dasar yang dapat membantu dalam proses-proses yang lebih kompleks.



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Dasar Teori

Menguraikan tentang dasar-dasar teori yang berkaitan dengan topik penelitian, pemodelan yang digunakan, dan perangkat lunak yang digunakan, seperti pada penjelasan sebagai berikut:

1. Teori Yang Berkaitan Dengan Topik Penelitian

a. Rancang Bangun

Menurut Pressman dalam Syahroni dan Ubaidi (2018:18), perancangan atau rancang merupakan serangkaian prosedur untuk menterjemahkan hasil analisa dan sebuah sistem ke dalam bahasa pemrograman untuk mendeskripsikan dengan detail bagaimana komponen-komponen sistem di implementasikan.

Menurut Pressman dalam Syahroni dan Ubaidi (2018:18), pengertian pembangunan atau bangun sistem adalah kegiatan menciptakan sistem baru maupun mengganti atau memperbaiki sistem yang telah ada secara keseluruhan.

Perancangan merupakan salah satu hal yang penting dalam membuat program. Adapun tujuan dari perancangan ialah untuk memberi gambaran yang jelas lengkap kepada pemrogram dan ahli teknik yang terlibat. Perancangan harus berguna dan mudah dipahami sehingga mudah digunakan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Rancang Bangun adalah penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Dengan demikian pengertian rancang bangun merupakan kegiatan menterjemahkan hasil analisa ke dalam bentuk

paket perangkat lunak kemudian menciptakan sistem tersebut atau memperbaiki sistem yang sudah ada.

b. Media Informasi

Menurut Davis dalam Yoyo (2010:32), media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Sedangkan pengertian dari informasi secara umum informasi adalah data yang sudah diolah menjadi suatu bentuk lain yang lebih berguna yaitu pengetahuan atau keterangan yang ditujukan bagi penerima dalam pengambilan keputusan, baik masa sekarang atau yang akan datang.

Menurut Sobur (2016:21), media informasi adalah “alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual untuk menyajikan berita atau informasi dalam upaya untuk memberitahukan atau menawarkan produk atau jasa dengan tujuan menarik minat konsumen dengan harapan dapat meningkatkan pendapatan atau angka penjualan”.

Jadi berdasarkan pendapat beberapa ahli maka media informasi dapat disimpulkan sebagai alat untuk mengumpulkan dan menyusun kembali sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang bermanfaat bagi penerima informasi.

c. Sistem

Menurut Rudianto (2015:71), sistem adalah sekelompok unsur yang erat hubungan satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Menurut Lucas dalam Wijaya (2017:101), sistem adalah suatu himpunan komponen atau *variable* yang terorganisasi, saling berinteraksi, saling bergantung satu sama lain dan terpadu..

Dari beberapa definisi dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan suatu kumpulan variable yang terorganisir dan mempunyai tujuan yang sama.

d. Informasi

Menurut Mulyani (2017:17), informasi adalah data yang sudah diolah yang ditunjukkan ke seseorang, organisasi atau siapa saja yang membutuhkan.

Menurut Tyoso (2016:27), informasi merupakan suatu yang menambah pengetahuan atau pengertian beberapa topik, masalah atau kejadian-kejadian.

Dari definisi para ahli dapat disimpulkan bahwa informasi adalah sebuah data yang sudah diambil sebagai pendukung keputusan.

e. Sistem Informasi

Menurut Krismaji (2015:15), sistem informasi adalah cara-cara yang diorganisasi untuk mengumpulkan, memasukkan, dan mengolah serta menyimpan data dan cara-cara yang diorganisasi untuk untuk menyimpan, mengelola, mengendalikan dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Menurut Jogiyanto dalam Yamasari (2017:11), sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolah transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Dari definisi para ahli dapat disimpulkan bahwa Sistem informasi merupakan suatu sistem dengan cara-cara yang diorganisasi untuk mengumpulkan, memasukkan, dan mengolah serta menyimpan

data dan serangkaian prosedur formal dimana data dikumpulkan, diproses menjadi informasi dan didistribusikan ke pengguna.

f. *Fitness Center*

Dalam Bahasa Inggris *fitness center* berasal dari kata *fitness* dan *center*, yang dalam Bahasa Indonesia *fitness* artinya kebugaran dan *center* artinya pusat, jadi *fitness center* adalah pusat kebugaran.

Menurut Giriwijoyo (2004:36): “pusat kebugaran adalah suatu kegiatan dalam ruangan dengan menawarkan kegiatan olahraga dari yang tanpa menggunakan alat, sampai yang menggunakan alat-alat yang mahal dan canggih, yang diantaranya bertujuan prestasi.”.

Jadi dapat disimpulkan pusat kebugaran merupakan kawasan olahraga dalam ruangan yang mengatakan aneka macam agenda tes kebugaran dengan kemudahan dan peralatan yang mutakhir.

g. *Website*

Menurut Abdulloh (2015:1), website dan internet adalah hal yang berbeda. Website atau disingkat web, dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa teks, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet.

Menurut Erfan (2018:2), web adalah HTML (*HyperText Markup Language*) dengan menggunakan protocol HTTP (*HyperText Transfer Protocol*).

Website merupakan halaman-halaman yang berisi informasi yang ditampilkan oleh browser seperti Mozilla Firefox, Google Chrome atau yang lainnya, sedangkan internet adalah jaringan yang digunakan untuk mengirim informasi pada web.

h. *Framework*

Dalam Visikom (2009:12), *Framework* adalah sekumpulan perintah/fungsi dasar yang dapat membantu dalam menyelesaikan proses-proses yang lebih kompleks.

Menurut Johnson (2009:23), *Framework* adalah suatu aplikasi yang dapat digunakan ulang untuk membuat bermacam-macam aplikasi.

framework disebut sebagai kerangka kerja. Para *developer* menggunakan *framework* untuk memudahkan mereka dalam membuat dan mengembangkan aplikasi atau software. Pada *framework* itu sendiri berisi kumpulan fungsi-fungsi dasar atau perintah yang biasa digunakan dalam mengembangkan suatu *software*, dengan harapan agar *software* yang dibangun menjadi lebih cepat dan terstruktur

Selain itu, ada juga yang mengatakan bahwa *framework* adalah komponen-komponen yang sudah siap dipakai oleh *developer* untuk menangani berbagai permasalahan dalam pemrograman, seperti pemanggilan variabel, file, koneksi ke database dan sebagainya. Dengan begitu, *developer* akan lebih fokus dan mampu menyelesaikan *software* menjadi lebih cepat dan efektif.

Berdasarkan pengertian *framework* diatas, sudah tampak bahwa *framework* memiliki fungsi utama untuk membantu dan memudahkan para *developer* dalam menyelesaikan suatu proyek pengembangan

software atau aplikasi. Selain itu, ada beberapa fungsi *framework* yaitu:

1) Menghemat Waktu Pengembangan

Penggunaan *framework* dalam pengembangan suatu *software* akan mengurangi beban kerja developer, sehingga tidak ada waktu yang terbuang untuk memikirkan fungsi-fungsi umum yang akan digunakan.

Selain itu, *developer* akan lebih fokus pada alur cerita pada aplikasi seperti yang dibutuhkan oleh pengguna. Dengan begitu, waktu pengembangan *software* akan berjalan lebih cepat dan dapat diserahkan kepada pengguna sesuai dengan waktu yang telah disepakati bersama.

2) Pemrograman menjadi Lebih Terstruktur

Ketika developer menghadapi suatu proyek pengembangan *software* yang besar, maka akan terdapat banyak program yang ditulis didalamnya. Terkadang, semakin banyaknya program akan menjadikan proses *debugging* semakin lambat. Selain itu, untuk mengecek kode program yang menjadi penyebab terjadinya *error* akan semakin sulit karena program tidak terstruktur dengan baik.

Oleh karena itu, penggunaan *framework* dapat menjadikan pemrograman menjadi lebih terstruktur sehingga dapat dengan mudah menemukan bagian-bagian dari kode yang perlu diperbaiki.

Apalagi, ada framework yang menerapkan konsep MVC (*Model View Control*) yang memudahkan developer untuk memisahkan dan menyusun program berdasarkan bagiannya, yaitu Model, View ataupun Control.

3) Pengulangan Kode

Seperti yang sudah disinggung pada poin pertama bahwa pembuatan *software* membutuhkan waktu yang lama, apalagi berperan sebagai programmer tunggal. Maka dapat menggunakan *framework* untuk mengurangi beban tersebut.

Sebab, *framework* sudah menanamkan berbagai fungsi-fungsi umum yang bisa digunakan tanpa harus mengulangi pembuatan kode dari awal. Pastinya, akan memudahkan untuk menggunakannya kembali di proyek-proyek berikutnya.

4) Meningkatkan Keamanan

Keamanan menjadi suatu hal yang sangat vital dalam pengembangan *software* atau aplikasi. Apalagi yang memuat data pengguna yang privasinya harus dilindungi. Disini, *framework* terus memperbarui versinya yaitu menawarkan fitur yang handal dalam menangani berbagai jenis ancaman yang menyerang sistem keamanan

2. Pemodelan yang Digunakan

Menurut Utomo (2016:17), Pemodelan adalah rencana, representasi atau tugas akhir yang menjelaskan suatu objek, sistem, atau kosep yang sering kali berupa penyerdehanaan atau idealisasi. Bentuknya dapat berupa

model fisik (market, bentuk purwarupa *prototype*), model citra (gambar, komputerisasi, grafis dan lain-lain), atau rumusan matematis.

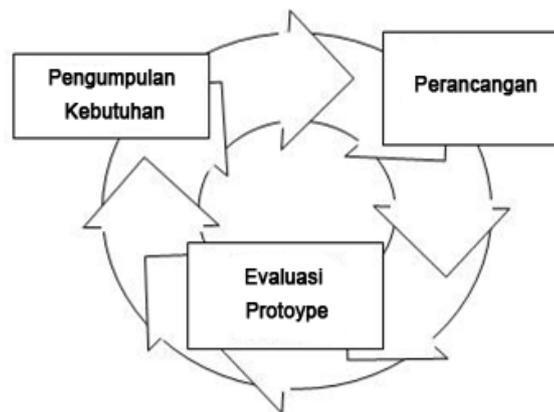
Jadi pemodelan sistem merupakan suatu konsep penyederhanaan dari sebuah bentuk elemen yang sangat kompleks untuk memudahkan pemahaman dari informasi yang akan disampaikan dengan tujuan sebagai sarana visualisasi dan komunikasi antara anggota tim pengembang dengan pengguna nantinya atau juga bisa diartikan sebagai sarana komunikasi untuk memudahkan pemahaman dari informasi yang dibutuhkan.

Dari penjelasan pemodelan sistem maka konsep pemodelan sistem yang digunakan oleh penulis untuk membangun “Rancang Bangun Media Informasi Pada Evolution *Fitness* Center Palangka Raya Berbasis Web Framework” adalah :

a. Model *Prototype*

Menurut Utomo (2016:17), model *prototype* adalah model kerja dasar dari pengembangan sebuah program (software) atau perangkat lunak yang digunakan sebagai bagian dari proses pengembangan atau pembuatan sebuah perangkat lunak.

Seringkali pelanggan mendefinisikan sasaran umum untuk perangkat lunak, tetapi tidak mengidentifikasi persyaratan rinci untuk fungsi dan fitur. Di lain kasus, pengembang mungkin tidak yakin dari efisiensi dari sebuah algoritma, adaptasi dari sistem operasi, atau bentuk yang interaksi manusia dengan mesin harus ambil. Dalam hal ini, dan situasi lain, paradigma *prototype* mungkin menawarkan pendekatan yang terbaik. Adapun model dari *prototype* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Model *Prototype*
Sumber: Utomo (2016:17)

Pendekatan *prototyping* melewati tiga proses, yaitu pengumpulan kebutuhan, perancangan dan evaluasi *prototyping*. Proses-proses itu tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Pengumpulan Kebutuhan : *developer* dan Klien bertemu dan menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diketahui dan gambaran bagian-bagian yang akan dibutuhkan berikutnya. *Detail* kebutuhan mungkin tidak dibicarakan disini, pada awal pengumpulan kebutuhan.
- 2) Perancangan : Perancangan dilakukan cepat dan rancangan mewakili aspek *software* yang diketahui serta rancangan ini menjadi dasar pembuatan *prototype*.
- 3) Evaluasi *Prototype* : Klien mengevaluasi *prototype* yang dibuat dan dipergunakan untuk memperjelas kebutuhan *software*.

Perulangan ketiga proses ini terus berlangsung hingga semua kebutuhan terpenuhi. *Prototype-prototype* dibuat untuk memuaskan

kebutuhan klien lebih baik. *Prototype* yang dibuat dapat dimanfaatkan kembali untuk membangun *software* lebih cepat, namun tidak semua *prototype* bisa dimanfaatkan. Sekalipun *prototype* memudahkan komunikasi antara *developer* dan klien, membuat klien mendapat gambaran awal dari *prototype*.

b. *Research and Development*

Menurut Sugiyono (2014:67), penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk itu sehingga bisa menghasilkan suatu produk tertentu yang dipakai untuk penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (digunakan metode survey atau kualitatif) dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya bisa berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian guna menguji keefektifan produk tersebut dengan eksperimen.

Penelitian Pengembangan juga diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan. Adapun langkah-langkah yang digunakan adalah : (Sugiyono, 2014:68).

1) Menganalisa Potensi dan Masalah

Langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah menganalisa permasalahan yang terjadi objek penelitian.

2) Mengumpulkan Informasi

Tahap ini penulis mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi.

3) Desain Produk

Setelah informasi dikumpulkan maka tahap selanjutnya adalah membuat rancangan sistem yang akan dibuat sehingga nantinya dapat digunakan untuk memecahkan permasalahan yang ada.

4) Validasi Desain

Desain yang dibuat dipastikan dapat diimplementasikan dan sesuai dengan latar belakang pembuatan sistem, kesepakatan dengan pihak dimana sistem dikembangkan.

5) Perbaikan Desain

Jika ada perubahan atau penambahan fasilitas pada tahap pengembangan sistem dapat dilakukan pada tahap ini sehingga sistem benar-benar sesuai dengan keinginan dan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.

6) Uji Coba Produk

Sistem yang telah selesai, diuji coba untuk memastikan sistem telah benar-benar layak untuk digunakan.

7) Revisi Produk

Jika ada kesalahan atau fasilitas yang kurang diperbaiki pada tahap ini.

8) Ujicoba Pemakaian

Langkah selanjutnya adalah uji coba pada untuk menganalisa sistem pada keadaan sebenarnya untuk memastikan kembali sistem telah layak untuk digunakan atau perlu perbaikan lebih lanjut.

9) Revisi Produk Lanjut

Langkah ini diperlukan jika ada perbaikan atau perubahan sistem yang dianggap perlu pada tahap uji coba pemakaian, jika tidak ada langsung dapat digunakan atau langsung pada tahap penggunaan produk.

10) Penggunaan Produk

Semua langkah sudah dilaksanakan dan produk sudah dapat digunakan.

c. UML (*Unified Modeling Language*)

Menurut Mulyani (2017:35), UML adalah sebuah teknik pengembangan sistem yang menggunakan bahasa grafis sebagai alat untuk pendokumentasian dan melakukan spesifikasi pada sistem.

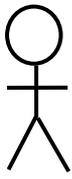
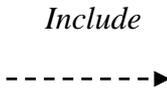
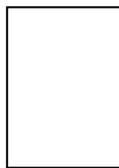
UML yang terdiri dari serangkaian diagram memungkinkan bagi sistem analis untuk membuat cetak biru sistem yang komperhensif kepada klien, programmer dan tiap orang yang terlibat dalam proses pengembangan. *UML* menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. *UML* mendefinisikan diagram-diagram sebagai berikut:

1) *Use Case Diagram*

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Sebuah *use case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem.

Contoh simbol-simbol dari *Use case diagram* dapat dilihat seperti pada Tabel 1.

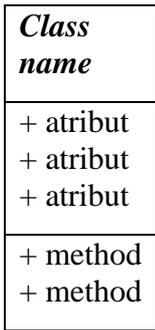
Tabel 1. Simbol pada *Use case Diagram*

No	Nama Komponen	Keterangan	Simbol
1	<i>Use case</i>	<i>Use case</i> digambarkan sebagai lingkaran elips dengan nama <i>use case</i> dituliskan didalam elips tersebut.	
2	<i>Actor</i>	<i>Actor</i> adalah pengguna sistem. <i>Actor</i> tidak terbatas hanya manusia saja, jika sebuah sistem berkomunikasi dengan aplikasi lain dan membutuhkan <i>input</i> atau memberikan <i>output</i> , maka aplikasi tersebut juga bisa dianggap sebagai <i>actor</i> .	
3	<i>Association</i>	Asosiasi digunakan untuk menghubungkan <i>actor</i> dengan <i>use case</i> . Asosiasi digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara <i>Actor</i> dengan <i>Use Case</i> .	
4	Include	Include memungkinkan 1 <i>use case</i> menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh usecase lain.	
5	Extend	Extend memungkinkan 1 <i>use case</i> secara optional menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh use case lain.	
6	<i>System</i>	Sistem yang digunakan yang digambarkan Kotak	

2) Class Diagram

Class adalah spesifikasi yang jika dipergunakan menghasilkan sebuah objek yang merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class diagram* menggambarkan struktur dan deskripsi *class*, *package* dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti *containment*, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain. Contoh simbol-simbol dari *Class Diagram* dapat dilihat seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. Simbol pada *Class Diagram*

No	Nama Komponen	Keterangan	Simbol
1	2	3	4
1	<i>Class</i>	<i>Class</i> adalah blok - blok pembangun pada pemrograman berorientasi obyek. Sebuah <i>class</i> digambarkan sebagai sebuah kotak yang terbagi atas 3 bagian. Bagian atas adalah bagian nama dari <i>class</i> . Bagian tengah mendefinisikan <i>property/atribut class</i> . Bagian akhir mendefinisikan <i>method-method</i> dari sebuah <i>class</i>	
2	<i>Association</i>	Asosiasi digambarkan dengan sebuah garis digunakan sebagai penghubung antara blok-blok <i>class</i> .	
3	<i>Agregasi</i>	hubungan yang menyatakan bagian ("terdiri atas..") atau biasa disebut relasi mempunyai sebuah.	
4	<i>Composition</i>	sebuah kelas tidak bisa berdiri sendiri dan harus merupakan bagian dari <i>class</i> yang lain, maka <i>class</i> tersebut memiliki <i>relasi composition</i> .	

1	2	3	4
5	<i>Dependency</i>	hubungan yang menunjukkan operasi pada suatu kelas yang menggunakan <i>class</i> yang lain.	
6	Generalisasi / Pewarisan	hubungan hirarkis antar <i>class</i> . <i>Class</i> dapat diturunkan dari <i>class</i> lain dan mewarisi semua atribut dan metode <i>class</i> asalnya dan menambahkan fungsionalitas baru, sehingga ia disebut anak dari <i>class</i> yang diwarisinya.	

3) *Activity Diagram*

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana pula masing-masing alir berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. *Activity diagram* merupakan *state diagram* khusus, di mana sebagian besar *state* adalah *action* dan sebagian besar transisi di-*trigger* oleh selesainya *state* sebelumnya (*internal processing*) yang menggambarkan proses dan jalur-jalur aktivitas dari internal pada sistem.

Oleh karena itu *activity diagram* tidak menggambarkan *behaviour internal* sebuah sistem dan interaksi antar subsistem secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum. Sebuah aktivitas dapat

direalisasikan oleh satu *use case* atau lebih. Aktivitas menggambarkan proses yang berjalan, sementara *use case* menggambarkan bagaimana aktor menggunakan sistem untuk melakukan aktivitas. Sama seperti *state*, standart *UML* menggunakan segi empat dengan sudut membulat untuk menggambarkan aktivitas. *Decision* digunakan untuk menggambarkan *behaviour* pada kondisi tertentu, digambarkan dengan simbol belah ketupat.

Untuk mengilustrasikan proses-proses paralel (*fork and join*) digunakan titik sinkronisasi yang dapat berupa titik, garis horizontal atau vertikal. *Activity diagram* dapat dibagi menjadi beberapa *objectswimlane* untuk menggambarkan objek mana yang bertanggung jawab untuk aktivitas tertentu. Contoh simbol-simbol dari *Activity Diagram* dapat dilihat seperti pada Tabel 3.

Tabel 3. Simbol pada *Activity Diagram*

No	Simbol	Keterangan
1	2	3
1		Titik awal
2		Titik akhir
3		<i>Activity</i>
4		Pilihan untuk mengambil keputusan

1	2	3
5		<i>Fork</i> ; Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
6		<i>Rake</i> ; Menunjukkan adanya dekomposisi
7		Tanda waktu
8		Tanda pengiriman
9		Tanda penerimaan
10		Aliran akhir (<i>Flow Final</i>)

4) *Sequence Diagram*

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence diagram* terdiri antar dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait). *Sequence diagram* biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai *respons* dari sebuah *event* untuk menghasilkan *output* tertentu.

Pada *fase* desain berikutnya, *message* dipetakan menjadi operasi/metoda dari *class*. *Activation bar* menunjukkan lamanya eksekusi sebuah proses, biasanya diawali dengan diterimanya sebuah *message*. Untuk objek-objek yang memiliki sifat khusus, standar *UML* mendefinisikan *icon* khusus untuk objek *boundary*, *controller* dan *persistent entity*. Contoh simbol-simbol dari *Sequence Diagram* dapat dilihat seperti pada Tabel 4.

Tabel 4. Simbol pada *Sequence Diagram*

No	Nama Komponen	Keterangan	Simbol
1	<i>Object</i>	<i>Object</i> merupakan <i>instance</i> dari sebuah <i>class</i> dan dituliskan tersusun secara <i>horizontal</i> . Digambarkan sebagai sebuah <i>class</i> (kotak) dengan nama <i>object</i> didalamnya yang diawali dengan sebuah titik koma.	
2	<i>Actor</i>	<i>Actor</i> juga dapat berkomunikasi dengan <i>object</i> , maka <i>actor</i> juga dapat diurutkan sebagai kolom. Simbol <i>Actor</i> sama dengan simbol pada <i>Actor Use Case Diagram</i> .	
3	<i>Lifeline</i>	<i>Lifeline</i> mengindikasikan keberadaan sebuah <i>object</i> dalam basis waktu. Notasi untuk <i>Lifeline</i> adalah garis putus-putus <i>vertikal</i> yang ditarik dari sebuah <i>object</i> .	
4	<i>Activation</i>	<i>Activation</i> dinotasikan sebagai sebuah kotak segi empat yang digambar pada sebuah <i>lifeline</i> . mengindikasikan sebuah obyek yang akan melakukan sebuah aksi.	
5	<i>Message</i>	<i>Message</i> , digambarkan dengan anak panah <i>horizontal</i> antara <i>Activation Message</i> mengindikasikan komunikasi antara <i>object-object</i>	

d. Metode Pengumpulan Data

Menurut Tyoso (2015:23), metode pengumpulan data adalah teknik atau cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian.

Sementara itu instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Karena berupa alat, maka instrumen pengumpulan data dapat berupa *check list*, kuesioner,

pedoman wawancara, hingga kamera untuk foto atau untuk merekam gambar.

Ada berbagai metode pengumpulan data yang dapat dilakukan dalam sebuah penelitian. Metode pengumpulan data ini dapat digunakan secara sendiri-sendiri, namun dapat pula digunakan dengan menggabungkan dua metode atau lebih. Beberapa metode pengumpulan data antara lain:

1. Metode Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang kompleks karena melibatkan berbagai faktor dalam pelaksanaannya. Metode pengumpulan data observasi tidak hanya mengukur sikap dari responden, namun juga dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi. Teknik pengumpulan data observasi cocok digunakan untuk penelitian yang bertujuan untuk mempelajari perilaku manusia, proses kerja, dan gejala-gejala alam. Metode ini juga tepat dilakukan pada responden yang kuantitasnya tidak terlalu besar.

2. Metode Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara peneliti dan narasumber. Seiring perkembangan teknologi, metode wawancara dapat pula dilakukan melalui media-media tertentu, misalnya telepon, *email*, atau *skype*. Wawancara terbagi

atas dua kategori, yakni wawancara terstruktur dan tidak terstruktur.

3. Metode Kepustakaan

Metode ini merupakan proses dimana pengumpulan data melalui buku, *tutorial* dan segala materi yang berhubungan dengan proses pengembangan sistem informasi.

4. Metode Kuesioner

Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang lebih efisien bila peneliti telah mengetahui dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang diharapkan dari responden. Selain itu kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas.

e. Konsep Basis Data

Menurut Mardiani, dkk (2016:25), *MySQL* atau *My Structured Query Language* merupakan suatu bahasa permintaan terstruktur yang dipergunakan untuk mengakses data dalam basis data relasional. *MySQL* juga dapat diartikan sebagai antarmuka standar untuk sistem manajemen basis data relasional, termasuk sistem yang beroperasi pada komputer.

Untuk mendapatkan informasi yang berguna dari kumpulan data maka diperlukan suatu perangkat lunak (*software*) untuk memanipulasi data sehingga mendapatkan informasi yang berguna. *Database Manajemen System* (DBMS) merupakan software yang

digunakan untuk membangun sebuah sistem basis data yang berbasis komputerisasi.

DBMS merupakan perantara bagi pemakai dengan basis data. Untuk berinteraksi dengan DBMS (basis data) menggunakan bahasa basis data yang telah ditentukan oleh perusahaan DBMS. Bahasa basis data biasanya terdiri atas perintah-perintah yang diformulasikan sehingga biasanya ditentukan oleh *user*. Ada 2 (dua) bahasa basis data antara lain yaitu *Data Definition Language* (DDL) dan *Data Manipulation Language* (DML).

Penulis menggunakan *Data Manipulation Language* (DML), yang berguna untuk melakukan manipulasi dan pengambilan data pada suatu *database*. Manipulasi data dapat berupa penyisipan/penambahan data baru ke suatu basis data, penghapusan data dan pengubahan data di suatu *database*. Perintah yang umum dilakukan DML yaitu:

- 1) *SELECT* untuk menampilkan data.
- 2) *INSERT* untuk menambahkan data baru.
- 3) *UPDATE* untuk mengubah data yang sudah ada.
- 4) *DELETE* untuk menghapus data.

f. Analisis PIECES

Menurut Jogiyanto di dalam Titus (2017:23), langkah-langkah dalam tahap analisis sistem hampir sama dengan langkah-langkah yang dilakukan dalam mendefinisikan proyek-proyek sistem yang

akan dikembangkan ditahap perencanaan sistem. Perbedaanya terletak pada ruang lingkup tugasnya.

Dalam menganalisis sebuah sistem, biasanya akan dilakukan terhadap beberapa aspek antara lain adalah kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi dan pelayanan pelanggan. Analisis ini disebut dengan *PIECES Analysis (Performance, Information, Economy, Control, Eficiency dan Service)*.

1) Analisis Kinerja (*Performance*)

Analisis ini menilai apakah proses atau prosedur yang ada masih mungkin ditingkatkan kinerjanya. Dalam hal ini kinerja diukur dari *throughput*, yaitu jumlah pekerjaan/output yang dapat dilakukan/dihasilkan pada saat tertentu dan *response time*, yaitu waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan serangkaian kegiatan untuk menghasilkan output tertentu.

2) Analisis Informasi (*Information*)

Analisis informasi adalah evaluasi kemampuan sistem informasi dalam menghasilkan nilai atau produk yang bermanfaat untuk menyikapi peluang dalam menangani masalah yang muncul. Situasi dalam analisis informasi ini meliputi akurasi informasi dan relevansi.

Akurasi informasi harus bebas dari kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan, sedangkan relevan berarti dimana informasi

tersebut memiliki manfaat bagi pihak pemakai maupun pihak pengelola.

3) Analisis Ekonomi (*Economy*)

Analisis ekonomi adalah Penilaian sistem atas biaya dan keuntungan yang akan didapatkan dari sistem yang diterapkan. Sistem ini akan memberikan penghematan operasional dan keuntungan bagi instansi atau perusahaan. Hal yang diperlukan dalam analisis ini meliputi biaya dan keuntungan.

4) Analisis Pengendalian (*Controlling*)

Analisis ini menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih dapat ditingkatkan sehingga kualitas pengendalian menjadi semakin baik, dan kemampuannya untuk mendeteksi kesalahan atau kecurangan menjadi semakin baik pula. Selain itu sistem juga harus dapat mengamankan data dari akses yang tidak diizinkan. Analisis ini meliputi pengawasan dan pengendalian.

5) Analisis Efisiensi (*Efficiency*)

Analisis ini menyangkut sumber daya yang ada guna meminimalkan pemborosan. Efisiensi dari sistem yang dikembangkan adalah pemakaian secara maksimal terhadap sumber daya infrastruktur, dan sumber daya manusia. Efisiensi juga menganalisis keterlambatan pengolahan data yang terjadi.

6) Layanan (*Service*)

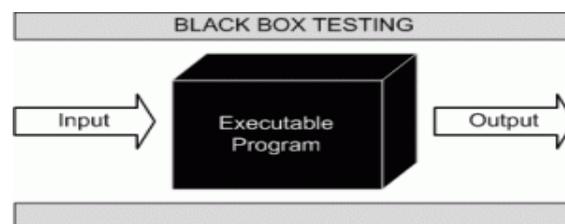
Analisis layanan mengkoordinasikan aktifitas dalam pelayanan yang ingin dicapai sehingga tujuan dan sasaran pelayanan dapat capai.

g. Pengujian

Teknik pengujian yang digunakan dalam penulisan ini adalah pengujian dengan metode *Black Box*. Terdapat dua metode pengujian perangkat lunak yang umum digunakan, yaitu metode *black-box* dan *white-box*. Pengujian dengan metode *black-box* merupakan pengujian perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Sebuah perangkat lunak yang diuji menggunakan metode *black-box* dikatakan berhasil jika fungsi-fungsi yang ada telah memenuhi spesifikasi kebutuhan yang telah dibuat sebelumnya.

Menurut Tyoso (2015:23), pengujian *black box* memfokuskan pada keperluan fungsional dari *software*. Karena itu pengujian *black box* memungkinkan pengembang *software* untuk membuat himpunan kondisi *input* yang melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program.

Black box dapat digambarkan seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. *Black Box*

Disini terdapat adanya suatu “relasi transformasi” antara *input* dan *output*, yang seakan-akan dialihkan melalui elemen-elemen sistem yang tidak dikenal dan relasi-relasi mereka yang tidak dikenal. Jadi

orang hanya memperhatikan *input* dan *output* sistem tersebut. Oleh sebab itu, orang menggunakan istilah “*Black Box*”. Pengujian *black box* nantinya dilakukan dengan membuat kuisisioner yang diberikan kepada responden yang nantinya menggunakan aplikasi ini mengenai kondisi atau tampilan program.

Bobot *skala likert* yang penulis gunakan adalah dimulai dari angka 1 sampai dengan 5, dimana untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Bobot *Skala Likert*

No.	Keterangan	Bobot Nilai
1.	Sangat Puas	5
2.	Puas	4
3.	Cukup Puas	3
4.	Kurang Puas	2
5.	Tidak Puas	1

Sumber: Tyoso (2015:23)

Pengujian lain yang dilakukan terhadap aplikasi nantinya adalah *skala likert* dimana aplikasi diujikan kepada responden dalam hal ini mahasiswa serta masyarakat yang nantinya diberikan sejumlah pertanyaan untuk menyimpulkan apakah aplikasi nantinya layak diterapkan atau tidak.

3. Perangkat Lunak yang Digunakan

Pembuatan sistem ini menggunakan *software* Mozilla Firefox, Adobe Dreamweaver CS4, Bootstrap, PHP dan MySQL serta Balsamiq Mockups 3 untuk merancang *interface*.

a. Mozilla Firefox

Menurut Rizkia (2019:8), Mozilla Firefox (aslinya bernama Phoenix dan kemudian untuk sesaat dikenal sebagai Mozilla Firebird) adalah penjelajah web antar-platform gratis yang dikembangkan oleh Yayasan Mozilla dan ratusan sukarelawan.

Artinya mozilla firefox adalah mesin penjelajah *internet* tanpa menyimpan informasi apapun pada komputer berdasarkan situs dan laman yang dikunjungi. Sebagai *web browser* yang dikembangkan oleh *Mozilla Corporation* yang dibentuk pada tahun 1998 merupakan *competitor* (pesaing) *internet explore* mesin pencari unggulan oleh *microsoft* kepada pengguna internet, akan tetapi kekurangan cara kerja yang relatif lama menjadikan *mozilla firefox* menjadi unggulan mesin pencarian hingga saat ini.

b. Adobe Dreamweaver CS4

Menurut MADCOMS (2016:2), Adobe Dreamweaver CS4 adalah *software* terkemuka untuk membangun dan mengedit *web* dengan menyediakan kemampuan *visual* dan tingkat kode, yang dapat digunakan untuk membuat *website* berbasis standar dan desain untuk dekstop, *mobile*, *smartphone*, *tablet*, dan perangkat lainnya.

Dengan ledakan di dunia browsing yang terus bergerak, perubahan pada versi Dreamweaver CS3 sekarang lebih besar dari sebelumnya. Dreamweaver CS3 telah menambahkan tool baru untuk bekerja dengan situs dengan skala dari desktop, *tablet*, *smartphone*, menggunakan beberapa fitur CSS. Sementara desain dan kode, dan dukungan untuk hampir semua teknologi *web authoring*.

c. Balsamiq Mockups 3

Menurut Rusdiana & Setiawan (2018:7), *Balsamiq Mockups 3* merupakan perangkat lunak yang membantu menggambarkan *interface* dalam bentuk sketsa digital dengan menggunakan simbol, ikon, gambar dalam satu file. Simbol dapat digunakan untuk membuat *template* atau komponen lainnya sehingga dapat menghemat waktu.

Aplikasi *Balsamiq Mockups 3* dapat digunakan pada desktop dengan sistem operasi *windows* ataupun *MacOS*. Berikut ini adalah beberapa fitur yang membuat *Balsamiq Mockups* layak untuk digunakan :

- 1) *Low-Fi Sketch Wireframes*: Samar, rendah-*fidelity wireframes* membiarkan berfokus percakapan desain pada fungsi.
- 2) *Komponen UI & Icon*: 75 komponen *built-in* antarmuka pengguna dan 187 ikon, ditambah seluruh banyak komponen yang dihasilkan.
- 3) *Click-Through Prototipe*: Menghubungkan memungkinkan menghasilkan klik melalui prototipe untuk demo & pengujian kegunaan.
- 4) *Ekspor ke PNG atau PDF*: Saham atau hadir maket dengan menggunakan link tertanam ekspor PDF, atau menggunakan alat pihak ke-3 untuk ekspor ke kode..

d. Bootstrap

Menurut Utomo (2016:11), *Bootstrap* merupakan salah satu *framework HTML, CSS dan JS* cukup populer, serta banyak digunakan oleh para pengembangan *web* ini. *Framework* ini banyak digunakan untuk membuat *website* yang bersifat responsif.

Artinya bisa menyesuaikan tampilan *layout* nya berdasarkan ukuran *viewport* dari *device* pengaksesnya, mulai dari *smartphone*, *tablet* atau layar PC.

e. *PHP Hypertext Preprocessor*

Menurut MADCOMS (2016:2), PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa script yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML. PHP banyak dipakai untuk membuat program situs web dinamis.

f. *My Structured Query Language (MySQL)*

Menurut MADCOMS (2016:2), *MySQL* adalah sistem manajemen *database* SQL yang bersifat *Open Source* dan paling populer saat ini. Sistem *Database MySQL* mendukung fitur seperti *multithreaded*, *multi-user* dan *SQL database management system (DBMS)*. *Database* ini dibuat untuk keperluan sistem *database* yang cepat, handal dan mudah digunakan.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan kajian yang berisi tentang uraian sistematis tentang hasil penelitian orang lain yang disajikan dalam bentuk pustaka yang dikaitkan dengan masalah penelitian yang relevan yang mendukung judul, dengan fakta-fakta yang dikemukakan sejarah mungkin yang tetap mengacu pada sumber aslinya.

Penulis akan mencoba untuk menguraikan dan menjelaskan dari beberapa contoh kajian penelitian yang relevan yang telah berhasil dihimpun oleh penulis yang dipaparkan dalam bentuk kajian penelitian yang relevan yang dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Penelitian yang Relevan

No	Penulis / Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan PL	Hasil	Perbedaan
1	2	3	4	5	6
1	Herry Erwanto, Siti Monalisa/ 2016	Rancang Bangun Sistem Informasi <i>Fitness</i> Berbasis Web dan SMS Gateway pada Rajawali <i>Fitness</i> Pekanbaru	Waterfall	Membantu dalam mengelola data pelanggan dan data fasilitas <i>fitness</i> .	Sistem yang dikembangkan adalah proses administrasi yang dapat menjangkau seluruh keanggotaan pelanggan sedangkan penulis mengelola jenis paket senam dan <i>fitness</i> , pendaftaran, pengelolaan instruktur, jadwal dan transaksi pembayaran serta berbasis web framework.
2	Hasby Ibrahim Rachman / 2019	Aplikasi pengolahan Data Member <i>Fitness</i> Berbasis Web Pada New Star <i>Fitness</i>	SDLC	Mengelola data member dengan mudah cepat akurat dan dapat memberikan laporan yang diinginkan secara tepat, cepat dan akurat setiap saat bila dibutuhkan	Sistem yang dikembangkan Hasby Ibrahim Rachman adalah pengelolaan data member saja sedangkan penulis mengelola jenis paket senam dan <i>fitness</i> , pendaftaran, pengelolaan instruktur, jadwal dan transaksi pembayaran serta berbasis web framework.
3	Rido Sepka Wandela dan Erlin Elisa / 2019	Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Pelanggan <i>Fitness</i> Berbasis Web	Waterfall	Merancang serta membangun sebuah sistem informasi administrasi pelanggan untuk mengelola segala data guna untuk keperluan jalannya usaha penyewaan peralatan <i>fitness</i>	Sistem yang dikembangkan adalah pengelolaan penyewaan peralatan <i>fitness</i> sedangkan penulis mengelola jenis paket senam dan <i>fitness</i> , pendaftaran, pengelolaan instruktur, jadwal dan transaksi pembayaran serta berbasis web framework.

1	2	3	4	5	6
4	Oktafian Rinaldi /2020	Perancangan Sistem Informasi Membership Berbasis Web Di Arm <i>Fitness</i> Center Boyolali	SDLC	Mengelola data member dan pendataan kunjungan member	Sistem yang dikembangkan OKTAFIAN RINALDI adalah pengelolaan data member saja sedangkan penulis mengelola jenis paket senam dan <i>fitness</i> , pendaftaran, pengelolaan instruktur, jadwal dan transaksi pembayaran serta berbasis web framework.



BAB III METODE PENELITIAN

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam mengumpulkan bahan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Dalam tahap ini penulis terjun langsung ke lapangan guna mendapatkan data dan informasi yang diperlukan, data yang didapat nanti akan berupa data jenis layanan senam dan *fitness*, harga, jadwal, instruktur, proses transaksi, paket pendaftaran, laporan bulanan guna mempermudah penelitian ini.

2. Metode Wawancara

Di metode ini penulis akan mengumpulkan data dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan narasumber yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu, kendala yang dihadapi dengan selama ini, keinginan pihak *Evolution Fitness Center* dengan adanya sistem baru, serta tanya jawab perihal kebutuhan lainnya yang diharapkan dapat diterapkan nantinya. Dan dengan menggunakan data yang telah diberikan nantinya dapat menunjang pembuatan penelitian ini.

3. Metode Kepustakaan

Metode ini merupakan proses dimana penulis mengumpulkan data melalui buku, *tutorial* dan segala materi yang berhubungan dengan proses pengembangan sistem informasi.

4. Metode Kuesioner

Metode ini merupakan proses dimana responden diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya yang berhubungan dengan proses pengembangan Sistem Informasi.

B. Metode Pengembangan Sistem

Penulis menggunakan model *prototyping* dengan pendekatan melewati tiga proses, yaitu pengumpulan kebutuhan, perancangan dan evaluasi *prototyping*. Proses-proses itu tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengumpulan Kebutuhan: Penulis dan pihak *Evolution Fitness Center* menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diketahui dan gambaran bagian-bagian yang akan dibutuhkan berikutnya. *Detail* kebutuhan mungkin tidak dibicarakan disini, pada awal pengumpulan kebutuhan.
2. Perancangan: Perancangan dilakukan cepat dan rancangan mewakili aspek *software* yang diketahui serta rancangan ini menjadi dasar pembuatan *prototype*.
3. Evaluasi *Prototype*: *Evolution Fitness Center* mengevaluasi *prototype* yang dibuat dan dipergunakan untuk memperjelas kebutuhan *software*.

C. Tinjauan Umum

Objek yang digunakan penulis dalam mengumpulkan data dan implementasi adalah *Evolution Fitness Center* yang berlokasi di jalan Bukit Raya IVb No.4c Kota Palangka Raya Provinsi Kalimantan Tengah.

D. Analisis

1. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Proses pendaftaran, pembayaran, dan pengelolaan member masih menggunakan buku besar untuk semua jenis transaksi, dari pendaftaran, pembayaran dan laporan keuangan.

2. Analisis Kelemahan Sistem yang Berjalan

Metode yang digunakan penulis pada tahap analisis kelemahan sistem ini adalah metode PIECES. Dimana dengan menggunakan metode ini akan dilakukan analisis secara detail pada kinerja (*performance*), informasi (*information*), ekonomi (*economy*), kontrol (*control*), analisis efisiensi (*efficiency*) dan pelayanan (*service*) dari sistem.

Tabel 7. Penjelasan Analisis dari Metode PIECES

No.	Nama Analisis	Sistem lama	Sistem Baru
1	2	3	4
1.	Analisis kinerja (<i>Performance</i>)	Proses penyajian dan pengolahan informasi masih tergolong lambat karena untuk mengelola data transaksi dilakukan dengan cara konvensional menggunakan buku besar dalam proses transaksi, pendaftaran <i>fitness</i> dan senam yang harus datang ke tempat <i>fitness</i> atau menelpon untuk menanyakan atau mendaftarkan ketersediaan paket <i>fitness</i> atau senam serta pelaporan pendapatan yang harus dihitung setiap hari yang tentu saja sangat merepotkan dan membutuhkan waktu yang tidak sedikit.	Pada sistem yang baru akan memiliki sebuah aplikasi yang menyediakan proses mendaftar, melihat paket <i>fitness</i> dan senam secara <i>online</i> sehingga menjadi lebih praktis.

1	2	3	4
2.	Analisis Informasi (<i>Information</i>)	Informasi dan pelaporan keuangan paket <i>fitness</i> , pendaftaran, transaksi belum dapat diakses secara <i>online</i> .	Pengguna lebih dimudahkan karena segala macam informasi tentang paket <i>fitness</i> , pendaftaran, transaksi dapat diakses secara <i>online</i> dari rumah, pelaporan keuangan langsung terakumulasi saat proses transaksi pembayaran baik <i>fitness</i> atau senam .
3.	Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>)	Proses pendaftaran member, informasi jadwal senam, paket <i>fitness</i> harus datang atau menelpon ke <i>Evolution Fitness Center</i> tentu saja memerlukan biaya atau waktu yang cukup lama.	Sistem baru lebih ekonomis karena pengguna hanya perlu mengunduh atau mengakses halaman web dalam proses pendaftaran dan info paket <i>fitness</i> atau senam.
4.	Analisis Kendali (<i>Control</i>)	Proses memilih paket <i>fitness</i> atau jadwal senam serta melihat jumlah kuota kelas senam serta sesi atau jadwal senam serta melakukan pendaftaran harus datang atau menelpon ke <i>Evolution Fitness Center</i> .	Pengguna hanya membutuhkan waktu beberapa menit untuk Pelanggan dapat memilih paket <i>fitness</i> atau jadwal senam serta melihat jumlah kuota kelas senam serta sesi atau jadwal senam serta melakukan pendaftaran dari rumah cukup mengakses melalui perangkat <i>smartphone</i> .
5.	Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	Kesulitan pelanggan dalam mengakses informasi dan pihak <i>Evolution Fitness Center</i> monitoring transaksi dan data member.	Dengan sistem ini Pihak <i>Evolution Fitness Center</i> dengan mudah mempublikasikan informasi dan monitoring hasil transaksi.
6.	Analisis Pelayanan (<i>Service</i>)	Belum adanya aplikasi khusus yang digunakan dalam proses memilih paket <i>fitness</i> atau jadwal senam serta melihat jumlah kuota kelas senam serta sesi atau jadwal senam serta melakukan pendaftaran kepada pelanggan sehingga pelayanan menjadi kurang maksimal.	Memudahkan pelanggan mendapatkan informasi mengenai paket <i>fitness</i> atau jadwal senam serta melihat jumlah kuota kelas senam serta sesi atau jadwal senam serta melakukan pendaftaran sehingga pelayanan menjadi lebih maksimal.

Jadi dapat disimpulkan pemecahan masalah yang ada adalah perlu dibuat sebuah sistem untuk membantu *Evolution Fitness Center*, dalam proses promosi, memilih paket *fitness* atau jadwal senam serta melihat jumlah kuota kelas senam serta sesi atau jadwal senam serta melakukan pendaftaran dan mudah diakses melalui media internet.

3. Analisis Kebutuhan Sistem

a. Kebutuhan Informasi

Informasi yang dikumpulkan meliputi buku-buku yang relevan, data dan jenis paket *fitness* atau jadwal senam serta pengelolaan kuota kelas senam serta sesi atau jadwal senam serta melakukan pendaftaran, serta data atau dokumen yang dibutuhkan untuk penelitian.

b. Kebutuhan Perangkat Keras

Kebutuhan perangkat keras yang dibutuhkan dalam membuat program adalah sebagai berikut:

1) Client, memiliki spesifikasi minimal, yaitu:

- a) *Microprocessor core 2 duo*
- b) *Memory 4 GB untuk windows 7 keatas*
- c) *Harddisk (HDD) 500 GB*
- d) *Layar VGA dengan resolusi 32 bit*
- e) *Keyboard*
- f) *Mouse*

2) Server, memiliki spesifikasi, yaitu:

- a) *Microprocessor core i3 3,4 Gh*
- b) *Memory 4 MB untuk Windows 10 keatas*
- c) *Harddisk (HDD) dengan 500 GB*
- d) *Layar VGA dengan resolusi 64 bit*
- e) *Keyboard*
- f) *Mouse*
- g) *Printer*

c. Kebutuhan Perangkat Lunak

Dalam pembuatan sistem, secara garis besar kebutuhan perangkat lunak sistem adalah sebagai berikut:

1) *Client*

- a) Android, Windows XP, atau MacOS
- b) *Browser* Mozilla Firefoz atau Google Chrome

2) *Server*

- a) Windows XP atau Lebih
- b) Browser Mozilla Firefox atau Google Chrome
- c) Adobe Dreamweaver CS4
- d) XAMMP

d. Pengguna Sistem

Sumber daya manusia atau pengguna sistem setidaknya yang memiliki dasar pengetahuan dalam mengoperasikan komputer, baik

pengguna maupun operator yang nantinya berinteraksi langsung dengan sistem yang diterapkan.

4. Analisis Kelayakan Sistem

a. Kelayakan Teknologi

Kelayakan teknologi berkaitan dengan kelayakan teknis, dalam menentukan kelayakan teknis membangun sistem menggunakan PHP dan MySQL dapat dilihat dari ketersediaan teknologi seperti komputer atau sistem operasi yang digunakan.

b. Kelayakan Hukum

Membangun sistem menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL dimana perancangan, pembuatan dan perancangannya sebisa mungkin menggunakan perangkat lunak original dan mengikuti aturan yang berlaku di Indonesia

c. Kelayakan Operasional

Agar aplikasi pengolahan data yang dibuat ini mudah dimengerti oleh pengunjung maupun adminnya sendiri, maka dalam hal desain tampilan aplikasi pengolahan data harus sesuai dengan kebutuhan dan tujuan aplikasi yaitu kesesuaian proses menyajikan informasi paket *fitness*, kelas senam serta proses pendaftaran senam juga proses transaksi dan pelaporan transaksi.

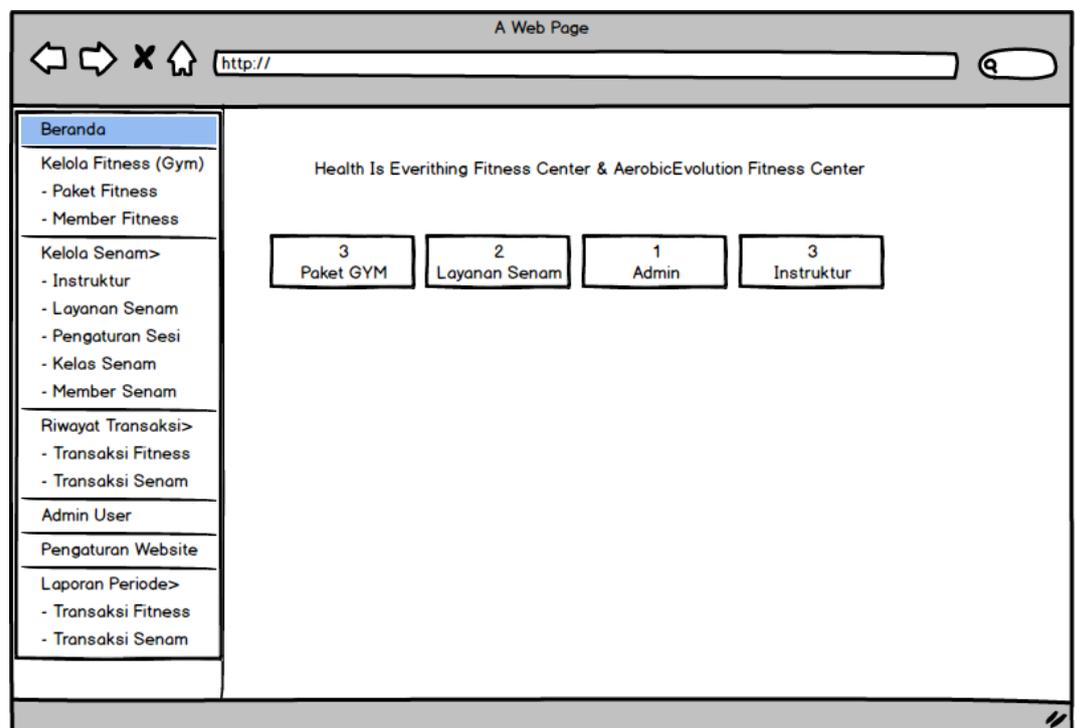
E. Desain Sistem

1. Desain Antarmuka

Berikut adalah desain antarmuka sistem yang dibuat menggunakan Balsamiq Mockups 3.

a. Masukan Antarmuka

Desain masukan antarmuka dapat dilihat pada Gambar 3.

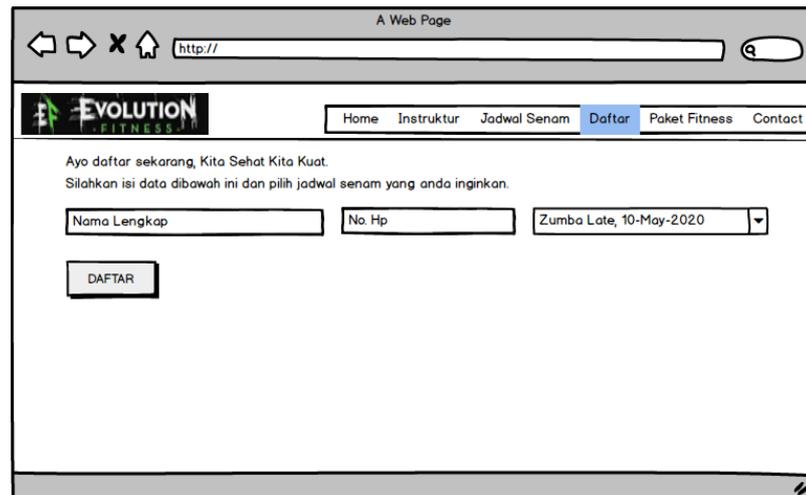


Gambar 3. Masukan antarmuka

Pada Gambar 3 dijelaskan bahwa masukan data terdiri dari data yang digunakan untuk mengelola *fitness*, senam, riwayat transaksi, kelola user, pengelolaan website. Laporan perperiode.

b. Keluaran Antarmuka

Desain keluaran antarmuka dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Keluaran Antarmuka

Keluaran sistem yang direncanakan adalah data instruktur, jadwal senam daftar senam, paket *fitness* dan *contact*.

c. Rancangan Halaman Utama Pengunjung

Pada rancangan halaman utama pengunjung terdapat menu data instruktur, jadwal senam daftar senam, paket *fitness* dan *contact*. Rancangan dari setiap halaman pada halaman utama pengunjung dapat dilihat sebagai berikut:

1) Rancangan Beranda

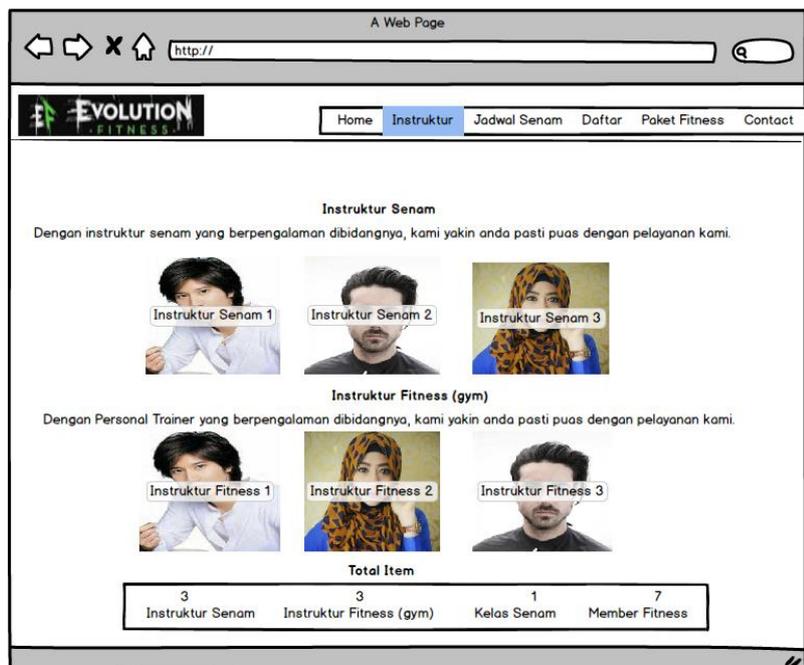
Halaman beranda merupakan halaman awal web yang muncul saat pertama kali diakses, rancangan dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Rancangan Halaman Beranda

2) Rancangan Menu Info Instruktur

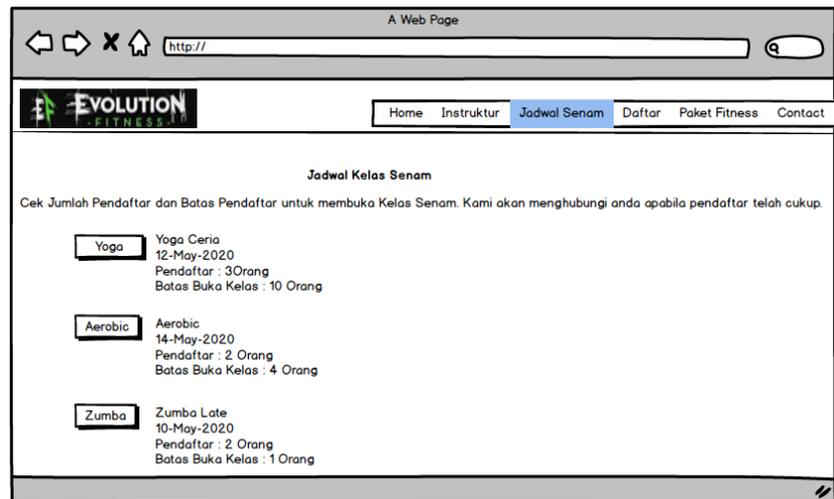
Halaman digunakan untuk menampilkan informasi bagaimana info instruktur dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Rancangan Halaman Info Instruktur

3) Rancangan Menu Jadwal Senam

Halaman data jadwal senam menyajikan informasi tentang jadwal senam, rancangan dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Rancangan Halaman Data Jadwal Senam

Pada halaman ini ditampilkan jadwal senam, jumlah pendaftar dan kuota pendaftar minimal agar kegiatan dapat dilaksanakan.

4) Rancangan Halaman Daftar

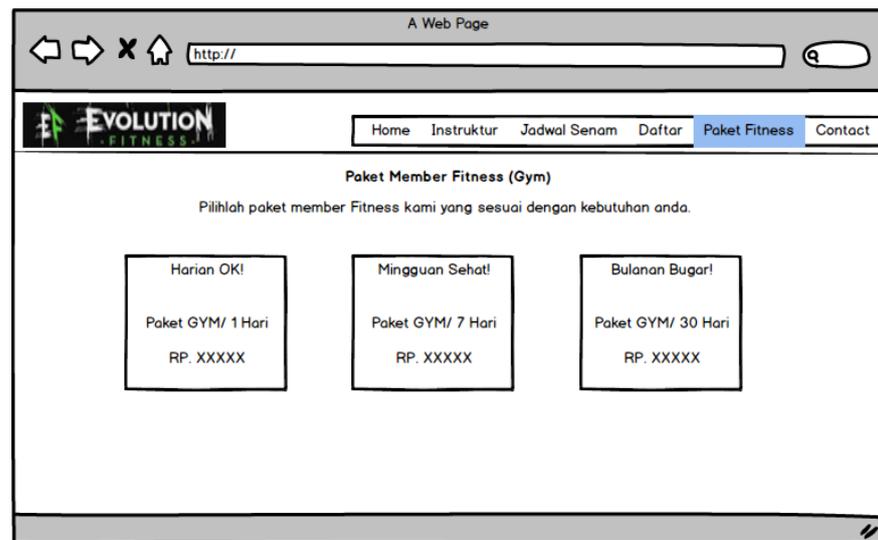
The screenshot shows a web browser window with the URL 'http://'. The page title is 'A Web Page'. The navigation menu includes 'Home', 'Instruktur', 'Jadwal Senam', 'Daftar', 'Paket Fitness', and 'Contact'. The main content area contains the following text and form:

Ayo daftar sekarang, Kita Sehat Kita Kuat.
Silahkan isi data dibawah ini dan pilih jadwal senam yang anda inginkan.

Gambar 8. Halaman Daftar

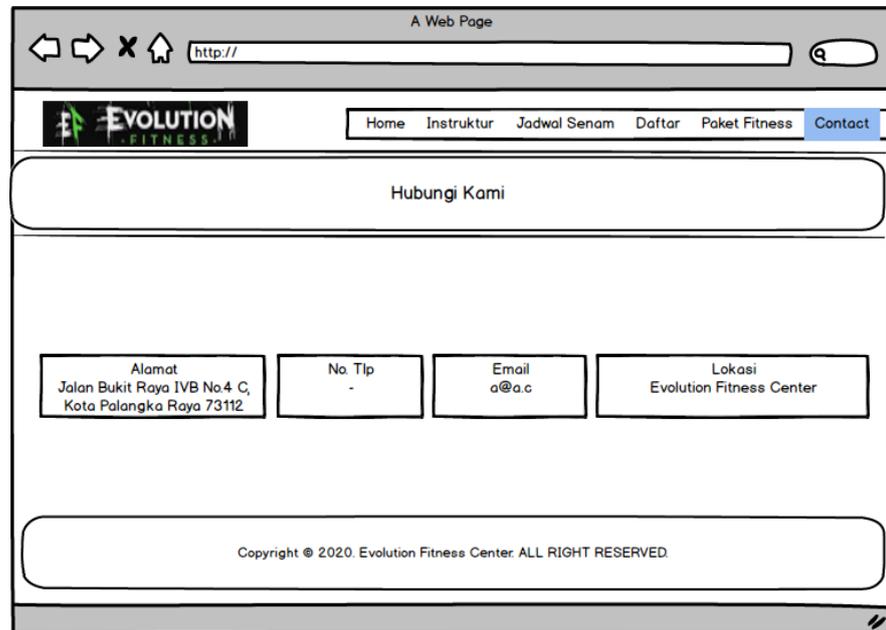
Rancangan halaman daftar digunakan untuk melakukan proses pendaftaran dengan memasukkan nama, hp, dan jenis senam yang akan diikuti. Setelah kuota terpenuhi nanti pelanggan akan dihubungi.

5) Rancangan Halaman Paket *Fitness*



Gambar 9. Halaman Paket *Fitness*

Rancangan halaman paket *fitness* digunakan menyajikan informasi paket *fitness*, dimana pelanggan dapat memilih paket *fitness* dan dapat dimulai saat datang pertama kali ke *Evolution Fitness Center*.

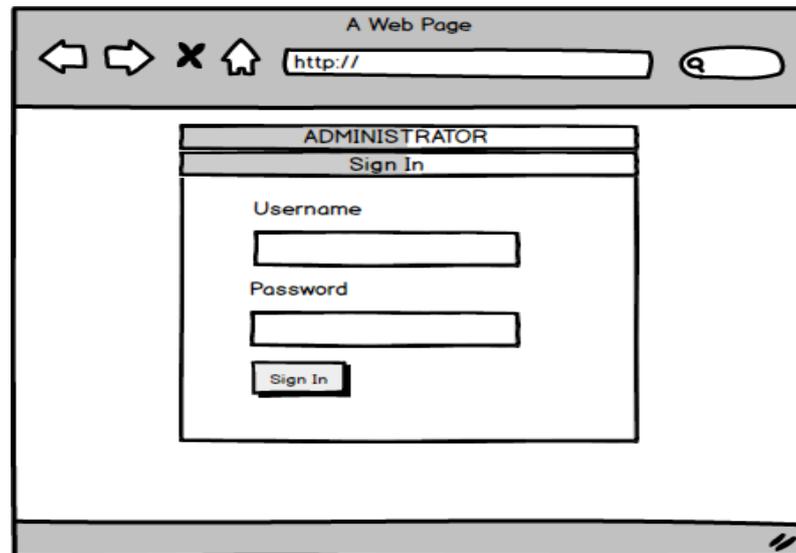
6) Rancangan Halaman *Contact*Gambar 10. Halaman *Contact*

Rancangan halaman *Contact* digunakan menyajikan informasi profil dan alamat *Evolution Fitness Center*.

d. Rancangan Halaman Admin

1) Rancangan Halaman *Login*

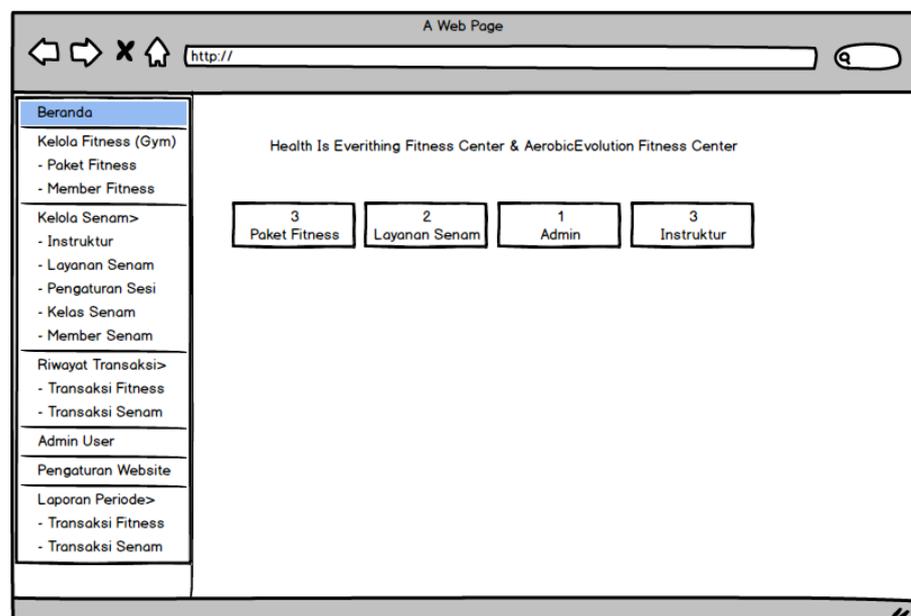
Gambar 11 merupakan rancangan halaman *login* yang digunakan untuk mengakses halaman admin dan dapat dilakukan jika *username* dan *password* sudah benar.



Gambar 11. Halaman *Login*

2) Rancangan Halaman Beranda

Gambar 12 merupakan rancangan halaman menu utama admin yang digunakan untuk mengelola informasi yang ditampilkan pada halaman utama admin untuk mengelola konten web.

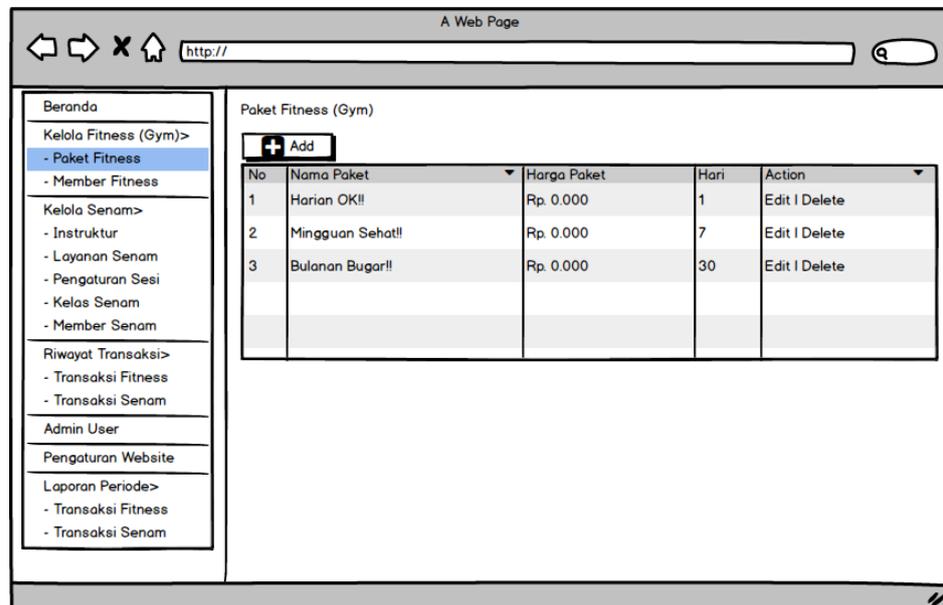


Gambar 12. Rancangan Halaman Menu Admin

Menu yang terdapat pada halaman utama admin adalah mengelola *fitness*, senam, riwayat transaksi, kelola user, pengelolaan website. Laporan perperiode.

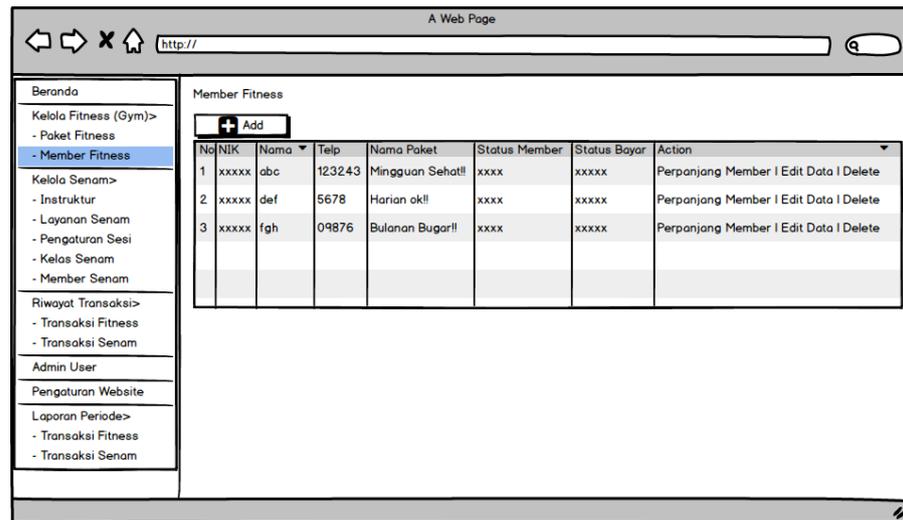
3) Rancangan Menu Kelola *Fitness*

Gambar 13 memperlihatkan rancangan pengelolaan data *fitness* yang terdiri menu paket *fitness* dan member *fitness*.



Gambar 13. Rancangan Halaman Menu Paket *Fitness*

Pada halaman paket *fitness*, admin dapat mengelola data paket *fitness* yang ditawarkan kepada pelanggan, proses tersebut meliputi tambah data, ubah data yang telah ada, dan hapus data.

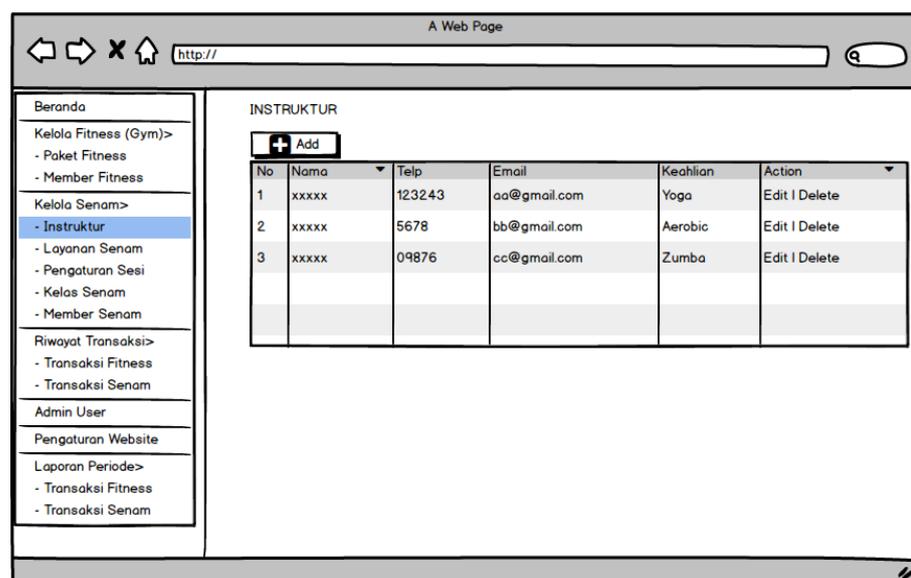


Gambar 14. Rancangan Halaman Menu Member *Fitness*

Pada halaman member *fitness*, admin dapat mengelola data member *fitness*, proses tersebut meliputi tambah data, ubah data yang telah ada (perpanjang paket atau paket baru), dan hapus data.

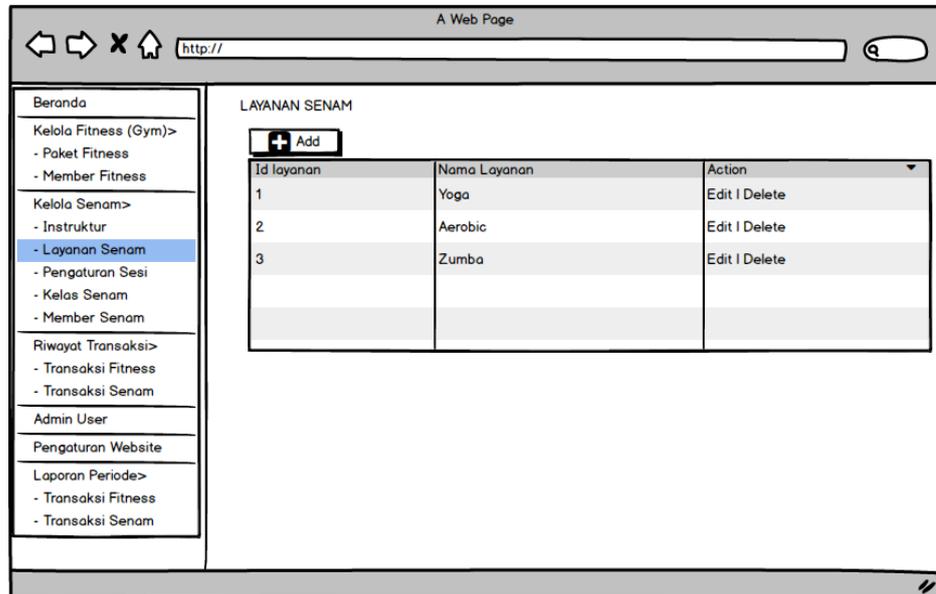
4) Rancangan Menu Kelola Instruktur

Gambar 15 merupakan rancangan halaman pengelolaan instruktur.



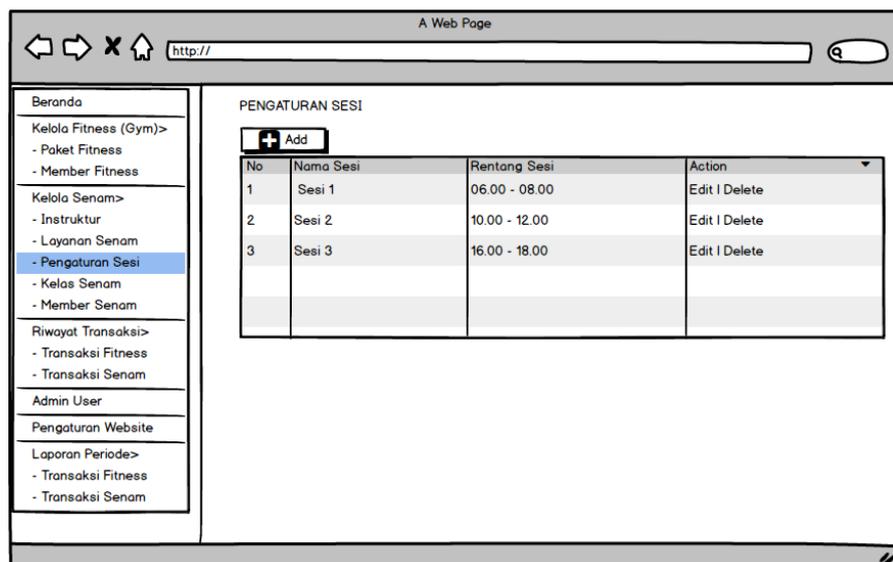
Gambar 15. Rancangan Halaman Kelola Instruktur

Admin dapat mengelola data instruktur yang meliputi tambah data, ubah data, dan hapus data.



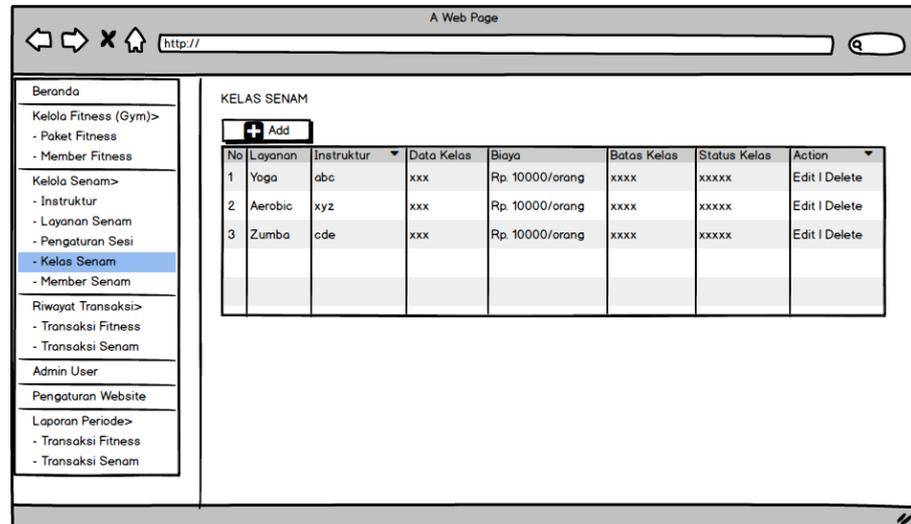
Gambar 16. Rancangan Halaman Layanan Senam

Admin dapat mengelola data layanan senam yang meliputi tambah data, ubah data, dan hapus data.



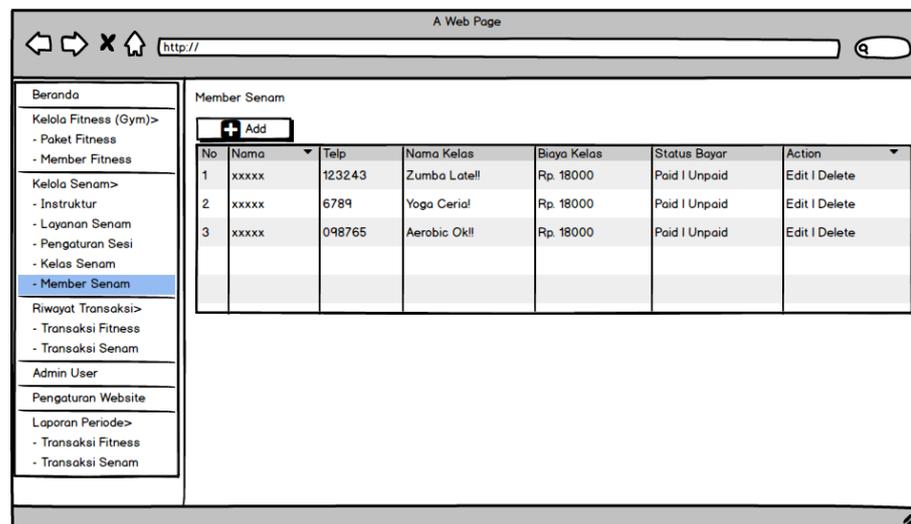
Gambar 17. Rancangan Halaman Pengaturan Sesi

Admin dapat mengelola data sesi senam yang meliputi tambah data, ubah data, dan hapus data.



Gambar 18. Rancangan Halaman Kelas Senam

Admin dapat mengelola data kelas senam yang meliputi tambah data, ubah data, dan hapus data.

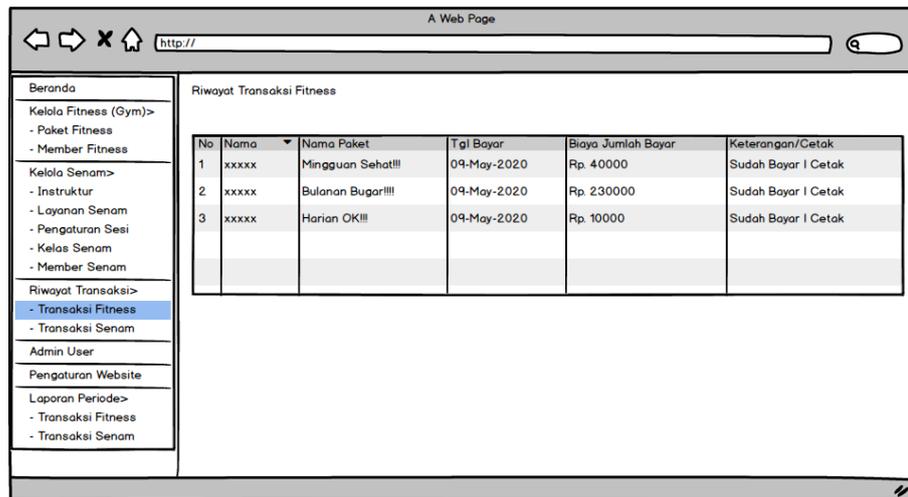


Gambar 19. Rancangan Halaman Member Senam

Admin dapat mengelola data member kelas senam yang meliputi tambah data, ubah data, dan hapus data.

5) Rancangan Menu Kelola Riwayat Transaksi

Gambar 20 merupakan halaman pengelolaan riwayat transaksi *fitness*.

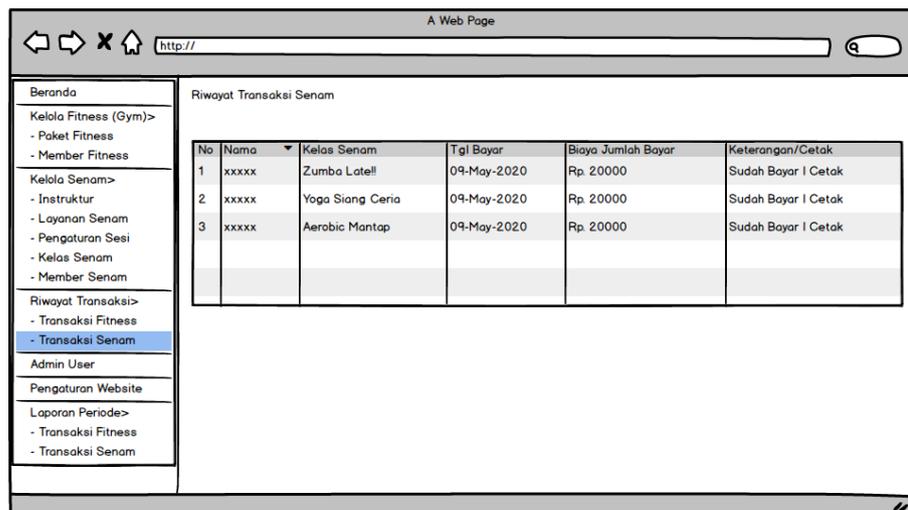


No	Nama	Nama Paket	Tgl Bayar	Biaya Jumlah Bayar	Keterangan/Cetak
1	xxxxx	Mingguan Sehat!!!	09-May-2020	Rp. 40000	Sudah Bayar Cetak
2	xxxxx	Bulanan Bugar!!!	09-May-2020	Rp. 230000	Sudah Bayar Cetak
3	xxxxx	Harian OK!!!	09-May-2020	Rp. 10000	Sudah Bayar Cetak

Gambar 20. Rancangan Halaman Kelola Riwayat Transaksi *Fitness*

Pada halaman ini, admin dapat mengelola riwayat transaksi *fitness* dan mencetak nota bayar.

Gambar 21 merupakan halaman pengelolaan riwayat transaksi *senam*.



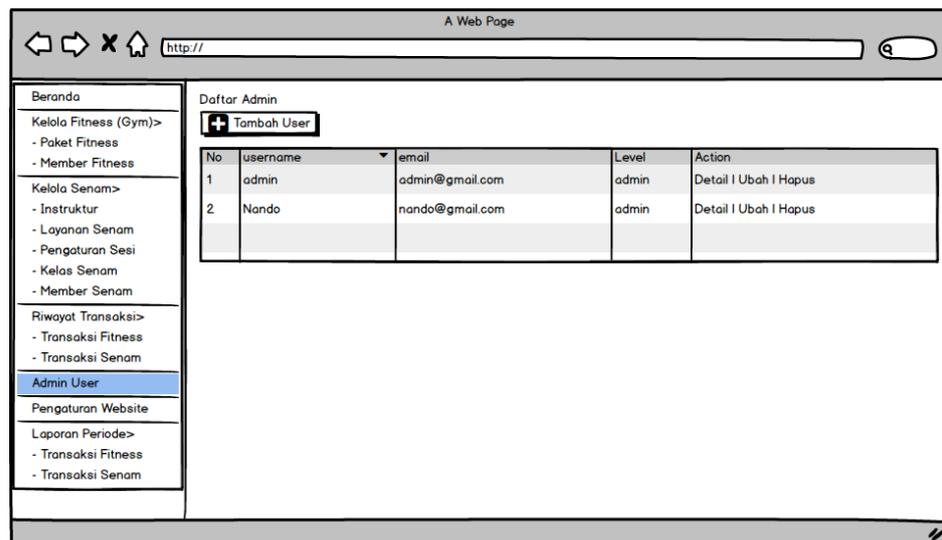
No	Nama	Kelas Senam	Tgl Bayar	Biaya Jumlah Bayar	Keterangan/Cetak
1	xxxxx	Zumba Late!!	09-May-2020	Rp. 20000	Sudah Bayar Cetak
2	xxxxx	Yoga Siang Ceria	09-May-2020	Rp. 20000	Sudah Bayar Cetak
3	xxxxx	Aerobic Mantap	09-May-2020	Rp. 20000	Sudah Bayar Cetak

Gambar 21. Rancangan Halaman Kelola Riwayat Transaksi *Senam*

Pada halaman ini, admin dapat mengelola riwayat transaksi senam dan mencetak nota bayar.

6) Rancangan Menu Kelola Admin *user*

Gambar 22 merupakan halaman pengelolaan data pengguna yang berperan sebagai admin.

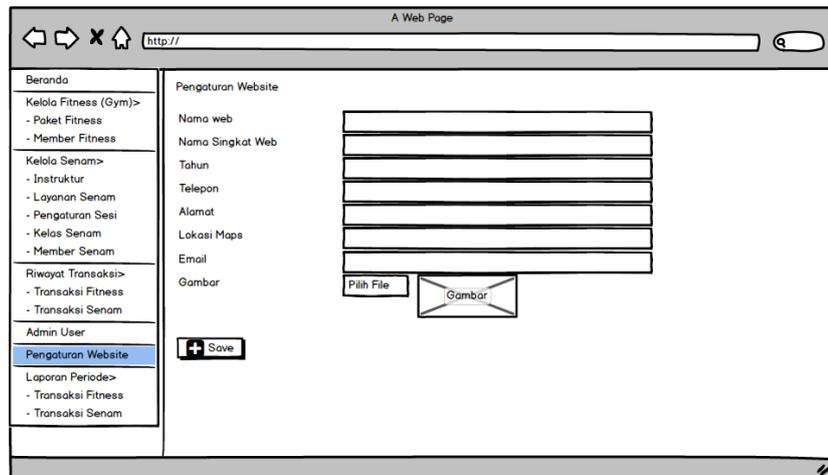


Gambar 22. Rancangan Halaman Kelola Data Admin

Pada halaman menu ini admin dapat mengelola data pengguna, proses data yang dapat dilakukan adalah tambah, ubah dan hapus data.

7) Rancangan Menu Pengaturan Website

Gambar 23 merupakan halaman pengelolaan data profil website.

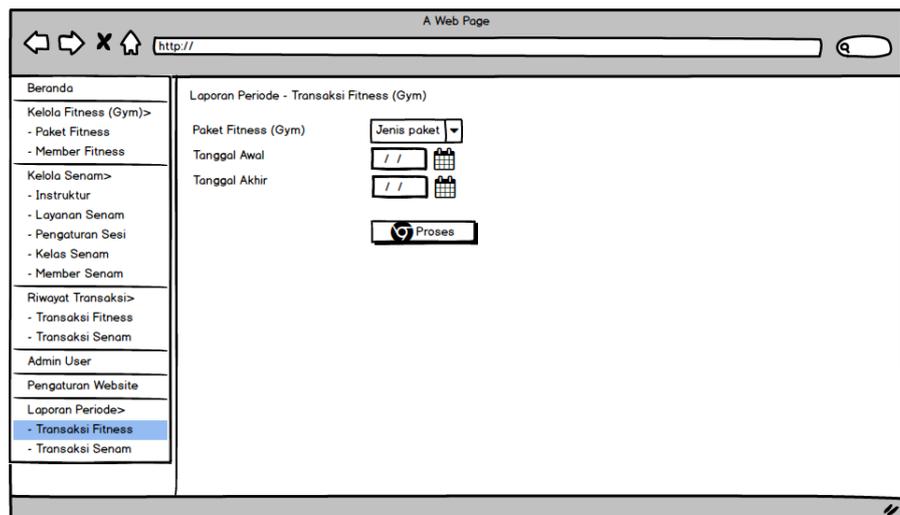


Gambar 23. Rancangan Halaman Pengaturan Website

Halaman ini berfungsi untuk mengelola data website baik alamat, logo, kontak dan lain-lain. Proses data yang dapat dilakukan adalah ubah data.

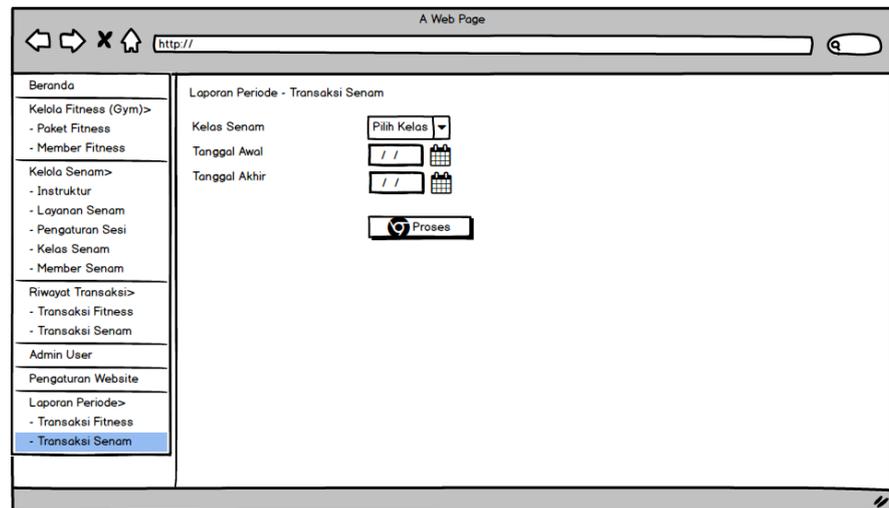
8) Rancangan Menu Kelola Laporan Periode

Gambar 24 merupakan halaman pengelolaan laporan periode transaksi *fitness*.



Gambar 24. Rancangan Halaman Laporan Transaksi *Fitness*

Gambar 25 merupakan halaman pengelolaan laporan periode transaksi senam.



Gambar 25. Rancangan Halaman Laporan Transaksi Senam

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan laporan dan dapat dicetak.

2. Desain Proses

Pada tahapan ini menguraikan dalam beberapa *diagram* yaitu *use case diagram*, *activity diagram*, dan *sequence*.

a. Usecase Diagram

Sebuah diagram *usecase* mengidentifikasi aktor yang terlibat dalam kegiatan yang dapat dilakukan terhadap aplikasi. Adapun dalam aplikasi ini terdapat 2 aktor yaitu masyarakat dan admin.



Gambar 26. Use case Rancang Bangun Media Informasi Pada Evolution

Fitness Center Palangka Raya Berbasis Web Framework

Use case diagram menggambarkan terdapat 2 actor admin, dan masyarakat dimana *use case* ini merupakan suatu desain proses dari

Rancang Bangun Media Informasi Pada Evolution *Fitness Center* Palangka Raya Berbasis Web *Framework*.

Proses kerja sistem tergantung keinginan *actor* dalam arti bahwa setiap menu yang ada didalam sistem dapat dikelola keseluruhan atau dapat memilih menu yang akan dibuka atau digunakan, jika menu telah dibuka maka terhubung terhadap pengelolaan data lain secara fungsional dalam arti bahwa pengelolaan suatu data akan berpengaruh dengan data lain (*include*).

Tugas dari masing-masing aktor tersebut adalah sebagai berikut:

1) Admin

Peran admin pada aplikasi bertugas mengelola seluruh data yang ada pada *database* seperti data *user*, data senam, data *fitness*, data transaksi, pengaturan website, dan laporan, dimana pengelolaan data meliputi tambah data, ubah data dan hapus data.

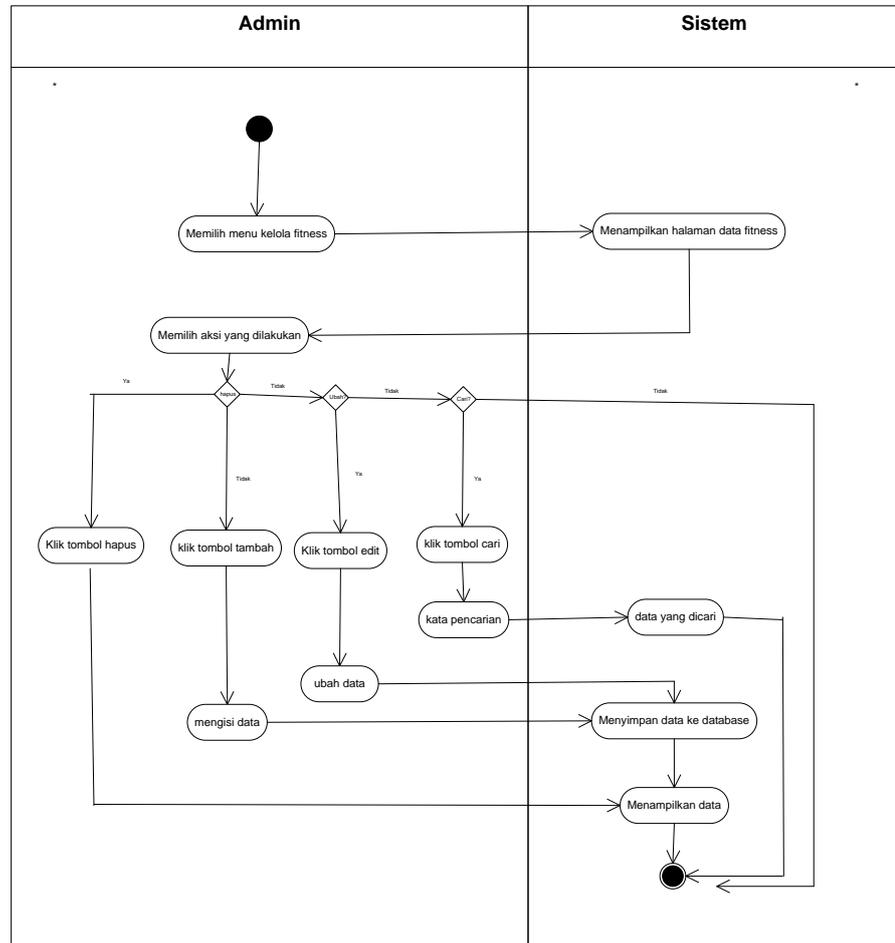
2) Masyarakat

Peran masyarakat pada aplikasi dapat melihat informasi, data instruktur, pendaftaran senam, paket *fitness*, jadwal senam, dan profil.

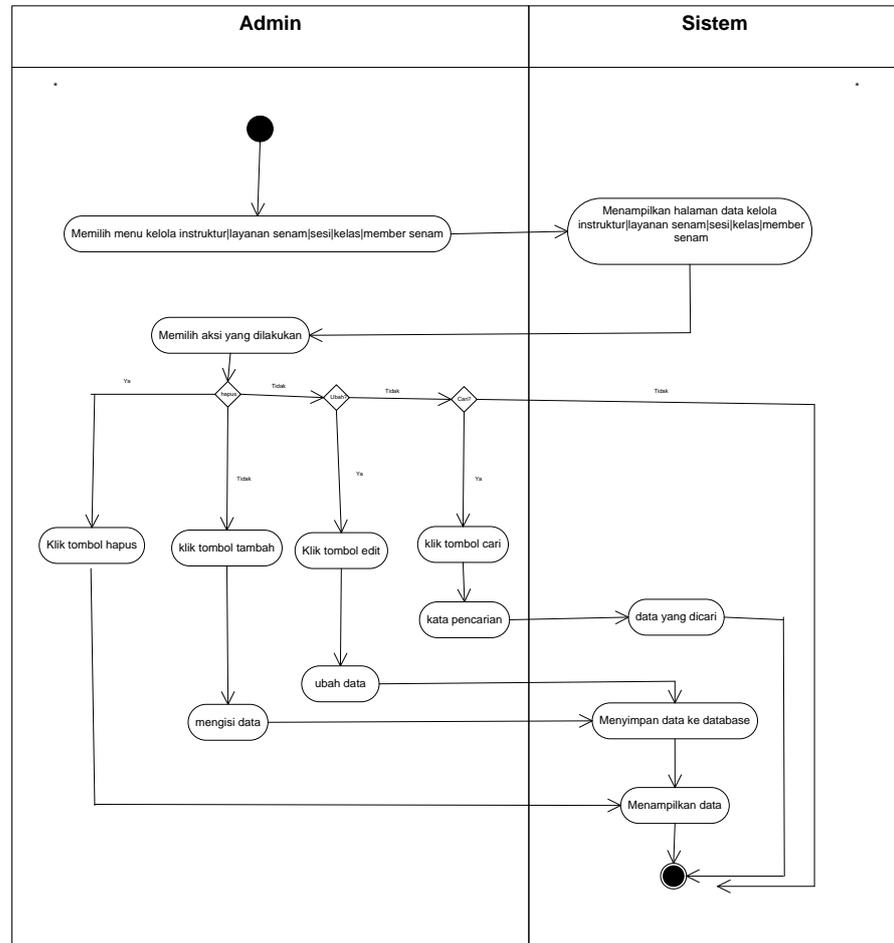
b. *Activity Diagram*

1) *Admin*

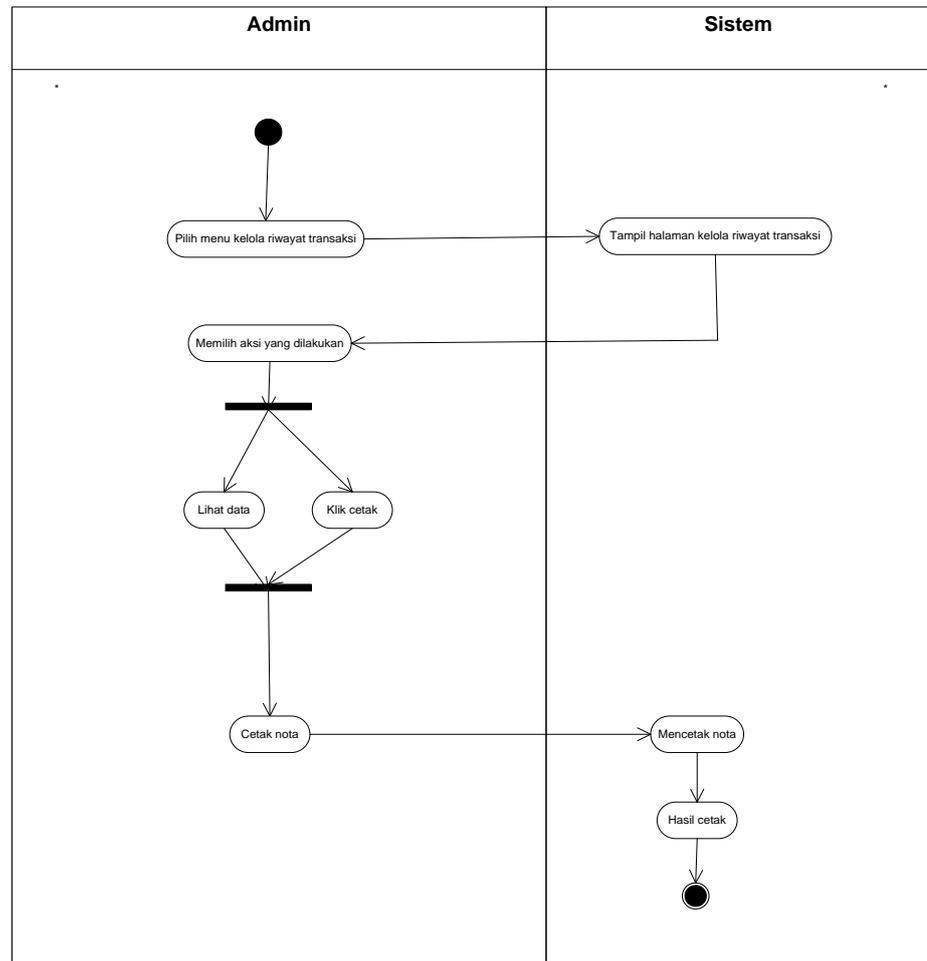
Activity diagram menggambarkan aktifitas antara *actor* dengan sistem, terdapat dua *actor* seperti pada *use case diagram* yaitu masyarakat, dan admin sebagai pengelola sistem.

a) *Activity Diagram Kelola Gym/Fitness*Gambar 27. *Activity Diagram* Halaman Kelola Gym/Fitness

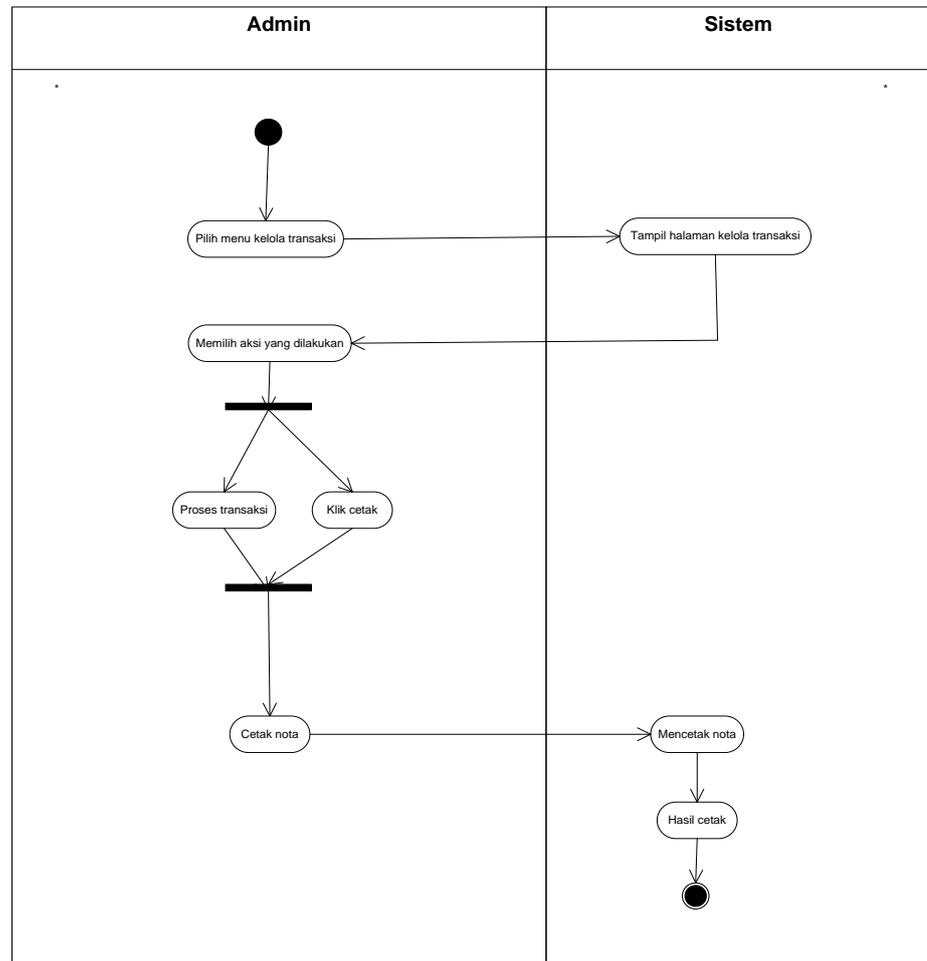
Pada Gambar 27 menunjukkan *activity diagram* kelola gym/fitness dimana admin dapat mengelola data paket dan member gym/fitness. Proses yang dapat dilakukan adalah tambah, ubah dan hapus data.

b) *Activity Diagram Kelola Senam*Gambar 28. *Activity Diagram* Halaman Kelola Senam

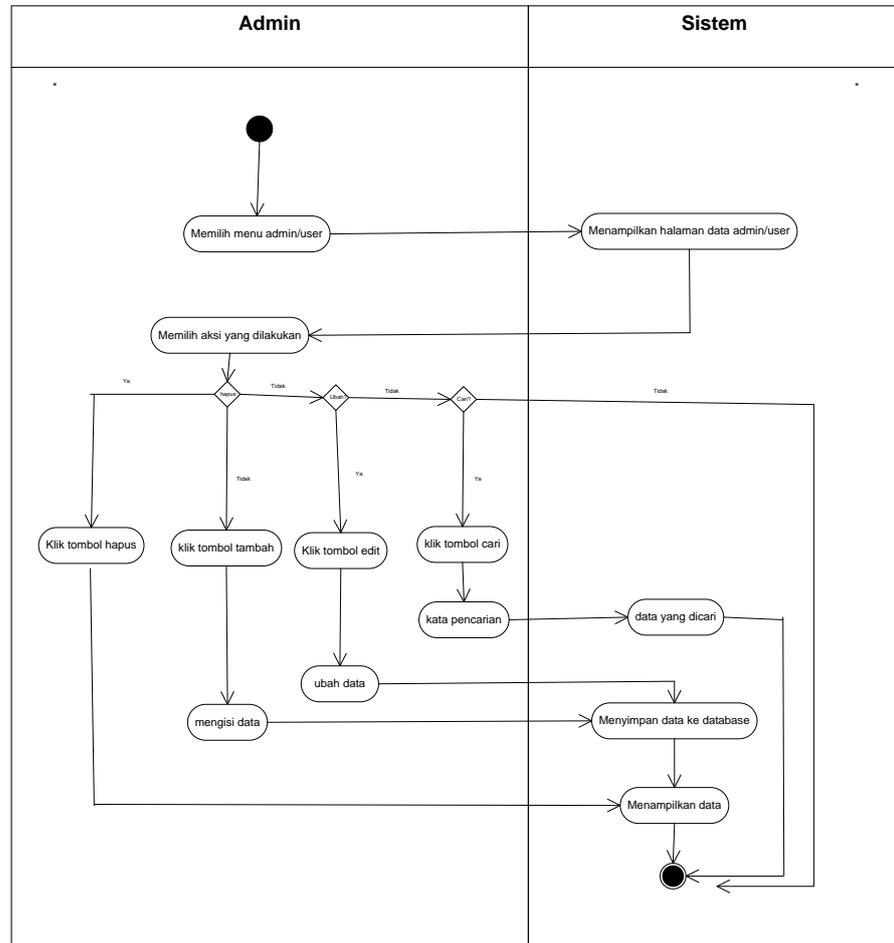
Pada Gambar 28 menunjukkan *activity diagram* kelola senam dimana admin dapat mengelola data instruktur, layanan senam, sesi jadwal senam, kelas senam, member senam. Proses yang dapat dilakukan adalah tambah, ubah dan hapus data.

c) *Activity Diagram* Kelola Riwayat TransaksiGambar 29. *Activity Diagram* Halaman Kelola Riwayat Transaksi

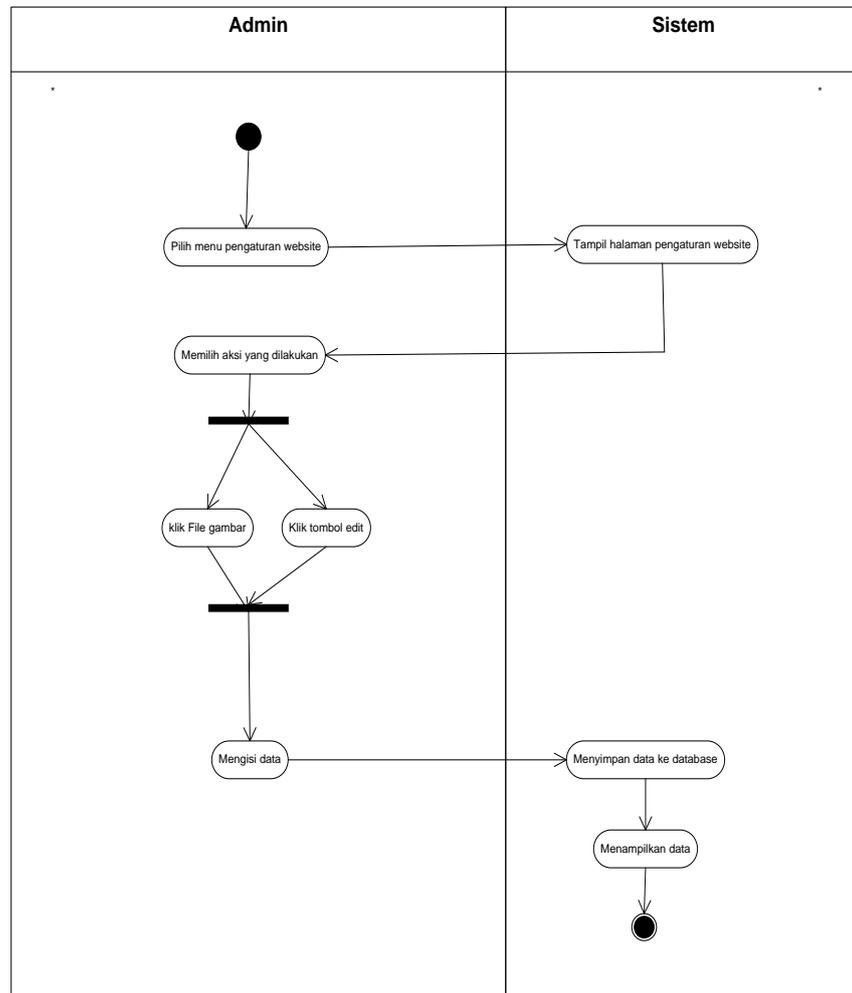
Pada Gambar 29 menunjukkan *activity diagram* riwayat transaksi *fitness* dan senam dimana admin dapat mencetak dan melihat nota atau riwayat transaksi tanpa mencetak.

d) *Activity Diagram* Kelola TransaksiGambar 30. *Activity Diagram* Halaman Kelola Transaksi

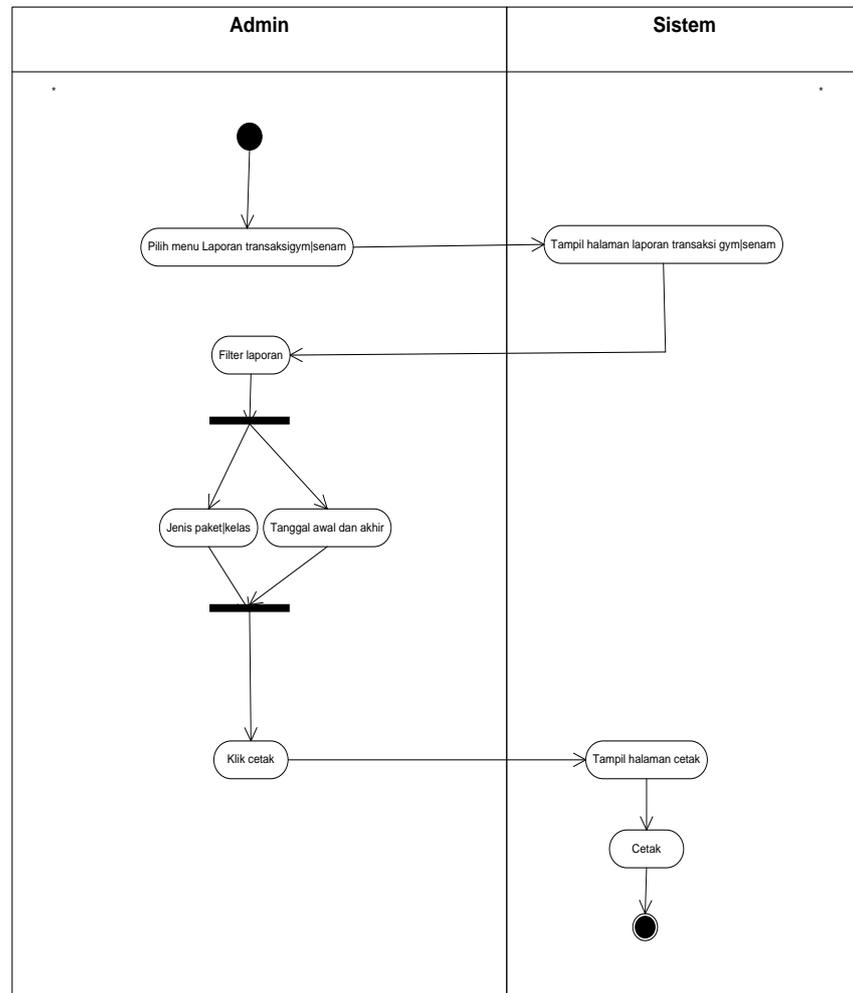
Pada Gambar 30 menunjukkan *activity diagram* transaksi *fitness* dan senam dimana admin dapat mengelola transaksi, dan mencetak nota.

e) *Activity Diagram Admin*Gambar 31. *Activity Diagram Kelola Admin*

Pada Gambar 31 menunjukkan *activity diagram* admin dimana admin dapat mengelola data pengguna yang berperan sebagai admin. Proses yang dapat dilakukan adalah tambah, ubah dan hapus data.

f) *Activity Diagram Data Website*Gambar 32. *Activity Diagram Data Website*

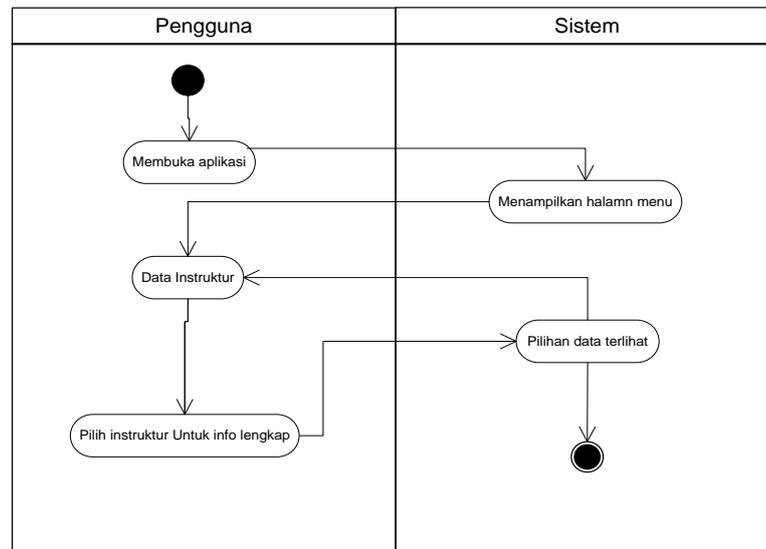
Pada Gambar 32 menunjukkan *activity diagram* pengaturan data website dimana admin dapat mengelola data website yang nantinya dapat dilihat langsung oleh masyarakat. Proses yang dapat dilakukan adalah tambah, ubah dan hapus data.

g) *Activity Diagram Laporan*Gambar 33. *Activity Diagram Laporan*

Pada Gambar 33 menunjukkan *activity diagram* laporan dimana admin dapat mengelola data laporan transaksi *fitness* dan senam berdasarkan jenis atau kelas dengan periode waktu tertentu serta dapat dicetak.

2) Masyarakat (Pengguna)

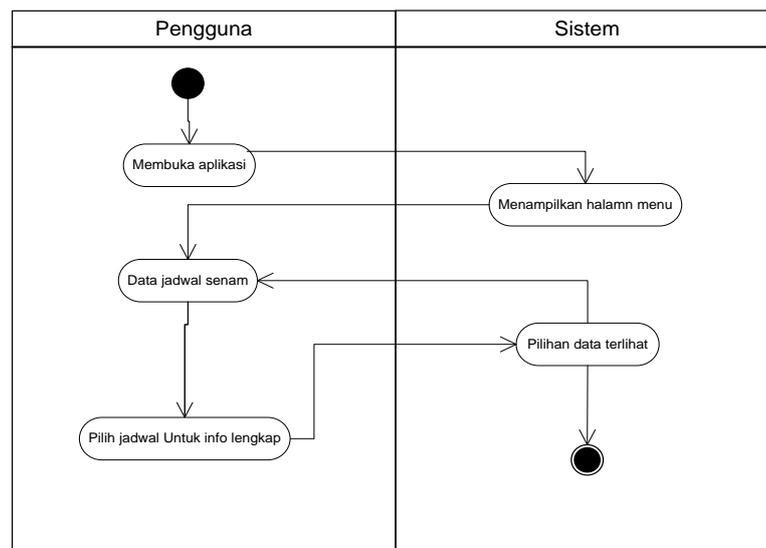
a) Lihat Data Instruktur



Gambar 34. Activity Diagram Lihat Instruktur

Pada Gambar 34 menunjukkan *activity diagram* lihat data instruktur.

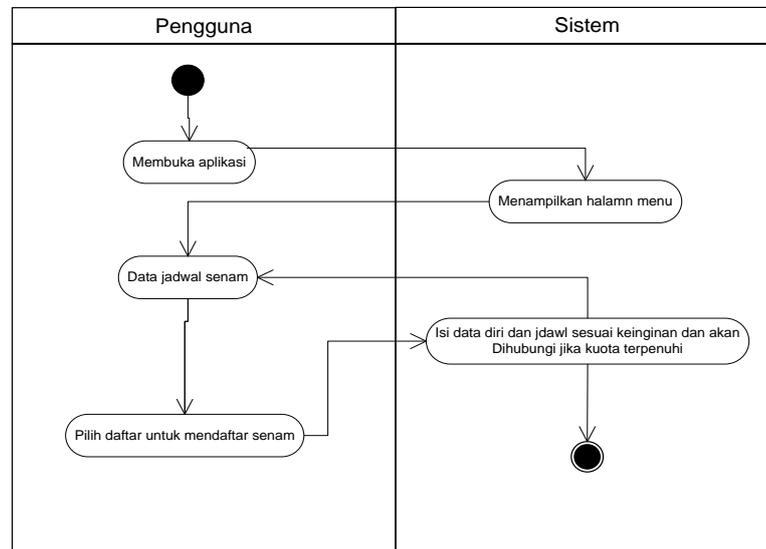
b) Lihat Jadwal Senam



Gambar 35. Activity Diagram Lihat Jadwal Senam

Pada Gambar 35 menunjukkan *activity diagram* lihat jadwal senam.

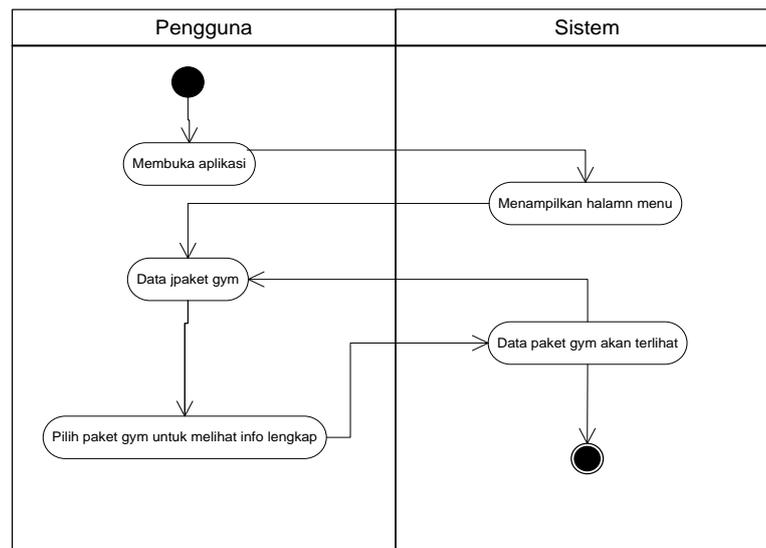
c) Daftar Senam



Gambar 36. Activity Diagram Daftar Senam

Pada Gambar 36 menunjukkan *activity diagram* daftar senam untuk melakukan pendaftaran senam, lalu memilih jadwal sesuai keinginan dan jenis senam, jika kuota terpenuhi akan dihubungi oleh admin.

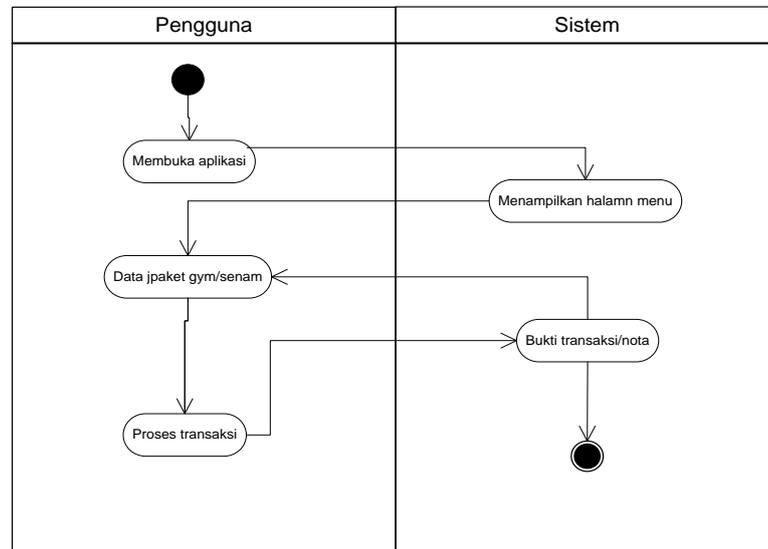
d) Lihat Paket Gym



Gambar 37. Activity Diagram Lihat Paket Gym

Pada Gambar 37 menunjukkan *activity diagram* lihat paket gym.

e) Transaksi



Gambar 38. *Activity Diagram* Transaksi

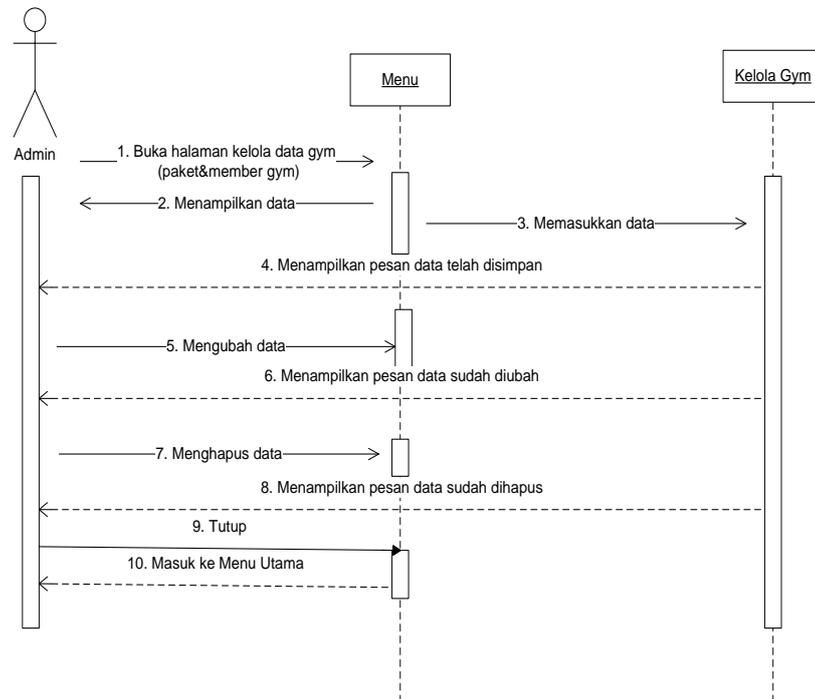
Pada Gambar 38 menunjukkan *activity diagram* transaksi.

c. *Sequence Diagram*

Sequence diagram merupakan salah satu diagram *interaction* yang menjelaskan bagaimana suatu operasi itu dilakukan, pesan yang dikirim dan kapan dilaksanakannya berikut adalah *sequence diagram* dari aplikasi.

1) Admin

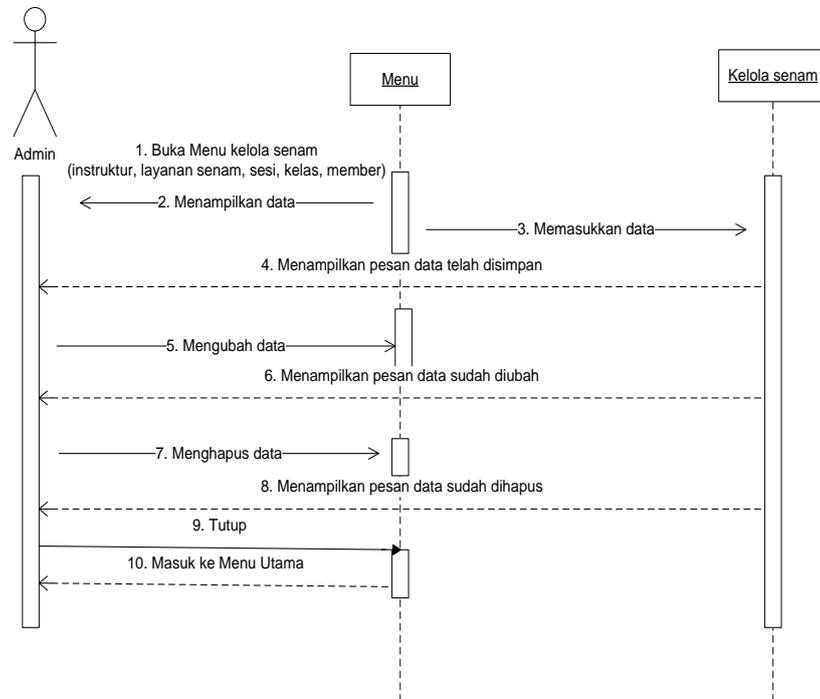
a) *Sequence Diagram* Kelola Gym/Fitness



Gambar 39. *Sequence Diagram* Kelola Data *Gym/Fitness*

Pada Gambar 39 menunjukkan bahwa admin masuk ke halaman kelola data *gym/fitness* yang terdiri dari kelola paket dan member masuk ke tambah data *gym/fitness input* data kemudian menyimpan data selanjutnya jika data berhasil di simpan kembali ke pengolahan data. Demikian pula pada proses ubah dan hapus data.

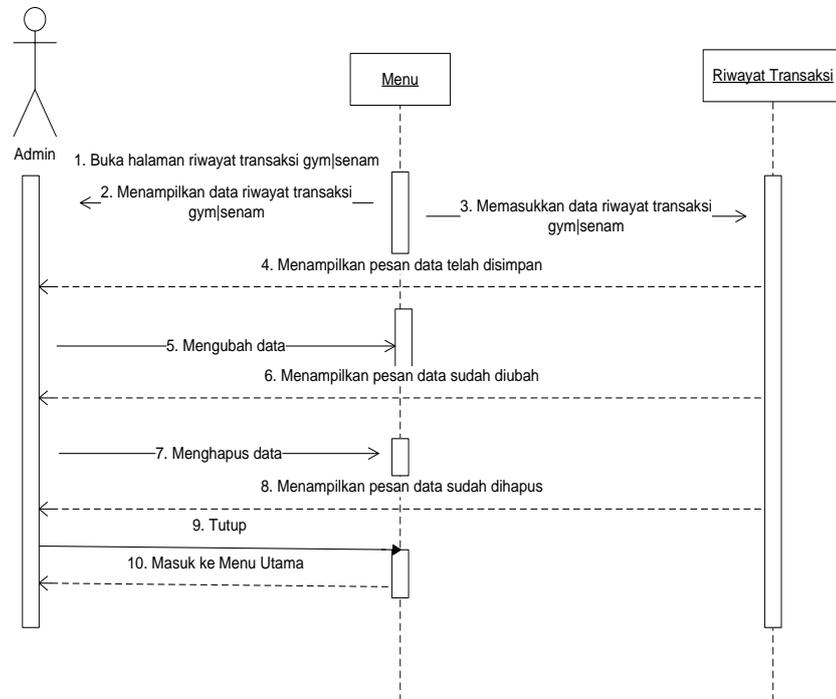
b) *Sequence Diagram Kelola Senam*



Gambar 40. *Sequence Diagram Kelola Senam*

Pada Gambar 40 menunjukkan bahwa admin masuk ke halaman kelola senam masuk ke halaman *input* data instruktur, layanan senam, sesi, kelas dan member kemudian menyimpan data ke tabel *database*. Demikian pula pada proses ubah dan hapus data.

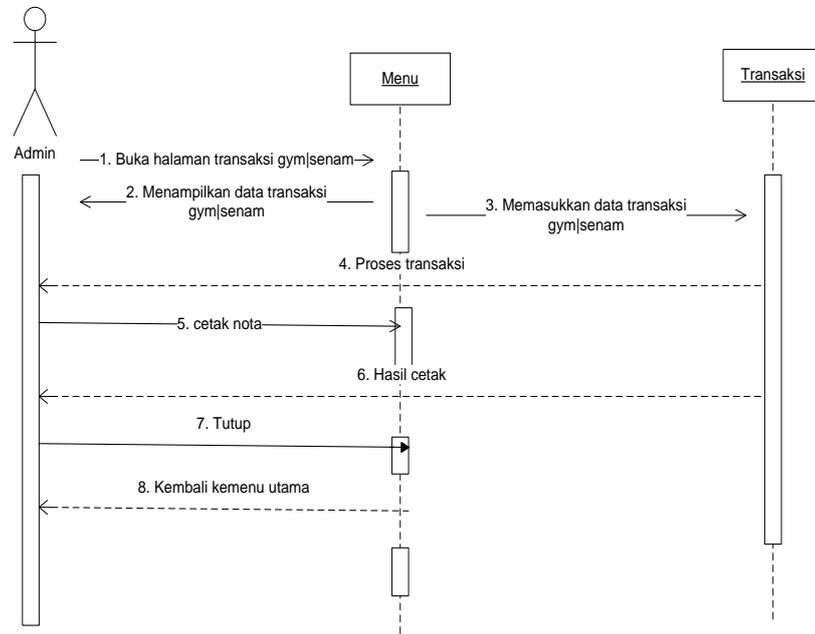
c) *Sequence Diagram* Kelola Riwayat Transaksi



Gambar 41. *Sequence Diagram* Data Riwayat Transaksi

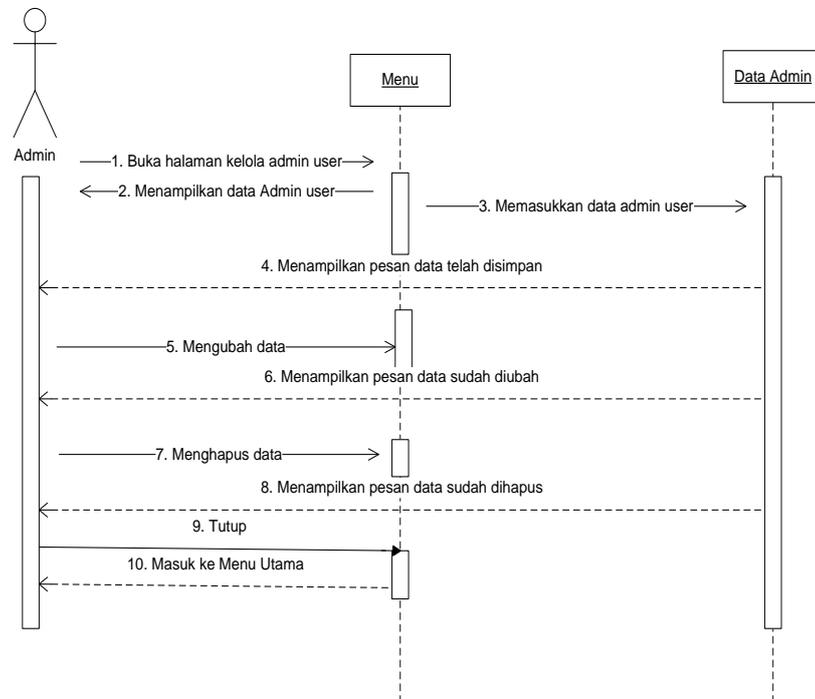
Pada Gambar 41 menunjukkan bahwa admin masuk ke halaman menu riwayat transaksi yang terdiri dari riwayat transaksi *fitness* dan senam. Pada halaman ini admin dapat melihat dan mencetak nota transaksi *fitness* atau senam.

d) *Sequence Diagram* Kelola Transaksi

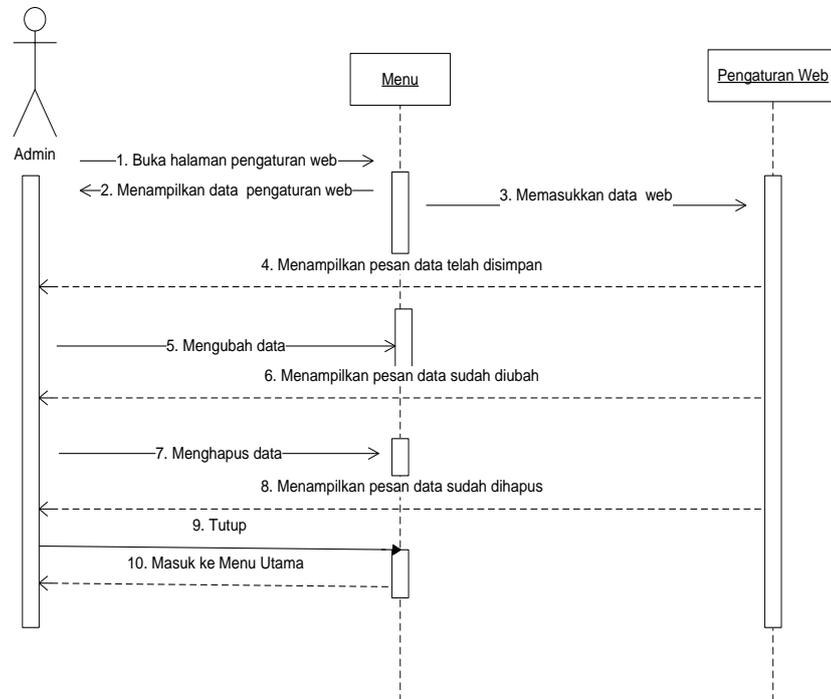


Gambar 42. *Sequence Diagram* Data Transaksi

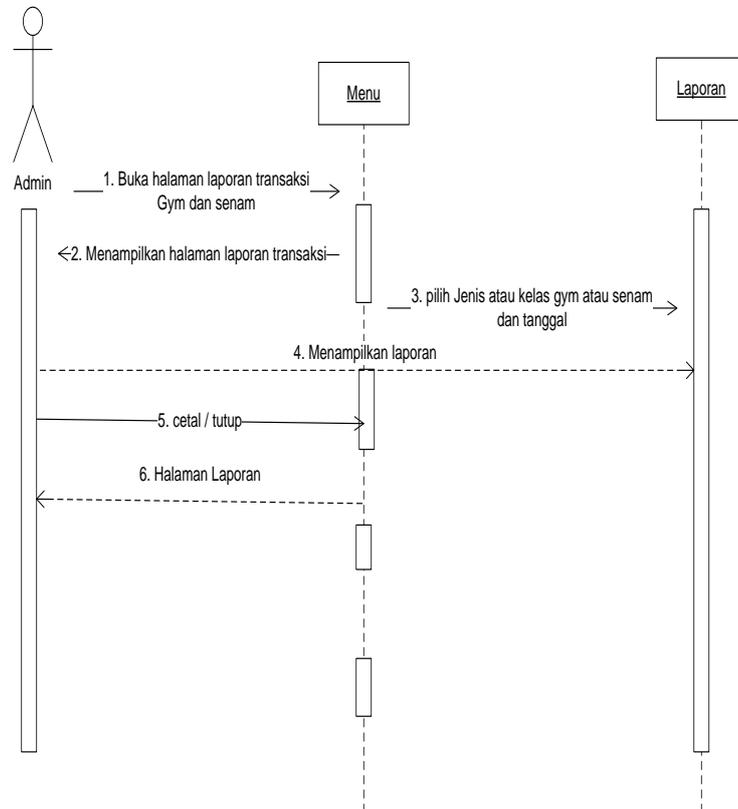
Pada Gambar 42 menunjukkan bahwa admin masuk ke halaman menu riwayat transaksi yang terdiri dari riwayat transaksi *fitness* dan senam. Pada halaman ini admin dapat melihat dan mencetak nota transaksi *fitness* atau senam.

e) *Sequence Diagram Kelola Admin*Gambar 43. *Sequence Diagram Data Admin*

Pada Gambar 43 menunjukkan bahwa admin masuk ke halaman kelola pengguna yang berstatus sebagai admin dalam sistem. *Input* data admin kemudian menyimpan data ke tabel admin selanjutnya jika data berhasil di simpan kembali ke pengolahan data. Demikian pula pada proses ubah dan hapus data.

f) *Sequence Diagram* Kelola Data WebsiteGambar 44. *Sequence Diagram* Data Pengaturan Web

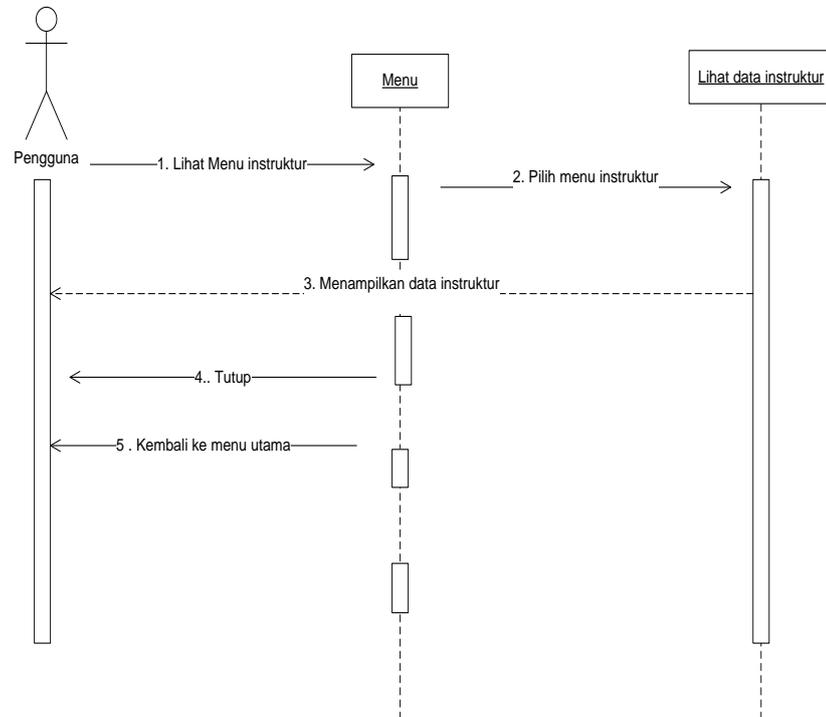
Pada Gambar 44 menunjukkan bahwa admin masuk ke halaman kelola pengaturan web kemudian dapat melakukan pengaturan identitas web seperti nama, alamat, logo, peta dan lain-lain kemudian menyimpan data ke tabel info selanjutnya jika data berhasil di simpan kembali ke pengolahan data. Demikian pula pada proses ubah dan hapus data.

g) *Sequence Diagram* Kelola LaporanGambar 45. *Sequence Diagram* Kelola Laporan

Pada Gambar 45 menunjukkan bahwa admin masuk ke halaman laporan untuk melihat laporan transaksi *fitness* atau senam dengan menentukan jenis *fitness* atau kelas senam dan tanggal periode laporan. Admin juga dapat melakukan proses cetak laporan transaksi.

2) Pengguna (Masyarakat)

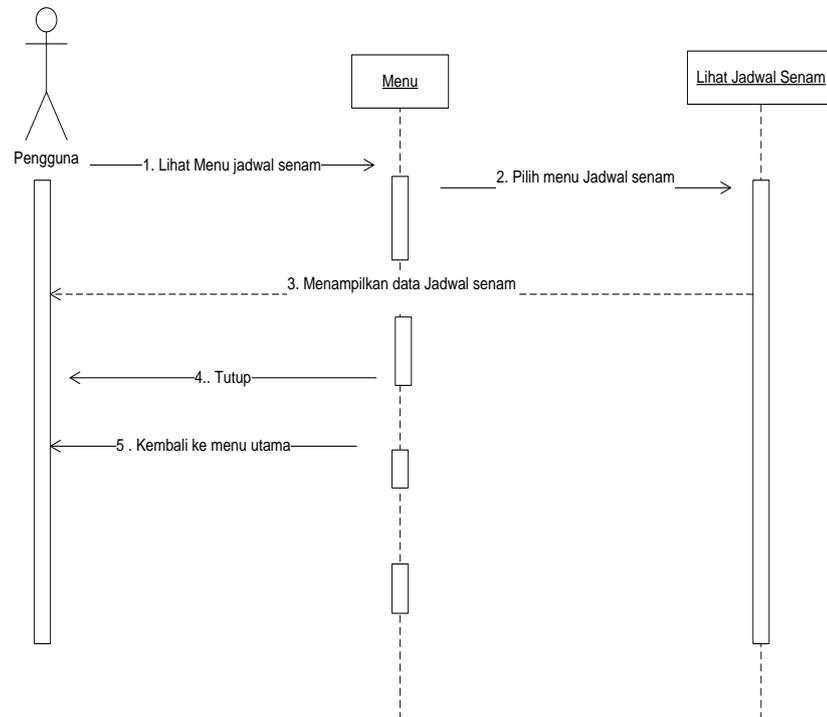
a) *Sequence Diagram* Lihat Data Instruktur



Gambar 46. *Sequence Diagram* Lihat Data Instruktur

Pada Gambar 46 menunjukkan *sequence diagram* proses menampilkan data instruktur sesuai dengan menu yang dipilih pada halaman pengguna.

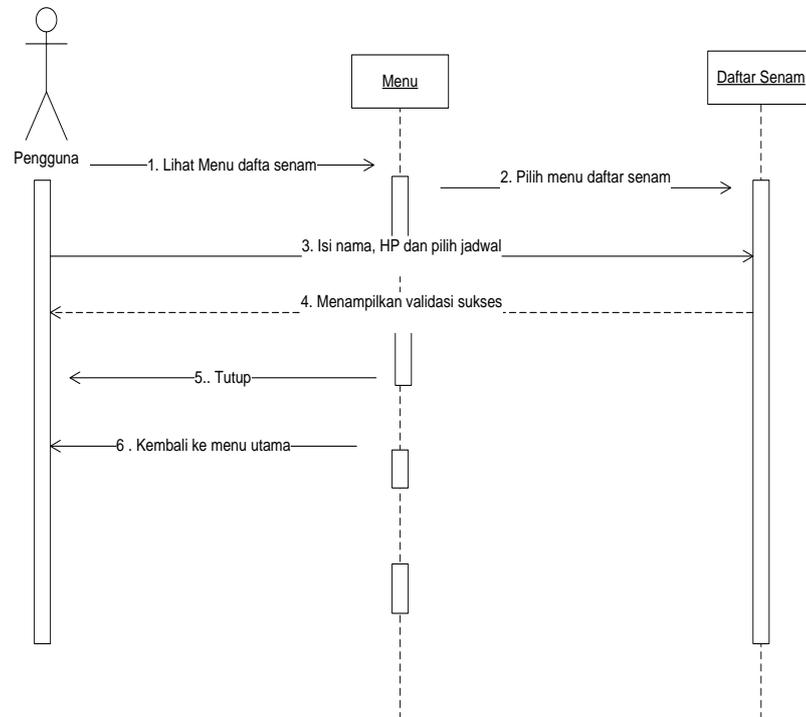
b) *Sequence Diagram* Lihat Jadwal Senam



Gambar 47. *Sequence Diagram* Lihat Jadwal Senam

Pada Gambar 47 menunjukkan *sequence diagram* proses menampilkan jadwal senam sesuai dengan menu yang dipilih pada halaman pengguna.

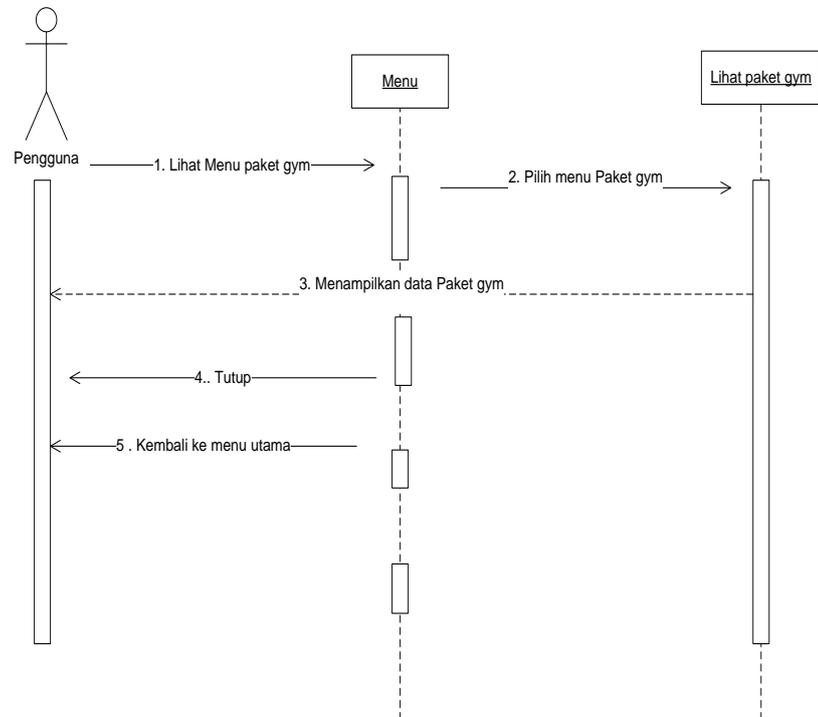
c) *Sequence Diagram* Daftar Senam



Gambar 48. *Sequence Diagram* Daftar Senam

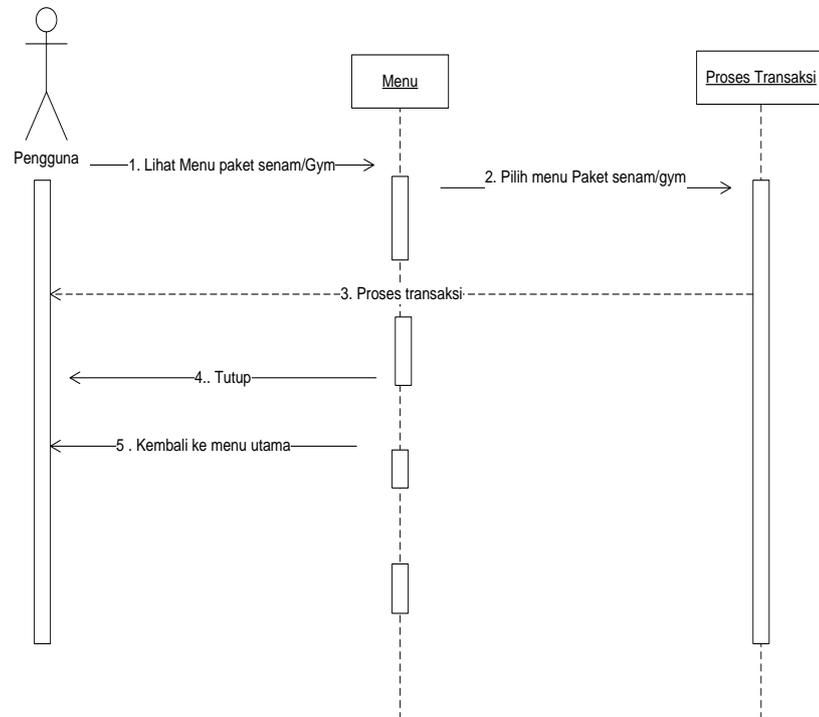
Pada Gambar 48 menunjukkan *sequence diagram* proses pendaftaran senam sesuai dengan menu yang dipilih pada halaman pengguna. Pengguna yang akan melakukan proses pendaftaran wajib mengisi nama, hp dan jenis dan waktu senam yang nanti akan dikonfirmasi oleh admin jika kuota memenuhi batas minimal.

d) *Sequence Diagram* Lihat Paket *Gym/Fitness*



Gambar 49. *Sequence Diagram* Lihat Paket *Gym/Fitness*

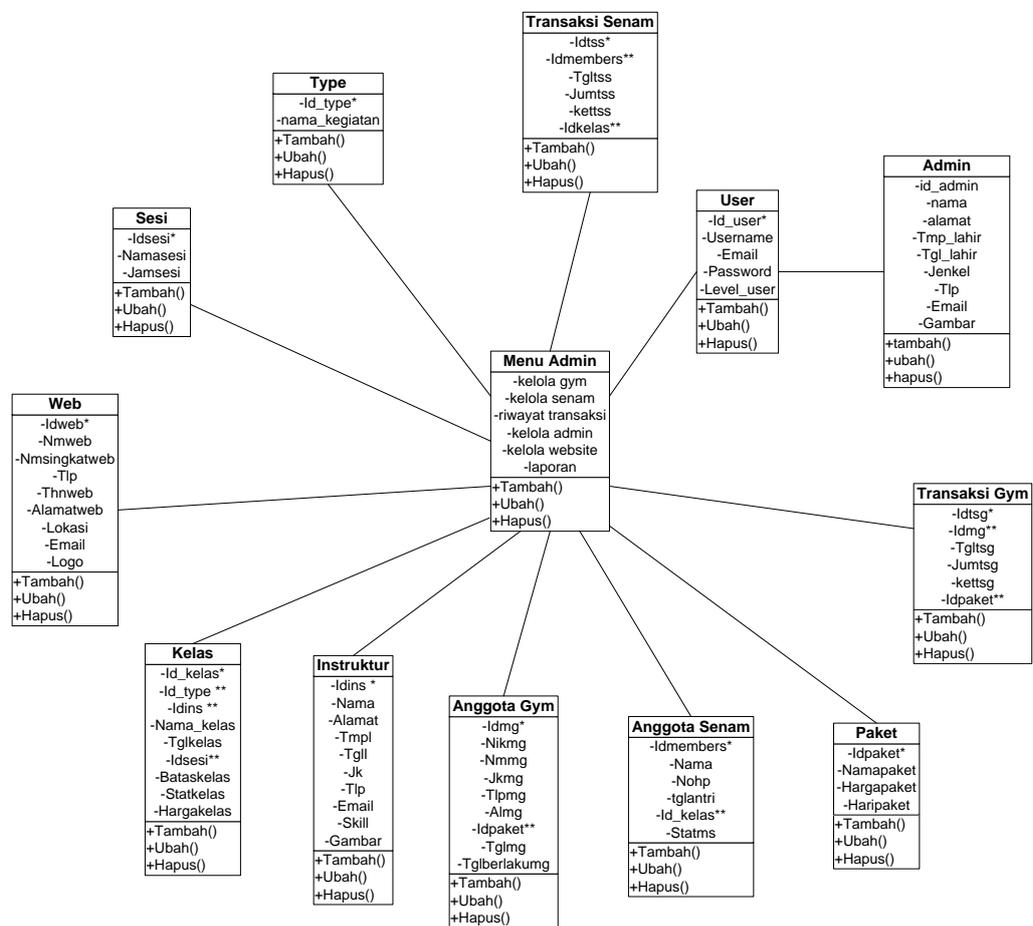
Pada Gambar 49 menunjukkan *sequence diagram* proses menampilkan paket *gym/fitness* sesuai dengan menu yang dipilih pada halaman pengguna.

e) *Sequence Diagram* TransaksiGambar 50. *Sequence Diagram* Transaksi

Pada Gambar 50 menunjukkan *sequence diagram* proses menampilkan paket gym/senam lalu melakukan proses transaksi pada halaman admin.

d. Class Diagram

Class diagram merupakan gambaran struktur sistem dari segi definisi kelas-kelas yang dibuat untuk membangun sistem. kelas memiliki 3 bagian utama yaitu *attribute*, *operation*, dan *name*. Berikut *class diagram* Rancang Bangun Media Informasi pada *Evolution Fitness Center* Palangka Raya Berbasis *Web Framework* pada Gambar 51.

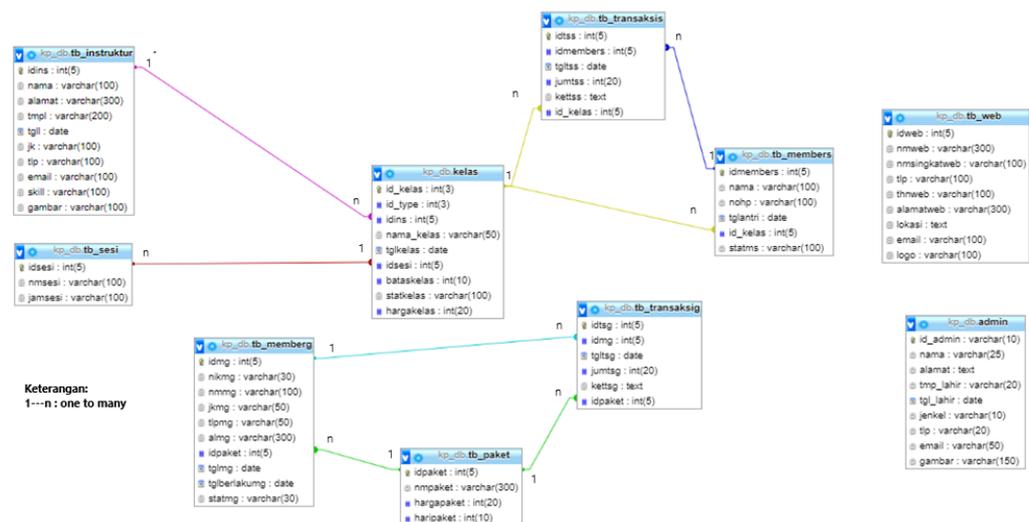


Gambar 51. *Class Diagram* Rancang Bangun Media Informasi Pada *Evolution Fitness Center* Palangka Raya Berbasis *Web Framework*

Untuk dapat mengakses halaman admin maka pengguna harus login sebagai admin, *class diagram* yang ada pada halaman admin adalah mengelola *fitness* (paket dan member *fitness*), senam (instruktur, layanan,

sesi, kelas, member), riwayat transaksi (*fitness* dan *senam*), kelola user, pengelolaan website. Laporan perperiode (transaksi *senam* dan *fitness*).

3. Desain Relasi Tabel

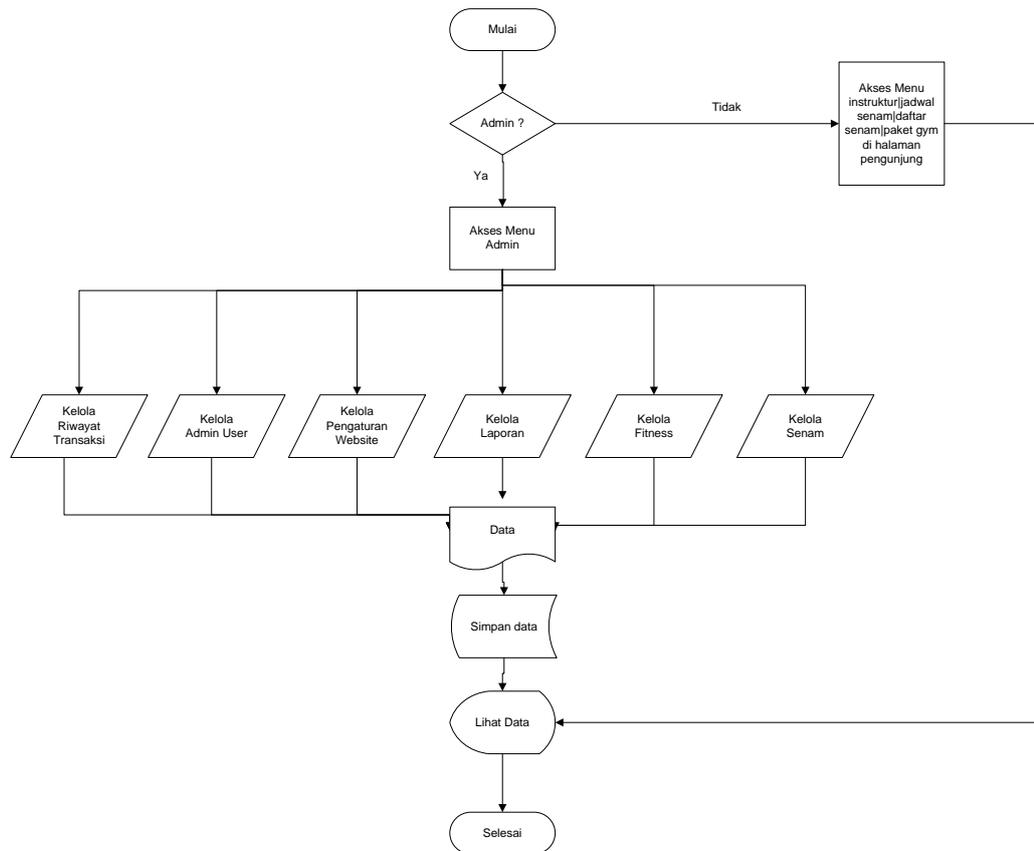


Gambar 52. Relasi Tabel Media Informasi Pada Evolution *Fitness Center* Palangka Raya Berbasis Web *Framework*

Pada relasi tabel Gambar 52, semua koneksi atau relasi antar tabel terhubung dengan derajat relasi satu ke banyak sedangkan tabel admin dan tb_web tidak terkoneksi karena tidak ada ketergantungan atau keterkaitan dengan tabel lain. relasi satu ke banyak menunjukkan bahwa satu data dapat dimasukkan lebih dari sekali pada tabel lain misalnya tabel instruktur dengan kelas dimana seorang intruktur dapat mengajar lebih dari satu kelas.

4. Desain Perangkat Lunak

Alur sistem dapat dilihat pada Gambar 53.



Gambar 53. Flowchart Sistem

Dalam alur data sistem dijelaskan proses data diawali dengan mengisi data kelola *fitness*, kelola senam, riwayat transaksi, kelola admin, pengaturan web, dan laporan transaksi *fitness* dan senam yang dapat dicetak perperiode.

5. Desain Basis Data

Dalam pembuatan sistem ini terdapat beberapa struktur tabel basis data, yaitu sebagai berikut:

a. Tabel Admin

Tabel 8 digunakan untuk menyimpan data pengguna sistem yang mengolah konten, juga sebagai akses untuk *login* ke halaman admin.

Tabel 8. Tabel Tbl_admin

Field	Type Data	Extra	Keterangan
id_admin*	Varchar(10)	Auto_Increment	Primary Key
Nama	Varchar(25)		Nama
Alamat	Text		Alamat
Tmp_lahir	Varchar(20)		Tempat lahir
Tgl_lahir	Date		Tanggal lahir
Jenkel	Varchar(10)		Jenis kelamin
Tlp	Varchar(20)		Telepon
Email	Varchar(50)		Email
Gambar	Blob(150)		Gambar

b. Tabel Kelas

Tabel 9 untuk menyimpan data kelas senam.

Tabel 9. Tabel Kelas

Field	Type data	Extra	Keterangan
Id_kelas *	Int(3)	Auto_increment	Primary key
Id_type **	Int(3)		Kode senam
Idins **	Int(5)		Kode instruktur
Nama_kelas	Varchar(50)		Nama kelas
Tglkelas	Date		Tanggal kelas
Idsesi**	Int(5)		Kode sesi
Bataskelas	Int(10)		Batas kelas
Statkelas	Varchar(100)		Status kelas
Hargakelas	Int (20)		Harga kelas

c. Tabel Instruktur

Tabel 10 merupakan tabel *database* yang menyimpan data instruktur.

Tabel 10. Tabel Instruktur

Field	Tipe data	Extra	Keterangan
Idins *	Int(5)	Auto_increment	Primary key
Nama	Varchar(100)		Nama instruktur
Alamat	Varchar(300)		Alamat
Tmpl	Varchar(200)		Tempat lahir
Tgll	Date		Tanggal lahir
Jk	Varchar(100)		Jenis kelamin
Tlp	Varchar(100)		Telepon
Email	Varchar(100)		Email
Skill	Varchar(100)		Kemampuan
Gambar	Blob(150)		Gambar

d. Tabel Anggota *Fitness*

Tabel 11 merupakan tabel *database* yang menyimpan data anggota *fitness*.

Tabel 11. Tabel Tb_memberg

Field	Tipe data	Extra	Keterangan
Idmg*	Int(5)	Auto_increment	Primary key
Nikmg	Varchar(30)		NIK anggota
Nmmg	Varchar(100)		Nama
Jkmg	Varchar(50)		Jenis kelamin
Tlpmg	Varchar(50)		Telepon
Almg	Varchar(300)		Alamat
Idpaket**	Int(5)		Kode paket
Tglmg	Date		Tanggal anggota
Tglberlakumg	Date		Tanggal berlaku
Statmg	Varchar(30)		Status anggota

e. Tabel Anggota Senam

Tabel 12 merupakan tabel *database* yang menyimpan data anggota senam.

Tabel 12. Tabel Tb_members

Field	Tipe data	Extra	Keterangan
Idmembers*	Int(5)	<i>Auto_increment</i>	<i>Primary key</i>
Nama	Varchar(100)		Nama
Nohp	Varchar(100)		Telepon
tglantri	Date		Tanggal senam
Id_kelas**	Int(5)		Kode kelas
Statms	Varchar(100)		Status anggota

f. Tabel Paket

Tabel 13 merupakan tabel *database* yang menyimpan data paket *fitness*.

Tabel 13. Tabel Tb_paket

Field	Tipe data	Extra	Keterangan
Idpaket*	int(5)	<i>Auto_increment</i>	<i>Primary key</i>
Nmpaket	Varchar(300)		Nama paket
Hargapaket	int(20)		Harga paket
Haripaket	int(10)		Hari paket

g. Tabel Sesi

Tabel 14 merupakan tabel *database* yang menyimpan data sesi senam.

Tabel 14. Tabel Tb_sesi

Field	Tipe data	Extra	Keterangan
Idsesi*	Int(5)	<i>Auto_increment</i>	<i>Primary key</i>
Namasesi	Varchar(100)		Nama sesi
Jamsesi	Varchar(100)		Jam sesi

h. Tabel Transaksi *Fitness*

Tabel 15 merupakan tabel *database* yang menyimpan data transaksi *fitness*.

Tabel 15. Tabel Tb_transaksi

Field	Type data	Extra	Keterangan
Idtsg*	int(5)	<i>Auto_increment</i>	<i>Primary key</i>
Idmg**	int(5)		Kode member <i>fitness</i>
Tglts	Date		Tanggal transaksi
Jumts	int(20)		Nilai transaksi
kettsg	Text		keterangan
Idpaket**	int(5)		Kode paket

i. Tabel Transaksi Senam

Tabel 16 merupakan tabel *database* yang menyimpan data transaksi senam.

Tabel 16. Tabel Tb_transaksi

Field	Type data	Extra	Keterangan
Idtss*	int(5)	<i>Auto_increment</i>	<i>Primary key</i>
Idmembers**	int(5)		Member senam
Tglts	Date		Tanggal transaksi
Jumts	int(20)		Nilai transaksi
kettss	Text		keterangan
Idkelas**	int(5)		Kode kelas

j. Tabel Web

Tabel 17 merupakan tabel *database* yang menyimpan data profil web.

Tabel 17. Tabel Tb_web

Field	Type data	Extra	Keterangan
Idweb*	Int(5)	<i>Auto_increment</i>	<i>Primary key</i>
Nmweb	Varchar(100)		Nama web
Nmsingkatweb	Varchar(100)		Nama singkat web
Tlp	Varchar(100)		Telepon
Thnweb	Varchar(100)		Tahun web
Alamatweb	Varchar(100)		Alamat
Lokasi	Text		Lokasi maps
Email	Varchar(100)		Email
Logo	Blob(150)		Logo gambar

k. Tabel Type

Tabel 18 merupakan tabel *database* yang menyimpan data type (jenis) senam.

Tabel 18. Tabel Type

Field	Type data	Extra	Keterangan
Id_type*	Int(5)	<i>Auto_increment</i>	<i>Primary key</i>
Nama_kegiatan	Varchar(25)		Nama senam

l. Tabel User

Tabel 19 merupakan tabel *database* yang menyimpan data transaksi *fitness*.

Tabel 19. Tabel user

Field	Type data	Extra	Keterangan
Id_user*	Int(5)	<i>Auto_increment</i>	<i>Primary key</i>
<i>Username</i>	Int(5)		<i>Username</i>
Email	Date		Email
<i>Password</i>	Int(20)		<i>Password</i>
Level_user	Text		Level user

6. Desain Keamanan

Pengamanan sistem dalam implementasinya cukup diberikan hak akses kepada administrator agar sistem dan konten hanya dapat dikelola oleh admin dan tidak disalahgunakan oleh orang yang tidak bertanggungjawab.

7. Desain Keuangan dan Biaya

Pada proses penelitian penulis menganggarkan biaya-biaya sebagai berikut:

Tabel 20. Keuangan dan Biaya

No	Jenis Pengeluaran	Biaya
1	Bahan dan peralatan penelitian	300.000,-
2	Transportasi dan Konsumsi	200.000,-
3.	Lain-Lain	
	- Pembuatan laporan penelitian	300.000,-
	- Penggandaan dan penjilidan	200.000,-
	- Dokumentasi	100.000,-
Total Biaya		1.100.000

8. Perawatan Sistem

Penulis menggunakan perawatan korektif yaitu mengoreksi kesalahan-kesalahan yang ditemukan pada sistem yang dijalankan/berjalan. Selain itu penulis juga menggunakan perawatan preventif yaitu menangani masalah-masalah yang ada jika ditemukan ada pada tahap implementasi.

9. Jadwal Penelitian

Agar proses penyelesaian penelitian dapat berjalan sesuai dengan keinginan maka penulis membuat jadwal penelitian untuk memudahkan penulis dalam mengatur waktu pengerjaan. Jadwal penelitian dapat dilihat pada Tabel 21.

Tabel 21. Jadwal Penelitian

No	KEGIATAN	Mei 2020				Juni 2020				Juli 2020				Agustus 2021			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Analisis dan definisi persyaratan	■	■														
2	Perancangan sistem dan perangkat lunak		■	■	■	■	■	■									
3	Implementasi dan pengujian						■	■	■	■							
4	Integrasi dan pengujian										■	■	■	■			
5	Perbaikan										■	■	■	■	■		
6	Seminar				■	■	■										
7	Sidang Akhir													■	■		



BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

BAB IV

IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi

pengimplementasian sistem yang telah dirancang ditujukan untuk melihat dan menganalisa mengenai kesesuaian sistem terhadap rancangan yang dibuat. Implementasi tersebut meliputi: uji coba sistem, manual program, manual instalasi dan pemeliharaan sistem.

1. Uji Coba Sistem dan Program

Pada pembuatan sistem ini metode pengujian yang penulis gunakan yaitu metode pengujian *Black Box*. Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Pengujian ini memungkinkan analis sistem memperoleh kumpulan kondisi input yang akan mengerjakan seluruh keperluan fungsional program. Tujuan metode ini mencari kesalahan pada fungsi yang salah atau hilang, kesalahan pada *interface*, kesalahan pada struktur data dan akses *database*. Berikut merupakan rencana pengujian yang dilakukan:

a. Rencana Pengujian

1) Halaman Pengunjung

Pada halaman pengunjung pengunjung dapat memantau hasil tanaman pangan, hortikultura dan peternakan Provinsi Kalimantan Tengah secara *online* dengan mengakses alamat url. Pada halaman pengunjung menu yang tersedia adalah halaman *home*, instruktur,

jadwal senam, paket *fitness*, dan *contact*. Tabel rencana pengujian halaman pengunjung dapat dilihat pada Tabel 22.

Tabel 22. Rencana Pengujian Untuk Halaman Pengunjung

Kelas Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
Pengujian akses alamat url	Menampilkan halaman utama sistem	<i>Black box testing</i>
Pengujian halaman <i>home</i>	Menampilkan halaman beranda berupa <i>slider</i>	<i>Black box testing</i>
Pengujian halaman instruktur	Menampilkan informasi instruktur senam dan <i>fitness</i>	<i>Black box testing</i>
Pengujian halaman jadwal senam	Menampilkan informasi jadwal senam	<i>Black box testing</i>
Pengujian halaman data daftar	Menampilkan halaman data daftar senam yang diisi oleh pelanggan untuk menentukan jadwal dan jenis senam	<i>Black box testing</i>
Pengujian halaman paket <i>fitness</i>	Menampilkan informasi paket <i>fitness</i> yang ditawarkan.	<i>Black box testing</i>
Pengujian halaman <i>contact</i>	Menampilkan informasi profil tempat <i>fitness</i> (alamat, telepon, lokasi, email dan lain-lain)	<i>Black box testing</i>
Pengujian halaman <i>registrasi</i>	Pendaftaran pengunjung menjadi anggota	<i>Black box testing</i>

2) Halaman Admin

Untuk masuk ke halaman administrator, admin harus memasukkan *username* dan *password* lalu dapat masuk ke dalam halaman admin. Halaman admin terdiri dari menu kelola *fitness* (paket *fitness*, member *fitness*), kelola senam (instruktur, layanan senam, pengaturan sesi, kelas senam, member senam), riwayat transaksi (transaksi *fitness*, transaksi senam), kelola admin, pengaturan sesi, laporan periode (senam dan *fitness*) dan *logout*.

Tabel rencana pengujian halaman pengunjung dapat dilihat pada Tabel 23.

Tabel 23. Rencana Pengujian Untuk Admin

Kelas Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
Pengujian <i>login</i> admin	Proses <i>login</i> admin	<i>Black box testing</i>
Pengujian kelola paket <i>fitness</i>	Merupakan proses mengelola data paket <i>fitness</i> yang meliputi proses ubah, dan batal.	<i>Black box testing</i>
Pengujian kelola member <i>fitness</i>	Merupakan proses mengelola member <i>fitness</i> yang meliputi proses tambah, ubah dan hapus.	<i>Black box testing</i>
Pengujian kelola data instruktur	Merupakan proses mengelola instruktur yang ditampilkan pada halaman instruktur yang meliputi proses tambah, ubah dan hapus.	<i>Black box testing</i>
Pengujian kelola data layanan senam	Merupakan proses mengelola layanan senam yang juga tampil pada halaman layanan senam yang meliputi proses tambah, ubah dan hapus.	<i>Black box testing</i>
Pengujian kelola pengaturan sesi	Merupakan mengelola data pengaturan sesi yang meliputi proses tambah, ubah, dan hapus.	<i>Black box testing</i>
Pengujian kelola data kelas senam	Merupakan mengelola data kelas senam yang meliputi proses tambah, ubah dan hapus.	<i>Black box testing</i>
Pengujian kelola data member senam	Merupakan mengelola data member senam yang meliputi proses tambah, ubah, dan hapus.	<i>Black box testing</i>
Pengujian kelola data transaksi <i>fitness</i>	Merupakan mengelola data transaksi <i>fitness</i> yang meliputi proses transaksi pembayaran <i>fitness</i> atau senam.	<i>Black box testing</i>
Pengujian kelola data pengaturan website	Merupakan mengelola data pengaturan website yang meliputi proses tambah, ubah, dan hapus.	<i>Black box testing</i>
Pengujian kelola data admin	Merupakan mengelola data admin yang meliputi proses tambah, ubah, dan hapus.	<i>Black box testing</i>
Pengujian proses <i>logout</i>	Melihat dan melakukan proses keluar dari halaman admin	<i>Black box testing</i>

b. Hasil Pengujian Sistem

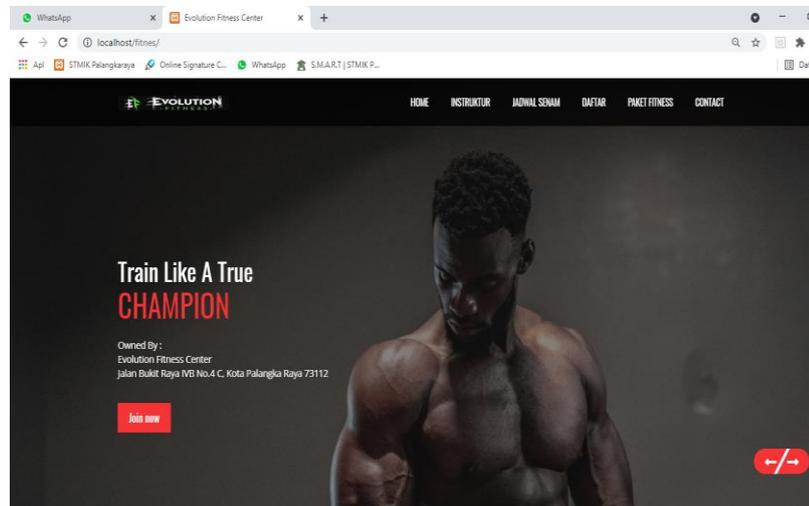
1) Pengujian Halaman Pengunjung

a) Halaman *Home*

Pengujian halaman *home* dilakukan saat pengguna mengakses halaman sistem.

Tabel 24. Pengujian Alamat Url

Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Ketik alamat url	Menampilkan halaman utama sistem	Sesuai harapan, dapat halaman utama sistem	Valid
Registrasi	Pengunjung dapat melakukan registrasi	Tidak sesuai harapan, proses pendaftaran senam dan fitness tanpa proses registrasi	Tidak Valid



Gambar 54. Hasil Uji Ketik Alamat Url

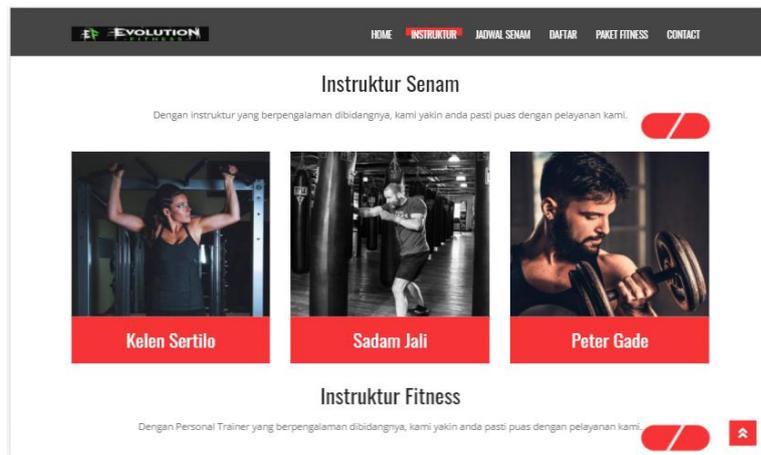
Tabel 25. Pengujian Menu *Home*

Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik menu <i>home</i>	Menampilkan halaman beranda berupa <i>slider</i>	Sesuai harapan, Menampilkan beranda berupa <i>slider</i>	Valid

Gambar 55. Hasil Uji Halaman *Home*

Tabel 26. Pengujian Menu Instruktur

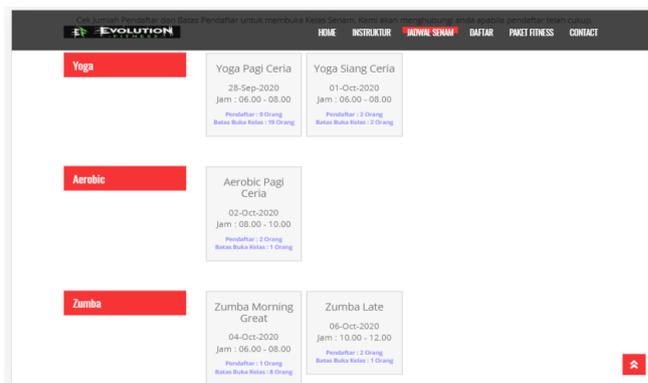
Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik menu instruktur	Menampilkan informasi instruktur senam dan <i>fitness</i>	Sesuai harapan, Menampilkan informasi instruktur senam dan <i>fitness</i>	Valid



Gambar 56. Hasil Uji Halaman Instruktur

Tabel 27. Pengujian Menu Jadwal Senam

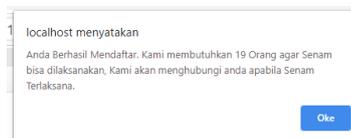
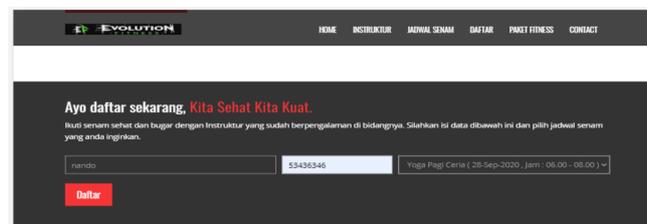
Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik menu jadwal senam	Menampilkan informasi jadwal senam	Sesuai harapan, Menampilkan informasi jadwal senam	Valid



Gambar 57. Hasil Uji Halaman Jadwal Senam

Tabel 28. Pengujian Menu Daftar

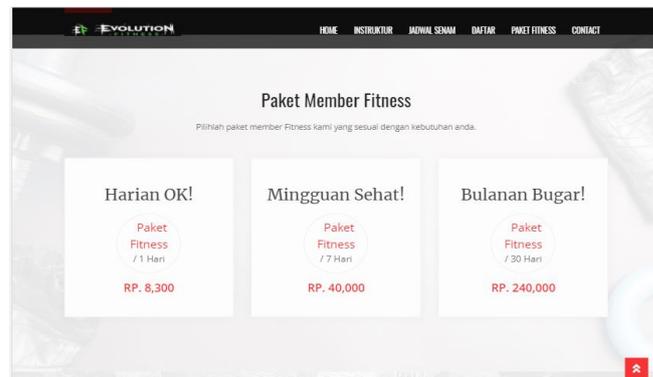
Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik menu daftar	Menampilkan halaman data daftar senam yang diisi oleh pelanggan untuk menentukan jadwal dan jenis senam	Sesuai harapan, Menampilkan halaman data daftar senam yang diisi oleh pelanggan untuk menentukan jadwal dan jenis senam dan dapat diakses	Valid



Gambar 58. Hasil Uji Halaman Data Daftar

Tabel 29. Pengujian Menu Paket *Fitness*

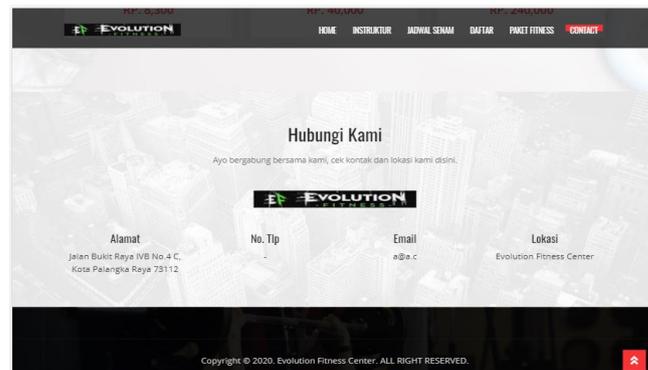
Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik menu paket <i>fitness</i>	Menampilkan informasi paket <i>fitness</i> yang ditawarkan.	Sesuai harapan, Menampilkan informasi paket <i>fitness</i> yang ditawarkan.	Valid



Gambar 59. Hasil Uji Halaman Data Paket

Tabel 30. Pengujian Menu *Contact*

Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik menu <i>contact</i>	Menampilkan informasi profil tempat <i>fitness</i> (alamat, telepon, lokasi, email dan lain-lain)	Sesuai harapan, Menampilkan informasi profil tempat <i>fitness</i> (alamat, telepon, lokasi, email dan lain-lain)	Valid

Gambar 60. Hasil Uji Halaman Data *Contact*

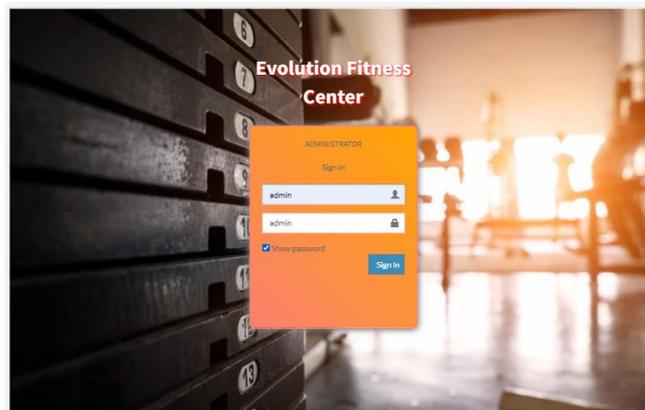
2) Pengujian Halaman Administrator

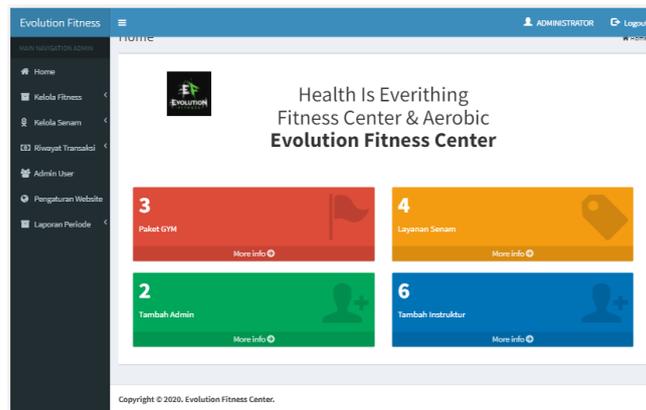
a) *Login Admin*

Pengujian *login* admin dilakukan saat akan masuk ke halaman administrator.

Tabel 31. Pengujian *Login Admin*

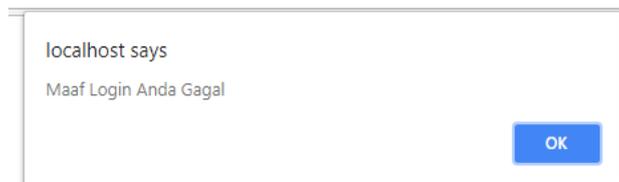
Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Ketik <i>username</i> dan <i>password</i> untuk <i>login</i> benar.	Klik tombol <i>Login</i> maka dilakukan proses pengecekan data <i>login</i> . Apabila data <i>login</i> sesuai, maka admin dapat mengakses halaman utama dan semua menu dapat terbuka.	Dapat mengakses halaman utama dan semua menu dapat terbuka.	Valid
Penginputan data <i>login</i> , tetapi ada field yang kosong atau salah.	Data <i>login</i> yang diinputkan salah dan menampilkan pesan kesalahan berupa pesan <i>dialog box</i> .	Sesuai harapan. Datanya tidak ditemukan dan tidak dapat masuk ke menu utama.	Valid

(1) Implementasi Pengujian *Login Admin* Sukses



Gambar 61. Hasil Uji *Login* Admin Sukses

(2) Implementasi Pengujian *Login* Admin salah



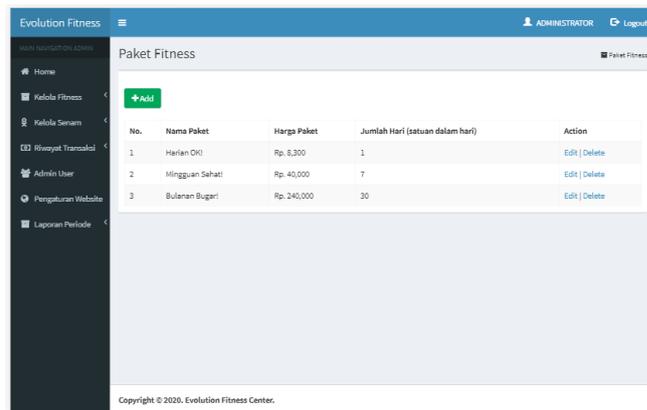
Gambar 62. Hasil Uji *Login* Admin Salah

b) Pengujian Menu Kelola Paket Fitnes

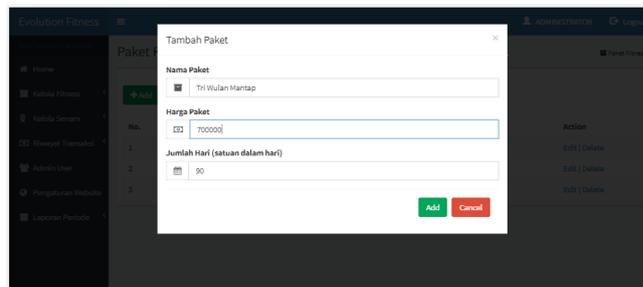
Berikut adalah pengujian proses yang ada pada menu Kelola *fitness* untuk paket *fitness*.

Tabel 32. Pengujian Halaman Kelola Paket *Fitness*

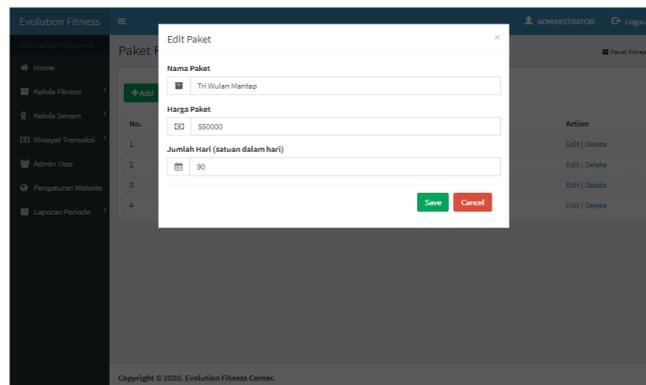
Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik menu kelola Paket <i>fitness</i>	Halaman kelola data Paket <i>fitness</i> muncul dan semua data Paket <i>fitness</i> dapat terlihat.	Sesuai harapan. Halaman kelola data Paket <i>fitness</i> muncul dan semua data Paket <i>fitness</i> dapat terlihat.	Valid

Gambar 63. Hasil Uji Tampil Data Kelola Paket *Fitness*Tabel 33. Pengujian Tambah Paket *Fitness*

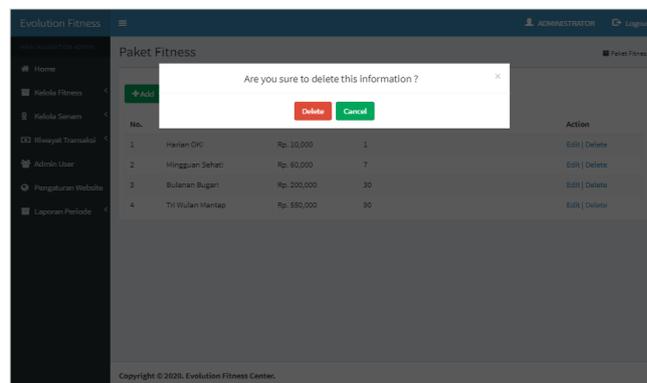
Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik tombol tambah data Paket <i>fitness</i>	Halaman tambah data Paket <i>fitness</i> muncul dan data Paket <i>fitness</i> dapat disimpan.	Sesuai harapan. Halaman tambah data Paket <i>fitness</i> muncul dan data Paket <i>fitness</i> dapat disimpan.	Valid

Gambar 64. Hasil Uji Tambah Data Paket *Fitness*Tabel 34. Pengujian Edit Paket *Fitness*

Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik tombol edit	Datanya dapat diedit.	Sesuai harapan. Data dapat diedit dan disimpan.	Valid

Gambar 65. Pengujian Edit Data Paket *Fitness*Tabel 35. Pengujian *Delete* Paket *Fitness*

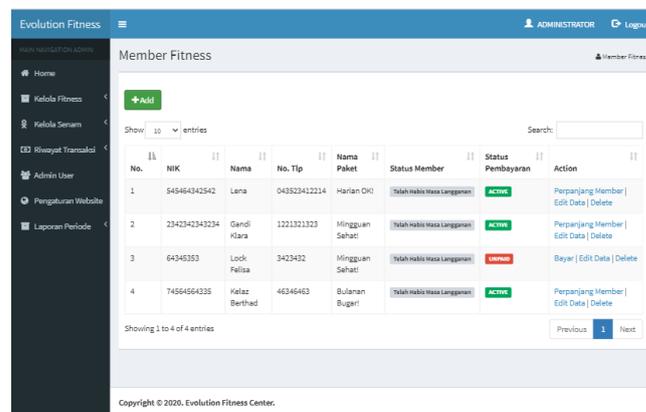
Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik tombol <i>delete</i>	Datanya dapat dihapus.	Sesuai harapan. Data dapat dihapus.	Valid

Gambar 66. Pengujian Hapus Data Paket *Fitness*c) Pengujian Menu Kelola Member *Fitness*

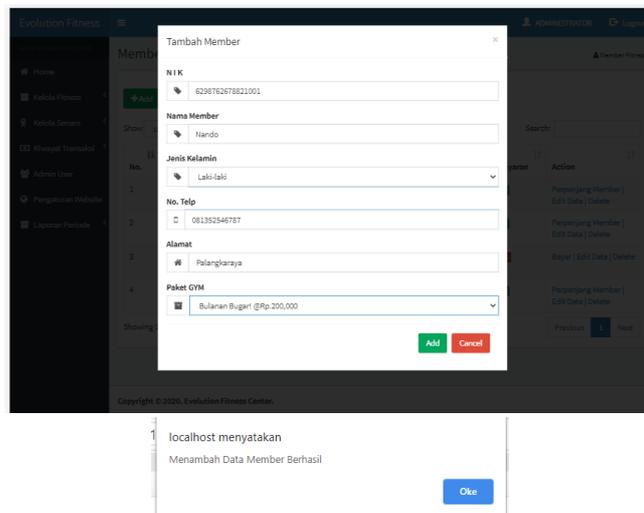
Berikut adalah pengujian proses yang ada pada menu Kelola *Fitness*.

Tabel 36. Pengujian Halaman Member *Fitness*

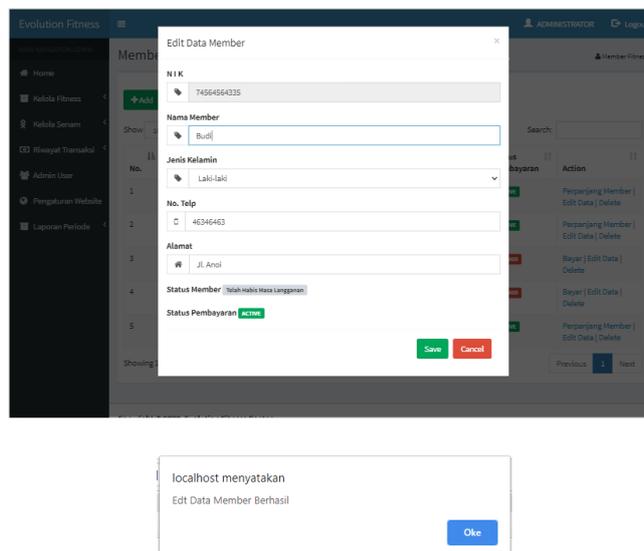
Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik menu kelola member <i>fitness</i>	Halaman kelola data member <i>fitness</i> muncul dan semua data member <i>fitness</i> dapat terlihat.	Sesuai harapan. Halaman kelola data member <i>fitness</i> muncul dan semua data member <i>fitness</i> dapat terlihat	Valid

Gambar 67. Hasil Uji Tampil Halaman Member *Fitness*Tabel 37. Pengujian Tambah Member *Fitness*

Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik tombol tambah data member <i>fitness</i>	Halaman tambah data kabupaten/kota muncul dan data member <i>fitness</i> dapat disimpan.	Sesuai harapan. Halaman tambah data kabupaten/kota muncul dan data member <i>fitness</i> dapat disimpan	Valid

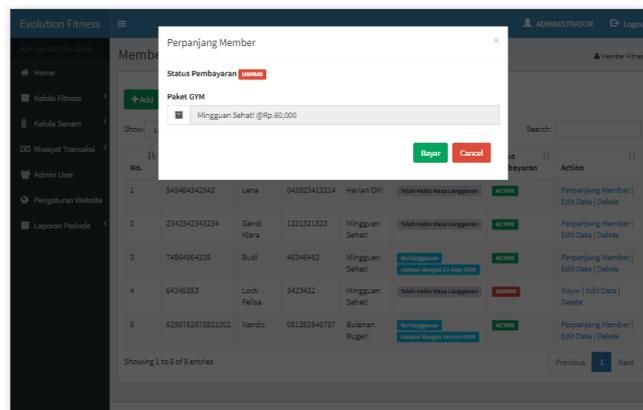
Gambar 68. Hasil Uji Tambah Data Member *Fitness*Tabel 38. Pengujian Edit Data Member *Fitness*

Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik tombol edit data member <i>fitness</i>	Datanya dapat diedit.	Sesuai harapan. Data dapat diedit dan disimpan.	Valid

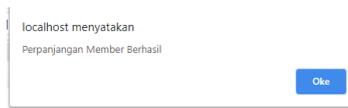
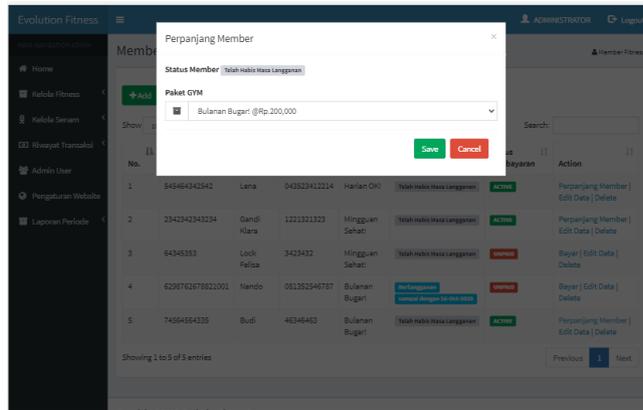
Gambar 69. Pengujian Edit Data Member *Fitness*

Tabel 39. Pengujian Pembayaran Member *Fitness*

Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik tombol bayar	Proses bayar dapat dilakukan.	Sesuai harapan. Proses pembayaran dapat dilakukan.	Valid

Gambar 70. Pengujian Pembayaran Member *Fitness*Tabel 40. Pengujian Perpanjangan Member *Fitness*

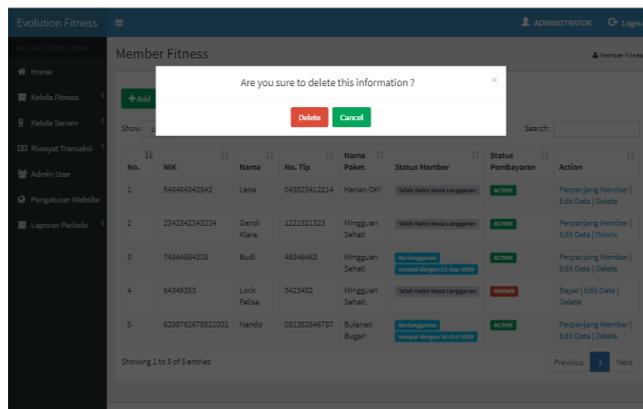
Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik tombol Perpanjangan member <i>fitness</i>	Proses perpanjangan member dapat dilakukan.	Sesuai harapan. Proses perpanjangan member dapat dilakukan.	Valid



Gambar 71. Pengujian Perpanjangan Member *Fitness*

Tabel 41. Pengujian Hapus Data Member *Fitness*

Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik tombol <i>delete</i> data member <i>fitness</i>	Datanya dapat dihapus.	Sesuai harapan. Data dapat dihapus.	Valid



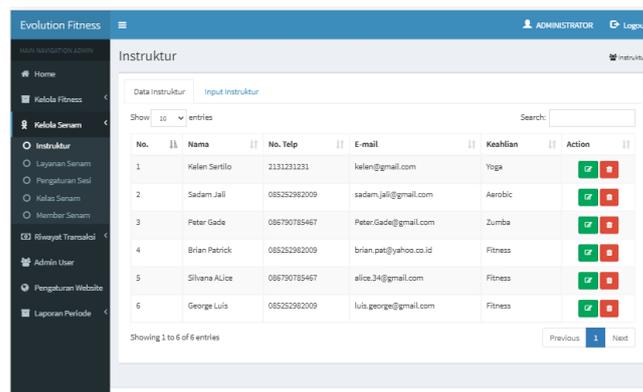
Gambar 72. Pengujian Hapus Data Member *Fitness*

d) Pengujian Menu Kelola Instruktur

Berikut adalah pengujian proses yang ada pada menu kelola senam.

Tabel 42. Pengujian Halaman Data Instuktur

Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik menu kelola instruktur	Halaman kelola data instruktur muncul dan semua data instruktur dapat terlihat.	Sesuai harapan. Halaman kelola data instruktur muncul dan semua data instruktur dapat terlihat	Valid



Gambar 73. Hasil Uji Tampil Halaman Instuktur

Tabel 43. Pengujian Tambah Data Instuktur

Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik tombol tambah data instruktur	Halaman tambah data instruktur muncul dan data instruktur dapat disimpan.	Sesuai harapan. Halaman tambah data instruktur muncul dan data instruktur dapat disimpan	Valid

Gambar 74. Hasil Uji Tambah Data Instuktur

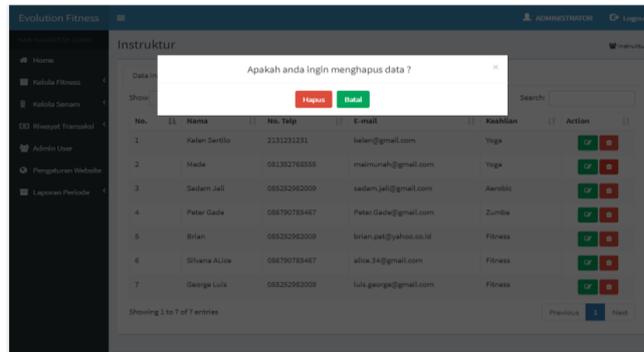
Tabel 44. Pengujian Edit Data Instuktur

Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik tombol edit data instruktur	Datanya dapat diedit.	Sesuai harapan. Data dapat diedit dan disimpan.	Valid

Gambar 75. Pengujian Edit Data Instuktur

Tabel 45. Pengujian Hapus Data Instuktur

Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik tombol <i>delete</i> data instruktur	Datanya dapat dihapus.	Sesuai harapan. Data dapat dihapus.	Valid



Gambar 76. Pengujian Hapus Data Instuktur

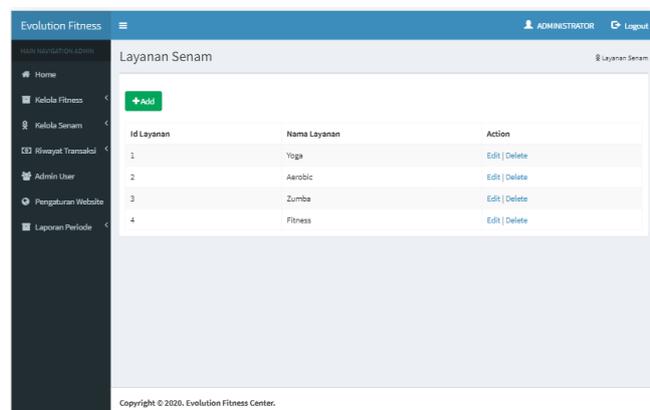
e) Pengujian Menu Kelola Layanan Senam

Berikut adalah pengujian proses yang ada pada menu

Kelola Senam.

Tabel 46. Pengujian Halaman Layanan Senam

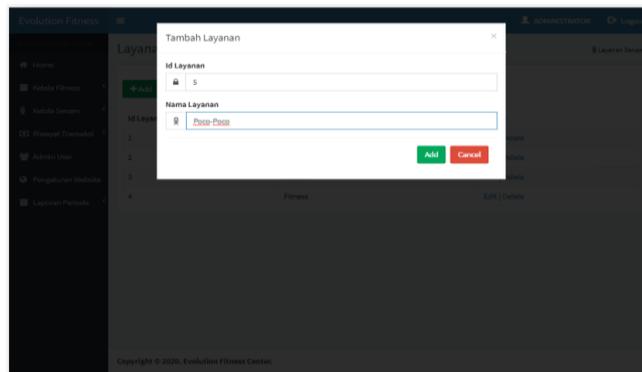
Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik menu kelola layanan senam	Halaman kelola data layanan senam muncul dan semua data layanan senam dapat terlihat.	Sesuai harapan. Halaman kelola data layanan senam muncul dan semua data layanan senam dapat terlihat	Valid



Gambar 77. Hasil Uji Tampil Halaman Layanan Senam

Tabel 47. Pengujian Tambah Data Layanan Senam

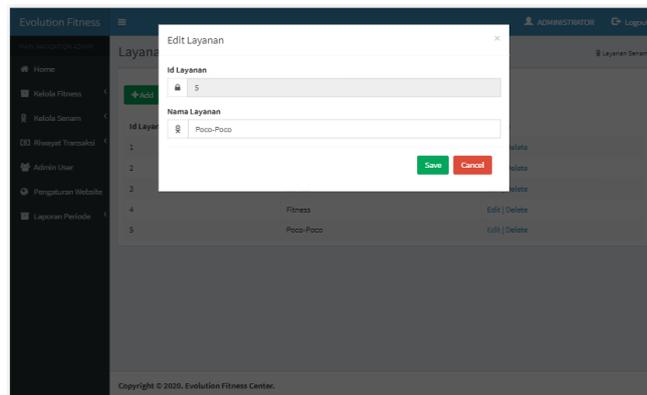
Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik tombol tambah data layanan senam	Halaman tambah data layanan senam muncul dan data layanan senam dapat disimpan.	Sesuai harapan. Halaman tambah data layanan senam muncul dan data layanan senam dapat disimpan	Valid



Gambar 78. Hasil Uji Tambah Data Layanan Senam

Tabel 48. Pengujian Edit Data Layanan Senam

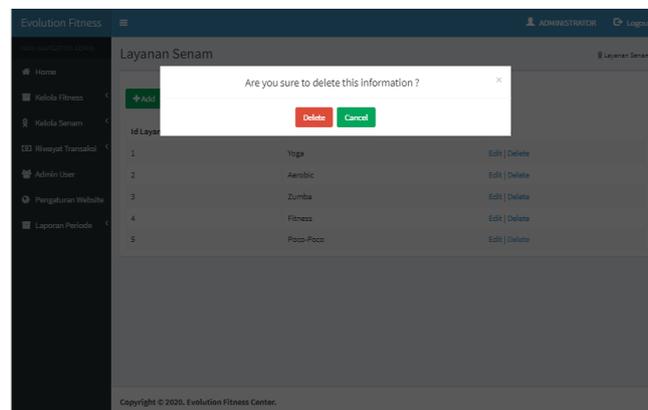
Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik tombol edit data layanan senam	Datanya dapat diedit.	Sesuai harapan. Data dapat diedit dan disimpan.	Valid



Gambar 79. Pengujian Edit Data Layanan Senam

Tabel 49. Pengujian Hapus Data Layanan Senam

Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik tombol hapus data layanan senam	Datanya dapat dihapus.	Sesuai harapan. Data dapat dihapus.	Valid



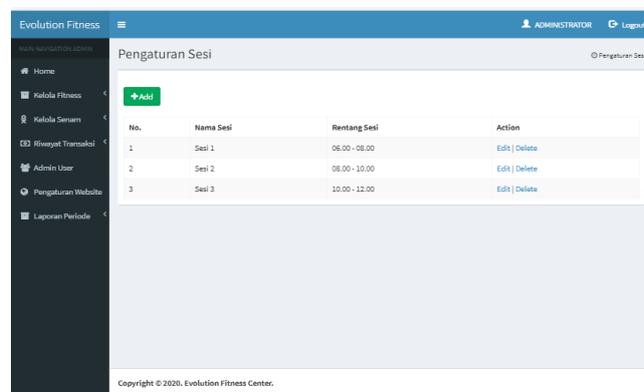
Gambar 80. Pengujian Hapus Data Layanan Senam

f) Pengujian Menu Kelola Pengaturan Sesi

Berikut adalah pengujian proses yang ada pada pengaturan sesi senam.

Tabel 50. Pengujian Halaman Pengaturan Sesi

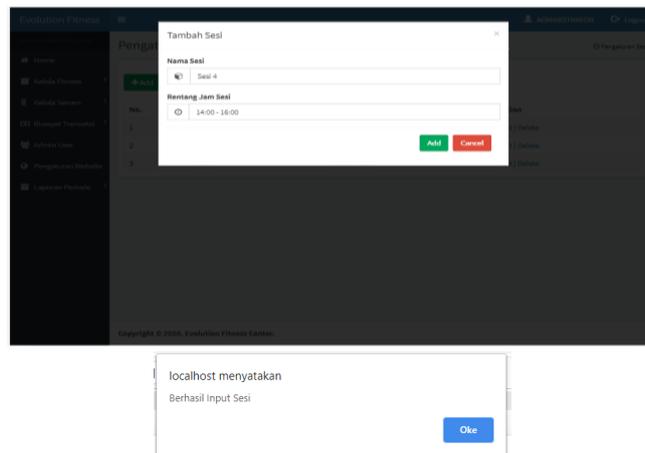
Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik menu kelola pengaturan sesi	Halaman kelola data pengaturan sesi muncul dan semua data pengaturan sesi dapat terlihat.	Sesuai harapan. Halaman kelola data pengaturan sesi muncul dan semua data pengaturan sesi dapat terlihat	Valid



Gambar 81. Hasil Uji Tampil Halaman Pengaturan Sesi

Tabel 51. Pengujian Tambah Data Pengaturan Sesi

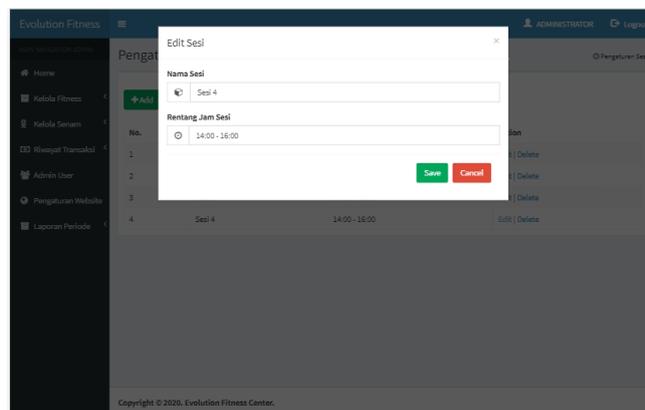
Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik tombol tambah data pengaturan sesi	Halaman tambah data layanan muncul dan data pengaturan sesi dapat disimpan.	Sesuai harapan. Halaman tambah data pengaturan sesi muncul dan data pengaturan sesi dapat disimpan	Valid



Gambar 82. Hasil Uji Tambah Data Pengaturan Sesi

Tabel 52. Pengujian Edit Data Pengaturan Sesi

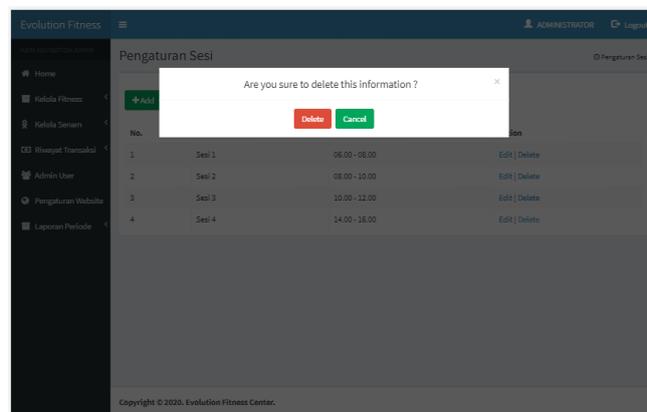
Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik tombol edit data pengaturan sesi	Datanya dapat diedit.	Sesuai harapan. Data dapat diedit dan disimpan.	Valid



Gambar 83. Pengujian Edit Data Pengaturan Sesi

Tabel 53. Pengujian *Delete* Data Pengaturan Sesi

Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik tombol <i>delete</i> data pengaturan sesi	Datanya dapat dihapus.	Sesuai harapan. Data dapat dihapus.	Valid



Gambar 84. Pengujian Hapus Data Pengaturan Sesi

g) Pengujian Menu Kelola Kelas Senam

Berikut adalah pengujian proses yang ada pada menu kelola senam.

Tabel 54. Pengujian Halaman Kelas Senam

Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik menu kelola kelas senam	Halaman kelola data kelas senam muncul dan semua data kelas senam dapat terlihat.	Sesuai harapan. Halaman kelola data macam komoditas muncul dan semua data kelas senam dapat terlihat	Valid

No.	Layanan	Instruktur	Data Kelas	Biaya Kelas	Batas Kelas	Pendaftaran / Status Kelas	Action
1	Yoga	Peter Gade	Yoga Pagi Ceria (28-Sep-2020, Jam: 06.00 - 08.00)	Rp. 10,000/orang	10 Orang	1 Orang terbuka	Edit Delete
2	Yoga	Kalen Sertilo	Yoga Siang Ceria (01-Oct-2020, Jam: 06.00 - 08.00)	Rp. 20,000/orang	2 Orang	2 Orang tertutup	Edit Delete
3	Aerobic	Peter Gade	Aerobic Pagi Ceria (02-Oct-2020, Jam: 08.00 - 10.00)	Rp. 12,000/orang	1 Orang	2 Orang terbuka	Buka Kelas Edit Delete
4	Zumba	Sadam Jalli	Zumba Morning Great (04-Oct-2020, Jam: 06.00 - 08.00)	Rp. 12,000/orang	8 Orang	1 Orang terbuka	Edit Delete
5	Zumba	Kalen Sertilo	Zumba Late (06-Oct-2020, Jam: 10.00 - 12.00)	Rp. 18,000/orang	1 Orang	2 Orang tertutup	Edit Delete

Gambar 85. Hasil Uji Tampil Halaman Kelas Senam

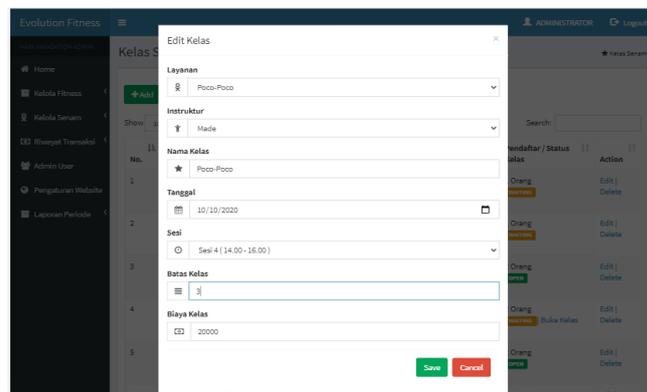
Tabel 55. Pengujian Tambah Data Kelas Senam

Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik tombol tambah data kelas senam	Halaman tambah data kelas senam muncul dan data kelas senam dapat disimpan.	Sesuai harapan. Halaman tambah data kelas senam muncul dan data kelas senam dapat disimpan	Valid

Gambar 86. Hasil Uji Tambah Data Kelas Senam

Tabel 56. Pengujian Edit Data Kelas Senam

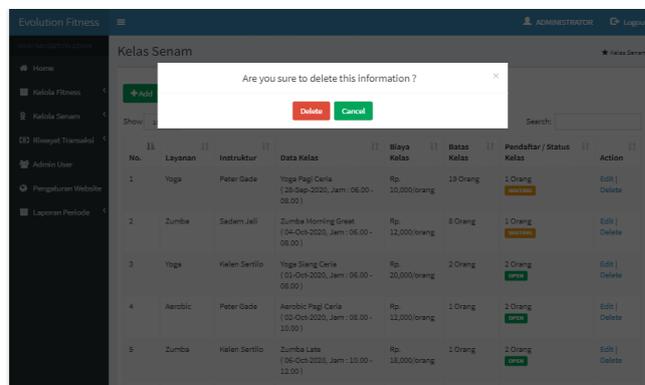
Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik tombol edit data kelas senam	Datanya dapat diedit.	Sesuai harapan. Data dapat diedit dan disimpan.	Valid



Gambar 87. Pengujian Edit Data Kelas Senam

Tabel 57. Pengujian Hapus Data Kelas Senam

Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik tombol <i>delete</i> data layanan	Datanya dapat dihapus.	Sesuai harapan. Data dapat dihapus.	Valid



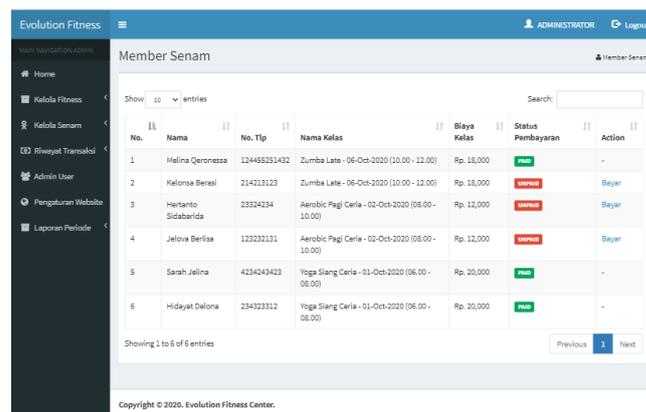
Gambar 88. Pengujian Hapus Data Kelas Senam

h) Pengujian Menu Kelola Member Senam

Berikut adalah pengujian proses yang ada pada menu data member senam.

Tabel 58. Pengujian Data Kelola Member Senam

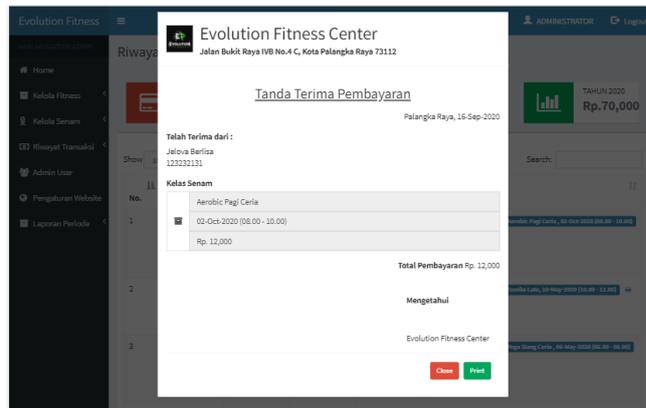
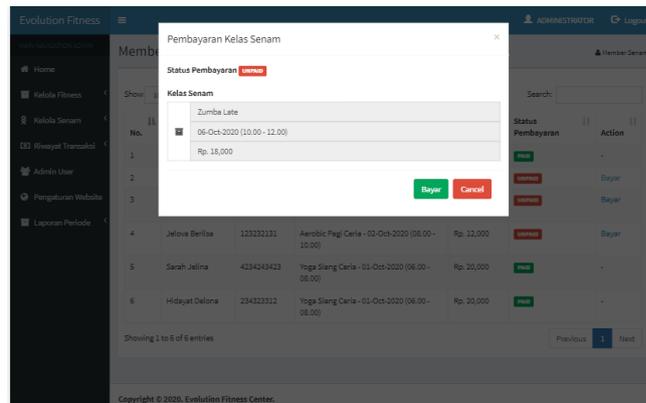
Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik menu kelola member senam	Halaman kelola data member senam muncul dan semua data member senam dapat terlihat.	Sesuai harapan. Halaman kelola data member senam muncul dan semua data member senam dapat terlihat	Valid



Gambar 89. Hasil Uji Tampil Halaman Member Senam

Tabel 59. Pengujian Data Kelola Bayar Member Senam

Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik tombol bayar	Halaman pembayaran member senam dapat dilakukan dan data dapat disimpan.	Sesuai harapan. Halaman pembayaran member senam dapat dilakukan dan data dapat disimpan.	Valid



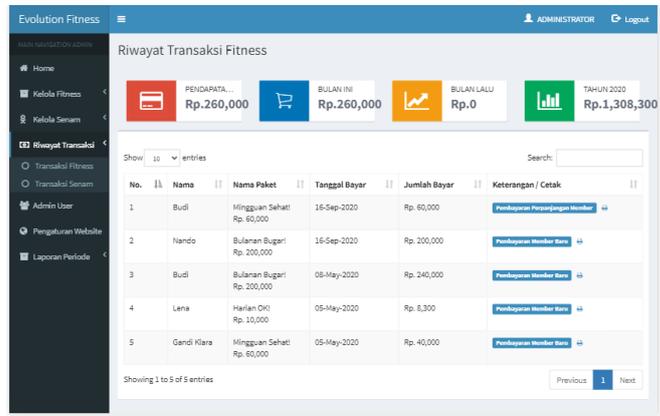
Gambar 80. Bayar dan Cetak Pembayaran Member Senam

i) Pengujian Menu Kelola Transaksi *Fitness*

Berikut adalah pengujian proses yang ada pada menu data transaksi.

Tabel 60. Pengujian Data Kelola Transaksi *Fitness*

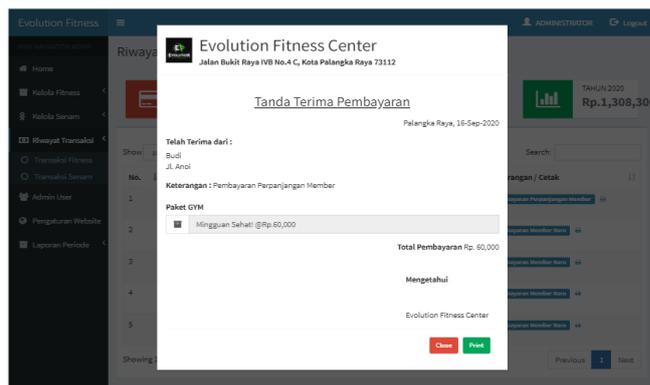
Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik menu kelola transaksi <i>fitness</i>	Halaman kelola data transaksi <i>fitness</i> muncul dan semua data transaksi <i>fitness</i> dapat terlihat.	Sesuai harapan. Halaman kelola data transaksi <i>fitness</i> muncul dan semua data transaksi <i>fitness</i> dapat terlihat	Valid



Gambar 91. Hasil Uji Tampil Halaman Transaksi *Fitness*

Tabel 61. Pengujian Cetak Transaksi *Fitness*

Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik tombol icon printer	Halaman pembayaran transaksi <i>fitness</i> dapat dilakukan dan data dapat dicetak.	Sesuai harapan. Halaman pembayaran transaksi <i>fitness</i> dapat dilakukan dan data dapat dicetak.	Valid



Gambar 92. Cetak Pembayaran Transaksi *Fitness*

j) Pengujian Menu Kelola Transaksi Senam

Berikut adalah pengujian proses yang ada pada menu data transaksi senam.

Tabel 62. Pengujian Data Kelola Transaksi Senam

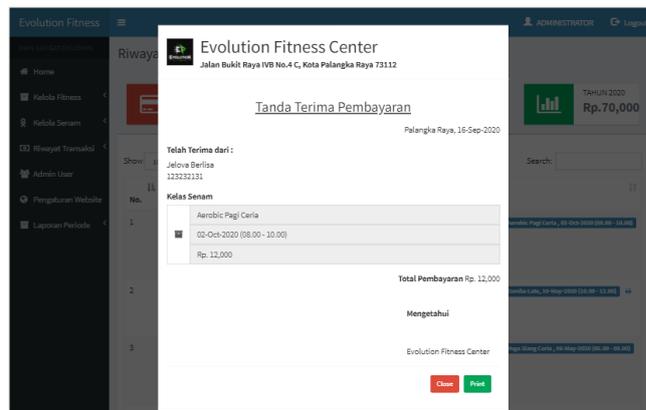
Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik menu kelola transaksi senam	Halaman kelola data transaksi senam muncul dan semua data transaksi senam dapat terlihat.	Sesuai harapan. Halaman kelola data transaksi senam muncul dan semua data transaksi senam dapat terlihat	Valid

No.	Nama	Kelas Senam	Tanggal Bayar	Jumlah Bayar	Keterangan / Cetak
1	Jelova Berisa	Aerobic Pagi Cera 02-Oct-2020 Jam: 08.00 - 10.00	16-Sep-2020	Rp. 12,000	Pembayaran Biaya Senam - Aerobic Pagi Cera, 02-Oct-2020 08.00 - 10.00
2	Malina Qeromessa	Zumba Late 06-Oct-2020 Jam: 10.00 - 12.00	09-May-2020	Rp. 18,000	Pembayaran Biaya Senam - Zumba Late, 10-May-2020 10.00 - 12.00
3	Hidayat Delona	Yoga Siang Cera 01-Oct-2020 Jam: 06.00 - 08.00	07-May-2020	Rp. 20,000	Pembayaran Biaya Senam - Yoga Siang Cera, 04-May-2020 06.00 - 08.00

Gambar 93. Hasil Uji Tampil Halaman Transaksi Senam

Tabel 63. Pengujian Cetak Transaksi Senam

Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik tombol icon printer	Halaman pembayaran transaksi senam dapat dilakukan dan data dapat dicetak.	Sesuai harapan. Halaman pembayaran transaksi senam dapat dilakukan dan data dapat dicetak.	Valid



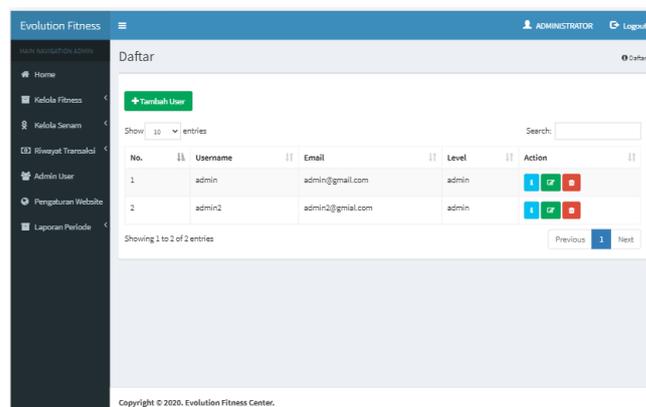
Gambar 94. Cetak Pembayaran Transaksi Senam

k) Pengujian Menu Kelola Admin

Berikut adalah pengujian proses yang ada pada menu kelola admin.

Tabel 64. Pengujian Halaman Kelola Admin

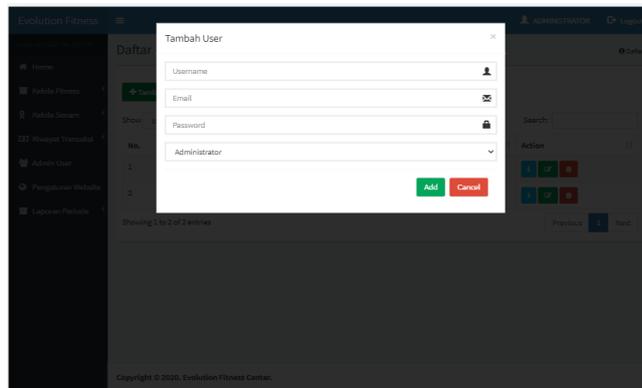
Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik menu kelola admin	Halaman kelola admin muncul dan semua data admin dapat terlihat.	Sesuai harapan. Halaman kelola data admin muncul dan semua data admin dapat terlihat	Valid



Gambar 95. Hasil Uji Tampil Halaman Kelola Admin

Tabel 65. Pengujian Tambah Data Admin

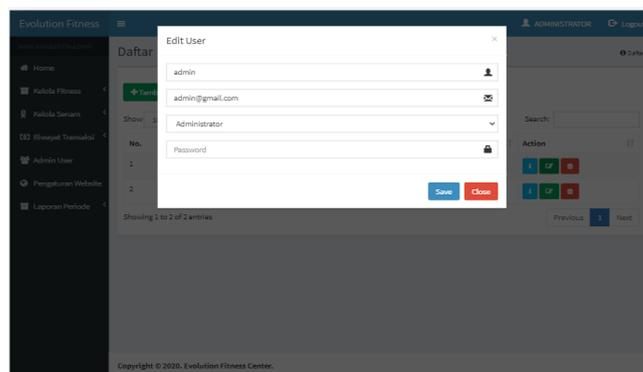
Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik tombol tambah data admin	Halaman tambah data admin muncul dan data admin dapat disimpan.	Sesuai harapan. Halaman tambah data admin muncul dan data admin dapat disimpan	Valid



Gambar 96. Hasil Uji Tambah Data Admin

Tabel 66. Pengujian Edit Data Admin

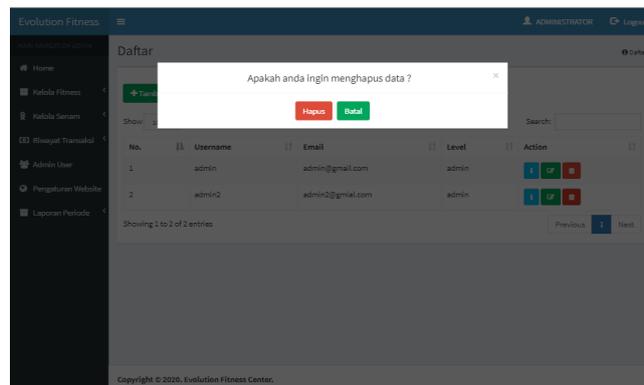
Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik tombol edit data admin	Datanya dapat diedit.	Sesuai harapan. Data dapat diedit dan disimpan.	Valid



Gambar 97. Pengujian Edit Data Admin

Tabel 67. Pengujian Hapus Data Admin

Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik tombol <i>delete</i> data layanan	Datanya dapat dihapus.	Sesuai harapan. Data dapat dihapus.	Valid



Gambar 98. Pengujian Hapus Data Admin

1) Pengujian Menu Kelola Pengaturan Website

Berikut adalah pengujian proses yang ada pada menu pengaturan website yang dapat dilihat pada Tabel 34.

Tabel 68. Pengujian Data Kelola Pengaturan Website

Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik menu kelola pengaturan website	Halaman kelola data pengaturan website muncul dan semua data transaksi senam dapat terlihat.	Sesuai harapan. Halaman kelola data pengaturan website muncul dan semua data pengaturan website dapat terlihat	Valid

Gambar 99. Halaman Pengaturan Website

Tabel 69. Pengujian Ubah Pengaturan Website

Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik tombol <i>save</i>	Halaman perubahan data website dapat dilakukan dan data dapat disimpan.	Sesuai harapan. perubahan data website dapat dilakukan dan data dapat disimpan.	Valid



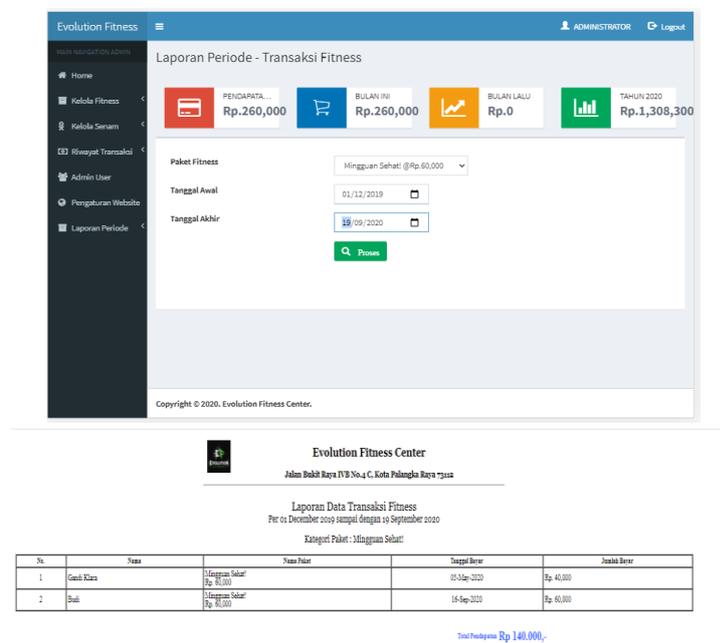
Gambar 100. Ubah Data Pengaturan Website

m) Pengujian Menu Laporan

Berikut adalah pengujian proses yang ada pada menu laporan.

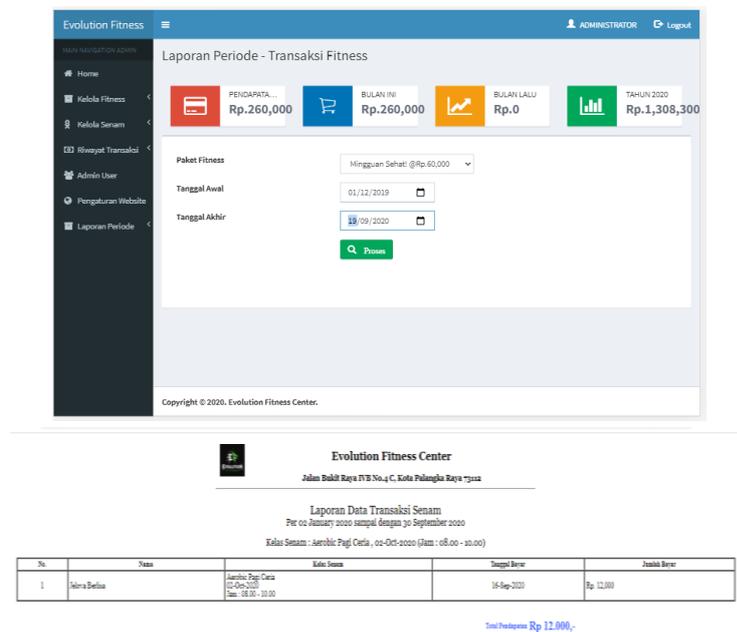
Tabel 70. Pengujian Data Kelola Laporan *Fitness*

Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik menu kelola laporan <i>fitness</i>	Halaman kelola data laporan <i>fitness</i> muncul dan semua data <i>fitness</i> dapat terlihat.	Sesuai harapan. Halaman kelola data <i>fitness</i> muncul dan semua data <i>fitness</i> dapat terlihat	Valid

Gambar 101. Hasil Uji Tampil Halaman Laporan *Fitness*

Tabel 71. Pengujian Data Kelola Laporan Senam

Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik menu kelola laporan senam	Halaman kelola data laporan senam muncul dan semua data dapat terlihat.	Sesuai harapan. Halaman kelola data senam muncul dan semua data dapat terlihat	Valid



Gambar 102. Hasil Uji Tampil Halaman Laporan Senam

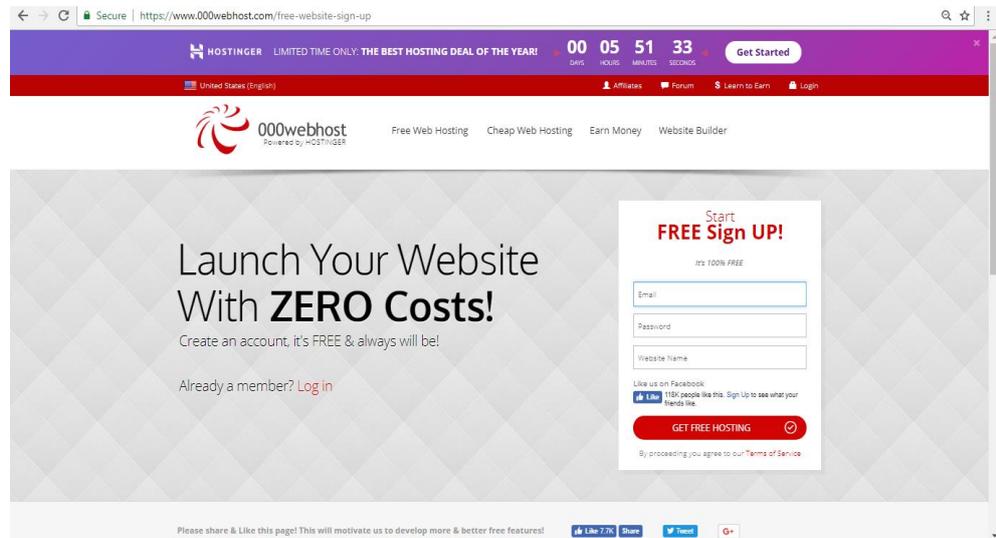
n) Implementasi Pengujian *Logout*

Admin dapat keluar dari halaman utama admin.

2. Manual Instalasi

Tahapan ini merupakan langkah demi langkah tentang instalasi sistem ke *hosting* agar diakses pada jaringan internet. Dalam tahapan ini penulis menggunakan *hosting* gratis sebagai sarana untuk implementasi sistem yaitu pada <http://www.000webhost.com/>:

- a. Mengakses halaman *website* <http://www.000webhost.com/> selanjutnya *klick order* pada pilihan *free hosting* dapat dilihat pada Gambar 103.



Gambar 103. Tampilan Awal <http://www.000webhost.com/>

- b. Selanjutnya untuk membuat *account login* isi *textfield* sesuai dengan ketentuan, jika sudah *klick* tombol “Signup”. Dapat dilihat pada Gambar 104.



Gambar 104. Halaman Pendaftaran

- c. Isi semua *textfield* sesuai dengan ketentuan. Jika sudah, *klick* tombol “Create My Account” untuk mengaktifkan akun *000webhost.com* anda. *Klick link* yang telah dikirim ke *email* yang digunakan untuk mendaftarkan akun tersebut. Dapat dilihat pada Gambar 105.

Gambar 105. Halaman Pendaftaran *Domain*

- d. Berikutnya setelah *email* verifikasi akun diaktifkan anda harus login terlebih dahulu untuk ke control panel <http://members.000webhost.com> . dapat dilihat pada Gambar 106.

Gambar 106. Halaman *Login*

- e. Selanjutnya setelah *login* berhasil menemukan halaman seperti berikut untuk memulai *upload file* PHP, MySQL atau HTML, silahkan untuk mengklik “*Go to CPanel*”. Dapat dilihat pada Gambar 107.

Domain		Website yang Terhubung	
zivaque.com	Parked	zivaque.000webhostapp.com	Kelola ▾
www.zivaque.com	Subdomain	zivaque.000webhostapp.com	Hapus Tautan

[Tambahkan domain](#)

Gambar 107. Halaman *List Account*

- f. Berikutnya untuk memulai membuat MySQL *database* serta PHPMyAdmin menggunakan menu MySQL dan PHPMyAdmin seperti pada gambar, buatlah *databasenya* pada MySQL kemudian lakukan pengolahan *database* pada PHPMyAdmin. Dapat dilihat pada Gambar 108.

The screenshot shows the 'Buat database baru' form with the following fields:

- Database name: nama_database
- Database username: user_database
- Password: [masked]

The 'Buat database baru' form is highlighted with a red box. A red arrow points from the 'Buat' button in this form to the 'Database Baru' button in the 'Kelola database' section. The 'Kelola database' section shows a table of databases:

Nama DB	DB User	DB Host
id2653810_wp_90c	id2653810_wp_90c	localhost

The table is highlighted with a green box. A red arrow points from the 'Kelola' dropdown menu in the table to the 'Kelola' button in the table. The 'Database Baru' button is highlighted with a red box and labeled '2'.

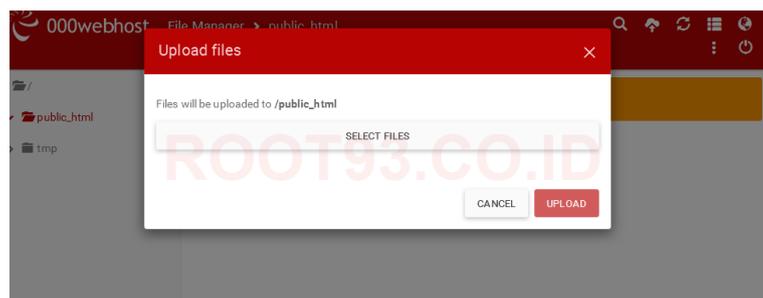
Gambar 108. Halaman Membuat MySQL dan PHPMyAdmin

- g. Berikutnya adalah mengunggah *file* PHP, HTML, gambar, dan lain-lain menggunakan menu *file manager* contoh seperti Gambar 109.



Gambar 109. Pilih *File Manager*

- h. Selanjutnya tampilan “*file manager*” untuk memulai meng-*upload file* silahkan untuk klik link *public_html*. Seperti pada Gambar 110.



Gambar 110. Halaman *File Manager*

- i. Selanjutnya pada *public_html* pilih *upload* untuk proses *upload*, maka berikut adalah struktur program yang selesai diupload. Seperti pada Gambar 111.



Gambar 111. Halaman *Upload File* pada *Public_html*

- j. Setelah semua *file* telah di-*upload* selanjutnya penulis menyesuaikan semua koneksi *database*, *host*, *username*, *password* pada *database.php*. Jika halaman *web* berhasil dibuat hasilnya adalah sebagai berikut seperti pada Gambar 112.



Gambar 112. Halaman Menu Utama

3. Manual Program

Adapun langkah-langkah manual pengoperasian program adalah sebagai berikut :

a. Halaman Pengunjung

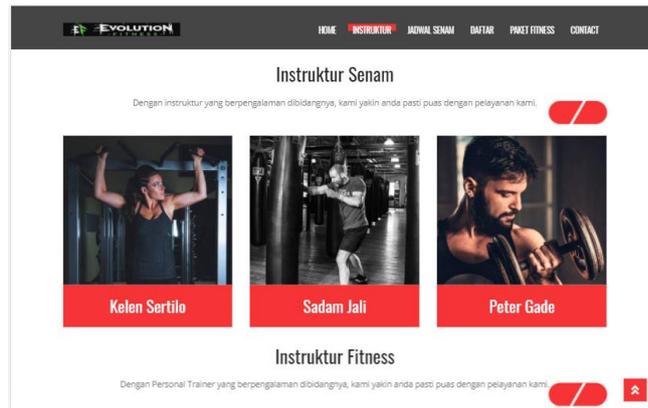
1) Halaman *Home*

Untuk halaman utama dapat dilihat pada Gambar 113.



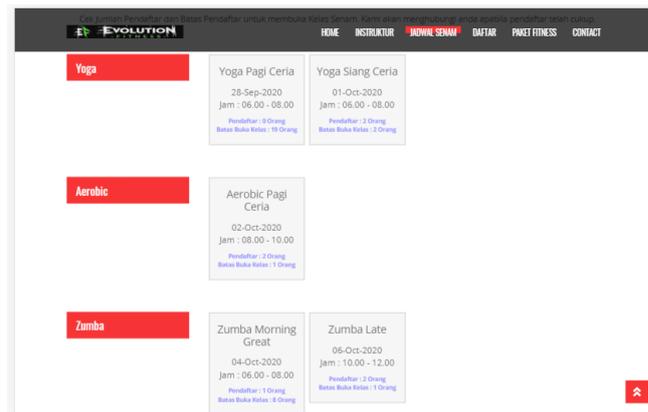
Gambar 113. Halaman Utama Pengunjung

Pada halaman utama, pengunjung dapat mengakes atau melihat informasi atau berita pada *home*, instruktur, jadwal senam, daftar, paket *fitness*, *contact*. Halaman instruktur dapat dilihat pada Gambar 114.



Gambar 114. Halaman Instruktur

Pada halaman instruktur pengunjung dapat melihat data instruktur yang ada pada Evolution *Fitness Center*, kemudian menu selanjutnya adalah halaman jadwal senam seperti terlihat pada Gambar 115.



Gambar 115. Halaman Jadwal senam

Pada halaman jadwal senam pengunjung dapat melihat daftar jadwal senam yang disajikan berdasarkan jenis senam, waktu dan kuota,

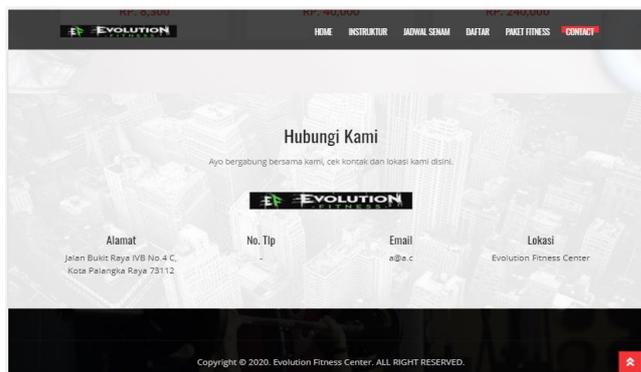
kemudian menu selanjutnya adalah halaman daftar seperti terlihat pada Gambar 116.

Gambar 116. Halaman Data Daftar

Pada halaman daftar, pengunjung dapat mengisi data diri dan memilih jenis senam sesuai keinginan dan akan ada validasi sistem jika berhasil.

Gambar 117. Halaman Informasi Paket *Fitness*

Pada halaman informasi paket *fitness*, pengunjung melihat jadwal dan harga paket *fitness* dan proses member *fitness* dapat dilakukan di lokasi saat akan melakukan *fitness* karna untuk paket *fitness* tidak ada aturan waktu.

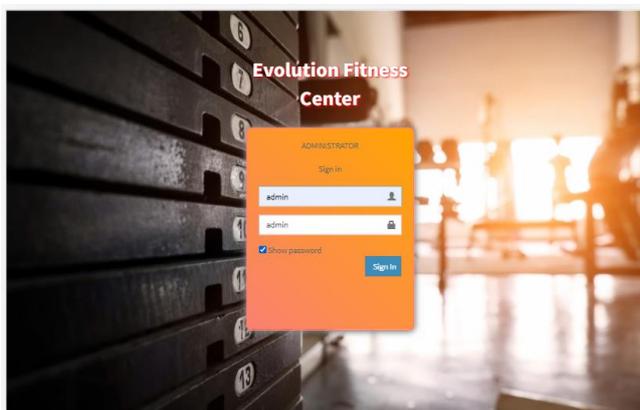


Gambar 118. Halaman Data *Contact*

Pada halaman *contact*, pengunjung melihat profil Evolution *Fitness* Center berupa alamat, telepon, email dan peta lokasi.

b. Halaman Admin

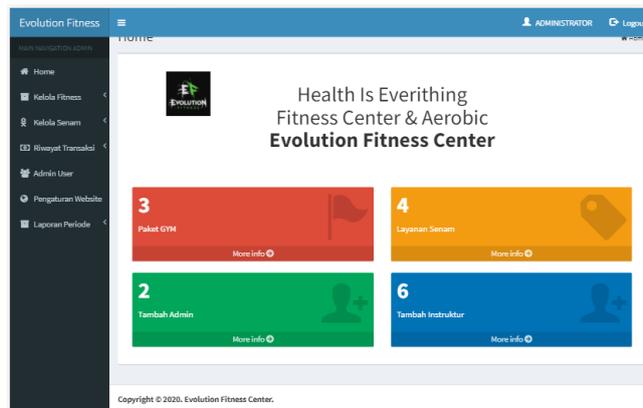
- 1) Untuk masuk ke halaman admin, harus mengisi *username* dan *password* pada halaman utama *login* seperti terlihat pada Gambar 119.



Gambar 119. Tampilan *Login* Admin

username dan *password* harus benar untuk dapat masuk ke halaman utama admin.

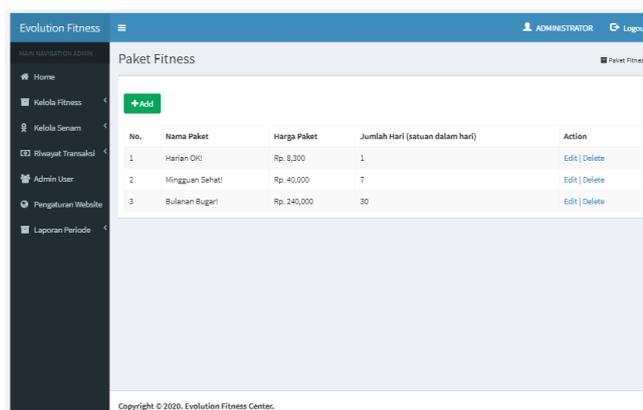
- 2) Setelah *login* berhasil, maka tampil halaman menu utama admin seperti terlihat pada Gambar 120.



Gambar 120. Tampilan Menu Utama Admin

Pada halaman utama admin terdapat menu *home* untuk mengakses halaman utama, Halaman admin terdiri dari menu kelola *fitness* (paket *fitness*, member *fitness*), kelola senam (instruktur, layanan senam, pengaturan sesi, kelas senam, member senam), riwayat transaksi (transaksi *fitness*, transaksi senam), kelola admin, pengaturan sesi, laporan perode (senam dan *fitness*) dan *logout*.

- 3) Pada kelola paket *fitness* terdapat fasilitas untuk menambah data paket *fitness* seperti terlihat pada Gambar 121.

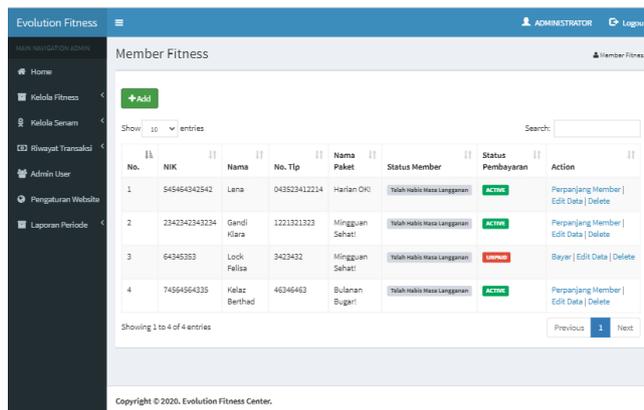


Gambar 121. Tampilan Halaman Kelola Paket *Fitness*

Pada halaman kelola *paket fitness* terdapat fasilitas untuk mengelola data paket *fitness*, proses tersebut meliputi tambah data

paket *fitness*, edit data paket *fitness* yang telah ada, dan hapus data paket *fitness*.

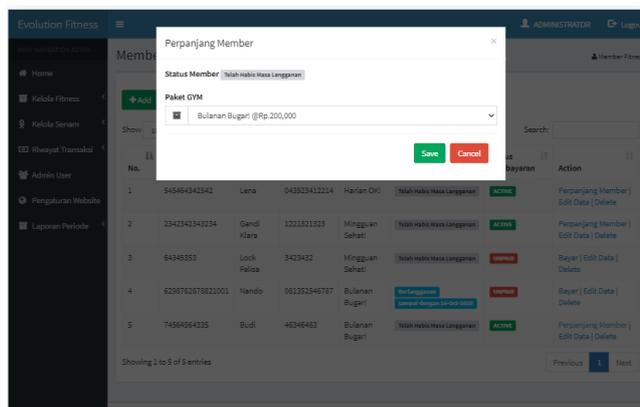
- 4) Pada kelola member *fitness* terdapat fasilitas untuk menambah data member *fitness* seperti terlihat pada Gambar 122.



Gambar 122. Tampilan Halaman Kelola Member *Fitness*

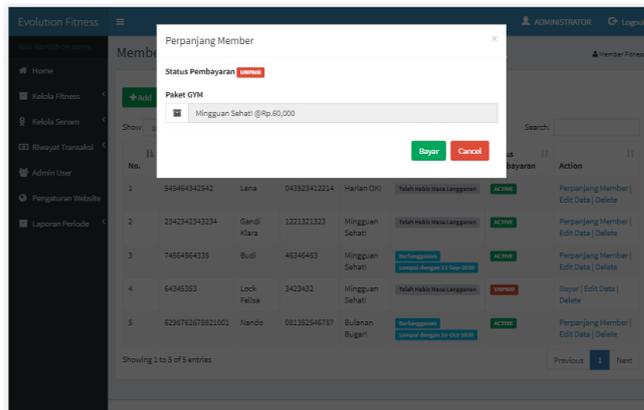
Pada halaman kelola member *fitness* terdapat fasilitas untuk mengelola data member *fitness*, proses tersebut meliputi tambah data member *fitness*, edit data member *fitness* yang telah ada, dan hapus data member *fitness*.

Pada halaman member *fitness* terdapat fasilitas untuk proses pembayaran paket serta perpanjangan member *fitness* seperti terlihat pada Gambar 123.

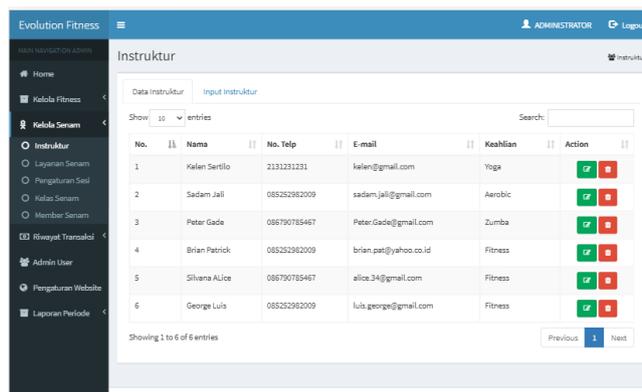


Gambar 123. Perpanjangan Member *Fitness*

Perpanjangan paket member *fitness* dapat diubah jenis paket sesuai dengan keinginan jika sudah habis dan proses pembayaran dapat dilakukan dengan memilih tombol bayar seperti terlihat Gambar 124.

Gambar 124. Pembayaran Member *Fitness*

- 5) Pada kelola Instruktur terdapat fasilitas untuk menambah data instruktur seperti terlihat pada Gambar 125.

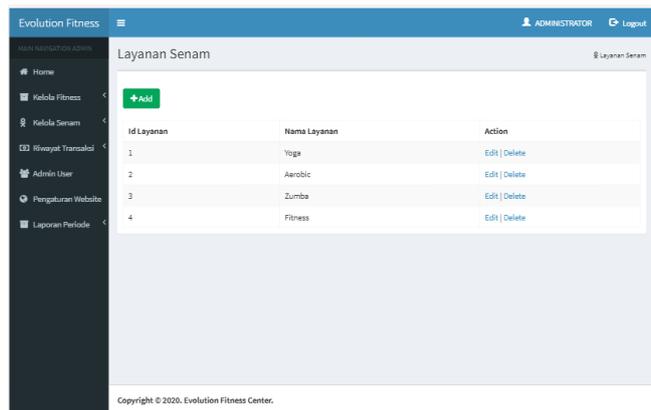


Gambar 125. Tampilan Halaman Kelola Instruktur

Pada halaman kelola instruktur terdapat fasilitas untuk mengelola data instruktur, proses tersebut meliputi tambah data

instruktur, edit data instruktur yang telah ada, dan hapus data instruktur .

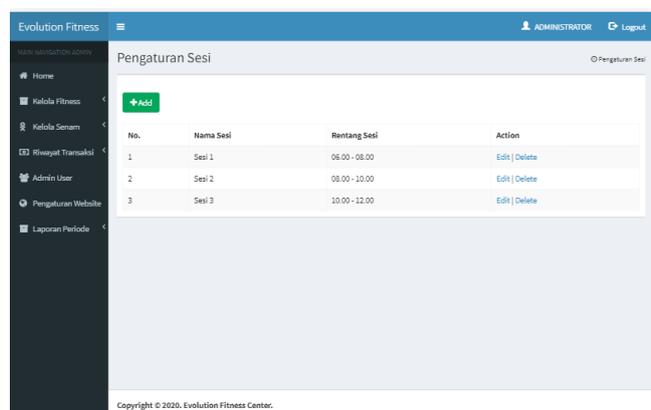
- 6) Pada kelola layanan senam terdapat fasilitas untuk menambah data layanan senam seperti terlihat pada Gambar 126.



Gambar 126. Tampilan Halaman Kelola Layanan Senam

Pada halaman kelola layanan senam terdapat fasilitas untuk mengelola data layanan, proses tersebut meliputi tambah data layanan, edit data layanan yang telah ada, dan hapus data layanan.

- 7) Selanjutnya adalah halaman kelola pengaturan sesi seperti terlihat pada Gambar 127.



Gambar 127. Tampilan Halaman Menu Kelola Pengaturan Sesi

Pada halaman kelola pengaturan sesi terdapat fasilitas untuk mengelola data pengaturan sesi, proses tersebut meliputi tambah data, edit data yang telah ada, dan hapus data pengaturan sesi.

- 8) Selanjutnya adalah halaman kelola kelas senam seperti terlihat pada Gambar 128.

No.	Layanan	Instruktur	Data Kelas	Biaya Kelas	Batas Kelas	Pendaftaran / Status	Action
1	Yoga	Peter Gade	Yoga Pagi Ceria (20-Sep-2020, Jam: 06.00 - 08.00)	Rp. 10,000/orang	10 Orang	1 Orang terdaftar	Edit Delete
2	Yoga	Kelen Sertilo	Yoga Siang Ceria (01-Oct-2020, Jam: 06.00 - 08.00)	Rp. 20,000/orang	2 Orang	2 Orang orcas	Edit Delete
3	Aerobic	Peter Gade	Aerobic Pagi Ceria (02-Oct-2020, Jam: 08.00 - 10.00)	Rp. 12,000/orang	1 Orang	2 Orang terdaftar Buka Kelas	Edit Delete
4	Zumba	Sadam Jali	Zumba Morning Great (04-Oct-2020, Jam: 06.00 - 08.00)	Rp. 12,000/orang	8 Orang	1 Orang terdaftar	Edit Delete
5	Zumba	Kelen Sertilo	Zumba Late (06-Oct-2020, Jam: 10.00 - 12.00)	Rp. 18,000/orang	1 Orang	2 Orang orcas	Edit Delete

Gambar 128. Tampilan Halaman Menu Kelola Kelas Senam

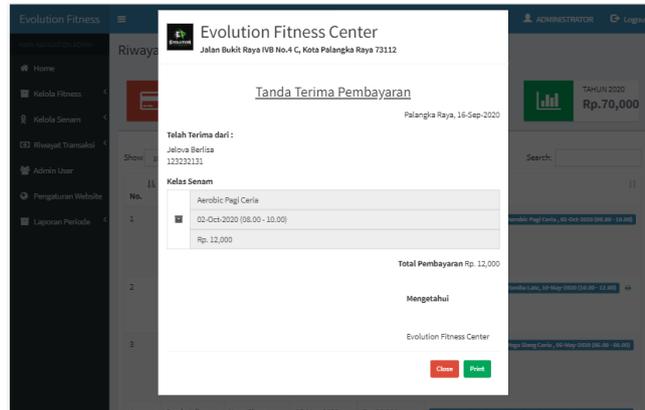
Pada halaman kelola kelas senam terdapat fasilitas untuk mengelola data kelas senam, proses tersebut meliputi tambah data, edit data yang telah ada, dan hapus data kelas senam.

- 9) Berikutnya adalah menu kelola member senam, seperti terlihat pada Gambar 129.

No.	Nama	No. Tlp	Nama Kelas	Biaya Kelas	Status Pembayaran	Action
1	Melina Qeronesa	12445251432	Zumba Late - 06-Oct-2020 (10.00 - 12.00)	Rp. 18,000	paid	-
2	Kalonsa Berasi	214213123	Zumba Late - 06-Oct-2020 (10.00 - 12.00)	Rp. 18,000	terdaftar	Bayar
3	Hertanto Sidabandja	2324234	Aerobic Pagi Ceria - 02-Oct-2020 (08.00 - 10.00)	Rp. 12,000	terdaftar	Bayar
4	Jelova Berlisa	13232131	Aerobic Pagi Ceria - 02-Oct-2020 (08.00 - 10.00)	Rp. 12,000	terdaftar	Bayar
5	Sarah Jelina	423424323	Yoga Siang Ceria - 01-Oct-2020 (06.00 - 08.00)	Rp. 20,000	paid	-
6	Hidayat Delona	23432312	Yoga Siang Ceria - 01-Oct-2020 (06.00 - 08.00)	Rp. 20,000	paid	-

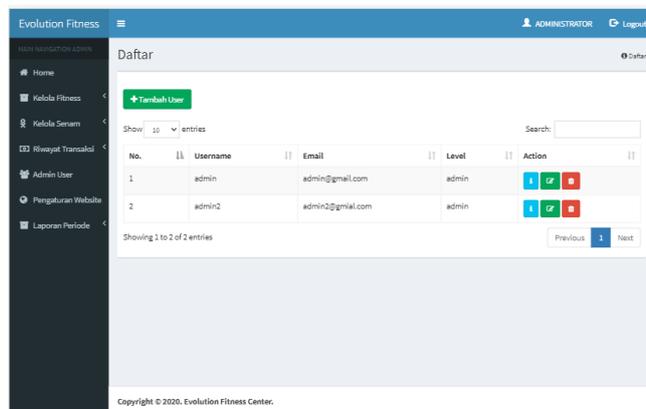
Gambar 129. Tampilan Halaman Kelola Member Senam

Pada halaman kelola member senam terdapat fasilitas kelola pembayaran. Seperti terlihat pada Gambar 130.



Gambar 130. Bayar dan Cetak Pembayaran Member Senam

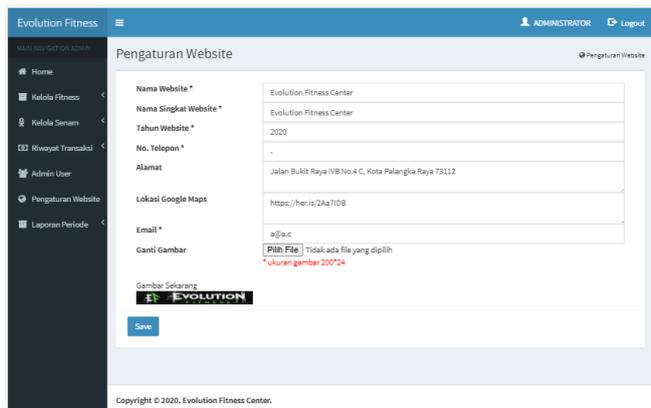
10) Berikutnya adalah menu kelola data admin, seperti terlihat pada Gambar 131.



Gambar 131. Tampilan Halaman Kelola Data Admin

Pada halaman kelola admin terdapat fasilitas untuk mengelola data admin, proses tersebut meliputi tambah data, edit data yang telah ada, dan hapus data admin.

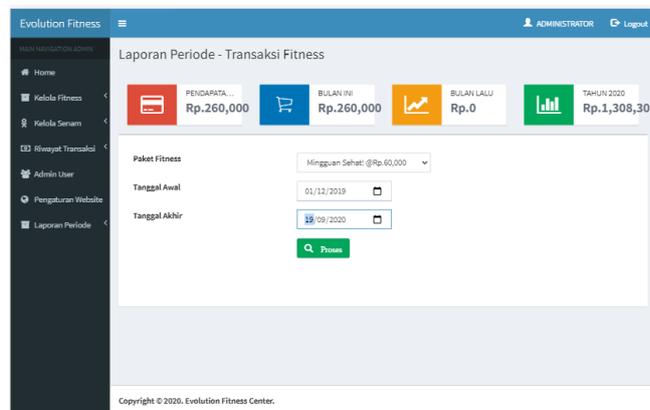
11) Berikutnya adalah menu pengaturan website, seperti terlihat pada Gambar 132.



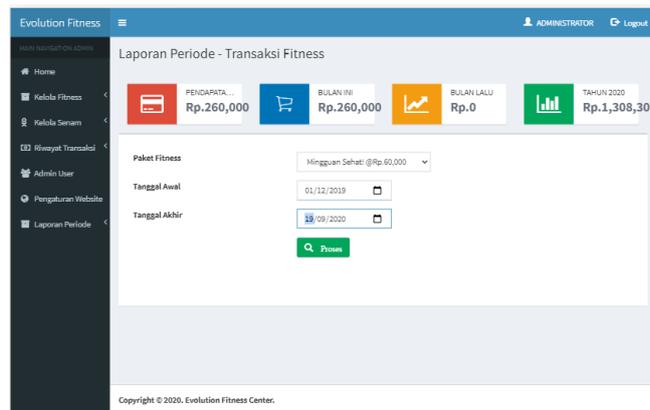
Gambar 132. Tampilan Halaman Kelola Data Website

Pada halaman kelola data website terdapat fasilitas untuk mengelola profil website yang terdiri dari nama, telepon, alamat, lokasi, email, gambar dan lain-lain.

- 12) Menu di bawahnya setelah pengaturan website adalah menu laporan seperti terlihat pada Gambar 133.



Gambar 133. Halaman Laporan *Fitness*



Gambar 134. Halaman Laporan Senam

Evolution Fitness Center
Jalan Bukit Raya IVB No.4 C. Kota Palangra Raya 73122

Laporan Data Transaksi Fitness
Per 01 December 2019 sampai dengan 19 September 2020
Kategori Paket : Mingguan Sehat:

No	Nama	Tipe	Tanggal Beras	Jumlah Beras
1	Geah Klara	Mingguan Sehat Rp. 60,000	05-Sep-2020	Rp. 60,000
2	Budi	Mingguan Sehat Rp. 60,000	16-Sep-2020	Rp. 60,000

Total Pendapatan Rp. 140,000,-

Evolution Fitness Center
Jalan Bukit Raya IVB No.4 C. Kota Palangra Raya 73122

Laporan Data Transaksi Senam
Per 02 January 2020 sampai dengan 30 September 2020
Kelas Senam : Aerobic Pagi Ceria, 02-Oct-2020 (Jam: 08.00 - 10.00)

No	Nama	Kelas Senam	Tanggal Beras	Jumlah Beras
1	Alvera Bellia	Aerobic Pagi Ceria 02-Oct-2020 Jam: 08.00 - 10.00	16-Sep-2020	Rp. 12,000

Total Pendapatan Rp. 12,000,-

Gambar 135. Tampilan Halaman Cetak Laporan

Pada laporan terdapat pilihan laporan *fitness* dan senam terdapat fasilitas untuk mencetak data transaksi senam dan *fitness* dengan jenis dan tahun data.

- 13) Menu terakhir adalah *logout*, proses ini digunakan untuk keluar dari halaman admin atau petugas.

4. Pemeliharaan Sistem

Tahap *maintenance* dilakukan apabila ada *request* untuk perbaikan sistem untuk memberikan output tambahan berupa halaman baru untuk menambah pengolahan informasi baru. Selain itu, *maintenance* akan dilakukan secara berkala untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan dengan perbaikan-perbaikan yang diperlukan, baik itu untuk tampilan, fitur-fitur, dan lain sebagainya.

B. Pembahasan

1. Pembahasan *Listing* Program

Listing program yang dibahas pada pembahasan ini antara lain sebagai berikut:

a. Koneksi *Database*

```
<?php
$servername = "localhost";
$username = "root";
$password = "";
$db = "kp_db";?>
```

b. *Function* Simpan

```
<?php
include "../function/koneksi.php";

$npmaket = $_POST["npmaket"];
$hargapaket = $_POST["hargapaket"];
$haripaket = $_POST["haripaket"];
//cek username di database
$ccek=mysqli_num_rows (mysqli_query($conn,"SELECT nmpaket
FROM tb_paket WHERE nmpaket='$_POST[nmpaket]'"));
if ($ccek > 0) {
?>
<script language="JavaScript">
alert('Nama Paket sudah digunakan');
document.location='index.php?page=paket';
</script>

<?php
```

```

    }
    else
    {
if($add = mysqli_query($conn, "INSERT INTO tb_paket
(idpaket,nmpaket,hargapaket,haripaket)
('$nmpaket','$hargapaket','$haripaket'))){
    header("Location: index.php?page=paket");
    exit();
}}
?>

```

Pada *script* ini dijelaskan bagaimana proses simpan data ke tabel yang ada didalam *database*.

c. Function Edit

```

<?php
<?php
include "../function/koneksi.php";
$id          = $_POST["id"];
$nmpaket     = $_POST["nmpaket"];
$hargapaket  = $_POST["hargapaket"];
$haripaket   = $_POST["haripaket"];
if ($edit = mysqli_query($conn, "UPDATE tb_paket SET
nmpaket='$nmpaket',hargapaket='$hargapaket',haripaket='$haripaket'
WHERE idpaket='$id')){
    header("Location: index.php?page=paket");
    exit();
}
die ("Terdapat Kesalahan : ". mysqli_error($conn));
?>

```

Pada *script* dijelaskan bagaimana proses perbaikan dan *update* data, dimana data tersebut dipanggil terlebih dahulu berdasarkan id, kemudian dilakukan pengecekan data diperbaiki dan kemudian data tersebut dapat di *update*.

d. Function Hapus

```

<?php
include "../function/koneksi.php";
$id    = $_GET["id"];
if($delete = mysqli_query($conn, "DELETE FROM tb_paket WHERE
idpaket='$id'")){
    header("Location: index.php?page=paket");
    exit();
}
die("Terdapat Kesalahan : ". mysqli_error($conn));
?>

```

Pada *listening* program ini jelas bagaimana proses penghapusan data dari tabel *database*, data dipilih terlebih dahulu kemudian data tersebut dihapus berdasarkan *id_layanan*.

2. Pembahasan Basis Data

Database pada *server localhost* yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah MySQL pada paket instalasi *XAMPP*, untuk pengolahannya menggunakan *PHPMysqlAdmin* yang sudah disediakan. Berikut tabel *database* yang digunakan seperti terlihat pada Gambar 136.

Tabel	Tindakan	Baris	Jenis	Penyortiran	Ukuran	Beban
admin	Jejajah Struktur Cari Tambahkan Kosongkan Hapus	2	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 KB	-
kelas	Jejajah Struktur Cari Tambahkan Kosongkan Hapus	5	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 KB	-
tb_instruktur	Jejajah Struktur Cari Tambahkan Kosongkan Hapus	6	MyISAM	latin1_swedish_ci	2,6 KB	-
tb_membereg	Jejajah Struktur Cari Tambahkan Kosongkan Hapus	7	MyISAM	latin1_swedish_ci	2,6 KB	-
tb_paket	Jejajah Struktur Cari Tambahkan Kosongkan Hapus	3	MyISAM	latin1_swedish_ci	2,1 KB	-
tb_sesi	Jejajah Struktur Cari Tambahkan Kosongkan Hapus	3	MyISAM	latin1_swedish_ci	2,1 KB	-
tb_transaksiig	Jejajah Struktur Cari Tambahkan Kosongkan Hapus	7	MyISAM	latin1_swedish_ci	2,3 KB	-
tb_transaksiis	Jejajah Struktur Cari Tambahkan Kosongkan Hapus	3	MyISAM	latin1_swedish_ci	2,3 KB	-
tb_web	Jejajah Struktur Cari Tambahkan Kosongkan Hapus	1	MyISAM	latin1_swedish_ci	2,2 KB	-
type	Jejajah Struktur Cari Tambahkan Kosongkan Hapus	4	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 KB	-
user	Jejajah Struktur Cari Tambahkan Kosongkan Hapus	2	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 KB	-
12 tabel	Jumlah	58	InnoDB	latin1_swedish_ci	82,5 KB	0

Gambar 136. *Database* PHPMysqlAdmin

Pada *database* ini terdapat 11 tabel dengan *database* “kp_db.sql”.

Tabel dalam *database* ini berfungsi untuk menyimpan data yang diolah oleh *admin*.

a. Tabel User

Pada tabel user digunakan untuk menyimpan data admin yang mengelola sistem. Seperti terlihat pada Gambar 137.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Ekstra	Tindakan
1	id_user	int(10)		Tidak	Tidak ada	AUTO_INCREMENT		Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Lainnya
2	username	varchar(150)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Lainnya
3	email	varchar(150)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Lainnya
4	password	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Lainnya
5	level_user	enum('user', 'admin', 'instruktur')	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Lainnya

Gambar 137. Tabel Admin

b. Tabel Kelas

Pada tabel kelas digunakan untuk menyimpan data kelas.

Dapat dilihat pada Gambar 138.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Ekstra	Tindakan
1	id_kelas	int(3)		Tidak	Tidak ada	AUTO_INCREMENT		Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values
2	id_type	int(3)		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values
3	idins	int(5)		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values
4	nama_kelas	varchar(50)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values
5	tglkelas	date		Ya	NULL			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values
6	idsesi	int(5)		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values
7	bataskelas	int(10)		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values
8	statkelas	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values
9	hargakelas	int(20)		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values

Gambar 138. Tabel Kelas

c. Tabel Instruktur

Tabel instruktur digunakan untuk menyimpan data instruktur.

Seperti terlihat pada Gambar 139.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Ekstra	Tindakan
1	idinsg	int(5)		Tidak	Tidak ada	AUTO_INCREMENT		Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values
2	nama	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values
3	alamat	varchar(300)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values
4	tmpil	varchar(200)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values
5	tglil	date		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values
6	jk	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values
7	tlp	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values
8	email	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values
9	skill	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values
10	gambar	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values

Gambar 139. Tabel Instruktur

d. Tabel Member *Fitness*

Tabel Member *fitness* digunakan untuk menyimpan data member *fitness*. Seperti terlihat pada Gambar 140.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Ekstra	Tindakan
1	idmng	int(5)		Tidak	Tidak ada	AUTO_INCREMENT		Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Lainnya
2	nikmg	varchar(30)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Lainnya
3	nmng	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Lainnya
4	jkmg	varchar(50)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Lainnya
5	tpmg	varchar(50)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Lainnya
6	almg	varchar(300)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Lainnya
7	ldpaket	int(5)		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Lainnya
8	tglmg	date		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Lainnya
9	tglberlakang	date		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Lainnya
10	statmg	varchar(30)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Lainnya

Gambar 140. Tabel Memberg

e. Tabel Member Senam

Tabel member senam digunakan untuk menyimpan data member senam. Seperti terlihat pada Gambar 141.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Ekstra	Tindakan
1	idmembers	int(5)		Tidak	Tidak ada	AUTO_INCREMENT		Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values
2	nama	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values
3	nohp	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values
4	tglantri	date		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values
5	id_kelas	int(5)		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values
6	statms	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values

Gambar 141. Tabel Members

f. Tabel Paket

Tabel paket digunakan untuk menyimpan data paket. Seperti terlihat pada Gambar 142.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Ekstra	Tindakan
1	idpaket	int(5)		Tidak	Tidak ada	AUTO_INCREMENT		Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values
2	mmpaket	varchar(300)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values
3	harpaket	int(20)		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values
4	haripaket	int(10)		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values

Gambar 142. Tabel Paket

g. Tabel Sesi

Tabel sesi digunakan untuk menyimpan data sesi pelaksanaan senam. Seperti terlihat pada Gambar 143.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Ekstra	Tindakan
1	id_sesi	int(5)		Tidak	Tidak ada	AUTO_INCREMENT		Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values
2	nm_sesi	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values
3	jamsesi	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values

Gambar 143. Tabel Sesi

h. Tabel Transaksi *Fitness*

Tabel Transaksig digunakan untuk menyimpan data transaksi pembayaran *fitness*. Seperti terlihat pada Gambar 144.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Ekstra	Tindakan
1	id_sesi	int(5)		Tidak	Tidak ada	AUTO_INCREMENT		Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values
2	nm_sesi	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values
3	jamsesi	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values

Gambar 144. Tabel Transaksig

i. Tabel Transaksi Senam

Tabel Transaksis digunakan untuk menyimpan data transaksi pembayaran senam. Seperti terlihat pada Gambar 145.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Ekstra	Tindakan
1	id_tss	int(5)		Tidak	Tidak ada	AUTO_INCREMENT		Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values
2	idmembers	int(5)		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values
3	tjtitss	date		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values
4	jumtitss	int(20)		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values
5	ketss	text	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values
6	id_kelas	int(5)		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values

Gambar 145. Tabel Transaksis

j. Tabel Profil Web

Tabel tb_web digunakan untuk menyimpan data profil Evolution *Fitness* Center. Seperti terlihat pada Gambar 146.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Ekstra	Tindakan
1	id_sesi	int(5)		Tidak	Tidak ada	AUTO_INCREMENT		Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values
2	nm_sesi	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values
3	jamsesi	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Spasial Teks penuh Distinct values

Gambar 146. Tabel Tb_web

k. Tabel Type

Tabel type digunakan untuk menyimpan data semua jenis kegiatan pada tempat *fitness*. Seperti terlihat pada Gambar 147.



Gambar 147. Tabel Type

3. Pembahasan Hasil Respon Pengguna

Penulis melakukan penyebaran kuisioner yang diberikan kepada 10 orang, selanjutnya dilakukan pengumpulan data dengan mengisi kuisioner yang telah dibagikan sebelumnya oleh penulis.

a. Pernyataan Kuesioner

Pernyataan kuesioner merupakan tahap untuk mengetahui pernyataan apa saja yang di ajukan kepada responden terhadap sistem ini. Seperti pada Tabel 72.

Tabel 72. Kepuasan Pengguna

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Puas	Puas	Cukup Puas	Kurang Puas	Tidak Puas
		5	4	3	2	1
A	Performance/Unjuk Kerja					
1	Pengoperasian sistem (<i>user friendly</i>) berjalan baik					
2	Proses penyajian informasi dan kecepatan akses					
3	Tampilan sistem dalam hal desain dan warna.					
4	Kinerja dan tampilan sistem secara keseluruhan					

B	Informasi/Data						
5	Proses pengelolaan data/ informasi paket senam dan <i>fitness</i> .						
6	Proses pengelolaan data/ informasi jadwal dan instruktur.						
7	Proses pengelolaan transaksi pembayaran senam dan <i>fitness</i> .						
8	Proses pelaporan data transaksi perperiode, dan pengguna sistem umum (<i>user</i>) melihat info instruktur, jadwal senam, info paket <i>fitness</i> dan melakukan pendaftaran senam serta <i>fitness</i> sudah baik.						

b. Hasil Kuesioner

Hasil kuesioner merupakan hasil perhitungan dari penilaian responden. Hasil kuesioner dapat dilihat pada Tabel 73.

Tabel 73. Hasil Kuesioner

Jawaban Pertanyaan	Responden										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	44
2	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	42
3	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	42
4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	42
5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	42
6	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	43
7	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	42
8	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	42
Jumlah											339

Sedangkan untuk bobot daftar pertanyaan dapat dilihat pada

Tabel 74.

Tabel 74. Bobot Daftar Pernyataan

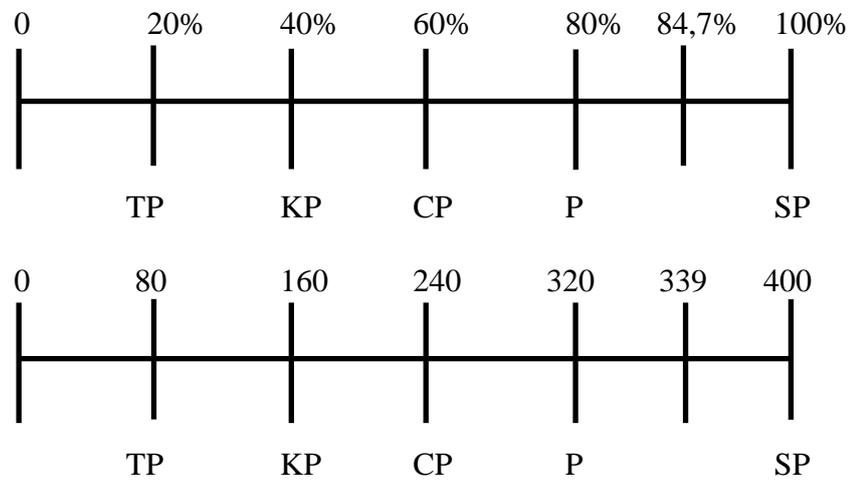
Bobot	Daftar Pernyataan									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Sangat Puas	3	2	1	0	1	2	3	4	1	2
Puas	5	6	7	8	7	6	5	4	7	6
Cukup Puas	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Kurang Puas	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Tidak Puas	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Berdasarkan hasil kuesioner pada Tabel 73 dapat dilihat menggunakan skala pengukuran, disini penulis menggunakan likert sebagai skala pengukuran yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor kriteria} &= (\text{skor tertinggi tiap item}) \times (\text{jumlah pernyataan}) \times (\text{jumlah responden}) \\ \text{Jumlah skor kriteria} &= 5 \times 8 \times 10 \\ &= 400 \end{aligned}$$

Berdasarkan Tabel 73 untuk total jawaban responden adalah 339 dengan demikian aplikasi ini menurut pendapat 10 responden yaitu $339 / 400 \times 100\%$ dari kriteria yang ditetapkan. Apabila diinterpretasi nilai 339 atau 84,7% terletak lebih dekat dengan daerah Puas (P), sehingga dapat diasumsikan bahwa program yang penulis buat dapat diterima dengan baik oleh responden dalam hal *performance* (unjuk kerja) dan informasi/data yang disajikan untuk digunakan oleh *Evolution Fitness Center* Palangka Raya dalam hal pengelolaan paket senam dan *fitness*, transaksi, dan pelaporan data transaksi perperiode.

Secara kontinum dapat dilihat sebagai berikut:



Keterangan:

TP = Tidak Puas

KP = Kurang Puas

CP = Cukup Puas

P = Puas

SP = Sangat Puas



BAB V

PENUTUP

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Dalam mengimplementasikan sebuah Rancang Bangun Media Informasi Pada Evolution *Fitness Center* Palangka Raya Berbasis Web *Framework* maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Metode yang digunakan untuk menggambarkan permasalahan yang ada dan dampak yang nantinya dapat diberikan dengan pengembangan sistem menggunakan metode PIECES. Pengembangan perangkat lunak menggunakan metode menggunakan *prototype*, pengimplementasiannya menggunakan metode Penelitian Pengembangan atau *Research and Development (R&D)*
2. Tahapan Analisis Sistem dalam tahap ini yang akan dilakukan penulis adalah merancang pemodelan *system* dan desain *interface* program agar alur dari proses program tersebut jelas. Untuk pemodelan sistem penulis menggunakan pemodelan sistem *Unified Modelling Language (UML)* yaitu: *Activity Diagram, Use Case Diagram, Class Diagram dan Sequence Diagram* dengan menggunakan 1 *database* dengan nama “kp_db.sql” dengan 11 (sebelas) buah tabel yang digunakan untuk menyimpan konten sistem.
3. Hasil kuisisioner kepuasan pengguna terhadap rancang bangun media informasi pada Evolution *Fitness Center* Palangka Raya berbasis web *framework* berada pada nilai 339 atau 84,7% terletak lebih dekat dengan daerah Puas (P), sehingga dapat diasumsikan bahwa program yang penulis

buat dapat diterima dengan baik oleh responden dalam hal *performance* (unjuk kerja) dan informasi/data yang disajikan untuk digunakan oleh *Evolution Fitness Center* Palangka Raya dalam hal pengelolaan paket senam dan *fitness*, transaksi, dan pelaporan data transaksi perperiode.

B. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan penulis untuk pengembangan sistem kedepan diantaranya:

1. Penulis mengharapkan untuk pengembangan aplikasi selanjutnya proses pendaftaran fitness atau senam diawali dengan proses registrasi agar lebih aman dan diharapkan juga dapat dijalankan diberbagai *platform*, seperti *Blackberry OS*, *IOS*, dan lain sebagainya, sehingga dapat menjangkau semua sistem operasi *smartphone* yang digunakan oleh *user*.
2. Sistem ini hendaknya dapat dipergunakan oleh *user* yang memahami sistem komputerisasi, sehingga proses pengelolaan datanya dapat dilakukan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, Rohi. 2015. *Web Programming is Easy*, PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Erfan, M. 2018. *Website Toko Online Dengan Strategi Pemasaran Cross Selling Pada Akadha Shop*. STMIK AKAKOM. Jakarta.
- Erwanto, Herry, dan Siti Monalisa. 2016. Rancang Bangun Sistem Informasi Fitness Berbasis Web dan SMS Gateway pada Rajawali Fitness Pekanbaru. *Jurnal Sains, Teknologi dan Industri, Vol. 14, No. 1, Desember 2016*.
- Giriwijoyo, Santosa. (2004). Ilmu Faal Olahraga. Bandung : FPOK – UPI.
- Johnson, Elaine B. 2009. Contextual teaching and learning: menjadikan kegiatan belajar mengajar menyenangkan dan bermakna dengan Multimedia. Bandung: Mizan Learning Center.
- Krismaji. 2015. *Sistem Informasi Akuntansi, Edisi Keempat*. Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen YKPN, Yogyakarta.
- Lucas, Henry. 2013. *Entity Relationship dan Normalisasi*, Elex Media Komputindo, Jakarta.
- MADCOMS MADIUN. 2016. *“Pemrograman PHP dan MySQL untuk Pemula”*. Penerbit Andi. Yogyakarta.
- Mardiani, E., Nur, R., Hendra K., Dwi, S.P, & Yanuardi, 2016. *Membuat Aplikasi Inventory dengan Java Netbeans, Mysql, dan iReport*. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Mulyani, S.H., 2017. Rancang Bangun Sistem Monitoring Dan Evaluasi Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (Studi Kasus: Universitas Respati Yogyakarta). *Jurnal Teknologi Informasi. Vol. XIII Nomor 3 November 2017. ISSN: 1907-2430*.
- Rachman, Hasby Ibrahim. 2019. *Aplikasi Pengolahan Data Member Fitness Berbasis Web Pada New Star Gym*. Program Studi Teknik Informatika, Universitas Raharja, Tangerang.
- Rizkia. 2019. *Aplikasi E-Commerce Penjualan Komputer pada Toko Mitra Purworejo Menggunakan PHP dan MySQL*. AMIK BSI. Yogyakarta.
- Rinaldi, Oktafian. 2020. Perancangan Sistem Informasi Membership Berbasis Web Di Arm Fitness Center Boyolali. Program Studi Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.

- Rudianto, Arief M. 2015. *Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL*. ANDI, Yogyakarta.
- Rusdiana L., dan Heri S., 2018. Perancangan Aplikasi Monitoring Kesehatan Ibu Hamil Berbasis Mobile Android. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, Vol 7, No 3.
- Sobur, Alex. 2010. Analisis Teks Media: Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik Dan Analisis Framing. Gramedia, Jakarta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Syahroni, Abdul, W., dan Ubaidi, 2019. *Rancang Bangun Aplikasi Jam Digital Masjid Berbasis Web*. Jurusan Teknik Informatika Universitas Madura. Madura.
- Titus, K. E.C., Muliawati, dan Arief. R. 2017 *Perencanaan Strategis Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi Pada PT. Sunan Inti Perkasa*. Seminar Nasional Sains dan Teknologi Terapan (SNTEKPAN).
- Tyoso, Jaluanto Sunu Punjul. 2016. *Sistem Informasi Manajemen. Ed.1, Cet.1*. Yogyakarta : Deepublish.
- Utomo, Eko Priyo. 2016. *Mobile Web Programming HTML, CSS3, jQuery Mobile*. Penerbit Andi. Yogyakarta.
- Visikom. 2009. *Web Framework Dengan PHP & Database MySQL*. Visicom Media. Jakarta.
- Wandela, Rido Sepka, dan Erlin Elisa. 2019. Aplikasi Pengolahan Data Member Fitness Berbasis Web Pada New Star Gym. *Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE)*. Vol.1 No.1 Noember 2019.
- Wijaya, Causa Prima. 2017. *Sistem Pakar Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Travel Berbasis Web*. Jurnal Transmisi, Vol. 2 No. 2, 2017.
- Yamasari, Yuni. 2017. *Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web (Studi Kasus : TK Kusuma Putra Kota Mojokerto)*. Jurnal Manajemen Informatika. Volume 7 Nomor 2 Tahun 2017, 94-100.
- Yoyo. 2010. *Media Pembelajaran*, Rajawali Press, Jakarta.



LAMPIRAN



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No. 114 ~ Telp. 0536-3224593 ~ Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
Email: humas@stmikplk.ac.id ~ Website: www.stmikplk.ac.id

Nomor : 191a./STMIK-C.1./AU./VI/2020
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **Pemilik Evolution Fitness Center**
Di -
Palangkaraya

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan Tugas Akhir mahasiswa sebagai persyaratan kelulusan Program Studi Sistem Informasi (S1) pada STMIK Palangkaraya, maka dengan ini kami sampaikan permohonan izin penelitian dan pengumpulan data bagi mahasiswa kami berikut:

Nama : FERNANDO JHONIANTO
NIM : C1657201067
Prodi (Jenjang) : Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester) : 2020/2021 (9)
Lama Penelitian : 19 Mei 2020 s.d 19 Juli 2020
Tempat Penelitian : Jl.Bukit Raya IVb No.4c

Dengan judul Tugas Akhir:

Rancang Bangun Media Informasi Pada Evolution Fitness Center Palangka Raya Berbasis Web Framework

Adapun ketentuan dan aturan pemberian informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian tersebut menyesuaikan dengan ketentuan/peraturan pada instansi Bapak/Ibu.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Palangka Raya, 08 Mei 2020



Ketua,

Suparno, M.Kom.

NIK. 196901041995105

LEMBAR WAWANCARA

- Pewawancara : Bisa Bapak ceritakan sedikit tentang Evolution Fitness Center ?
- Narasumber : Untuk profil keuangan dan struktur nanti Bapak beri dalam bentuk file, Bapak tidak hafal.
- Pewawancara : Apakah pengelolaan instruktur, member dan paket sudah terkomputerisasi ?
- Narasumber : Saat ini tidak dikelola secara terkomputerisasi masih dengan cara manual dimana instruktur, member dan paket mengajukan secara manual, lalu admin baru akan memproses kedalam rekap data yang masih menggunakan pembukuan.
- Pewawancara : Bagaimana cara admin dan atasan/pemilik, untuk mengawasi atau menentukan keputusan yang diajukan disetujui atau tidak?
- Narasumber : Ada rekap data pada bagian admin, dari situ diketahui rekap instruktur, member dan paket dapat ditentukan kepada yang bersangkutan.
- Pewawancara : Bagaimana seandainya jika saya mengajukan sistem informasi untuk mengelola data Evolution Fitness Center?

Narasumber : Silahkan sangat membantu sekali. Nanti admin kami yang akan memberikan contoh data lengkapnya yang mungkin anda perlukan.

Palangka Raya, 19 Mei 2020

Rinaldi Ninosepta Agan



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS

No.016/STMIK-C.1/AK/II/2020

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya menugaskan nama-nama tersebut di bawah ini :

1. Nama : Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI.
NIK : 197603272016107
Sebagai Pembimbing I dalam **Materi Penelitian dan Program**
2. Nama : Susi Hendartie, M.Kom.
NIK : 197803202008001
Sebagai Pembimbing II dalam **Format Penulisan**

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama : Fernando Jhonianto
NIM : C1657201067
Judul Tugas Akhir : Rancang Bangun Media Informasi Pada Evolution Fitness Center Palangka Raya Berbasis Web Framework
Berlaku s/d : 28 Februari 2021

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 28 Februari 2020

Ketua Program Studi
Sistem Informasi



Rosmiati, M.Kom.
NIK. 197810102005003

Tembusan :

1. Ketua STMIK Palangkaraya
2. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
3. Dosen Pembimbing yang bersangkutan
4. Arsip Program studi Sistem Informasi



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3224593, 3225515 Fax. 0536-3225515
Palangka Raya

email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS
PENGUJI TUGAS AKHIR
No.567/STMIK-C.1/AK/II/2021

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya menugaskan kepada nama-nama berikut :

1. Nama : Ferdiyani Haris, M.Kom.
NIK : 198102232005104
Sebagai Ketua
2. Nama : Fenroy Yedithia, S.Kom., M.TI.
NIK : 199208112019102
Sebagai Sekretaris
3. Nama : Rommi Kaestria, M.Kom
NIK : 198605242011103
Sebagai Anggota
4. Nama : Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI.
NIK : 197603272016107
Sebagai Anggota
5. Nama : Susi Hendartie, M.Kom.
NIK : 197803202008001
Sebagai Anggota

Tim Penguji Tugas Akhir mahasiswa :

- Nama : Fernando Jhonioanto
NIM : C1657201067
Hari/ Tanggal : Kamis, 9 September 2021
Waktu : 08.00 WIB sampai selesai
Judul Tugas Akhir : Rancang Bangun Media Informasi Pada Evolution Fitness Center Palangka Raya Berbasis Web Framework

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggungjawab.

Palangka Raya, 3 September 2021

Ketua Program Studi
Sistem Informasi,



Norhayati, M.Pd.
NIK. 197810102005003

Tembusan :

1. Ketua STMIK Palangkaraya
2. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
3. Dosen Yang Menguji
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

*) Harap Diberitahukan 3 (Satu) Hari Sebelumnya Setiap Dosen Penguji Melalui SMS/WA



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikpk.ac.id - website : www.stmikpk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Fernando Jhonianto
NIM : C1657201067
No. Hp : 0853 4868 4818
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : 25 Februari 2020
Judul Tugas Akhir : Rancang Bangun Media Informasi Pada
Evolution Fitness Center Palangka Raya
Berdasarkan Web Framework

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1.	8 Mei 2021	3 Juni 2021	Use Case Admin Panah menuju login garis Putus - Putus	
2.	— " —	— " —	Garis menuju masyarakat pada Use Case tanpa panah	
3.	— " —	— " —	Urutan proses Use Case disesuaikan dengan Activitie dan Squen	
4.	15 Juni 2021	15 Juni 2021	Acc Sidang ACC Sidang	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Agung Prabowo, S.Kom., M.MSi.

Dosen Pembimbing II,

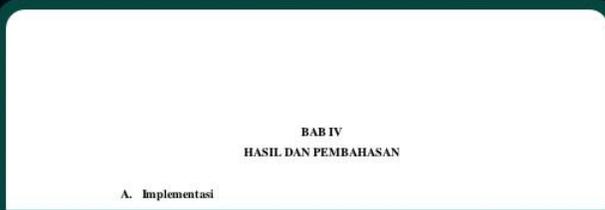
Susi Hendartie

← Pa Agung



Ini yg saya revisi pak

13.43 ✓✓



PDF BAB IV NANDO.pdf

60 halaman • 3.0 MB • PDF

13.43 ✓✓



PDF BAB V NANDO.pdf

2 halaman • 69 kB • PDF

13.43 ✓✓

Sama bab 4 dan 5 pak

13.43 ✓✓

15 Juni 2021

Ok siip 👍

03.28

Kapan mau sidang

03.28

Masih revisi dari bu susi pak
Kalo udh kata bu susi acc jg untuk sidang

11.15 ✓✓



Ketik pesan





KARTU KEGIATAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Nama Mahasiswa : FERNANDO JHONIANO
N I M : C1657.2010.67
Jurusan : Sistem Informasi/ Teknik Informatika*

No.	Hari/ Tanggal	Judul	Mahasiswa Penyaji	Nama Tim Dosen	Tanda Tangan
1.	Senin, 9-3-2019	Sistem Informasi Gereja Kristen Injili Nusantara masa depan cerah berbasis Web	Audi Fahreza R	1. Maura Widyarningsih, S.kom, M. Cs 2. Susi Hendartie, M.kom 3. Bayu Pratama Nugroho, S.kom, M.T	
2.	Kamis, 25-4-2019	Analisis dan Perancangan sistem Informasi pendaftaran dan monitoring pelayanan jasa notaris dan PPAT pada kantor notaris PPAT P.A Setiyo Hidayati, S.H, MH Palangkaraya Berbasis Web	Ciko Wulandari	1. Susi Hendartie, M.kom 2. Hafiz Riyadi, M.kom 3. Shery Jayanti, S.T, M.S	
3.	Rabu, 20-11-2019	Aplikasi Layanan Laboratorium Online basis karantina Pertanian kelas II Palangkaraya Berbasis Web Framework	Hardianto Tri Hartono	1. Susi Hendartie, M.kom 2. Ferdiani Haris, M.kom 3. Rosmiati, M.kom	
4.	Senin, 10-02-2019	Sistem Informasi Pendaftaran Peminatan dan Mata Kuliah Pilihan Pada Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya Berbasis Web Framework Codeigniter	Yehesluel Payneid M. Bahen	1. Rommi kasatria, M.kom 2. Rosmiati, M.kom. 3. Deden Andriawan, M.kom.	
5.	Kamis, 16 Mei 2019	"Sistem Informasi Penyair tenaga kerja Alumni STMIK Palangka Raya Berbasis Web	Agro Febryanto	1. Bayu Pratama Nugroho, S.kom, M.T 2. Ferdiani Haris M.kom 3. Drs. Frands M.M. Ph.D	

Keterangan :

- *) Coret yang tidak perlu
- Harap kartu jangan sampai hilang, digunakan sebagai syarat seminar
- Minimal 5 (lima) kali mengikuti seminar

Palangka Raya,
Mahasiswa ybs,

FERNANDO JHONIANO



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA**

Jalan G. Obos No. 114 Telp. (0536) 3224593, 3225515 Fax. (0536) 3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id - website: www.stmikplk.ac.id

**KARTU PESERTA DISKUSI/SEMINAR ATAU SEJENISNYA
TENTANG KEGIATAN ANTI NARKOBA
DI STMIK PALANGKARAYA**

Nama Mahasiswa : Fernando Jhonianto
NIM : C1657 2010 67
Jurusan : Manajemen Informatika / Sistem Informasi / Teknik Informatika
Dosen PA : Yulianti, M. Pd.

NARKOBA NO...!!! PRESTASI YES...!!!

No.	Hari / Tanggal	Judul / Nama Kegiatan	Penanggung Jawab	
			Nama	Tanda Tangan
1.	Sabtu / 23. Maret 2019	Merawat Semangat Kebangsaan Generasi Milenial Indonesia Melalui Penerapan hidup Bersama Berlandaskan Falsafah Huma Belay Di Kalimantan Tengah		
2.	Senin / 1. April, 2019	Pelatihan Dasar SDM (Kepariwisata Goes to Campus)	Sherly	
3.	20-06-2019	Membangun Inovasi Produksi dan Profesi dalam menghadapi tantangan di era Perovusi Industri 4.0		
4.	06-09-2019	Kuliah Umum OJK Mengajar	Sherly	
5.	18-11-2019	Seminar Nasional Investasi Perchs di pasar modal bersama Dussa efek Indonesia Sebagai Perseman dan gery Investasi	Nor	

Palangkaraya, Sabtu 23, Maret, 2019

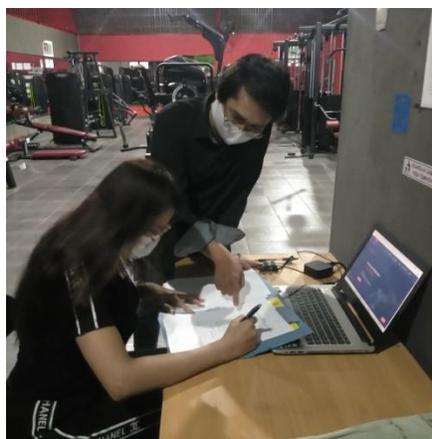
Catatan :

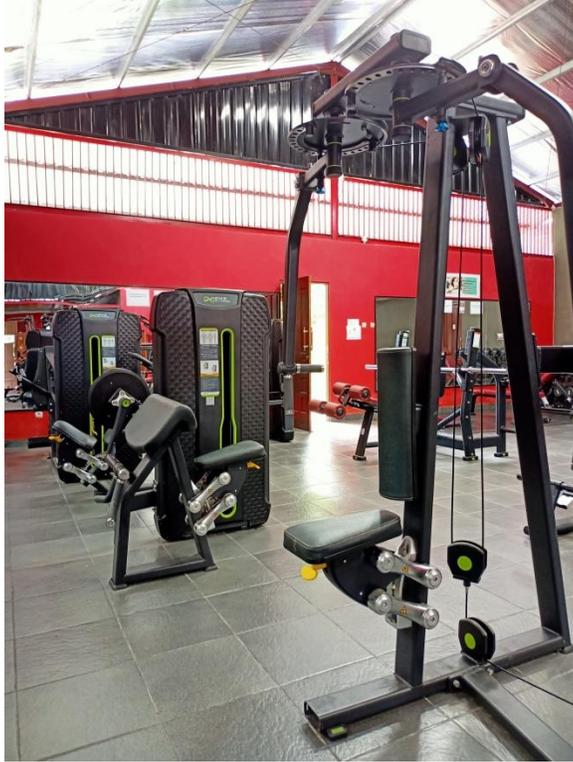
- *) Coret yang tidak perlu.
- Selama Menjadimahasiswa wajib mengikuti minimal 3 (tiga) kali untuk DIII dan S-1 4 (empat) kali sebagai Syarat Yudisium Kelulusan

Mahasiswa,

Fernando Jhonianto

DOKUMENTASI





BERITA ACARA UJI COBA PROGRAM DENGAN BLACK BOX TESTING

Pada hari ini tanggal bulan.....tahun 2020 telah dilaksanakan uji coba program dalam penulisan Tugas Akhir :

NAMA : FERNANDO JHONIANTO

NIM : C1657201067

**JUDUL : Rancang Bangun Media Informasi Pada Evolution Fitness
Center Palangka Raya Berbasis Web Framework**

Yang Melakukan Uji Coba :

Nama :

Pekerjaan :

Poin-poin yang di uji coba adalah :

1) Pengujian Halaman Pengunjung

a) Halaman Beranda

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Ketik alamat url	Menampilkan halaman utama sistem	Sesuai harapan, dapat halaman utama sistem	
2.	Registrasi	Pengunjung dapat melakukan registrasi	Tidak Sesuai harapan, proses pendaftaran senam dan fitness tanpa melalui proses registrasi	
3	Klik menu <i>home</i>	Menampilkan halaman beranda berupa <i>slider</i>	Sesuai harapan, Menampilkan beranda berupa <i>slider</i>	

4	Klik menu instruktur	Menampilkan informasi instruktur senam dan fitness	Sesuai harapan, Menampilkan informasi instruktur senam dan fitness	
5	Klik menu jadwal senam	Menampilkan informasi jadwal senam	Sesuai harapan, Menampilkan informasi jadwal senam	
6	Klik menu daftar	Menampilkan halaman data daftar senam yang diisi oleh pelanggan untuk menentukan jadwal dan jenis senam	Sesuai harapan, Menampilkan halaman data daftar senam yang diisi oleh pelanggan untuk menentukan jadwal dan jenis senam dan dapat diakses	
7	Klik menu paket fitness	Menampilkan informasi paket fitness yang ditawarkan.	Sesuai harapan, Menampilkan informasi paket fitness yang ditawarkan.	
8	Klik menu contact	Menampilkan informasi profil tempat fitness (alamat, telepon, lokasi, email dan lain-lain)	Sesuai harapan, Menampilkan informasi profil tempat fitness (alamat, telepon, lokasi, email dan lain-lain)	

2) Pengujian Halaman Administrator

a) *Login Admin*

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	<i>Username</i> : admin <i>Password</i> : admin	Klik tombol Login maka dilakukan proses pengecekan data login. Apabila data login sesuai, maka admin dapat mengakses halaman utama dan semua menu dapat terbuka.	Dapat mengakses halaman utama dan semua menu dapat terbuka.	
	<i>Username</i> : admin <i>Password</i> : a	Data login yang diinputkan salah dan menampilkan pesan kesalahan berupa pesan dialog box.	Sesuai harapan. Datanya tidak ditemukan dan tidak dapat masuk ke menu utama.	

b) Pengujian Menu Kelola Paket Fitness

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Klik menu kelola Paket fitness	Halaman kelola data Paket fitness muncul dan semua data Paket fitness dapat terlihat.	Sesuai harapan. Halaman kelola data Paket fitness muncul dan semua data Paket fitness dapat terlihat.	
2	Klik tombol tambah data Paket fitness	Halaman tambah data Paket fitness muncul dan data Paket fitness dapat disimpan.	Sesuai harapan. Halaman tambah data Paket fitness muncul dan data Paket fitness dapat disimpan.	

3	Klik tombol edit	Datanya dapat diedit.	Sesuai harapan. Data dapat diedit dan disimpan.	
4	Klik tombol <i>delete</i>	Datanya dapat dihapus.	Sesuai harapan. Data dapat dihapus.	

c) Pengujian Menu Kelola Member Fitness

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Klik menu kelola member fitness	Halaman kelola data member fitness muncul dan semua data member fitness dapat terlihat.	Sesuai harapan. Halaman kelola data member fitness muncul dan semua data member fitness dapat terlihat	
2	Klik tombol tambah data member fitness	Halaman tambah data kabupaten/kota muncul dan data member fitness dapat disimpan.	Sesuai harapan. Halaman tambah data kabupaten/kota muncul dan data member fitness dapat disimpan	
3	Klik tombol edit data member fitness	Datanya dapat diedit.	Sesuai harapan. Data dapat diedit dan disimpan.	
4	Klik tombol bayar	Proses bayar dapat dilakukan.	Sesuai harapan. Proses pembayaran dapat dilakukan.	
5	Klik tombol Perpanjangan member fitness	Proses perpanjangan member dapat dilakukan.	Sesuai harapan. Proses perpanjangan member dapat dilakukan.	

6	Klik tombol <i>delete</i> data member fitness	Datanya dapat dihapus.	Sesuai harapan. Data dapat dihapus.	
---	---	------------------------	-------------------------------------	--

d) Pengujian Menu Kelola Instruktur

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Klik menu kelola instruktur	Halaman kelola data instruktur muncul dan semua data instruktur dapat terlihat.	Sesuai harapan. Halaman kelola data instruktur muncul dan semua data instruktur dapat terlihat	
2	Klik tombol tambah data instruktur	Halaman tambah data instruktur muncul dan data instruktur dapat disimpan.	Sesuai harapan. Halaman tambah data instruktur muncul dan data instruktur dapat disimpan	
3	Klik tombol edit data instruktur	Datanya dapat diedit.	Sesuai harapan. Data dapat diedit dan disimpan.	
4	Klik tombol <i>delete</i> data instruktur	Datanya dapat dihapus.	Sesuai harapan. Data dapat dihapus.	

e) Pengujian Menu Kelola Layanan Senam

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Klik menu kelola layanan senam	Halaman kelola data layanan senam muncul dan semua data layanan senam dapat terlihat.	Sesuai harapan. Halaman kelola data layanan senam muncul dan semua data layanan senam dapat terlihat	
2	Klik tombol tambah data layanan senam	Halaman tambah data layanan senam muncul dan data layanan senam dapat disimpan.	Sesuai harapan. Halaman tambah data layanan senam muncul dan data layanan senam dapat disimpan	
3	Klik tombol edit data layanan senam	Datanya dapat diedit.	Sesuai harapan. Data dapat diedit dan disimpan.	
4	Klik tombol hapus data layanan senam	Datanya dapat dihapus.	Sesuai harapan. Data dapat dihapus.	

f) Pengujian Menu Kelola Pengaturan Sesi

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Klik menu kelola pengaturan sesi	Halaman kelola data pengaturan sesi muncul dan semua data pengaturan sesi dapat terlihat.	Sesuai harapan. Halaman kelola data pengaturan sesi muncul dan semua data pengaturan sesi dapat terlihat	
2	Klik tombol tambah data pengaturan sesi	Halaman tambah data layanan muncul dan data pengaturan sesi dapat disimpan.	Sesuai harapan. Halaman tambah data pengaturan sesi muncul dan data pengaturan sesi dapat disimpan	
3	Klik tombol edit data pengaturan sesi	Datanya dapat diedit.	Sesuai harapan. Data dapat diedit dan disimpan.	
4	Klik tombol <i>delete</i> data pengaturan sesi	Datanya dapat dihapus.	Sesuai harapan. Data dapat dihapus.	

g) Pengujian Menu Kelola Kelas Senam

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Klik menu kelola kelas senam	Halaman kelola data kelas senam muncul dan semua data kelas senam dapat terlihat.	Sesuai harapan. Halaman kelola data macam komoditas muncul dan semua data kelas senam dapat terlihat	
2	Klik tombol tambah data kelas senam	Halaman tambah data kelas senam muncul dan data kelas senam dapat disimpan.	Sesuai harapan. Halaman tambah data kelas senam muncul dan data kelas senam dapat disimpan	

3	Klik tombol edit data kelas senam	Datanya dapat diedit.	Sesuai harapan. Data dapat diedit dan disimpan.	
4	Klik tombol <i>delete</i> data layanan	Datanya dapat dihapus.	Sesuai harapan. Data dapat dihapus.	

h) Pengujian Menu Kelola Member Senam

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Klik menu kelola member senam	Halaman kelola data member senam muncul dan semua data member senam dapat terlihat.	Sesuai harapan. Halaman kelola data member senam muncul dan semua data member senam dapat terlihat	
2	Klik tombol bayar	Halaman pembayaran member senam dapat dilakukan dan data dapat disimpan.	Sesuai harapan. Halaman pembayaran member senam dapat dilakukan dan data dapat disimpan.	

i) Pengujian Menu Transaksi Fitness

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Klik menu kelola transaksi fitness	Halaman kelola data transaksi fitness muncul dan semua data transaksi fitness dapat terlihat.	Sesuai harapan. Halaman kelola data transaksi fitness muncul dan semua data transaksi fitness dapat terlihat	
2	Klik tombol icon printer	Transaksi fitness dapat dilakukan dan dicetak.	Sesuai harapan. Transaksi fitness dapat dilakukan dan dicetak.	

j) Pengujian Menu Kelola Transaksi Senam

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Klik menu kelola transaksi senam	Halaman kelola data transaksi senam muncul dan semua data transaksi senam dapat terlihat.	Sesuai harapan. Halaman kelola data transaksi senam muncul dan semua data transaksi senam dapat terlihat	
2	Klik tombol icon printer	Halaman pembayaran transaksi senam dapat dilakukan dan data dapat dicetak.	Sesuai harapan. Halaman pembayaran transaksi senam dapat dilakukan dan data dapat dicetak.	

k) Pengujian Menu Kelola Admin

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Klik menu kelola admin	Halaman kelola admin muncul dan semua data admin dapat terlihat.	Sesuai harapan. Halaman kelola data admin muncul dan semua data admin dapat terlihat	
2	Klik tombol tambah data admin	Halaman tambah data admin muncul dan data admin dapat disimpan.	Sesuai harapan. Halaman tambah data admin muncul dan data admin dapat disimpan	
3	Klik tombol edit data admin	Datanya dapat diedit.	Sesuai harapan. Data dapat diedit dan disimpan.	
4	Klik tombol <i>delete</i> data layanan	Datanya dapat dihapus.	Sesuai harapan. Data dapat dihapus.	

l) Pengujian Menu Kelola Admin

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Klik menu kelola admin	Halaman kelola admin muncul dan semua data admin dapat terlihat.	Sesuai harapan. Halaman kelola data admin muncul dan semua data admin dapat terlihat	
2	Klik tombol tambah data admin	Halaman tambah data admin muncul dan data admin dapat disimpan.	Sesuai harapan. Halaman tambah data admin muncul dan data admin dapat disimpan	
3	Klik tombol edit data admin	Datanya dapat diedit.	Sesuai harapan. Data dapat diedit dan disimpan.	
4	Klik tombol <i>delete</i> data layanan	Datanya dapat dihapus.	Sesuai harapan. Data dapat dihapus.	

m) Pengujian Menu Kelola Pengaturan Website

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Klik menu kelola pengaturan website	Halaman kelola data pengaturan website muncul dan semua data profil website dapat terlihat.	Sesuai harapan. Halaman kelola data pengaturan website muncul dan semua data pengaturan website dapat terlihat	
2	Klik tombol save	Halaman perubahan data website dapat dilakukan dan data dapat disimpan.	Sesuai harapan. perubahan data website dapat dilakukan dan data dapat disimpan.	

n) Pengujian Menu Kelola Pengaturan Website

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Klik menu kelola laporan fitness	Halaman kelola data laporan fitness muncul dan semua data fitness dapat terlihat.	Sesuai harapan. Halaman kelola data fitness muncul dan semua data fitness dapat terlihat	
2	Klik menu kelola laporan senam	Halaman kelola data laporan senam muncul dan semua data senam dapat terlihat.	Sesuai harapan. Halaman kelola data senam muncul dan semua data senam dapat terlihat	
3	Klik tombol cetak data dengan memilih jenis senam/fitness dan tahun awal dan akhir data	Halaman halaman cetak dapat dilihat dan dicetak.	Sesuai harapan. Halaman halaman cetak dapat dilihat dan dicetak	

Keterangan :

- *) Diisi **Valid** jika program berhasil dijalankan sesuai permasalahan dan **Tidak Valid** jika program tidak berhasil dijalankan sesuai permasalahan.

Demikian berita acara ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagai persyaratan ujian tugas akhir.

Yang Mengetahui,

Palangka Raya, 2020
Mahasiswa Yang Diuji,

.....

FERNANDO JHONIAN TO
NIM. C1657201067

**KUESIONER KEPUASAN PENGGUNA TERHADAP
Rancang Bangun Media Informasi Pada Evolution *Fitness Center* Palangka
Raya Berbasis Web *Framework***

Nama Responden :
Pekerjaan :

No.	Pernyataan	Point Nilai				
		5	4	3	2	1
A	<i>Performance/Unjuk Kerja</i>					
1	Pengoperasian sistem (<i>user friendly</i>) berjalan baik					
2	Proses penyajian informasi dan kecepatan akses					
3	Tampilan sistem dalam hal desain dan warna.					
4	Kinerja dan tampilan sistem secara keseluruhan					
B	<i>Informasi/Data</i>					
5	Proses pengelolaan data/ informasi paket senam dan <i>fitness</i> .					
6	Proses pengelolaan data/ informasi jadwal dan instruktur.					
7	Proses pengelolaan transaksi pembayaran senam dan <i>fitness</i> .					
8	Proses pelaporan data transaksi perperiode, dan pengguna sistem umum (<i>user</i>) melihat info instruktur, jadwal senam, info paket <i>fitness</i> dan melakukan pendaftaran senam serta <i>fitness</i> sudah baik.					

Isi pilihan jawaban diatas dengan [√] pada kolom

Keterangan	:	Bobot Skala Likert
Sangat Puas	:	5
Puas	:	4
Cukup Puas	:	3
Kurang Puas	:	2
Tidak Puas	:	1

Palangka Raya, 2020
Penguji Aplikasi