

PERANCANGAN SISTEM KEANGGOTAAN GYM GLADIATOR BERBASIS WEB: MENINGKATKAN PENGALAMAN PELANGGAN DAN EFISIENSI MANAJEMEN KEANGGOTAAN

Muhammad Rifqi Juniawan¹, Suhandi Saputra^{1*}

¹Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspipetek No. 46,
Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia

Email: 1junirifqi@gmail.com, 2*dosen02393@unpam.ac.id

(* : coresponding author)

Abstrak– *Gladiator Gym* merupakan pusat kebugaran yang terletak di Ruko Dasana Xentre blok BD no 20-22, Bojong Nangka, Kelapa Dua, Tangerang, Banten. Saat ini *Gladiator Gym* telah memiliki banyak member, namun system penyimpanan data pada member di *Gladiator Gym* masih menggunakan kertas sehingga penyimpanan data member tidak efisien, rentan rusak dan hilang. Mengetahui kelemahan yang ada pada system pendataan di *Gladiator Gym*, maka peneliti bermaksud untuk melakukan perancangan sistem pendataan keanggotaan (*membership*) menggunakan basis data web MySQL dan PHP sebagai bahasa pemrograman. Tujuan penelitian ini adalah untuk membantu proses pencatatan anggota, mengkomputerisasi sistem pencatatan pembayaran dan paket program. Dalam pembuatan system informasi berbasis web ini, penulis menggunakan metode *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan menggunakan salah satu modelnya yaitu model Waterfall. Hasil penelitian ini berupa aplikasi Keanggotaan (*membership*) berbasis *web*. Perancangan sistem ini diharapkan dapat memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pelanggan dan membantu mempercepat serta mengoptimalkan operasi manajemen keanggotaan di *Gladiator Gym*.

Kata Kunci: Perancangan, Sistem, Gym, Web

Abstract– *Gladiator Gym* is a fitness center located at Ruko Dasana Xentre Block BD No. 20-22, Bojong Nangka, Kelapa Dua, Tangerang, Banten. Currently, *Gladiator Gym* has a large number of members. However, the data storage system for its members still relies on paper, making it inefficient and prone to damage or loss. Recognizing the weaknesses in the current membership data management system, this research aims to design a web-based membership system using MySQL as the database and PHP as the programming language. The purpose of this study is to assist in member record-keeping, computerize payment recording systems, and manage program packages. In developing this web-based information system, the author employs the *System Development Life Cycle* (SDLC) method, utilizing the Waterfall model. The result of this research is a web-based membership application. The system design is expected to provide a better experience for customers while accelerating and optimizing membership management operations at *Gladiator Gym*.

Keywords: Design, System, Gym, Web

1. PENDAHULUAN

Dalam beberapa dekade terakhir, perkembangan teknologi telah mengalami peningkatan yang sangat pesat. Teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan manusia, mempengaruhi berbagai aspek kehidupan mulai dari cara kita bekerja, belajar, berkomunikasi, hingga cara kita menghabiskan waktu luang. Revolusi digital yang dimulai pada akhir abad ke-20 telah membawa kita ke era informasi, di mana data dan teknologi informasi memainkan peran utama dalam ekonomi global. Di era digital saat ini, penggunaan teknologi informasi telah menjadi suatu kebutuhan yang tidak terhindarkan bagi berbagai sektor, termasuk industri kebugaran dan kesehatan.

Keanggotaan gym tradisional sering kali dihadapkan dengan berbagai kendala, seperti proses pendaftaran yang manual, pengelolaan data anggota yang tidak terpusat, serta kurangnya integrasi antara berbagai layanan yang ditawarkan. Proses pendaftaran manual seringkali memakan waktu dan rentan terhadap kesalahan administrasi, seperti pengisian formulir yang tidak lengkap atau salah input data oleh staf. Selain itu, pengelolaan data anggota yang tersebar dalam berbagai format dan lokasi menyulitkan manajemen dalam melakukan pemantauan dan analisis yang akurat. Kondisi ini dapat mengakibatkan ketidaknyamanan bagi anggota serta menurunkan efisiensi manajemen Gym. Oleh karena itu, perancangan sistem keanggotaan berbasis *web* menjadi solusi yang relevan untuk mengatasi berbagai permasalahan tersebut.

Gladiator Gym, sebagai pusat kebugaran yang berkembang pesat, memiliki tantangan untuk mengelola basis pelanggan yang semakin besar dengan efisien dan memberikan pengalaman pelanggan yang memuaskan. Saat ini, sistem manajemen keanggotaan *Gladiator Gym* masih mengandalkan metode manual yang melibatkan penggunaan kertas dan pencatatan manual, yang tidak hanya memakan waktu, tetapi juga rentan terhadap kesalahan dan kerugian data.

Sistem keanggotaan berbasis *web* diharapkan mampu memberikan berbagai kemudahan baik bagi anggota maupun manajemen *gym*. Bagi anggota, sistem ini akan memungkinkan mereka untuk melakukan pendaftaran dan pembaruan keanggotaan. Hal ini tidak hanya memudahkan anggota dalam mengelola keanggotaan mereka, tetapi juga memberikan pengalaman yang lebih baik dan interaktif.

Dalam konteks ini, pengembangan sistem keanggotaan berbasis *web* menjadi solusi yang strategis. Dengan memanfaatkan teknologi berbasis *web*, *Gladiator Gym* dapat meningkatkan efisiensi dalam manajemen keanggotaan, mengurangi biaya operasional, dan memberikan pengalaman pelanggan yang lebih baik. Sistem keanggotaan berbasis *web* dapat memungkinkan pelanggan untuk mendaftar, membayar keanggotaan, dan memperbarui informasi dengan mudah dan cepat melalui platform online. Selain itu, penggunaan sistem ini juga memungkinkan tim manajemen untuk mengakses data keanggotaan secara real-time, membuat keputusan yang lebih cepat, dan meningkatkan layanan pelanggan secara keseluruhan.

Dalam menghadapi persaingan yang semakin ketat di industri kebugaran, *Gladiator Gym* perlu mengadopsi solusi teknologi yang dapat mengoptimalkan operasionalnya dan memberikan nilai tambah kepada pelanggan. Oleh karena itu, penelitian ini akan menggali potensi pengembangan sistem keanggotaan berbasis *web* pada *Gladiator Gym* dengan fokus pada peningkatan pengalaman pelanggan dan efisiensi manajemen keanggotaan. Dengan menghadirkan solusi inovatif ini, *Gladiator Gym* dapat memperkuat posisinya di pasar, meningkatkan loyalitas pelanggan, dan mencapai pertumbuhan yang berkelanjutan.

Dengan latar belakang tersebut, skripsi ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sistem keanggotaan *Gladiator Gym* berbasis *web* yang dapat meningkatkan pengalaman pelanggan serta efisiensi manajemen keanggotaan. Penelitian ini akan melibatkan berbagai tahapan, mulai dari analisis kebutuhan pengguna, perancangan sistem, pengembangan dan pengujian, hingga implementasi dan evaluasi. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan sistem informasi di industri kebugaran dan menjadi referensi bagi *Gym* lainnya dalam mengimplementasikan teknologi serupa. Dengan demikian, *Gladiator Gym* dapat terus bersaing di pasar yang semakin kompetitif dan memberikan layanan terbaik bagi anggotanya.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Yang Relevan

Ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan saat ini dan pastinya banyak memberikan inspirasi dan referensi bagi penulis.

Berikut dibawah ini adalah penelitian terdahulu yang berhubungan dengan skripsi ini antara lain:

- a. Penelitian yang berhubungan dengan perancangan sistem informasi *Membership* sudah pernah dilakukan oleh beberapa peneliti diantaranya penelitian yang dilakukan oleh (Bambang Dani Setiawan 2023) dengan judul “**PERANCANGAN SISTEM APLIKASI GYM MEMBER BERBASIS ANDROID**”. Latar belakang dari jurnal ini adalah permasalahan pada Ni; Baroe *Gym* yang dapat peneliti simpulkan adalah ini termasuk salah satu perusahaan yang belum memiliki sistem yang berbasis komputerisasi, sehingga dirasakan masih sangat membutuhkan sistem yang mampu dan memberikan kemudahan untuk bagian yang terkait dalam sistem penjualan dan pendataan barang. Ada beberapa permasalahan yang dimiliki oleh pihak *Owner* antara lain, laporan data kegiatan kelas, laporan datamember, laporan data karyawan, dan laporan jadwal member yang masih dilakukan pencatatan secara manual dengan menggunakan berkas sehingga menyulitkan karyawan ketika akan melakukan pencarian data ataupun pengarsipan data. Tujuan penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut: merancang Sistem Aplikasi *Gym Member* pada Ni Baroe *Gym Member*

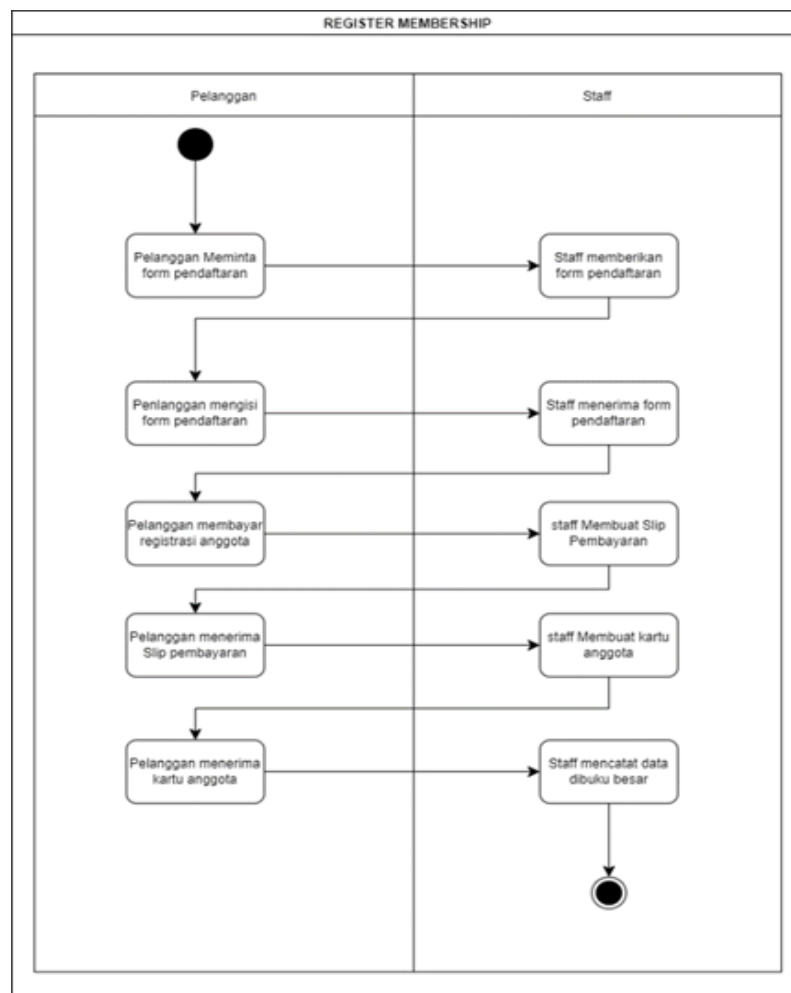
Application With React Native dengan menggunakan *React Native* dan *Mysql* sebagai *database*-nya, menerapkan Sistem Aplikasi *Gym Member* pada Ni Baroe *Gym Member Application With React Native* berbasis *android* agar semua pekerjaan yang ada berjalan secara efektif dan efisien dan proses Aplikasi untuk pencatatan detail persediaan fasilitas yang ada agar tidak mempersulit pengguna.

3. ANALISA DAN PERANCANGAN

3.1 Analisa Sistem

Analisa sistem merupakan sebuah teknik untuk memecahkan masalah dengan menguraikan atau menggambarkan bagian-bagian komponen dari suatu sistem, bertujuan untuk memudahkan kita dalam memahami masalah, mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan maupun hambatan yang mungkin terjadi untuk mendapatkan kebutuhan yang diinginkan dari sebuah sistem sehingga dapat diusulkan perbaikan.

3.1.1 Analisa Sistem Berjalan

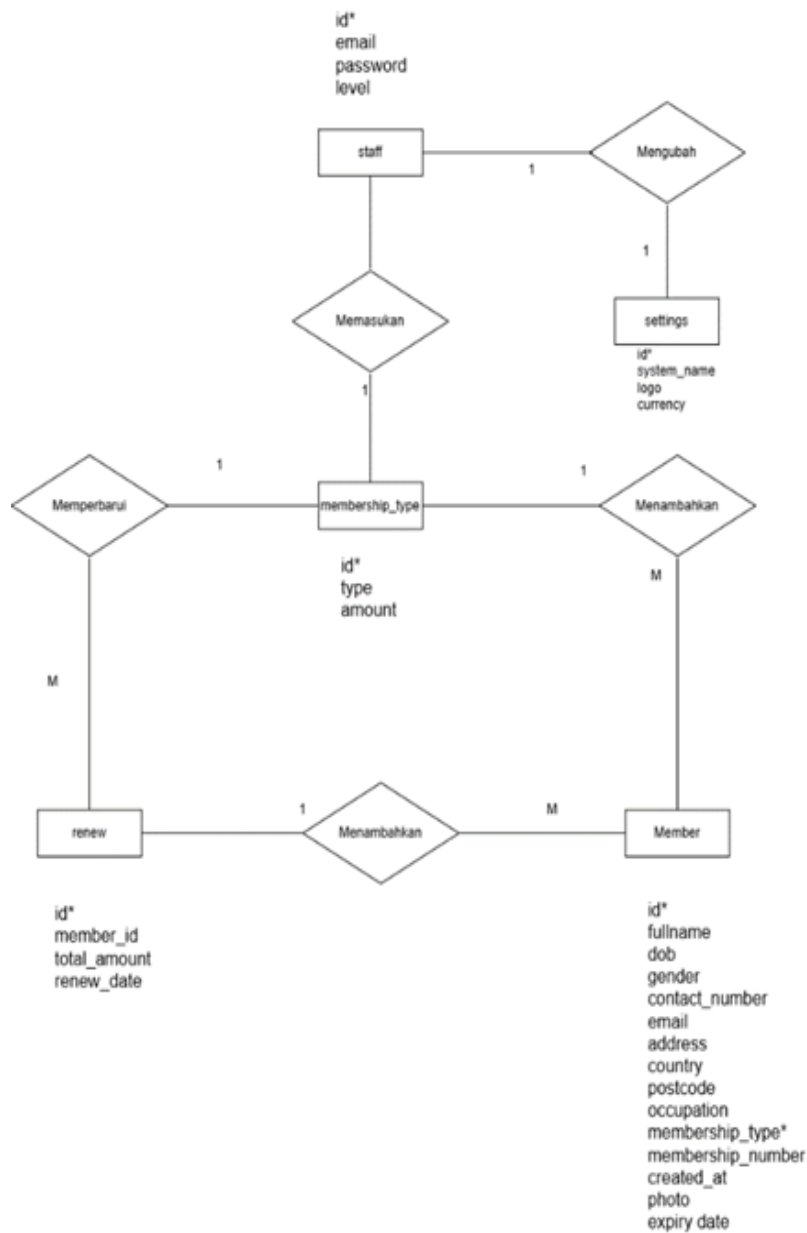


Gambar 1. Analisa Sistem Berjalan

3.2 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data bertujuan untuk diperolehnya data yang lebih baik, dalam penggunaan ruang penyimpanan, cepat dalam mengakses dan mudah dalam memanipulasi data serta bebas dari redusansi data.

3.2.1 Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 2. Entity Relationship Diagram (ERD)

4. IMPLEMENTASI

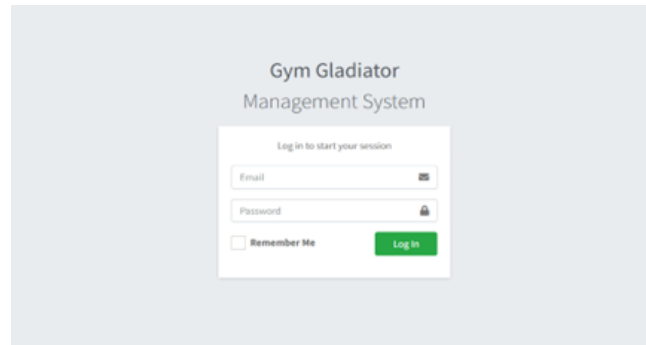
4.1 Implementasi

Implementasi merupakan tahap dalam mengoperasikan sistem yang telah dibangun. Implementasi sistem ini memerlukan kebutuhan *hardware*, *software* pendukung dan desain *interface* untuk menghasilkan tujuan yang diinginkan.

4.2 Implementasi Program

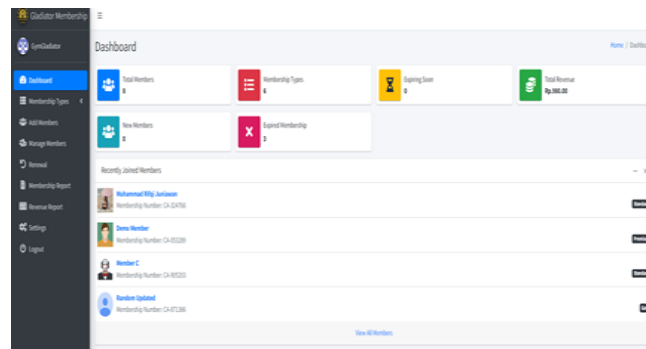
Berdasarkan analisa kebutuhan dan perancangan pada bab sebelumnya, berikut adalah implementasi antarmuka (*user interface*) untuk Perancangan Sistem Keanggotaan *Gym* Gladiator Berbasis Web : Meningkatkan Pengalaman Pelanggan dan Efisiensi Manajemen Keanggotaan

4.2.1 Halaman *Login*



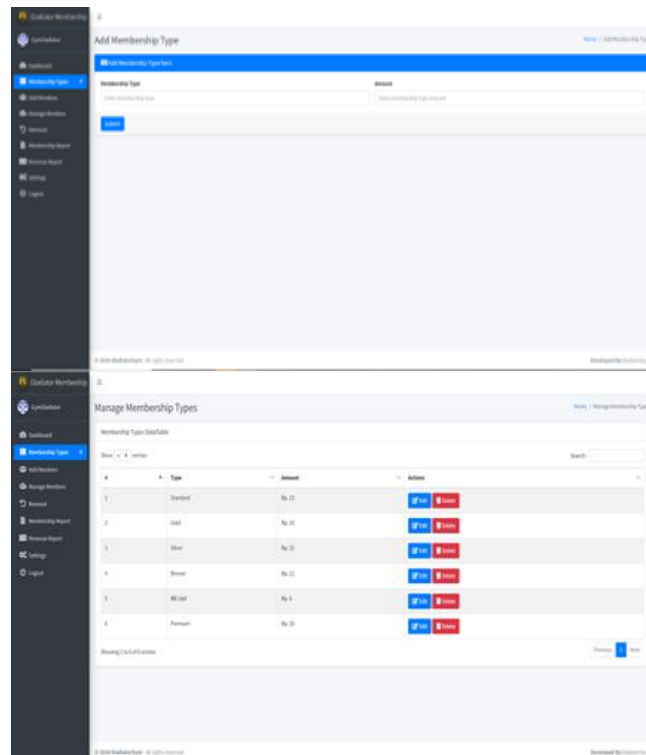
Gambar 3. Tampilan Halaman *Login*

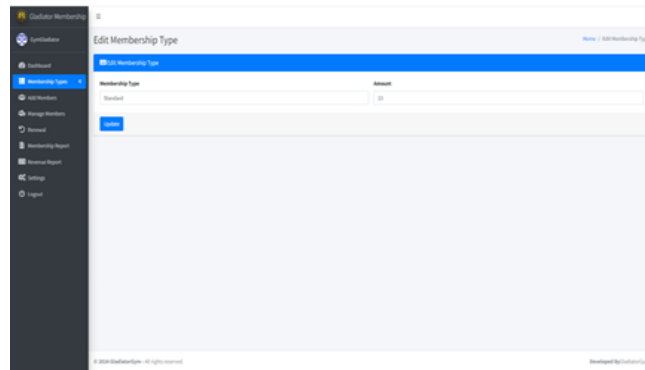
4.2.2 Halaman *Dashboard*



Gambar 4. Tampilan Halaman *Dashboard*

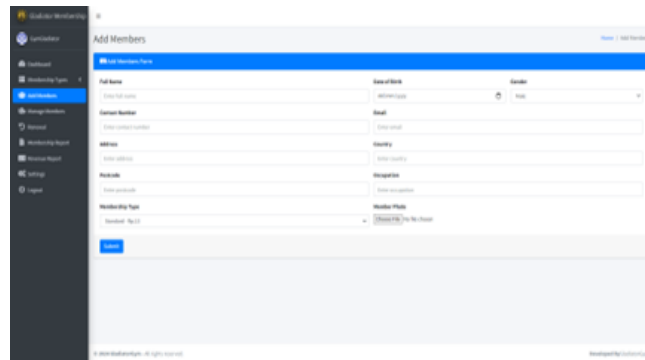
4.2.3 Halaman *Membership Types*





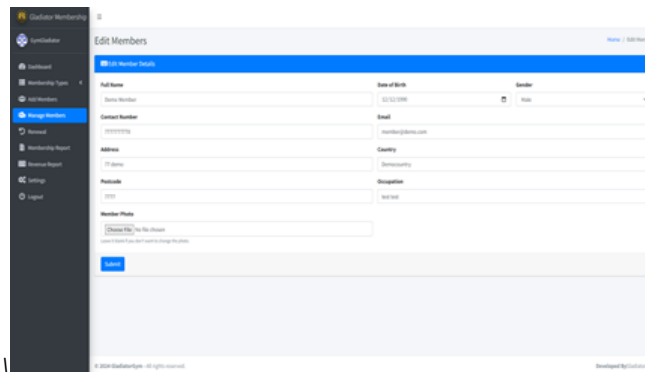
Gambar 5. Tampilan Halaman *Membership Types*

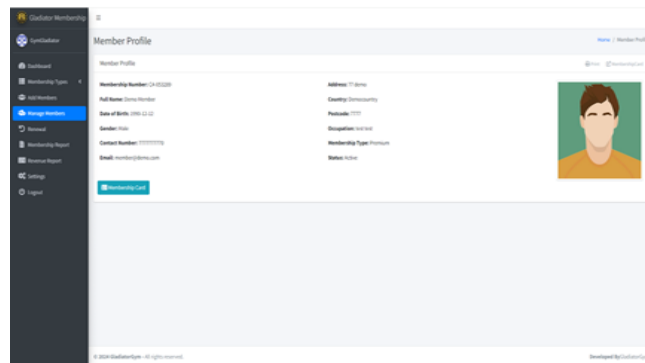
4.2.4 Halaman *Add Members*



Gambar 6. Tampilan Halaman *Add Members*

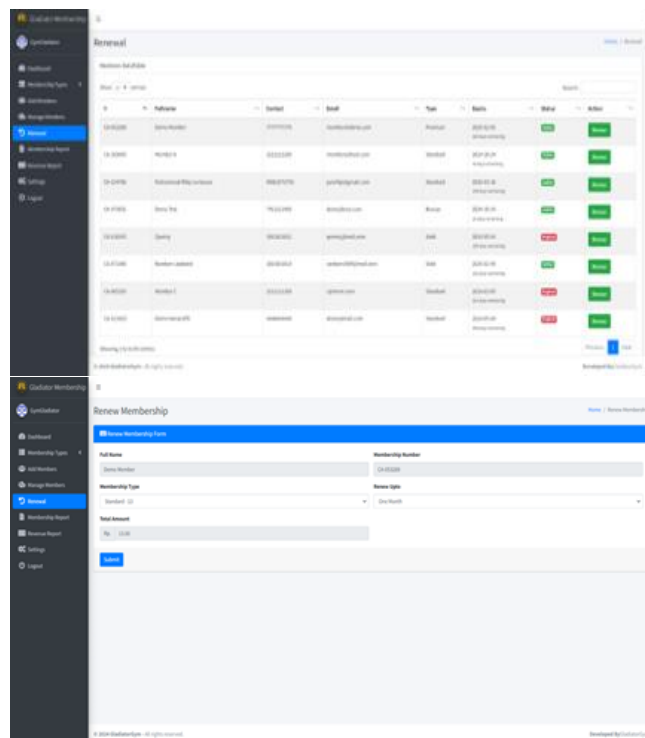
4.2.5 Halaman *Manage Members*





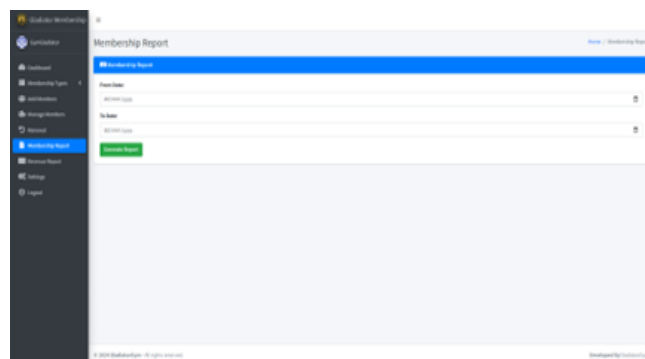
Gambar 7. Tampilan Halaman *Manage Members*

4.2.6 Halaman *Renewal*



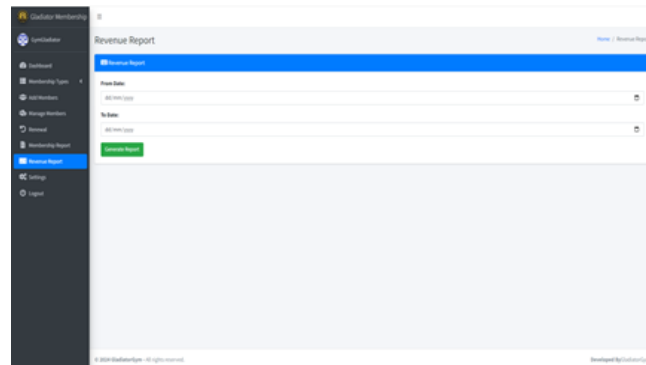
Gambar 8. Tampilan Halaman *Renewal*

4.2.7 Halaman *Membership Report*



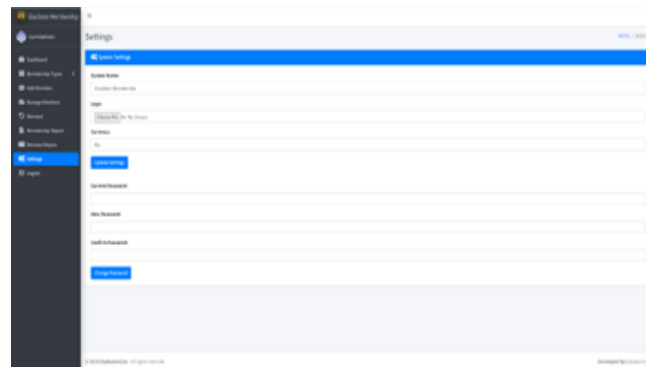
Gambar 9. Tampilan Halaman *Renewal*

4.2.8 Halaman *Revenue Report*



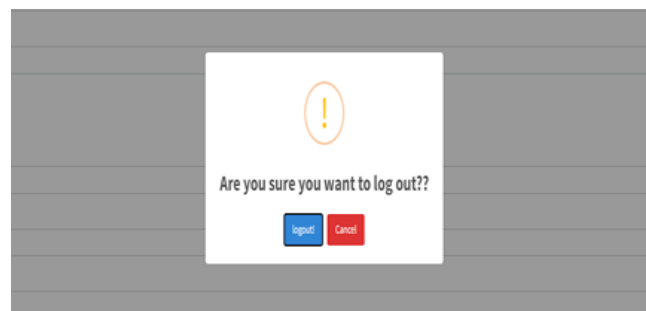
Gambar 10. Tampilan Halaman *Revenue Report*

4.2.9 Halaman *Settings*



Gambar 11. Tampilan Halaman *Settings*

4.2.10 Halaman *Logout*



Gambar 12. Tampilan Halaman *Logout*

5. KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan pada *Gladiator Gym* maka dapat disimpulkan bahwa:

- a. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan sistem manajemen keanggotaan berbasis digital di *Gladiator Gym* telah berhasil menyelesaikan permasalahan. Dengan adanya sistem yang terintegrasi untuk registrasi, perpanjangan keanggotaan, dan pembuatan laporan pendapatan, proses manajemen keanggotaan menjadi lebih efektif dan efisien.

5.2 Saran

Adapun saran terkait Sistem Keanggotaan *Gym Gladiator* Berbasis *Web* : Meningkatkan Pengalaman Pelanggan dan Efisiensi Manajemen Keanggotaan adalah sebagai berikut:

- a. Pada penelitian selanjutnya dapat memberikan penyesuaian penampilan sistem agar lebih menarik.

REFERENCES

- Setiawan, B. D., Avrizal, R., & Suaedah, S. (2023). Perancangan Sistem Aplikasi *Gym Member* Berbasis Android. *JRKT (Jurnal Rekayasa Komputasi Terapan)*, 3(02), 88-95.
- Setiawan, D. (2023). Perancangan Sistem Informasi Pada *JJ Gym* Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal SANTI-Sistem Informasi dan Teknik Informasi*, 3(3), 144-152.
- Rinaldi, O., & Heru Supriyono, S. T. M. (2020). *Perancangan Sistem Informasi Membership Berbasis Web Di Arm Fitness Center Boyolali* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Ramdhani, D. F., & Subaeki, B. (2022, November). Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Member *Gym* Berbasis Website (Studi Kasus: Galby *Gym* Padalarang). In *Prosiding Seminar Sosial Politik, Bisnis, Akuntansi dan Teknik* (Vol. 4, pp. 258-266).
- Aqwam, F. S., Charlota, B. C., Sastrawangsa, G., & Hendayanti, N. P. N. (2023, November). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Pada *Citra Gym* Menggunakan Framework Laravel. In *Seminar Hasil Penelitian Informatika dan Komputer (SPINTER) Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali* (pp. 516-521).
- Tehuayo, H., Martani, A., & Perdana, A. L. (2022). Perancangan Sistem Data Keuangan Dan Pendaftaran Member Pada *Vanlino Gym* Menggunakan Visual Basic 2010. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(1), 443-456.
- Sari, I. P., & Alfarisi, F. (2024). Perancangan Sistem Aplikasi Pendataan Membership *Gym* Menggunakan Metode Unified Software Development Process (USDP) Berbasis Web. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 3(1), 37-48.
- Fastiana, V. M., & Irfan, D. (2021). Sistem Informasi Manajemen Data Berbasis Web Di *Start Gym & Fitness Lubuk Buaya Padang Sumatera Baratuaya Padang Sumatera Barat*. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 9(1), 212-218.
- Ridwan, M., & Halim, Z. (2023). Perancangan Sistem Informasi Fasilitas Fitness *Gym* Berbasis Website Menggunakan Codeigniter. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 4(1), 601-609.
- Fadillah, A., Yulistiyanti, D., & Sunarmintyastuti, L. (2020). Rancangan Aplikasi Sistem Informasi Membership pada Laras *GYM*. *JITech*, 67-71.
- Susanto, A. (2013). Sistem Informasi Akuntansi, Lingga Jaya, Ed.
- Hidayat, W., Wandanaya, A. B., & Fadriansyah, R. (2016). Perancangan Video Profile Sebagai Media Promosi Dan Informasi Di *SMK Avicena Rajeg Tangerang*. *Jurnal Cerita*, 2(1), 56-69.
- Anggraeni, E. Y. (2017). *Pengantar sistem informasi*. Penerbit Andi.
- Grönroos, C. (1990). *Service management and marketing* (Vol. 27). Lexington, MA: Lexington books.
- Batubara, H. H. (2018). *Pembelajaran berbasis web dengan moodle versi 3.4*. Deepublish.
- Zufria, I., & Azhari, M. H. (2017). Web-Based Applications in Calculation of Family Heritage (Science of Faroidh). *Query: Journal of Information Systems*, 1(01).
- Mirnig, A. G., Meschtscherjakov, A., Wurhofer, D., Meneweger, T., & Tscheligi, M. (2015, April). A formal analysis of the ISO 9241-210 definition of user experience. In *Proceedings of the 33rd annual ACM conference extended abstracts on human factors in computing systems* (pp. 437-450).
- Nielsen, J., Molich, R., Snyder, C., & Farrell, S. (2000). E-commerce user experience. *Nielsen Norman Group*, 1-51.
- Syamsi, I. (2004). Efisiensi, Sistem, dan prosedur kerja. *Jakarta: PT. Bumi Aksara*.

- Sabrini, W. N. (2020). *Pengaruh Sistem Informasi Akuntansi dan Sistem Pengendalian Intern Terhadap Kinerja Individual Pada Hotel di Dumai* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Djati Julitriarsa; John Suprihanto. *Manajemen Umum: Sebuah Pengantar*. 2001
- Suherman, W. S., & Sulistyono, M. P. (2002). *Manajemen olahraga*. Yogyakarta: *Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY*.
- Watrianthos, R. (2019). *Sistem Informasi Kursus PHP dan MySQL*.
- Mulyani, S. (2017). *Metode Analisis dan perancangan sistem*. Abdi Sistematika.
- Tohari, H. (2014). Analisis Serta Perancangan Sistem Informasi Melalui Pendekatan. *UML Yogyakarta. And*.
- Artaye, K., Widakdo, D. T., & Wahyudi, D. (2022). SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PENGELOLAAN LAPORAN KERJASAMA BERBASIS WEB. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 2(3), 805-810.
- Mubarak, A. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Web Sekolah Menggunakan Uml (Unified Modeling Language) Dan Bahasa Pemrograman Php (Php Hypertext Preprocessor) Berorientasi Objek. *JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer)*, 2(1), 19-25.
- Sibero, A. F. (2013). *Web programming power pack*. Yogyakarta: *MediaKom*.
- Abdillah, M. A. (2022). *LKP: Aplikasi Pengelola Keuangan Berbasis Website pada UMKM Artan Works* (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).
- Amrulloh, M. F., & Febriansyah, M. (2021). Aplikasi Pengenalan Alat Fiber Optik Menggunakan Augmented Reality. *SPIRIT*, 13(2).
- Rosadi, D., & Rinawati, R. (2019). Implementasi Bootstrap Admin LTE pada Sistem Informasi Perhitungan Setoran Harian. *Jurnal Computech & Bisnis (e-Journal)*, 13(2), 66-69.
- Munawar, M. (2018). Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML. *Informatika*.
- Simatupang, J., & Sianturi, S. (2019). Perancangan sistem informasi pemesanan tiket bus pada po. Handoyo berbasis online. *Jurnal Intra-Tech*, 3(2), 11-25.
- Ab Hadi, N. D. M., & Diah, N. M. (2022). A Review on Model Transformation for Adaptive System. *E-proceedings on the theme of Impact and Influence of Technology & Computing*, 152.
- Putra, A. E., Nova, F., & Andriani, W. (2022). Utilizing Requirement Testing Methods on Web-Based Swab Data Information System. *International Journal of Advanced Science Computing and Engineering*, 4(1), 22-31.
- Kesuma, C., & Kholifah, D. N. (2019). Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada Lkp Rejeki Cilacap. *EVOLUSI: Jurnal Sains Dan Manajemen*, 7(1).
- Edy Winarno, S. T., & Zaki, A. (2014). *Pemrograman Web Berbasis Html 5, php, dan Javascript*. Elex Media Komputindo.
- Aziz, N. A. A., Shapie, M. N. M., Indrayuda, I., Al-Syurgawi, D., Rahim, M. R. A., Abdullah, N. M., ... & Nor, M. A. M. (2023). Silat Tempur League: The Analysis of Athletes Performance in 2019 Competitions. *International Martial Arts and Culture Journal*, 1(1), 18-29.
- Yanuar, A. E., & Senubekti, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi Penjualan Online Berbasis Website (Studi Kasus: Bakso Emsa). *Nuansa Informatika*, 16(1), 19-32.