

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KEANGGOTAAN PADA GYM

MUSCLE ART BERBASIS WEBSITE

SKRIPSI

Program Studi SISTEM INFORMASI



OLEH :

NAMA : AHMAD GUSTYAR

NIM : 201000016

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA

JAKARTA

2024

DESIGNING A MEMBERSHIP INFORMATION SYSTEM FOR A

WEBSITE-BASED MUSCLE ART GYM

THESIS

INFORMATION SYSTEM STUDY PROGRAM



BY:

NAME : AHMAD GUSTYAR

NIM : 201000016

FACULTY OF ENGINEERING

SATYA NEGARA INDONESIA UNIVERSITY

JAKARTA

2024

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KEANGGOTAAN PADA GYM

MUSCLE ART BERBASIS WEBSITE

SKRIPSI

Program Studi SISTEM INFORMASI



OLEH :

NAMA : AHMAD GUSTYAR

NIM : 201000016

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA

JAKARTA

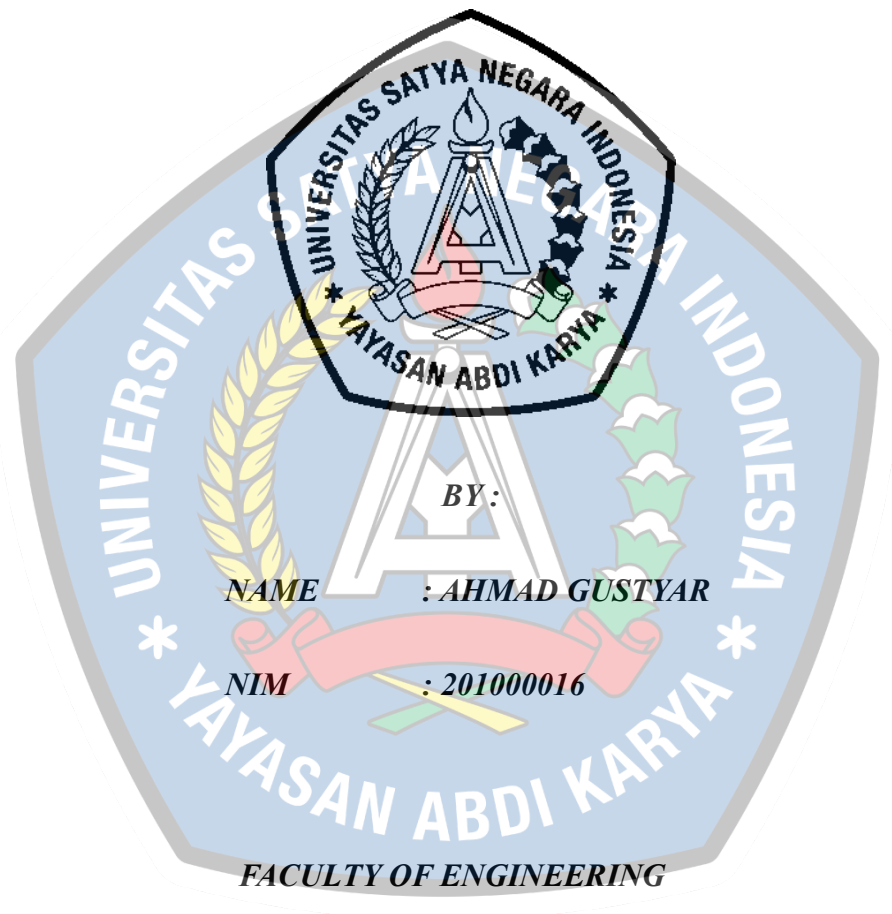
2024

DESIGNING A MEMBERSHIP INFORMATION SYSTEM FOR A

WEBSITE-BASED MUSCLE ART GYM

THESIS

INFORMATION SYSTEM STUDY PROGRAM



SATYA NEGARA INDONESIA UNIVERSITY

JAKARTA

2024

SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ahmad Gustyar

NIM : 201000016

Program studi : Sistem Informatika

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah murni hasil karya sendiri dan seluruh isi skripsi menjadi tanggung jawab saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain maka saya mencantumkan sumber sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia dikenai sanksi pembatalan Skripsi ini apabila terbukti melakukan tindak plagiat (penjiplakan).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 14 Agustus 2024



(Ahmad Gustyar)

201000016

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Ahmad Gustyar
NIM : 201000016
Jurusan : Sistem Informasi
Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Keanggotaan Pada Gym
Muscle Art Berbasis Website
Tanggal Ujian : 14 Agustus 2024



Jakarta, 14 Agustus 2024

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

(Dr. Priongo Hendradi, S. Kom., MMSI.)

(Agung Priyambodo, S.Kom, M.Kom.)

Dekan

Ketua Program Studi

(Hermalom Sitorus, S. Kom., M. Kom.)

(Wawan Kurniawan, S. Kom., M. Kom.)

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI PERANCANGAN SISTEM
INFORMASI KEANGGOTAAN PADA *GYM MUSCLE ART* BERBASIS

WEB

OLEH:

NAMA : AHMAD GUSTYAR

NIM : 201000016

Telah dipertahankan didepan penguji pada tanggal 14 Agustus 2024. Dan dinyatakan
telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Penguji

(Dr. Prionggo Hendradi, S.Kom.,MMSI)

Penguji I

(Bosar Panjaitan, S.Kom.,M.Kom)

Penguji II

(Riama Sibarani, S.Si.,MMSI)

21/08'24

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiah Allah SWT., karena hanya dengan rahmat dan karunia-Nya penulis diberi kemudahan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Skripsi yang dibuat oleh penulis berjudul “Perancangan Sistem Informasi Keanggotaan Pada *Gym Muscle Art* Berbasis *Web*”.

Dalam proses penyusunan Skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung. Sehingga proses penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dan berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan rasa terimakasih atas segala bimbingan dan bantuannya kepada:

1. Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu mendukung dan mendoakan penulis agar diberikan kemudahan dan kelancaran dalam proses penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Sihar P. H. Sitorus B. S. B. A., M. BA. selaku Rektor Universitas Satya Negara Indonesia.
3. Bapak Hernalom Sitorus, S. Kom., M. Kom. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Satya Negara Indonesia.
4. Bapak Wawan Kurniawan, S. Kom., M. Kom. selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi.

5. Bapak Dr. Priongo Hendradi, S. Kom., MMSI. selaku Dosen Pembimbing I atas bimbingan, arahan, masukan, dan motivasi yang membangun selama penulisan.
6. Bapak Agung Priyambodo, S.Kom, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing II atas bimbingan, arahan, masukan dan motivasi yang membangun selama penulisan.
7. Bapak Wahyu, selaku Owner Gym Muscle Art
8. Seluruh bapak dan ibu dosen pengajar serta staff program studi Sistem Informasi yang telah memberikan dukungan materil maupun moril.
9. Teman-teman dari program studi Sistem Informasi yang telah bersedia memberikan saran dan masukan dalam proses penyusunan Skripsi secara langsung maupun tidak langsung.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah tergabung dan terlibat dalam proses penyusunan Skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis tentu menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih terdapat banyak kekurangan dan kesalahan di dalamnya maka dari itu penulis meminta maaf sebesar-besarnya. Penulis mengharapkan kritikan dan saran yang membangun dari pembaca untuk skripsi ini, supaya skripsi ini menjadi lebih baik lagi yang dapat memberikan manfaat dan menjadi kontribusi yang berarti bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan semua pihak pembaca khususnya dalam bidang sistem informasi.



ABSTRAK

Berdasarkan latar belakang diperlukan suatu sistem informasi seperti “Perancangan Sistem Informasi Keanggotaan Pada *Gym Muscle Art* Berbasis *Web*” Dengan adanya sistem ini akan membantu permasalahan yang terjadi pada *Gym Muscle Art* dalam menjalankan proses pendataan identitas anggota pengarsipan kehadiran anggota dan pembuatan laporan keuangan dengan lebih efektif dan efisien. Metode yang digunakan penulis yaitu metode *waterfall* merupakan suatu metode pengembangan perangkat lunak yang setiap tahapan sebelumnya selesai. Hasil dari metode *waterfall* adalah produk perangkat lunak yang terstruktur mulai dari spesifikasi, desain, implementasi, pengujian, integrasi dan pengiriman. Aplikasi Keanggotaan *Gym muscle art* berbasis *website* dan member mendapatkan *qrcode* identitas untuk akses masuk kedalam gym, dengan adanya sistem aplikasi yang penulis rancang, melalui aplikasi pengelolaan data anggota *gym muscle art* berbasis *web*, proses penginputan data member jauh lebih mudah dan tidak membutuhkan kertas untuk menyimpan data anggota, karena data anggota tersebut sudah tersimpan disistem aplikasi. Selain penyimpanan digital, anggota mendapatkan *qrcode* untuk akses masuk kedalam *gym Muscle Art*. Barcode tersebut berisikan tentang identitas anggota dan masa berlaku anggota tersebut digym *Muscle Art*.

Kata Kunci : *Qrcode, Water fall, Aplikasi, Keanggotaan, Sistem Informasi.*

ABSTRACT

Based on the background, an information system is needed such as "Designing a Membership Information System for a Web-Based Muscle Art Gym." With this system, it will help the problems that occur at the Muscle Art Gym in carrying out the process of collecting member identity data, archiving member attendance and making financial reports more effectively and efficient. The method used by the author, namely the waterfall method, is a software development method in which each previous stage is completed. The result of the waterfall method is a structured software product starting from specification, design, implementation, testing, integration and delivery. The Muscle Art Gym membership application is website-based and members get an identity QR code to access the gym, with the application system that the author designed, through the web-based Muscle Art Gym member data management application, the process of inputting member data is much easier and does not require paper to store member data, because the member data is already stored in the application system. Apart from digital storage, members get a QR code to enter the Muscle Art gym. The barcode contains the member's identity and the member's validity period at the Muscle Art gym.

Keywords: *Qrcode, Water fall, Application, Membership, Information System.*

