

Perancangan Sistem Informasi Membership Hippelti Fitness Center Menggunakan QR Code Berbasis Web

Irna Sri Nulingga¹, Budiman²

Program Studi Informatika, Universitas Majalengka^{1,2}

1irnasri838@gmail.com

2budiman@unma.ac.id

Abstrak - Hippelti fitness center merupakan salah satu perusahaan yang menyediakan layanan kebugaran yang terletak di Jalan Raya Desa Weragati Kecamatan Palasah Kabupaten Majalengka. Penyimpanan data member maupun non member tersebut masih belum efisien. Karena kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pengolahan data, ini terbukti dari proses penginputan data member yang masih dilakukan secara manual yang mengandalkan buku member karena tidak adanya penyimpanan khusus. Untuk yang menjadi member akan dibuatkan kartu member menggunakan QR Code (Quick Response Code) dimana data member tersebut akan dijaga kemaanannya, yang nantinya akan dipakai untuk absensi ketika member tersebut berolahraga dan mengetahui keaktifan member tersebut. Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah informasi memproses data dengan cepat, tepat, akurat.

Kata kunci— Sistem Informasi,Fitnes,Member,QR Code,Web.

I. PENDAHULUAN

Hippelti fitness center merupakan salah satu perusahaan yang menyediakan layanan kebugaran yang terletak di Jalan Raya Desa Weragati Kecamatan Palasah Kabupaten Majalengka. Penyimpanan data member maupun non member tersebut masih belum efisien. Karena kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pengolahan data, ini terbukti dari proses penginputan data member yang masih dilakukan secara manual yang mengandalkan buku member karena tidak adanya penyimpanan khusus. Dalam hal tersebut tentunya menjadi sebuah permasalahan pada tempat fitness yang dapat membuat data tersebut rentan hilang, rusak, dan lain-lain yang nantinya data tersebut pasti akan dibutuhkan dalam jangka panjang. Untuk yang menjadi member akan dibuatkan kartu member menggunakan QR Code (Quick Response Code) dimana data member tersebut akan dijaga kemaanannya, yang nantinya akan dipakai untuk absensi ketika member tersebut berolahraga dan mengetahui keaktifan member tersebut.

Adapun tujuan penyelesaian masalah pada pelaksanaan penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Mempermudah pengelolaan data membership
2. Menjaga keamanan data member hippelti fitness center

Dalam penelitian ini terdapat beberapa manfaat, diantaranya sebagai berikut :

1. Mengetahui bagaimana penggunaan QR Code pada Membership Hippelti Fitness Center.

2. Memberikan informasi yang lebih cepat, tepat, dan akurat.

Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah informasi memproses data dengan cepat, tepat, akurat dan meminimalisir kesalahan data yang terjadi dalam proses rekap dan laporan yang dilakukan.

II. METODOLOGI

Metode Tahap ini dimulai dengan melakukan pengumpulan data. Yaitu Metode Lapangan (*Field Research*) dengan proses observasi dan wawancara untuk mendapatkan penjelasan dari masalah-masalah yang benar-benar akurat, dan Metode Perpustakaan (*Library Research*) yang mengutip dari beberapa bacaan yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian.

Adapun metode pengembangan sistem yang dibuat adalah Metode SDLC adalah kependekan dari *Systems development life cycle* atau dalam bahasa Indonesia disebut siklus hidup pengembangan sistem. SDLC digunakan untuk membangun suatu sistem informasi agar dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. SDLC (*Systems Development Life Cycle*, Siklus Hidup Pengembangan Sistem) atau *Systems Life Cycle* (Siklus Hidup Sistem), dalam rekayasa sistem dan rekayasa perangkat lunak, adalah proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem sistem tersebut.

SDLC juga merupakan pola yang diambil untuk mengembangkan sistem perangkat lunak, yang terdiri dari tahap-tahap: rencana (*planning*), analisis (*analysis*), desain (*design*), implementasi (*implementation*), uji coba (*testing*) dan pengelolaan (*maintenance*).

III. ANALISIS

Pada tahap analisis melakukan analisis kebutuhan perangkat keras, perangkat lunak, dan perangkat untuk pengguna.

A. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem yang dibuat, adalah sebagai berikut :

1. Sistem Operasi Windows 7;
2. XAMPP;
3. Database MySQL;

4. Editor Visual Studio Code;
5. Google Chrome;
6. Draw IO;
7. WebCodeCam;
8. QR-Code.

B. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem yang dibuat, adalah sebagai berikut :

1. Monitor;
2. Perangkat Pheriperal;

C. Analisis Kebutuhan Pengguna

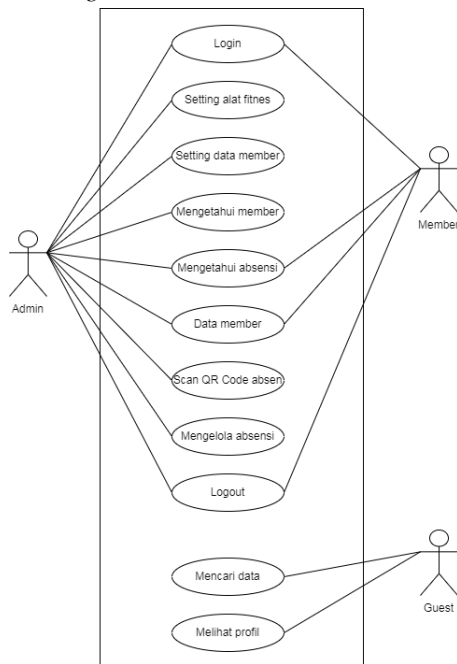
Kebutuhan Pengguna untuk sistem yang dibuat adalah mahasiswa, dan ketua program studi yang ada di Universitas Majalengka, dengan kebutuhan minimal perangkat lunak dan perangkat keras yaitu sebagai berikut:

1. Google Chrome (best view) atau browser lain;
2. Smartphone, laptop ataupun PC;
3. Layanan Internet.

IV. PERANCANGAN

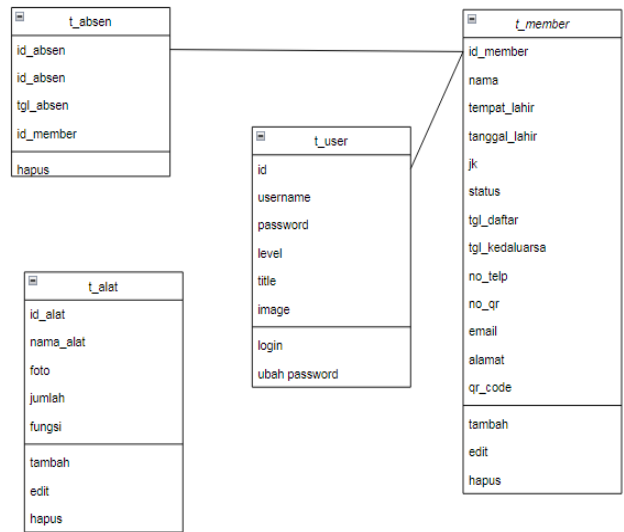
Pada tahap perancangan, lebih difokuskan pada perencanaan arsitektur sistem berupa desain sistem yang akan digambarkan dengan UML salah satunya adalah Use Case Diagram dan Class Diagram. Selain itu dalam tahap ini juga dilakukan proses perancangan Interface.

A. Use Case Diagram



Gambar 1. Use case diagram

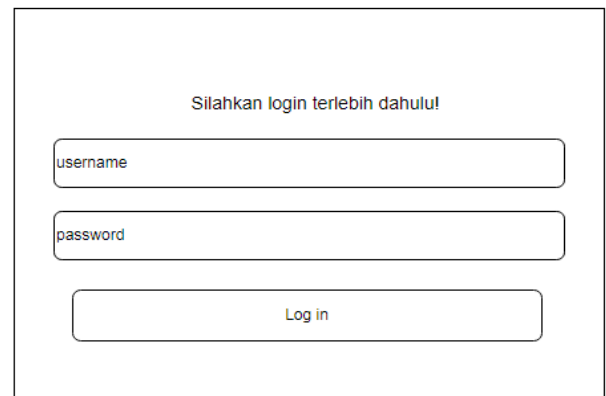
B. Class Diagram



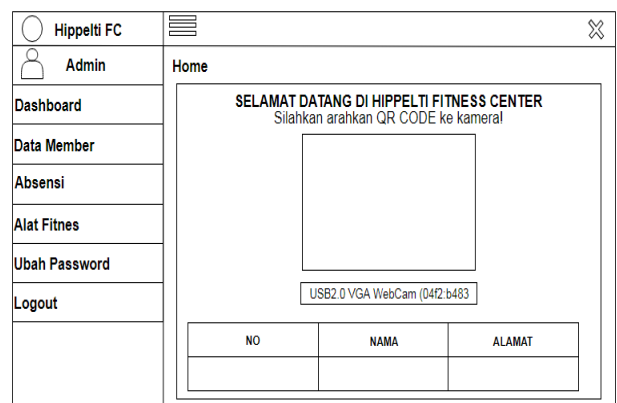
Gambar 2. Class diagram

C. Perancangan Interface

Pada perancangan interface terdapat dua perancangan, perancangan interface login dan scan, seperti yang ditunjukkan pada gambar 3 dan gambar 4.



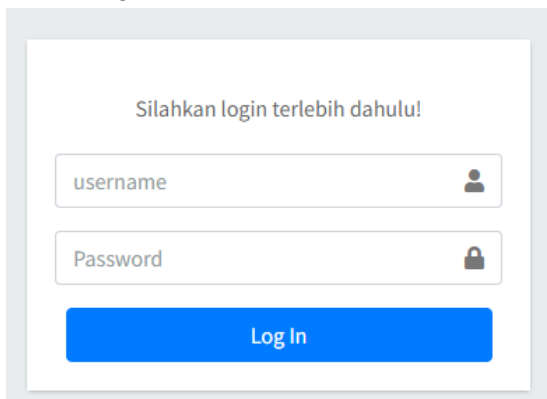
Gambar 3. Perancangan halaman login



Gambar 4. Perancangan halaman scan

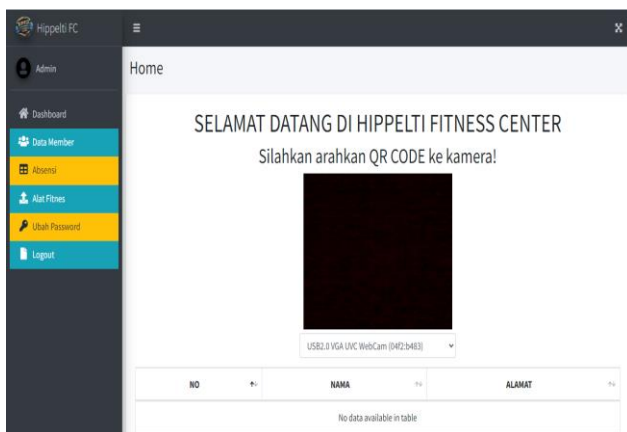
Berikut merupakan beberapa tampilan aplikasi yang telah selesai dibuat:

A. Halaman Login



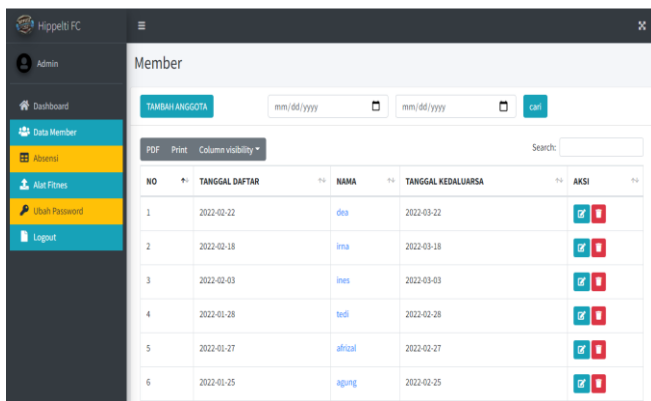
Gambar 5. Tampilan *login* untuk admin dan member

B. Halaman Scan



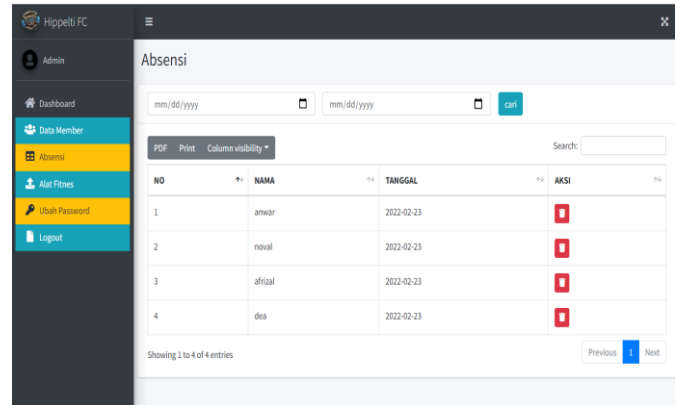
Gambar 6. Tampilan halaman scan

C. Halaman Data Member



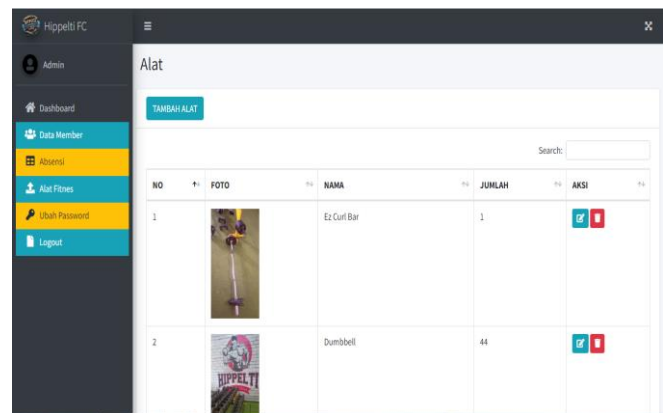
Gambar 7. Tampilan halaman *data member*

D. Halaman Absensi



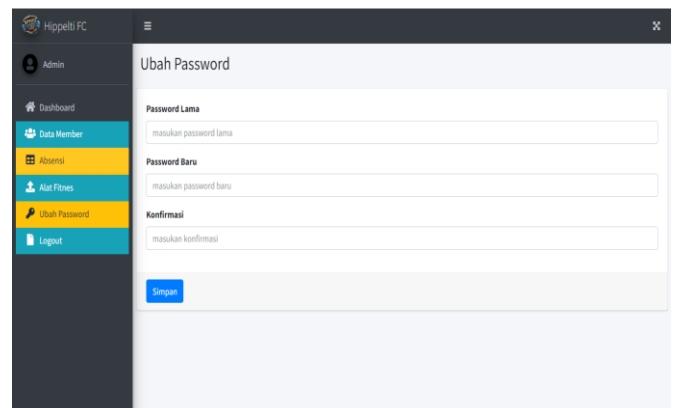
Gambar 8. Tampilan halaman absensi

E. Halaman Alat Fitness



Gambar 9. Tampilan halaman alat fitness

F. Halaman Ubah Password



Gambar 10. Tampilan halaman ubah password

V. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap Sistem Informasi Membership Hippelti Fitness Center, maka dapat kita ambil kesimpulan sebagai berikut : Dengan dibuatnya Sistem Informasi Membership Hippelti Fitness Center Menggunakan Qr Code Berbasis Web, berhasil mengubah dalam pendataan member yang secara manual rentan hilang dan rusak menjadi pendataan yang terjaga keamanannya. Dalam sistem ini terdapat pendaftaran anggota,

scan qrcode untuk absen member, dan data member. Selain itu dalam sistem ini dapat meng informasikan alat apa saja yang tersedia di tempat tersebut, dan daftar harga member maupun non member.

REFERENSI

- [1] Nababan, M., & Wijaya, A. (2019). PERANCANGAN APLIKASI MEMBER FITNES BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN APP INVENTORY.
- [2] Dewi, K. Y. (2021). Sistem E-tiket Parkir Menggunakan QR-Code Berbasis Web. Majalengka.
- [3] Mulyana. (2021). Perancangan Sistem Informasi E-Booking Paket Pernikahan Berbasis Web. Majalengka.
- [4] Amarta, R. P. (2020). Pengembangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis QR Code (Quick Response Code). In Laporan Kerja Praktek. Majalengka.
- [5] Adani, M. R. (2020). Pengenalan Apa Itu Framework dan Jenisnya Untuk Web Development. Pengenalan Apa Itu Framework dan Jenisnya Untuk Web Development.
- [6] Fadillah, A., Yulistiyanti, D., & Sunarmintyastuti, L. (2020). Rancangan Aplikasi Sistem Informasi Membership pada Laras GYM.
- [7] Sugiantoro, B. (2015). Pengembangan QR Code Scanner Berbasis Android Untuk Sistem Informasi Museum Sonobudoyo Yogyakarta.
- [8] Hussein, O. S., Wahyuni, R., & Mukhtar, H. (2018). Sistem informasi deteksi kehadiran dan media penyampaian pengumuman dosen dengan menggunakan teknik pengenalan QR code.
- [9] Rahayu, I. M., & Amrozi, Y. (2019). Perancangan Sistem Informasi Fasilitas Fitness Center Berbasis Web di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.
- [10] Nafis, S. D. 2020. Sistem Informasi Pelayanan Membership Gym Berbasis Website Di Rdr Fitness. Skripsi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer. Bandung.
- [11] Gunawan, V. 2019, Aplikasi inventory berbasis web menggunakan Framework codeigniter dengan web service rest api. Skripsi, Fakultas Sains dan Teknologi, Tangerang.