Department of Digital Business
Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)
Homepage: https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS
Vol. 5 No. 2 (2026) pp: 28507-28515
P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Membership A2T GYM Desa Mendalo Darat, Kecamatan Jambi Luar Kota Berbasis Website

Ahmad Fadhil Fawwaz[1], M. Yusuf[2]
[1 2]Sistem Informasi,Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi
[1]ahmadfadhilfawwaz@gmail.com, [2]yusufyssc@uinjambi.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi pengelolaan membership A2T GYM Desa Mendalo Darat, Kecamatan Jambi Luar Kota berbasis website guna membantu pengelolaan data anggota secara lebih efektif dan efisien. Permasalahan yang terjadi pada A2T GYM yaitu proses pengelolaan data membership masih dilakukan secara manual menggunakan buku catatan, sehingga menyebabkan kesulitan dalam pencarian data, pengecekan status keanggotaan, serta pembuatan laporan. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan studi pustaka. Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu Waterfall yang terdiri dari tahapan perencanaan, analisis, perancangan, implementasi, dan pemeliharaan. Perancangan sistem menggunakan Unified Modeling Language (UML) yang meliputi Use Case Diagram, Activity Diagram, dan Class Diagram. Sistem dibangun menggunakan framework Laravel dan database MySQL. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem informasi yang dirancang mampu membantu pengelola dalam proses pendaftaran member, pengelolaan data anggota, pengecekan status membership, transaksi pembayaran, pencetakan invoice, serta pembuatan laporan secara lebih cepat, terstruktur, dan terintegrasi. Sistem juga membantu mempermudah pencarian data dan pemantauan aktivitas membership. Dengan adanya sistem ini, diharapkan efektivitas pelayanan meningkat dan kesalahan dalam pengelolaan data membership dapat diminimalkan, sehingga mendukung kegiatan operasional A2T GYM. Sistem ini juga memberikan kemudahan bagi pengelola dalam memantau pendapatan harian, mengelola paket gym, dan menelusuri riwayat transaksi secara lebih praktis dan akurat dan tepat waktu.

Kata Kunci: *Sistem Informasi, Membership, Website, Laravel, MySQL, Waterfall*.

1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dalam lima tahun terakhir telah mengalami kemajuan yang sangat pesat dan membawa dampak signifikan terhadap berbagai sektor. Transformasi digital menjadi faktor penting dalam meningkatkan efisiensi operasional, efektivitas manajemen serta kualitas layanan diberbagai sektor kehidupan. [1] digitalisasi telah mendorong organisasi diseluruh dunia untuk beralih dari sistem manual menuju sistem berbasis teknologi sebagai strategi utama agar tetap kompetitif di era modren.

Sejalan dengan itu, perkembangan teknologi juga berpengaruh besar terhadap industri kebugaran. Digitalisasi dalam sektor ini memungkinkan peningkatan kualitas layanan melalui pengelolaan data kenaggotaan yang lebih efektif. Penerapan sistem informasi pada layanan kebugaran terbukti mampu mengurangi risiko kesalahan administrasi, mepercepat proses pelayanan, serta meningkatkan kepuasan anggota [2].

Selain itu, perkembangan teknologi dalam bidang olahraga juga membawa perubahan signifikan, digitalisasi membantu meningkatkan efisiensi manajemen olahraga dengan menyediakan data yang akurat sehingga memudahkan pengambilan keputusan. Perubahan ini secara tidak langsung turut memengaruhi standar pelayanan pusat kebugaran, termasuk gym, yang harus lebih profesional dalam mengelola anggotanya [3].

Meskipun begitu, banyak pusat kebugaran belum sepenuhnya menerapkan sistem berbasis teknologi dan masih bergantung pada pencatatan manual, baik dokumen fisik maupun spreadsheet sederhana. Kondisi ini berisiko menimbulkan duplikasi data, kesalahan pencatatan, dan keterlambatan informasi sehingga efisiensi operasional dan kualitas layanan menjadi kurang optimal. Hal yang sama terjadi di A2T GYM, tempat kebugaran di Desa Mendalo Darat, Kecamatan Jambi Luar Kota. Data keanggotaan, mulai dari informasi pribadi hingga status aktif, masih dikelola secara manual. Ketiadaan sistem informasi menyebabkan kesulitan dalam pencarian data, validasi status keanggotaan, perhitungan masa berlaku member, serta memperlambat proses verifikasi sehingga pelayanan menjadi kurang efisien.

Selain itu, penyusunan laporan keanggotaan yang akurat dan tepat waktu juga menjadi permasalahan tersendiri. Karena dilakukan secara manual, proses penyusunan memerlukan waktu dan rentan terhadap kesalahan.

[4] keterlambatan pelaporan berdampak pada lemahnya kemampuan manajemen dalam mengevaluasi perfoma layanan serta menyusun strategi pengembangan berbasis data. Hal ini membuat manajemen kurang optimal dalam mengambil keputusan yang cepat dan tepat.

Mengatasi permasalahan tersebut, pegembangan sistem informasi berbasis *website* menjadi solusi yang tepat. Sistem ini memungkinkan pengelolaan data keanggotaan secara *real-time*, terpusat, dan terintegrasi. [5] menyatakan bahwa sistem berbasis *website* mampu meningkatkan akurasi data, efisiensi waktu pelayanan, dan transparansi dalam pengelolaan. Dengan adanya sistem ini, informasi status aktif, masa berlaku, dan histori pembayaran dapat diakses dengan mudah oleh admin maupun pemilik gym.

Implementasi sistem informasi pengelolaan berbasis *website* A2T GYM diharapkan dapat menjadi langkah strategis dalam meningkatkan kinerja administrasi serta kualitas layanan kepada anggota. Dengan adanya sistem ini, seluruh aktivitas pengelolaan data mulai dari pendaftaran, pembaruan status keanggotaan, hingga pembuatan laporan dapat dilakukan secara terintegrasi dan otomatis.

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah Waterfall yang terdiri dari tahapan analisis kebutuhan, desain, implementasi, pengujian, dan dokumentasi.[6] metode waterfall sesuai diterapkan pada sistem yang kebutuhan dan lingkup fungsionalnya telah terdefinisi jelas sejak awal proyek. Dalam konteks A2T GYM, metode ini sangat relevan karena kebutuhan sistem informasi keanggotaan sudah dapat diidentifikasi secara detail.

Dalam perancangan sistemnya menggunakan UML sebagai pemodelan sistem dengan tiga diagram yaitu use case diagram, activity diagram, dan class diagram. Dimana UseCase Diagram menggambarkan interaksi antara aktor dan sistem, Activity Diagram menjelaskan alur aktivitas atau proses kerja dalam sistem, sedangkan Class Diagram menjelaskan struktur data dan hubungan antar kelas. Penggunaan UML terbukti dapat meningkatkan kejelasan desain sistem, meminimalkan kesalahan komunikasi, serta mempercepat proses pengembangan perangkat lunak [7].

Dengan adanya sistem informasi berbasis *website* ini, seluruh data keanggotaan akan tersimpan secara terpusat, aman, dan dapat diperbarui secara otomatis. Proses pelaporan dapat dilakukan lebih cepat, akurat, dan berbasis data *real-time.*

Oleh karena itu, dalam upaya mengatasi permasalahan tersebut sangat dibutuhkan sistem yang dapat mengelola data keanggotaan atau membership. Dimana dari permasalahan diatas penulis merencanakan sebuah penelitian dengan judul "perancangan sistem informasi pengelolaan membership A2T GYM".

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemahaman mendalam terhadap proses dan kebutuhan sistem informasi yang akan dikembangkan, bukan sekadar pada hasil numerik atau statistik. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif tentang kondisi aktual pengelolaan membership di A2T GYM Desa Mendalo Darat, Kecamatan Jambi Luar Kota.

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti berperan sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian lebih menekankan pada makna daripada generalisasi [8]. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, pendekatan kualitatif digunakan untuk menganalisis kebutuhan sistem dan proses bisnis yang berjalan agar sistem informasi yang dirancang dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2.1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan komponen yang sangat penting untuk mendapatkan informasi atau fakta pada saat penelitian ini. Dalam pengumpulan data terdapat beberapa metode yang digunakan untuk mengumpulkan data, berikut beberapa metode pengumpulan data yang digunakan:

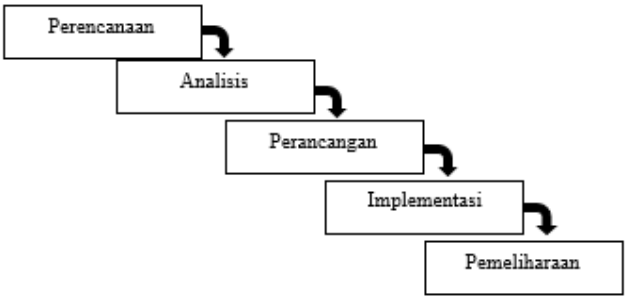
1. Observasi
   Tahapan observasi, penulis secara aktif mengamati bagaimana sistem pengelolaan membership A2T GYM desa Mendalo Darat, Kecamatan Jambi Luar Kota. Yang menjadi fokus penelitian.
2. Wawancara
   Wawancara Adalah metode pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung antara penulis dengan pihak pengelola membership A2T GYM yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang mendalam dan mengetahui alur kerja pada sistem tersebut.
3. Studi Pustaka
   Studi Pustaka Adalah suatu bentuk penelitian atau analisis yang melibatkan tinjauan dan sintesis terhadap literatur, tulisan, dan karya-karya sebelumnya yang relevan dengan topik atau masalah penelitian tertentu.

DOI: https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.14086
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Sehingga penulis juga menggunakan metode studi Pustaka untuk menambah informasi dengan cara mengumpulkan data-data yang didapat dari penelitian terdahulu seperti buku, jurnal, dan internet.

2.2. Metode Pengembangan Sistem

Peneliti menggunakan metode Waterfall karena memiliki pendekatan yang sistematis dan berurutan, meliputi perencanaan, analisis, perancangan, implementasi, dan pemeliharaan [9]. Setiap tahapan dilakukan secara berurutan, sehingga pengembangan sistem informasi pengelolaan membership A2T GYM dapat dilakukan secara terarah dan terkontrol serta memenuhi kebutuhan pengguna sesuai tujuan yang ditetapkan.



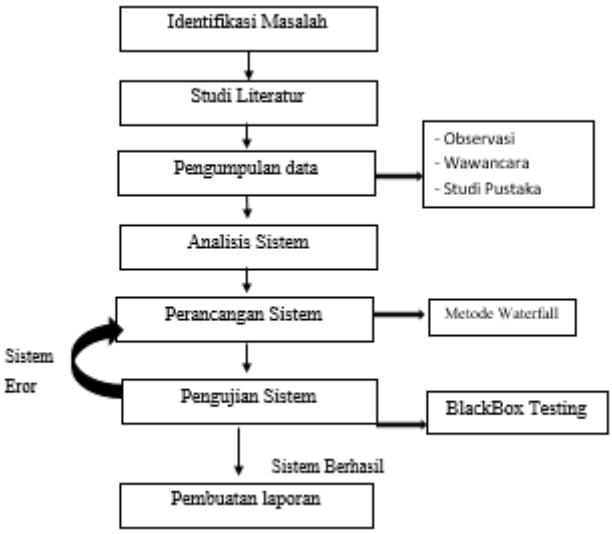
Gambar 2.1 Tahapan Metode Waterfall

1. Perencanaan
   Pada tahap ini, peneliti melakukan identifikasi permasalahan yang terjadi pada proses pengelolaan membership A2T GYM, Peneliti mengumpulkan informasi awal mengenai masalah yang terdapat pada A2T GYM, kebutuhan sistem, serta ruang lingkup yang akan dibangun. Selain itu, peneliti menentukan tujuan, batasan, dan target sistem agar proses pengembangan berjalan terarah dan sesuai kebutuhan lapangan.
2. Analisis
   Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan sistem berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pengelola membership. Peneliti mengevaluasi proses manual yang berjalan, menemukan kelemahan, serta merumuskan kebutuhan fungsional dan non-fungsional sistem. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam menentukan fitur-fitur yang harus tersedia pada sistem pengelolaan membership A2T GYM berbasis website.
3. Perancangan
   Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun rancangan sistem berdasarkan kebutuhan yang telah dianalisis sebelumnya. Peneliti membuat pemodelan sistem menggunakan UML seperti UseCase Diagram, Activity Diagram, dan Class Diagram untuk menggambarkan alur proses dan struktur data. Selain itu, peneliti merancang struktur basis data serta tampilan antarmuka agar sistem mudah digunakan oleh pengelola membership.
4. Implementasi
   Pada tahap ini, peneliti mulai mengembangkan sistem ke dalam bentuk aplikasi nyata menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan framework Laravel serta MySQL sebagai database. Setiap modul atau fitur pada sistem diuji secara terpisah (unit testing) untuk memastikan fungsi berjalan sesuai rancangan. Implementasi dilakukan secara bertahap agar kesalahan dapat terdeteksi sedini mungkin
5. Pemeliharaan
   Pada tahap ini, peneliti melakukan pemeriksaan berkala terhadap sistem untuk mengetahui adanya bug, kesalahan input, atau kebutuhan pengembangan lanjutan. Jika ditemukan kendala dalam penggunaan, peneliti melakukan perbaikan dan penyesuaian sistem. Pemeliharaan juga dilakukan untuk menjaga performa, keamanan data member, serta memastikan sistem tetap dapat digunakan dengan stabil.

2.3. Tahapan Penelitian

Prosedur yang jelas di perlukan dalam penelitian ini, agar peneliti dapat melakukan penelitian secara terstruktur dan menyelesaikan penelitian tepat waktu, maka peneliti membuat kerangka kerja agar penelitian ini dapat dikerjakan sesuai dengan yang diharapkan. Adapun kerangka kerja sebagai berikut:

DOI: https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.14086
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)



Gambar 2.2 Tahapan Penelitian

1. Identifikasi Masalah
   Pada tahap ini, penulis menemukan apa saja yang menjadi masalah pada sistem pengelolaan membership A2T GYM desa Mendalo Darat, Kecamatan Jambi Luar Kota. Agar dapat menemukan permasalahan yang ada penulis melakukan wawancara kepada pihak pengelola data member. Salah satu permasalahn yang ditemukan Adalah belum terdapat sistem informasi yang terstruktur dan terdigitalisasi dalam pengelolaan membership A2T GYM sehingga masih menggunakan pencatatan manual.
2. Studi Literatur
   Tahapan ini penulis akan melakukan pencarian terhadap landasan teori yang diperoleh dari sumber literasi seperti buku dan jurnal. Tujuannya untuk memehami perkembangan pengetahuan penelitian yang sudah ada, mengidentifikasi celah pengetahuan, serta menyediakan dasar teoritis dan konseptual untuk penelitian yang sedang dilakukan.
3. Pengumpulan Data
   Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa metode yaitu observasi, wawancara, dan studi pustaka. Observasi dilakukan secara langsung di A2T GYM untuk mengetahui proses pengelolaan membership yang masih manual. Wawancara dilakukan dengan pemilik dan pengelola gym guna memperoleh informasi terkait kebutuhan sistem dan kendala yang dihadapi. Sedangkan studi pustaka dilakukan dengan menelaah buku, jurnal, dan penelitian terdahulu yang relevan sebagai dasar teoritis dalam perancangan sistem informasi pengelolaan membership berbasis website
4. Analisis Sistem
   Pada tahap ini penulis melakukan analisis terhadap sistem pengelolaan membership A2T GYM yang sedang berjalan sehingga dapat memberikan usulan sistem baru serta mengkaji kebutuhan sistem yang akan dirancang menggunakan pemodelan UML.
5. Perancangan Sistem
   Tahap ini penulis menggunakan metode perancangan sistem waterfall untuk menunjang penelitian agar dapat berjalan sesuai arahan dan tepat waktu. Setiap fase perancangan sistem dilakukan secara berurutan dari satu fase ke fase lainnya tanpa mundur ke fase belakangnya. Sehingga mempermudah dalam proses perancangan sistem yang ingin di rancang.
6. Pengujian Sistem
   Pengujian sistem merupakan suatu hal yang penting dalam pembuatan web, pengujian sistem bertujuan untuk menemukan kesalahan atau kekurangan pada website yang akan diuji, pengujian website menggunakan metode Black Box Testing. Jika terdapat eror maka Kembali ketahap perancangan untuk memperbaiki sistem yang eror dan jika berhasil maka lanjut ketahap berikutnya.
7. Pembuatan Laporan
   Penulis mebuat laporan akhir mengenai hasil penelitian yang didalamnya membuat apa yang penulis lakukan dalam mencapai tujuan dan hasil penelitian tersebut.

DOI: https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.14086
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Gambaran Umum

Objek penelitian ini adalah A2T GYM, sebuah usaha jasa kebugaran yang berlokasi di Desa Mendalo Darat, Kecamatan Jambi Luar Kota. A2T GYM hadir sebagai sarana olahraga bagi masyarakat sekitar, khususnya bagi individu yang memiliki minat terhadap latihan kebugaran dan pembentukan fisik. Keberadaan gym ini menjadi salah satu alternatif tempat berolahraga yang mendukung gaya hidup sehat di lingkungan tersebut [10].

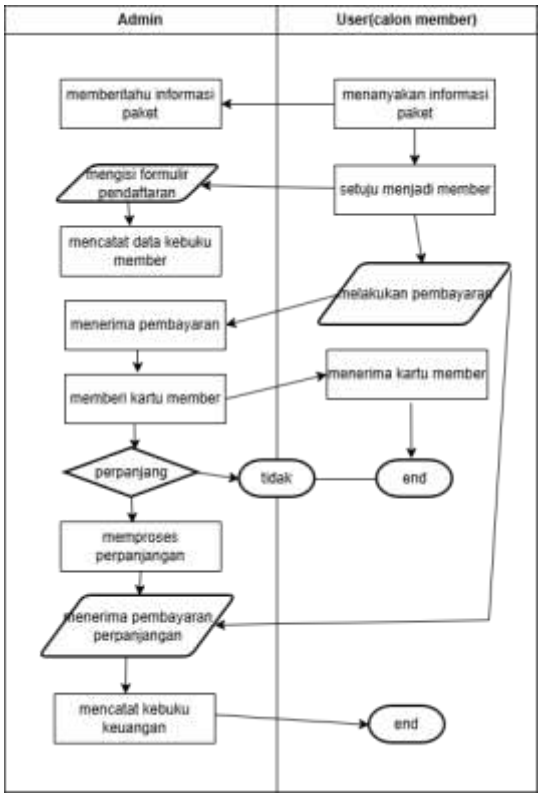
Dalam menunjang aktivitas latihan, A2T GYM menyediakan fasilitas dasar kebugaran berupa peralatan latihan beban dan beberapa alat pendukung lainnya yang digunakan untuk membantu proses latihan fisik anggota. Fasilitas tersebut disediakan guna memenuhi kebutuhan latihan secara mandiri maupun dengan arahan.

Secara organisasi, pengelolaan A2T GYM berada di bawah tanggung jawab Eka Julian yang menjabat sebagai Owner sekaligus pengelola dan admin. Seluruh kegiatan administrasi serta operasional dijalankan secara terpusat oleh beliau, sehingga struktur organisasi yang diterapkan bersifat sederhana dan mandiri.

3.2. Analisis Sistem

3.2.1 Analisis sistem saat ini

Berdasarkan hasil observasi, sistem berjalan di A2T GYM masih bersifat manual dan belum terdigitalisasi. Untuk memahami alur kerja sistem saat ini, berikut adalah flowchart sistem berjalan yang menggambarkan proses pengelolaan keanggotaan secara manual.



Gambar 3.1 Sistem Yang Berjalan

DOI: https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.14086
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

3.2.2 Analisis Sistem yang Ditawarkan

Adapun sistem yang diusulkan dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar flowchart yang diusulkan dibawah ini:



Gambar 3.2 Sistem yang Ditawarkan

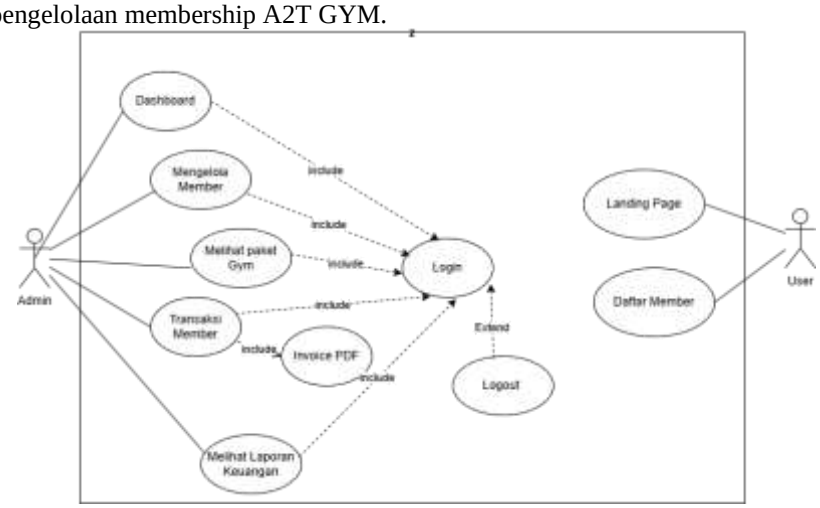
Berdasarkan flowchart yang diusulkan, alur sistem diawali dengan login oleh pengelola untuk membatasi akses sesuai hak pengguna. Setelah berhasil login, pengelola diarahkan ke dashboard yang menampilkan informasi utama, termasuk pendapatan harian secara real time untuk memudahkan pemantauan dan evaluasi operasional. Selanjutnya, pada menu member, pengelola dapat menambah, mengedit, dan mencari data member. Pengelola juga dapat melihat paket gym yang tersedia beserta jenis dan tarifnya untuk mendukung proses pendaftaran dan transaksi [11].

Ketika member melakukan pembayaran, pengelola mencatat transaksi melalui sistem. Data pembayaran disimpan secara otomatis, status keanggotaan diperbarui, dan transaksi dapat dicetak dalam bentuk invoice atau kwitansi. Seluruh transaksi kemudian digunakan sistem untuk menyusun laporan keuangan bulanan sebagai bahan evaluasi. Pada akses awal, pengguna diarahkan ke landing page yang menampilkan informasi umum A2T GYM. Calon member dapat melakukan pendaftaran dengan mengisi formulir, kemudian data disimpan ke dalam basis data untuk dikelola oleh pengelola dalam proses membership selanjutnya.

3.3. Perancangan Sistem

1. Use Case Diagram

   UseCase diagram pengelolaan membership A2T GYM terdiri dari dua aktor yaitu Admin dan User. Adapun aktor yang terlibat dalam sistem informasi pengelolaan membership A2T GYM dapat dilihat pada tabel diatas [12]. Berdasarkan aktor tersebut, masing-masing memiliki interaksi yang berbeda terhadap sistem sesuai dengan peran dan hak aksesnya. Interaksi tersebut digambarkan dalam bentuk use case yang menunjukkan fungsi-fungsi utama yang dapat dijalankan oleh setiap aktor. Berikut adalah use case yang terdapat pada sistem informasi pengelolaan membership A2T GYM.

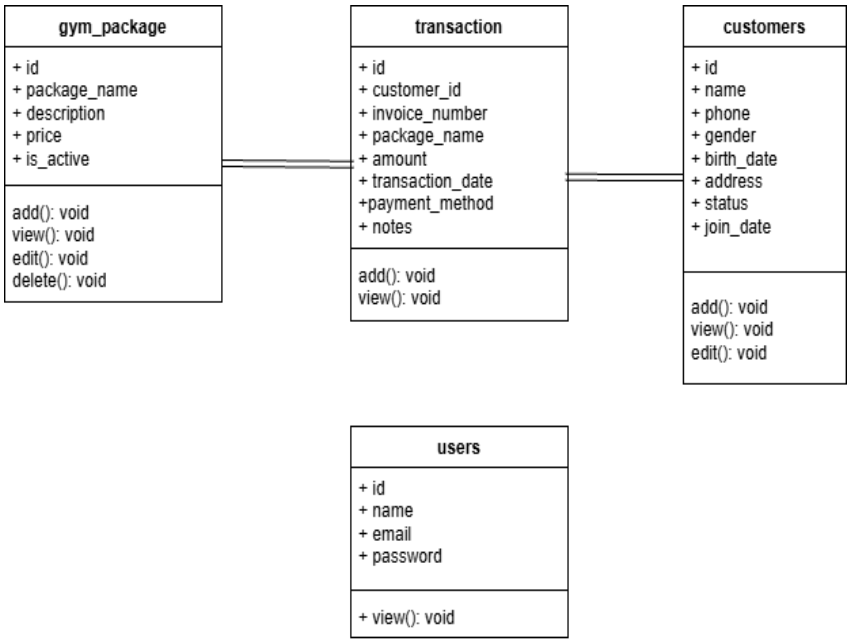


Gambar 3.3 Usecase Diagram

DOI: https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.14086
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

2. Class Diagram

Peneliti merancang class diagram untuk membantu memahami struktur dan hubungan dalam sistem agar mempermudah proses pengembangan dan pemeliharaan sistem [13]. Diagram ini menunjukkan kelas-kelas yang ada dalam sistem beserta atribut. Berikut adalah gambar dari class diagram yang peneliti rancang.



Gambar 3.4 Class Diagram

3.4 Implementasi Prototype

1. Halaman Landing Page



Gambar 3.5 Landing Page

DOI: https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.14086
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

2. Halaman Dashboard Admin



Gambar 3.6 Halaman Dashboard Admin

3.5 Pengujian Sistem

3.5.1 Pengujian Black Box Testing

Metode pengujian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Blackbox Testing. Pengujian dilakukan dengan menguji setiap fungsi sistem berdasarkan kebutuhan fungsional yang telah dirancang tanpa melihat atau menganalisis kode program yang digunakan. Fokus pengujian terletak pada kesesuaian antara input yang diberikan oleh pengguna dengan output yang dihasilkan oleh sistem [14]. Pengujian dilakukan pada seluruh modul utama sistem informasi pengelolaan membership A2T GYM, meliputi fitur login, pengelolaan data member, pengelolaan paket gym, transaksi, laporan keuangan, logout, serta pendaftaran calon member[15]. Setiap modul diuji menggunakan beberapa skenario untuk memastikan sistem dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

3.5.2 Test-Drive dan Pengujian Oleh A2T GYM

Setelah implementasi sistem informasi pengelolaan membership selesai, dilakukan test drive dan pengujian langsung oleh pihak A2T GYM untuk memastikan sistem sesuai dengan kebutuhan operasional dan dapat digunakan dalam kegiatan administrasi sehari-hari.Pengujian dilakukan oleh owner sekaligus admin dengan mencoba fitur login, pengelolaan data member, paket gym, transaksi, pencetakan invoice/kwitansi, dan laporan keuangan. Calon member juga mencoba fitur pendaftaran melalui landing page untuk memastikan proses registrasi berjalan dengan baik.

Berdasarkan hasil uji coba, seluruh menu dapat diakses dengan baik, proses input dan penyimpanan data berjalan tanpa kendala, laporan keuangan dapat ditampilkan sesuai periode, serta invoice dalam format PDF dapat dicetak sebagai bukti transaksi. Dari sisi usability, tampilan sistem dinilai sederhana, terstruktur, dan mudah digunakan dengan waktu respons yang cepat. Dengan demikian, sistem informasi pengelolaan membership berbasis website dinilai telah layak untuk diimplementasikan dalam kegiatan operasional A2T GYM. Dokumentasi kegiatan test drive dan pengujian dilampirkan sebagai bukti pendukung penelitian.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, perancangan, hingga tahap pengujian sistem yang telah dilaksanakan pada A2T GYM desa Mendalo Darat, maka dapat di Tarik beberapa Kesimpulan utama sebagai berikut: Sistem informasi pengelolaan membership A2T GYM berhasil dirancang melalui beberapa tahapan, yaitu analisis sistem yang sedang berjalan, perancangan sistem yang diusulkan, serta pemodelan sistem menggunakan Use Case Diagram, Activity Diagram, dan Class Diagram. Perancangan tersebut bertujuan untuk menggambarkan alur proses serta fungsi-fungsi yang terdapat pada sistem yang akan dibangun. Sistem yang dikembangkan berbasis website mampu membantu proses pengelolaan membership di A2T GYM yang sebelumnya masih dilakukan secara manual. Sistem ini menyediakan beberapa fitur utama seperti landing page, pendaftaran calon member, login admin, dashboard, pengelolaan data member, pengelolaan paket gym, transaksi membership, serta laporan keuangan sehingga mempermudah admin dalam mengelola data dan memantau aktivitas operasional gym. Berdasarkan hasil pengujian sistem menggunakan metode Blackbox Testing, seluruh fitur utama sistem dapat berjalan dengan baik sesuai dengan skenario pengujian yang telah dirancang. Selain itu, hasil test drive yang

DOI: https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.14086
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

dilakukan oleh pihak pengelola A2T GYM menunjukkan bahwa sistem dapat digunakan dengan baik untuk mendukung proses pengelolaan membership dan pencatatan transaksi secara lebih efektif dan terkomputerisasi

Referensi

1. Gartner. (2021). Digital business transformation: Trends and strategies for 2021. Gartner Research Report.
2. Rahman, A., & Nugroho, B. (2020). Penerapan Sistem Informasi dalam Pengelolaan Layanan Kebugaran. Jurnal Teknologi Informasi, 8(3), 102–111.
3. Fitria, D. (2020). Pengaruh Digitalisasi terhadap Manajemen Layanan Kebugaran. Jurnal Manajemen dan Teknologi, 12(2), 45–53.
4. Hidayat, R. (2021). Analisis Efektivitas Sistem Informasi terhadap Kinerja Pelaporan Manajemen. Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi, 9(1), 23–31.
5. Wahyuni, S., & Rofiq, M. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Web untuk Manajemen Keanggotaan. Jurnal Ilmu Komputer dan Aplikasi, 10(4), 67–75.
6. Pressman, R. S., & Maxim, B. R. (2020). Software Engineering: A Practitioner's Approach (9th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
7. Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
8. Alqahtani, H., & Qureshi, M. R. (2021). The Role of Unified Modeling Language (UML) in Modern Software Development. Journal of Computer Science and Technology Studies, 3(2), 27–35.
9. Sutopo, A., & Priyanto, D. (2020). Pemodelan Sistem Informasi Menggunakan UML (Unified Modeling Language). Yogyakarta: Andi Publisher.
10. Rosa, A. S., & Salahudin, M. (2023). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika.
11. Kurniawan, K., Saiful, S., & Midiastuti, P. P. (2021). Pengaruh kemampuan sumber daya manusia dan pemanfaatan teknologi informasi terhadap kualitas laporan barang milik negara. Jurnal FAIRNESS, 6(2), 125–134.
12. Jogiyanto, H. M. (2021). Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis. Yogyakarta: Andi Publisher.
13. Jordans, M. J. D. (2025). Applying systems theory to global mental health. Cambridge Prisms: Global Mental Health, 12, e2.
14. Khan, M. A. (2020). Database Management Systems and MySQL: An Overview. International Journal of Computer Science and Information Security, 18(4), 12–19.
15. Sharma, A., & Rani, P. (2020). Black Box Testing Techniques in Software Testing. International Journal of Software Engineering Research, 8(1), 33–40.

DOI: https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.14086
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)