

Perancangan Sistem Informasi Fasilitas Fitness Gym Berbasis Website Menggunakan Codeigniter

Muhammad Ridwan, Zuhri Halim*

Fakultas Teknologi Industri dan Informatika, Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia

Email: ¹muhridwan1000@gmail.com,^{2,*}zuhri@uhamka.ac.id

Email Penulis Korespondensi: zuhri@uhamka.ac.id

Abstrak—Dalam era kemajuan teknologi informasi, pengolahan data dan informasi yang efektif menjadi krusial. Terutama dalam bidang kebugaran, alat bantu seperti komputer dan aplikasi berbasis website telah menjadi integral. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan metode yang digunakan oleh Gym Predator. Menggunakan pendekatan teknik air terjun yang terdiri dari lima tahap: persyaratan, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan, penelitian ini mengembangkan sebuah aplikasi berbasis website dengan menggunakan kerangka kerja CodeIgniter. Aplikasi ini disesuaikan dengan kebutuhan khusus Gym Predator. Hasil temuan disajikan dalam bentuk situs web yang tidak hanya memenuhi tuntutan gym, tetapi juga meningkatkan pengalaman pengguna dalam mencari informasi dan menggunakan layanan gym. Evaluasi kontinu dan peningkatan pada situs web akan meningkatkan interaktivitas pengguna, memberikan informasi yang lebih jelas, dan memperbaiki navigasi. Temuan penelitian ini bukan hanya berkontribusi dalam merancang dan mengembangkan situs web gym yang lebih baik, tetapi juga menggarisbawahi pentingnya pengalaman pengguna positif dalam industri kebugaran.

Kata Kunci: Sistem Informasi; Teknologi; Berbasis Website; Waterfall; Codeigniter

Abstract—In the era of advancing information technology, effective data and information processing is crucial. Especially in the fitness field, tools such as computers and web-based applications have become integral. This research aims to improve the methods used by Gym Predator. Using a waterfall technique approach consisting of five stages: requirements, design, implementation, testing, and maintenance, this research developed a web-based application using the CodeIgniter framework. This application is customized to the specific needs of Gym Predator. The findings are presented in the form of a website that not only meets the demands of the gym, but also enhances the user experience in finding information and using the gym's services. Continuous evaluation and enhancement of the website will increase user interactivity, provide clearer information, and improve navigation. The findings of this study not only contribute to designing and developing better gym websites, but also underscore the importance of positive user experience in the fitness industry.

Keywords: Information System; Technology; Web-based; Waterfall; Codeigniter

1. PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi informasi, media, dan komunikasi telah mengubah perilaku masyarakat serta peradaban manusia secara keseluruhan, menurut UU No. 11 Tahun 2008 [1]. Teknologi informasi yang membutuhkan penggunaan alat bantu seperti komputer atau aplikasi berbasis *web* untuk mengolah data dan informasi agar data yang diolah dapat dimanfaatkan secara efektif, merupakan teknologi yang kini berkembang pesat [2].

Sistem informasi yang sangat berperan dalam menjalankan kegiatan operasional suatu perusahaan dan digunakan untuk mengolah, mengumpulkan, dan menyediakan informasi dengan tujuan menunjang efektivitas kerja dan keakuratan hasil data, merupakan salah satu bidang yang dapat dimanfaatkan oleh kemajuan teknologi komputer [3].

Predator *Gym* merupakan perusahaan yang bergerak di bidang olahraga, dan pendaftarannya masih dilakukan secara manual dengan menggunakan buku catatan. Keanggotaan semakin banyak akhir-akhir ini, dan yang kita lihat sering terlihat tidak teratur karena pendataan masih dilakukan secara manual dalam artian masih tersimpan dalam kumpulan berkas untuk pembukuan. Anggota bagian keanggotaan dapat membuat kekurangan atau kesalahan sebagai akibatnya, dan membutuhkan banyak waktu untuk mendata calon anggota karena ada kemungkinan informasi tersebut perlu diperbaiki [4]. Kemajuan teknologi modern dapat membantu dalam pengolahan data, yang sangat membutuhkan komputer karena data penting membutuhkan formulir dan laporan yang jelas dan akurat. Oleh karena itu diperlukan suatu sistem yang solid untuk kepentingan perusahaan anggota agar dapat menawarkan kepada konsumen dan pihak lain yang menginginkan informasi dengan informasi yang cepat, akurat, dan nyaman [5].

Rancang Bangun Sistem Informasi Pusat Kebugaran "NI' BAROE GYM", menunjukkan bahwa dengan implementasi sistem komputerisasi, pusat kebugaran "Ni'baroe Gym" dapat meningkatkan mutu pelayanan kepada anggota dan memudahkan konsumen dalam reservasi jadwal pelatihan kebugaran secara online. Proses pelatihan dan pengelolaan jadwal member menjadi lebih terstruktur dan efisien, dengan informasi yang lebih cepat dan akurat. Selain itu, pencatatan data dan laporan menjadi lebih efisien, mengurangi kerja manual yang berulang-ulang [6]. Penelitian selanjutnya Sistem Informasi Administrasi Membership Pada Pusat Kebugaran Gorilla Gym Jakarta, menunjukkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah administrasi membership di Pusat Kebugaran Gorilla Gym melalui perancangan dan implementasi sistem informasi yang efisien dan akurat. Diharapkan dengan adanya sistem informasi yang terkomputerisasi, proses administrasi dan pengelolaan membership dapat menjadi lebih efektif, efisien, dan terorganisir dengan baik [7].

Sistem Informasi Manajemen Data Berbasis *Web* di *Start Gym & Fitness* lubuk buaya padang sumatera barat, menunjukkan hasil penelitian yang diharapkan dapat memberikan solusi efisien dan otomatis dalam manajemen data di *Start Gym & Fitness*. Sistem informasi yang diimplementasikan akan memudahkan pelanggan dalam mengakses

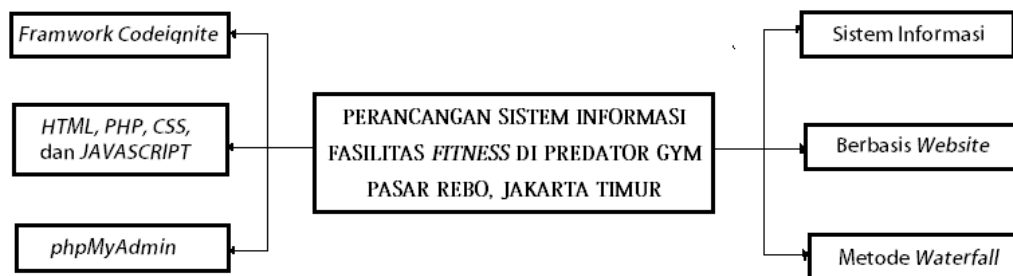
informasi terkait jadwal, jumlah member yang akan datang berolahraga pada hari dan jam tertentu, serta produk dan suplemen kesehatan yang disediakan. Selain itu, sistem ini juga diharapkan dapat meningkatkan mutu pelayanan dan efisiensi dalam pengelolaan data member [8]. Penelitian lainnya Model Aplikasi Sistem Pelayanan Pada Gym dan hasil penelitian diharapkan dapat memberikan solusi efisien dalam pelayanan gym di Borneo Bodyfit Center. Aplikasi berbasis web akan memudahkan calon member untuk bergabung, memperoleh informasi terkait paket, jadwal fitness, dan pelatih yang tersedia. Selain itu, aplikasi ini juga akan menyediakan fitur pengingat atau pemberitahuan terkait masa paket fitness dan jadwal fitness, sehingga meningkatkan kualitas pelayanan pada BBC [9].

Untuk memberi tahu anggota tentang keanggotaan melalui pemasaran media sosial. Hal ini dinilai kurang berhasil karena calon anggota sering kesulitan mendaftar sehingga mengurangi jumlah peminat. Perusahaan juga tidak dapat memberikan informasi yang komprehensif dan mendalam tentang statistik keanggotaan. Predator Gym tetap menggunakan pengolahan data yang didokumentasikan dalam bentuk akuntansi untuk proses pelaporan dan pengolahan data [10]. Untuk mempercepat pemrosesan dan transaksi, semua bukti pembayaran transaksi dikumpulkan setiap hari dan didokumentasikan dalam bukti transaksi yang besar. Untuk memudahkan pelaku usaha dalam mencari data kepesertaan apabila ada calon anggota yang berminat, maka setiap data calon anggota yang telah diajukan akan dicatat dalam buku keanggotaan. Pendekatan ini menantang bagi bisnis dalam proses pencarian data karena peningkatan transaksi setiap hari, yang memperlambat perolehan informasi yang dibutuhkan.

Tujuan dari perancangan sistem informasi dengan judul "Perancangan Sistem Informasi Fasilitas Fitness Gym Berbasis Website Menggunakan CodeIgniter" adalah untuk menghasilkan sebuah platform yang dapat membantu dalam mengelola berbagai aspek yang terkait dengan operasional fasilitas fitness gym secara lebih efisien. Dengan merancang sistem ini dalam bentuk website, tujuan lainnya adalah memberikan akses yang mudah dan praktis bagi anggota gym untuk mengakses informasi terkait jadwal, keanggotaan, layanan, dan informasi penting lainnya. Penggunaan kerangka kerja CodeIgniter dalam pengembangan sistem ini bertujuan untuk memastikan bahwa proses pembangunan berjalan dengan lancar, sistem memiliki performa yang baik, serta keamanan data anggota tetap terjaga. Dengan demikian, tujuan keseluruhan dari perancangan ini adalah menghadirkan solusi berbasis teknologi yang efektif dalam mengelola fasilitas fitness gym dan meningkatkan pengalaman anggota serta efisiensi operasional [11].

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Kerangka Teori



Gambar 1. Kerangka Teori

Pada Gambar 1 di atas situs web merupakan sekumpulan halaman yang berbeda yang menghadirkan berbagai jenis informasi seperti teks, data, gambar diam atau bergerak, animasi, suara, video, atau kombinasi dari semuanya. Halaman-halaman ini dapat memiliki karakteristik statis atau dinamis, dan bersama-sama membentuk struktur jaringan yang saling terhubung. Di mana masing-masing memiliki jaringan halaman, atau yang dikenal sebagai hyperlink, yang menghubungkannya [12]. Mengingat hal ini, kami dapat mengatakan bahwa web itu sendiri adalah layanan yang digunakan oleh pengguna untuk terhubung ke internet dalam berbagai cara, termasuk grafik interaktif, musik, teks, dan video. Ini juga bermanfaat untuk menautkan dokumen yang dapat dilihat melalui browser [13].

2.2 Metode Penelitian

Agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan, kini penulis mengumpulkan berbagai data yang diperlukan dengan mencari informasi dan data yang terkait dengan judul penelitian:

2.2.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

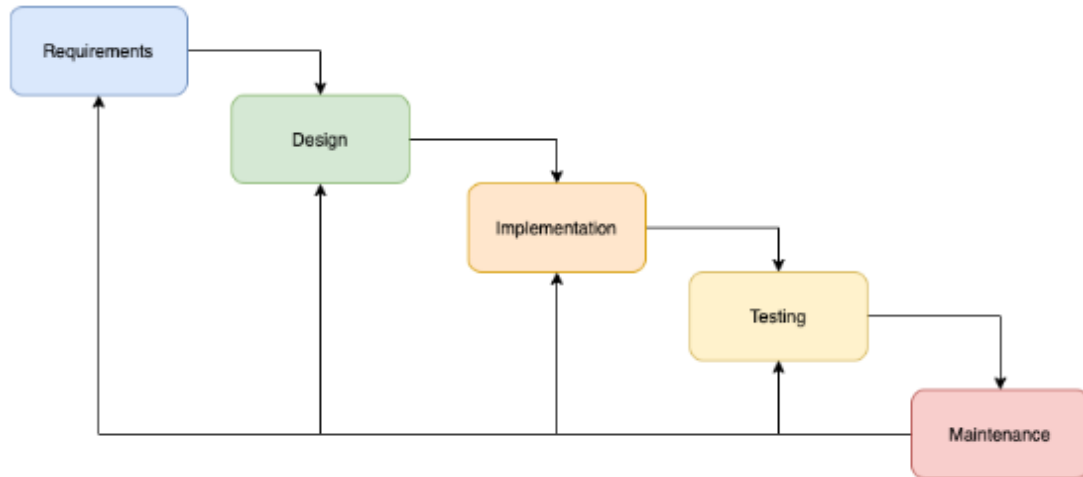
a. Studi Pustaka

Dalam proses penulisan, penelitian dilakukan dengan membaca dan mengumpulkan bahan dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, perpustakaan, serta catatan kuliah yang relevan dengan masalah yang sedang dibahas. Selain itu, penulis juga melakukan eksplorasi melalui internet untuk mencari informasi terkait dan secara khusus mencari teori-teori yang terkait dengan topik yang akan diteliti. Blog dan sumber-sumber online juga digunakan untuk mendapatkan perspektif dan pengetahuan yang relevan dengan pekerjaan yang telah penulis lakukan [14].

b. Observasi

Investigasi ini dilakukan di tempat di Predator Gym. Predator Gym menggunakan observasi sebagai cara untuk mengumpulkan data melalui observasi dekat, pencatatan, dan pengumpulan data [15].

2.3 Metode yang Digunakan Untuk Pengembangan Perangkat Lunak



Gambar 2. Metode Waterfall

Pada penelitian ini digunakan paradigma *waterfall* untuk merancang sistem. Pendekatan rasional dan metodis untuk pengembangan perangkat lunak didorong oleh model air terjun, strategi pengembangan perangkat lunak [16]. Tahapan *Waterfall* mencakup Pengumpulan Kebutuhan, Desain, Implementasi, Pengujian, dan Pemeliharaan. Dimulai dengan memahami persyaratan perangkat lunak dari klien (*Requirement*), kemudian merancangnya (*Design*), mengimplementasikan desain menjadi kode (*Implementation*), menguji kesesuaian (*Testing*), dan terakhir memelihara perangkat lunak (*Maintenance*) secara berurutan [17]. Pendekatan air terjun dipilih oleh peneliti karena sederhana di setiap tingkatan dan berguna jika masalah berkembang selama tahap pemrosesan [18].

a. *Requirement*

Tahap requirement adalah analisis kebutuhan yang mencoba menghimpun kebutuhan sistem yang dibuat secara komprehensif, sebagai suatu proses yang akan dimanfaatkan oleh pengguna sistem. Pengembang dapat menggunakan teknik pengumpulan informasi seperti observasi, wawancara, dan teknik lain untuk memahami permintaan pengguna. Agar persyaratan program yang dihasilkan dapat dipahami sepenuhnya.

b. *Design*

Gambaran menyeluruh tentang apa yang harus dilakukan dimaksudkan untuk diberikan pada tahap desain, yaitu perencanaan desain. Persiapan persyaratan perangkat keras untuk seluruh arsitektur sistem perangkat lunak juga akan dibuat lebih sederhana untuk pengembang pada saat ini. baik berupa desain untuk *use case diagram*, *activity diagram*, maupun desain tampilan sistem [19].

c. *Implementation*

Tahap implementasi melibatkan pelaksanaan desain yang telah diselesaikan pada tahap sebelum mengoperasikan sistem.

d. Pengujian (*Testing*)

Testing, yaitu evaluasi terhadap modul program secara keseluruhan untuk mengetahui apakah suatu sistem berfungsi dengan baik atau perlu diperbaiki. Pengguna akan memeriksanya dan menguji fungsinya pada saat ini [20].

e. *Maintenance*

Perangkat lunak bawaan akan digunakan oleh pengguna untuk melakukan pemeliharaan pada tahap yang dikenal dengan pemeliharaan. Perbaikan kesalahan yang tidak ditemukan pada fase sebelumnya dapat dilakukan selama pemeliharaan. Kesalahan dapat diperbaiki, penerapan unit aplikasi dapat ditingkatkan, sistem dapat ditingkatkan, dan dapat disesuaikan seperlunya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 *Planning*

Situs *web* dapat dianggap sebagai alat yang membantu semua penggunanya anggota, staf, pelatih pribadi, dan pemilik menyelesaikan sesuatu. Pengembangan sistem ini dimaksudkan untuk memungkinkan komputerisasi dan interoperabilitas semua tugas terkait keanggotaan, termasuk pemrosesan data anggota, pembaharuan, kehadiran, jadwal pelatihan, dan

penjualan tambahan. Berbeda dengan sistem sebelumnya yang masih mengandalkan media tulis (kertas) yang tidak terhubung satu sama lain, proses pengoperasian ini membutuhkan banyak waktu, biaya, dan risiko kehilangan data jika disimpan dalam bentuk buku atau buku tumpukan kertas. Oleh karena itu, diharapkan dengan membangun sistem ini, permasalahan di gym Predator akan teratasi [21].

3.2 Desain

Salah satu fase penting dalam teknik air terjun adalah fase desain. Desain sistem secara keseluruhan adalah perhatian utama pada saat ini. Arsitek sistem menciptakan arsitektur yang dimaksud, mendefinisikan elemen kunci, dan mengontrol aliran data di dalam sistem. Desain sistem ini menawarkan gambaran yang sangat jelas tentang bagaimana solusi akan memenuhi kebutuhan bisnis saat ini. Struktur, tujuan, dan interaksi komponen sistem terlihat jelas pada level ini. Tim pengembangan akan menggunakan desain yang dikembangkan sebagai referensi selama tahap eksekusi selanjutnya. Dua diagram yang digunakan dalam proses desain, diagram use case dan diagram aktivitas, dijelaskan dalam fase desain[22].

3.2.1 Use case diagram

Use case adalah metode untuk menggambarkan bagaimana pengguna (aktor) dan sistem berinteraksi dalam skenario atau keadaan tertentu. Kasus penggunaan mencakup penjelasan yang tepat tentang operasi sistem sebagai respons terhadap permintaan atau tindakan pengguna, serta hasil yang diantisipasi dari interaksi tersebut. Use case membantu dalam memberikan deskripsi singkat dan terorganisir dari interaksi pengguna-sistem. Pengembang dapat merancang fungsionalitas sistem, membuat kasus penggunaan untuk mewakili permintaan pengguna, dan menguji berbagai situasi untuk memastikan sistem beroperasi sebagaimana mestinya.

Sasaran kasus penggunaan membantu pemahaman yang lebih dalam tentang persyaratan pengguna. Dengan menggunakan teknik ini, pengembang dapat menentukan bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem dan mempelajari apa yang harus diantisipasi dari sudut pandang pengguna. Kasus penggunaan dapat membantu mendukung pemutakhiran dan peningkatan sistem yang akan datang. Kasus penggunaan memberi tim pengembangan kemampuan untuk menentukan area masalah, memasukkan fungsionalitas baru, atau memodifikasi sistem untuk memenuhi permintaan pengguna yang berubah dengan menguraikan interaksi tertentu.

3.2.2 Diagram Aktivitas

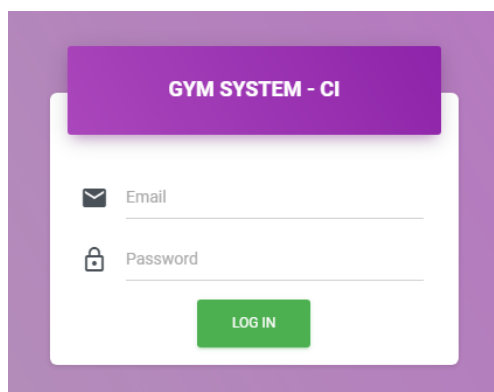
Salah satu bentuk diagram yang dapat digunakan untuk menggambarkan dan mengilustrasikan alur kerja atau proses dalam suatu penelitian atau sistem yang diteliti adalah diagram aktivitas. Diagram aktivitas digunakan untuk menunjukkan urutan tahapan atau aktivitas dalam suatu proses serta hubungan antar aktivitas tersebut. Alur pandangan dari suatu sistem juga didefinisikan atau dikategorikan menggunakan diagram aktivitas. Dalam diagram aktivitas, bagian-bagian disusun dengan cara tertentu dan dihubungkan dengan anak panah yang menunjuk ke urutan aktivitas sistem dari awal hingga akhir.

Diagram aktivitas membantu dalam memahami dan mengungkapkan tahapan yang diperlukan dalam menjalankan suatu proses dengan mendokumentasikan alur kerja atau urutan aktivitas dalam suatu proses atau sistem. Diagram aktivitas membantu dalam menemukan dan mengatur tugas-tugas yang diperlukan untuk mewujudkan tujuan sistem. Dengan menggunakan diagram aktivitas, dimungkinkan untuk memodelkan berbagai situasi dan cabang alur kerja tergantung pada hasil dari pilihan atau kondisi tertentu. Mereka juga membantu dalam mengidentifikasi dan mewakili garpu atau keputusan dalam suatu proses.

3.3 Implementasi

a. Halaman Login

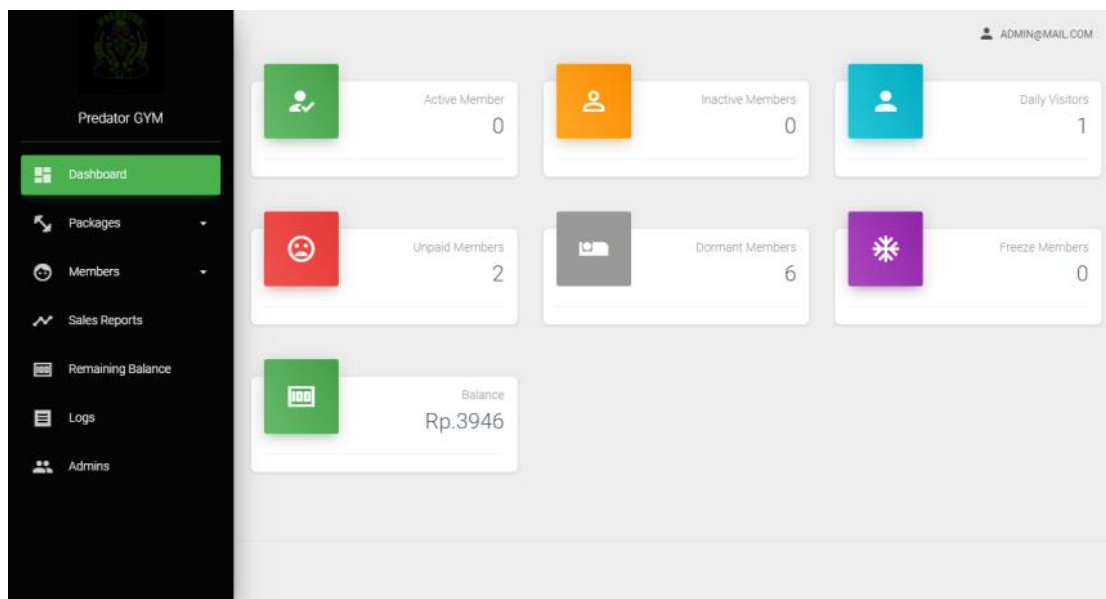
Sebelum mengizinkan akses ke situs web atau fitur atau konten yang dibatasi aplikasi, identitas pengguna diverifikasi di halaman login. Pengguna diharuskan untuk mengotentikasi diri mereka sendiri di halaman ini dengan memasukkan nama pengguna dan kata sandi mereka untuk mengakses akun atau fungsi terkait [23]. Halaman login berfungsi untuk menjaga keamanan, membatasi akses, dan menjaga data pengguna dalam suatu sistem.



Gambar 3. Halaman Login

b. Halaman *Dashboard*

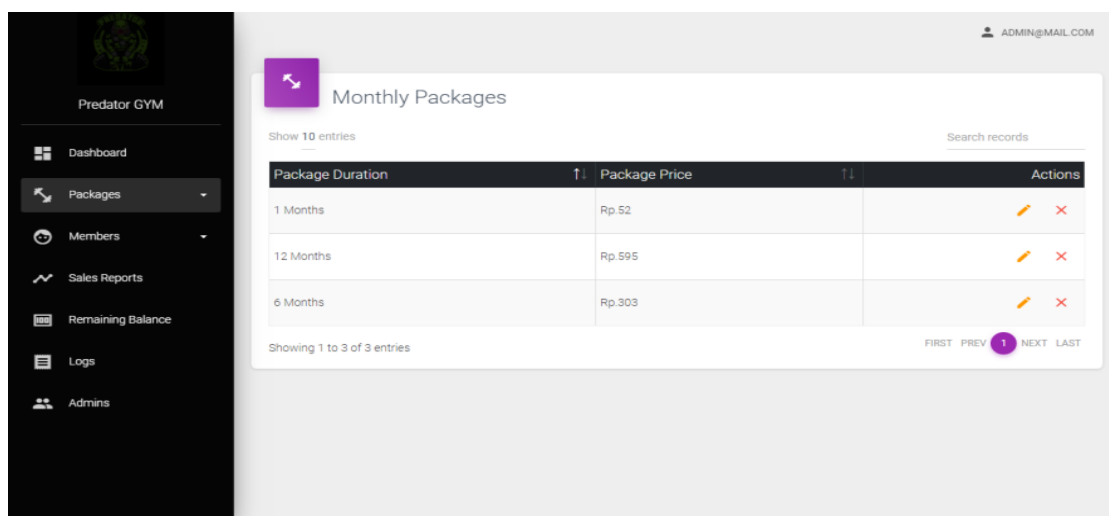
Halaman *dashboard* adalah halaman yang ditampilkan pengunjung setelah mereka berhasil masuk ke dalam sebuah *website* atau aplikasi. Ini berisi data dan fitur terkait. Untuk membantu pengguna mengelola dan mengakses materi atau tugas yang ditautkan ke akun atau pekerjaan mereka, halaman ini memberikan ringkasan data, akses ke fitur penting, dan visualisasi informasi. Halaman dasbor dimaksudkan untuk memberi konsumen akses cepat ke fungsi atau data yang mereka perlukan, ikhtisar yang jelas, dan kontrol cepat [24].



Gambar 4. Halaman *Dashboard*

c. Halaman *Package*

Halaman yang umumnya terdapat dalam situs web atau aplikasi dan dikenal sebagai "halaman paket" merupakan bagian yang memberikan gambaran terperinci mengenai berbagai paket atau layanan yang disajikan oleh suatu bisnis atau platform. Di dalam halaman ini, pengguna dapat menemukan informasi mendalam tentang fitur yang termasuk dalam setiap paket yang ditawarkan, biaya yang terkait, serta keuntungan atau nilai tambah yang dapat diperoleh dari masing-masing opsi yang tersedia. Dengan demikian, halaman paket berfungsi sebagai panduan yang membantu calon pelanggan atau pengguna untuk memahami dengan jelas apa yang mereka dapatkan dari masing-masing pilihan yang disediakan oleh bisnis atau platform tersebut.

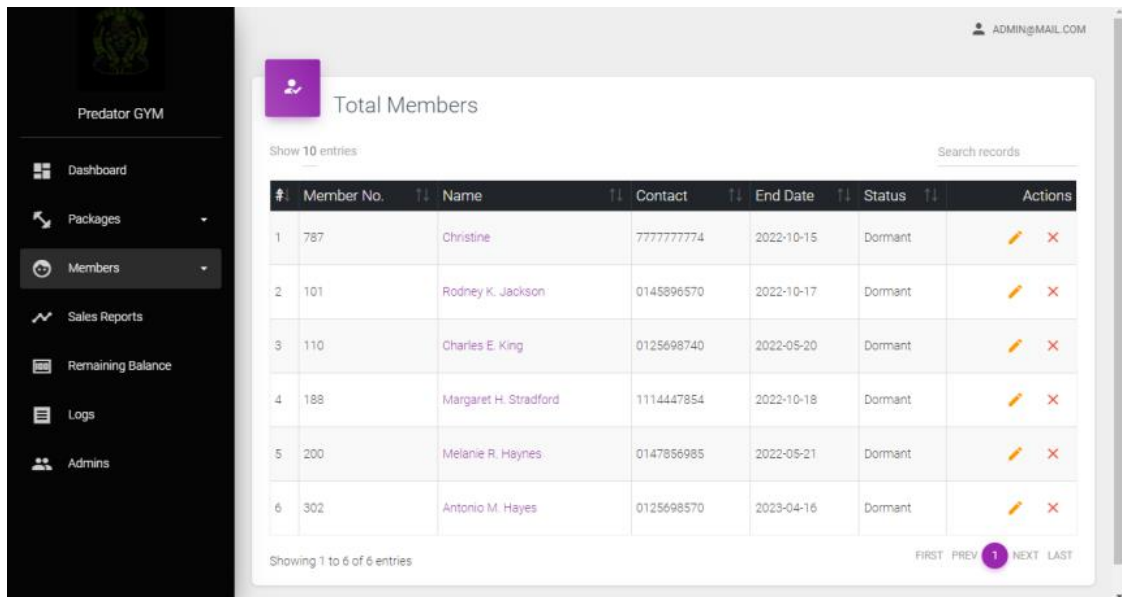


Gambar 5. Halaman *Packages*

d. Halaman *Members*

Halaman yang terdapat dalam situs web atau aplikasi dan secara khusus dikhususkan bagi individu yang telah berhasil mendaftar atau memiliki akun sebagai anggota atau pengguna terdaftar, dikenal sebagai "halaman anggota." Hal ini menyediakan suatu wadah yang memungkinkan akses eksklusif bagi mereka yang sudah masuk ke dalam sistem. Ketika anggota berhasil melakukan login, halaman ini akan menampilkan beragam informasi yang disesuaikan dengan status keanggotaan mereka, serta memberikan kemampuan untuk memanfaatkan berbagai fitur dan fungsi yang sesuai dengan layanan atau platform yang digunakan. Melalui halaman anggota ini, anggota memiliki keistimewaan untuk

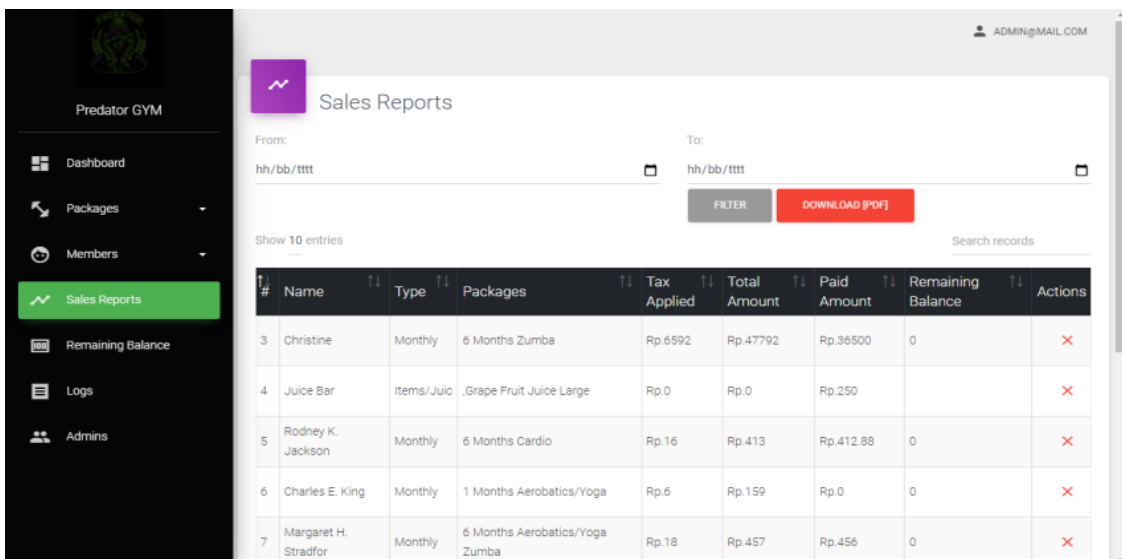
melakukan sejumlah tindakan terkait akun mereka, termasuk mengelola preferensi personal, meninjau jejak transaksi, mengakses konten eksklusif, dan berinteraksi dengan berbagai layanan atau fitur yang mungkin hanya tersedia bagi anggota terdaftar. Secara esensial, halaman anggota berperan sebagai area pribadi yang memungkinkan anggota untuk menjalankan aktivitas yang berkaitan dengan keanggotaan mereka, serta mengakses berbagai informasi yang disesuaikan dengan profil mereka di dalam platform atau situs web yang bersangkutan. [25].



Gambar 6. Halaman *Members*

e. Halaman *Sales Report*

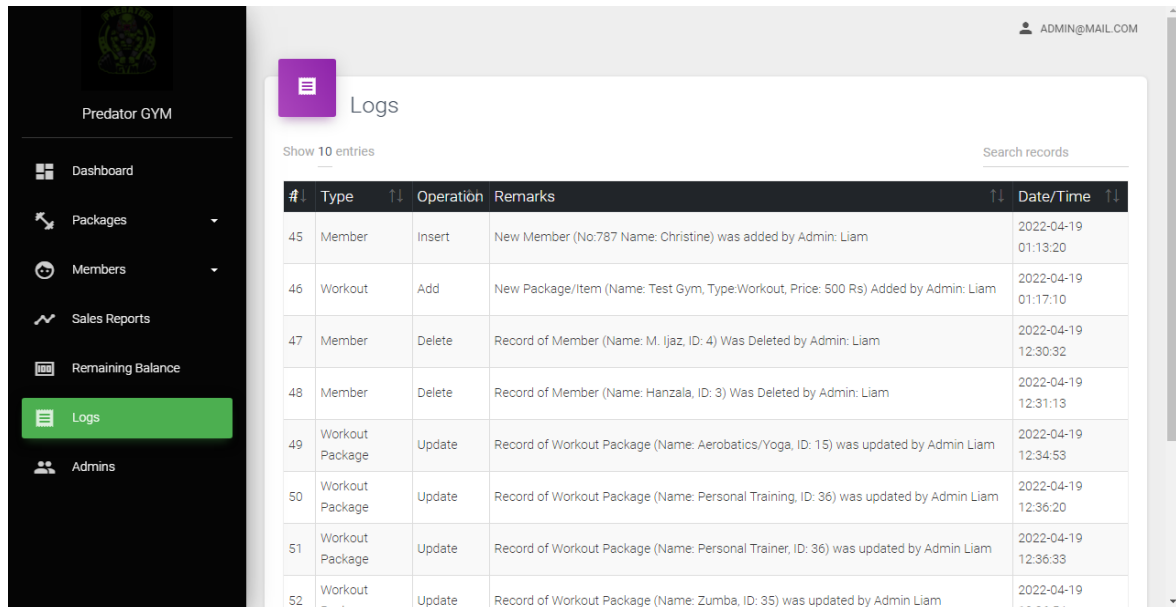
Halaman *sales report* (laporan penjualan) merujuk pada halaman yang dapat diakses dalam situs web atau aplikasi yang bertujuan untuk menyajikan informasi serta analisis yang mendalam sehubungan dengan data penjualan yang dimiliki oleh suatu perusahaan atau bisnis. Fungsi utama halaman ini adalah menyediakan laporan yang tidak hanya relevan, tetapi juga terperinci mengenai berbagai aspek yang berkaitan dengan kinerja penjualan. Melalui halaman ini, pengguna dapat memperoleh wawasan yang komprehensif terkait trend penjualan yang sedang berlangsung, serta data-data metrik penting yang berkaitan dengan aktivitas penjualan tersebut. Laporan yang disajikan dalam halaman sales report mencakup berbagai aspek seperti performa penjualan dalam jangka waktu tertentu, perbandingan antara periode penjualan, analisis tren pembelian, serta gambaran mendalam mengenai produk atau layanan yang paling diminati oleh konsumen. Intinya, halaman sales report berfungsi sebagai sarana yang memberikan wawasan mendalam bagi pemangku kepentingan perusahaan, memungkinkan mereka untuk mengambil keputusan yang lebih terinformasi dan strategis berdasarkan data-data yang terkumpul. Dengan demikian, halaman ini memiliki peran yang krusial dalam membantu perusahaan untuk mengoptimalkan strategi penjualan, mengidentifikasi peluang pertumbuhan, dan mengatasi tantangan yang mungkin muncul dalam upaya meningkatkan kinerja penjualan secara keseluruhan.



Gambar 7. Halaman *Sales Reports*

f. Halaman Logs

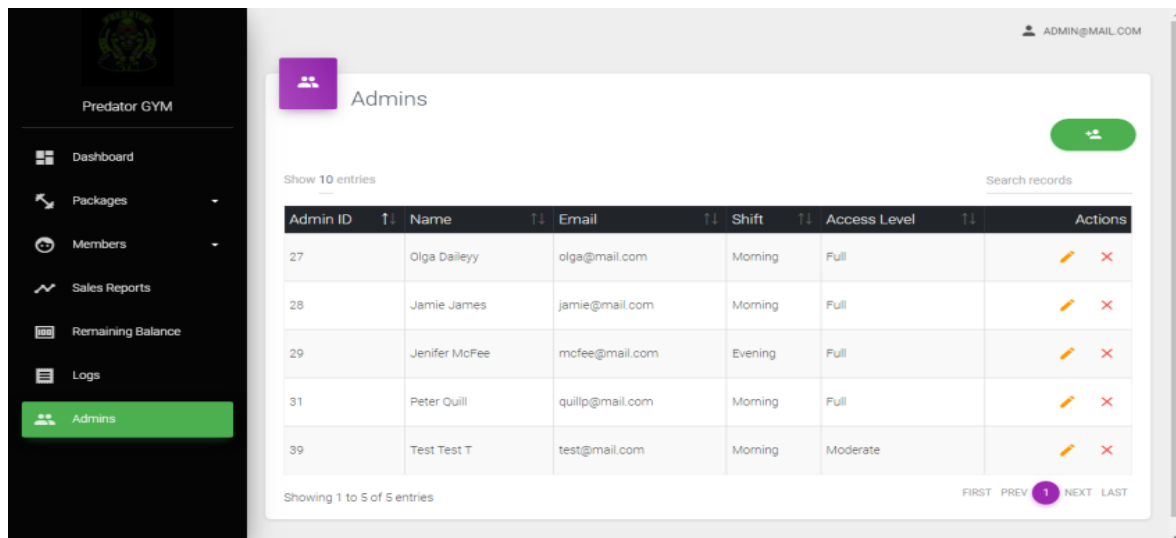
Halaman logs (catatan) pada dasarnya merupakan sebidang area di dalam situs web atau aplikasi yang didesain untuk menampilkan catatan atau log yang mencatat beragam kejadian, aktivitas, atau peristiwa yang terjadi dalam sistem. Tujuannya adalah untuk memberikan rekaman mendetail terhadap berbagai hal yang terjadi di dalam lingkungan tersebut. Halaman ini memiliki peran utama dalam melacak dan mencatat informasi yang dianggap penting, seperti pencatatan waktu dan detail aktivitas login pengguna, jejak tindakan yang dilakukan oleh pengguna, perubahan data yang terjadi, atau catatan terkait operasi dan fungsi sistem secara keseluruhan. Fungsinya yang mencatat dan merekam membuatnya menjadi sumber informasi yang sangat berharga, memungkinkan untuk menganalisis sejarah aktivitas dan mengevaluasi respons sistem terhadap situasi tertentu. Dengan demikian, halaman logs berfungsi sebagai alat analisis yang mendalam dan instrumen yang sangat penting untuk mengambil tindakan yang efektif, merancang perbaikan, dan menjaga performa yang optimal dalam sistem secara keseluruhan.



Gambar 12. Halaman Logs

g. Halaman Admins

Halaman admin secara sederhana dapat dijelaskan sebagai bagian dalam situs web atau aplikasi yang khusus dibuat untuk para administrator atau pengelola sistem. Dalam halaman ini, para administrator diberikan hak akses dan kendali yang penuh atas berbagai fitur serta fungsi yang berkaitan dengan manajemen, pengaturan, dan pengawasan dari sistem secara keseluruhan. Fungsi utama halaman admin adalah memungkinkan administrator untuk mengelola pengguna, mengatur preferensi dan pengaturan sistem, serta melacak berbagai aktivitas dan informasi yang terkait dengan operasi dan performa keseluruhan dari situs web atau aplikasi tersebut. Dengan demikian, halaman ini berfungsi sebagai pusat kontrol yang memberikan administrator wewenang untuk menjalankan tugas-tugas penting dalam pengelolaan dan pengoperasian platform tersebut.



Gambar 13. Halaman Admins

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari rangkaian penelitian ini mencerminkan peran penting teknologi informasi, media, dan komunikasi dalam mengubah cara manusia berinteraksi dan beradaptasi dengan perubahan. Dalam era digital ini, pemanfaatan teknologi dalam berbagai sektor telah mengalami kemajuan pesat, terutama dalam bidang kebugaran dan gym. Dari berbagai studi yang telah dilakukan, tampak jelas bahwa penggunaan sistem informasi terkomputerisasi sangat berdampak pada efisiensi, akurasi, dan keterlibatan anggota dalam pengelolaan fasilitas fitness. Proses manual yang sebelumnya mendominasi, seperti pendataan anggota dan administrasi, tergantikan oleh sistem yang lebih terstruktur dan responsif. Dalam konteks ini, penelitian mengenai implementasi sistem informasi dalam pusat-pusat kebugaran, seperti Ni'baroe Gym, Gorilla Gym, Start Gym & Fitness, dan Borneo Bodyfit Center, memberikan wawasan mengenai transformasi positif yang terjadi melalui penggunaan teknologi. Sistem-sistem ini mempermudah pelanggan dalam mengakses informasi, melakukan reservasi, dan mengelola membership. Pendekatan berbasis website dan aplikasi web memungkinkan pengguna untuk terhubung dengan fasilitas fitness secara lebih praktis dan efisien. Namun, terdapat pula tantangan yang perlu diatasi, seperti kesulitan dalam mendaftarkan dan mencari data anggota melalui media sosial, serta peralihan dari proses manual ke otomatisasi yang memerlukan adaptasi. Meskipun demikian, keseluruhan penelitian ini menyiratkan bahwa adopsi teknologi dalam pengelolaan gym memiliki dampak positif yang signifikan. Dengan merancang dan mengimplementasikan sistem informasi yang tepat, perusahaan gym dapat meningkatkan pelayanan kepada anggota, mengurangi kerja manual yang berulang, dan menciptakan pengalaman yang lebih memuaskan. Sebagai kesimpulan, penggunaan teknologi informasi dalam bidang kebugaran dan gym telah membawa perubahan yang positif dalam efisiensi, keterlibatan anggota, dan pelayanan secara keseluruhan. Transformasi dari pendekatan manual ke sistem informasi terkomputerisasi berdampak besar pada kemudahan akses, pengelolaan data, dan interaksi antara pusat kebugaran dan anggota.

REFERENCES

- [1] Goesderilidar, "Membangun website Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) STMIK Indragiri menggunakan WordPress," vol. 2, no. 1, pp. 62–69, 2021.
- [2] A. Zulkarnain, A. Tirtana, D. Windri, and S. Susanto, "Sistem Informasi Karya Inovatif berbasis CMS Wordpress Studi Kasus STIKI Malang," *J. Ilm. Teknol. Inf. Asia*, vol. 14, no. 2, 2020.
- [3] D. Kharisma, S. Saniati, and N. Neneng, "Aplikasi E-Commerce Untuk Pemesanan Sparepart Motor Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter," ... *dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 83–89, 2022, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/1549%0Ahttp://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/viewFile/1549/596>
- [4] E. D. Lestariningsih, T. D. Wijayatiningsih, H. Pramudibyo, B. Dalyono, and D. A. Agustina, "Penggunaan Aplikasi Komputer dalam Peningkatan Kinerja Guru Sekolah Dasar Negeri 01 Kembangarum Semarang," *J. Surya Masy.*, vol. 1, no. 2, p. 125, May 2019, doi: 10.26714/jsm.1.2.2019.125-131.
- [5] D. F. Ramdhani and B. Subaeki, "Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Member Gym Berbasis Website (Studi Kasus: Galby Gym Padalarang)," *Pros. Semin. Sos. Polit. Bisnis, Akunt. dan Tek.*, vol. 4, p. 258, 2022, doi: 10.32897/sobat.2022.4.0.1931.
- [6] K. Ni and B. Gym, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pusat Kebugaran "Ni' Baroe Gym"," *J. Sist. Inf. Univ. Suryadarma*, vol. 7, no. 2, pp. 59–68, 2014, doi: 10.35968/jsi.v7i2.448.
- [7] H. Hasugian, D. Renca, I. Rosandi, and M. Irvan, "Sistem Informasi Administrasi Membership Pada Pusat Kebugaran Gorilla Gym Jakarta," *Pros. Semin. Nas. Ris. Inf. Sci.*, vol. 1, no. September, p. 47, 2019, doi: 10.30645/senaris.v1i0.6.
- [8] P. Teknik *et al.*, "Sistem Informasi Manajemen Data Berbasis Web Di Start Gym & FitnessLubuk Buaya Padang Sumatera Barat," vol. 9, no. 1, 2021, doi: <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v9i1.111315>.
- [9] E. C. Kirana, S. Abidah, and R. Ripaidi, "Model Aplikasi Sistem Pelayanan Pada Gym," *Jutisi J. Ilm. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 11, no. 3, pp. 883–894, 2023, doi: 10.35889/jutisi.v11i3.1140.
- [10] B. H. Wijaya, D. Anggun, L. Prasetyo, and A. D. Asyiqin, "Analisis Penggunaan Website Sebagai Media Komunikasi Efektif: Studi Kasus Website bankziska.org," *J. Islam. Philanthr. Disaster*, vol. 2, no. 1, pp. 98–117, 2022, doi: 10.21154/joipad.v2i1.4807.
- [11] W. Andriyan, S. Septiawan, and A. Aulya, "PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PENINGKATAN CITRA PADA SMK DEWI SARTIKA TANGERANG," *J. Teknol. Terpadu*, vol. 6, no. 2, pp. 79–88, 2020.
- [12] H. Erwanto and S. Monalisa, "Rancang Bangun Sistem Informasi Fitness Berbasis Web dan SMS Gateway pada Rajawali Fitness Pekanbaru," *J. sains.Teknologi dan Ind. sains,Teknologi dan Ind.*, vol. 14, no. 1, pp. 72–78, 2016.
- [13] A. Wahyu, M. Affandes, P. Pizaini, Y. Vitriani, and I. Iskandar, "Aplikasi E-Commerce Galeri Lembaga Adat Melayu Riau Berbasis Mobile Menggunakan Flutter Menerapkan Metode Waterfall," *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 4, no. 2, pp. 458–469, 2023, doi: 10.47065/josh.v4i2.2687.
- [14] N. Musthofa and M. A. Adiguna, "Perancangan Aplikasi E-Commerce Spare-Part Komputer Berbasis Web Menggunakan CodeIgniter Pada Dhamar Putra Ccomputer Kota Tangerang," *J. Ilmu Komput. dan Sci.*, vol. 1, no. 03, pp. 199–207, 2022, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>
- [15] F. Mukti, O. D. Purbiyanti, and S. Daruyani, "Rancangan E-Commerce Mochpoint Menerapkan User Centered Design Berbasis Web," *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 3, no. 2, pp. 47–57, 2022, doi: <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v9i1.111315>.
- [16] M. P. Dr. A. Ramli Rasjid, S.Sos., MPd., Dr. Muh. Yusuf Mappede, M.Pd., Dr. Taufiq Natsir, *Pengembangan Aplikasi E-Library di Sekolah (Model dan Implementasi)*. Indonesia Emas Group, 2023.
- [17] A. Muhaemin, P. S. Teknikinformatika, K. Gedong, P. Rebo, and J. Timur, "Perancangan Sistem Informasi Membership Fitness," vol. 04, no. 01, pp. 32–39, 2023.
- [18] I Gusti Ngurah Suryantara, *Merancang Aplikasi Akuntansi dengan VB.Net*, 1st ed. Elex Media Komputindo, 2014.

- [19] W. A. Resmi Darni , Geovanne Farell , Thamrin, *PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK DAN SISTEM INFORMASI*. Mafy Media Literasi Indonesia, 2023.
- [20] J. M. Butarbutar, D. Darmansah, and R. N. S. Amriza, "Perancangan Sistem Informasi E-Catalogue Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall," *J. Sist. Komput. dan Inform.*, vol. 3, no. 4, p. 438, 2022, doi: 10.30865/json.v3i4.4165.
- [21] Ismai, "Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kursus Bahasa Inggris Pada Intensive English Course Di Ciledug Tangerang," *J. IPSIKOM Vol. 8 No.1, Juni 2020 ISSN 2338-4093, E-ISSN 2686-6382*, vol. 8, no. 1, 2020.
- [22] F. Wijayanti and I. K. D. Nuryana, "Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Member Fitnes Berbasis Web (Studi Kasus : Cahaya Fitnes Center)," *Fak. Tek. Univ. Negeri Surabaya*, vol. 1, pp. 1–10, 2021.
- [23] P. B. Medan, "SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN FITNESS BERBASIS WEB PADA LUKU GYM dan FITNESS MENGGUNAKAN METODE WATERFALL," vol. 6, no. 2, 2022.
- [24] T. Ardiansah and D. Hidayatullah, "Penerapan Metode Waterfall Pada Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Web," *J. Inf. Technol. Softw. Eng. Comput. Sci.*, vol. 1, no. 1, pp. 6–13, 2022, doi: 10.58602/itsecs.v1i1.8.
- [25] H. Hermansyah, R. F. Wijaya, and R. B. Utomo, "Metode Waterfall Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Kegiatan Masjid Berbasis Web," *KLIK Kaji. Ilm. Inform. dan Komput.*, vol. 3, no. 5, pp. 563–571, 2023, [Online]. Available: <https://djournals.com/klik>