

---

## SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN MEMBER PADA BOOM GYM FITNESS CENTRE KOTA BATAM

Sultan Septian<sup>1</sup>, Nurhatisyah<sup>2</sup>, John Friadi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Batam, Indonesia  
sultanseptian68@gmail.com<sup>1</sup>, nurhatisyah@univbatam.ac.id<sup>2</sup>, john.friadi@gmail.com<sup>3</sup>

*Naskah masuk : 03-Mar-2025, Naskah publikasi : 07-Apr-2025*

---

### Abstract

Boom Gym Fitness Centre is a company that operates in the sports industry, providing fitness equipment rental services. Currently, member management is done manually using a book to record membership data. This research aims to produce a member management system that can provide the necessary information to the administrator. Several Unified Modelling Language (UML) diagrams are used in system modelling. This system was developed by following the waterfall approach, which consists of a series of structured stages. The initial stage is the needs analysis, where researchers conduct interviews and direct observations to understand business processes and user needs. Next, in the design stage, detailed designs for the database, user interface, and application workflow are created. A series of tests are conducted to verify system performance before the maintenance stage. After that, implementation is done by developing system functionality using PHP programming language and building a database using MySQL. Based on the research results from the questionnaire, the satisfaction index is recorded at 78%. In the evaluation category, there are 2 respondents who strongly agree with a percentage of 2%, 7 respondents who agree with a percentage of 70%, and 1 respondent who is neutral with a percentage of 10%. With the application of this system, it is hoped that Boom Gym Fitness Centre in Batam City can improve efficiency in managing membership.

**Keyword:** Information System, Gym, Member Management, UML

### Abstrak

Boom Gym Fitness Centre merupakan perusahaan yang bergerak di bidang olahraga yang merupakan penyedia jasa penyewaan alat fitness. Saat ini, pengelolaan *member* dilakukan secara manual dengan menggunakan buku yang mencatat data keanggotaan. Penelitian ini akan menghasilkan sebuah sistem pengelolaan *member* yang dapat menyajikan informasi yang dibutuhkan pengelola. Beberapa diagram dalam *Unified Modelling Language* (UML) digunakan dalam pemodelan sistem. Sistem ini dikembangkan dengan mengikuti pendekatan model *waterfall* yang terdiri dari serangkaian tahapan terstruktur. Tahap awal adalah analisis kebutuhan, di mana peneliti melakukan wawancara dan pengamatan langsung untuk memahami proses bisnis dan kebutuhan pengguna. Selanjutnya, pada tahap perancangan, perancangan basis data, antarmuka pengguna, dan alur kerja aplikasi dirancang secara mendetail. Serangkaian pengujian dilakukan untuk memverifikasi kinerja sistem sebelum tahap pemeliharaan. Setelah itu, implementasi dilakukan dengan mengembangkan fungsionalitas sistem menggunakan bahasa pemrograman PHP dan membangun basis data menggunakan MySQL. Berdasarkan hasil penelitian dari kuesioner, indeks kepuasan tercatat sebesar 78%. Dalam kategori penilaian, terdapat 2 responden yang sangat setuju dengan persentase 2%, 7 responden yang setuju dengan persentase 70%, dan 1 responden yang netral dengan persentase 10%. Dengan penerapan sistem ini, diharapkan Boom Gym Fitness Centre di Kota Batam dapat meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan keanggotaan.

**Kata kunci:** Sistem Informasi, Gym, Pengelolaan Member, UML

---

## 1. Pendahuluan

*Fitness centre* adalah salah satu dari tempat olahraga yang sedang dikembangkan. Tempat ini banyak diminati oleh kalangan remaja dan lansia karena dapat berolahraga dengan nyaman, tidak membutuhkan banyak waktu dan dapat beradaptasi dengan waktunya. Seiring berkembangnya era, pusat kebugaran seperti ini sudah menjadi kebutuhan saat ini, dimana masyarakat tidak perlu lagi mencari waktu luang untuk berolahraga, karena jam buka dan jadwalnya mengikuti kelas yang ditawarkan oleh pengelola pusat kebugaran sangat membantu mereka menentukan program kebugaran mereka.

Boom Gym Fitness Centre adalah perusahaan yang bergerak di bidang olahraga yang melayani jasa penyewaan alat *fitness* yang berlokasi di Ruko Kabil Indah Blok E No. 7, Kabil, Batam. Gym ini cukup menarik banyak pengunjung yang ingin berolahraga baik kalangan remaja maupun lansia. Saat ini, member yang terdaftar sekitar 86 *member*. Dengan banyaknya member yang datang, proses kerja di boom gym mengalami kendala dalam mengelola data member secara maksimal. Pak Purwanto selaku pemilik gym mengatakan bahwa pengelolaan data member saat ini yang sedang dilakukan pada boom gym masih manual hanya menyediakan buku yang berisi catatan data yang ada berupa data keanggotaan, data pendaftaran anggota, dan data transaksi member yang terjadi saat proses pendaftaran. Dengan pengelolaan data *member* yang masih dilakukan secara manual, petugas harus memeriksa satu per satu data anggota yang akan habis masa keanggotaannya, lalu memberitahukan secara langsung kepada anggota yang

bersangkutan. Kondisi ini terkadang memicu terjadinya situasi di mana anggota yang sudah habis masa keanggotaannya masih dapat mengikuti latihan di gym.

Penelitian ini bertujuan Untuk merancang sistem informasi pengelolaan member yang terkomputerisasi untuk meningkatkan efisiensi pengelolaan data di Boom Gym Fitness Centre Kota Batam, mengembangkan sistem informasi pengelolaan member menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL, mengimplementasikan dan menguji sistem informasi pengelolaan member pada Boom Gym Fitness Centre Kota Batam.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Aprijal Muhaimin, (2023) yaitu tentang Sistem Informasi *Membership Fitness* Pada Fr Fitness Cileungsi Berbasis Java Netbeans, menyampaikan bahwa pengelolaan data anggota secara komputerisasi diperlukan untuk memfasilitasi staf dalam mengatur data anggota. Penelitian ini menghasilkan aplikasi sistem informasi keanggotaan berbasis Java yang dirancang untuk mengatasi kelemahan dalam sistem yang ada.

Dengan adanya penelitian ini diharapkan akan mempermudah pengelolaan *member* dengan sistem informasi yang dimanfaatkan untuk boom gym fitness centre, memudahkan admin mengelola data *member* dan menyimpan data *member* pada boom gym fitness centre untuk mengimplementasikan sistem informasi pengelolaan member pada boom gym fitness centre.

## 2. Tinjauan Pustaka

**Tabel 2.1** Penelitian Terdahulu

| No | Judul Penelitian,<br>Nama Peneliti                                                                                        | Permasalahan                                                                                                                        | Persamaan                                                                                                                         | Perbedaan                                                                                                                                         |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Perancangan Sistem Informasi <i>Membership Fitness</i> Pada Fr Fitness Cileungsi Berbasis Java Netbeans, (Muhaemin, 2023) | Proses pengolahan data masih dilakukan secara manual, tanpa menggunakan komputer sehingga sering terjadi kesalahan dalam pendataan. | Sistem yang sedang berjalan masih dilakukan secara manual. Perusahaan belum memanfaatkan teknologi dalam                          | Penelitian ini menggunakan bahasa pemrograman <u>java</u> untuk membuat program. Sedangkan penulis menggunakan                                    |
| 2  | Pengembangan Pelayanan Konsumen Berbasis Wen Pada Iron Gym Timika, (Apriliani & Kasih, 2021)                              | Penyimpanan data <i>member</i> masih manual, admin terkadang lupa mencatat data <i>member</i> baru dan pemasukan.                   | Sistem yang digunakan masih manual, perancangan sistem informasi pengelolaan <i>member</i> menggunakan pemrograman php dan mysql. | Hasil dari penelitian ini yaitu fokus pelayanan suplemen dan informasi jadwal gym. Sedangkan penulis memfokuskan pada pengelolaan <i>member</i> . |

Sejumlah penelitian terdahulu menjadi landasan bagi peneliti untuk merumuskan sebuah penelitian baru yang mengambil inti-inti penting dari penelitian sebelumnya dan menerapkannya dalam bentuk aplikasi web. Tujuan utama dari pembuatan sistem ini adalah untuk memudahkan admin Boom Gym Fitness Centre dalam mengelola beragam data seperti data pendaftaran *member*, data perpanjangan *member*, data jenis *member*, data pembayaran, dan data laporan.

### 2.1 Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah kombinasi yang terstruktur dari manusia, perangkat lunak,

perangkat keras, jaringan komunikasi, dan sumber daya data yang bekerja sama untuk mengumpulkan, mengolah, dan menyebarkan informasi di dalam sebuah organisasi. Sistem Informasi juga menekankan pada bidang sistem informasi dan manajemen teknologi informasi dalam konteks organisasional (Malabay, 2019).

### 2.2 Fitness

Fitness adalah gaya hidup seimbang yang diperlukan untuk mempertahankan kesehatan dan kebugaran tubuh. Latihan di pusat kebugaran ini menekankan tiga elemen kunci: aktivitas fisik, asupan makanan, dan istirahat yang cukup.

### 2.3 Use Case Diagram

*Use case* diagram merupakan representasi pemodelan perilaku dari sistem informasi yang akan dikembangkan. *Use case* berfungsi untuk merepresentasikan hubungan dan pola interaksi yang terjadi antara satu atau beberapa entitas, yang dapat berupa pengguna ataupun sistem lain, dengan sistem informasi yang sedang dalam proses pengembangan atau perancangan.

### 2.3 Class Diagram

Diagram kelas atau *class* diagram menggambarkan pemodelan sistem berorientasi objek yang digunakan untuk merepresentasikan struktur kelas-kelas yang terlibat dalam suatu sistem. Diagram ini menggambarkan kelas-kelas yang ada, atribut yang dimiliki oleh setiap kelas, metode dieksekusi oleh kelas tersebut, serta hubungan atau relasi antar kelas.

### 2.4 Sequence Diagram

Sequence Diagram menggambarkan perilaku objek dalam suatu *use case* dengan menjelaskan durasi objek aktif dan

pesan yang dikirim dan diterima di antara objek.

## 2.5 Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Hal yang perlu diperhatikan bahwa diagram aktivitas mengilustrasikan tindakan sistem, bukan tindakan yang dijalankan oleh aktor.

## 2.6 Hypertext Preprocessor (PHP)

PHP (*Hypertext Preprocessor*), adalah bahasa *scripting open source* yang sering digunakan oleh pengembang web dalam membangun situs web. PHP digunakan secara luas dalam berbagai proyek, termasuk pembuatan Grafik Antarmuka (GUI), situs web dinamis, dan banyak lagi (Hendra, 2022).

## 3. Metode Penelitian

### 3.1 Metode Pengumpulan Data

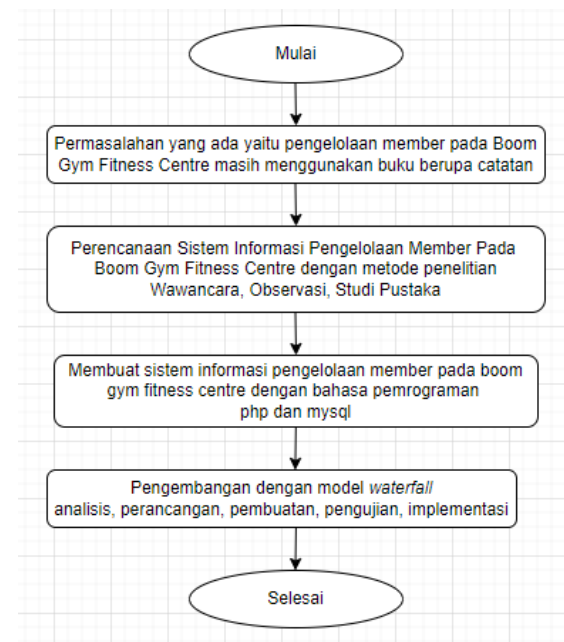
Metode pengumpulan data yang dipakai diantaranya :

1. Observasi melakukan pengamatan ke lokasi bagaimana membuat sistem informasi yang dapat mengatasi permasalahan penelitian sehingga dapat memenuhi kebutuhan pengguna terkait.
2. Studi Pustaka mengumpulkan data dengan mencari referensi dengan membaca dan mempelajari *literature*.
3. Wawancara Pengumpulan data dilakukan dengan menghubungi langsung admin atau pemilik untuk mendapatkan informasi.

### 3.2 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah suatu struktur ide yang digunakan sebagai petunjuk dalam melakukan penelitian atau studi,

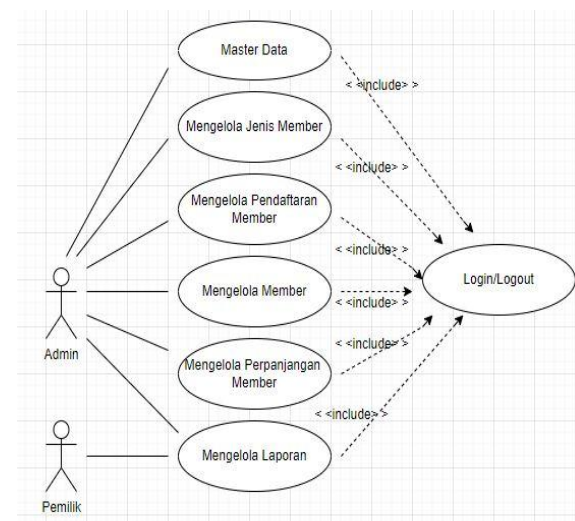
yang membantu dalam memahami hubungan antara berbagai variabel dan ide.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

### 3.3 Use Case Diagram

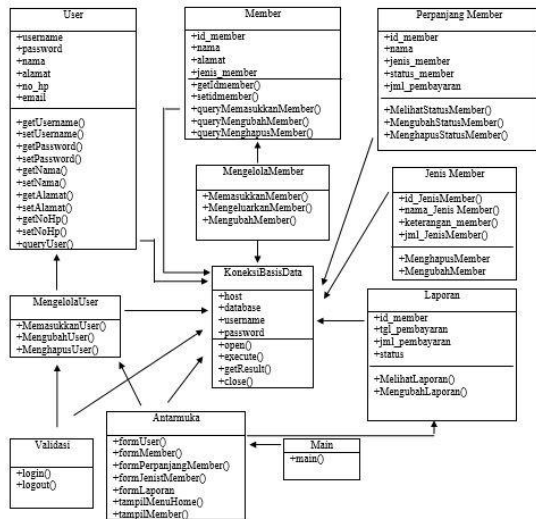
Use case diagram menggambarkan kebutuhan sistem dari sudut pandang *user*, yang memperlihatkan hubungan-hubungan yang terjadi antara *actors* dengan *use case* dalam sistem.



Gambar 2. Use Case Diagram

### 3.4 Class Diagram

Class diagram menggambarkan kelas-kelas yang ada, atribut yang dimiliki oleh setiap kelas, serta hubungan antar relasi antar kelas. Berikut kelas diagram yang ada pada Boom Gym Fitness Centre :

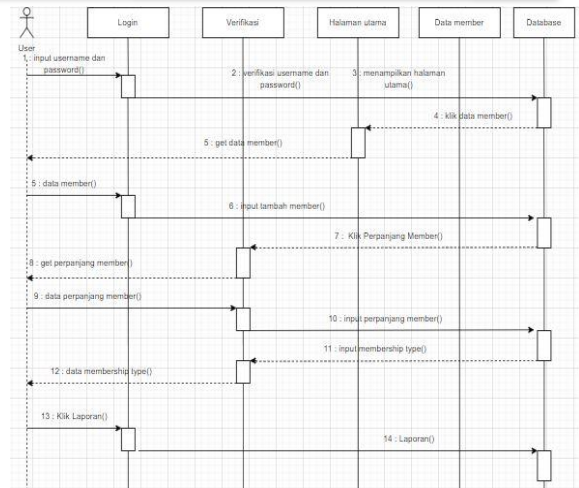


Gambar 3. Class Diagram

Pada gambar menunjukkan tentang class diagram, dimana user mencari data member dan laporan ke tabel data dan data langsung tersimpan ke *database*.

### 3.5 Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi obyek dalam suatu use case yang disusun dalam suatu rangkaian waktu. Berikut *sequence diagram* yang ada pada Boom Gym Fitness Centre :

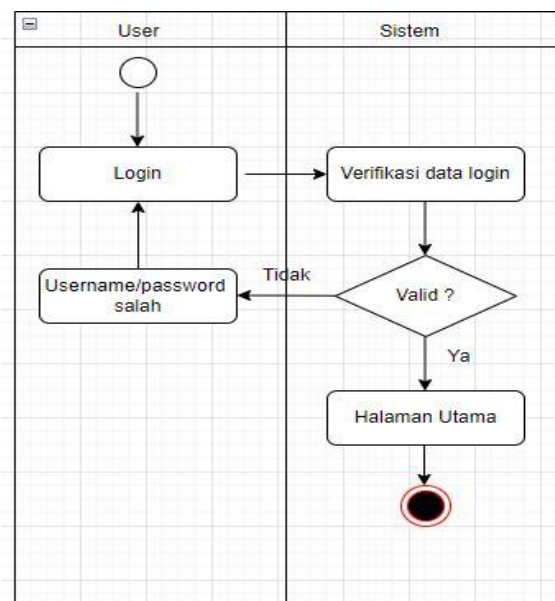


Gambar 4. Sequence Diagram

Pada gambar menunjukkan tentang sequence diagram, dimana user melakukan login ke sistem kemudian masuk ke halaman utama, selanjutnya masuk ke halaman data member dan laporan ke tabel data dan data langsung tersimpan ke *database*.

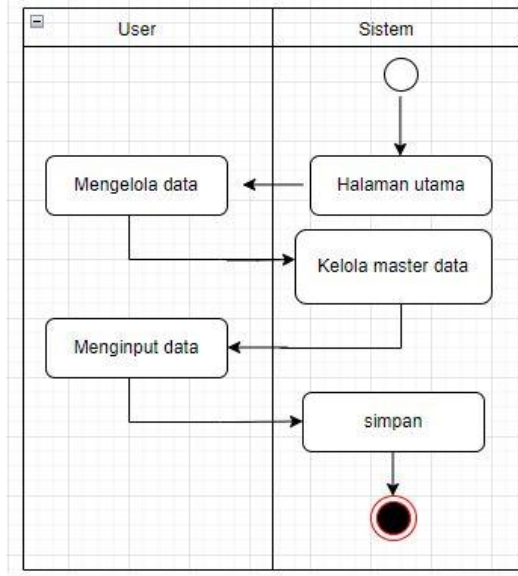
### 3.6 Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan proses paralel yang ada didalam sistem. Berikut activity diagram pada Sistem Informasi Pengelolaan Member Boom Gym Fitness Centre :



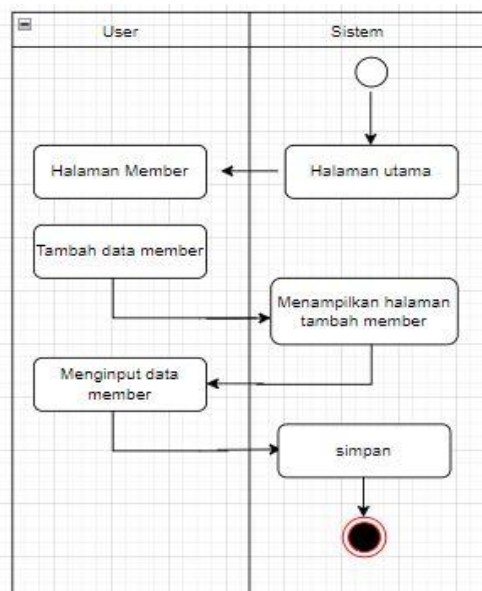
Gambar 5. Activity Diagram Login

Pada gambar dijelaskan bahwa *user* yang berperan sebagai *user* bisa akses sistem dengan terlebih dahulu *login* dengan memasukkan *username* dan *password*.



**Gambar 6.** Master Data

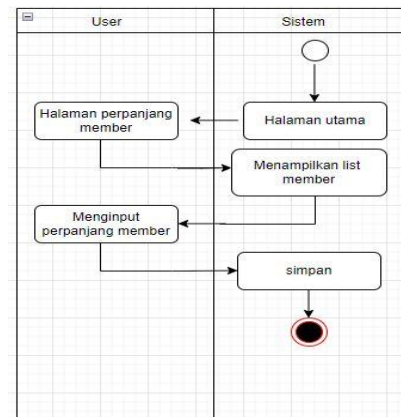
Pada gambar dijelaskan bahwa *user* bisa akses mengelola master data.



**Gambar 7.** Activity Diagram Pendaftaran Member

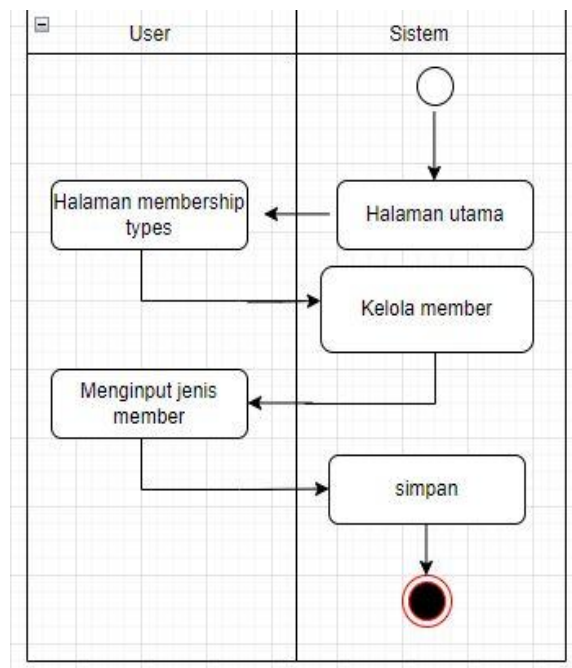
Pada gambar dijelaskan bahwa *user* bisa akses form data pendaftaran member,

fungsi pada sistem ini yaitu mendaftarkan data *member*.



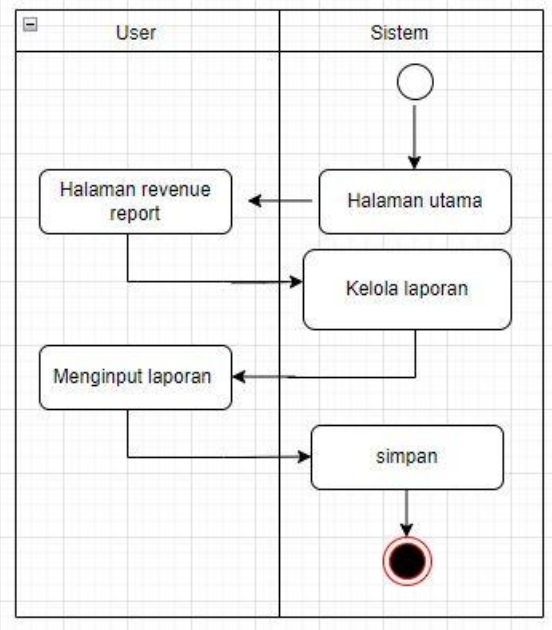
**Gambar 8.** Activity Diagram Perpanjang Member

Pada gambar dijelaskan bahwa *user* bisa akses *form* data perpanjang *member*, fungsi pada sistem ini yaitu *input* data *member* yang akan memperpanjang masa keanggotaannya.



**Gambar 9.** Activity Diagram Jenis Member

Pada gambar dijelaskan bahwa *user* bisa melihat menginput *member* sesuai dengan jenis member, fungsi pada sistem ini yaitu mengelola jenis member.

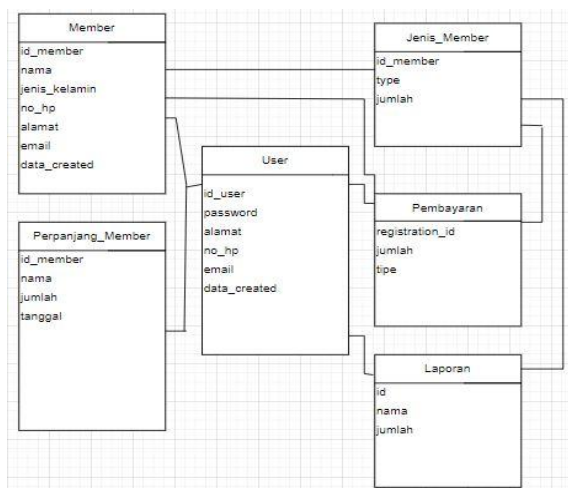


**Gambar 10.** Activity Diagram Laporan

Pada gambar dijelaskan bahwa user bisa melihat laporan transaksi, fungsi pada sistem ini yaitu melihat laporan transaksi.

### 3.7 Perancangan Basis Data

Database adalah tahapan di mana kita menentukan bagaimana data akan disimpan dan diorganisir dalam database, termasuk mendefinisikan tabel, kolom, dan hubungan antara mereka.



**Gambar 11.** Relasi Antar Tabel

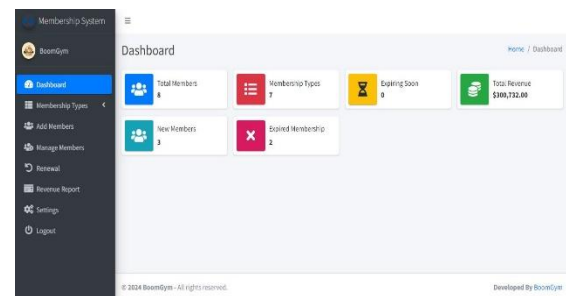
## 4. Hasil dan Pembahasan

### 4.1 Halaman Utama

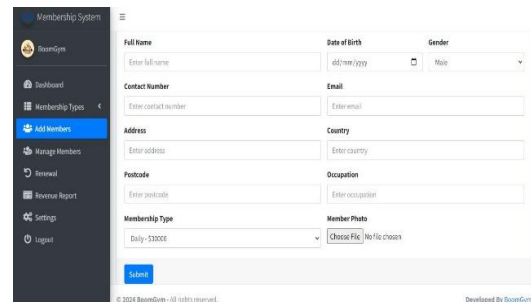
Berikut ini adalah tampilan antarmuka dari aplikasi Sistem Informasi pengelolaan member pada Boom Gym Fitness Centre Kota Batam :



**Gambar 12.** Tampilan Login



**Gambar 13.** Tampilan Menu Utama



**Gambar 14.** Tampilan Pendaftaran Member

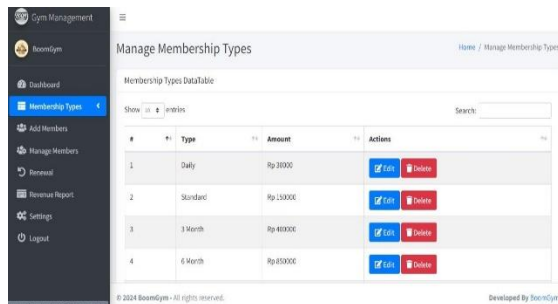


**Gambar 15.** Tampilan Kelola Member



| #        | Fullname      | Contact     | Email                | Type     | Expiry     | Status | Action |
|----------|---------------|-------------|----------------------|----------|------------|--------|--------|
| CA-15895 | Ard Yanto     | 08954512796 | ardanto@gmail.com    | 6 Month  | 2024-06-02 | Active | Renew  |
| CA-37631 | Sari Ranyu    | 08954421185 | sari@gmail.com       | 3 Month  | 2024-05-04 | Active | Renew  |
| CA-52029 | Via           | 08953221896 | via@gmail.com        | Daily    | 2024-05-05 | Active | Renew  |
| CA-63243 | Pricila Nancy | 08953798961 | nancy@gmail.com      | 3 Month  | 2024-05-04 | Active | Renew  |
| CA-68638 | Rohim         | -           | rohimpatri@gmail.com | Standard | 2024-07-09 | Active | Renew  |
| CA-68293 | Zulkifli      | 08953022125 | zulkifli@gmail.com   | Standard | 2024-07-20 | Active | Renew  |

Gambar 16. Tampilan Perpanjangan Member



| # | Type     | Amount    | Actions                                     |
|---|----------|-----------|---------------------------------------------|
| 1 | Daily    | Rp 10000  | <a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a> |
| 2 | Standard | Rp 150000 | <a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a> |
| 3 | 3 Month  | Rp 450000 | <a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a> |
| 4 | 6 Month  | Rp 850000 | <a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a> |

Gambar 17. Tampilan Jenis Member



| No. | Full Name      | Membership Number | Total Amount | Date       | Status  |
|-----|----------------|-------------------|--------------|------------|---------|
| 1   | Bahin          | CA-865936         | Rp 150.000   | 2024-07-01 | Expired |
| 2   | Wahli          | CA-865269         | Rp 150.000   | 2024-07-01 | Expired |
| 3   | Sari Wahyuni   | CA-37631          | Rp 150.000   | 2024-06-30 | Active  |
| 4   | Pricilla Nancy | CA-63243          | Rp 150.000   | 2024-06-30 | Active  |
| 5   | Ayul           | CA-081020         | Rp 150.000   | 2024-06-28 | Active  |
| 6   | Stenari        | CA-676302         | Rp 150.000   | 2024-06-27 | Expired |
| 7   | Muhammad Fadi  | CA-740274         | Rp 450.000   | 2024-06-27 | Active  |
| 8   | Via            | CA-524672         | Rp 150.000   | 2024-06-06 | Active  |
| 9   | Wanda          | CA-055301         | Rp 150.000   | 2024-06-06 | Active  |

Gambar 18. Tampilan Laporan



Gambar 19. Tampilan Kartu Member Gym

## 4.2 Implementasi

Implementasi sistem yang dilakukan membuat kuesioner yang terdiri dari 8 pertanyaan dan disebarikan kepada 10 responden. Tujuannya adalah untuk mengetahui pendapat responden tentang sistem informasi pengelolaan member boom gym. Hasil implementasi yang didapatkan

dari kuesioner yang diberikan kepada 10 orang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1 Tanggapan Responden

| No    | Pertanyaan                                                                           | Keterangan |    |    |    |     |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------|------------|----|----|----|-----|
|       |                                                                                      | SS         | S  | N  | TS | STS |
| 1.    | Apakah sistem ini memudahkan user dalam mengelola member di Boom Gym Fitness Centre? | 6          | 3  | 1  | 0  | 0   |
| 2.    | Apakah sistem yang dibuat mempercepat pekerjaan user?                                | 5          | 4  | 1  | 0  | 0   |
| 3.    | Apakah sistem yang dibuat sesuai dengan kebutuhan?                                   | 3          | 4  | 3  | 0  | 0   |
| 4.    | Apakah sistem yang dibuat mudah dipelajari oleh user?                                | 5          | 2  | 3  | 0  | 0   |
| 5.    | Apakah fitur yang ada mudah dipahami?                                                | 4          | 5  | 1  | 0  | 0   |
| 6.    | Apakah antarmuka sistem ini mudah dikenali?                                          | 2          | 6  | 2  | 0  | 0   |
| 7.    | Apakah sistem yang dibuat bisa diakses oleh member?                                  | 0          | 0  | 2  | 6  | 1   |
| 8.    | Apakah anda menyukai antarmuka sistem ini?]                                          | 1          | 7  | 2  | 0  | 0   |
| Total |                                                                                      | 26         | 31 | 15 | 6  | 1   |

Setiap pertanyaan yang telah disampaikan kepada responden mendapatkan penilaian positif, oleh karena itu, skor dapat dibuat dengan memberikan label nilai :

1. Sangat Setuju (SS) dengan nilai :  $5 \times 26 = 130$
2. Setuju (S) dengan nilai :  $4 \times 31 = 124$
3. Netral (N) dengan nilai :  $3 \times 15 = 45$
4. Tidak Setuju dengan nilai :  $2 \times 6 = 12$
5. Sangat Tidak Setuju dengan nilai =  $1 \times 1 = 1$

Berikut proses pengolahan data kuesioner menggunakan skala *Likert* :

Rumus :  $T \times P_n$

Keterangan :

T (Total jumlah responden)

$P_n$  (Pilihan angka skor *Likert*)

- a. Total Skor = 312
- b. Kemungkinan nilai tertinggi = 5 (nilai jawaban tertinggi)  $\times 10$  (jumlah responden)  $\times 8$  (jumlah pertanyaan) = 400

- c. Kemungkinan nilai terendah = 1  
(nilai jawaban terendah) x 10 (jumlah responden) x 8 (jumlah pertanyaan) = 80

Rumus Index (%) :

Skor akhir = Total skor / total skor tertinggi  
x 100

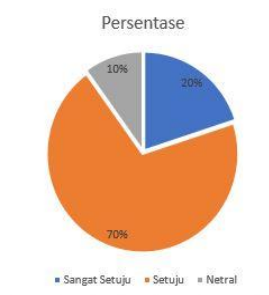
$$= 312 / 400 \times 100$$

$$= 78 \%$$

**Tabel 4.2** Distribusi responden berdasarkan kategori

| No | Kategori            | Frekuensi | Persentase |
|----|---------------------|-----------|------------|
| 1  | Sangat Setuju       | 2         | 20 %       |
| 2  | Setuju              | 7         | 70 %       |
| 3  | Netral              | 1         | 10 %       |
| 4  | Tidak Setuju        | 0         | 0 %        |
| 5  | Sangat Tidak Setuju | 0         | 0 %        |
|    | Total               | 10        | 100 %      |

Berdasarkan data pada Table 4.2 dapat diketahui bahwa sebanyak 2 responden dengan persentase 20 % menjawab sangat setuju dan 7 responden dengan persentase 70 % menjawab setuju. Sedangkan yang memilih netral hanya 1 responden dengan persentase 10 %. Berikut adalah hasil data berbentuk diagram *pie* :



**Gambar 20.** Diagram Pie

## 5. Kesimpulan dan Saran

### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan sistem telah berhasil dirancang untuk menggantikan sistem manual menjadi

komputerisasi. Perancangan ini mencakup pemetaan kebutuhan pengguna dan pemodelan sistem dengan diagram UML, yang efektif dalam mengatasi masalah pencatatan dan duplikasi data pada pengelolaan member Boom Gym Fitness Centre Kota Batam.

2. Pengembangan aplikasi dengan membuat sistem informasi pengelolaan member pada Boom Gym Fitness Centre Kota Batam menggunakan pemrograman PHP dan basis data MySQL untuk mengelola data member dengan lebih baik.
3. Implementasi sistem informasi yang telah dikembangkan dan melakukan pengujian *black box* yang menunjukkan fungsionalitas yang memadai tanpa kesalahan signifikan. Kuesioner kepuasan pengguna menunjukkan indeks kepuasan sebesar 78%, menandakan bahwa sistem ini berhasil meningkatkan efisiensi dan kualitas layanan di Boom Gym Fitness Centre Kota Batam.

### 5.2 Saran

Adapun saran dari penulis sampaikan sebagai berikut:

1. Diharapkan Sistem Informasi Pengelolaan Member Pada Boom Gym Fitness Centre Kota Batam ini dapat terus dikembangkan lagi agar *member* bisa mengakses.
2. Perlu adanya sistem keamanan agar keamanan data dan informasi *member* lebih terjamin.

## Ucapan Terima Kasih

Dengan tersusunnya jurnal ini penulis menyampaikan banyak ucapan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Ir. Samsul Rizal, M.Eng selaku Rektor Universitas Batam.
2. Prof. Dr. Ir. Zahrul Fuadi, M.Sc, IPM, Asean.Eng selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Batam.
3. Bpk. Dr. Fendi Hidayat ST, M.Kom selaku Ketua Prodi Sistem Informasi Universitas Batam.
4. Ibu Dr. Ir. Nurhatisyah ST, SST, M.Kom selaku Pembimbing 1.
5. Bpk. Dr. Ir. John Friadi, S.Kom, M.SI selaku Pembimbing 2.

## 6. Daftar Pustaka

- Apriliani, L., & Kasih, J. (2021). Pengembangan Pelayanan Konsumen Berbasis Web Pada Iron Gym Timika. *Jurnal Strategi*, 3(1).
- Asyharudin, A., & Hertyana, H. (2023). Sistem Informasi Pendaftaran Member Berbasis Web Pada Meadow Terrace Sports Club. *Jurnal Larik Ladang Artikel Ilmu Komputer*, 3(1). <http://doi.org/10.31294/larik.v3i1.1813>
- Azam, M. (2019). Pengertian XAMPP Beserta Fungsi dan Bagian-bagian Penting pada XAMPP.
- Friadi, J., Sikumbang, A., & Yani, D. P. (2023). APLIKASI GO TUKANG BERBASIS ANDROID. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 14(02 AGUSTUS), 368-375.
- Friadi, John, Angelina E. Rumengan, Dodi P. Yani, Muhamad Sigid Safarudin, and Suroto Suroto. "Development of E-Commerce Applications to Support Digital-Based Marketing." *International Journal of Artificial Intelligence Research* 6, no. 1.2 (2024).
- Gamayanto, I., Pangesti, G. M., & Sani, R. R. (2022). Penerapan Arsitektur Enterprise pada Pelayanan Pendaftaran Anggota pada Fitnation Premiere Gym. *JOINS (Journal of Information System)*, 7(2). <http://doi.org/10.33633/joins.v7i2.6396>
- Hendra, A. (2022). APA ITU PHP ?, PENGERTIAN, SEJARAH, DAN BAGAIMANA CARA KERJANYA.
- Hidayat, F. (2020). Konsep Dasar Sistem Informasi Kesehatan. Deepublish.
- Hidayat, A. T., Rio, & Santosa, I. G. O. (2023). Membership Application Berbasis Android Dengan Penerapan Kotlin Programming Language Di Wijaya Fitness Center (Wfc). *JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas)*, 8(1).
- Husnul, A. H., Nurhatisyah, N., & Friadi, J. (2022). Sistem Informasi Pariwisata Pantai Glory Melur Berbasis Web. *Jurnal Ilmu Siber dan Teknologi Digital*, 1(1), 53-64.
- Manarul, A. (2019). SISTEM: Pengertian, Elemen Sistem, Jenis, Contoh. *Jurnal Pengertian, Elemen Sistem, Jenis, Contoh*.
- Muhaemin, A. (2023). Perancangan Sistem Informasi Membership Fitness pada FR Fitness Cileungsi Berbasis Java Netbeans. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 4(1). <http://doi.org/10.30998/jrami.v4i01.4680>
- Prawiro, M. (2022). Pengertian Informasi: Definisi, Fungsi, Jenis, dan Contohnya.
- Prehanto, D. rahman. (2020). BUKU AJAR KONSEP SISTEM INFORMASI - Dedy Rahman Prehanto, S.Kom., M.Kom - Google Buku. Definisi Informasi.
- Priambudi, M. H. I., Amalia, E. L., & Pramudhita, A. N. (2020). Sistem Informasi Peramalan Jumlah

- Pengunjung Menggunakan Metode Double Exponential Smoothing (Studi Kasus Body Gym Kota Malang). Jurnal Informatika Polinema, 7(1). <http://doi.org/10.33795/jip.v7i1.431>.
- Suroto, Suroto, and John Friadi. "Pengukuran Tingkat Capability IT Governance pada PT. Sarana Citranusa Kabil Menggunakan Framework Cobit 2019. Siber dan Teknologi Digital 1, no. 2 (2023): 81-90. Wahid, A. A. (2020).