



UNIVERSITAS DARMA PERSADA

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENDAFTARAN
ONLINE MEMBER PADA ARICOLA FITNESS DENGAN
MENGUNAKAN SMS GATEWAY**

SKRIPSI

**GHOZIA SHATHILLA MARDAS
2010240008**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
JAKARTA
2014**


LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun diunjuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Ghozia Shathilla Mardas

NIM : 2010240008

Tanda Tangan :



Tanggal : Maret 2014



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI


Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Ghozia Shathilla Mardas
NIM : 2010240008
Jurusan / Program Studi : Sistem Informasi
Judul : RANCANG BANGUN APLIKASI
PENDAFTARAN ONLINE MEMBER PADA
ARICOLA FITNESS DENGAN
MENGUNAKAN SMS GATEWAY

Telah berhasil dipresentasikan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai Bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Kelulusan Sarjana pada program studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Darma Persada.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Nur Syamsiyah, ST.MTi.
Penguji I : Eka Yuni Astuty, S.Kom.MMSI
Penguji II : Endang Ayu Susilawati, ST.MMSI



(.....)

(.....)

(.....)

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 04 Maret 2014

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan Semesta Alam Atas rahmat dan hidayah-Nya serta syafaat dari Rasul-Nya Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi yang berjudul "*Rancang Bangun Aplikasi Pendaftaran Online Member Pada Aricola Fitness Dengan Menggunakan Sms Gateway*". Penulisan Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat kelulusan pada program studi Strata Satu (S1) Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Darma Persada.

Penulisan Skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, izinkan penulis memberikan penghargaan setinggi-tingginya dan ucapan terima kasih kepada :

1. Ir. Agus Sun Sugiharto, MT., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Darma Persada
2. Endang Ayu S,ST., MMSi selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Darma Persada.
3. Nur Syamsiyah, ST.Mti selaku Pembimbing Akademik Jurusan Sistem Informasi serta Pembimbing Skripsi
4. Seluruh dosen-dosen Sistem Informasi yang telah memberikan informasi dan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
5. Seluruh karyawan Aricola Fitness yang telah membantu dan membimbing penulis selama melaksanakan Skripsi.

6. Saudara saya, Balgis Mardas atas dukungan moral yang diberikanya kepada saya
7. Zainudin Ginting atas dukungan dan semangat yang selalu diberikan kepada saya setiap saat
8. Sandri, S.Kom selaku pembimbing les penulis yang telah membimbing saya dengan sabar
9. Seluruh sahabat seperjuangan angkatan 2010 atas bantuan dan motivasinya kepada penulis.

Atas jasa dan semua ketulusan itu penulis berdoa, semoga Allah memberikan balasan yang terbaik kepada mereka semua, Amin. Penulis sangat menyadari bahwa, dalam penulisan Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan di masa yang akan datang.

Penulis berharap semoga Skripsi ini dapat menjadi sebuah kontribusi positif bagi penulis secara khusus dan seluruh pembaca pada umumnya.

Jakarta, 4 maret 2014

Penulis

(Ghozia Shathilla Mardas)

ABSTRAK

Dengan kemajuan Sistem Informasi dewasa ini yang semakin pesat memaksa para pelaku bisnis untuk terus mengembangkan Sistem Informasi yang ada di dalam perusahaan mereka agar perusahaan mereka bisa tetap terus berjalan dalam persaingan bisnis. Sistem Informasi juga dibutuhkan sebagai sarana untuk memudahkan para pelaku bisnis untuk mendapatkan informasi secara tepat.

Begitu pula hal-nya yang terjadi dalam organisasi Aricola Fitness sebagai organisasi yang bergerak dibidang penyedia jasa tempat fitness yang sangat membutuhkan sarana Sistem Informasi khususnya dalam melakukan proses Bisnis transaksi pendaftaran calon member.

Pendaftaran yang dilakukan pada Aricola Fitness masih dilakukan secara manual sehingga customer yang ingin mendaftar menjadi member harus mendatangi langsung tempat fitness tersebut. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengusulkan menggunakan sistem pendaftaran secara Online dan menggunakan sms gateway agar customer dapat melakukan pendaftaran dimana saja dan kapan saja.

Rancang bangun aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP (Personal Home Page). Untuk cara pembayaran, customer dapat membayar langsung secara cash ataupun transfer melalui Bank/ATM terdekat dan akan diberikan informasi cara pembayarannya oleh bagian Administrasi Aricola Fitness. Dari Tugas Akhir yang penulis buat ini diharapkan dapat memudahkan customer melakukan pendaftaran dimulai dari pendaftaran sampai dengan mendapatkan informasi pembayaran dengan sms gateway.

DAFTAR ISI

Lembar Judul	i
Lembar Pernyataan Orisinalitas	ii
Lembar Pengesahan Skripsi	iii
Kata Pengantar	iv
Abstrak	vi
Daftar Isi	vii
Daftar Simbol	xi
Daftar Gambar	xiii
Daftar Tabel	xvi
Daftar Lampiran	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi dan Batasan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat	2
1.5 Rumusan Masalah	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Konsep Dasar Sistem	6

2.1.1 Pengertian Sistem	6
2.1.2 Karakteristik Sistem	6
2.1.3 Klasifikasi Sistem	8
2.2 Pengertian Informasi	10
2.3 Pengertian Sistem Informasi	11
2.4 Pengertian Analisa Sistem Informasi	11
2.5 Pengertian Fitness	12
2.6 Pengertian SMS Gateway	13
2.7 Perangkat Analisa Sistem	13
2.7.1 UML (Unified Modelling Language)	13
2.7.2 Bahasa Pemrograman PHP (<i>Personal Home Page</i>)	14
2.7.3 Use Case Diagram	20
2.7.4 Activity Diagram	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	24
3.1 Alur Penelitian	24
3.2 Alur Pikir Penelitian	26
BAB IV IDENTIFIKASI ORGANISASI	28
4.1 Profil Universitas	28
4.2 Tinjauan Organisasi	28
4.2.1 Sejarah Organisasi	28
4.2.2 Struktur Organisasi	29





4.2.3 Fungsi masing-masing bagian	30
4.3 Prosedur Sistem Berjalan	32
4.4 Activity Diagram	32
4.4.1 Prosedur Pendaftaran	33
4.4.2 Prosedur Pembayaran	34
4.5 Use-Case Diagram Sistem Informasi Pendaftaran Member pada	
Aricola Fitness	35
BAB V PEMBAHASAN	36
5.1 Prosedur Sistem Usulan	36
5.2 Rancang Bangun Sistem Usulan Pendaftaran Online	
pada Aricola Fitness	41
5.2.1 Activity Diagram Sistem Usulan Pendaftaran Online Calon Member	
Pada Aricola Fitness	41
5.2.5 Use Case Sistem Usulan	43
5.3 Rancang Bangun Sistem Usulan Admin Aricola Fitness	44
5.3.1 Activity Diagram Sistem Usulan Admin Aricola Fitness	44
5.3.10 Use Case Sistem Usulan Admin Aricola Fitness	49
5.4 Rancangan tampilan Sistem Usulan Pendaftaran Online	52
5.5 Class Diagram Sistem Usulan Pendaftaran Oline	
Calon Member Aricola Fitness	57
5.6 Spesifikasi Database	58

BAB VI PENUTUP	67
6.1 Kesimpulan	67
6.2 Saran	67
Daftar Pustaka	68
Daftar Riwayat Hidup	69
Lembar Bimbingan Skripsi	70
Lampiran-lampiran	71



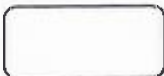







DAFTAR SIMBOL

A. Simbol Use Case Diagram

Simbol	Keterangan
	Aktor
	Use Case
	Relasi
	Stereotype ; model khusus yang terbatas untuk kondisi tertentu. Yang terdiri dari include dan extends

B. Simbol Activity Diagram

Simbol	Keterangan
	Titik Awal
	Titik Akhir
	Aktivitas
	Pilihan untuk pengambilan keputusan
	Fork; digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara parallel atau untuk menggabungkan dua kegiatan parallel menjadi satu
	Rake; menunjukkan adanya dekomposisi
	Tanda waktu
	Tanda pengiriman
	Tanda penerimaan
	Aliran akhir (Flow Final)

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Use Case Diagram	21
Gambar 2.2 Contoh Activity Diagram	23
Gambar 3.1 Alur Penelitian	24
Gambar 3.2 Alur Pikir	26
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Perusahaan	29
Gambar 4.2 Diagram Aktivitas Prosedur Pendaftaran	33
Gambar 4.3 Diagram Aktivitas Prosedur Pembayaran	34
Gambar 4.4 Use-Case Diagram Sistem Informasi Pendaftaran Member pada Aricola Fitness	35
Gambar 5.1 Diagram Aktivitas Prosedur Usulan Pendaftaran Calon Member	41
Gambar 5.2 Diagram Aktivitas Prosedur Usulan Pendaftaran Calon Member	41
Gambar 5.3 Diagram Aktivitas Prosedur Usulan Pendaftaran Calon Member	42
Gambar 5.4 Diagram Aktivitas Prosedur Usulan Login Member	42
Gambar 5.5 Use-Case Diagram Sistem Informasi Usulan Pendaftaran Calon Member dan Login Member pada Aricola Fitness	43
Gambar 5.6 Diagram Aktivitas Prosedur Usulan Data Member Aricola Fitness	44
Gambar 5.7 Diagram Aktivitas Prosedur Usulan Data Konfirmasi	

Aricola Fitness	44
Gambar 5.8 Diagram Aktivitas Prosedur Usulan Data Paket Aricola Fitness	45
Gambar 5.9 Diagram Aktivitas Prosedur Usulan Jadwal Fitness Aricola Fitness	45
Gambar 5.10 Diagram Aktivitas Prosedur Usulan Ubah Paket Aricola Fitness	46
Gambar 5.11 Diagram Aktivitas Prosedur Usulan Data trainer pribadi Aricola Fitness	46
Gambar 5.12 Diagram Aktivitas Prosedur Usulan biaya trainer Aricola Fitness	47
Gambar 5.13 Diagram Aktivitas Prosedur Usulan data transaksi Aricola Fitness	47
Gambar 5.14 Diagram Aktivitas Prosedur Usulan isi konten Aricola Fitness	48
Gambar 5.15 Use-Case Diagram Sistem Informasi Usulan Admin Prosedur Data Member, Data Konfirmasi, Data Konfirmasi Pada Aricola Fitness	49
Gambar 5.16 Use-Case Diagram Sistem Informasi Usulan Admin Prosedur Jadwal Fitness, Ubah Paket, Data Trainer Pribadi Pada Aricola Fitness	50
Gambar 5.16 Use-Case Diagram Sistem Informasi Usulan Admin Prosedur Biaya Trainer, Data Transaksi, Isi Konten Pada Aricola Fitness	51
Gambar 5.17 Tampilan Menu Home	52
Gambar 5.18 Tampilan Menu Profil	53
Gambar 5.22 Tampilan Form Pendaftaran	54

Gambar 5.23 Tampilan Ubah Paket 55

Gambar 5.24 Tampilan Lihat Jadwal 56

Gambar 5.25 Class Diagram Sistem Usulan Pendaftaran Online Member
Aricola Fitness 57



DAFTAR TABEL

5.1 Tabel Member	58
5.2 Tabel biaya trainer	58
5.3 Tabel jadwal	59
5.4 Tabel konfirmasi	59
5.5 Tabel konten	59
5.6 Tabel paket	60
5.7 Tabel trainer pribadi	60
5.8 Tabel transaksi	60
5.9 Tabel ubah paket	61
5.10 Tabel gammu	61
5.11 Tabel inbox	61
5.12 Tabel outbox multipart	62
5.13 Tabel outbox	63
5.14 Tabel sentitems	64
5.15 Tabel phones	65
5.16 Tabel daemons	66
5.17 Tabel pbk	66
5.18 Tabel pbk groups	66

BABI

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem pendaftaran pada tempat fitness sangat membutuhkan keterlibatan teknologi informasi karena pada masa kini, manusia sangat menginginkan kemudahan dan keefisienan dalam melakukan segala sesuatunya. Sistem pendaftaran pada kebanyakan tempat fitness masih dilakukan secara manual, yaitu dengan mengharuskan para customer untuk datang langsung ke tempat fitness tersebut. Sedangkan banyak sekali orang-orang yang sibuk dengan pekerjaannya sehingga mereka harus mengatur waktu untuk datang langsung dan melakukan pendaftaran pada tempat fitness tersebut.

Sistem pendaftaran pada Aricola Fitness juga masih dilakukan secara manual sehingga orang yang ingin mendaftar harus datang langsung ke tempat fitness tersebut, transaksi pembayaran dan untuk melihat jadwal pun masih mengharuskan customer datang di Aricola fitness secara langsung. Oleh karena itu diperlukanya sebuah Website untuk melakukan pendaftaran secara online dan memberikan informasi-informasi yang dibutuhkan oleh member. Dengan adanya sebuah Website untuk melakukan pendaftaran secara Online, keefisienan akan semakin meningkat dan sesuai dengan kebutuhan member. Hal ini membuat penulis tertarik untuk merancang aplikasi tersebut yang ditujukan sebagai bahan

penulisan tugas akhir yang berjudul **“Rancang Bangun Aplikasi Pendaftaran Online Member Pada Aricola Fitness dengan Menggunakan SMS Gateway”**

1.2 Identifikasi Masalah

1. Sistem pendaftaran yang masih dilakukan secara manual menyebabkan customer yang ingin mendaftar harus datang langsung ke tempat fitness tersebut
2. Jadwal yang tersedia juga hanya dapat dilihat pada tempat fitness tersebut, sehingga customer di haruskan untuk datang langsung ke tempat fitness

1.3 Batasan Masalah

Dengan pemahaman serta penjelasan diatas, maka ruang lingkup permasalahan dibatasi oleh:

1. Sistem ini dibuat untuk melayani pendaftaran online *
2. Sistem ini dibuat untuk memberikan kemudahan kepada member untuk melihat jadwal secara online
3. *Sms gateway* yang dibuat ini untuk membantu memberikan informasi cara melakukan pembayaran
4. *Sms gateway* yang dibuat untuk membantu konfirmasi status member

1.4 Tujuan dan Manfaat

A. Tujuan Penelitian

Tujuan dari dibuatnya rancangan system ini adalah Mendesain sebuah aplikasi digunakan untuk :

1. Mempermudah melakukan proses pendaftaran secara Online
2. Mempermudah member untuk melihat informasi-informasi penting secara Online
3. Dapat membantu memberikan informasi pembayaran
4. Dapat Membantu pengkonfirmasi status member

B. Manfaat Penelitian

1. Calon member dapat mendaftar dari mana saja tanpa perlu datang langsung ke Aricola Fitness
2. Member diberikan kemudahan untuk mendapatkan informasi seperti jadwal dan kalender pada Aricola Fitness secara online
3. Dengan adanya *Sms Gateway* dapat membantu member untuk mendapatkan informasi cara melakukan pembayaran dan konfirmasi status

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan bagaimana sistem dapat membantu pelayanan pendaftaran member secara online.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini terdiri dari 5 bab dan tiap-tiap bab dapat di kemukakan secara deskriptif sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi penjabaran mengenai latar belakang masalah, tujuan, rumusan masalah, batasan masalah, metodologi penelitian yang diterapkan dan sistematika penulisan dalam tugas akhir ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan konsep dasar, definisi kecerdasan buatan dalam sistem pakar, pengertian sistem pakar dan komponen yang ada dalam perancangan sistem pakar serta tools pengembangan sistem pakar yang digunakan, juga penjelasan tentang beberapa penyakit mata yang dibahas.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini akan dijelaskan metode yang digunakan dalam penelitian seperti alur penelitian, alur piker serta teknik pengumpulan data yang digunakan, sehingga data yang diolah memberikan keluaran/output yang valid.

BAB IV IDENTIFIKASI ORGANISASI

Pada bab ini akan dibahas mengenai sejarah organisasi, visi, misi dan tujuan organisasi proses bisnis dan infrastruktur yang ada pada organisasi saat ini

BAB V PEMBAHASAN

Pada bagian ini berisi rancangan tampilan aplikasi untuk dari beberapa analisa yang telah dilakukan pada bab sebelumnya.

BAB VI PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil analisa dan penelitian yang telah dilakukan

DAFTAR PUSTAKA

