

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Gambaran Umum *Fitness Jet Set Palembang*

Jetset Fitness salah satu pusat kebugaran terbesar di kota Palembang adalah perusahaan kebugaran, kesehatan dan fitness yang paling cepat berkembang di kota Palembang dengan lebih dari 6000 member. Adapun jasa yang disediakan adalah Fitness center, aerobic class, spinning class, TRX, body combat, muaythai, aerobic, spinning, zumba, pilates, teenagers class, belly dance, dll. Jetset Fitness pun menyediakan alat-alat fitness yang berkualitas dan personal trainer yang berpengalaman bagi member yang ingin memiliki program body shape, program body muscle.

Jetset Fitness menawarkan konsep gaya hidup unik, perpaduan pusat kebugaran dengan suasana nyaman, memastikan latihan berenergi tinggi, motivasional dan menghibur. Banyak member bergabung tidak hanya untuk berolahraga namun juga untuk berteman, mengambil bagian dalam kelas-kelas dan bersantai, bersantap makanan diet atau hanya duduk sambil ngobrol. Hal ini membantu member Jetset Fitness untuk menggabungkan olahraga sehat dengan gaya hidup mereka yang pada gilirannya dapat menginspirasi gaya hidup sehat yang baik dan tepat khususnya untuk masyarakat di kota Palembang.

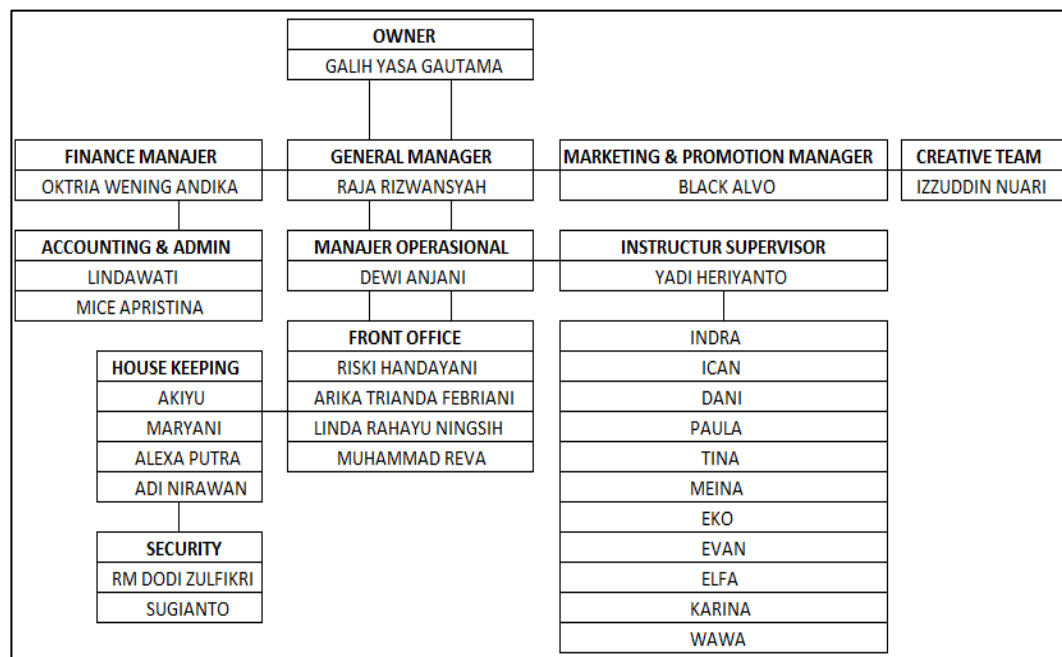
3.1.1 Sejarah *Fitness Jet Set*

Fitness adalah kegiatan olahraga pembentukan otot-otot tubuh/fisik yang dilakukan secara rutin dan berkala, yang bertujuan untuk menjaga vitalitas tubuh dan berlatih disiplin. Fitness sudah menjadi gaya hidup sehat, saat ini memiliki otot tubuh yang ideal dan proporsional adalah idaman setiap individu, yang mana hal ini cukup mempengaruhi performa dan meningkatkan kesehatan tubuh guna memperoleh bentuk tubuh ideal serta fisik yang prima. Diperlukan usaha pembentukannya dan usaha yang dilakukan tersebut tidaklah sulit, hanya dengan menerapkan waktu asupan makanan yang dikonsumsi dengan baik dan benar serta olahraga yang teratur. Maka itulah yang menjadi salah satu landasan

didirikannya Jetset Fitness pada tanggal 10 april 2005 dan berlokasi di Jl. Veteran no.939 / F6 Lt.03 (Komplek Pujasera Veteran), Palembang.

3.1.2 Struktur Organisasi

Struktur organisasi adalah kerangka yang menggambarkan secara keseluruhan dari unit kerja, pembagian tugas, memberikan gambaran nyata mengenai hubungan fungsional antara bagian satu dengan bagian lainnya karena dipengaruhi oleh beberapa hal seperti jenis perusahaan, ruang lingkup perusahaan, dan lain-lain. Berikut struktur organisasi pada Gambar 3.1:



(Sumber : Profil Jetset Fitness)

Gambar 3.1 Struktur Organisasi

3.1.3 Visi dan Misi

1. Visi

Menjadi salah satu perusahaan pusat kebugaran terbaik di Indonesia yang memberikan keuntungan dan pelayanan maksimum kepada PT Exertainment Indonesia, investor, pemerintah, pemasok (supplier) dan masyarakat.

2. Misi

1. Menjadi unggulan dibidang pengembang dan pengelola hiburan khususnya pusat kebugaran dengan dilengkapi fasilitas dan pelayanan yang terbaik.
2. Menciptakan sinergi yang maksimal diantara sektor bisnisperusahaan terutama bisnis pusat kebugaran.
3. Menciptakan kesadaran kepada masyarakat pentingnya olahragadalam kehidupan sehari – hari.
4. Mengedukasi masyarakat bahwa olahraga fitness adalah olahragayang menyenangkan dan menyehatkan.

3.2 Komunikasi (*Communication*) pada *Fitness Jet Set*

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap permasalahan yang ada, yaitu mengidentifikasi masalah dari pengguna, masalah dari sistem, membatasi masalah dan mendapatkan data yang terkait yaitu Sistem Informasi Manajemen Pusat Kebugaran Pada Jet Set Fitness Palembang. Komunikasi dilakukan menggunakan metode wawancara terhadap staff karyawan yang berkaitan dengan pelayanan yang ada di Jet Set Fitness Palembang, agar mendapatkan gambaran umum dalam membuat sistem. Wawancara dimulai bagaimana pihak instruktur atau karyawan dalam kegiatan mengajar fitness, kemudian bagaimana pihak toko dalam menjual produk – produk olah raga ke member atau pelanggan.

Berdasarkan wawancara pada Jet Set Fitness Palembang saat ini memiliki beberapa permasalahan terutama untuk sistem pengolahan data yang lama antara lain proses pemasukan data member keanggotaan yang relatif lama, keamanan data tersebut kurang terjamin. proses pencarian data seperti laporan transaksi member dan penjualan yang berjalan cukup memakan waktu lama, besar kemungkinan data hilang atau terselip, serta kurang efisien sehingga kurang optimalnya dari sistem yang sedang berjalan yang menyebabkan sumber daya manusia maupun waktu yang tersia-siakan.

3.2.1 Identifikasi Masalah

Tabel 3.1 Identifikasi Permasalahan

<i>Cause and Effect Analysis</i>	
Permasalahan	<i>Cause and Effect</i>
Pengelolaan data member seperti data input member baru, kehadiran member, dan pembayaran anggota membersemua dilakukan secara konvensionalsehingga sering terjadi kesalahan.	Karena tidak adanya sistem yang dapat mengelola data member.
Informasi stock produk yang terkadang tidak sesuai dengan pencatatan dan fisik.	Karena tidak adanya sistem yang dapat mengelola data stock produk yang masukdan keluar serta menampilkan informasi produk yang tersedia secara akurat.
Pimpinan dalam melakukan penghitungan penjualan harus membutuhkan waktu yang lama, karena harus menghitung kertas pencatatn penjualan secara konvensional.	Karena tidak adanya sistem yang dapat mengelola transaksi penjualan secara sistematis.

3.2.2 Mengidentifikasi Penyebab Masalah

Dengan melihat permasalahan dan kendala yang terjadi dalam proses *Sistem Informasi Manajemen Pusat Kebugaran Pada Jet Set Fitness Palembang* maka dapat diambil kesimpulan bahwa masalah yng terdapat di Jet Set Fitness Palembang adalah :

1. Tidak adanya sistem yang dapat memudahkan pihak karyawan agar bisa mengelola data member.
2. Sulitnya mendapatkan informasi stock produk yang pasti, sehingga karyawan seringkali terjadi selisih perhitungan stock.
3. Tidak adanya sistem untuk menampilkan informasi penjualan secara sistematis.

Dengan Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka peneliti melakukan tahapan analisis sebagai berikut :

- a. Menentukan penyebab masing-masing masalah yang telah teridentifikasi. Untuk menentukan penyebab masalah dilakukan dengan menjawab pertanyaan di bawah ini. Berdasarkan identifikasi diatas maka pertanyaan – pertanyaan yang harus dijawab sebagai berikut :
- a. Apa penyebab karyawan kesulitan dalam mengelola data member?
 - b. Apa penyebab dalam mendapatkan informasi stock produk sring terjadi kesalahan informasi ?
 - c. Apa penyebab lamanya menampilkan informasi penjualan, secara baik dan sistematis ?

Berdasarkan pertanyaan-pertanyaan diatas maka dibuat tabel masalah dan penyebab masalah pada Tabel 3.2 berikut :

Tabel 3.2 Identifikasi Penyebab Masalah

No	Masalah	Penyebab Masalah	
1	Pengelolaan data member seperti data input member baru, kehadiran member, dan pembayaran anggota member semua dilakukan secara konvensional sehingga sering terjadi kesalahan.	1	Tidak adanya sistem pengelolaan data member.
2	Informasi stock produk yang terkadang tidak sesuai dengan pencatatan dan fisik.	2	Tidak adanya sistem khusus untuk mengelola data stock produk.
3	Pimpinan dalam melakukan penghitungan penjualan harus membutuhkan waktu yang lama, karena harus menghitung kertas pencatatan penjualan secara konvensional.	3	Tidak adanya sistem peritungan penjualan secara sistematis.

3.2.3 Mengidentifikasi Titik Keputusan

Titik keputusan berdasarkan teknik pengumpulan data yaitu dengan melakukan wawancara ke sumbernya langsung dan pengambilan beberapa contoh dokumen yang ada. Berdasarkan pertanyaan-pertanyaan diatas dibuat tabel penyebab masalah dan titik keputusan pada Tabel 3.3 berikut :

Tabel 3.3 Penyebab Masalah dan Titik Keputusan

Penyebab Masalah		Titik Keputusan	Lokasi	Teknik Pengumpulan Data
1	Pengelolaan data member seperti data input member baru, kehadiran member, dan pembayaran anggota member semua dilakukan secara konvensional sehingga sering terjadi kesalahan.	(Pengelolaan Data Member berbasis web). Pembuatansistem yang dapat memudahkan dalam mengelola data member.	Karyawan	Wawancara
2	Informasi stock produk yang terkadang tidak sesuai dengan pencatatan dan fisik.	(Pengelola data Produk sistem berbasis web). Pembuatan sistem berbasis web yang dapat mengelola dan memberikan informasi data produk.	Karyawan, Pimpinan	Wawancara
3	Pimpinan dalam melakukan penghitungan penjualan harus membutuhkan waktu yang lama, karena harus menghitung kertas pencatatan penjualan secara konvensional.	(Informasi penjualan berbasis web). Pembuatan sistem yang menampilkan informasi penjualan produk.	Karyawan dan Pimpinan.	Wawancara

3.2.4 Mengidentifikasi Personil Kunci

Berdasarkan identifikasi permasalahan maka dapat diuraikan usulan pemecahan masalah yang didapatkan dari titik keputusan sehingga dapat diterapkan pada sistem yang dibangun seperti yang diuraikan Tabel 3.4:

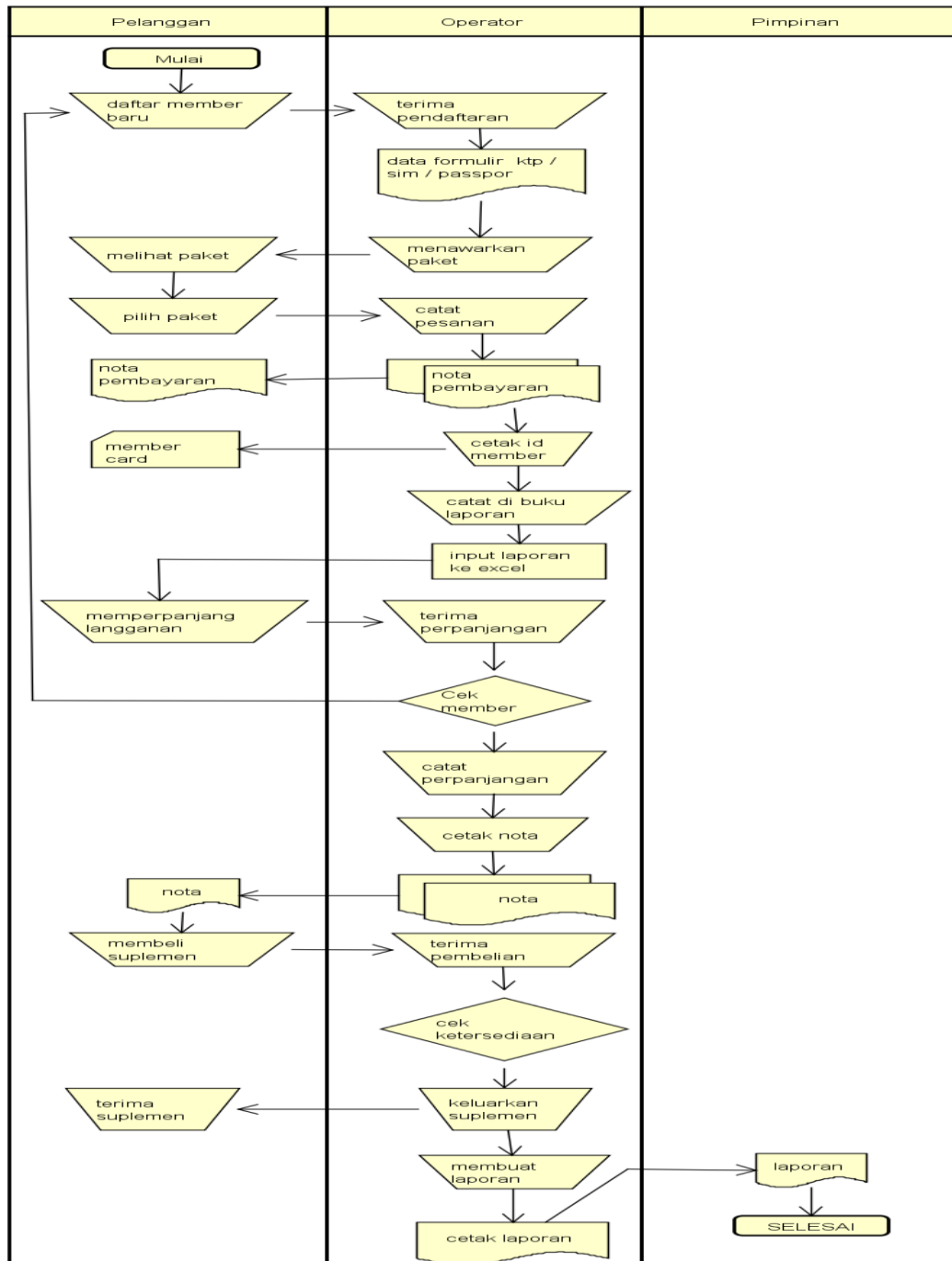
Tabel 3.4 Personil Kunci

Lokasi	Nama Personil	Jabatan	Uraian Tugas	Identifikasi Kebutuhan
Karyawan	Mice	Admin	a. Melakukan Login b. Mengelola data member c. Mengelola data produk	a. Kelola data pengguna b. Kelola data karyawan c. Kelola data member d. Kelola data keluar masuknya produk. e. Cetak laporan member, kehadiran member f. Cetak laporan stock produk. g. Cetak laporan penjualan
Karyawan	Yadi	Instruktur	a. Melakukan Login b. Melihat data member, kehadiran member c. Melihat data produk	a. Informasi member. b. Informasi produk.
Pimpinan	Galih	Pimpinan	a. Melihat informasi data member b. Melihat informasi data Produk c. Melihat transaksi penjualan	a. Melihat informasi member b. Melihat Informasi produk c. Melihat informasi penjualan

3.2.5 Prosedur Sistem Yang berjalan

Berdasarkan wawancara langsung dengan Admin yang bertugas di Jetset Fitness tentang bagaimana cara pendaftaran member, dan seperti apa data member yang digunakan, seperti apa alur proses pendaftaran member, serta cara membuat laporan di setiap transaksi yang berjalan..

Proses pendaftaran member mulai dari datang hingga selesai yaitu dengan cara datang langsung ke jetset fitness, setelah itu calon member mendaftar di bagian administrasi, lalu mengisi formulir biodata member. seperti yang di jelaskan pada *flowchart pada Gambar 3.2 flowcart* sistem yang berjalan.



(Sumber : Wawancara dengan Mice Apristina)

Gambar 3.2 Flowchart Sistem yang berjalan

Gambar 3.2 Merupakan gambaran sistem yang sedang berjalan di *Jet Set Fitness Palembang*, yaitu bagaimana proses yang berjalan saat ini.

3.3 Perencanaan

3.3.1 Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional mendeskripsikan layanan, fitur, atau fungsi yang disediakan oleh sistem untuk pengguna, berikut Tabel 3.5 mendeskripsikan kebutuhan fungsional :

Tabel 3.5 Kebutuhan Fungsional

No.	Kebutuhan Fungsional	Responsibilities
1.	Operator	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Login / Logout</i> 2. Mengelola data pengguna 3. Mengelola data karyawan 4. Mengelola data member 5. Mengelola data produk 6. Laporan member 7. Laporan produk 8. Laporan penjualan
2.	Instruktur	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Login/Logout</i> 2. Melihat data member, kehadiran member 3. Melihat data produk
3	Pimpinan	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Login/Logout</i> 2. Informasi member 3. Informasi produk 4. Informasi penjualan

3.3.2 Kebutuhan Non Fungsional

1. Kebutuhan Perangkat Keras

Spesifikasi perangkat keras yang digunakan pada saat pembangunan Sistem Informasi Manajemen Pusat Kebugaran Pada *Jet Set Fitness Palembang* yaitu:

- a. *Processor core i3*
- b. *2 GB Memory DDR 3*
- c. *Harddisk 320 GB HDD*

2. Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembangunan Sistem Informasi Manajemen Pusat Kebugaran Pada *Jet Set Fitness Palembang* yaitu:

- a. *Windows 7 Professional*
- b. *XAMPP*, terdiri atas *Apache*, *MySQL*, dan *phpMyAdmin*
- c. *Macromedia Dreamweaver CS6*
- d. *Google Chrome*
- e. *Android Tools*, terdiri atas *Eclipse Juno*, *JDK*, *ADT*

3.3.3 Data

Data merupakan informasi baik berupa teks, gambar, maupun video. Data dalam sistem ini digunakan dalam dua kebutuhan yaitu:

1. Kebutuhan Data Masukan

Kebutuhan data masukan pada sistem ini dibedakan menjadi dua, yaitu: data informasi pengguna, karyawan, member, produk dan penjualan.

2. Kebutuhan Data Keluaran

Kebutuhan data keluaran dari sistem ini adalah informasi berupa member, produk dan penjualan produk.

3.4 Perancangan secara cepat dan Pemodelan (*Modelling*) yang akan dibangun pada *Jet Set Fitness Palembang*

Setelah melakukan tahapan perencanaan, tahap selanjutnya adalah tahapan perancangan sistem. Perancangan sistem merupakan awal dari pembuatan sistem yang akan dibuat, dimana dapat dilihat proses-proses apa saja yang nantinya diperlukan dalam pembuatan suatu sistem, berikut usulan sistem yang akan dibuat :

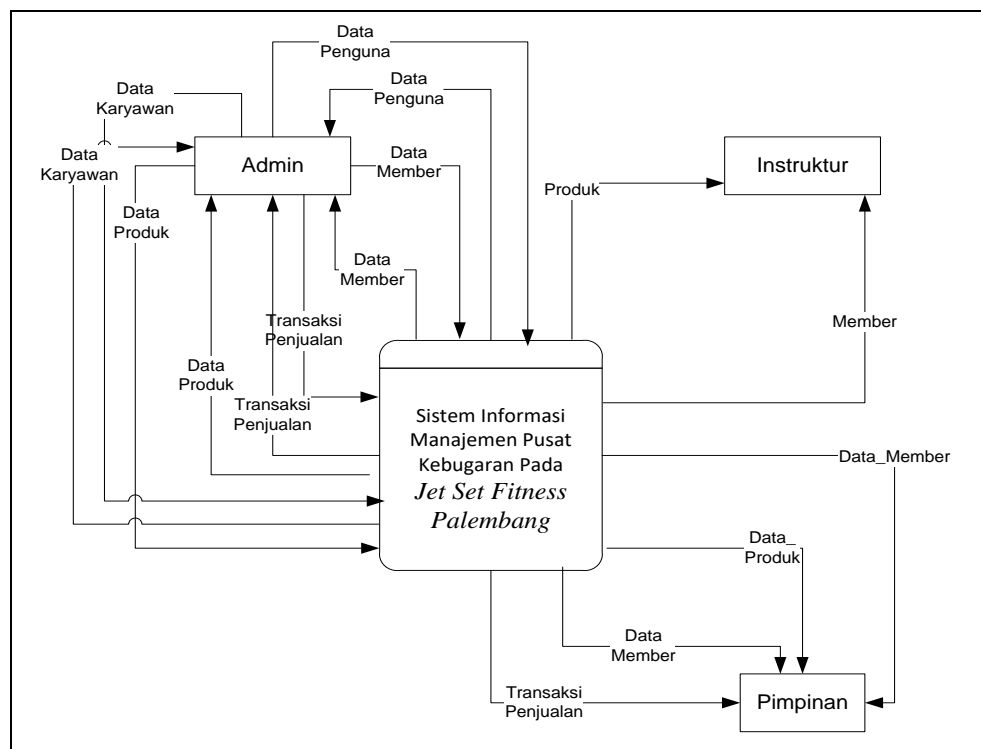
3.4.1 Perancangan *Data Flow Diagram (DFD)*

Sistem Informasi diimplementasikan menggunakan bahasa pemrograman PHP, dan databaseMySQL serta *Dreamweaver CS6* digunakan sebagai tempat membuat *layoutwebsite* yang telah dirancang.

Diagram aliran data atau *data flow diagram* digunakan untuk menggambarkan aliran informasi dan transformasi yang diaplikasikan pada saat data bergerak dari *input* menjadi *output*, berikut adalah *data flow diagram* yang diusulkan :

1. Diagram Konteks

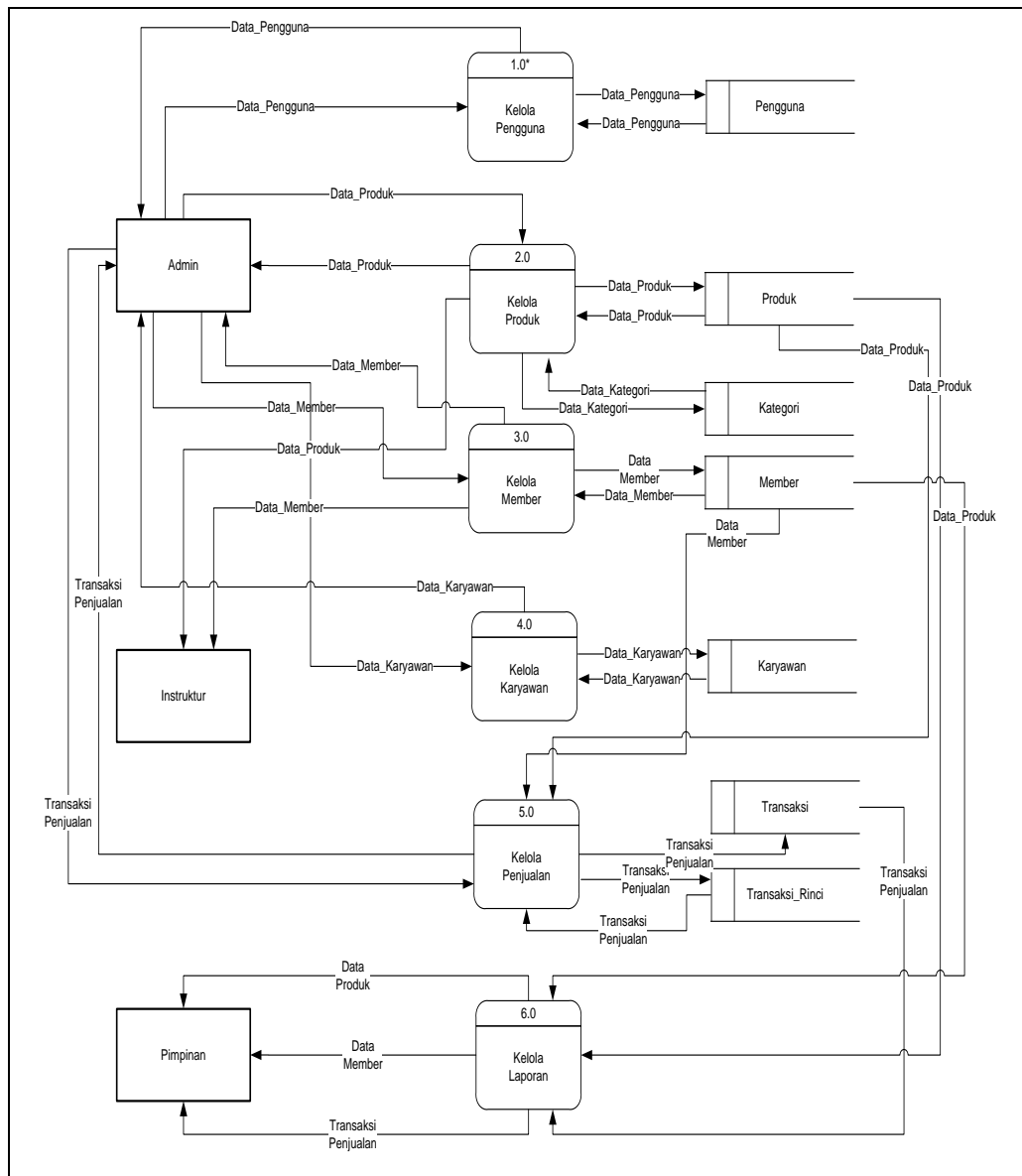
Diagram konteks ini menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks ini menunjukkan semua entitas luar yang menerima informasi dari atau memberikan informasi ke sistem, berikut Gambar 3.3 diagram konteks:



Gambar 3.3 Diagram Konteks

Diagram Konteks diatas menjelaskan aliran data yang akan dibuat, meliputi entitas Admin, Instruktur dan Pimpinan. Diagram kontek ini menjelaskan secara garis besar sistem yang akan dibangun.

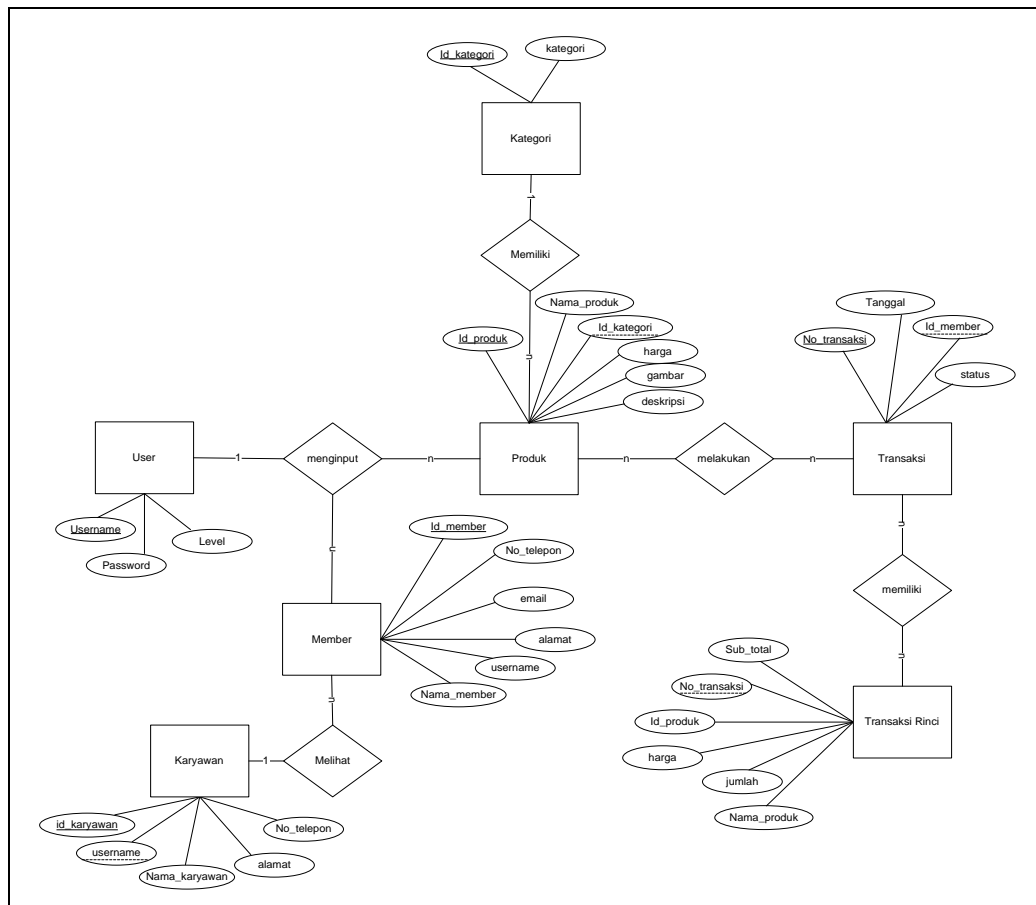
Diagram *Data Flow Diagram (DFD)* Rinci Level 0



Gambar 3.4 Diagram Rinci Level 0

Diagram Rinci Level 0 Gambar 3.4 diatas menjelaskan rincian dari aliran data pada diagram konteks. Diagram rinci diatas memiliki 6 level aliran data. Entitas yang terlibat didalamnya adalah Admin, Instruktur dan Pimpinan.

3.4.2 Perancangan ERD (*Entity Relationship Diagram*)



Gambar 3.5 Diagram ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Diagram ERD Gambar 3.5 diatas, menggambar relasi hubungan antar entitas, dimana terdapat tujuh buah entitas yaitu User, Kategori, Produk, Karyawan, Member, Transaksi, dan Transaksi Rinci.

3.4.3 Perancangan Tabel *Database*

Desain tabel merupakan rancangan tabel yang akan dibuat pada database untuk memenuhi kebutuhan fungsi bisnis yang didefinisikan pada fase pemodelan, berikut desain tabel yang diusulkan :

1. Tabel Pengguna

Spesifikasi file pengguna akan berisi data-data user seperti username, password, dan level. Berikut Tabel 3.6 struktur data tabel user.

Nama File : User

Primary Key : username

Foreign Key : -

Tabel 3.6 Stuktur Data Tabel User

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
Username	Varchar(35)	<i>Username</i> dari Member
Password	Text	<i>Password</i>
Level	Varchar(20)	Level Tingkatan

2. Tabel Member

Spesifikasi file member akan berisi data-data member seperti id_member, nama member, alamat, telepon, dan username. Berikut Tabel 3.7 stuktur data tabel member.

Nama File : Member

Primary Key : id_member

Foreign Key : -

Tabel 3.7 Stuktur Data Tabel Member

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
Id_member	Int(5)	IDmembersebagai <i>Primary Key</i>
Nama_member	Varchar(35)	Nama member
Alamat	Text	Alamat
Telepon	Varchar(25)	Nomor telepon member
Email	Varchar(75)	Email member
Username	Varchar(35)	<i>Username</i> dari member

3. Tabel Karyawan

Spesifikasi file karyawan akan berisi data-data karyawan seperti idkaryawan, nama karyawan, alamat, telepon, dan username. Berikut Tabel 3.8 stuktur data tabel karyawan.

Nama File : Karyawan

Primary Key : id_karyawan

Foreign Key : -

Tabel 3.8 Stuktur Data Tabel Karyawan

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
Id_Karyawan	Varchar(5)	Kode karyawan sebagai <i>Primary Key</i>
Nama_Karyawan	Varchar(75)	Nama karyawan
Alamat	Text	Alamat karyawan
Telepon	Varchar(25)	Nomor Telepon karyawan
Username	Varchar(35)	<i>Username</i> dari karyawan

4. Tabel *File* Kategori

Spesifikasi file Kategori akan berisi data-data file seperti id_kategori, dan kategori. Berikut Tabel 3.9 spesifikasi *file* kategori.

Nama File : Kategori

Primary Key : Id_Kategori

Foreign Key : -

Tabel 3.9 Spesifikasi *File* Kategori

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
Id_Kategori	Int(5)	IDkategori Sebagai <i>Primary Key</i>
Kategori	Varchar(35)	Nama kategori produk

5. Tabel *File* Produk

Spesifikasi file Produk akan berisi data-data file seperti id_produk, nama produk, id_kategori, deksripsi, harga dan gambar. Berikut Tabel 3.10 spesifikasi *file* produk..

Nama File : Produk

Primary Key : Id_Produk

Foreign Key : Id_Kategori

Tabel 3.10 Spesifikasi *File* Produk

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
Id_Produk	Int(5)	IDproduk Sebagai <i>Primary Key</i>
Nama_Produk	Varchar(100)	Nama produk
Id_kategori	Int(5)	ID kategori produk
Deskripsi	Text	Deskripsi produk
Harga	Int (11)	Harga produk
Gambar	Text	Gambar produk

6. Tabel Transaksi

Spesifikasi File Transaksi akan berisi data-data file rinci seperti no_transaksi, tanggal, id_pelanggan, id_sales dan status. Berikut Tabel 3.11 spesifikasi *file* transaksi.

Nama File : Transaksi

Primary Key : No_Transaksi

Foreign key : Id_Pelanggan, Id_Sales

Tabel 3.11 Spesifikasi *File* Transaksi

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
No_Transaksi	Int(5)	No transaksi sebagai <i>Primary Key</i>
Tanggal	Date	Tanggal transaksi
Id_Member	Int(5)	Id member yang membeli

7. Tabel Transaksi Rinci

Spesifikasi File transaksi rinci akan berisi data-data file rinci seperti no_transaksi, id_produk, nama_produk, harga, jumlah dan sub_total. Berikut Tabel 3.12 spesifikasi *file* transaksi rinci.

Nama File : Transaksi Rinci

Primary Key : -

Foreign key : No_Transaksi, Id_produk

Tabel 3.12 Spesifikasi *File* Transaksi Rinci

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
No_Transaksi	Int (5)	No transaksi pemesanan rinci
Id_Produk	Int (5)	Kode produk yang dipesan
Nama_Produk	Varchar(100)	Nama produk yang dibeli
Harga	Int(11)	Harga produk
Jumlah	Int(11)	Jumlah produk yang dibeli
Sub_Total	Int(11)	Harga sub total produk

3.4.4 Perancangan Antarmuka(*Interface*)

Prinsip dari perancangan antarmuka yang baik adalah *user friendly*, yang memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi yang akan dibangun.

3.4.4.1 Antarmuka Admin

1. Desain Halaman Login

Login berfungsi untuk membatasi *level* atau hak akses pemilik untuk dapat melakukan pengelolaan data pada sistem. Seperti yang dapat dilihat pada gambar 3.6 dibawah ini.

```

  graph LR
    Logo[Logo]
    Username[Username : XXXXXX]
    Level[Level XXXXXX]
    Password[Password : XXXXXX]
    Login[Login]
  
```

Gambar 3.6 Desain Halaman Login

Pada Gambar 3.6 diatas merupakan halaman yang akan tampil pertama kali jika pengguna membuka *web*, halaman ini mengharuskan pengguna untuk menginput data username dan password.

2. Desain Halaman Home

Pada halaman utama di *level* admin akan menampilkan dashboard selamat datang, dan menampilkan menu-menu seperti menu member, karyawan, kategori, produk, laporan, dan *logout*.

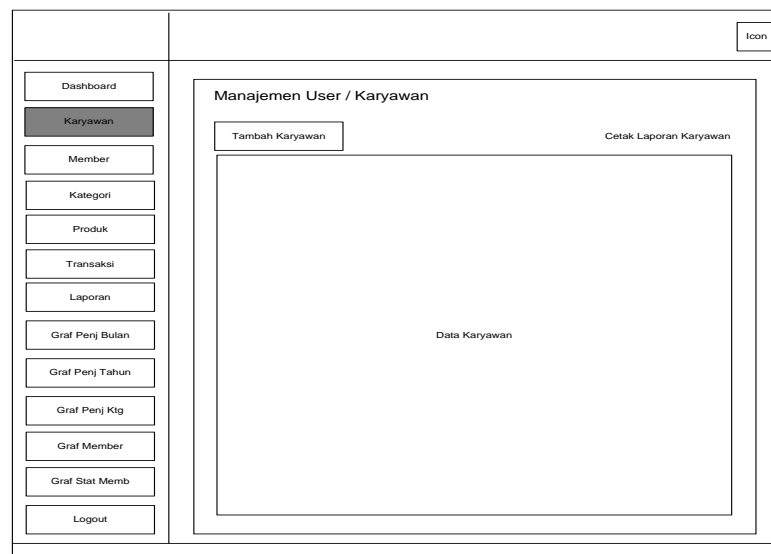


Gambar 3.7 Desain Halaman Home

Pada Gambar 3.7 diatas merupakan halaman yang berisi informasi halaman depan website setelah pengguna berhasil login.

3. Desain Halaman Karyawan

Pada halaman karyawan pengguna bisa menambahkan karyawan baru dan mengedit data karyawan dengan menginput username, password, nama lengkap, email dan no telepon.

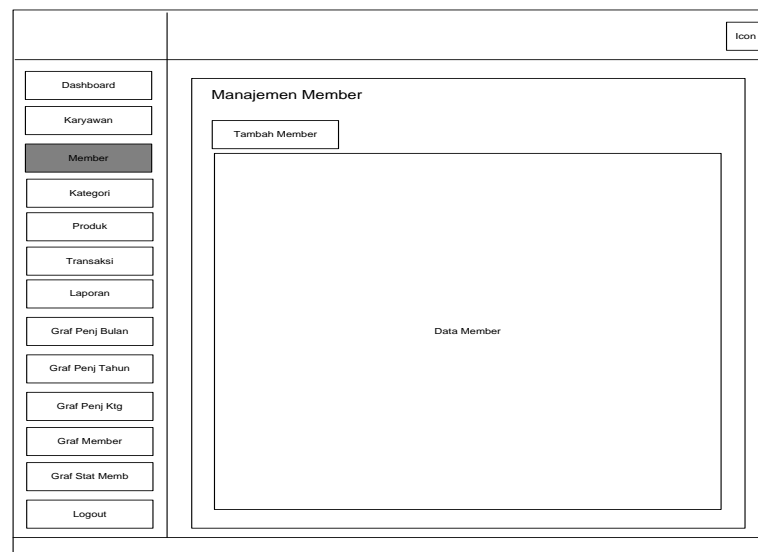


Gambar 3.8 Desain Halaman Karyawan

Pada Gambar 3.8 diatas merupakan halaman yang berisi informasi data karyawan, padahalaman ini admin dapat mengelola data karyawan.

4. Desain Halaman Member

Pada halaman member pengguna bisa menambahkan member baru, menghapus dan mengedit data member dengan menginput nama, alamat, no telepon, dan status keaktifan member yang ditentukan berdasarkan tanggal.

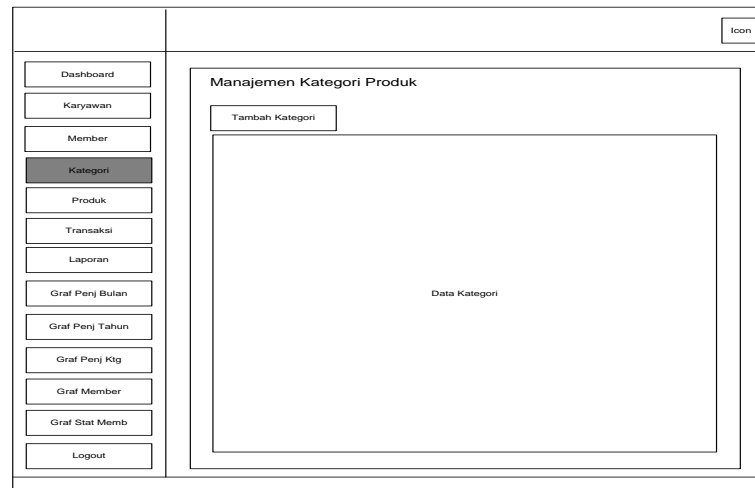


Gambar 3.9 Desain Halaman Member

Pada Gambar 3.9 diatas merupakan halaman yang berisi informasi data member, pada halaman ini admin dapat mengelola data member.

5. Desain Halaman Kategori Produk

Pada halaman kategori pengguna bisa mengelola dengan menambahkan nama kategori baru dan ada button edit, hapus pada halaman kategori.

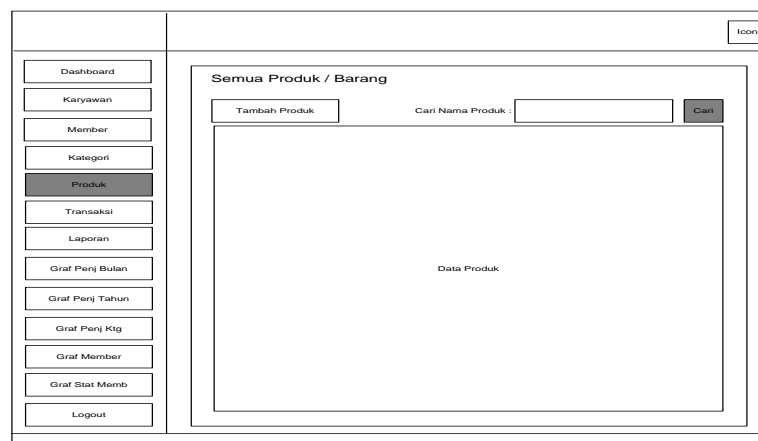


Gambar 3.10 Desain Halaman Kategori Produk

Pada Gambar 3.10 diatas merupakan halaman yang berisi informasi data kategori produk, pada halaman ini admin dapat mengelola data kategori produk.

6. Desain Halaman Produk

Pada halaman produk pengguna bisa menambahkan produk baru, mencari, menghapus dan mengedit data produk dengan menginput kode produk, nama, kategori, harga dan stok.

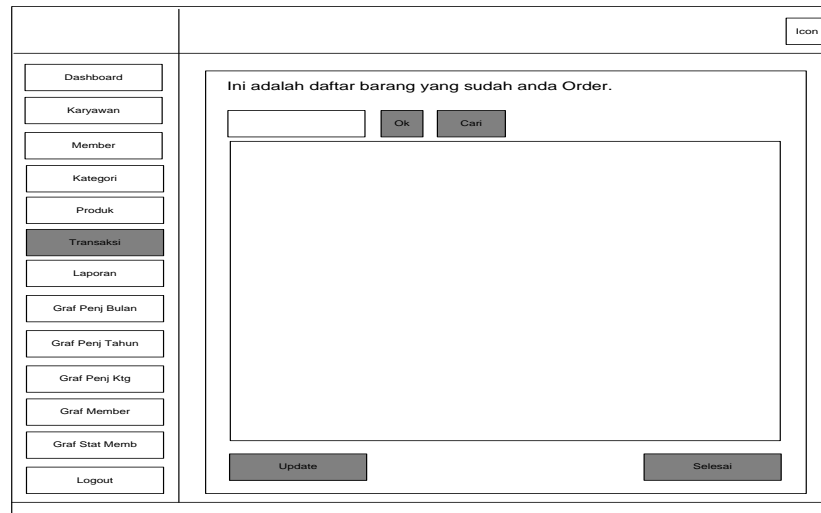


Gambar 3.11 Desain Halaman Produk

Pada Gambar 3.11 diatas merupakan halaman yang berisi informasi data produk, pada halaman ini admin dapat mengelola data produk.

7. Desain Halaman Transaksi Penjualan

Pada halaman transaksi pengguna bisa melakukan transaksi dengan mencari data produk sesuai barcode / kode produk yang akan dijual,

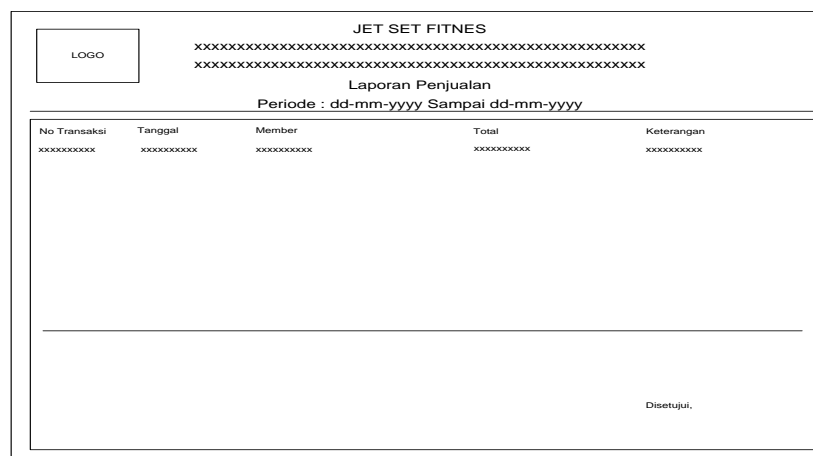


Gambar 3.12 Desain Halaman Transaksi Penjualan

Pada Gambar 3.12 diatas merupakan halaman yang digunakan admin untuk mengelola data transaksi penjualan.

8. Desain Halaman Laporan Transaksi

Pada halaman laporan transaksi pengguna bisa melihat dan mencetak detail transaksi yang berjalan sesuai dengan tanggal, bulan, tahun yang diinginkan.

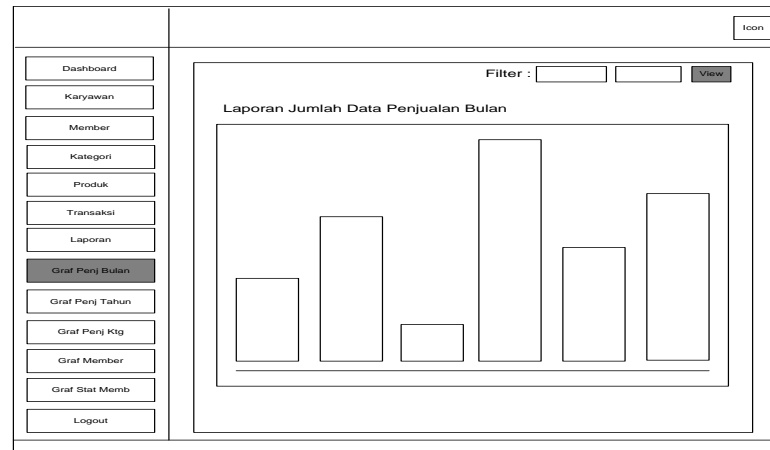


Gambar 3.13 Desain Cetak Data Produk

Pada Gambar 3.13 diatas merupakan halaman laporan yang digunakan oleh pengelola sistem untuk mencetak informasi data penjualan berdasarkan periode tertentu.

9. Grafik Penjualan Perbulan

Pada halaman grafik admin bisa melihat informasi penjualan dalam bentuk grafik batang perbulan.

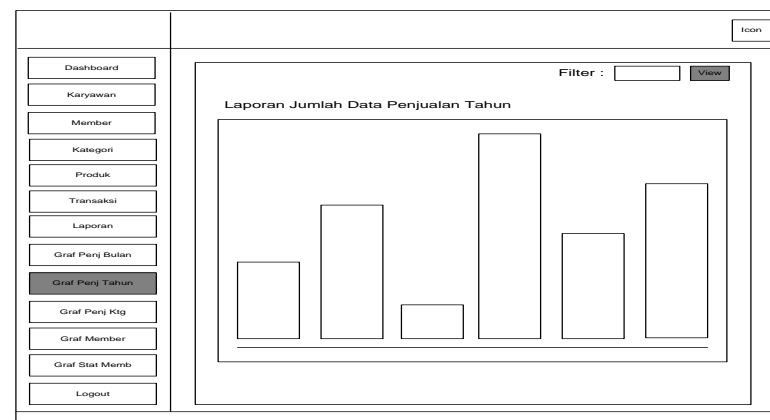


Gambar 3.14 Desain Grafik

Pada Gambar 3.14 diatas merupakan halaman laporan yang digunakan oleh pengelola sistem untuk mencetak informasi data penjualan berdasarkan periode bulan dalam bentuk grafik.

10. Grafik Penjualan Tahunan

Pada halaman grafik admin bisa melihat informasi penjualan dalam bentuk grafik batang tahunan.

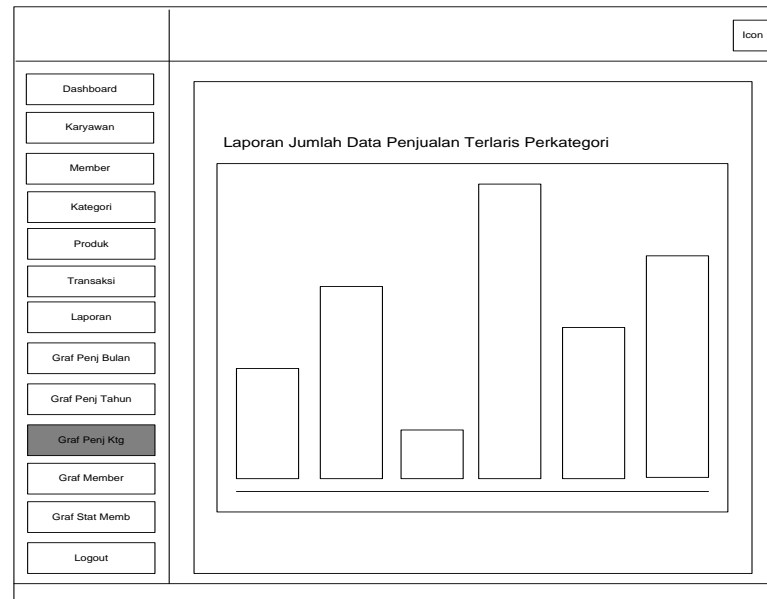


Gambar 3.15 Desain Grafik

Pada Gambar 3.15 diatas merupakan halaman laporan yang digunakan oleh pengelola sistem untuk mencetak informasi data penjualan berdasarkan periode tahun dalam bentuk grafik.

11. Grafik Penjualan Kategori

Pada halaman grafik admin bisa melihat informasi penjualan dalam bentuk grafik batang berdasarkan kategori produk.

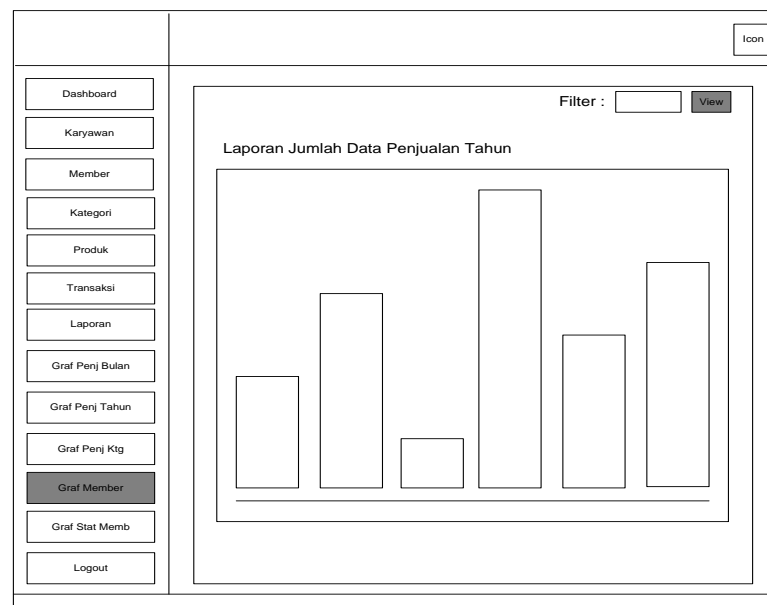


Gambar 3.16 Desain Grafik

Pada Gambar 3.16 diatas merupakan halaman laporan yang digunakan oleh pengelola sistem untuk mencetak informasi data penjualan berdasarkan periode kategori produk dalam bentuk grafik.

12. Grafik Member Perbulan

Pada halaman grafik admin bisa melihat informasi member dalam bentuk grafik batang berdasarkan periode bulan dan tahun.

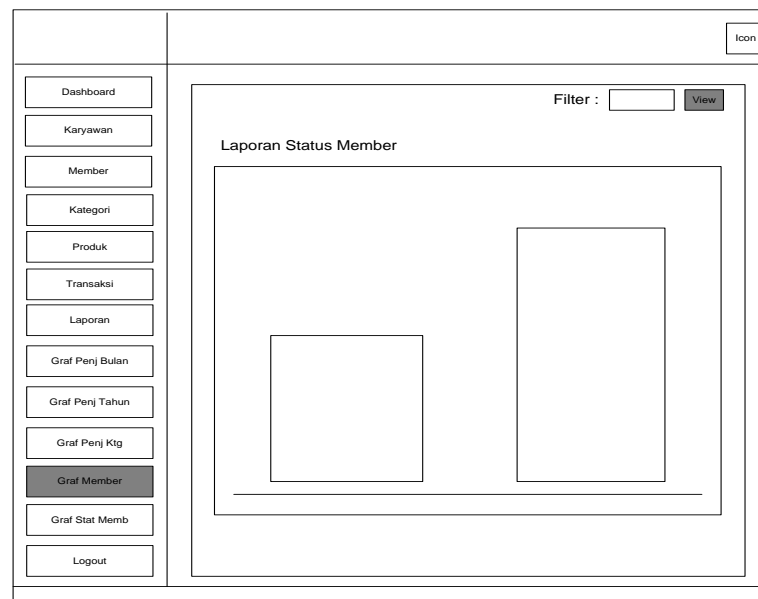


Gambar 3.17 Desain Grafik

Pada Gambar 3.17 diatas merupakan halaman laporan yang digunakan oleh pengelola sistem untuk mencetak informasi data member berdasarkan periode bulan dan tahun dalam bentuk grafik.

13. Grafik Status Member

Pada halaman grafik admin bisa melihat informasi jumlah status aktif dan tidak aktif member dalam bentuk grafik batang berdasarkan periode tahun.



Gambar 3.18 Desain Grafik

Pada Gambar 3.18 diatas merupakan halaman laporan yang digunakan oleh pengelola sistem untuk mencetak informasi grafik status member aktif dan tidak aktif berdasarkan periode tahun dalam bentuk grafik.

3.4.4.2 Antarmuka Instruktur

1. Desain Halaman Login

Login berfungsi untuk membatasi *level* atau hak akses instruktur untuk dapat melakukan pengelolaan data. Seperti yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

The image shows a login form layout. On the left, there is a box labeled "Logo". To its right, there are three input fields stacked vertically. The first is labeled "Username :" and contains "XXXXXX". The second is labeled "Level" and contains "XXXXXX". The third is labeled "Password :" and contains "XXXXXX". Below these fields is a button labeled "Login".

Gambar 3.19 Desain Halaman Login

Pada Gambar 3.19 diatas merupakan halaman yang akan tampil pertama kali jika pengguna membuka aplikasi, halaman ini mengharuskan pengguna untuk menginput data username dan password.

2. Desain Halaman Home

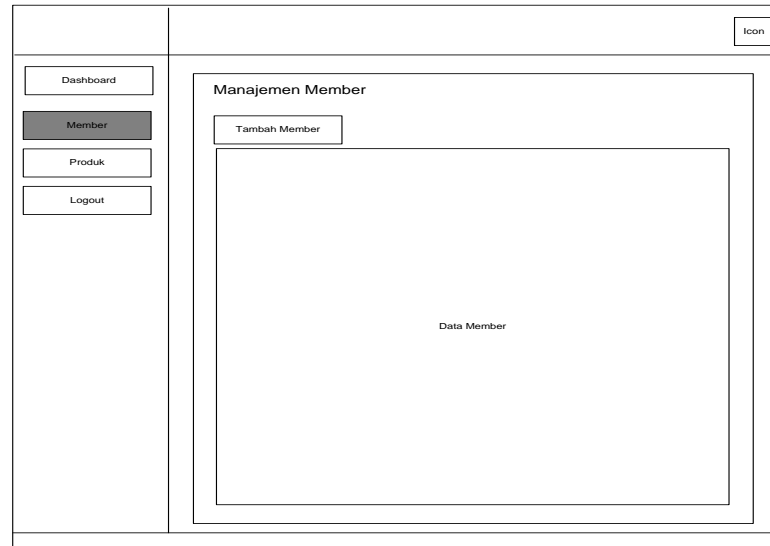
Pada halaman utama di *level* instruktur akan menampilkan dashboard selamat datang, dan menampilkan menu-menu seperti menu member dan produk. Seperti pada Gambar 3.20 berikut:

The image shows a home dashboard layout. It features a sidebar on the left with four menu items: "Dashboard" (highlighted), "Member", "Produk", and "Logout". The main content area on the right is a large empty box. In the top right corner of the main content area, there is a small box labeled "Icon".

Gambar 3.20 Desain Halaman Home

3. Desain Halaman Member

Pada halaman member pengguna bisa menambahkan member baru, menghapus dan mengedit data member dengan menginput nama, alamat, no telepon, dan status keaktifan member yang ditentukan berdasarkan tanggal.

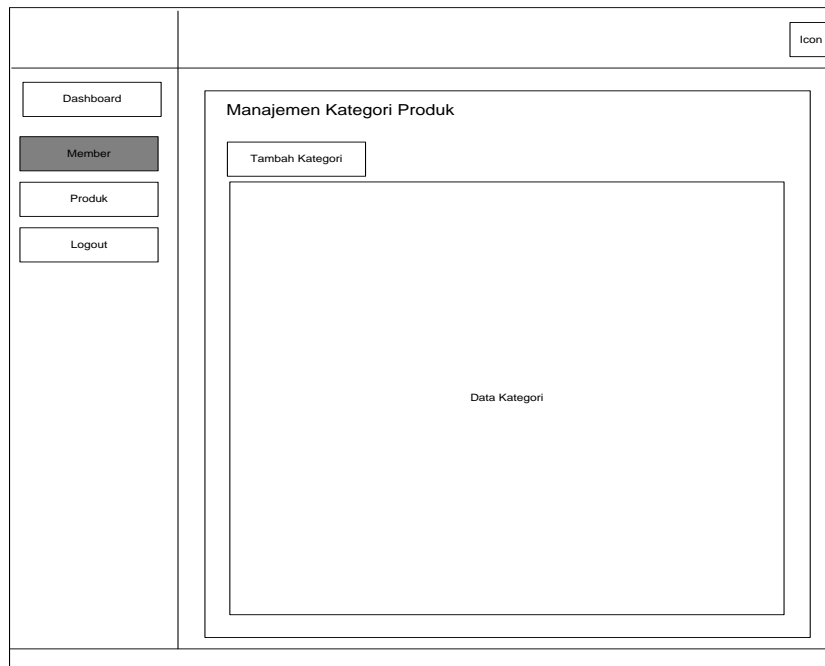


Gambar 3.21 Desain Halaman Member

Pada Gambar 3.21 diatas merupakan halaman yang berisi informasi data member, pada halaman ini admin dapat mengelola data member.

4. Desain Halaman Produk

Pada halaman produk pengguna bisa menambahkan produk baru, mencari, menghapus dan mengedit data produk dengan menginput kode produk, nama, kategori, harga dan stok.



Gambar 3.22 Desain Halaman Produk

Pada Gambar 3.22 diatas merupakan halaman yang berisi informasi data produk, pada halaman ini admin dapat mengelola data produk.

3.4.4.3 Antarmuka Pimpinan

1. Desain Halaman Login

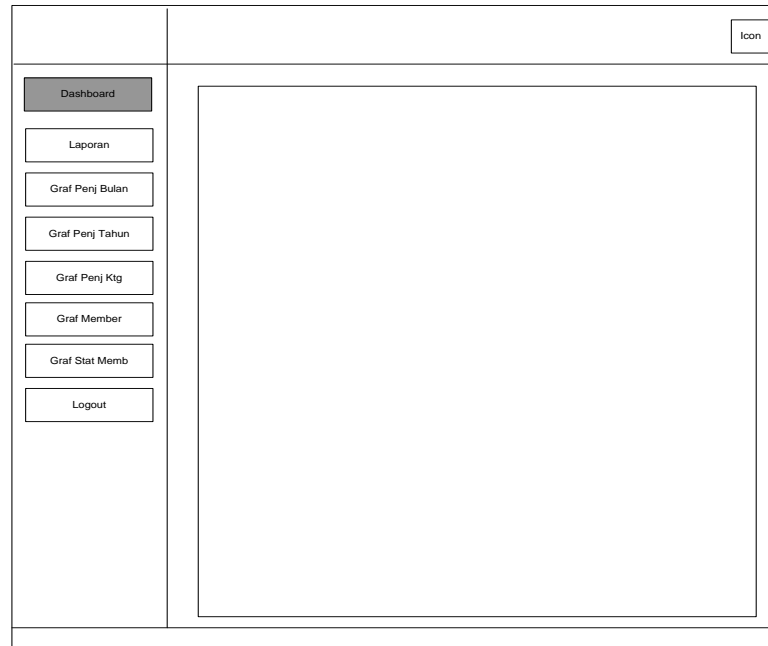
Login berfungsi untuk membatasi *level* atau hak akses pimpinan untuk dapat melakukan pengelolaan data. Seperti yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Gambar 3.23 Desain Halaman Login

Pada Gambar 3.23 diatas merupakan halaman yang akan tampil pertama kali jika pengguna membuka *web*, halaman ini mengharuskan pengguna untuk menginput data username dan password.

2. Desain Halaman Home

Pada halaman utama di *level* pimpinan akan menampilkan dashboard selamat datang, dan menampilkan menu laporan.



Gambar 3.24 Desain Halaman Home

Pada Gambar 3.24 diatas merupakan halaman yang berisi informasi halaman depan website setelah pengguna berhasil login.

3. Desain Halaman Laporan Transaksi

Pada halaman laporan transaksi pengguna bisa melihat dan mencetak detail transaksi yang berjalan sesuai dengan tanggal, bulan, tahun yang diinginkan.

The image shows a header for a report titled 'JET SET FITNES'. It includes a logo placeholder, a title, and a subtitle 'Laporan Penjualan'. Below the title, there is a period selection field: 'Periode : dd-mm-yyyy Sampai dd-mm-yyyy'. A table with five columns is shown: 'No Transaksi', 'Tanggal', 'Member', 'Total', and 'Keterangan'. The table body is mostly empty, with a horizontal line across it. The word 'Disetujui.' is located at the bottom right of the table area.

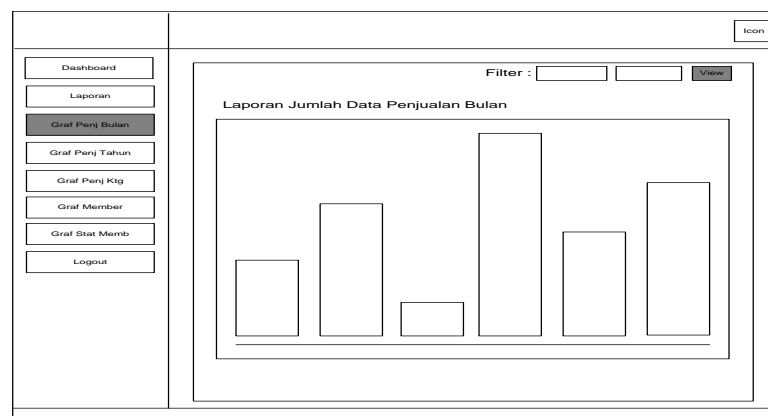
No Transaksi	Tanggal	Member	Total	Keterangan
xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx

Gambar 3.25 Desain Cetak Data Produk

Pada Gambar 3.25 diatas merupakan halaman laporan yang digunakan oleh pengelola sistem untuk mencetak informasi data penjualan berdasarkan periode tertentu.

4. Grafik Penjualan Perbulan

Pada halaman grafik admin bisa melihat informasi penjualan dalam bentuk grafik batang perbulan.

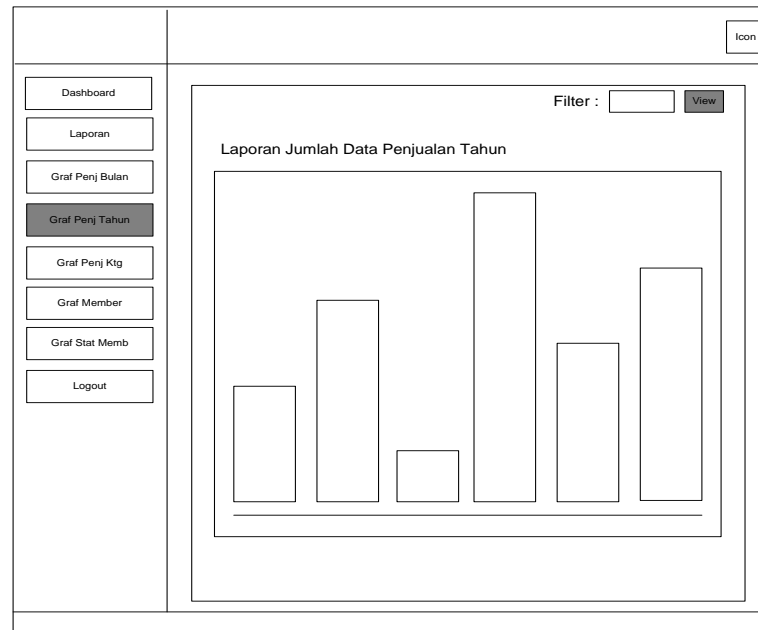


Gambar 3.26 Desain Grafik

Pada Gambar 3.26 diatas merupakan halaman laporan yang digunakan oleh pengelola sistem untuk mencetak informasi data penjualan berdasarkan periode bulan dalam bentuk grafik.

5. Grafik Penjualan Pertahun

Pada halaman grafik admin bisa melihat informasi penjualan dalam bentuk grafik batang pertahun.

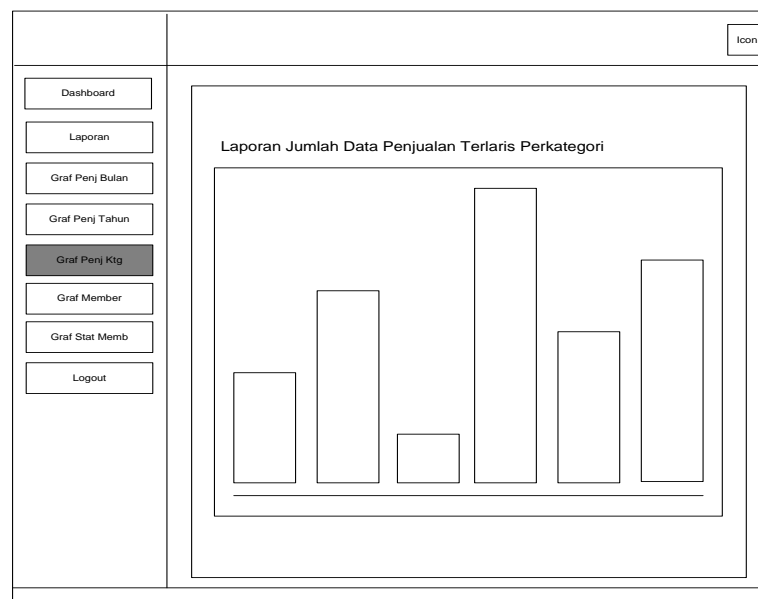


Gambar 3.27 Desain Grafik

Pada Gambar 3.27 diatas merupakan halaman laporan yang digunakan oleh pengelola sistem untuk mencetak informasi data penjualan berdasarkan periode tahun dalam bentuk grafik.

6. Grafik Penjualan Kategori

Pada halaman grafik admin bisa melihat informasi penjualan dalam bentuk grafik batang berdasarkan kategori produk.

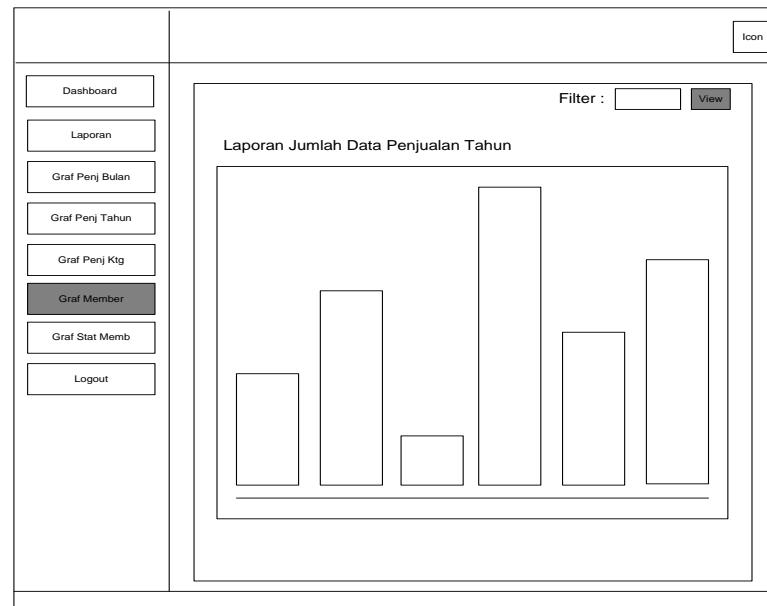


Gambar 3.28 Desain Grafik

Pada Gambar 3.28 diatas merupakan halaman laporan yang digunakan oleh pengelola sistem untuk mencetak informasi data penjualan berdasarkan periode kategori produk dalam bentuk grafik.

7. Grafik Member Perbulan

Pada halaman grafik admin bisa melihat informasi member dalam bentuk grafik batang berdasarkan periode bulan dan tahun.

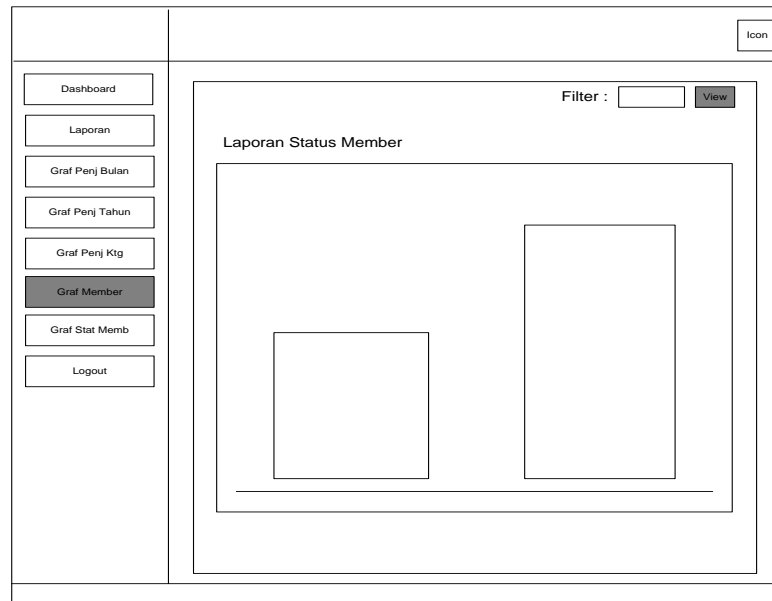


Gambar 3.29 Desain Grafik

Pada Gambar 3.29 diatas merupakan halaman laporan yang digunakan oleh pengelola sistem untuk mencetak informasi data member berdasarkan periode bulan dan tahun dalam bentuk grafik.

8. Grafik Status Member

Pada halaman grafik admin bisa melihat informasi jumlah status aktif dan tidak aktif member dalam bentuk grafik batang berdasarkan periode tahun.



Gambar 3.30 Desain Grafik

Pada Gambar 3.30 diatas merupakan halaman laporan yang digunakan oleh pengelola sistem untuk mencetak informasi grafik status member aktif dan tidak aktif berdasarkan periode tahun dalam bentuk grafik.