

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Metode Pengerjaan	3
1.6 Jadwal Pengerjaan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Definisi <i>GYM</i>	6
2.2 Pengertian <i>Fitness</i>	6
2.3 Pengertian <i>Member</i>	6
2.4 Definisi <i>WEB</i>	7
2.5 Pemodelan Aplikasi.....	8
2.5.1 <i>Business Process Modelling and Notation (BPMN)</i>	8
2.5.2 <i>Use Case Diagram</i>	10
2.5.3 Entity Relationship Diagram (ERD).....	12

2.6	<i>Tools</i> Pembangunan Aplikasi	13
2.6.1	<i>My Structure Query Language</i> (MySQL).....	13
2.6.2	<i>Hypertext Markup Language</i> (HTML).....	13
2.6.3	<i>Hypertext PreProcessor</i> (PHP)	14
2.6.4	Laravel	14
2.6.5	XAMPP	14
2.7	Pengujian Perangkat Lunak	15
2.7.1	<i>Black Box Testing</i>	15
2.7.2	<i>User Acceptance Test (UAT)</i>	16
BAB 3	ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	17
3.1	<i>Analisis</i>	17
3.1.1	Gambaran Sistem Saat Ini (atau Produk).....	17
3.1.2	Perbandingan Dengan Aplikasi Sejenis.....	18
3.1.3	Kekurangan Sistem Berjalan dan Usulan Perbaikan.....	20
3.2	Gambaran Sistem Usulan	20
3.2.1	Gambaran Umum Sistem Usulan	21
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem	24
3.3.1	Analisis Fungsionalitas.....	24
3.3.2	Analisis Pengguna.....	26
3.4	Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	26
3.4.1	Pengembangan Sistem	27
3.4.2	Implementasi Sistem	28
3.5	Perancangan	29
3.5.1	Model Aplikasi Berbasis Objek.....	29
3.5.2	Perancangan Basis Data.....	40
3.5.3	Struktur Tabel	42

3.5.4	Perancangan Antar Muka	45
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	54
4.1	Implementasi	54
4.2	Pengujian	63
4.2.1	<i>Blackbox Testing</i>	63
4.2.2	<i>User Acceptance Test (UAT)</i>	78
BAB 5	KESIMPULAN	86
5.1	Kesimpulan	86
5.2	Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	89