

Perancangan Aplikasi Membership Gym Berbasis Web untuk Optimalisasi Layanan Pelanggan

Nafis Sururi^{1,*}, Imam Thoib², Danang Satya Nugraha³, Fendy Bayu F⁴, M. Sabil Shah P⁵

^{1,2,3,4,5} Sistem Informasi, Institut Teknologi Mojokari, Nganjuk, Indonesia

Email: ^{1,*}nafissururi@itmnganjuk.ac.id, ²ithob@itmnganjuk.ac.id, ³danangstayn@itmnganjuk.ac.id,

⁴fendy@itmnganjuk.ac.id, ⁵msabilshahputra@gmail.com

(* Email Corresponding Author: nafissururi@itmnganjuk.ac.id)

Received: 9 September 2025 | Revision: 13 September 2025 | Accepted: 13 September 2025

Abstrak

Perkembangan gaya hidup sehat mendorong meningkatnya jumlah anggota gym, sehingga pengelola perlu menyediakan layanan yang efektif, cepat, dan terstruktur. Namun, sebagian besar gym masih menghadapi kendala dalam pengelolaan membership, termasuk pencatatan manual yang rawan kesalahan, keterlambatan pada proses pendaftaran dan perpanjangan, serta keterbatasan dalam penyampaian informasi kepada anggota. Kondisi tersebut dapat menurunkan kepuasan dan loyalitas pelanggan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi membership gym berbasis web sebagai solusi digital dalam optimalisasi layanan pelanggan. Metode yang digunakan mencakup analisis kebutuhan sistem, perancangan antarmuka dengan pendekatan *user-centered design*, serta pengembangan prototipe aplikasi. Aplikasi dirancang dengan fitur utama berupa pendaftaran dan perpanjangan online, pengelolaan data anggota, integrasi pembayaran, serta penyajian informasi jadwal latihan dan promosi secara real-time. Hasil perancangan menunjukkan bahwa aplikasi mampu meningkatkan efisiensi administrasi, mempercepat akses informasi, dan memberikan kemudahan layanan bagi anggota. Dengan demikian, sistem ini diharapkan dapat mendukung peningkatan kualitas pelayanan, kepuasan, serta loyalitas pelanggan terhadap gym.

Kata Kunci: Perancangan, membership, gym, aplikasi, optimalisasi

Abstract

The growing trend of a healthy lifestyle has led to an increase in the number of gym members, requiring management to provide services that are effective, fast, and well-structured. However, many gyms still face challenges in membership management, including manual record-keeping that is prone to errors, delays in registration and renewal processes, and limited dissemination of information to members. These issues may reduce customer satisfaction and loyalty. This study aims to design a web-based gym membership application as a digital solution to optimize customer service. The methodology includes system requirements analysis, interface design using a *user-centered design* approach, and prototype development. The application is designed with key features such as online registration and renewal, member data management, payment integration, and real-time delivery of training schedules and promotions. The design results indicate that the application can enhance administrative efficiency, accelerate information access, and provide service convenience for members. Therefore, this system is expected to improve service quality, customer satisfaction, and loyalty to the gym.

Keywords: design, membership, gym, web application, optimization

1. PENDAHULUAN

Gaya hidup sehat semakin menjadi tren global dan berpengaruh terhadap pola aktivitas masyarakat. Salah satu wujudnya adalah meningkatnya jumlah individu yang berlangganan di pusat kebugaran atau gym. Pertumbuhan ini menunjukkan bahwa gym tidak hanya dipandang sebagai tempat olahraga, melainkan juga sebagai sarana gaya hidup dan interaksi sosial. Kondisi tersebut memberikan peluang besar bagi pengelola gym untuk memperluas layanan sekaligus meningkatkan daya saing. Namun, peluang ini juga menghadirkan tantangan, terutama dalam pengelolaan administrasi keanggotaan yang harus berjalan efisien, transparan, dan mudah diakses [1].

Permasalahan umum yang sering muncul dalam manajemen gym adalah sistem keanggotaan yang masih dilakukan secara manual. Proses pencatatan data anggota, pembayaran, maupun pembaruan status keanggotaan sering kali hanya mengandalkan buku besar atau aplikasi spreadsheet sederhana. Cara ini tidak hanya memakan waktu, tetapi juga rawan kesalahan, duplikasi, hingga kehilangan data [2]. Keterlambatan dalam pendaftaran ulang dan perpanjangan keanggotaan juga menimbulkan ketidaknyamanan bagi pelanggan [3]. Selain itu, keterbatasan penyampaian informasi, seperti jadwal latihan, promo, maupun pengumuman, sering membuat anggota kehilangan akses terhadap informasi penting [4].

Dampak dari sistem manual ini cukup signifikan. Banyak pelanggan merasa pelayanan lambat, informasi tidak jelas, dan transparansi biaya kurang optimal. Situasi ini dapat menurunkan kepuasan pelanggan, yang pada akhirnya berdampak pada loyalitas terhadap gym [5]. Dalam konteks persaingan industri kebugaran yang semakin ketat, kepuasan dan loyalitas pelanggan merupakan faktor penting yang harus dijaga untuk keberlangsungan bisnis.

Beberapa penelitian terdahulu telah mencoba menawarkan solusi melalui pengembangan sistem berbasis web. Implementasi sistem membership di salah satu gym, misalnya, terbukti dapat meningkatkan efektivitas pengelolaan data anggota hingga 88% dibandingkan cara manual [6]. Penelitian lain menunjukkan bahwa sistem berbasis web

memungkinkan pengelola untuk mempercepat proses transaksi dan mempermudah akses data anggota [2]. Selain itu, sistem berbasis web juga dinilai lebih aman dan dapat mengurangi risiko kehilangan data [3].

Studi terbaru mulai memanfaatkan metodologi rekayasa perangkat lunak modern untuk membangun sistem yang lebih adaptif. Penggunaan Extreme Programming terbukti efektif dalam membangun sistem membership berbasis web yang cepat diimplementasikan sekaligus fleksibel untuk pengembangan berkelanjutan. Sementara itu, pendekatan Unified Software Development Process (USDP) membantu pengembangan dalam mendesain sistem yang terstruktur, terdokumentasi dengan baik, dan sesuai kebutuhan pengguna [7].

Tidak hanya itu, perhatian juga mulai diarahkan pada sisi pengalaman pengguna. Integrasi antarmuka pengguna yang baik dengan fitur real-time juga mampu memperkuat hubungan antara pengelola dan anggota [4].

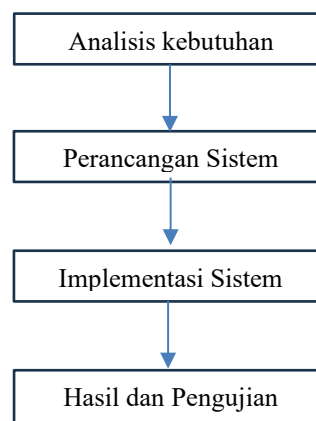
Meski berbagai penelitian telah dilakukan, sebagian besar masih fokus pada aspek pengelolaan data internal gym atau pengembangan teknis sistem. Celah yang masih terbuka adalah bagaimana aplikasi membership dapat dirancang secara komprehensif dengan tujuan utama meningkatkan kualitas layanan pelanggan. Optimalisasi layanan belum banyak menjadi fokus, padahal faktor ini memiliki pengaruh besar terhadap kepuasan dan loyalitas anggota. Dengan kata lain, kebaruan penelitian terletak pada penekanan terhadap integrasi teknologi dengan orientasi layanan pelanggan, bukan sekadar administrasi keanggotaan.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi membership gym berbasis web yang berorientasi pada optimalisasi layanan pelanggan. Aplikasi ini diharapkan dapat memfasilitasi pendaftaran dan perpanjangan keanggotaan secara online, menyediakan integrasi pembayaran yang transparan, serta memudahkan pengelolaan data anggota dan menyajikan informasi promosi secara real-time. Dengan adanya sistem yang terintegrasi, diharapkan efisiensi operasional gym meningkat sekaligus memberikan pengalaman pelayanan yang lebih baik bagi anggota.

Secara praktis, penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengelola gym dalam menghadapi tantangan era digital, di mana pelayanan cepat, transparan, dan berbasis teknologi menjadi kebutuhan mendasar. Secara akademis, penelitian ini memperkaya literatur tentang penerapan sistem informasi dalam konteks kebugaran dengan menekankan pada dimensi layanan pelanggan. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi membership berbasis web bukan hanya solusi teknis, melainkan strategi untuk membangun hubungan jangka panjang antara gym dan anggotanya.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Pada bagian ini disajikan uraian mengenai kerangka penelitian yang dirancang sebagai pedoman dalam pelaksanaan setiap tahapan kegiatan. Kerangka tersebut berfungsi untuk memberikan arah yang jelas sehingga penelitian dapat dilakukan secara terstruktur, sistematis, dan terfokus pada tujuan utama yang telah ditetapkan sejak awal. Dengan adanya kerangka penelitian, setiap langkah kerja dapat diorganisasi dengan baik, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Selain itu, kerangka ini juga berperan penting dalam memastikan penelitian berjalan secara efisien, baik dari segi waktu maupun sumber daya, serta mampu menghasilkan temuan yang relevan, akurat, dan sesuai dengan harapan peneliti.



Gambar 1. Flowchart Kerangka Penelitian

2.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan tahap fundamental dalam perancangan sistem karena menentukan arah pengembangan secara keseluruhan. Pada penelitian ini, analisis kebutuhan dilakukan melalui tiga pendekatan utama. Pertama, wawancara dengan pihak pengelola gym dilakukan untuk menggali informasi mengenai proses administrasi yang berjalan, permasalahan yang sering dihadapi, serta harapan terhadap sistem baru yang akan dibangun. Kedua, observasi langsung

terhadap kegiatan administrasi manual dilakukan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai alur kerja, mulai dari proses pendaftaran hingga pengelolaan data keanggotaan. Ketiga, survei diberikan kepada sejumlah pengguna atau anggota gym guna mengetahui kebutuhan serta preferensi mereka terhadap fitur aplikasi. Dari ketiga metode tersebut, dirumuskan kebutuhan **fungsional** yang meliputi layanan pendaftaran anggota baru, perpanjangan keanggotaan, pengelolaan data konsumen, integrasi sistem pembayaran, serta penjadwalan latihan. Selain itu, ditetapkan pula kebutuhan **non-fungsional** yang mencakup aspek keamanan data, kemudahan akses melalui perangkat yang berbeda, serta responsivitas antarmuka. Model analisis ini serupa dengan penelitian pengembangan sistem informasi perpustakaan berbasis web, di mana analisis kebutuhan dan rancangan antarmuka menjadi pilar utama dalam menciptakan sistem yang sesuai dengan ekspektasi pengguna [8].

2.2 Perancangan Sistem

Tahap perancangan merupakan lanjutan dari analisis kebutuhan, dengan tujuan memvisualisasikan bagaimana sistem akan berfungsi. Pada tahap ini, digunakan **Use Case Diagram** untuk memodelkan interaksi antara pengguna dengan sistem, sehingga alur kerja dan peran masing-masing aktor dapat tergambar dengan jelas. Selain itu, perancangan antarmuka dilakukan melalui pendekatan **User-Centered Design (UCD)**. Pendekatan ini menekankan pada pentingnya kebutuhan serta umpan balik dari pengguna dalam setiap siklus desain. Melalui iterasi yang melibatkan pengguna, rancangan antarmuka disempurnakan secara bertahap hingga mencapai tingkat kenyamanan dan kemudahan penggunaan yang optimal. Strategi UCD terbukti mampu meningkatkan pengalaman pengguna, sebagaimana telah diterapkan pada pengembangan aplikasi Sculptify [9].

2.3 Implementasi Sistem

Implementasi dilakukan dengan merealisasikan rancangan sistem menjadi sebuah aplikasi membership berbasis web. Aplikasi ini dirancang agar mampu mendukung kebutuhan pengelolaan administrasi gym secara terintegrasi. Modul yang dikembangkan meliputi pendaftaran dan perpanjangan keanggotaan, manajemen data anggota, integrasi pembayaran digital, serta informasi promosi secara real-time. Dengan pemanfaatan teknologi berbasis web, sistem dapat diakses kapan saja dan di mana saja, baik oleh pengelola maupun konsumen. Implementasi berbasis web juga memberikan nilai tambah berupa efisiensi administrasi, pengurangan kesalahan pencatatan manual, serta peningkatan transparansi informasi yang diterima oleh pelanggan [10].

2.4 Hasil dan Pengujian

Hasil dari penelitian ini berupa sistem informasi membership gym berbasis web yang dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pelayanan terhadap konsumen. Pengujian sistem dilakukan untuk memastikan bahwa setiap fungsi dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan yang telah ditetapkan. Pengujian mencakup modul pendaftaran, perpanjangan, pengelolaan data, serta pembayaran.

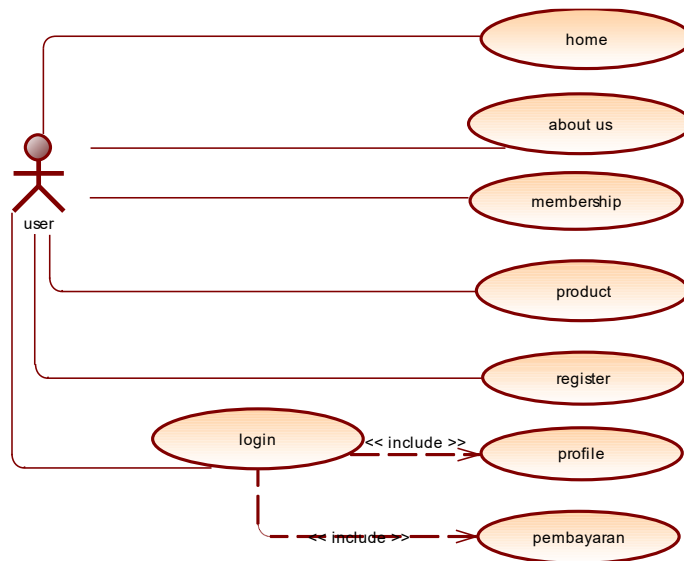
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini berisi hasil dan pembahasan dari topik penelitian, yang bisa di buat terlebih dahulu metodologi penelitian. Bagian ini juga merepresentasikan penjelasan yang berupa penjelasan, gambar, tabel dan lainnya. Banyaknya kata pada bagian ini berkisar

3.1 Hasil perancangan sistem

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan, sistem membership gym dirancang untuk mempermudah pengelolaan data anggota, pembayaran, serta layanan keanggotaan. Hasil perancangan meliputi:

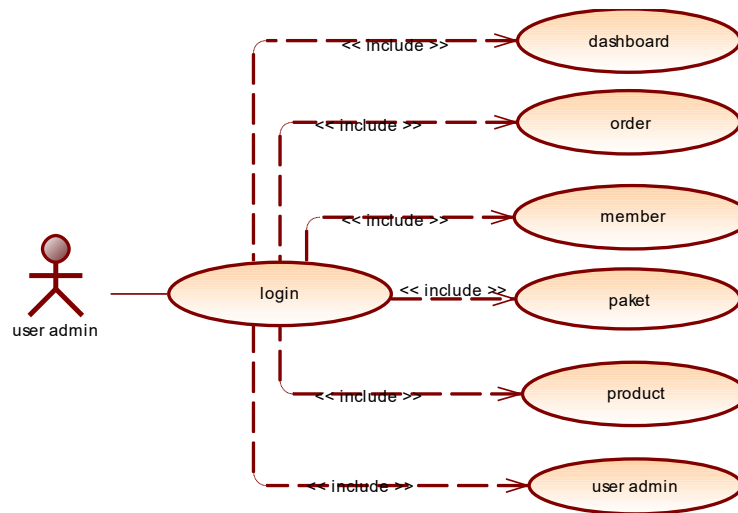
3.1.1 Usecase diagram



Gambar 2. Usecase Diagram untuk User

Tabel 1. Tabel Deskripsi Usecase Diagram untuk User

Nama	Deskripsi
Home	User dapat melihat halaman utama aplikasi yang berisi gambaran umum serta navigasi menuju menu lain.
About us	User dapat membaca informasi mengenai aplikasi, visi, misi, serta penjelasan singkat tentang layanan yang ditawarkan.
Product	User dapat melihat daftar produk yang tersedia, lengkap dengan deskripsi, harga, dan detail lain yang memudahkan pengambilan keputusan.
Membership	User dapat melihat pilihan paket membership yang tersedia, termasuk durasi (harian, bulanan, tahunan), harga, dan deskripsi layanan.
Profile	User dapat mengakses dan mengelola data pribadi, seperti nama, email, nomor telepon, dan informasi lainnya.
Register	User dapat melakukan pendaftaran sebagai member baru dengan mengisi data diri sesuai form yang disediakan.
pembayaran	User dapat melakukan transaksi pembayaran untuk pendaftaran atau membership yang dipilih. Sistem akan mencatat metode pembayaran, status transaksi, serta memberikan konfirmasi kepada user.



Gambar 3. Usecase Diagram untuk Admin

Tabel 2. Tabel Deskripsi Usecase Diagram untuk Admin

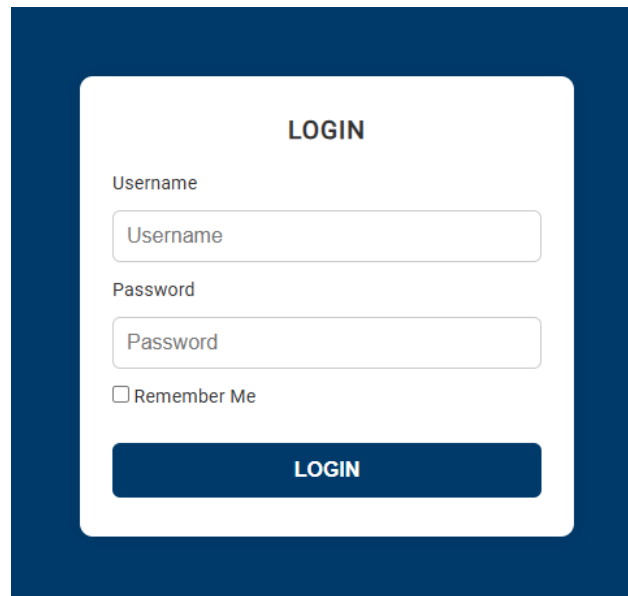
Nama	Deskripsi
Dashboard	Admin melihat ringkasan data sistem, seperti jumlah order masuk, jumlah produk, member aktif, serta produk terjual.
Order	Admin memantau daftar order yang masuk, memverifikasi pembayaran, memperbaiki status, dan mengecek detail transaksi.
Member	Admin mengelola data anggota yang telah mendaftar, mencakup ID, nama, email, kontak, alamat, dan status membership.
Paket	Admin menambah, mengedit, atau menghapus paket membership (harian, bulanan, tahunan), termasuk harga dan deskripsi.
Product	Admin menambah produk baru, memperbaiki informasi produk, atau menghapus produk yang tidak lagi tersedia.
User admin	Admin mengelola data admin lain, termasuk menambah, mengedit, atau menghapus akun admin (ID, username, role/jabatan).

3.2 Hasil Implementasi Sistem Membershi Gym

Hasil implementasi merupakan tahap akhir pengembangan, di mana rancangan sistem membership gym berbasis web direalisasikan dalam bentuk aplikasi. Tahap ini menunjukkan sejauh mana sistem dapat memenuhi kebutuhan pengguna melalui modul utama seperti pendaftaran, perpanjangan keanggotaan, pengelolaan data anggota, integrasi pembayaran, serta penyajian jadwal latihan dan promosi secara real-time. Implementasi serupa pada sistem membership berbasis web terbukti mampu meningkatkan efisiensi administrasi dan aksesibilitas layanan bagi anggota

3.2.1 Halaman login

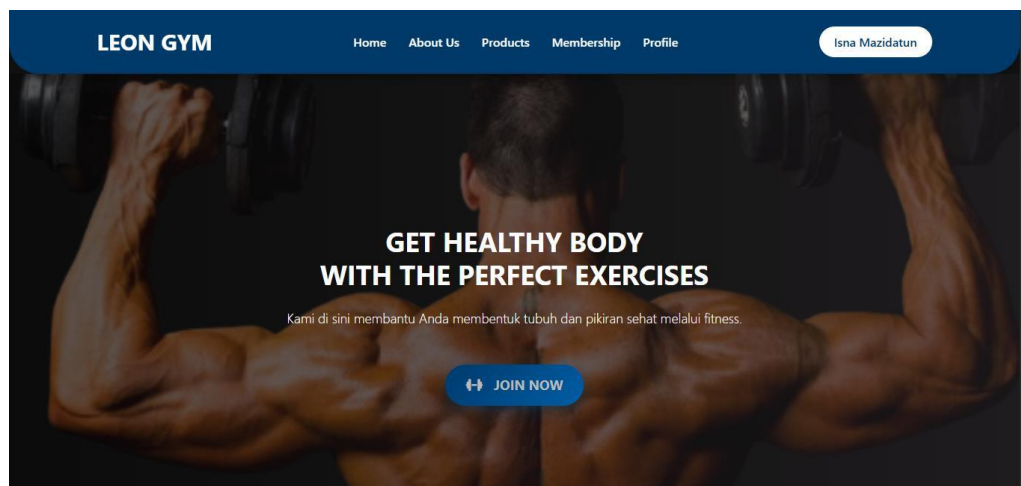
Halaman login merupakan bagian penting dari sebuah sistem informasi karena menjadi pintu masuk utama bagi pengguna untuk dapat mengakses layanan di dalamnya[11]. Melalui halaman ini, sistem melakukan proses autentikasi dengan mencocokkan data identitas pengguna seperti **username** dan **password** agar hanya pihak yang berwenang yang dapat masuk[12]. Selain berfungsi sebagai lapisan keamanan, halaman login juga harus dirancang dengan memperhatikan aspek kegunaan (usability) agar mudah dipahami oleh pengguna. Dengan demikian, halaman login yang ditampilkan pada gambar berikut tidak hanya berperan sebagai mekanisme keamanan, tetapi juga sebagai elemen penting dalam mendukung kenyamanan interaksi pengguna dengan sistem.

A login form titled 'LOGIN' with a white background and a dark blue border. It contains fields for 'Username' and 'Password', a 'Remember Me' checkbox, and a dark blue 'LOGIN' button.

Gambar 4. Halaman Login

3.2.2 Halaman Utama

Halaman beranda sistem membership gym sebaiknya didesain dengan menu navigasi utama seperti Home, About Us, Membership, Profile, dan Product—sehingga memudahkan pengguna menemukan informasi. Desain antarmuka yang terstruktur dan intuitif dapat meningkatkan user experience dan kemudahan akses informasi. Hal ini konsisten dengan temuan dalam desain UI/UX reservasi, yang menyatakan bahwa antarmuka yang user-friendly mampu membangun kepercayaan pengguna dan efektivitas sistem[13]. Pendekatan *design thinking* berbasis pengalaman pengguna juga memperkuat pentingnya menyertakan umpan balik pengguna dalam setiap tahapan desain untuk menyesuaikan kebutuhan nyata mereka [14]. Dengan demikian, halaman home tidak hanya berfungsi sebagai beranda utama, tetapi juga sebagai pusat navigasi yang menghubungkan seluruh fitur sistem



Gambar 5. Halaman Utama

3.2.3 Halaman About Us

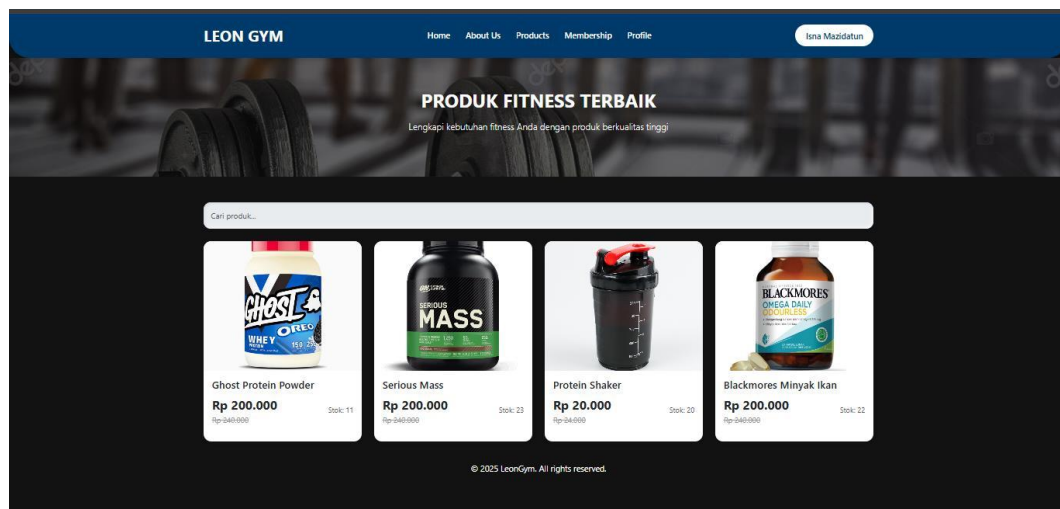
Halaman *About Us* berfungsi untuk memberikan informasi mengenai profil dan alamat dari gym. Keberadaan halaman ini sangat penting karena dapat meningkatkan kepercayaan pengguna terhadap layanan yang ditawarkan, sekaligus menjadi sarana komunikasi formal antara penyedia layanan dengan penggunaanya.



Gambar 6. Halaman *About Us*

3.2.4 Halaman *Product*

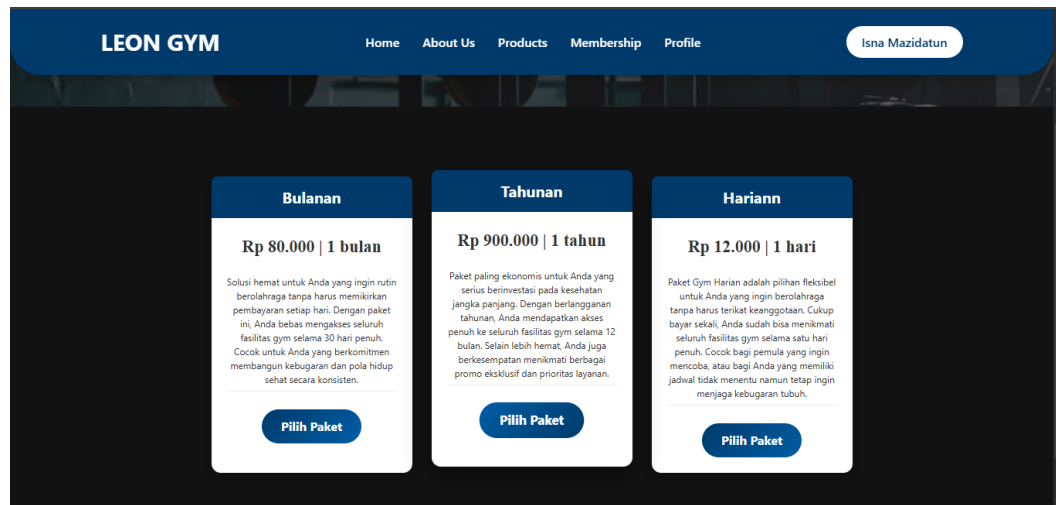
Halaman *Product* berfungsi untuk menampilkan daftar produk, sehingga pengguna dapat dengan mudah mengetahui pilihan yang ditawarkan. Informasi pada halaman ini mencakup nama produk, deskripsi, harga, serta fitur untuk melakukan pembelian [15].



Gambar 7. Halaman *Product*

3.2.5 Halaman *Membership*

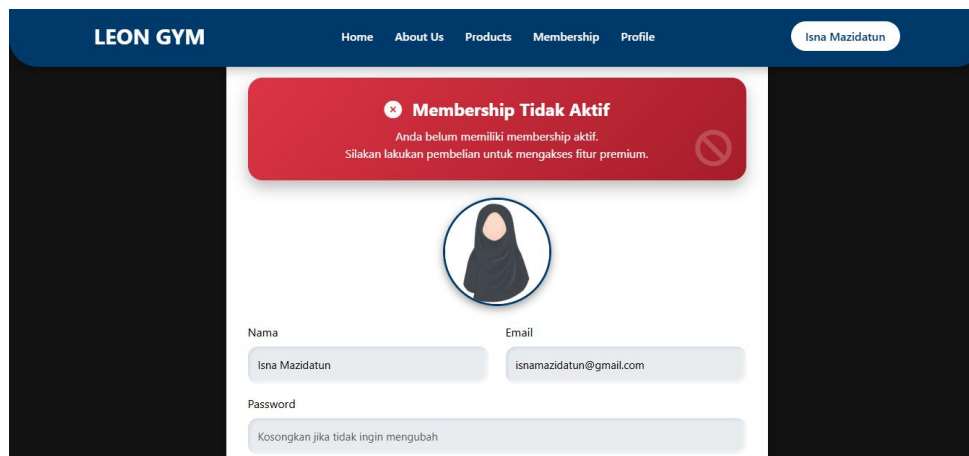
Halaman *Membership* dirancang untuk menyajikan berbagai pilihan paket keanggotaan yang dapat dipilih oleh pengguna sesuai dengan kebutuhan mereka. Informasi yang ditampilkan biasanya meliputi jenis paket, harga, durasi, serta fasilitas yang diperoleh dalam setiap keanggotaan.



Gambar 8. Halaman *Membership*

3.2.6 Halaman *Profile*

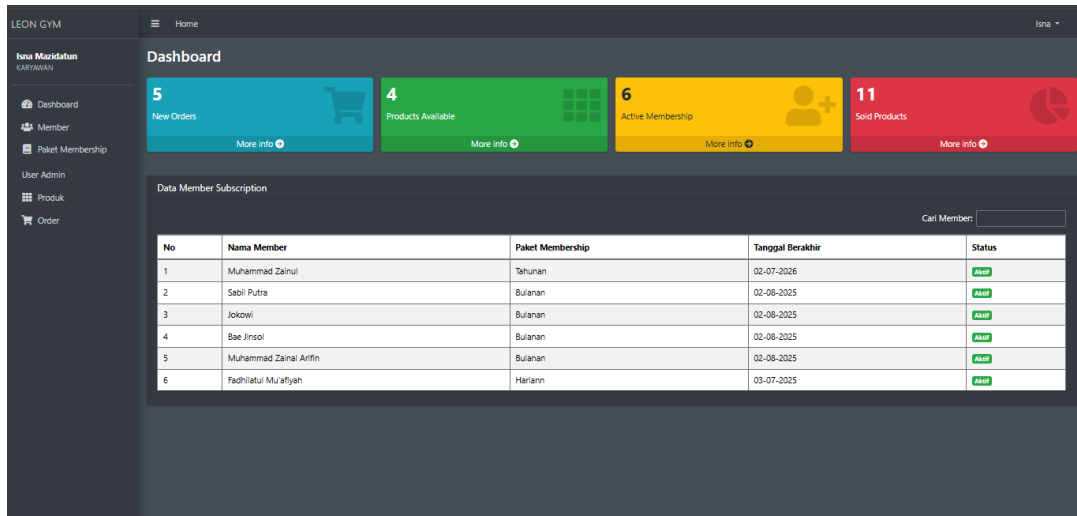
Halaman *Profile* berfungsi sebagai tempat penyimpanan dan pengelolaan data pribadi pengguna, seperti nama, alamat, kontak, serta informasi keanggotaan. Melalui halaman ini, pengguna dapat memperbarui data pribadi maupun melihat status keanggotaan yang dimiliki.



Gambar 9. Halaman *Profile*

3.2.7 Halaman Admin

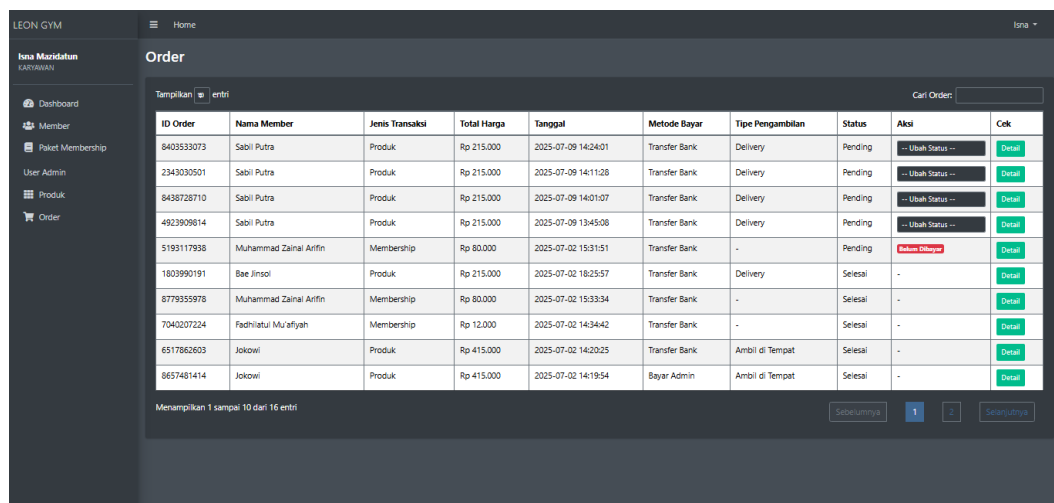
Setelah admin berhasil login, halaman pertama yang ditampilkan adalah Dashboard. Pada halaman ini tersedia overview yang menampilkan informasi penting, seperti jumlah order yang masuk, total produk, data keanggotaan, serta produk yang telah terjual. Selain itu, pada Dashboard juga terdapat menu utama yang dapat diakses, yaitu Member, Paket Membership, Data Admin, Produk, dan Order.



Gambar 10. Halaman Admin

3.2.8 Halaman Order

Pada menu Order, sistem menampilkan daftar anggota yang telah melakukan registrasi sekaligus pembayaran. Daftar ini memuat informasi penting, antara lain ID Order, Nama Member, Jenis Transaksi, Total Harga, Tanggal, Metode Pembayaran, Tipe Pengambilan, Status, Aksi, dan Cek. Dengan adanya data tersebut, admin dapat memantau serta mengelola order secara lebih mudah dan terstruktur.



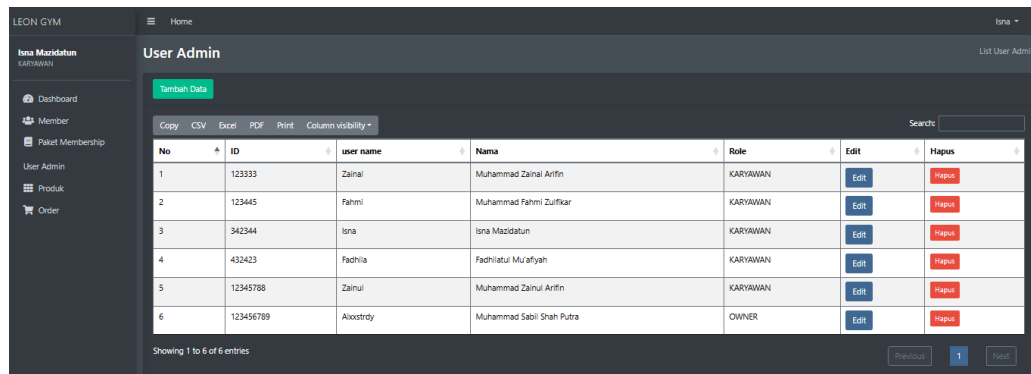
Gambar 11. Halaman Order

3.2.9 Halaman Produk

Pada menu Produk Available, admin dapat melakukan pengelolaan data produk melalui tiga fitur utama, yaitu Tambah Data, Edit, dan Hapus. Fitur Tambah Data digunakan untuk menambahkan produk baru, sedangkan Edit berfungsi mengubah informasi produk yang sudah ada. Sementara itu, fitur Hapus memungkinkan admin menghapus produk yang tidak lagi tersedia.

3.2.12 Halaman *User Admin*

Pada menu User Admin, ditampilkan data diri admin yang meliputi ID, Username, Nama, Role atau Jabatan. Selain itu, admin juga memiliki akses untuk menambah, mengedit maupun menghapus data sesuai kebutuhan. Fitur ini memudahkan pengelolaan informasi akun admin agar tetap akurat dan terkini.



No	ID	user name	Nama	Role	Edit	Hapus
1	123333	Zainal	Muhammad Zainal Arifin	KARYAWAN	Edit	Hapus
2	123445	Fahmi	Muhammad Fahmi Zulfikar	KARYAWAN	Edit	Hapus
3	342344	Isna	Isna Mazidatun	KARYAWAN	Edit	Hapus
4	432423	Fadhila	Fadhilatul MU'afiyah	KARYAWAN	Edit	Hapus
5	12345788	Zainul	Muhammad Zainul Arifin	KARYAWAN	Edit	Hapus
6	123456789	Alexstryd	Muhammad Sabli Shah Putra	OWNER	Edit	Hapus

Gambar 15. Halaman *User Admin*

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengelolaan membership pada gym masih menghadapi berbagai kendala, seperti pencatatan manual yang tidak efisien, keterlambatan proses administrasi, serta keterbatasan penyampaian informasi kepada anggota. Permasalahan tersebut berpengaruh terhadap kualitas layanan dan kepuasan pelanggan.

Perancangan aplikasi membership gym berbasis web yang dilakukan dalam penelitian ini menawarkan solusi dengan menyediakan fitur utama berupa pendaftaran dan perpanjangan keanggotaan secara online, pengelolaan data anggota, integrasi pembayaran, serta penyampaian informasi jadwal dan promosi secara real-time.

Hasil perancangan menunjukkan bahwa aplikasi ini berpotensi meningkatkan efisiensi administrasi, mempermudah akses layanan bagi anggota, serta mendukung optimalisasi kualitas pelayanan. Dengan demikian, aplikasi membership gym berbasis web dapat menjadi salah satu langkah strategis dalam meningkatkan kepuasan dan loyalitas pelanggan.

Penelitian ini masih terbatas pada tahap perancangan dan pembuatan prototipe. Oleh karena itu, pengembangan lebih lanjut perlu dilakukan, seperti implementasi sistem secara nyata pada gym, pengujian performa, serta evaluasi kepuasan pengguna agar aplikasi dapat dioptimalkan sesuai kebutuhan di lapangan.

REFERENCES

- [1] Erliana Indah Hidayati Saputri, Imam Hariadi, Nurul Riyadh Fadhli, and Prisca Widiawati, "Kualitas Layanan terhadap Member Gym Perempuan di Fitness Zone Malang," *J. Kejaora (Kesehatan Jasm. dan Olah Raga)*, vol. 9, no. 2, pp. 170–177, 2024, doi: 10.36526/kejaora.v9i2.4065.
- [2] S. A. Subroto, L. Syahadiyanti, A. V. Vitianingsih, and S. Kacung, "Aplikasi Pengelolaan Member Berbasis Web Studi Kasus : Akbar Gym Sumenep," pp. 5085–5093, 2024.
- [3] 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.
- [4] A. Marsadualan, "Perancangan Gym Membership System Berbasis Website Menggunakan Framework Vue Js," vol. 1, no. 1, pp. 1–5, 2023.
- [5] I. W. Meryawan, I. D. A. A. E. Idayanti, T. G. A. W. K. Suryawan, and I. M. Gusta, "Membangun Kepuasan Pelanggan Gym: Eksplorasi Pengaruh Kualitas Layanan dan Servicescape," *J. Arastirma*, vol. 4, no. 1, pp. 53–62, 2024, doi: 10.32493/jaras.v4i1.38253.
- [6] I. P. Sari and F. Alfari, "Perancangan Sistem Aplikasi Pendaftaran Membership Gym Menggunakan Metode Unified Software Development Process (USDP) Berbasis Web," *Hello World J. Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 1, pp. 37–48, 2024, doi: 10.56211/helloworld.v3i1.523.
- [7] T. D. Salsabila, T. A. Handayani, and H. N. Agustina, "Developing English Website for Customer Service of Best Gym Malang," *J. Sci. Res. Educ. Technol.*, vol. 3, no. 4, pp. 1724–1733, 2024, doi: 10.58526/jsret.v3i4.584.

- [8] D. M. Putra and T. Sutabri, "Analisis Kebutuhan Pengguna Dan Desain Antarmuka Pengguna Pada Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web," *Sci. (Jurnal Ilmu Sains dan Teknol.*, vol. 2, pp. 98–102, 2024.
- [9] M. W. P. Dananjaya, G. H. Prathama, and K. Darmaastawan, "User-Centered Design Approach in Developing User Interface and User Experience of Sculptify Mobile Application," *J. Comput. Networks, Archit. High Perform. Comput.*, vol. 6, no. 3, pp. 1089–1097, 2024, doi: 10.47709/cnahpc.v6i3.4206.
- [10] R. SEMBIRING, UC Mariance, and Irwan, "Design Of A Web-Based Membership Data Processing System At Vizta Gym Using A Prototype Method," *Int. J. Comput. Sci. Math. Eng.*, vol. 2, no. 2, pp. 254–261, 2023, doi: 10.61306/ijecom.v2i2.32.
- [11] M. F. Londjo, "Implementasi White Box Testing Dengan Teknik Basis Path Pada Pengujian Form Login," *J. Siliwaangi*, vol. 7, no. 2, pp. 35–40, 2021.
- [12] M. Ridwan and Z. Halim, "Perancangan Sistem Informasi Fasilitas Fitness Gym Berbasis Website Menggunakan Codeigniter," *Media Online*, vol. 4, no. 1, pp. 601–609, 2023, doi: 10.30865/klik.v4i1.1039.
- [13] N. Normah and F. Sihaloho, "Perancangan User Interface (UI) dan User Experince (UX) Aplikasi pendistribution alat-alat kesehatan pada perusahaan PT. Rekamileniumindo Selaras Jakarta Barat," *Indones. J. Softw. Eng.*, vol. 9, no. 1, pp. 33–38, 2023, doi: 10.31294/ijse.v9i1.15467.
- [14] S. Ansori, P. Hendradi, and S. Nugroho, "Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA," *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 4, no. 4, pp. 1072–1081, 2023, doi: 10.47065/josh.v4i4.3648.
- [15] R. Anggoro and E. R. Susanto, "Design of a Wordpress Based E-Commerce Website and Integration of Cryptocurrency Payment Gateway," *J. Tek. Inform.*, vol. 5, no. 4, pp. 85–93, 2024, doi: 10.52436/1.jutif.2024.5.4.2067.