



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA MAGANG**

#### **3.1 Kedudukan dan Koordinasi**

Selama melakukan kerja magang di PT. Sejahtera Eka Graha, kedudukan yang diberikan adalah sebagai *programmer*. Kedudukan tersebut berada di bawah koordinasi direksi maupun koordinator divisi *General Affairs*.

Sebagai *programmer*, tanggung jawab yang diberikan adalah mengembangkan rancang bangun sistem keanggotaan *sports club*. Hasil program dipresentasikan dalam bentuk rapat kerja. Seluruh divisi yang hadir berhak memberikan saran dan kritik. Direksi sendiri dalam kesehariannya ikut memantau *progress* pengembangan sistem, sehingga kritik ataupun saran langsung diberikan saat itu juga.

#### **3.2 Tugas yang Dilakukan**

Selama magang di PT. Sejahtera Eka Graha, tugas yang dilakukan adalah membangun sistem informasi keanggotaan *sports club* yang digunakan oleh divisi *General Affairs* maupun *Marketing*.

Secara garis besar, pengembangan program dapat diuraikan ke dalam beberapa hal berikut:

1. Analisa *requirement*, dimana *requirement* digunakan sebagai acuan dalam pembuatan sistem. *Requirement* dikumpulkan melalui proses wawancara terhadap beberapa pihak yang nantinya akan menggunakan program, seperti direksi, *marketing* dan *counter* (kasir).

2. Perancangan sistem dan implementasi, dimana dilakukan desain sistem lalu diikuti dengan implementasi terhadap desain yang telah dibangun sesuai dengan *requirement* yang telah didapat.
3. Pengujian terhadap program yang telah dibuat. Tahap ini dilakukan baik dengan sesama peserta magang maupun dengan pihak-pihak terkait dalam bentuk rapat kerja.
4. *Deployment*, dilakukan setelah program lulus dari tahap pengujian dimana program diintegrasikan dengan *server* setempat untuk mulai digunakan sebagai operasional perusahaan.

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang ini dapat diuraikan menjadi beberapa bagian, yaitu proses pengumpulan *requirement*, perancangan, pengujian dan penerapan.

Tabel 3. 1 *Timetable* Pelaksanaan Kerja Magang

| No | Kegiatan                     | Pembagian waktu- |   |   |   |   |   |   |   |
|----|------------------------------|------------------|---|---|---|---|---|---|---|
|    |                              | 1                | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 1  | Studi literatur              | ■                | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 2  | <i>Requirement analysis</i>  | ■                | ■ | ■ |   |   |   |   |   |
| 3  | Perancangan dan Implementasi | ■                | ■ | ■ | ■ |   |   |   |   |
| 4  | Pengujian                    |                  |   |   |   | ■ | ■ | ■ |   |
| 5  | <i>Deployment</i>            |                  |   |   |   |   |   |   | ■ |

### 3.3.1 Analisa Requirement

Tahap awal dalam proses pembuatan sistem ini adalah pengumpulan *requirement* dari *user* yang nantinya akan menggunakan sistem ini. *Requirement* didapatkan dari direksi, divisi *marketing*, divisi IT, dan juga *counter* (kasir).

Berdasarkan hasil wawancara dari semua *user* terkait, secara garis besar sistem dapat dibagi menjadi 2 sub-sistem, yaitu sub-sistem keanggotaan *sports club* dan sub-sistem keanggotaan kursus. Sub-sistem keanggotaan kursus digunakan untuk mendata berbagai jenis kursus yang diadakan pihak perusahaan (seperti aikido, yoga, dsb.) serta pendataan anggota kursus. Berikut merupakan detail dari *requirements* yang didapat.

Tabel 3. 2 *Requirement* sistem

| Sub-Sistem                                | Requirement   |
|---|---|
| Sub-sistem keanggotaan <i>sports club</i> | <ul style="list-style-type: none"><li>- Pendataan terhadap anggota <i>sports club</i> sesuai dengan tipe dan paket keanggotaan</li><li>- <i>Form</i> pendaftaran yang sesuai dengan <i>form</i> cetak yang saat itu dipakai</li><li>- Cetak kwitansi dan <i>form</i> sebagai bukti cetak pembayaran maupun data fisik.</li><li>- Pencarian data sesuai tanggal aktif, tipe, paket maupun tanggal nonaktif.</li><li>- Konversi hasil pencarian data ke dalam dokumen berformat *.xlsx (<i>excel file</i>).</li><li>- Antar muka yang mudah dipelajari.</li></ul> |

Tabel 3. 3 *Requirement* sistem (lanjutan)

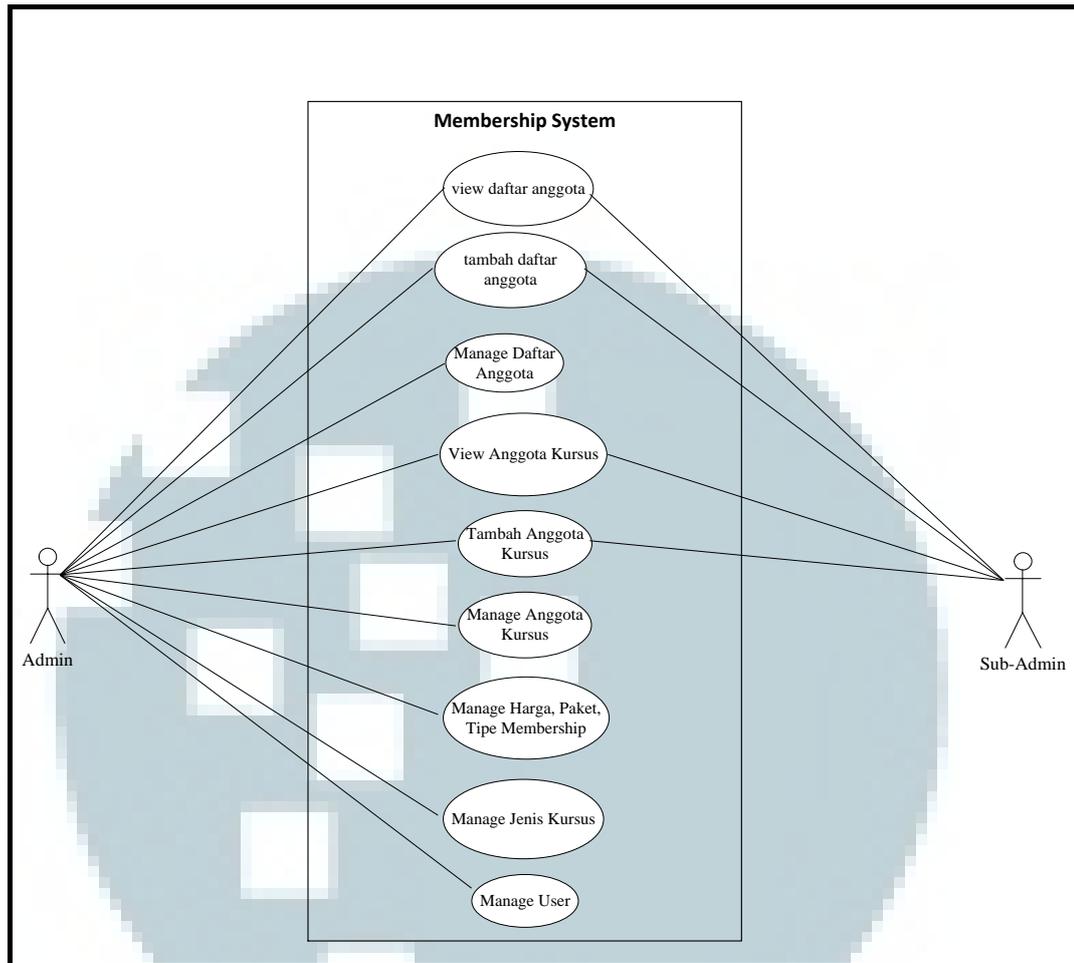
| Sub-Sistem                    | Requirement  |
|-------------------------------|--|
| Sub-sistem keanggotaan kursus | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendataan terhadap anggota kursus sesuai dengan jenis kursus</li> <li>- <i>Form</i> pendaftaran yang dibuat sesederhana mungkin</li> <li>- Pencarian data sesuai tanggal aktif dan jenis kursus</li> <li>- Konversi hasil pencarian data ke dalam dokumen berformat *.xlsx (<i>excel file</i>).</li> <li>- Antar muka yang mudah dipelajari.</li> </ul> |

### 3.3.2 Perancangan Sistem

Dalam mengembangkan sistem, metode yang digunakan adalah metode *procedural*. Sehingga pada tahap perancangan menggunakan *Use Case Diagram*, *Flow Chart Diagram*, *Data Flow Diagram*, dan *Entity Relationship Diagram*. (Shelly & Rosenblatt, 2010)

#### a. Use Case Diagram

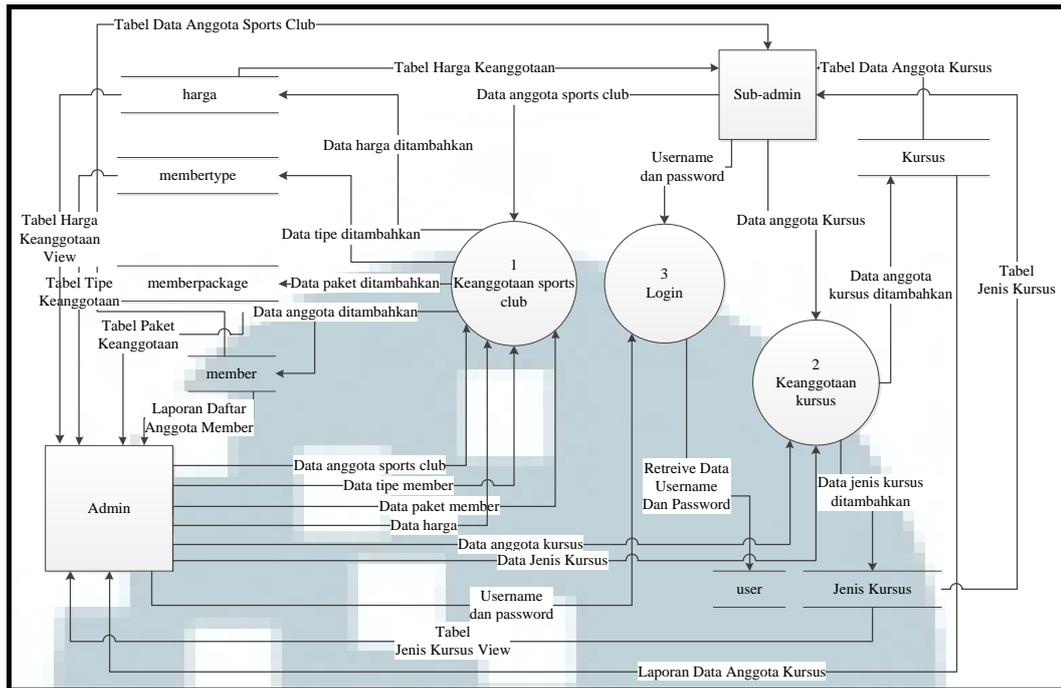
Pengguna sistem yang dibangun secara garis besar dapat dibagi menjadi 2, yaitu *admin* dan *sub-admin*. Proses kerja *sub-admin* adalah menambah anggota, baik anggota *sports club* ataupun anggota kursus, dan melihat anggota. Sedangkan *admin* memiliki kewenangan lebih, antara lain *manage* (edit maupun hapus) anggota, *manage* harga, paket, tipe keanggotaan dan *manage* user.



Gambar 3. 1 *Use Case Diagram* Sistem Keanggotaan

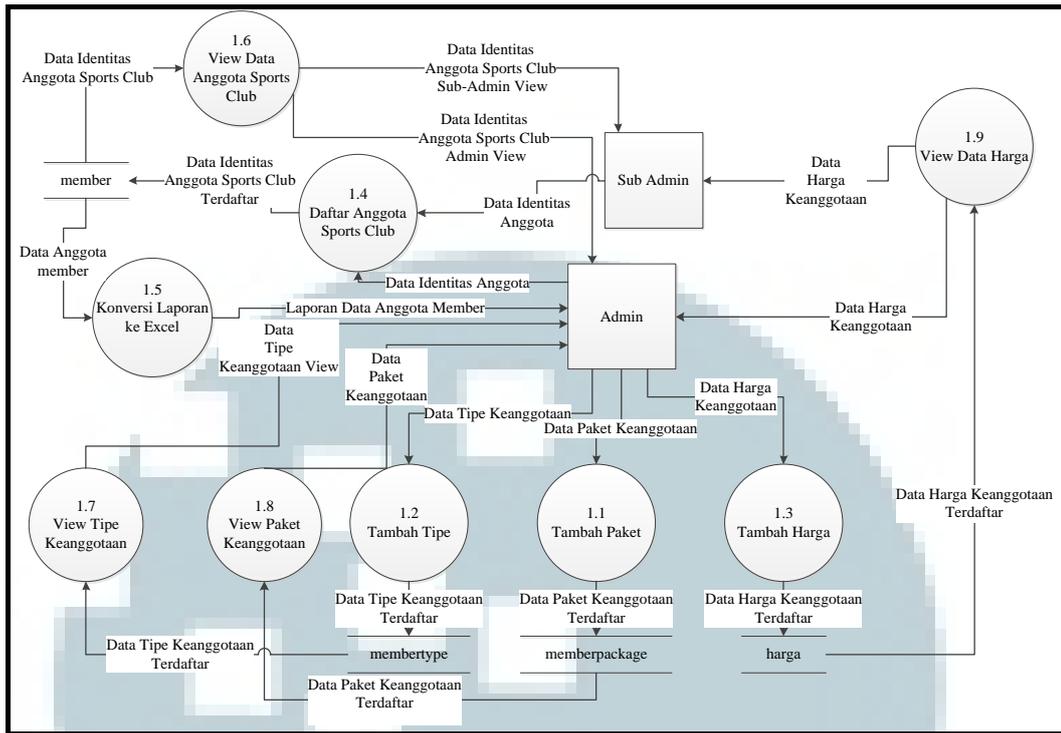
Pada Gambar 3.1, digambarkan 2 buah *actor*, yaitu *admin* dan *sub-admin*. Struktur *use case diagram* dibuat demikian dikarenakan sistem dibuat dengan konsep *procedural*, tidak menggunakan konsep *object oriented*. Dalam realisasinya, *admin* dipegang oleh direksi dan divisi IT, sedangkan *sub-admin* dipegang oleh marketing, keuangan, dan *counter* (kasir). Hal yang dilakukan *sub-admin* juga dapat dilakukan oleh *admin*, sehingga secara garis besar, *admin* memiliki *privilege* (kewenangan) lebih banyak pada sistem dibandingkan *sub-admin*.





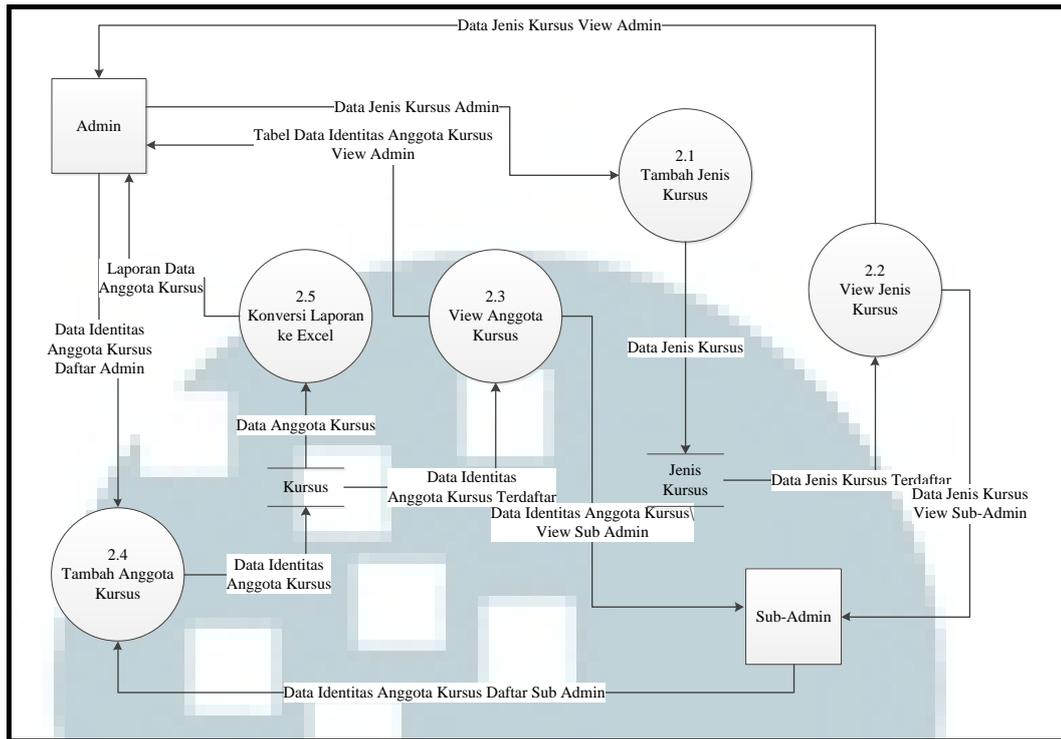
Gambar 3. 3 Data Flow Diagram Level 1

Sistem dapat terbagi menjadi dua buah sub-sistem, yaitu sub-sistem keanggotaan *sports club* dan sub-sistem keanggotaan kursus. Sesuai dengan Gambar 3.3, kedua sistem melakukan pendataan dan penyimpanan terhadap data-data anggota, baik anggota kursus maupun anggota *sports club*. Kedua entitas mampu berinteraksi dengan ketiga proses, tetapi entitas *sub-admin* memiliki masukan dan keluaran data yang lebih sedikit dibandingkan entitas admin. Proses keanggotaan *sports club* memiliki empat masukan data dari *admin* dan 1 masukan data dari *sub-admin*, sedangkan keluaran data sebanyak tiga buah. Proses keanggotaan kursus memiliki dua masukan data dari *admin* dan satu masukan data dari *sub-admin*, sedangkan keluaran data sebanyak dua buah.



Gambar 3. 4 Data Flow Diagram Level 2 Sports Club

Dari kedua sub-sistem, dapat dipecah menjadi beberapa proses. Gambar 3.4 merupakan *data flow diagram* untuk sub-sistem keanggotaan *sports club*. Secara garis besar, proses pendaftaran anggota akan berjalan apabila tipe, paket maupun harga telah ditambahkan di dalam sistem. Terdapat sembilan proses dalam *data flow diagram level 2* ini. Admin dapat berinteraksi dengan seluruh proses, sedangkan *sub-admin* hanya dapat berinteraksi dengan dua proses yaitu proses daftar anggota *sports club* dan proses *view anggota sports club*.

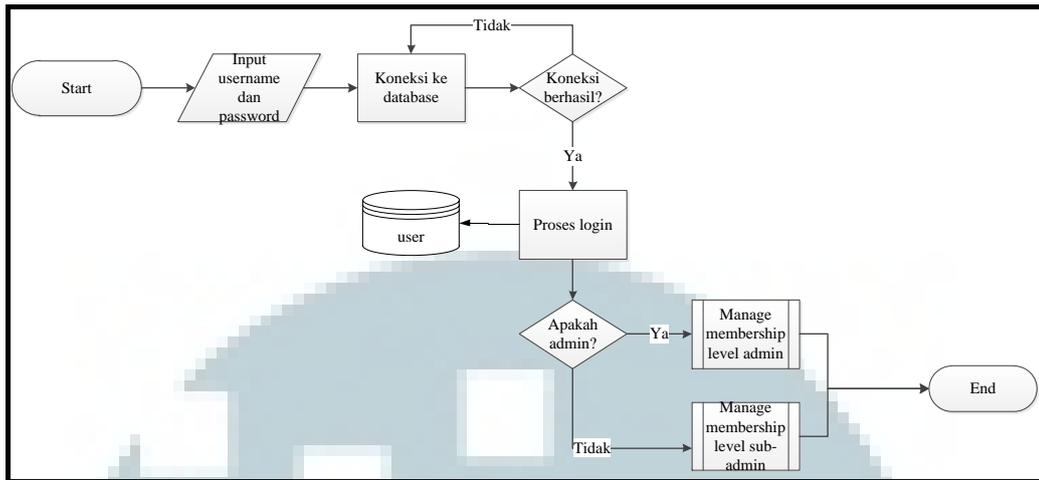


Gambar 3. 5 Data Flow Diagram Level 2 Kursus

Gambar 3.5 merupakan *data flow diagram* untuk sub-sistem kursus. Sub-proses yang dimiliki lebih sedikit dibandingkan sub-proses pada sub-sistem keanggoan. Proses pendaftaran anggota kursus akan berjalan apabila admin telah memasukkan data jenis kursus.

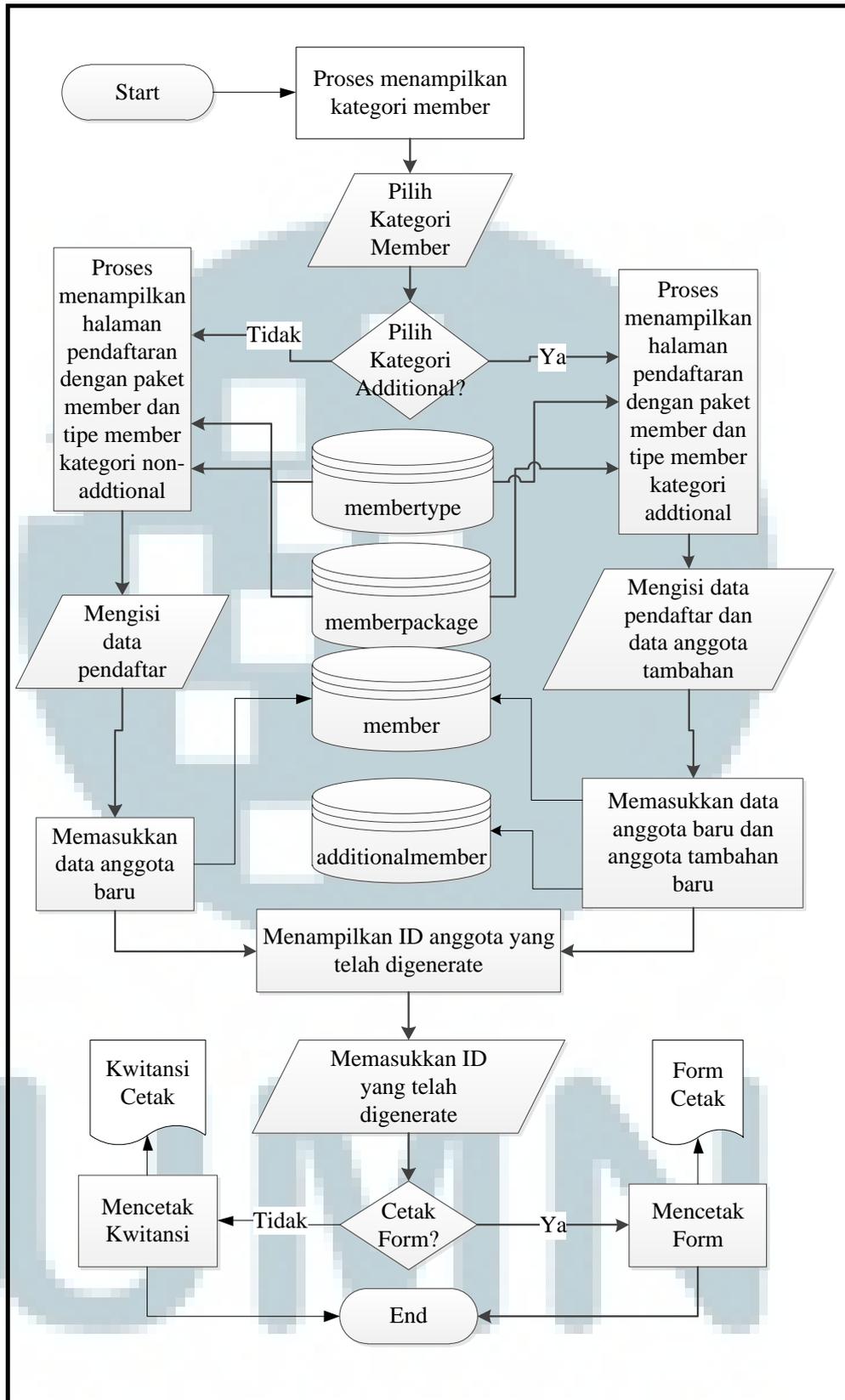
### c. Flow Chart Diagram

Berdasarkan hasil pengumpulan *requirement* serta arahan dari direksi dan pembimbing lapangan, terbentuklah sebuah alur yang menggambarkan proses-proses yang terdapat dalam sistem. Alur proses-proses tersebut digambarkan dalam bentuk *flowchart* agar mudah dipahami berdasarkan urutan langkah dari satu proses ke proses lainnya. Berikut merupakan *flowchart* dari sistem ini.



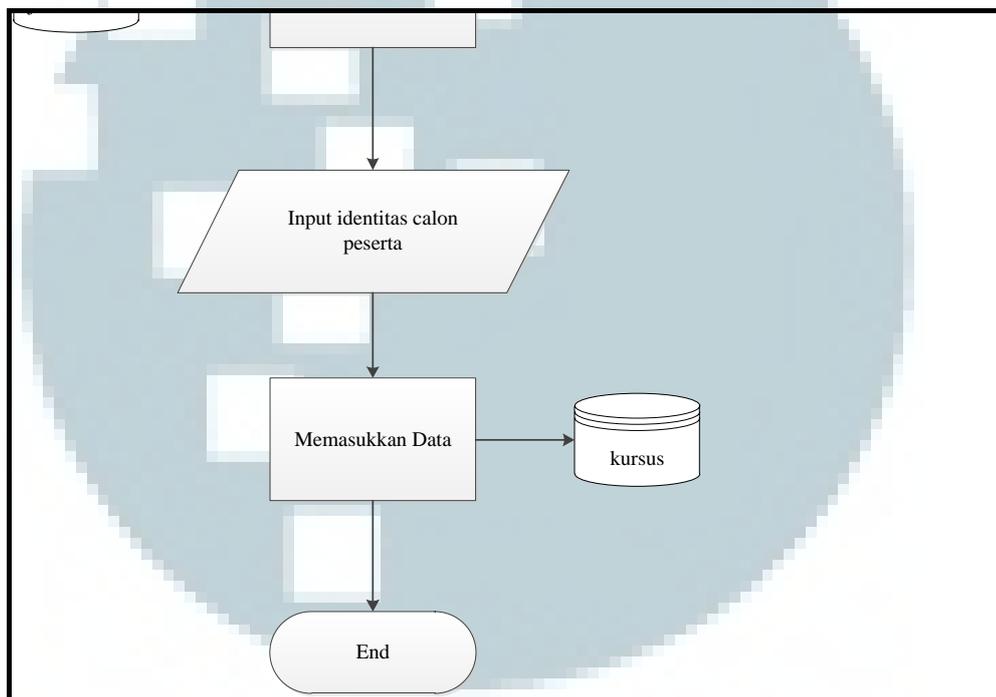
Gambar 3. 6 Flowchart Aplikasi Sistem Informasi Keanggotaan Sports Club

Gambar 3.6 menunjukkan alur proses yang terjadi pada aplikasi sistem informasi keanggotaan *sports club*. Diawali dengan menampilkan halaman login terlebih dahulu, selanjutnya *user* dapat melakukan *login* sesuai dengan kedudukannya, apakah *admin* ataupun *sub-admin*. *Database* menyimpan keterangan dari masing-masing *user* tentang *privilege* apakah *admin* ataupun *sub-admin*, sebagai bagian dari validasi. *Admin* maupun *sub-admin* memiliki *privilege* masing-masing seperti yang terlihat pada Gambar 3.1. Apabila *admin*, sistem akan memasuki halaman *admin* yang memiliki fitur manajemen sistem sesuai dengan *privilege* yang dimiliki. Apabila *sub-admin*, sistem akan memasuki halaman *sub-admin* yang tidak memiliki fitur manajemen sistem.



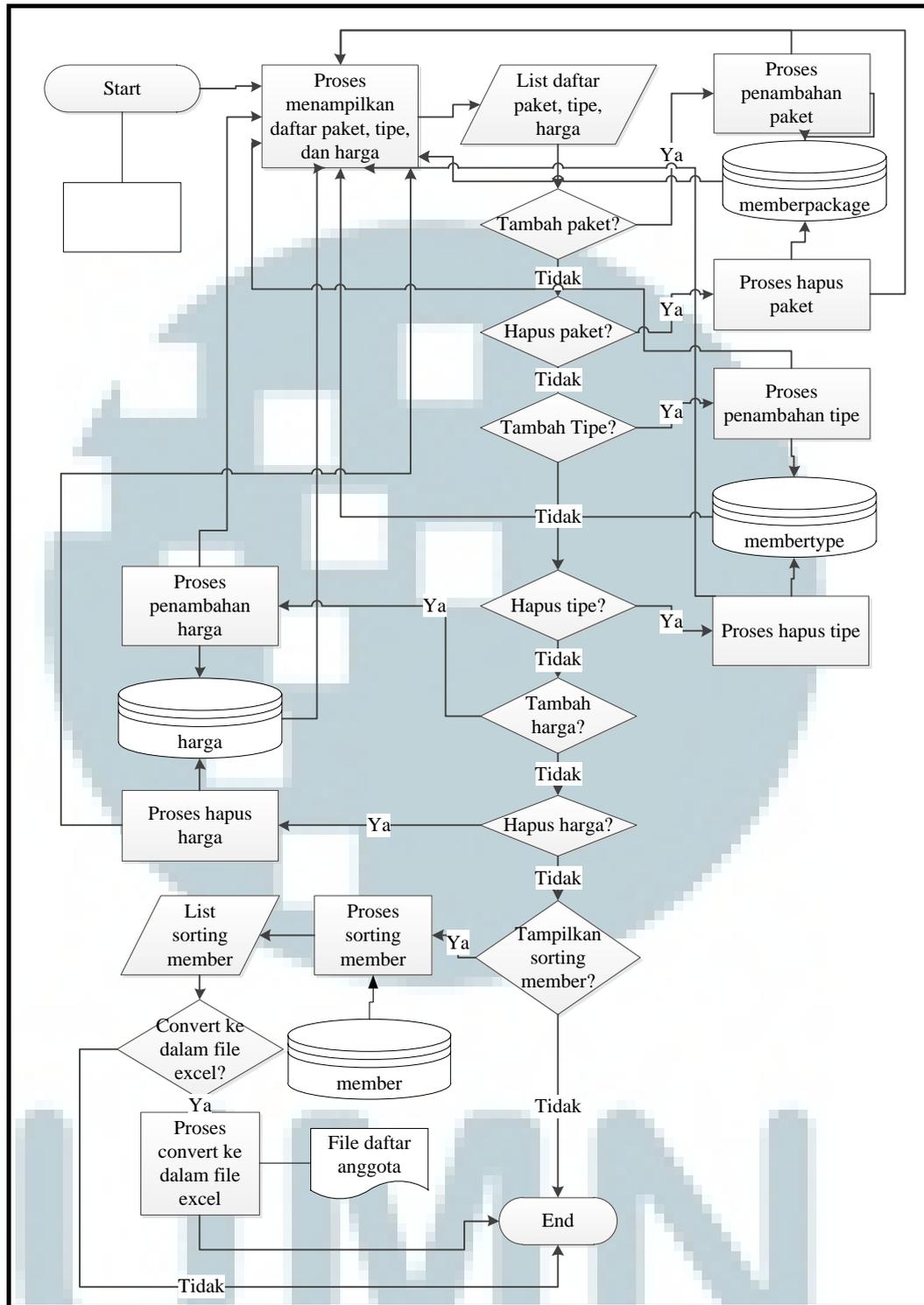
Gambar 3. 7 Flowchart pendaftaran anggota sports club

Gambar 3.7 menunjukkan alur proses pendaftaran anggota *sports club*. Admin dan sub admin menjalani proses yang sama ketika melakukan pendaftaran anggota baru. Kategori *member* merupakan langkah awal untuk menentukan tipe keanggotaan, apakah tipe keanggotaan *additional* (memiliki anggota tambahan) atau tipe keanggotaan *non-additional* (individu).



Gambar 3. 8 *Flowchart* pendaftaran anggota kursus

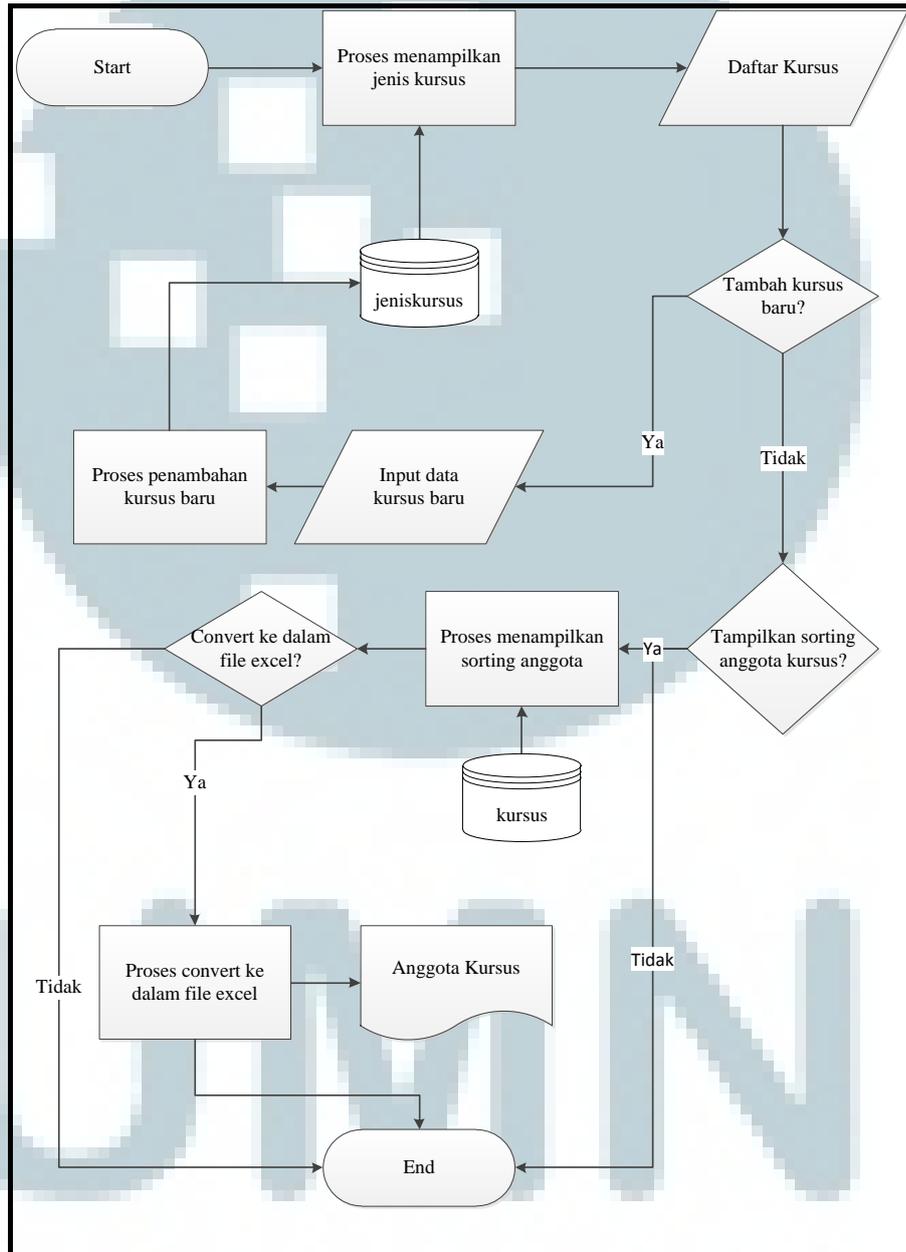
Pada Gambar 3.8, terlihat proses pendaftaran anggota kursus yang dilakukan oleh admin maupun sub-admin memiliki proses yang lebih pendek dibandingkan dengan proses pendaftaran anggota *sports club*. Pendaftaran dapat dilakukan melalui perusahaan maupun pelatih kursus terkait. Apabila pendaftaran dilakukan melalui pelatih, maka pelatih yang bersangkutan wajib mendaftarkan anggota baru ke perusahaan.



Gambar 3. 9 *Flowchart* administrasi keanggotaan *sports club*

Gambar 3.9 merupakan *flowchart* administrasi keanggotaan yang dilakukan oleh admin (direksi maupun divisi IT). Admin dapat mengatur tipe dan paket

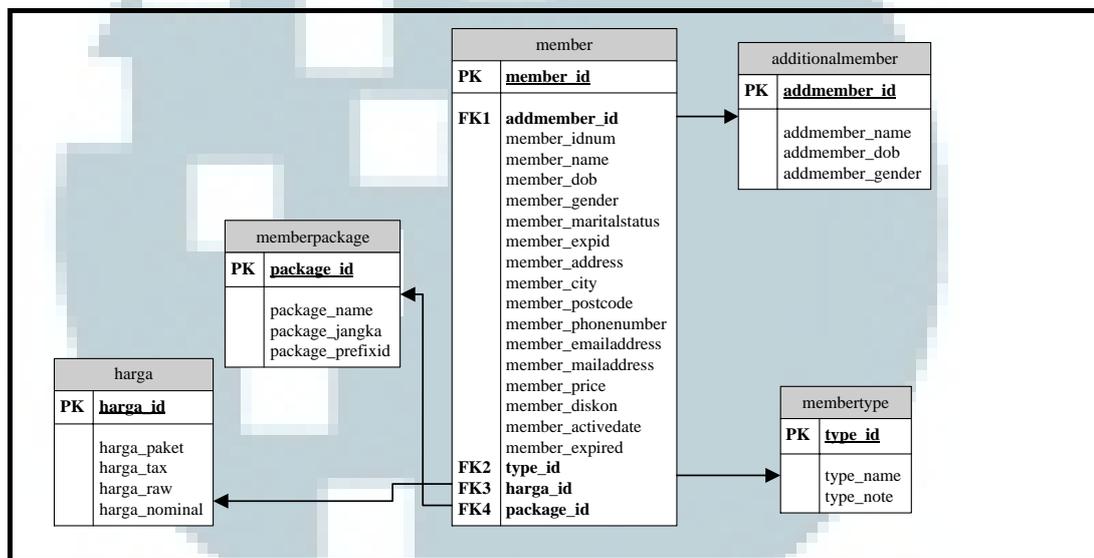
keanggotaan dalam sistem. Pengaturan harga dapat dilakukan setelah pengaturan tipe dan paket keanggotaan selesai dilakukan. Admin dapat menampilkan daftar anggota, berdasarkan tipe, paket, tanggal aktif ataupun tanggal non aktif. Daftar yang telah ditampilkan dapat dikonversi ke dalam dokumen dengan format \*.xls (*excel file*).



Gambar 3. 10 Flowchart administrasi kursus

Gambar 3.10 merupakan *flowchart* administrasi kursus, dimana *admin* dapat mengatur jenis-jenis kursus yang ada. Pada proses ini *admin* juga dapat menampilkan daftar anggota sesuai dengan jenis kursus maupun tanggal aktif. Daftar tersebut dapat dikonversi ke dalam dokumen dengan format \*.xls (*excel file*).

#### d. Entity Relationship Diagram



Gambar 3. 11 Entity Relationship Diagram

Gambar 3.11 menunjukkan hubungan antar tabel pada database sistem. Tabel kursus dan tabel *membership* tidak memiliki keterkaitan, dikarenakan keduanya merupakan sub-sistem yang berbeda. Tabel *member* memiliki satu *primary key* dan empat *foreign key*. Keempat *foreign key* merferensi ke empat tabel lain, yaitu tabel *aditonalmember*, tabel harga, tabel *memberpackage* dan tabel *membertype*.

### e. Struktur Tabel

Nama Tabel : user

Fungsi : menyimpan *username* dan *password* pengguna sistem

Tabel 3. 4 Struktur tabel data user

| <b>Nama Kolom</b> | <b>Tipe Data</b> | <b>Keterangan</b>               |
|-------------------|------------------|---------------------------------|
| id                | int(11)          | <i>auto increment</i> id        |
| username          | varhchar(25)     | Untuk menyimpan username        |
| password          | varchar(200)     | Untuk menyimpan password        |
| level             | varchar(25)      | Untuk menyimpan level dari user |

Nama Tabel : member

Fungsi : menyimpan nama anggota yang telah terdaftar

Tabel 3. 5 Struktur tabel data member

| <b>Nama Kolom</b> | <b>Tipe Data</b> | <b>Keterangan</b>               |
|-------------------|------------------|---------------------------------|
| member_id         | varchar(10)      | <i>Auto Increment</i> id        |
| member_type       | varchar(50)      | Tipe keanggotaan                |
| member_package    | varchar(50)      | Paket (waktu aktif) keanggotaan |
| member_idnum      | varchar(65)      | Nomor tanda pengenal            |
| member_name       | text             | Nama lengkap pendaftar          |
| member_dob        | date             | Tanggal lahir pendaftar         |
| member_gender     | varchar(8)       | Jenis kelamin pendaftar         |

Tabel 3. 6 Struktur tabel data member (lanjutan)

| <b>Nama Kolom</b>    | <b>Tipe Data</b> | <b>Keterangan</b>               |
|----------------------|------------------|---------------------------------|
| member_maritalstatus | varchar(25)      | Status kawin pendaftar          |
| member_expid         | date             | Tanggal nonaktif tanda pengenal |
| member_address       | text             | Alamat lengkap pendaftar        |
| member_city          | varchar(50)      | Kota tinggal pendaftar          |
| member_postcode      | varchar(15)      | Kode pos pendaftar              |
| member_phonenumber   | varchar(25)      | Nomor telepon aktif pendaftar   |
| member_emailaddress  | varchar(80)      | Alamat email aktif pendaftar    |
| member_mailaddress   | text             | Alamat surat pendaftar          |
| member_price         | int(11)          | Harga pendaftaran               |
| member_diskon        | int(11)          | Diskon pendaftaran (jika ada)   |
| member_activedate    | date             | Tanggal aktif pendaftaran       |
| member_expired       | date             | Tanggal nonaktif pendaftaran    |

Nama Tabel : additionalmember

Fungsi : menyimpan nama anggota tambahan

Tabel 3. 7 Struktur tabel data additionalmember

| <b>Nama Kolom</b> | <b>Tipe Data</b> | <b>Keterangan</b>              |
|-------------------|------------------|--------------------------------|
| addmember_id      | varchar(10)      | Nomor ID anggota tambahan      |
| addmember_name    | text             | Nama lengkap anggota tambahan  |
| add_memberdob     | date             | Tanggal lahir anggota tambahan |
| add_membergender  | varchar(9)       | Jenis kelamin anggota tambahan |

Nama Tabel : memberpackage

Fungsi : menyimpan paket keanggotaan

Tabel 3. 8 Struktur tabel data memberpackage

| <b>Nama Kolom</b> | <b>Tipe Data</b> | <b>Keterangan</b>    |
|-------------------|------------------|----------------------|
| Package_id        | int(11)          | Id paket keanggotaan |
| Package_name      | varchar(25)      | Nama paket           |
| Package_jangka    | int(11)          | Masa aktif paket     |
| Package_prefixid  | varchar(5)       | Prefix untuk id user |

Nama Tabel : membertype

Fungsi : menyimpan jenis keanggotaan

Tabel 3. 9 Struktur tabel data membertype

| <b>Nama Kolom</b> | <b>Tipe Data</b> | <b>Keterangan</b>     |
|-------------------|------------------|-----------------------|
| type_id           | int(11)          | Id tipe keanggotaan   |
| type_name         | varchar(50)      | Nama tipe keanggotaan |
| type_note         | varchar(50)      | Keterangan            |

Nama Tabel : harga

Fungsi : menyimpan daftar harga keanggotaan

Tabel 3. 10 Struktur tabel data harga

| <b>Nama Kolom</b> | <b>Tipe Data</b> | <b>Keterangan</b>       |
|-------------------|------------------|-------------------------|
| harga_id          | int(11)          | Id harga                |
| harga_paket       | varchar(50)      | Nama paket keanggotaan  |
| harga_tipe        | varchar(50)      | Nama tipe keanggotaan   |
| harga_tax         | float            | Pajak                   |
| harga_raw         | int(11)          | Harga awal              |
| harga_nominal     | int(11)          | Harga akhir keanggotaan |

Nama Tabel : kursus

Fungsi : menyimpan nama anggota kursus yang telah terdaftar

Tabel 3. 11 Struktur tabel data kursus

| <b>Nama Kolom</b>      | <b>Tipe Data</b> | <b>Keterangan</b>           |
|------------------------|------------------|-----------------------------|
| mbrkursus_id           | varchar(65)      | Id keanggotaan kursus       |
| mbrkursus_jenis        | varchar(45)      | Jenis kursus yang diikuti   |
| mbrkursus_name         | text             | Nama lengkap anggota kursus |
| mbrkursus_dob          | date             | Tanggal lahir anggota       |
| mbrkursus_gender       | varchar(8)       | Jenis kelamin anggota       |
| mbrkursus_address      | text             | Alamat lengkap anggota      |
| mbrkursus_job          | text             | Pekerjaan anggota           |
| mbrkursus_phone        | text             | Nomor telepon aktif anggota |
| mbrkursus_mail         | text             | Alamat email anggota        |
| mbrkursus_tanggalmasuk | date             | Tanggal aktif anggota       |
| mbrkursus_hargatotal   | int(11)          | Harga yang dibayarkan       |

Nama Tabel : jeniskursus

Fungsi : menyimpan jenis kursus yang bergabung dengan perusahaan

Tabel 3. 12 Struktur tabel jeniskursus

| <b>Nama Kolom</b> | <b>Tipe Data</b> | <b>Keterangan</b>     |
|-------------------|------------------|-----------------------|
| jenis_id          | int(11)          | Id jenis kursus       |
| jenis_namakursus  | varchar(45)      | Nama kursus           |
| jenis_pelatih     | varchar(80)      | Nama pelatih          |
| jenis_kontak      | varchar(25)      | Kontak pelatih kursus |

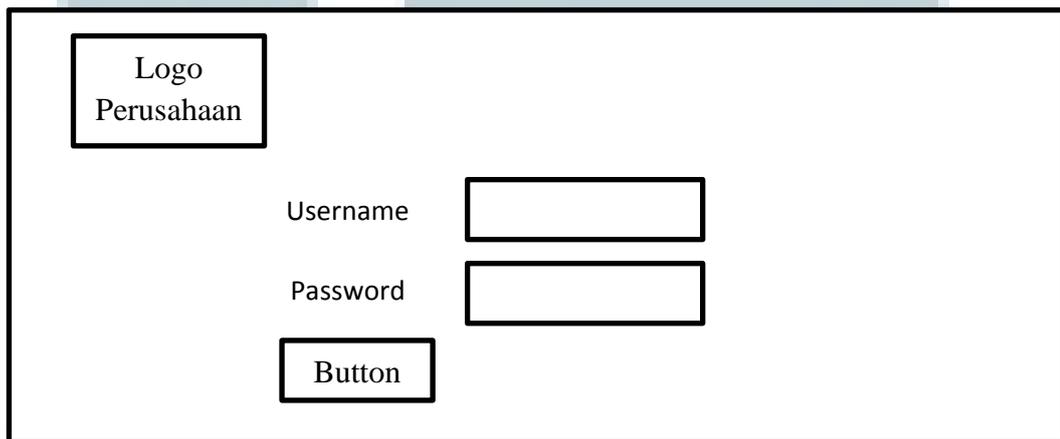
Tabel 3.10 Struktur tabel data jeniskursus (lanjutan)

| Nama Kolom            | Tipe Data | Keterangan              |
|-----------------------|-----------|-------------------------|
| jenis_jumlahpertemuan | int(11)   | Jumlah pertemuan kursus |
| jenis_harga           | int(11)   | Harga kursus            |

### 3.3.3 Desain Antarmuka dan Development

#### a. Desain Antarmuka

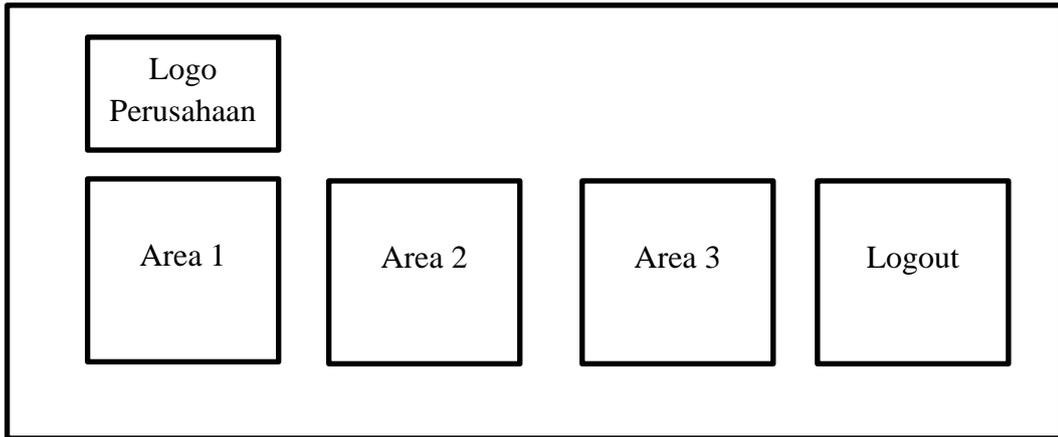
Pada tahap pengumpulan *requirement*, terdapat penekanan dalam desain antar muka agar dibuat sesederhana mungkin agar mudah digunakan oleh *user* yang tidak terbiasa mengoperasikan komputer



The image shows a login form layout within a rectangular border. In the top-left corner, there is a box labeled "Logo Perusahaan". To the right of this, there are two input fields: the top one is labeled "Username" and the bottom one is labeled "Password". Below the "Password" field, there is a button labeled "Button".

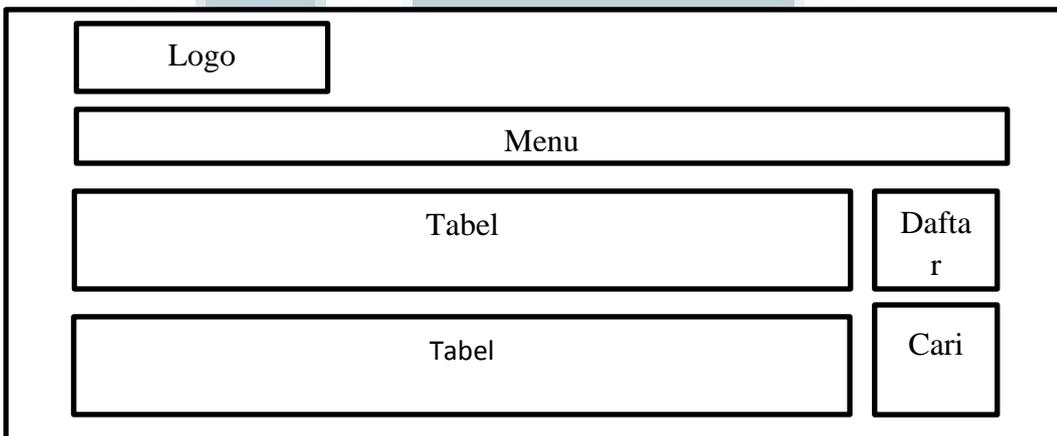
Gambar 3. 12 Rancangan Halaman *Login*

Gambar 3.12 merupakan rancangan halaman indeks berupa halaman *login*. Pada tahap ini *user* memasukkan *username* dan *password* untuk dapat melanjutkan ke tahap berikutnya.



Gambar 3. 13 Rancangan Halaman Utama

Gambar 3.13 merupakan rancangan halaman utama sistem. Secara garis besar, antar muka sistem terbagi menjadi area. Baik admin maupun sub-admin memiliki tampilan antarmuka yang sama. Area digunakan untuk mempermudah penggunaan, sehingga *user* dapat membedakan sub-sistem dan dapat menggunakannya dengan mudah.



Gambar 3. 14 Rancangan Halaman Administrasi

Memasuki area administrasi, admin akan dihadapkan pada antar muka seperti pada gambar 3.14. Antar muka tersebut untuk mempermudah penggunaan, dimana dalam 1 halaman dapat mengatur tipe, paket maupun harga keanggotaan.

Gambar 3. 15 Rancangan Form Pendaftaran

Baik area kursus maupun area member memiliki rancangan yang sama untuk form pendaftaran, seperti pada gambar 3.15. Form tersebut untuk memasukan data identitas anggota baru, baik anggota *sports club* maupun kursus.

#### b. Development

Selama melakukan pengembangan dari sistem, digunakan beberapa perangkat keras dan perangkat lunak. Berikut perangkat keras yang digunakan.

- Laptop ASUS dengan spesifikasi:

- a. CPU : Intel ® Core™ i3-2370M CPU @ 2.40 GHz
- b. VGA : Intel HD Graphics
- c. RAM : DDR3 2048 MB
- d. HDD : 500 GB
- e. RF : 802.11b/g/n

Berikut perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan sistem.

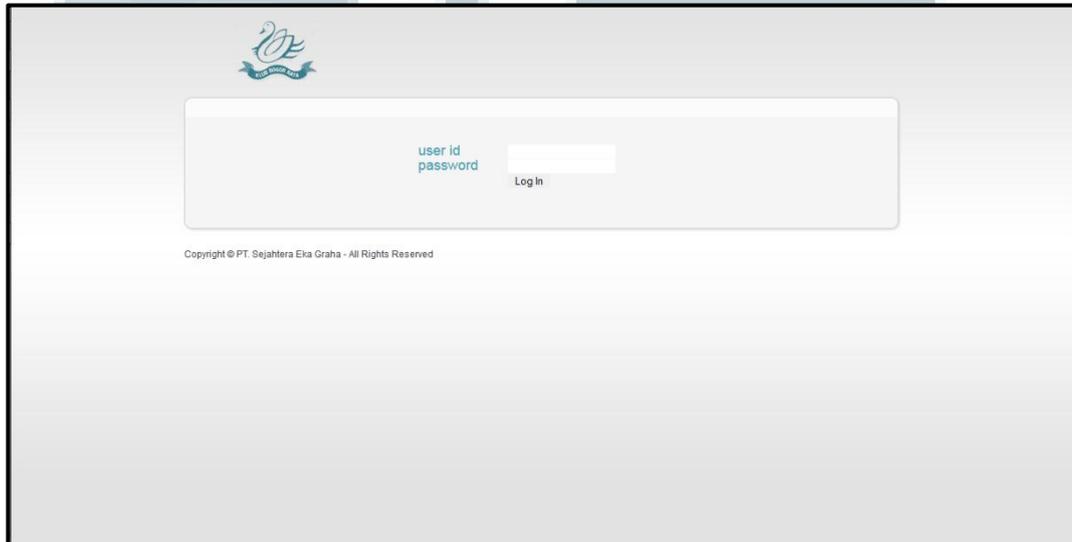
- Sistem Operasi Windows 7-64 bit
- Adobe Dreamweaver CS 6

- Google Chrome 37.0.0.0

- XAMPP with PHP 5.6.8

### 3.3.4 Implementasi

Sistem dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Pada awalnya, sistem dibangun menggunakan bahasa pemrograman Visual C# (*desktop based*). Namun setelah pengarahan dari pembimbing lapangan, sistem dibuat dengan bahasa pemrograman berbasis web.



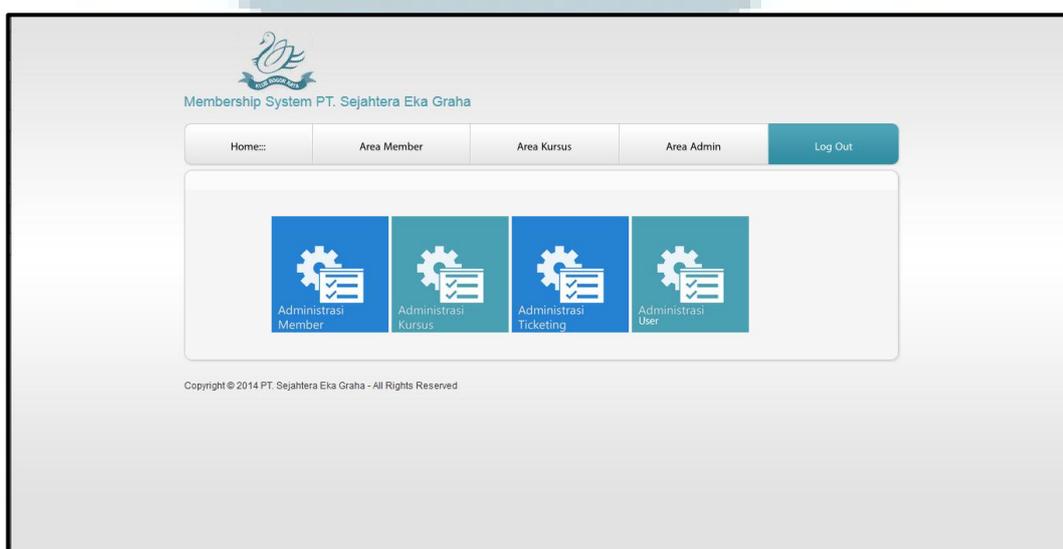
Gambar 3. 16 Halaman *Login*

Gambar 3.16 merupakan halaman *login*, yang menjadi halaman *index* pada sistem. Baik admin maupun sub-admin akan melalui proses ini. Halaman tersebut akan meminta *username* dan *password* dari masing-masing pengguna.



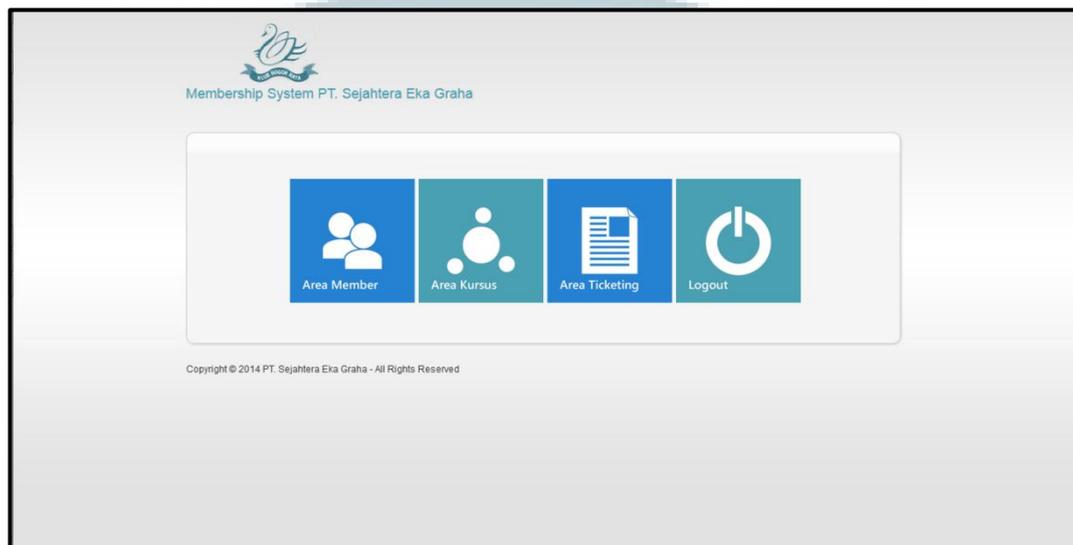
Gambar 3. 17 Halaman awal level *admin*

Gambar 3.17 merupakan halaman awal pada level *admin*. Desain antar muka halaman mengacu pada gambar 3.13. Keempat tombol digambarkan sebagai area untuk memudahkan user yang tidak terbiasa menggunakan komputer.



Gambar 3. 18 Area Administrasi Sistem

Gambar 3.18 merupakan halaman administrasi sistem yang dapat diakses oleh level *admin*. Menggunakan konsep yang sama seperti gambar 3.17, desain mengacu pada gambar 3.13.



Gambar 3. 19 Halaman awal level sub-admin

Gambar 3.19 merupakan halaman awal pada level sub-admin. Sama seperti gambar 3.17, desain mengacu pada gambar 3.13.

U  
M  
M  
N

Membership System PT. Sejahtera Eka Graha

Home:: Area Member Area Kursus Area Admin Log Out

### Administrasi Membership

Paket Jangka Waktu (dalam Bulan) Prefix ID Masukkan

| No | Paket   | Jangka Waktu | Prefix | Masukkan               |
|----|---------|--------------|--------|------------------------|
| 1  | 2 tahun | 12 bulan     | 001    | <a href="#">Delete</a> |

Tipe Keterangan Non-Additional Masukkan

| No | Type     | Keterangan     | Masukkan               |
|----|----------|----------------|------------------------|
| 1  | Individu | Non-Additional | <a href="#">Delete</a> |
| 2  | Family   | Additional     | <a href="#">Delete</a> |

Paket Type Tax & Service Harga Awal Masukkan

| No | Paket   | Type     | Tax and Service | Harga Mentah | Harga Total | Masukkan               |
|----|---------|----------|-----------------|--------------|-------------|------------------------|
| 1  | 2 tahun | Individu | 15.5            | 500000       | 517500      | <a href="#">Delete</a> |

Gambar 3. 20 Halaman administrasi keanggotaan

Gambar 3.20 merupakan halaman administrasi keanggotaan. Dalam halaman ini terdapat 3 tabel yaitu tabel tipe keanggotaan, paket keanggotaan, dan harga keanggotaan.

Membership System PT. Sejahtera Eka Graha

Home:: Area Member Area Kursus Area Admin Log Out

### Daftar Member Baru

Tipe Member  
Paket Member  
Id No (KTP/Passpor)  
Nama Lengkap  
Tanggal lahir  
Jenis Kelamin  
Marital Status  
Expired ID  
Alamat  
Kota  
Kode Pos  
Nomer Telepon  
E-mail  
Alamat Surat  
Tanggal Aktif  
Diskon

submit

Gambar 3. 21 Form Pendaftaran Keanggotaan

Gambar 3.21 merupakan halaman pendaftaran anggota *sports club*. Admin dan sub-admin dapat mengakses halaman tersebut pada area member. Desain halaman tersebut mengacu pada gambar 3.15

The image shows a web interface for a membership system. At the top, there is a logo and the text 'Membership System PT. Sejahtera Eka Graha'. Below this is a navigation menu with buttons for 'Home::', 'Area Member', 'Area Kursus', 'Area Admin', and 'Log Out'. The main content area is titled 'Daftar Kursus Baru' (New Course Registration). It contains a form with the following fields: 'Pelatihan' (Training) with a dropdown menu, 'Nama Lengkap' (Full Name), 'Tempat/Tanggal Lahir' (Place/Date of Birth), 'Jenis Kelamin' (Gender) with a dropdown menu, 'Alamat' (Address), 'Pekerjaan' (Occupation), 'Nomer Telepon' (Phone Number), 'E-mail', and 'Tanggal Masuk' (Registration Date). A 'Submit' button is located at the bottom right of the form. At the bottom of the page, there is a copyright notice: 'Copyright © 2014 PT. Sejahtera Eka Graha - All Rights Reserved'.

Gambar 3. 22 Form Pendaftaran Keanggotaan Kursus

Gambar 3.22 merupakan form pendaftaran anggota kursus. Sama halnya dengan form pendaftaran anggota *sports club*, desain yang digunakan mengacu pada gambar 3.15.

Berikut merupakan potongan penulisan kode program dalam bahasa pemrograman PHP yang digunakan dalam membuat sistem.

```

$tipemember = $_REQUEST['tipemember'];
$idno = $_REQUEST['idno'];
$paketmember = $_REQUEST['paketmember'];
$namalengkap = $_REQUEST['namalengkap'];
$TTL = $_REQUEST['TTL'];
$JenisKelamin = $_REQUEST['JenisKelamin'];
$maritalst = $_REQUEST['maritalst'];
$expid = $_REQUEST['expid'];
$alamat = $_REQUEST['alamat'];
$kota = $_REQUEST ['kota'];
$kodepos = $_REQUEST ['kodepos'];
$notelp = $_REQUEST['notelp'];
$email = $_REQUEST['email'];
$alamat surat = $_REQUEST['alamat surat'];
$diskon = $_REQUEST['diskon'];

$prefixq = mysql_query("SELECT package_prefixid from memberpackage WHERE
package_name= '". $paketmember ."'");
$prefixid = mysql_result($prefixq,0);

$selectidmax = mysql_query( "SELECT max(member_id) as maxidadmin FROM member ");
$hslidmax=mysql_fetch_array($selectidmax);
$idmax=$hslidmax['maxidadmin'];
$nourut = (int) substr($idmax, 3,4);
$nourut++;
$idmember = $prefixid . sprintf("%04s", $nourut);

$hargatotalq = mysql_query("SELECT harga_nominal from harga WHERE harga_paket =
'".$paketmember."' AND harga_tipe = '".$tipemember."'");
$hargatotalraw = mysql_result($hargatotalq,0);
$diskonangka = $hargatotalraw * ($diskon/100);

```

Gambar 3. 23 Snippet Code Pendaftaran Anggota Sports Club

Gambar 3.23 Merupakan potongan kode dalam bahasa pemrograman PHP yang digunakan untuk melakukan pendaftaran anggota *sports club*. Setelah admin maupun sub-admin mengisi data identitas anggota baru, variabel-variabel pada potongan gambar akan meminta data dari form pendaftaran anggota. ID pada setiap anggota merupakan gabungan antara *prefix id* berdasarkan paket keanggotaan yang telah diatur oleh admin di halaman administrasi keanggotaan. *Query Select max(memberid)* digunakan untuk mengambil nilai tertinggi dari id yang sudah terdaftar sebelumnya untuk kemudian ditambahkan satu nilai agar mendapat id baru untuk anggota baru yang terdaftar.

### 3.4 Kendala yang Ditemukan

Dalam proses kerja magang, kendala teknis yang dihadapi dalam pengerjaan sistem adalah sebagai berikut

1. Sulitnya melakukan pemahaman terhadap bisnis proses pendaftaran anggota *sports club* dan mengimplementasikannya ke dalam sistem yang akan dibuat.
2. Tuntutan dari perusahaan untuk membangun sistem dengan *user interface* yang mudah dipelajari

### 3.5 Solusi dari kendala yang Dihadapi

Berikut solusi-solusi yang diperoleh untuk mengatasi kendala-kendala yang ada

1. Berkonsultasi dengan rekan kerja magang sekaligus meminta penjelasan lebih lanjut mengenai sistem pendaftaran keanggotaan
2. Mengkomunikasikan hasil pekerjaan agar perubahan pada *user requirements* tidak berdampak banyak pada keseluruhan pemrograman.

UMMN