

# ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI REGISTRASI DAN KEANGGOTAAN KLUB

**Henny Hendarti, Karim Haryanto**  
Binus University, Jurusan Komputerisasi Akuntansi  
e-mail :henny@binus.edu

## Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis sistem registrasi dan kemudian merancang sistem registrasi dan keanggotaan pada Klub sehingga mempermudah pengelolaan data dan memperoleh informasi secara cepat yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pelayanan dan fasilitas pada Klub.

Metodologi yang akan digunakan dalam penulisan ini adalah metode analisis dan metode perancangan. Metode analisis terdiri dari studi kepustakaan yang merupakan penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan data secara teoritis yang berhubungan dengan masalah yang menjadi objek penelitian dan diperoleh dari literatur-literatur serta buku-buku dari perpustakaan yang digunakan sebagai landasan teori, survey atas sistem yang sedang berjalan merupakan penelitian langsung pada Klub, dan studi lapangan yang dilakukan dengan 2 cara yaitu pengamatan dan wawancara. Metode perancangan yaitu menggunakan pendekatan Object Oriented Analysis System (OOAD) dengan menggunakan notasi United Modeling Language (UML). Hasil yang dicapai dari penelitian ini adalah menghasilkan sistem informasi yang dapat membantu perusahaan dalam proses registrasi dan penyimpanan data keanggotaan.

Simpulan yang diperoleh dengan adanya sistem informasi registrasi dan keanggotaan ini adalah dapat meningkatkan dan memberikan pelayanan dengan cepat kepada pelanggan dan mengurangi kesalahan yang akan terjadi, dan membantu perusahaan dalam mengambil keputusan.

**Kata Kunci :** Analisis, perancangan, sistem informasi, registrasi, keanggotaan.

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang

Pada era perkembangan dan kemajuan teknologi yang semakin cepat membawa para pelaku bisnis untuk terus mengikuti perkembangan yang sedang terjadi dan yang menjadi trend di zaman yang sekarang ini. Memang tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi semakin lama semakin cepat dan semakin luas, sehingga menyebabkan timbulnya persaingan ketat antar perusahaan dalam dunia bisnis. Setiap perusahaan dituntut untuk dapat memiliki manajemen, sistem, dan kinerja yang baik agar tetap dapat bertahan dalam persaingan dunia bisnis. Hal utama yang perlu diperhatikan, yaitu yang berkaitan dengan pengolahan data dan informasi karena pada saat ini informasi merupakan hal yang penting dan berharga bagi sebuah perusahaan. Pengolahan data dan informasi yang baik sangat diperlukan oleh pihak manajemen perusahaan untuk dapat mempermudah pengambilan keputusan, yaitu dengan cara menerapkan atau mengimplementasi sistem informasi kedalam proses bisnis yang terjadi.

Dengan penerapan sistem informasi ini akan dengan cepat mengetahui hal apa saja yang dibutuhkan dan yang terjadi pada perusahaan dalam waktu singkat. Sehingga dengan adanya informasi maka pihak perusahaan dapat mengambil keputusan yang tepat atas apa yang telah terjadi. Dan pada akhirnya akan memotong banyak biaya yang tidak diperlukan dan memperbesar keuntungan.

Klub merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa olahraga, sehingga tentu saja registrasi dan membership merupakan inti dari aktivitas bisnis perusahaan. Akan tetapi, sistem registrasi dan membership yang sedang berjalan saat ini masih menggunakan sistem yang sangat sederhana, dan tiap data yang disimpan pada komputer tidak berhubungan dengan komputer lain, sehingga dalam membuat laporan masih bersifat manual. Oleh karena itu penulis tertarik untuk membangun sebuah sistem komputerisasi yang dapat membantu mengatasi berbagai kelemahan yang ada pada sistem yang lama dan mempermudah proses bisnis tersebut.

*A member is a person who belongs to a [group of people](#) or a group such as a company or nation who belongs to another group like an [alliance](#) or [consortium](#). By extension it can refer to any part of a whole. <http://en.wikipedia.org/wiki/Membership>*

*All membership numbers must be unique. In addition, membership numbers from deleted memberships should not be reused for new members. <http://www.gymassistant.com>*

*The Registration Code that you entered for Gym Assistant enables the software for a certain number of membership records. Note that this limit is on the number of records, and not the membership numbers themselves. <http://www.gymassistant.com>*

Dimana atas deskripsi diatas penulis mencoba untuk membuat suatu keefisienan dan keefektifitasan dengan merancang suatu sistem informasi yang dapat menunjang proses bisnis tersebut. Oleh karena itu dalam

penerepannya penulis mencoba untuk membuat "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Registrasi dan Keanggotaan Klub".

### 1.1 Ruang Lingkup

Pembahasan utama dari penulisan ini mencakup analisis dan perancangan sistem informasi registrasi dan keanggotaan pada KLUB dengan ruang lingkup sebagai berikut:

- 1) Penerimaan Pendaftaran
- 2) Membuat Formulir Pendaftaran
- 3) Penerimaan Pembayaran
- 4) Membuat Kuitansi
- 5) Membuat Kartu Member
- 6) Membuat Laporan Pelanggan
- 7) Membuat Laporan Aktivitas Pelanggan
- 8) Membuat Grafik Aktivitas Pelanggan
- 9) Membuat Laporan Penerimaan Kas

### 1.2 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dari penulisan ini yaitu:

- 1) Menganalisis sistem informasi yang sedang berjalan.
- 2) Merancang sistem informasi yang baru yang dapat membantu mengatasi masalah yang ada serta mempermudah proses registrasi dan keanggotaan.
- 3) Merancang aplikasi sistem yang terkomputerisasi.

Manfaat dari penulisan ini adalah :

- 4) Meningkatkan kinerja perusahaan dengan menggunakan sistem yang lebih baik.
- 5) Mengurangi *user error* (kesalahan pencatatan) yang sering terjadi pada saat masih menggunakan sistem yang lama.
- 6) Membantu manajemen dalam mengambil keputusan dan menganalisis sistem yang berjalan.
- 7) Menghasilkan laporan yang dapat dipertanggung jawabkan mengenai sistem yang diterapkan dalam perusahaan.
- 8) Membantu meningkatkan pelayanan yang lebih baik kepada pelanggan.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penyusunan makalah ini, pengumpulan data dilakukan secara lisan maupun tertulis. Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan beberapa cara yaitu sebagai berikut:

### a. Metode Analisis

1. Studi Kepustakaan (*Library Research*)  
Studi kepustakaan adalah penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan data-data secara teoritis yang berhubungan dengan masalah yang menjadi objek penelitian, diperoleh dari literatur-literatur serta buku-buku dari perpustakaan yang digunakan sebagai landasan teori.
2. Survey Atas Sistem Yang Sedang Berjalan  
Pada tahapan ini diadakan penelitian langsung pada KLUB. Penelitian dilakukan dengan mengamati langsung ke perusahaan dan mewawancarai pihak yang bersangkutan mengenai sistem yang sedang berjalan.
3. Studi Lapangan (*Field Research*)  
Studi Lapangan adalah penelitian yang dilakukan dengan cara melakukan penelitian secara langsung terhadap perusahaan yang menjadi objek penelitian agar mendapatkan informasi dan data yang lebih akurat dan mengetahui keadaan perusahaan secara langsung. Dalam studi lapangan ini, digunakan dua metode, yaitu:

- Pengamatan (*Observation*)  
Yaitu proses mengumpulkan data-data yang diperlukan dengan mengadakan kunjungan secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dari perusahaan mengenai sistem informasi registrasi dan membership termasuk dokumen yang diperlukan serta tindakan pengendalian yang diperlukan.
- Wawancara (*Interview*)  
Yaitu proses mengumpulkan data-data yang diperlukan dengan mengadakan wawancara secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait.

### b. Metode Perancangan

Dalam skripsi ini metode perancangan menggunakan pendekatan *Object Oriented Analysis and Design* (OOAD) dengan menggunakan notasi *Unified Modeling Language* (UML) yang meliputi tahap: *Activity Diagram*; *Event Table*; *Work Flow Table*; *Detailed Activity Diagram*; *UML Class Diagram*; *Use Case Diagram*; Rancangan Database; Rancangan Formulir; Rancangan Layar; Rancangan Laporan; *Navigation Diagram*.

## 2.1 Pengertian Sistem Informasi

Menurut Whitten, Bentley dan Dittman (2004, p12): "*Information system an arrangement of people, data, processes, and information technology interact to collect, process, store and provide as output the information needed to support an organization*". Yang diterjemahkan sebagai berikut: "Sistem informasi adalah pengaturan orang, data, proses, dan teknologi informasi yang berinteraksi untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyediakan *output* berupa informasi yang diperlukan untuk mendukung sebuah organisasi".

Menurut Hall (2001, p7): "*System Information is the set of formal procedures by which data are collected, processed into information, and distributed to users*". Yang diterjemahkan sebagai berikut: "Sistem informasi adalah sebuah rangkaian prosedur formal dimana data dikumpulkan, diproses menjadi informasi dan didistribusikan kepada para pemakai".

Menurut O'Brien (2005, p6): "*Information system is an information can be any organized combination of people, hardware, software, communications network, and data resources that collects, transform and disseminates information in an organization*". Yang diterjemahkan sebagai berikut: "Sistem informasi dapat berupa kombinasi dari manusia, perangkat keras, piranti lunak, jaringan komunikasi dan data yang mengumpulkan, mengolah dan mendistribusikan informasi dalam sebuah organisasi".

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah sebuah rangkaian dari manusia, perangkat keras, piranti lunak, jaringan komunikasi dan data yang dikumpulkan dan didistribusikan kepada pemakai.

## 2.2 Karakteristik Jasa

Secara umum jasa mempunyai 4 karakteristik pokok yang membedakannya dengan barang menurut Kotler dan Armstrong (2006, p.243-245) yaitu:

1. Tidak berwujud (*Intangible*)  
Jasa tidak bisa dilihat, dicicipi, dirasakan, didengar dan dibaui sebelum dibeli. Misalnya: orang yang akan memakai bedah plastik tidak dapat melihat hasilnya sebelum pembelian jasa itu. Penumpang pesawat terbang tidak mempunyai apa pun kecuali selembarnya tiket dan janji untuk sampai di tujuan dengan aman.
2. Tidak dapat dipisahkan (*Inseparability*)  
Jasa tidak dapat dipisahkan dari penyediannya, apakah penyedia tadi adalah orang atau mesin. Bila karyawan jasa menyediakan jasa, maka karyawan itu merupakan bagian dari jasa.
3. Bervariasi (*Variability*)  
Kualitas jasa tergantung pada siapa yang menyediakan jasa, dan waktu, tempat, dan bagaimana cara mereka disediakan. Misalnya: beberapa hotel, katakanlah Marriott, memiliki reputasi untuk penyediaan jasa yang lebih baik dari lainnya.
4. Tidak Tahan Lama / Mudah Lenyap (*Perishability*)  
Jasa tidak dapat disimpan untuk penjualan atau pemakaian yang akan datang. Misalnya: beberapa dokter meminta bayaran kepada pasien karena tidak menepati janjinya, sebab nilai jasa ada pada saat itu juga dan hilang jika pasien itu tidak datang.

## 2.3 Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi berorientasi *Object Oriented*

### 2.3.1 Pengertian Analisis Sistem

Menurut McLeod (2001, p190) yang diterjemahkan oleh Teguh: "Analisis Sistem adalah penelitian atas sistem yang telah ada dengan tujuan untuk merancang sistem yang baru atau diperbarui".

Menurut McLeod (2001, p190), tahap-tahap analisis sistem adalah sebagai berikut:

- a. Mengumpulkan penelitian sistem
- b. Mengorganisasikan tim proyek
- c. Mendefinisikan kebutuhan sistem informasi
- d. Mendefinisikan kriteria kinerja sistem
- e. Menyiapkan usul rancangan
- f. Menyetujui atau menolak rancangan sistem

Menurut Whitten, Bentley dan Dittman (2004, p38): "*System analysis is the study of problem business problem domain to recommend improvements and specify the business requirements and priorities for the*

*solution*". Yang diterjemahkan sebagai berikut: "Analisis sistem adalah sebuah pembelajaran bisnis untuk mengajukan perkembangan dan menspesifikasikan kebutuhan bisnis dan prioritas solusi".

Menurut Jones dan Rama (2006, p568): "*Systems analysis is the next phase of systems development*". Yang diterjemahkan sebagai berikut: "Analisis sistem adalah tahap lanjutan dari pengembangan sistem".

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa analisis sistem adalah tahap lanjutan dari pengembangan sistem untuk merancang sistem yang baru atau yang diperbaharui.

### 2.3.2 Tujuan analisis sistem

Menurut Bodnar dan Hopwood (2002, p20), tujuan analisis sistem dapat diikhtisarkan sebagai berikut:

- a. Untuk memperbaiki kualitas informasi
- b. Untuk memperbaiki pengendalian intern
- c. Untuk meminimalkan biaya yang berkaitan

### 2.3.3 Pengertian Perancangan Sistem

Menurut McLeod (2001, p192) yang diterjemahkan oleh Teguh sebagai berikut: "Perancangan sistem adalah penentuan proses data yang diperlukan oleh sistem baru. Jika sistem itu berbasis komputer, rancangan dapat menyertakan spesifikasi jenis peralatan yang digunakan".

Menurut McLeod yang diterjemahkan oleh Teguh (2001, p192), tahap-tahap perancangan sistem informasi adalah sebagai berikut :

- a. Menyiapkan rancangan sistem yang terinci
- b. Mengidentifikasi berbagai alternatif konfigurasi sistem
- c. Mengevaluasi berbagai alternatif konfigurasi sistem
- d. Memilih konfigurasi terbaik
- e. Menyiapkan usulan penerapan
- f. Menyetujui atau menolak penerapan sistem

Menurut Whitten, Bentley dan Dittman (2004, p39): "*System design is the specification or construction of a technical , computer based solution for the business requirements identified in a system analysis*". Yang diterjemahkan sebagai berikut: "Perancangan sistem adalah spesifikasi atau perwujudan dari solusi teknis berdasarkan komputer untuk kebutuhan bisnis yang diidentifikasi di sistem analisis".

Menurut Romney dan Steinbart (2006, p792): "*System design is the process of preparing detail specifications for development of a new information system*". Yang diterjemahkan sebagai berikut: "Perancangan sistem adalah suatu proses detail spesifikasi untuk mengembangkan sebuah sistem informasi yang baru".

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa perancangan sistem adalah proses mengimplementasikan hasil-hasil dari analisis sistem ke dalam suatu rancangan sistem yang baru.

## 3 Sistem Yang Berjalan

### 3.1 Narasi atau Prosedur Sistem Yang Berjalan

Prosedur pada sistem yang berjalan di Klub adalah sebagai berikut: Dimulai dari kedatangan Pelanggan untuk melakukan pendaftaran di *Front Office*. Selanjutnya *Front Office* memberikan sebuah brosur yang berisi tentang jenis *membership* dan fasilitas yang ada pada Klub. Klub mempunyai *membership* yang terbagi menjadi 3 bagian yaitu *Temporary Family*, *Temporary Single*, dan *Temporary Couple*. Pelanggan diperbolehkan untuk memilih salah satu dari *membership* tersebut sesuai dengan syarat yang telah ditentukan. Jika Pelanggan menyetujui dan memenuhi semua persyaratan yang ada, maka *Front Office* akan memberikan Formulir Pendaftaran kepada Pelanggan. Formulir Pendaftaran tersebut berguna untuk mengetahui data pribadi Pelanggan. Agar dapat memudahkan *Front Office* untuk menghubungi Pelanggan apabila ada informasi-informasi penting yang harus diberitahukan kepada Pelanggan berhubungan dengan registrasi, *membership*, dan lain sebagainya yang berhubungan dengan Klub. Setelah Pelanggan selesai mengisi Formulir Pendaftaran, Formulir Pendaftaran tersebut diserahkan kembali kepada *Front Office*. Kemudian *Front Office* akan memeriksa Formulir Pendaftaran yang telah diisi oleh Pelanggan, apabila ada data yang kurang lengkap maka *Front Office* akan langsung bertanya kepada Pelanggan. Setelah semua data telah sesuai dengan yang diinginkan oleh *Front Office*, maka *Front Office* akan mencatat data diri Pelanggan ke dalam buku besar member.

Pelanggan yang telah mengisi Formulir Pendaftaran terlebih dahulu harus melakukan pembayaran sesuai dengan *membership* yang dipilih. Pembayaran tersebut sudah termasuk biaya Kartu Member dan melakukan semua kegiatan yang tersedia di Klub selama 1 tahun, 6 bulan atau 3 bulan. Untuk pembayaran berikutnya Pelanggan diwajibkan untuk selalu membawa Kartu Member dan pembayaran tersebut dilakukan di *Front Office*.

Pada saat *Front Office* menerima pembayaran dari Pelanggan, kemudian *Front Office* akan membuat Kuitansi sebanyak 3 Rangkap yang berisi rincian pembayaran. Rangkap ke-1 akan diserahkan kepada Pelanggan, Rangkap ke-2 akan diserahkan kepada *Cashier* dan Rangkap ke-3 akan diarsip oleh *Front Office*. Setelah

Pelanggan menerima Kuitansi Rangkap ke-1, selanjutnya *Front Office* akan membuat Kartu Member sesuai dengan data Pelanggan. Kemudian *Front Office* memberikan Kartu Member kepada Pelanggan.

Apabila Pelanggan telah menyelesaikan seluruh pembayaran yang ada dan telah menerima Kartu Member yang diberikan oleh *Front Office*, maka Pelanggan sudah dapat melakukan kegiatan-kegiatan yang tersedia pada Klub. Setiap Pelanggan yang ingin melakukan kegiatan-kegiatan tersebut, Pelanggan diwajibkan untuk membawa Kartu Member dan mengisi *List of Member Activities*. *List of Member Activities* tersebut berguna untuk mengetahui semua kegiatan yang dilakukan oleh Pelanggan mulai dari jam masuk, kegiatan yang dipilih, dan jam selesainya Pelanggan melakukan kegiatan.

Pelanggan yang telah selesai mengisi *List of Member Activities* yang terdapat pada *Front Office*, dapat langsung melakukan berbagai kegiatan yang telah tersedia dan Pelanggan diperbolehkan untuk melakukan atau memilih lebih dari satu kegiatan. Apabila Pelanggan telah selesai melakukan kegiatan-kegiatan tersebut, Pelanggan diharuskan untuk mengisi kembali *List of Member Activities*.

Setiap akhir periode *Front Office* akan memeriksa *List of Member Activities* dan membuat Laporan Kunjungan Anggota (LKA). Laporan Kunjungan Anggota (LKA) tersebut akan diserahkan kepada *Club Coordinator*. Selain itu *Front Office* juga membuat Laporan Penerimaan Kas (LPK) berdasarkan bukti Kuitansi Rangkap ke-3 yang diarsip oleh *Front Office*, selanjutnya Laporan Penerimaan Kas (LPK) tersebut diserahkan juga kepada *Cashier*.

Pada saat *Cashier* menerima Laporan Penerimaan dari *Front Office*, maka *Cashier* akan membuat Laporan Keuangan berdasarkan Kuitansi Rangkap ke-2 dan Laporan Penerimaan Kas (LPK) yang diserahkan oleh *Front Office*. Setelah itu *Cashier* akan menyerahkan Laporan Keuangan tersebut kepada *Club Coordinator* (Pengelola).

Klub Koordinator akan memeriksa Laporan dengan mencocokkan Laporan Keuangan yang diberikan oleh *Cashier* dengan Laporan Penerimaan Kas (LPK) yang dibuat oleh *Front Office*. Selain memeriksa Laporan Keuangan, *Club Coordinator* juga memeriksa Laporan Kunjungan Anggota (LKA) yang diberikan oleh *Front Office*. Demikianlah siklus proses sistem registrasi dan keanggotaan Klub untuk satu periode.

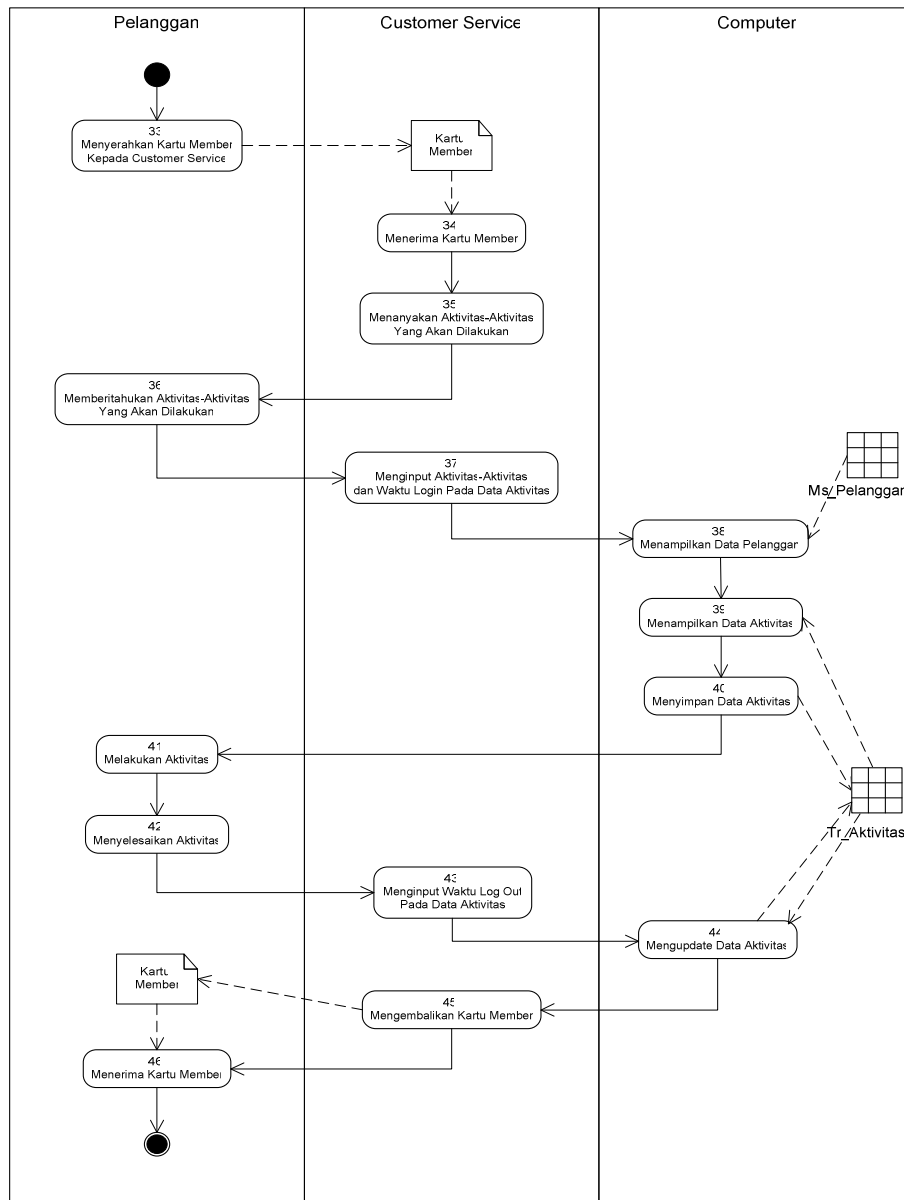
### 3.2. Analisis Temuan Hasil Survei

Berdasarkan dari kasus yang kami teliti pada Klub, maka permasalahan yang di temukan dalam sistem yang berjalan adalah sebagai berikut:

Temuan 1 : Tidak adanya monitoring lebih lanjut terhadap *member* tentang status pembayaran dan masa berlaku Kartu Member.  
Kriteria : Seharusnya terdapat monitoring lebih lanjut terhadap *member* tentang status pembayaran untuk mengetahui apakah *member* sudah melakukan pembayaran atau belum melakukan pembayaran.  
Sebab : Tidak adanya aplikasi yang menerangkan tentang status pembayaran (sudah bayar atau belum bayar) serta tidak adanya status masa berlaku Kartu Member.  
Akibat : *Front Office* tidak mengetahui status pembayaran serta status masa berlaku Kartu Member sehingga dapat merugikan pihak klub dan mengganggu kenyamanan *member*.  
Rekomendasi : Pembuatan laporan Pelanggan yang dapat menerangkan tentang status pembayaran dan status masa berlaku Kartu Member.

Temuan 2 : Laporan pendapatan tiap bulannya tidak terperinci.  
Kriteria : Laporan pendapatan tiap bulan harusnya terperinci agar *Club Coordinator* dapat mengetahui pendapatan terbesar dari bagian apa.  
Sebab : Tidak adanya sistem yang menyimpan data pendapatan secara terperinci sehingga mempersulit dalam pembuatan laporan untuk mendapatkan rincian pendapatan.  
Akibat : *Club Coordinator* tidak dapat mengetahui pendapatan terbesar didapat dari bagian apa sehingga dalam mengambil keputusan dalam pengembangan menjadi terhambat.  
Rekomendasi : Membuat sistem informasi yang dapat menyimpan rincian pendapatan sehingga mempermudah dalam pembuatan laporan dan lengkap dengan perincian pendapatan yang didapat pada periode tertentu.

Menginput Aktivitas



Gambar Detailed Activity Diagram – Menginput Aktivitas

- Temuan 3 : Tidak jelasnya laporan tentang *member* dalam satu bulan lebih banyak memilih fasilitas olahraga yang mana.
- Kriteria : Seharusnya laporan aktivitas *member* yang diterima *Club Coordinator* dapat diperjelas agar mempermudah dalam mengetahui aktivitas apa yang lebih sering digunakan.
- Sebab : Penulisan laporan sangat manual sekali dan tidak adanya sistem yang dapat menyimpan data aktivitas *member* tersebut.
- Akibat : *Club Coordinator* sulit dalam mengetahui aktivitas terbanyak yang dipilih, karena *Club Coordinator* harus melihat secara manual dan mengelompokan sendiri aktivitas-aktivitas yang dipilih *member* dari awal bulan hingga akhir bulan. Sehingga *Club Coordinator* sulit untuk mengambil keputusan fasilitas olahraga mana yang harus dikembangkan lebih lanjut.

Rekomendasi : Membuat sistem informasi yang dapat menyimpan data aktivitas yang dipilih oleh *member* agar *Club Coordinator* tidak sulit dalam menganalisa dan mengambil keputusan dalam mengembangkan fasilitas olahraganya

### 3.3 Identifikasi Kebutuhan Informasi

Berdasarkan identifikasi informasi-informasi yang dibutuhkan oleh *Front Office* dan *Cashier* pada Klub antara lain dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Laporan Kunjungan Anggota : Laporan ini berisi tentang informasi mengenai kegiatan olahraga yang dilakukan oleh Pelanggan. Laporan ini dibuat berdasarkan *List of Member Activities*.
- 2) Laporan Penerimaan Kas : Laporan ini berisi informasi mengenai jumlah kas yang masuk, laporan ini juga dibuat berdasarkan Kuitansi Rangkap ke-3.
- 3) Laporan Keuangan : Laporan ini berisi informasi mengenai arus kas yang terjadi pada Klub secara keseluruhan.
- 4) Laporan Aktivitas : Laporan ini berisi informasi mengenai aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh Pelanggan.
- 5) Laporan Pelanggan : Laporan ini berisi informasi mengenai pendaftaran data Pelanggan, data Pelanggan berdasarkan status, data Pelanggan berdasarkan no induk, dan data Pelanggan berdasarkan tanggal pendaftaran.
- 6) Laporan Program : Laporan ini berisi informasi mengenai jenis-jenis membership yang dipilih oleh Pelanggan ketika menjadi *member* atau anggota.

#### 4 SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang di lakukan pada Klub, maka didapatkan simpulan sebagai berikut:

- 1) Penerapan aplikasi sistem yang meliputi rancangan database, layar, *input*, dan *output*, untuk sistem informasi Klub sub sistem registrasi dan keanggotaan pada Klub, dapat memperlancar proses pendaftaran pelanggan baru dan mengurangi kesalahan dalam pengolahan data.
- 2) Dengan memperjelas laporan-laporan yang dibutuhkan diharapkan dapat membantu *Club Coordinator* dalam menganalisis dan mengambil keputusan demi kemajuan Klub.
- 3) Adanya laporan pelanggan dapat mempermudah *Club Coordinator* untuk dengan mudah dan cepat mengetahui anggota yang baru mendaftar, anggota yang masih aktif dan anggota yang sudah keluar.
- 4) Dengan adanya format laporan penerimaan kas perhari, per bulan, dan per tahun dapat membantu bagian keuangan dalam membuat laporan keuangan yang lebih mendetail.
- 5) Adanya grafik pada laporan aktivitas pelanggan dapat mempermudah *Club Coordinator* untuk mengetahui aktivitas-aktivitas yang paling sering dilakukan sehingga *Club Coordinator* dapat meningkatkan fasilitas yang bersangkutan dengan aktivitas tersebut.
- 6) Adanya media *search* nomor pelanggan dapat mempermudah dan mempercepat karyawan dalam mencari data pelanggan yang bersangkutan. Sehingga tidak membuang-buang waktu dan memperkecil kesalahan pencarian data.
- 7) Adanya menu *Login* sebelum masuk ke menu utama, dapat membantu dalam keamanan penyimpanan data pelanggan, karyawan dan laporan yang ada di Klub Melati Mas dan juga mengurangi resiko terhadap tindak kejahatan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bodnar, George. H & Hopwood, William S. (2002). Sistem Informasi Akuntansi, edisi ke-8, jilid-1. Terjemahan Jusuf, Amir Abadi. Salemba Empat, Jakarta.
- Britton, Carol & Jill Doake (2001). *Object-Oriented Systems Development : A Gentle Introduction*. Mc Graw-Hill. Companies, Inc., Singapore.
- Connolly, Thomas & Begg, Carolyne (2005). *Data base Systems: A Practical Approach To Design Implementation and Management*. Edison, Wheastly, United Kingdom.
- Departemen Pendidikan Nasional (2001). Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi ke-3, Balai Pustaka, Jakarta.
- Hall, James A. (2001). *Accounting Information System, Third Edition*. South Western College Publishing.
- Jones, Frederick L. & Rama, Darasatha V. (2006). *Accounting Information System : A Business Process Approach*. Thompson Southwestern, Canada.
- Kotler, Philip & Gary Armstrong. 2006. *Principles Of Marketing, 11<sup>th</sup> Edition*. Prentice Hall.
- Larman, Craig. 2005. *Applying UML and Patterns : An Introduction to Object Oriented Analysis and Design, 3<sup>th</sup> Edition*. Prentice Hall.
- Mathiassen, L., Madsen, Nielsen, dan Stage. (2000). *Object Oriented Analysis & Design*. First Edition. Marko Publishing ApS, Aalborg, Denmark.
- Mcleod Raymond Jr. (2001). Sistem Informasi Manajemen, edisi ke-7 terjemahan Teguh, PT. Prehallindo, Jakarta.
- Mulyadi. (2001). Sistem Akuntansi, edisi ke-3, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN, Yogyakarta.
- O'Brien, James. (2005). *Introduction to Information System : Essential for The Internet Worked E-business Enterprise, 11<sup>th</sup> edition*. McGraw Hill.
- Romney, Marshall B., Steinbart, Paul John. (2006). *Accounting Information System, 10<sup>th</sup> edition*. Prentice Hall, Inc., USA.
- Whitten, Jeffery L. Bentley, Lonnie D. Dittman, Kevin C. (2004). *Systems Analysis and Design Methods, 6<sup>th</sup> edition*. McGraw Hill.