BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kesadaran masyarakat terhadap pentingnya gaya hidup sehat dan aktivitas olahraga mengalami peningkatan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Perkembangan teknologi *smartphone* dan aplikasi *mobile* telah membuka peluang besar untuk menciptakan solusi digital yang dapat membantu masyarakat dalam memonitor dan meningkatkan aktivitas fisik mereka. Aplikasi monitoring olahraga berbasis teknologi kini menjadi salah satu cara yang semakin populer untuk memantau aktivitas fisik secara *real-time*, memberikan data analitik yang berguna, dan meningkatkan motivasi pengguna untuk menjalani gaya hidup yang lebih sehat.

Namun, sebagian besar aplikasi monitoring olahraga yang tersedia saat ini masih memiliki keterbatasan dalam hal integrasi antara pengguna, pelatih, dan pengelola fasilitas olahraga. Banyak aplikasi yang hanya fokus pada satu aspek monitoring tanpa memberikan sistem yang terintegrasi untuk manajemen data atlet, jadwal latihan, dan evaluasi perkembangan secara komprehensif. Hal ini menyebabkan terjadinya fragmentasi informasi dan kesulitan dalam melakukan monitoring yang efektif, terutama dalam konteks pelatihan yang melibatkan multiple stakeholder seperti atlet, pelatih, dan pengelola *gym* atau fasilitas olahraga.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan aplikasi monitoring olahraga berbasis *Android* yang dapat mengintegrasikan berbagai fungsi dalam satu platform, mulai dari registrasi dan manajemen pengguna,

pencarian dan *booking* fasilitas *gym*, *tracking* aktivitas olahraga, hingga sistem rekomendasi dan *progress*s monitoring. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi solusi komprehensif yang memfasilitasi interaksi antara admin sistem, pelatih profesional, dan pengguna umum dalam ekosistem olahraga digital yang terintegrasi.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang dan membuat Aplikasi Monitoring *Gym* Berbasis *Android*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah merancang dan membangun aplikasi Monitoring *Gym* Berbasis *Android*.

D. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan dan pembangunan aplikasi Monitoring *Gym* ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dikembangkan berbasis platform *Android* dengan minimum SDK version yang akan ditentukan berdasarkan analisis target pengguna.
2. Sistem database menggunakan Mysql untuk local storage dan dapat diintegrasikan dengan cloud database untuk sinkronisasi data.
3. Fitur *tracking* aktivitas olahraga difokuskan pada aktivitas *gym* dan fitness, belum mencakup olahraga outdoor yang memerlukan GPS tracking.
4. Sistem pembayaran untuk booking *gym* menggunakan simulasi transaksi, belum terintegrasi dengan *payment gateway* yang sesungguhnya.

5. Fitur monitoring kesehatan dibatasi pada parameter dasar seperti tracking *workout session*, tidak mencakup monitoring vital signs seperti *heart rate* atau *blood pressure*.
6. Pengujian aplikasi dilakukan pada lingkungan terbatas dengan jumlah pengguna yang terbatas untuk validasi konsep.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Akademis

a. Memberikan kontribusi dalam bidang pengembangan aplikasi mobile untuk kesehatan dan olahraga dengan pendekatan arsitektur multi-user.
b. Menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya dalam pengembangan sistem monitoring olahraga yang terintegrasi.
c. Menambah wawasan tentang implementasi teknologi Android dalam domain *health and fitness applications*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pengguna Umum: Menyediakan platform terpadu untuk monitoring aktivitas olahraga, pencarian gym, dan mendapatkan guidance dari personal trainer.
b. Bagi Pelatih/Coach: Memfasilitasi manajemen klien, pembuatan program latihan, dan monitoring progresss atlet secara digital dan efisien.
c. Bagi Pengelola Gym: Memberikan platform untuk mempromosikan fasilitas dan mengelola booking dari pengguna aplikasi.

F. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada tulisan ini, maka perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka atau pedoman yang digunakan. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan tentang RANCANG BANGUN APLIKASI MONITORING *GYM* BERBASIS *ANDROID*.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang teori-teori yang akan dijadikan landasan, hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan yakni RANCANG BANGUN APLIKASI MONITORING GYM BERBASIS ANDROID, serta kerangka pikir yang mendasari pengembangan sistem.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini, penulis mengemukakan metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan RANCANG BANGUN APLIKASI MONITORING *GYM* BERBASIS *ANDROID*. Bab ini memuat penjelasan mengenai rancangan sistem yang diusulkan, metode penelitian yang digunakan, tahapan pengembangan, serta pengujian sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas hasil implementasi RANCANG BANGUN APLIKASI MONITORING *GYM* BERBASIS *ANDROID*. Di dalamnya dijelaskan proses pengembangan, hasil pengujian, analisis fungsionalitas aplikasi, serta pembahasan keunggulan dan kekurangan sistem yang telah dikembangkan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh rangkaian penelitian RANCANG BANGUN APLIKASI MONITORING *GYM* BERBASIS *ANDROID* yang telah dilakukan. Kesimpulan dapat berisi permasalahan yang ada pada penelitian serta hasil penyelesaian penelitian, sedangkan saran berisi rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut dan solusi atas keterbatasan penelitian yang telah dilakukan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Rancang bangun

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Departemen Pendidikan Nasional, 2015), rancang diartikan sebagai tindakan mengatur segala sesuatu sebelum memulai suatu pekerjaan atau kegiatan, yang pada dasarnya merupakan proses perencanaan. Dalam konteks pengembangan sistem, rancang merupakan serangkaian prosedur yang menerjemahkan hasil analisis sistem ke dalam bahasa pemrograman, serta mendeskripsikan dengan detail bagaimana setiap komponen sistem akan diimplementasikan (Jogiyanto, 2005).

Dalam konteks pengembangan sistem, rancang bangun merupakan tahap yang sangat penting karena menentukan bagaimana sistem akan menyelesaikan masalah yang telah diidentifikasi. Proses perancangan memungkinkan seorang perancang untuk memodelkan berbagai aspek sistem perangkat lunak sebelum sistem tersebut benar-benar ada (Pressman, 2016). Keberhasilan suatu rancangan yang cakap sangat dipengaruhi oleh daya cipta, pengalaman yang luas, pemahaman mendalam tentang kriteria perangkat lunak yang "baik", serta komitmen kuat terhadap kualitas (Pressman, 2016).

Rancang bangun perangkat lunak atau desain perangkat lunak adalah proses yang melibatkan perancangan (rancang) dan pembangunan (bangun) sistem perangkat lunak sebelum diterapkan atau diubah. Proses ini bertujuan untuk

mengonsepkan cara kerja sistem perangkat lunak, mencakup arsitektur perangkat lunak tingkat tinggi, dan perencanaan komponen serta algoritma tingkat rendah. Pembangunan sistem melibatkan implementasi desain ke dalam kode program yang dapat dieksekusi dan berfungsi sesuai dengan kebutuhan yang telah ditetapkan (Pressman, 2002).

2. Aplikasi



Gambar 2. 1 Ilustrasi Aplikasi

Aplikasi dapat didefinisikan sebagai program atau perangkat lunak yang dirancang khusus untuk menjalankan fungsi tertentu pada berbagai jenis perangkat elektronik, termasuk komputer, ponsel pintar, atau tablet (Universitas Telkom, 2024). Sementara itu, perangkat lunak aplikasi (*application software*) adalah kategori program komputer yang fungsinya secara spesifik ditujukan untuk memenuhi kebutuhan individu (pribadi), mendukung kegiatan pendidikan, atau menjalankan operasional bisnis tertentu (Universitas Binus Malang, 2024).

Aplikasi perangkat lunak dibuat dengan tujuan utama untuk membantu pengguna dalam menyelesaikan beragam tugas menggunakan komputer. Dengan demikian, aplikasi-aplikasi ini berperan dalam meningkatkan produktivitas,

kreativitas, dan kemampuan komunikasi manusia. Intinya, fungsi esensial dari aplikasi adalah untuk menyederhanakan kehidupan manusia, memungkinkan berbagai pekerjaan dan aktivitas diselesaikan dengan cara yang lebih efisien (Universitas123, 2022).

Berdasarkan platform penggunaannya, aplikasi dapat dibedakan menjadi beberapa jenis: aplikasi *mobile* yang dirancang khusus untuk perangkat *mobile* seperti *Android* dan iOS, aplikasi web yang berjalan di browser dan tidak perlu diunduh, serta aplikasi desktop yang dirancang untuk digunakan pada komputer dengan fitur lebih kompleks (Universitas123, 2022).

3. *Monitoring*

Monitoring merujuk pada kata dalam bahasa Inggris yang menyatakan pemantauan. Sementara itu, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Departemen Pendidikan Nasional, 2015), monitor diartikan sebagai aktivitas mengawasi, mengamati, atau mengecek sesuatu dengan cermat, khususnya untuk mencapai tujuan tertentu.

Lebih lanjut, *monitoring* didefinisikan sebagai proses rutin pengumpulan data dan pengukuran kemajuan atas objektivitas program. Pemantauan perubahan dilakukan dengan fokus pada proses dan keluarannya. *Monitoring* dilakukan dengan cara mengumpulkan data atau informasi secara reguler dan terus-menerus yang menghasilkan indikator-indikator perkembangan dan pencapaian (Tempo.co, 2025).

4. *Gymnasium (Gym)*

Gym atau *gymnasium* merupakan tempat yang digunakan untuk kegiatan latihan fisik guna meningkatkan kebugaran jasmani. Dalam istilah Indonesia, *gym* sering disebut juga sebagai pusat kebugaran atau tempat fitnes. Menurut Kemenpora (2017), pusat kebugaran adalah tempat atau fasilitas yang menyediakan sarana latihan kebugaran jasmani yang dikelola secara profesional dan dapat dimanfaatkan masyarakat untuk meningkatkan kualitas kesehatan dan kebugaran tubuh.

Kegiatan yang dilakukan di *gym* dapat mencakup latihan kardio, latihan kekuatan (*strength training*), serta latihan fleksibilitas. Latihan-latihan ini dilakukan dengan berbagai alat seperti treadmill, sepeda statis, alat beban, serta matras senam. Gunawan (2015) menjelaskan bahwa aktivitas olahraga di *gym* tidak hanya bertujuan untuk pembentukan fisik semata, tetapi juga untuk menjaga kesehatan mental dan mencegah penyakit degeneratif seperti hipertensi dan diabetes melalui pola hidup aktif dan terstruktur.

Dalam praktiknya, *gym* juga menjadi tempat edukasi tentang pola hidup sehat. Pelatih atau instruktur kebugaran berperan penting dalam memberikan bimbingan kepada anggota untuk menjalankan program latihan yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing individu. Hal ini sejalan dengan pendapat Suryani (2018), yang menyatakan bahwa pemanfaatan pusat kebugaran secara optimal dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas hidup masyarakat perkotaan yang cenderung kurang bergerak akibat aktivitas yang sedentari.

5. *Android*

Android adalah sistem operasi yang dikembangkan oleh Google, dibangun di atas fondasi kernel *Linux*, dan dirancang khusus untuk mendukung perangkat elektronik layar sentuh seperti tablet dan *smartphone* (Digoogling, 2025). Pengoperasian *android* dilakukan melalui interaksi sentuhan, geseran, atau ketukan pada layar perangkat. Selain itu, *Android* bersifat *open source*, yang berarti kode sumbernya dapat diakses, digunakan, dimodifikasi, diperbaiki, dan didistribusikan secara bebas oleh para pembuat serta pengembang perangkat lunak (Digoogling, 2025).



Gambar 2. 2 Logo Android

Dengan sifat *open source*, perusahaan teknologi bebas menggunakan sistem operasi ini di perangkatnya tanpa lisensi, dengan kata lain gratis (Digoogling, 2025). Sejak diperkenalkan sekitar tahun 2007, Android telah mengalami berbagai versi atau varian. Versi terbarunya adalah Android 10 yang diperkenalkan pada 3 September 2019 (Digoogling, 2025).

Android menjadi platform yang sangat populer untuk pengembangan aplikasi *mobile* karena kemudahan pengembangan dan distribusinya. *Platform* ini menyediakan berbagai API dan *framework* yang memungkinkan pengembang untuk membuat aplikasi yang dapat memanfaatkan fitur-fitur perangkat seperti sensor, kamera, GPS, dan konektivitas jaringan (Microsoft Azure, 2024).

6. *Android* Studio

Android Studio merupakan *Integrated Development Environment (IDE)* resmi yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi *Android. Android* Studio menawarkan berbagai fitur yang mendukung pengembangan aplikasi, seperti editor kode, emulator perangkat, dan *tools* untuk debugging (Google, 2024). Sebagai IDE yang dibuat oleh Google, *Android* Studio memberikan kemudahan bagi pengembang untuk membuat aplikasi dengan memanfaatkan berbagai API dan *framework* yang disediakan oleh platform *Android* (Google, 2024).



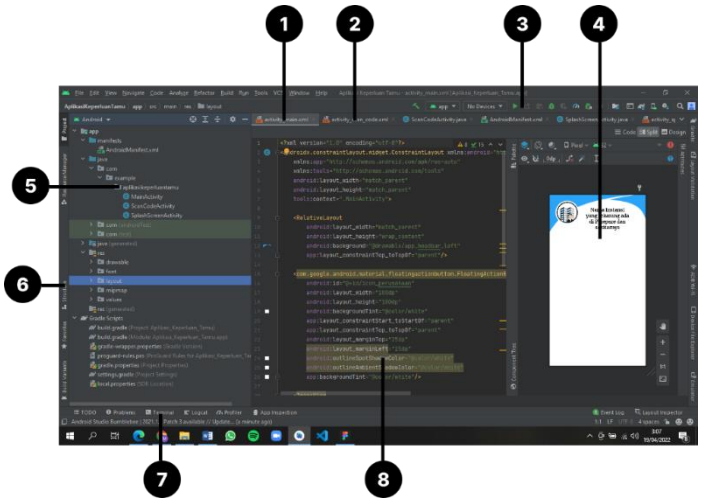
Gambar 2. 3 Logo *Android* Studio

Android Studio berbasis pada IntelliJ IDEA, sebuah IDE yang sangat populer di kalangan pengembang Java, dengan tambahan fitur khusus untuk pengembangan aplikasi *Android*. Salah satu kapabilitas utama Android Studio

adalah keberadaan Android Emulator, sebuah fitur yang memfasilitasi pengembang untuk melakukan pengujian aplikasi pada beragam perangkat Android tanpa memerlukan perangkat keras fisik (Google, 2024).

Adapun antar muka dan struktur proyek *Android* Studio sebagai berikut:

a. Antar muka



Gambar 2. 4 Default Interface android studio

1. Bilah Navigasi

   Menampilkan tampilan struktur navigasi antara proyek yang dibuka dan file yang bertujuan untuk mengedit proyek yang sedang anda kerjakan.

2. Tab Project

   Tab project berfungsi menandai halama kerja yang sedang dibuka.

3. Bilah Alat

   Berfungsi dalam menjalankan berbagai jenis tindakan termasuk dalam proses menjalankan serta meluncurkan alat-alat di dalam aplikasi.

4. *Review* Tampilan

   Menampilkan hasil layout dari kode yang dibuat tanpa harus tersambung ke suatu *device.* Tampilan layer dapat diatur sesuai jenis *device* dan ukuran layer.

5. Jendela Alat

   Penyelesaian tugas, jendela ini akan mengarahkan Anda pada tugas-tugas tertentu. Seperti control versi, pengolaan proyek, penelusuran program dan masih bannyak lagi.

6. Bilah Jendela Alat

   Berfungsi memperbesar atau menyembunyikan tampilan jendela alat individual. Bilah jendela alat terletak diluar jendela IDE.

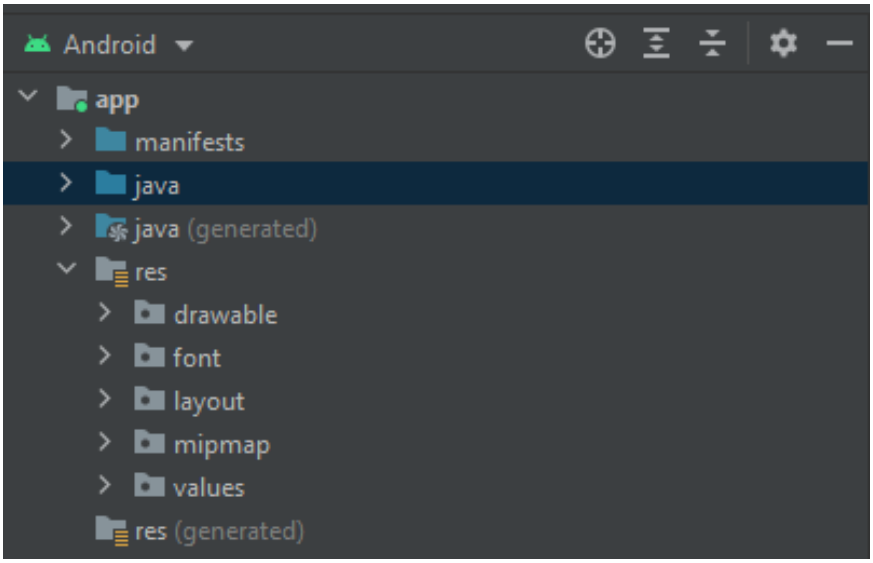
7. Bilah Status

   Berfungsi menampilkan status proyek yang sedang Anda lakukan pada IDE.

8. Jendela Editor

   Nantinya menjadi tempat Anda untuk membuat dan memodifikasi berbagai kode program. Pada contoh tampilan di atas berisi kode xml.

b. **Struktur proyek**



Gambar 2. 5 Struktur proyek android studio

Pada dasarnya, setiap proyek yang dibuat di *Android* Studio memiliki tiga komponen utama yang saling terhubung. Komponen-komponen tersebut meliputi: Manifest, yang berfungsi mengatur konfigurasi tampilan antarmuka aplikasi; Res (Resources), yang menampung berbagai elemen pendukung tampilan dari manifest; serta Java, yang berperan penting dalam mengelola logika pemrograman di balik fungsionalitas aplikasi. Ketiga komponen ini menjadi fondasi dasar dalam membangun modul aplikasi.:

1. Manifest

   Secara lebih spesifik, file AndroidManifest.xml berperan sebagai lembar kerja bawaan yang mengelola konfigurasi dasar tampilan proyek. Ini mencakup pengaturan penting seperti ikon aplikasi yang muncul di *smartphone*, penjadwalan halaman proyek, warna dasar *header*, dan berbagai elemen antarmuka lainnya.

2. Java

   Komponen Java sendiri berisikan file-file kode sumber Java, termasuk JUnit yang digunakan sebagai kode pengujian. File Java ini berfungsi untuk menjalankan setiap fungsi yang ada pada tampilan atau *display* di lapisan aplikasi Android..

3. Res

   Berisikan berbagai file kode sumber daya seperti layout.xml, penyimpanan gambar bit, string UI, warna dan lain sebagainya. Pada file xml, Anda akan mengatur tampilan yang ada pada sebuah aplikasi. Sehingga segala bentuk *display* yang muncul pada sebuah tampilan aplikasi semua diatur pada xml.

   Di dalam file res terdapat folder *resource* sebagai berikut:

   - Drawable: File bitmap (PNG, JPEG, atau GIF), file 9-patch image, dan file XML yang menggambarkan bentuk drawable
   - Layout: File XML yang dikompilasi ke dalam layout layar (bagian dari layar).
   - Menu: File XML yang mendefinisikan menu aplikasi.
   - Mipmap: Ikon peluncur aplikasi (app *launcher icons*).
   - Values: File XML yang mendefinisikan sumber daya dengan jenis elemen XML yang berisi string.xml, style.xml, color.xml

7. *Java*



Gambar 2. 6. Logo Java

Java adalah bahasa pemrograman yang berorientasi objek dan multiplatform, yang pertama kali dikembangkan oleh Sun Microsystems pada tahun 1995 dan kini dimiliki oleh Oracle Corporation. Java dirancang dengan prinsip "tulis sekali, jalankan di mana saja" (WORA - Write Once, Run Anywhere), yang berarti kode program Java dapat dijalankan pada berbagai platform tanpa perlu penulisan ulang kode (Microsoft Azure, 2024). Ini tercapai berkat Java Virtual Machine (JVM), yang memungkinkan aplikasi Java berjalan di berbagai sistem operasi seperti Windows, Linux, dan macOS tanpa perubahan pada kode sumber (Digoogling, 2025).

Karakteristik Java yang utama antara lain:

a. Portabilitas: Dengan konsep WORA, aplikasi yang dikembangkan dengan Java dapat dijalankan di berbagai platform, menjadikannya sangat fleksibel dalam pengembangan perangkat lunak untuk berbagai jenis perangkat dan sistem operasi.

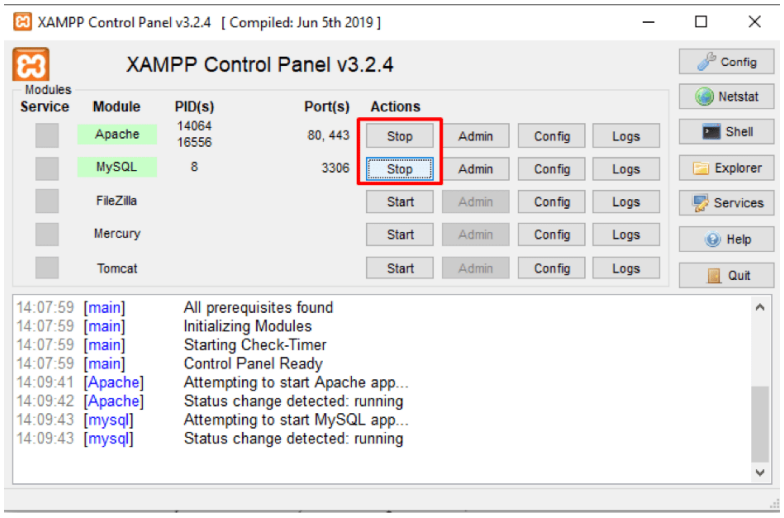
b. Keamanan: Java memiliki mekanisme keamanan yang kuat, seperti pengecekan bytecode oleh JVM sebelum dijalankan, yang meminimalkan kemungkinan eksekusi kode yang berbahaya.
c. Multithreading: Java mendukung multithreading, yang memungkinkan eksekusi beberapa proses secara bersamaan. Fitur ini sangat penting dalam pengembangan aplikasi yang memerlukan kinerja tinggi dan respons cepat, seperti aplikasi mobile atau sistem real-time.
d. Kinerja: Meskipun Java bukan bahasa pemrograman yang secepat bahasa seperti C atau C++, Java terus mengembangkan optimasi JVM untuk meningkatkan kinerjanya.
e. Ketersediaan Library dan Framework: Java dilengkapi dengan berbagai pustaka dan framework yang siap pakai, seperti Spring, Hibernate, dan JavaFX, yang mempercepat pengembangan aplikasi.

1. Kelebihan Java:

a. Sederhana: Java dirancang agar mudah dipelajari dan digunakan. Sintaksisnya mirip dengan bahasa pemrograman C, namun lebih sederhana karena tidak memiliki fitur-fitur yang rumit seperti pointer.
b. Berorientasi objek: Java sepenuhnya berbasis objek, yang memungkinkan pemrogram untuk merancang aplikasi dengan cara yang modular dan mudah dikelola.
c. Komunitas yang besar: Java memiliki komunitas pengembang yang sangat besar, menyediakan dokumentasi yang luas, serta berbagai forum dan platform diskusi yang membantu pemrogram dalam memecahkan masalah (Microsoft Azure, 2024).

Java terus menjadi bahasa pemrograman yang sangat populer di kalangan pengembang aplikasi di seluruh dunia. Berkat stabilitas, keamanannya, dan fleksibilitas yang ditawarkan, Java sering dipilih untuk pengembangan aplikasi berbasis server, aplikasi mobile (terutama *Android*), dan aplikasi perusahaan.

8. *XAMPP*



Gambar 2. 7 XAMPP Control Panel

XAMPP adalah paket perangkat lunak yang dirancang untuk membantu pengembang dalam menjalankan server web lokal di komputer mereka. XAMPP adalah singkatan dari X (Cross-platform), A (Apache), M (MySQL), P (PHP), dan P (Perl). Dengan XAMPP, pengembang dapat menginstal dan mengkonfigurasi server web Apache, basis data MySQL, dan bahasa pemrograman PHP atau Perl secara cepat dan mudah, tanpa perlu konfigurasi server yang rumit (Apache Friends, 2025).

XAMPP sangat berguna bagi pengembang yang bekerja dengan aplikasi berbasis web karena mendukung berbagai bahasa pemrograman seperti PHP dan Perl, serta menawarkan integrasi langsung dengan MySQL untuk manajemen basis data. Kelebihan utama XAMPP adalah kemudahan instalasi dan penggunaannya. XAMPP menyediakan lingkungan pengembangan lokal yang efisien, memungkinkan pengembang untuk menguji aplikasi

web mereka sebelum dipublikasikan di server produksi. Selain itu, XAMPP bersifat cross-platform, yang berarti dapat digunakan di berbagai sistem operasi seperti Windows, Linux, dan macOS (Apache Friends, 2025).

9. *UML (Unified Modelling Language)*

UML (Unified Modeling Language) adalah bahasa pemodelan standar yang digunakan untuk merancang, menggambarkan, dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak secara visual. UML menyediakan serangkaian notasi grafis yang digunakan untuk menggambarkan berbagai aspek dari sistem, baik itu struktur statis maupun dinamis, serta interaksi antar komponen sistem. UML sering digunakan oleh pengembang perangkat lunak untuk merancang aplikasi sebelum proses pengkodean dimulai, sehingga memudahkan komunikasi antar tim pengembang dan pemangku kepentingan (Booch, 1999).

Fungsi UML dalam pengembangan perangkat lunak antara lain:

1. Mendokumentasikan Sistem: UML memberikan cara yang jelas dan konsisten untuk mendokumentasikan desain sistem. Dengan diagram yang berbeda, UML dapat menggambarkan struktur, perilaku, dan interaksi sistem secara detail.
2. Meningkatkan Komunikasi Tim: UML memudahkan komunikasi antar anggota tim pengembang, analis, dan pemangku kepentingan lainnya dengan menyediakan notasi visual yang mudah dipahami. Ini membantu mengurangi kesalahan dalam komunikasi dan memungkinkan pemangku kepentingan untuk memahami desain sistem dengan lebih baik.
3. Membantu Perancangan Sistem: UML memungkinkan perancang perangkat lunak untuk merancang sistem yang lebih baik, baik dari segi fungsionalitas

maupun struktur. Ini memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana komponen sistem berinteraksi dan bagaimana alur kerja dalam aplikasi.

4. Mempermudah Pengelolaan Kompleksitas: UML sangat berguna dalam menangani sistem yang kompleks, karena dapat menggambarkan berbagai bagian dari sistem dalam diagram terpisah, yang memungkinkan pengembang untuk fokus pada bagian tertentu dari sistem tanpa kehilangan pandangan keseluruhan.
5. Mendukung Berbagai Metodologi Pengembangan: UML dapat diterapkan dalam berbagai metodologi pengembangan perangkat lunak, seperti Waterfall, Agile, dan Spiral. Ini memberi fleksibilitas dalam penerapan sesuai dengan metode yang digunakan oleh tim pengembang.

UML mencakup berbagai jenis diagram, di antaranya diagram kelas, diagram objek, diagram urutan, diagram kolaborasi, dan diagram status. Setiap diagram digunakan untuk menggambarkan aspek tertentu dari sistem. Keuntungan utama dari penggunaan UML adalah kemampuannya untuk menyederhanakan desain sistem yang kompleks dengan representasi visual yang jelas, serta memudahkan kolaborasi antar anggota tim yang terlibat dalam proyek pengembangan perangkat lunak (Fowler, 2004).

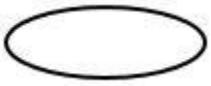
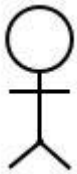
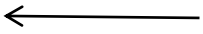
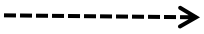
Adapun diagram *UML* yang digunakan dalam penelitian ini antara lain, sebagai berikut:

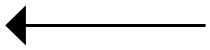
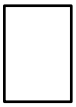
1) *Use Case Diagram*

Use Case Diagram adalah representasi grafis yang digunakan untuk menggambarkan hubungan antara pengguna (user) dengan sistem yang

sedang dirancang. Skema ini dibuat secara sederhana dengan tujuan utama untuk memudahkan pengguna dalam memahami informasi dan fungsionalitas yang disediakan oleh sistem (Robith Adani, 2021).

Tabel 2. 1 Simbol *Use Case* Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		*Use Case*	Fungsionalitas yang disediakan sistem ini digambarkan sebagai unit-unit yang bertukar pesan secara aktif.
2		*Actor*	*Actor* atau Aktor adalah *abstraction* dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem.
3		*Association*	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek yang lainnya.
4		*Generalization*	Hubungan dimana objek anak berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk.
5		*Include*	Pemanggilan *Use Case* oleh *Use Case* lain, contohnya adalah pemanggilan sebuah fungsi program.
6		*Dependency*	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri akan mempengaruhi eleman yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.

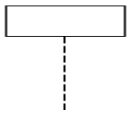
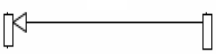
7		*Extend*	Menspesifikasikan bahwa *Use Case* target memperluas perilaku dari *Use Case* sumber pada suatu titik yang diberikan
8		*Extend*	Menspesifikasikan bahwa *Use Case* target memperluas perilaku dari *Use Case* sumber pada suatu titik yang diberikan
10		*Note*	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.
9		*Collaboration*	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya.

b. *Sequence Diagram*

Sequence diagram atau diagram urutan adalah sebuah diagram yang digunakan untuk menjelaskan dan menampilkan interaksi antar objek-objek dalam sebuah sistem secara terperinci. Selain itu *sequence diagram* juga akan menampilkan pesan atau perintah yang dikirim, beserta waktu pelaksanaannya.

Objek-objek yang berhubungan dengan berjalannya proses operasi biasanya diurutkan dari kiri ke kanan (Rony Setiawan, 2021).

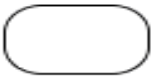
Tabel 2. 2 Simbol Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		*LifeLine*	Suatu objek berfungsi untuk melakukan interaksi antarmuka.
2		*Message*	Berfungsi untuk berkomunikasi antara objek yang memiliki informasi tentang perilaku yang terjadi
3		*Message*	Berfungsi untuk berkomunikasi antara objek yang memiliki informasi tentang perilaku yang terjadi

c. *Activity Diagram*

Activity diagram, dalam bahasa Indonesia diagram aktivitas, yaitu diagram yang dapat memodelkan proses-proses yang terjadi pada sebuah sistem. Runtutan proses dari suatu sistem digambarkan secara *vertikal*. *Activity* diagram merupakan pengembangan dari *Use Case* yang memiliki alur aktivitas (Dicoding intern, 2021)

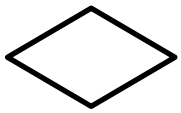
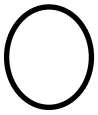
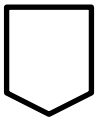
Tabel 2. 3 Simbol Activity Diagram

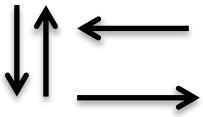
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		*Actifity*	Menampilkan suatu objek bagaimna cara saling berinteraksi antara satu dan lainnya.
2		*Action*	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		*Initial Node*	Berfungsi untuk mengawali suatu objek
4		*Actifity Final Node*	Berfungsi untuk mengakhiri suatu objek
5		*Fork Node*	Suatu alur yang akan berubah menjadi beberapa aliran pada kondisi tertentu.

d. *Flowchart*

Flowchart atau bagan alur adalah diagram yang menampilkan langkah-langkah dan keputusan untuk melakukan sebuah proses dari suatu program. Setiap langkah digambarkan dalam bentuk diagram dan dihubungkan dengan garis atau arah panah (Rony Setiawan, 2021).

Tabel 2. 4 Simbol Flowchart

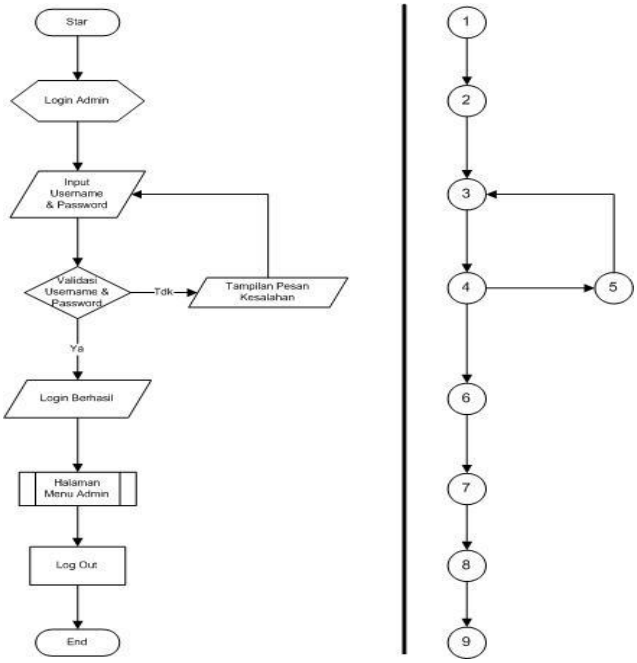
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		*Terminal*	Berfungsi untuk mengawali suatu program dan mengakhirinya.
2.		*Input / Output*	Berfungsi untuk melakukan suatu proses input atau output.
3.		*Process*	Berfungsi untuk tempat melakukan suatu proses yang terjadi pada sistem.
4		*Decision*	Berfungsi untuk menyelesaikan suatu kondisi yang akan menghasilkan dua jawaban berbeda iya/tidak
5.		*Connector*	Berfungsi sebagai sambungan proses yang berbeda tetapi tetap halaman yang sama.
6.		*Offline Connector*	Berfungsi sebagai sambungan proses yang berbeda tetapi pada halaman yang berbeda.
7.		*Predefined Process*	Berfungsi sebagai tempat pengolahan yang akan diberikan suatu harga.
8.		*Punched Card*	Berfungsi sebagi penyampaian *input* bermula

			dari kartu atau *output* ditulis pada kartu.
9.		*Document*	Berfungsi sebagai percetakan dalam bentuk suatu dokumen.
10.		*Flow*	Menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain.
11.		*Manual Operation*	Menunjukkan pengolahan yang tidak dilakukan oleh *computer*.
12.		*Manual Input*	Dilakukan untuk memasukkan data secara manual *on-line keyboard.*
13.		*Predefine Process*	Digunakan untuk pelaksanaan suatu bagian (*sub-program*) / prosedur.

10. *White Box Testing*

White Box Testing merupakan metode pengujian perangkat lunak di mana struktur internal diketahui untuk menguji siapa yang akan menguji perangkat lunak. Pengujian ini membutuhkan pengetahuan internal tentang kemampuan sistem dan pemrograman (Peni Kurniawati, 2018).

Berikut ini adalah contoh pengujian *white box* pada sistem login yang terdapat pada Sistem Informasi laporan Data Statistik Desa Pananrang berbasis Web. (Asmil. (2020), yaitu :



Gambar 2. 8 Contoh Pengujian White Box

Sumber : Pengujian *White box* (skripsi)

Contoh pengujian *white box* testing ini merupakan peringatan ketika *user* menginputkan *password user* yang salah, untuk kesalahan semacam ini akan memberikan suatu informasi kepada *user* mengenai kesalahan yang dilakukan.

11. *Black Box Testing*

University, B. (2016) *Black box testing* adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Dapat dianalogikan seperti kita melihat suatu kotak hitam, kita hanya bisa melihat *penampilan* luarnya saja, tanpa tahu ada apa dibalik bungkus hitamnya. Sama seperti pengujian *black box*, mengevaluasi hanya dari tampilan luarnya (*interface*-nya), fungsionalitasnya. tanpa mengetahui apa sesungguhnya yang terjadi dalam proses detailnya (hanya mengetahui *input* dan *output*).

B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

1. Fransiscus Harri Dwi Kurniawan Man, Joko Sutopo "Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Latihan Kebugaran Jasmani Berbasis *Internet of Things (IoT)*". Hasil dari penelitian ini adalah sistem monitoring latihan kebugaran jasmani berbasis *Android* yang menggunakan sensor *PIR* dan sensor detak jantung yang terhubung dengan *mikrokontroler ESP8266*. Sistem ini mampu memantau gerakan tubuh dan kondisi detak jantung secara *real-time*, sehingga membantu pengguna dalam menjalankan latihan kebugaran dengan lebih efektif dan menerapkan gaya hidup sehat.
2. Klaudio Koloay "Rancang Bangun Aplikasi *Fitness* Berbasis *Android* (Studi Kasus Popeye Gym Suwaan)". Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi fitness berbasis *Android* yang membantu anggota *gym* melakukan latihan dengan benar, memberikan informasi tentang pola makan sehat dan suplemen, serta merekam *progress* latihan. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan platform *Kodular* dan dirancang untuk mendukung keterbatasan ketersediaan pelatih pribadi di *gym*. *Jurnal Repository Unsrat, 2023.*
3. Rizky Amalia "Perancangan UI/UX Aplikasi Pencari Tempat *Gym* Berbasis Mobile dengan Metode *Design Thinking*". Hasil dari penelitian ini adalah desain antarmuka pengguna (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) untuk aplikasi pencari tempat *gym* berbasis mobile yang dikembangkan menggunakan metode *Design Thinking*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

1. Data primer

Sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh langsung dari para aktor utama sistem, yaitu *user* (pengguna) dan *coach* (pelatih), melalui wawancara mendalam untuk memahami kebutuhan dan kendala mereka. Selain itu, observasi langsung terhadap penggunaan sistem dan interaksi antara *user* dan *coach* memberikan gambaran nyata tentang proses yang berjalan.

2. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang diambil secara tidak langsung oleh peneliti. Data sekunder Diakses pada berbagai sumber seperti jurnal, buku, atau penelitian terdahulu.

B. Lokasi dan Waktu

Lokasi penelitian dilaksanakan di Parepare, waktu penelitian dilakukan ± selama 2 (dua) bulan.

C. Alat dan Bahan

Dalam melakukan penelitian, maka diperlukan alat dan bahan penelitian yang mendukung dalam kegiatan penelitian tersebut. Adapun alat dan bahan yang diperlukan untuk menunjang peneliltian ini antara lain sebagai berikut:

1. Alat Yang Digunakan

a. *Hardware* (Perangkat Keras)

Alat penelitian yang digunakan selama proses penelitian antara lain sebagai berikut:

1) *Laptop Acer*, dengan spesifikasi :

Processor : *Intel Celeron N4000*

RAM : 8 GB

Display : HD (1366x768)

SSD : 256GB

CPU / GPU : 2 *Core*

b. *Software* (Perangkat lunak)

Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi yaitu:

1) Sistem Operasi : *Windows 10*

2) *Text Editor* : *Visual Studio Code*

3) *Browser* : *Google Chrome*

4) *Server* : *XAMPP*

5) Bahasa pemrograman : *Java, Kotlin*

Bahan yang digunakan dalam penelitian in berupa data-data yang berasal dari hasil pengumpulan data yang telah dilakukan oleh peneliti yang nantinya akan dianalisis lebih lanjut sebagai landasan untuk merancang sebuah sistem.

2. Bahan Penelitian

Bahan yang digunakan dalam Penelitian ini berupa data-data dari hasil pengumpulan data yang telah dilakukan oleh peneliti yang nantinya akan dianalisa lebih lanjut sebagai landasan untuk merancang sebuah sistem.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Studi kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara memperoleh data-data yang bersumber dari buku, literatur, majalah maupun jurnal.

2. Wawancara

Metode yang dilakukan adalah dengan mengajukan pertanyaan kepada *user* dan *coach*.

3. Observasi

Observasi yaitu teknik pengumpulan data dengan pengamatan langsung dilapangan.

E. Teknik Pengembangan Sistem

1. *Requirements* analisis

Fase pertama dalam metode ini adalah *requirements* analisis, jadi tahap ini berfungsi untuk mengumpulkan keperluan-keperluan atau keinginan *klien*, mencakup fitur-fitur apa saja yang akan diimplementasikan pada aplikasi yang akan dibuat. Pengumpulan datanya bisa berupa wawancara secara langsung atau melalui dokumen-dokumen yang diberikan oleh lembaga yang bersangkutan.

2. *System design*

Pada tahap ini penulis melakukan desain pada sisi tampilan, *database*, infrastruktur dan semua hal yang berkaitan dengan apa yang telah didapatkan pada tahap sebelumnya.

3. *Implementation*

Implementasi merupakan tahap pembuatan aplikasi atau penulisan *code* berdasarkan dengan dokumen-dokumen yang telah didapatkan pada proses sebelumnya.

4. *Integration & testing*

Pada *fase* ini aplikasi akan dilakukan pengecekan terhadap aplikasi yang telah dibuat, baik itu dari segi tampilan maupun fungsionalitas setiap fiturnya. Pada tahap ini dilakukan segala pengecekan berdasarkan dokumen-dokumen yang telah dibuat sebelumnya.

5. *Deployment*

Setelah dilakukan pengecekan pada tahap sebelumnya dan aplikasi sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan permintaan klien, maka tahap selanjutnya adalah *deployment* atau rilis ke *web server.*

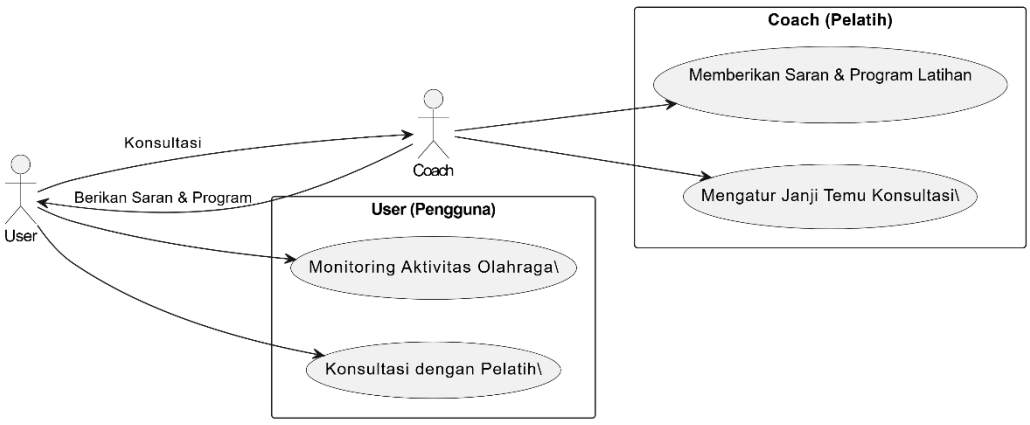
6. *Maintenance*

Pada tahap ini penulis akan melakukan pemeliharaan terhadap sistem, atau dapat dikatakan pengecekan kembali apakah sistem sudah berjalan tanpa adanya *error*. Dan apabila terdapat kesalahan maka akan dilakukan perbaikan kembali.

F. Rancangan Sistem

1. Sistem yang berjalan

Dalam sistem yang berjalan saat ini, pengelolaan aktivitas olahraga dan konsultasi masih dilakukan secara manual. Pengguna (*user*) diwajibkan untuk berinteraksi langsung atau melakukan penjadwalan janji temu konsultasi dengan pelatih (*coach*) melalui komunikasi lisan atau pencatatan fisik. Lebih lanjut, belum terdapat sistem pencatatan dan pengarsipan data yang terintegrasi terkait *progress* pengguna, termasuk penetapan target latihan, pencapaian hasil, serta metrik atau grafik evaluasi lainnya. Kondisi ini secara signifikan menghambat kemampuan pelatih (*coach*) untuk memantau dan melihat perkembangan individual pengguna secara akurat, serta menyulitkan proses evaluasi kinerja dan perancangan program latihan yang lebih personal dan efektif di kemudian hari.



Gambar 3. 1 *Use Case* sistem yang berjalan

BAB IV

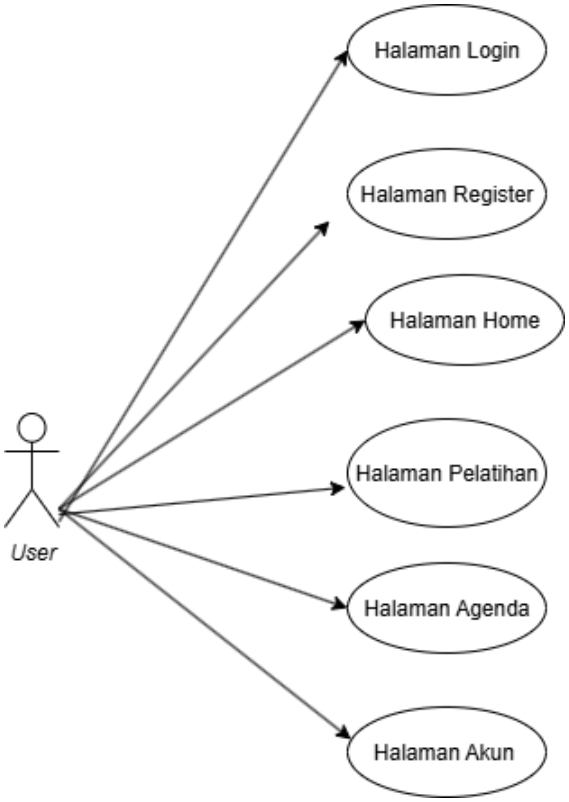
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Aliran Data dengan UML

Analisis sistem yang diusulkan menggunakan *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram* dan rancangan database sebagai berikut:

1. Use Case Diagram

a. *User*

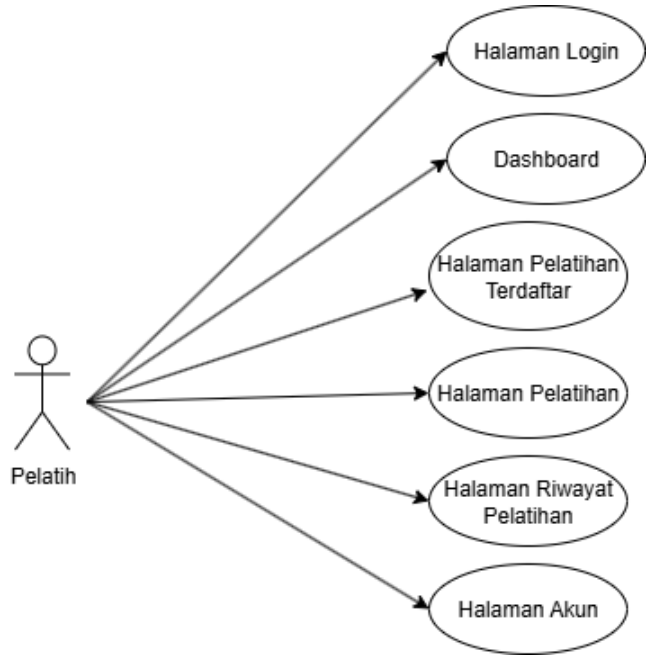


Gambar 4. 1 *Use Case* diagram *user*

Tabel 4. 1 Penjelasan *Use case user*

Nama *use case*	Deskripsi *use case*
Login	Pengguna dapat melakukan proses masuk ke dalam sistem aplikasi pelatihan.
Halaman Register	Pengguna baru dapat mendaftarkan akun untuk mengakses fitur-fitur aplikasi.
Halaman *Home*	Pengguna dapat melihat informasi umum dan ringkasan pelatihan yang tersedia.
Halaman Pelatihan	Pengguna dapat melihat daftar pelatihan yang tersedia dan detailnya, serta mendaftar untuk pelatihan.
Halaman Agenda	Pengguna dapat melihat jadwal latihan yang terdaftar, mencari berdasarkan judul atau deskripsi, serta melihat detail setiap sesi seperti jenis latihan, repetisi, durasi istirahat, pelatih, dan status (Belum/Sudah).
Halaman Akun	Pengguna dapat melihat dan mengelola informasi profil akun pribadinya.

b. Pelatih

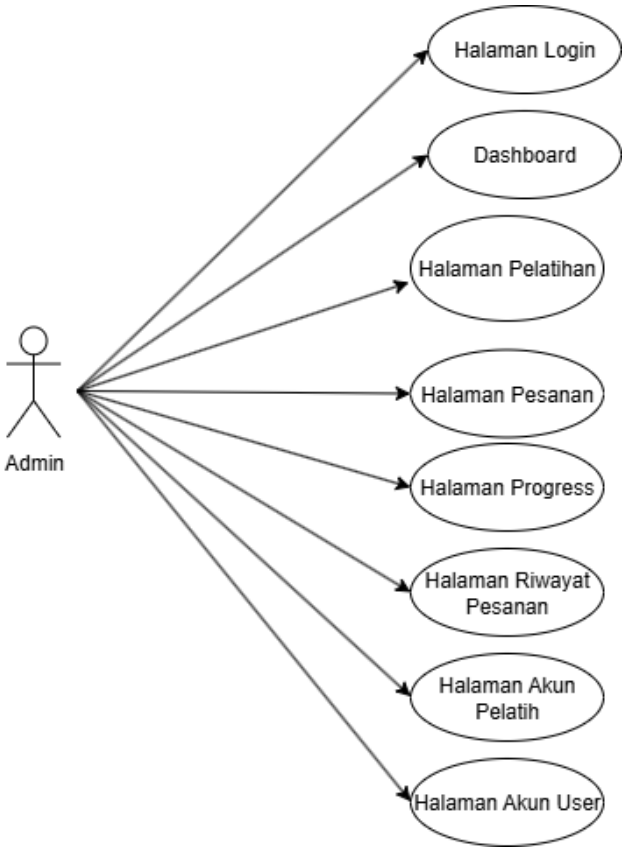


Gambar 4. 2 *Use Case* diagram pelatih

Tabel 4. 2 Penjelasan *Use case* pelatih

Nama *use case*	Deskripsi *use case*
Login	Pelatih dapat melakukan proses masuk ke dalam sistem aplikasi pelatihan.
Dashboard	Pelatih dapat melihat ringkasan informasi dan statistik terkait pelatihan yang dikelolanya.
Halaman Pelatihan Terdaftar	Pelatih dapat melihat daftar pelatihan yang telah didaftarkannya atau yang menjadi tanggung jawabnya.
Halaman Pelatihan	Pelatih dapat mengelola detail pelatihan yang diadakan, termasuk menambah, mengedit, atau menghapus informasi pelatihan.
Halaman Riwayat Pelatihan	Pelatih dapat melihat riwayat lengkap semua sesi pelatihan yang telah diselesaikannya.
Halaman Akun	Pelatih dapat melihat dan mengelola informasi profil akun pribadinya.

c. Admin



Gambar 4. 3 *Use Case* diagram admin

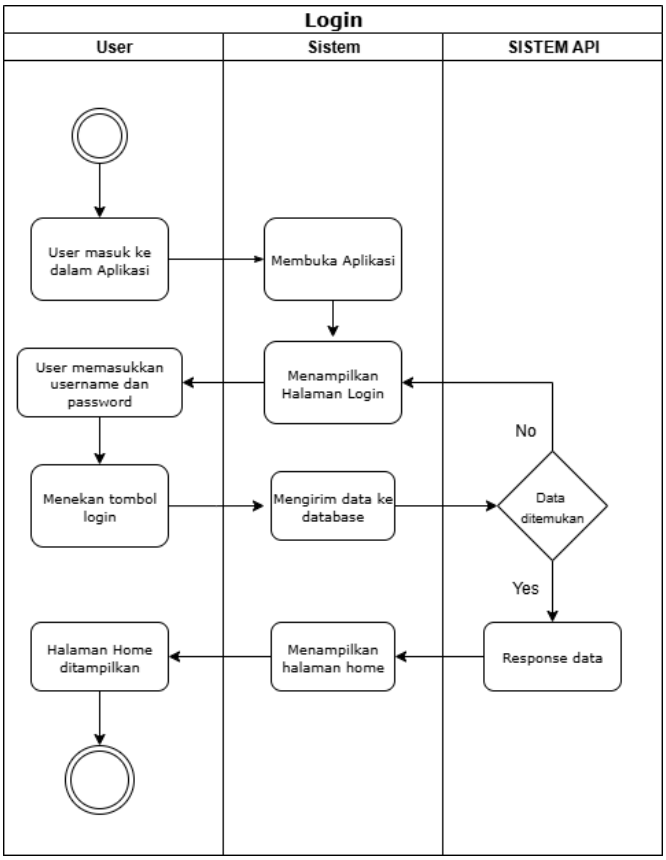
Tabel 4. 3 Penjelasan *Use Case* admin

Nama *use case*	Deskripsi *Use Case*
Login	Admin dapat melakukan proses masuk ke dalam sistem aplikasi pelatihan.
Dashboard	Admin dapat melihat ringkasan informasi dan statistik terkait aplikasi pelatihan.
Halaman Pelatihan	Admin dapat mengelola daftar pelatihan yang tersedia, termasuk menambah, mengedit, atau menghapus detail pelatihan.
Halaman Pesanan	Admin dapat melihat dan mengelola pesanan atau pendaftaran pelatihan dari pengguna.
Halaman Riwayat Pesanan	Admin dapat melihat riwayat lengkap semua pesanan atau transaksi pelatihan yang telah terjadi.
Halaman Akun Pelatih	Admin dapat mengelola akun dan informasi detail para pelatih yang terdaftar dalam sistem.
Halaman Akun *User*	Admin dapat melihat dan mengelola akun serta informasi pengguna atau peserta pelatihan.

2. Activity Diagram

a. *User*

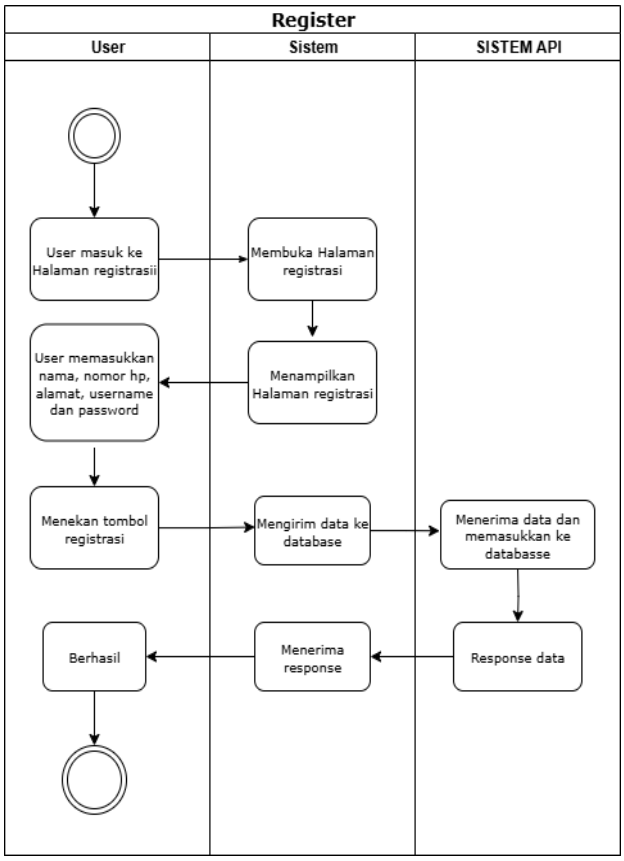
1) Halaman Login



Gambar 4. 4 *Activity diagram* halaman *login user*

User membuka aplikasi dan sistem menampilkan halaman *login. User* kemudian memasukkan *username* dan *password*, yang selanjutnya dikirimkan oleh sistem ke API untuk diverifikasi. Jika data kredensial valid, sistem API akan memberikan respons keberhasilan, dan *user* akan diarahkan ke halaman utama aplikasi. Namun, jika kredensial tidak sesuai, sistem akan kembali menampilkan halaman *login* dengan pesan kesalahan, memungkinkan *user* untuk mencoba kembali.

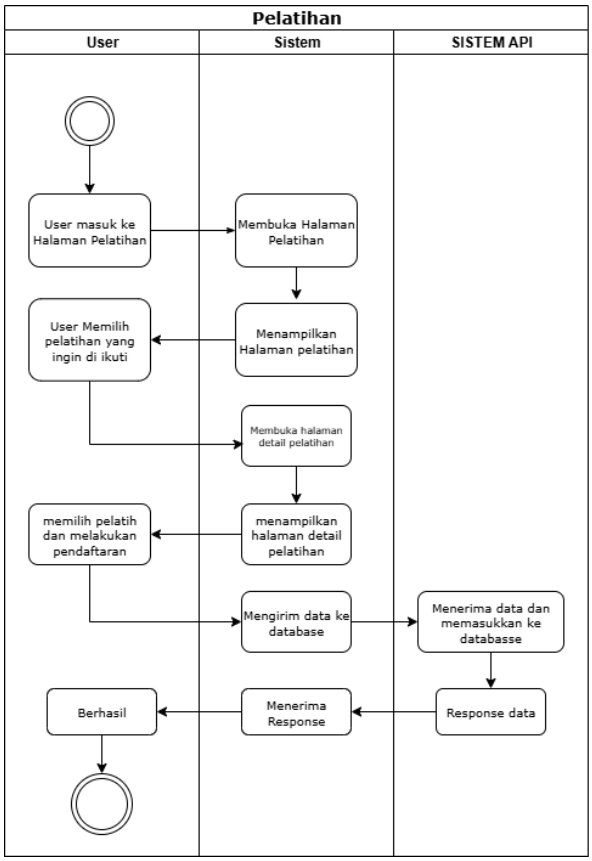
2) Halaman Register



Gambar 4. 5 *Activity diagram* halaman register *user*

User masuk ke halaman registrasi dan sistem menampilkan formulir pendaftaran. *User* kemudian memasukkan data pribadi seperti nama, nomor HP, alamat, *username*, dan *password*, yang selanjutnya dikirimkan oleh sistem ke API untuk disimpan ke dalam basis data. Setelah data diterima dan berhasil dimasukkan ke basis data, sistem API akan memberikan respons data yang positif, dan *user* akan menerima respons keberhasilan, menandakan proses registrasi telah berhasil diselesaikan.

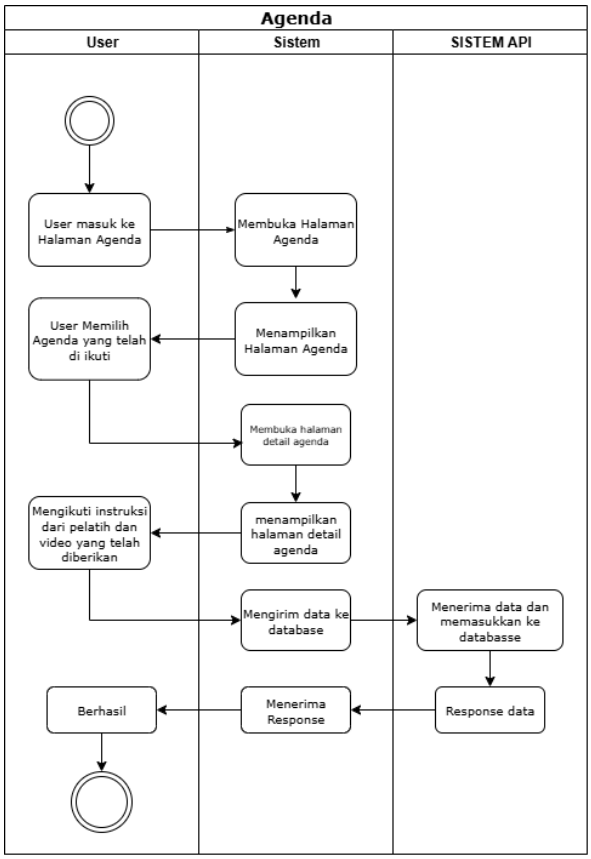
3) Halaman Pelatihan



Gambar 4. 6 *Activity diagram* halaman pelatihan *user*

User masuk ke halaman pelatihan dan sistem menampilkan daftar pelatihan yang tersedia. *User* kemudian memilih pelatihan yang diminati, yang akan memicu sistem untuk menampilkan halaman detail pelatihan. Setelah meninjau detail, *user* dapat memilih pelatih dan melanjutkan proses pendaftaran. Data pendaftaran ini selanjutnya dikirimkan oleh sistem ke API untuk disimpan ke dalam basis data. Setelah data diterima dan berhasil dimasukkan, sistem API akan memberikan respons data yang positif, dan *user* akan menerima respons keberhasilan, menandakan proses pendaftaran pelatihan telah berhasil diselesaikan

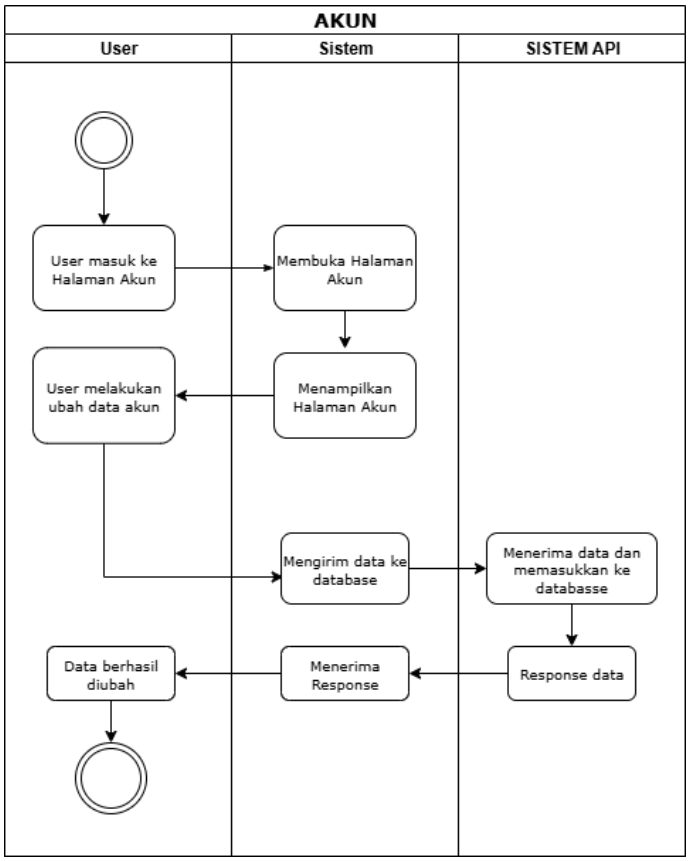
4) Halaman Agenda



Gambar 4. 7 *Activity diagram* halaman agenda *user*

User masuk ke halaman agenda dan sistem menampilkan daftar agenda yang telah diikuti. *User* kemudian memilih agenda yang ingin ditinjau, yang akan memicu sistem untuk menampilkan halaman detail agenda. Pada halaman ini, *user* dapat mengikuti instruksi dari pelatih dan video yang telah diberikan. Data interaksi ini selanjutnya dikirimkan oleh sistem ke API untuk disimpan ke dalam basis data. Setelah data diterima dan berhasil dimasukkan, sistem API akan memberikan respons data yang positif, dan *user* akan menerima respons keberhasilan, menandakan proses interaksi dengan agenda telah berhasil diselesaikan

5) Halaman akun

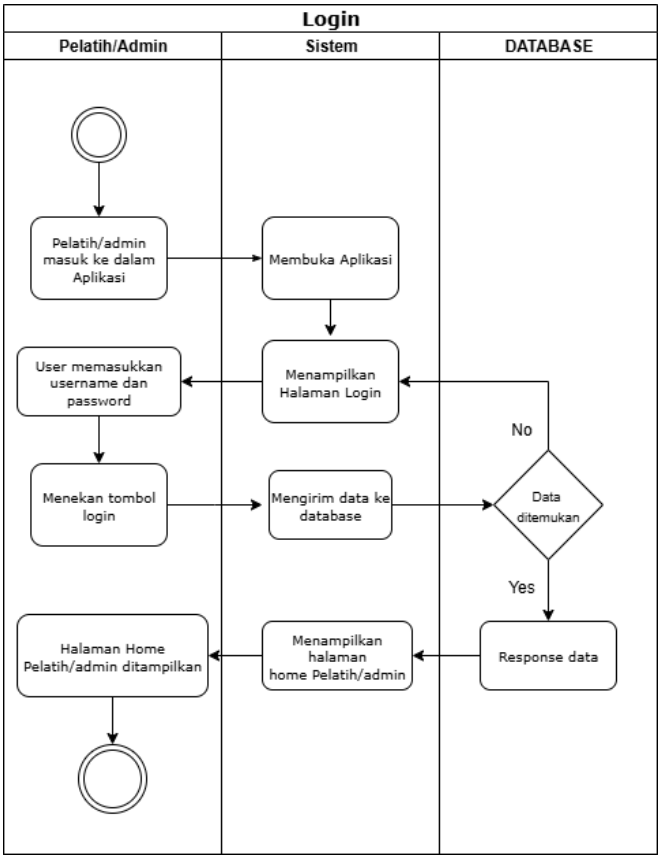


Gambar 4. 8 *Activity diagram* halaman akun *user*

User masuk ke halaman akun dan sistem menampilkan halaman akun tersebut. *User* kemudian dapat melakukan perubahan data akun yang diinginkan, seperti informasi profil atau detail lainnya. Data perubahan ini selanjutnya dikirimkan oleh sistem ke API untuk disimpan dan diperbarui ke dalam basis data. Setelah data diterima dan berhasil dimasukkan, sistem API akan memberikan respons data yang positif, dan *user* akan menerima respons keberhasilan, menandakan proses perubahan data akun telah berhasil diselesaikan.

a. Pelatih

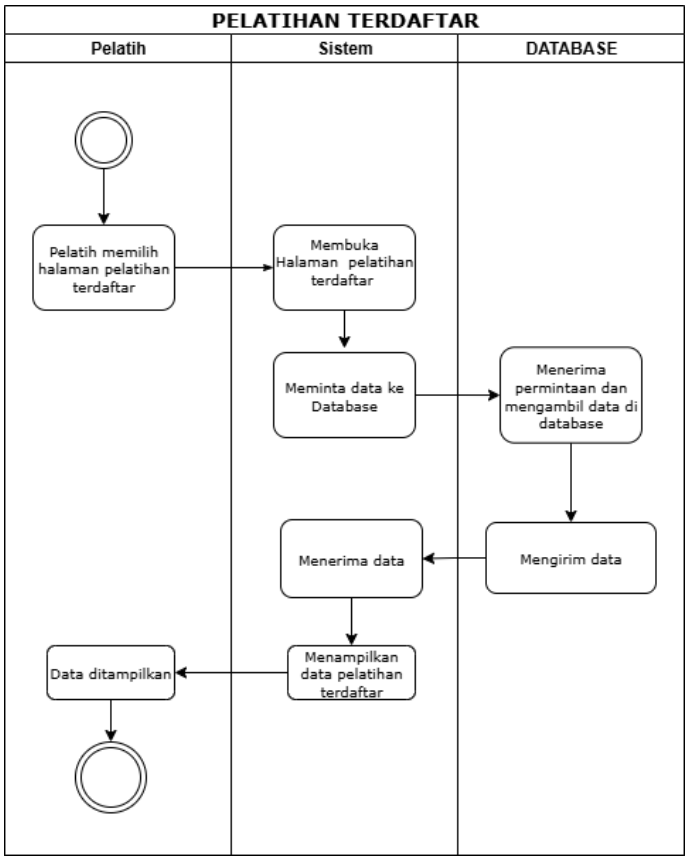
1) Login pelatih/admin



Gambar 4. 9 *Activity diagram* halaman *login* pelatih

Proses login untuk Pelatih atau Admin dimulai saat mereka membuka aplikasi, yang kemudian menampilkan halaman login. Di sana, mereka memasukkan *username* dan *password* lalu menekan tombol masuk. Sistem akan mengirim data ini ke *database* untuk diverifikasi. Jika data ditemukan dan valid, sistem akan menampilkan halaman *home* Pelatih/Admin; jika tidak, sistem akan mengembalikan mereka ke halaman login dengan pesan kesalahan, memungkinkan untuk mencoba kembali.

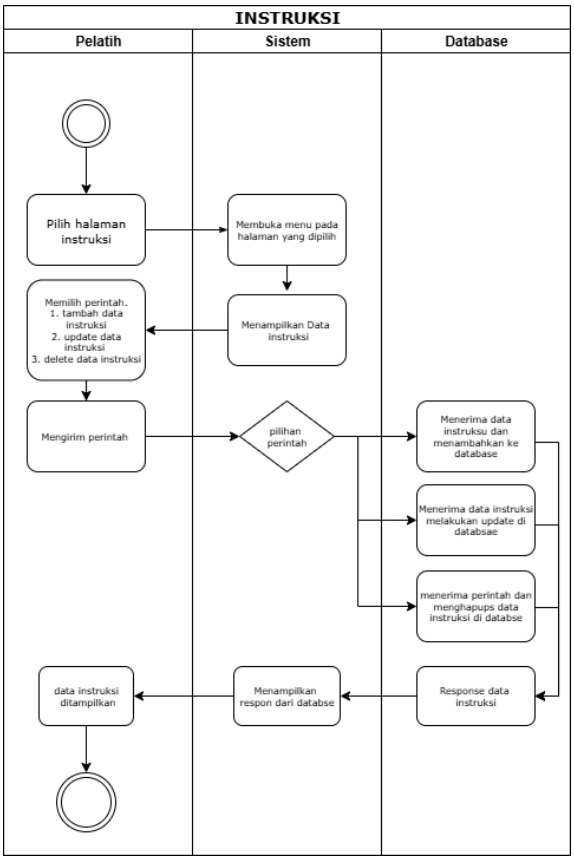
2) Halaman pelatihan terdaftar



Gambar 4. 10 *Activity diagram* halaman pelatihan terdaftar

Pelatih memilih halaman "Pelatihan Terdaftar", yang kemudian memicu sistem untuk membuka halaman tersebut dan meminta data pelatihan dari *database*. *Database* akan menerima permintaan, mengambil data yang relevan, lalu mengirimkan data tersebut kembali ke sistem aplikasi. Setelah menerima data, sistem akan menampilkan data pelatihan terdaftar kepada Pelatih, sehingga informasi dapat dilihat dengan jelas. Proses ini memastikan bahwa Pelatih dapat dengan mudah mengakses dan meninjau semua pelatihan yang menjadi tanggung jawabnya.

3) Halaman Intruksi

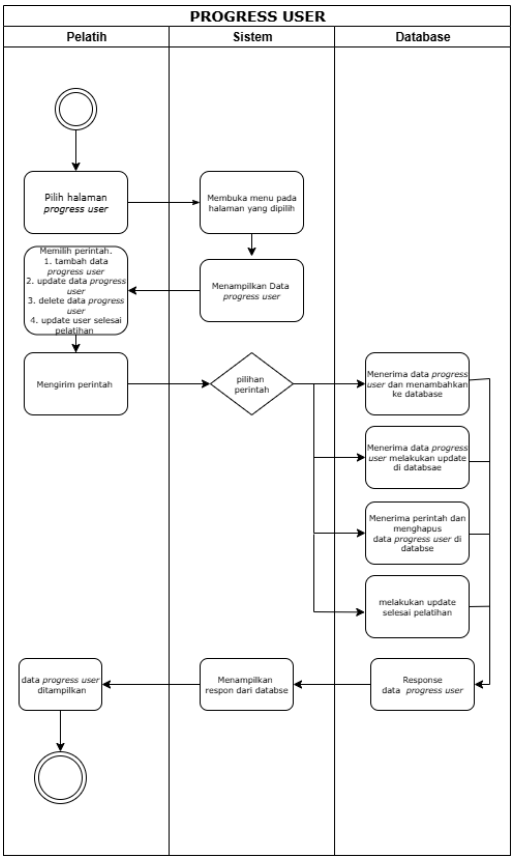


Gambar 4. 11 *Activity diagram* halaman instruksi

Pelatih memilih halaman "Instruksi", yang kemudian memicu sistem untuk membuka menu pada halaman tersebut dan menampilkan data instruksi. Pelatih selanjutnya memiliki pilihan untuk melakukan perintah seperti menambah data instruksi, memperbarui data instruksi, atau menghapus data instruksi. Setelah Pelatih mengirimkan perintah, sistem akan memproses pilihan tersebut. Jika perintah adalah menambah data, sistem akan menerima dan memasukkannya ke *database*. Jika perintah adalah memperbarui data, sistem akan menerima dan melakukan *update* di *database*. Dan jika perintah adalah menghapus data, sistem

akan menerima perintah dan menghapus data instruksi dari *database*. Setelah proses di *database* selesai, sistem akan menampilkan respons dari *database*, dan data instruksi yang telah diperbarui akan ditampilkan kepada Pelatih. Proses ini memastikan bahwa Pelatih dapat dengan mudah mengelola instruksi pelatihan mereka.

4) Halaman *progress user*

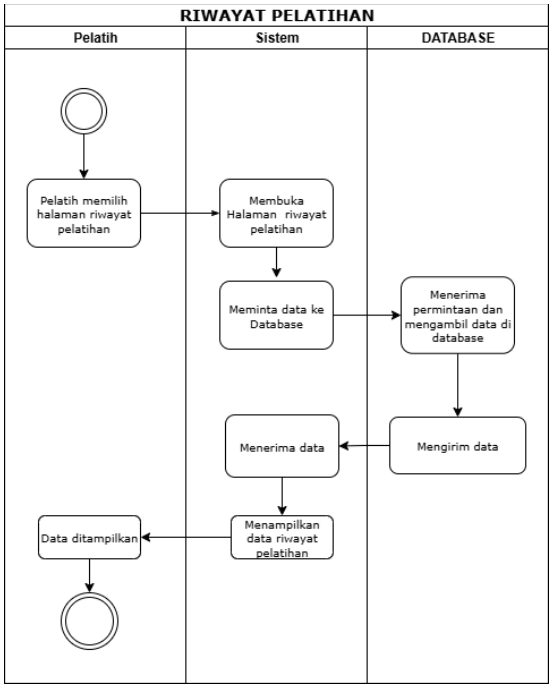


Gambar 4. 12 *Activity diagram* halaman *progress user*

Pelatih memilih halaman "*Progress User*", yang kemudian memicu sistem untuk membuka menu pada halaman tersebut dan menampilkan data *progress user*. Pelatih selanjutnya memiliki pilihan untuk melakukan perintah seperti menambah data *progress user*, memperbarui data *progress user*, menghapus data *progress user*, atau memperbarui status selesai pelatihan *user*. Setelah Pelatih mengirimkan

perintah, sistem akan memproses pilihan tersebut. Jika perintah adalah menambah data, sistem akan menerima dan memasukkannya ke *database*. Jika perintah adalah memperbarui data, sistem akan menerima dan melakukan *update* di *database*. Jika perintah adalah menghapus data, sistem akan menerima perintah dan menghapus data *progress user* dari *database*. Dan jika perintah adalah memperbarui status selesai pelatihan, sistem akan melakukan *update* status selesai pelatihan di *database*. Setelah proses di *database* selesai, sistem akan menampilkan respons dari *database*, dan data *progress user* yang telah diperbarui akan ditampilkan kepada Pelatih. Proses ini memastikan bahwa Pelatih dapat dengan mudah mengelola dan memantau *progress* pelatihan para *user* mereka.

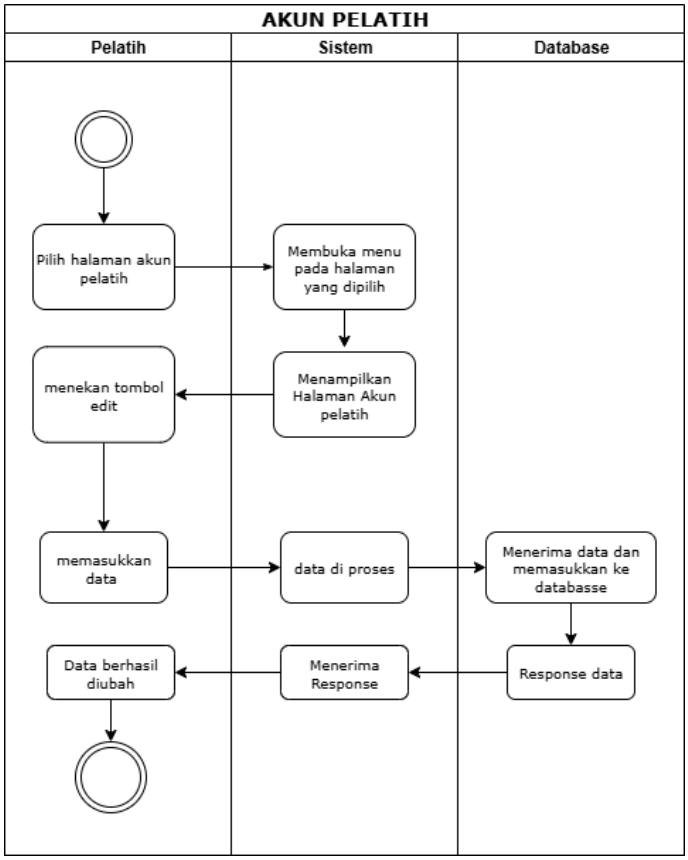
5) Halaman riwayat pelatihan



Gambar 4. 13 *Activity diagram* halaman riwayat pelatihan

Pelatih memilih halaman "Riwayat Pelatihan", yang kemudian memicu sistem untuk membuka halaman tersebut dan meminta data riwayat pelatihan dari *database*. *Database* akan menerima permintaan, mengambil data yang relevan, lalu mengirimkan data tersebut kembali ke sistem aplikasi. Setelah menerima data, sistem akan menampilkan data riwayat pelatihan kepada Pelatih, sehingga informasi dapat dilihat dengan jelas. Proses ini memastikan bahwa Pelatih dapat dengan mudah mengakses dan meninjau semua riwayat pelatihan yang telah diselesaikannya.

6) Halaman akun

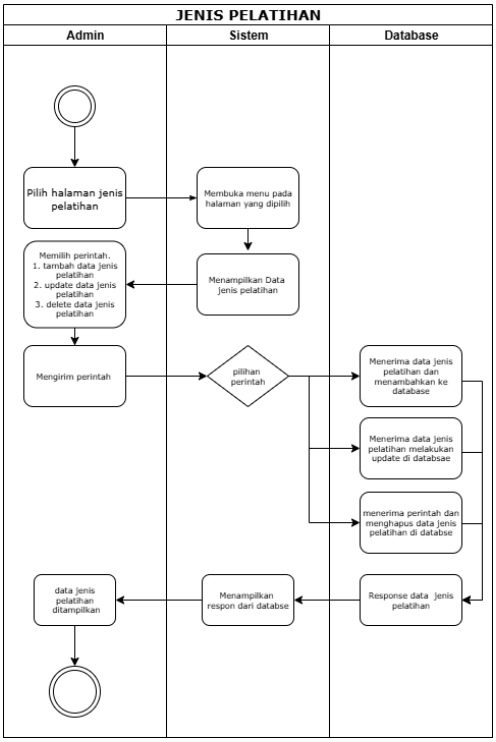


Gambar 4. 14 *Activity diagram* halaman akun pelatih

Pelatih memilih halaman "Akun Pelatih", yang kemudian memicu sistem untuk membuka menu pada halaman tersebut dan menampilkan halaman Akun Pelatih. Pelatih selanjutnya menekan tombol edit untuk melakukan perubahan data. Setelah memasukkan data yang diperbarui, data tersebut akan diproses oleh sistem dan dikirimkan ke *database*. *Database* akan menerima data dan memasukkannya. Setelah proses di *database* selesai, sistem akan menerima respons data, dan Pelatih akan melihat konfirmasi bahwa data berhasil diubah. Proses ini memastikan bahwa Pelatih dapat dengan mudah mengelola dan memperbarui informasi akun mereka.

b. Admin

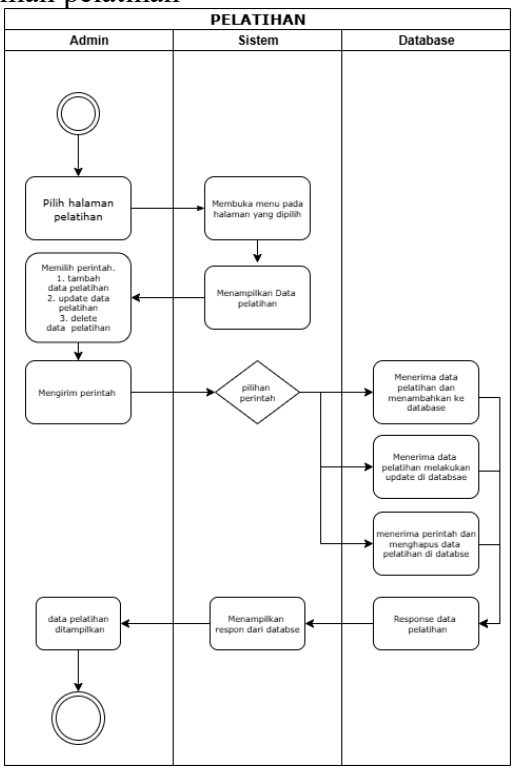
1) Halaman jenis pelatihan



Gambar 4. 15 *Activity diagram* halaman jenis pelatihan

Admin memilih halaman "Jenis Pelatihan", yang kemudian memicu sistem untuk membuka menu pada halaman tersebut dan menampilkan data jenis pelatihan. Admin selanjutnya memiliki pilihan untuk melakukan perintah seperti menambah data jenis pelatihan, memperbarui data jenis pelatihan, atau menghapus data jenis pelatihan. Setelah Admin mengirimkan perintah, sistem akan memproses pilihan tersebut. Jika perintah adalah menambah data, sistem akan menerima dan memasukkannya ke *database*. Jika perintah adalah memperbarui data, sistem akan menerima dan melakukan *update* di *database*. Dan jika perintah adalah menghapus data, sistem akan menerima perintah dan menghapus data jenis pelatihan dari *database*.

2) Halaman pelatihan

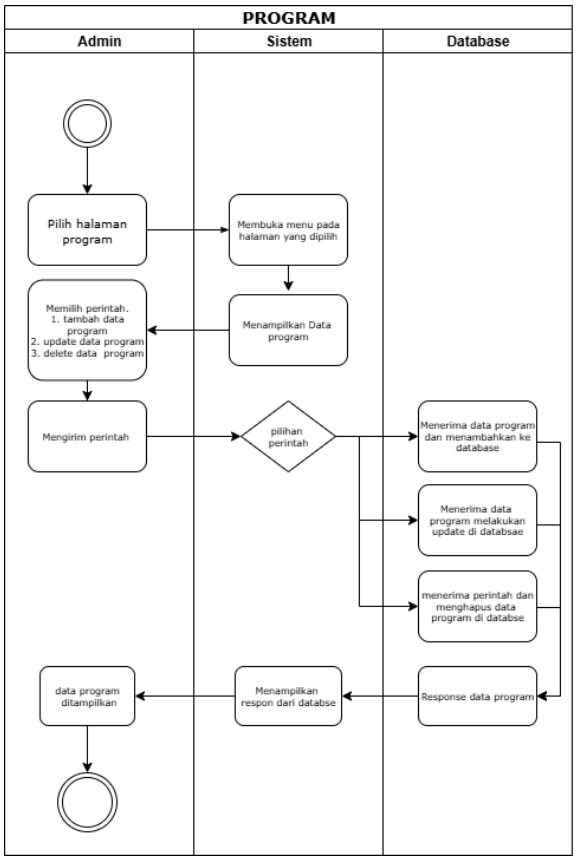


Gambar 4. 16 *Activity diagram* halaman pelatihan

Admin memilih halaman "Pelatihan", yang kemudian memicu sistem untuk membuka menu pada halaman tersebut dan menampilkan data pelatihan yang ada.

Admin selanjutnya memiliki pilihan untuk melakukan perintah seperti menambah data pelatihan, memperbarui data pelatihan, atau menghapus data pelatihan. Setelah Admin mengirimkan perintah, sistem akan memproses pilihan tersebut. Jika perintah adalah menambah data, sistem akan menerima dan memasukkannya ke *database*. Jika perintah adalah memperbarui data, sistem akan menerima dan melakukan *update* di *database*. Dan jika perintah adalah menghapus data, sistem akan menerima perintah dan menghapus data pelatihan dari *database*. Setelah proses di *database* selesai, sistem akan menampilkan respons dari *database*, dan data pelatihan yang telah diperbarui akan ditampilkan kepada Admin.

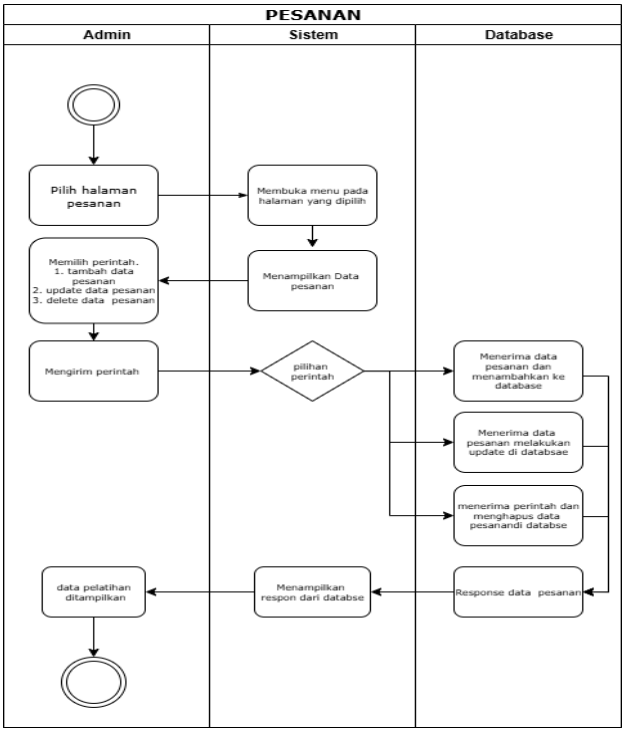
3) Halaman program



Gambar 4. 17 *Activity diagram* halaman program

Admin memilih halaman "Program", yang kemudian memicu sistem untuk membuka menu pada halaman tersebut dan menampilkan data program yang ada. Admin selanjutnya memiliki pilihan untuk melakukan perintah seperti menambah data program, memperbarui data program, atau menghapus data program. Setelah Admin mengirimkan perintah, sistem akan memproses pilihan tersebut. Jika perintah adalah menambah data, sistem akan menerima dan memasukkannya ke *database*. Jika perintah adalah memperbarui data, sistem akan menerima dan melakukan *update* di *database*. Dan jika perintah adalah menghapus data, sistem akan menerima perintah dan menghapus data program dari *database*.

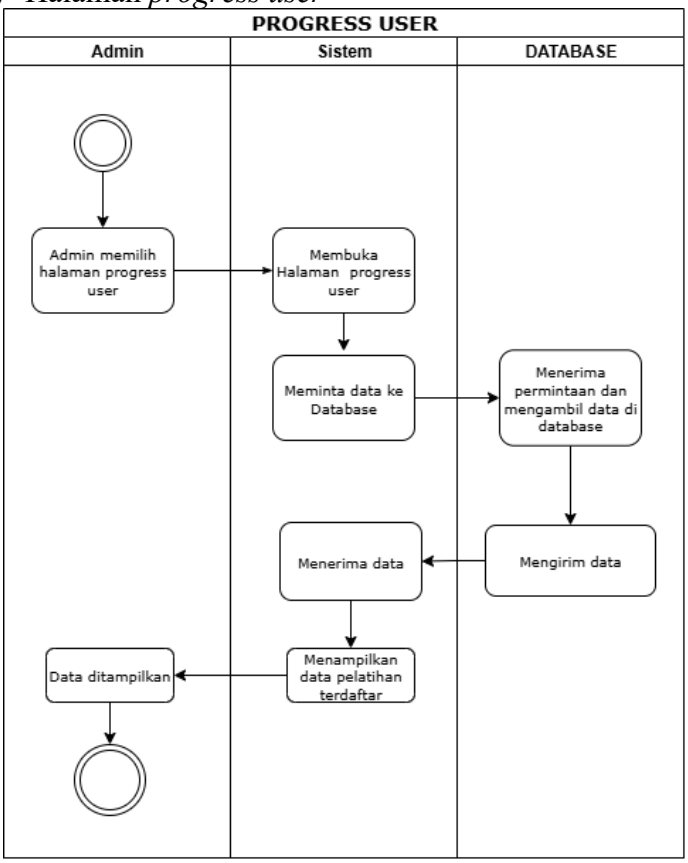
4) Halaman pesanan



Gambar 4. 18 *Activity diagram* halaman pesanan

Admin memilih halaman "Pesanan", yang kemudian memicu sistem untuk membuka menu pada halaman tersebut dan menampilkan data pesanan yang ada. Admin selanjutnya memiliki pilihan untuk melakukan perintah seperti menambah data pesanan, memperbarui data pesanan, atau menghapus data pesanan. Setelah Admin mengirimkan perintah, sistem akan memproses pilihan tersebut. Jika perintah adalah menambah data, sistem akan menerima dan memasukkannya ke *database*. Jika perintah adalah memperbarui data, sistem akan menerima dan melakukan *update* di *database*. Dan jika perintah adalah menghapus data, sistem akan menerima perintah dan menghapus data pesanan dari *database*.

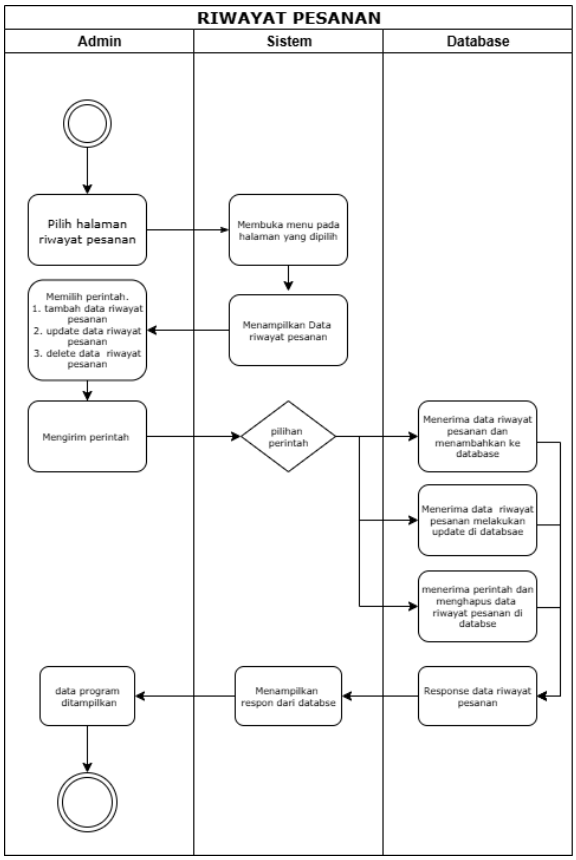
5) Halaman *progress user*



Gambar 4. 19 *Activity diagram* halaman *progress user*

Admin memilih halaman "Progress User", yang kemudian memicu sistem untuk membuka halaman tersebut dan meminta data progres dari *database*. *Database* akan menerima permintaan, mengambil data yang relevan, lalu mengirimkan data tersebut kembali ke sistem aplikasi. Setelah menerima data, sistem akan menampilkan data pelatihan terdaftar kepada Admin, sehingga informasi dapat dilihat dengan jelas. Proses ini memastikan bahwa Admin dapat dengan mudah mengakses dan memantau progres pelatihan para *user* mereka.

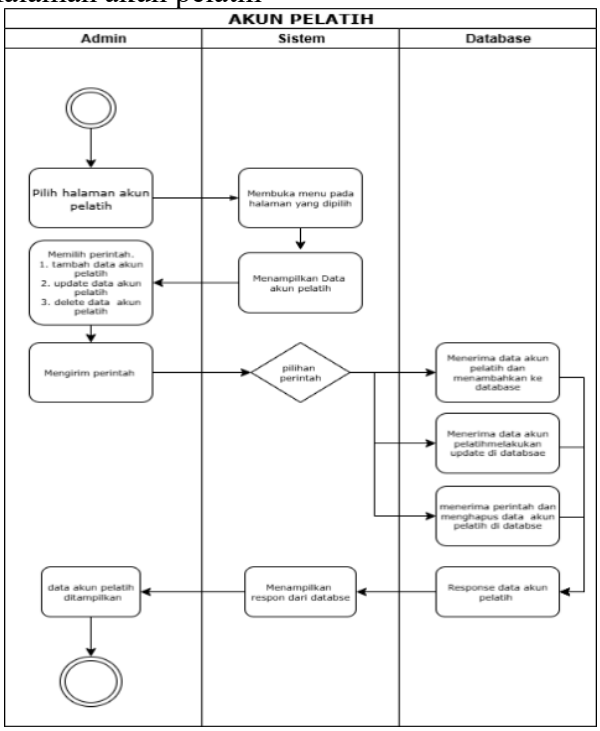
6) Halaman riwayat pesanan



Gambar 4. 20 *Activity diagram* halaman riwayat pesanan

Admin memilih halaman "Riwayat Pesanan", yang kemudian memicu sistem untuk membuka menu pada halaman tersebut dan menampilkan data riwayat pesanan yang ada. Admin selanjutnya memiliki pilihan untuk melakukan perintah seperti menambah data riwayat pesanan, memperbarui data riwayat pesanan, atau menghapus data riwayat pesanan. Setelah Admin mengirimkan perintah, sistem akan memproses pilihan tersebut. Jika perintah adalah menambah data, sistem akan menerima dan memasukkannya ke *database*. Jika perintah adalah memperbarui data, sistem akan menerima dan melakukan *update* di *database*. Dan jika perintah adalah menghapus data, sistem akan menerima perintah dan menghapus data riwayat pesanan dari *database*.

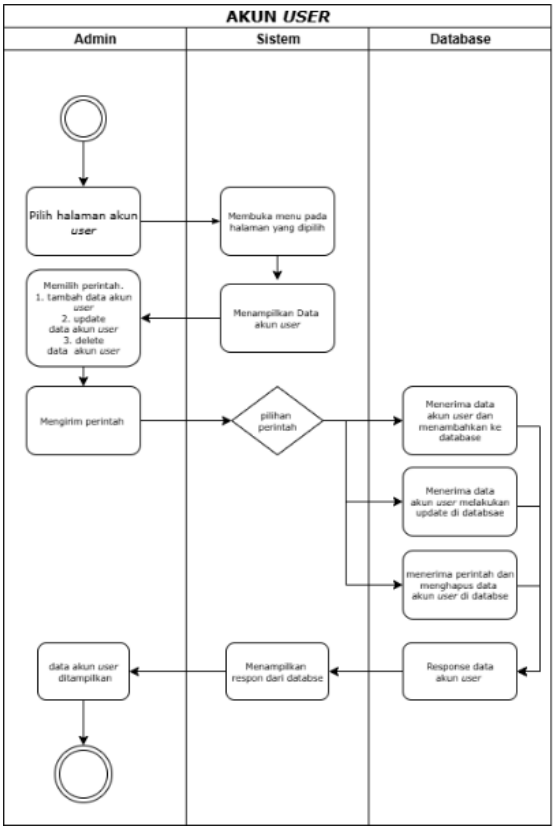
7) Halaman akun pelatih



Gambar 4. 21 *Activity diagram* halaman akun pelatih

Admin memilih halaman "Akun Pelatih", yang kemudian memicu sistem untuk membuka menu pada halaman tersebut dan menampilkan data akun pelatih yang ada. Admin selanjutnya memiliki pilihan untuk melakukan perintah seperti menambah data akun pelatih, memperbarui data akun pelatih, atau menghapus data akun pelatih. Setelah Admin mengirimkan perintah, sistem akan memproses pilihan tersebut. Jika perintah adalah menambah data, sistem akan menerima dan memasukkannya ke *database*. Jika perintah adalah memperbarui data, sistem akan menerima dan melakukan *update* di *database*. Dan jika perintah adalah menghapus data, sistem akan menerima perintah dan menghapus data akun pelatih dari *database*.

8) Halaman akun *user*

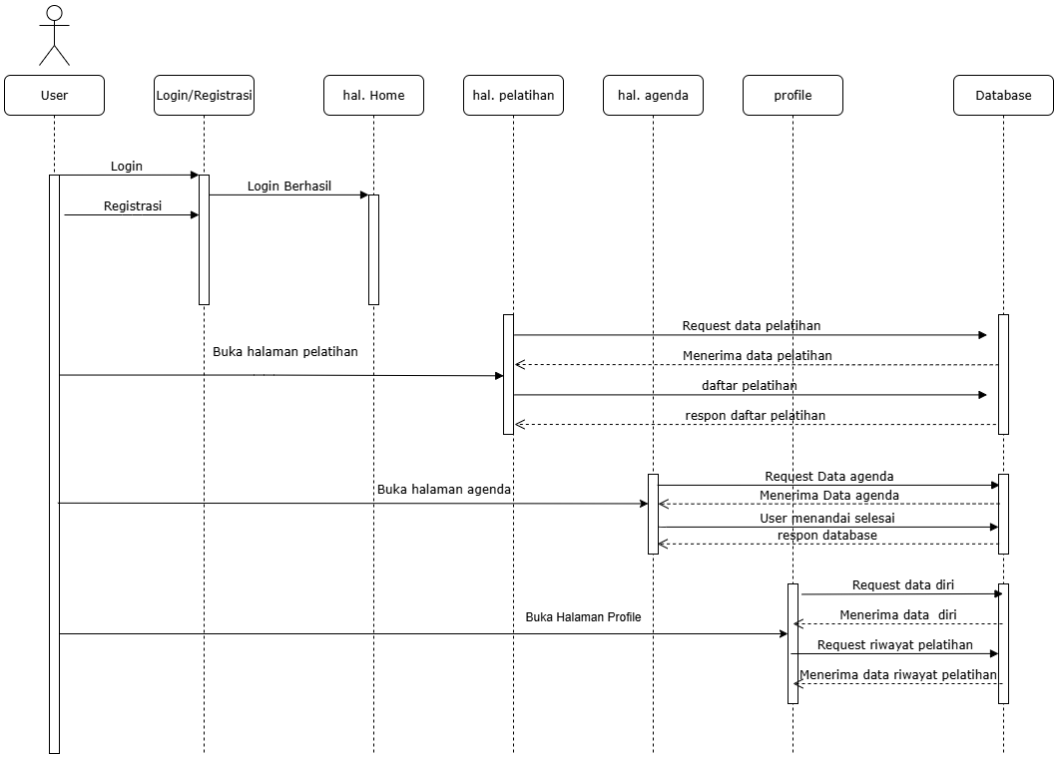


Gambar 4. 22 *Activity diagram* halaman akun *user*

Admin memilih halaman "Akun *User*", yang kemudian memicu sistem untuk membuka menu pada halaman tersebut dan menampilkan data akun *user* yang ada. Admin selanjutnya memiliki pilihan untuk melakukan perintah seperti menambah data akun *user*, memperbarui data akun *user*, atau menghapus data akun *user*. Setelah Admin mengirimkan perintah, sistem akan memproses pilihan tersebut. Jika perintah adalah menambah data, sistem akan menerima dan memasukkannya ke *database*. Jika perintah adalah memperbarui data, sistem akan menerima dan melakukan *update* di *database*. Dan jika perintah adalah menghapus data, sistem akan menerima perintah dan menghapus data akun *user* dari *database*. Setelah proses di *database* selesai, sistem akan menampilkan respons dari *database*, dan data akun *user* yang telah diperbarui akan ditampilkan kepada Admin. Proses ini memastikan bahwa Admin dapat dengan mudah mengelola akun para *user* dalam sistem.

3. Sequence Diagram

a. U*ser*

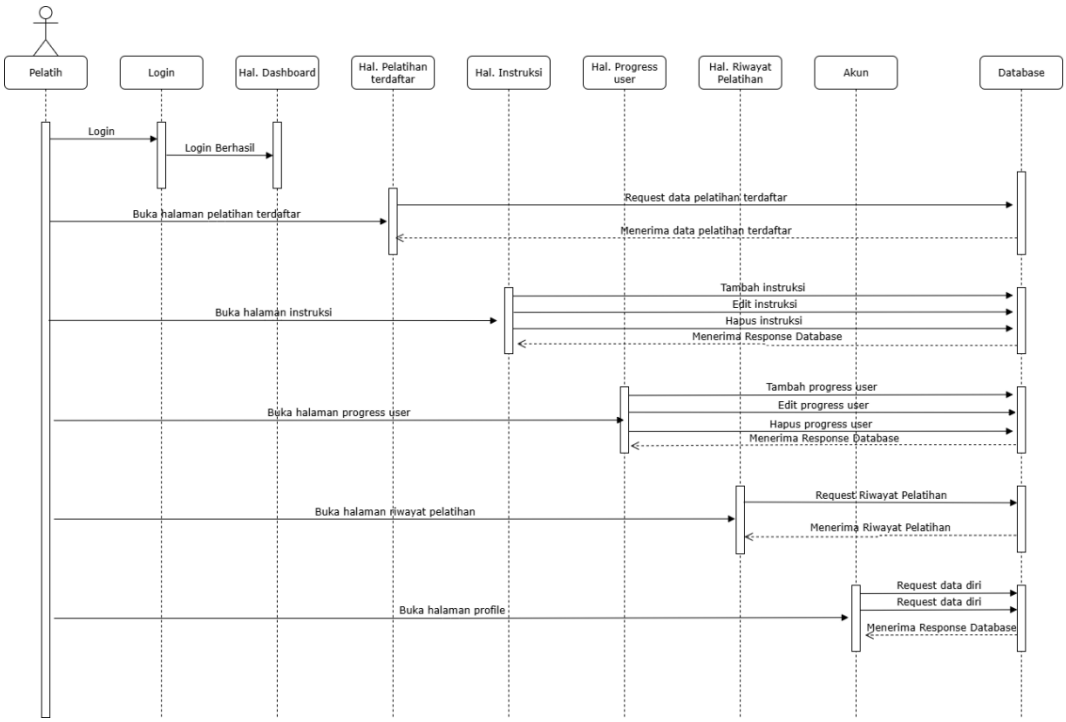


Gambar 4. 23 *Squence diagram user*

Diagram *Sequence* di atas mengilustrasikan alur interaksi seorang Pengguna (*User*) dengan sistem aplikasi *Monitoring Gym*, dimulai dari proses Login atau Registrasi untuk mendapatkan akses ke halaman *Home*. Dari halaman utama ini, Pengguna dapat memilih berbagai modul: halaman pelatihan, di mana pengguna dapat meminta dan menampilkan data pelatihan dari *Database*, serta menerima daftar pelatihan dan respons dari sistem; halaman agenda, di mana pengguna dapat meminta dan menampilkan data agenda dari *Database*, serta menandai sesi selesai yang kemudian direspons oleh *Database*; serta halaman profil untuk meminta dan menampilkan data diri serta riwayat pelatihan dari *Database*, sehingga Pengguna

dapat secara mandiri melakukan berbagai aktivitas terkait kebugaran dan memantau progresnya.

b. Pelatih

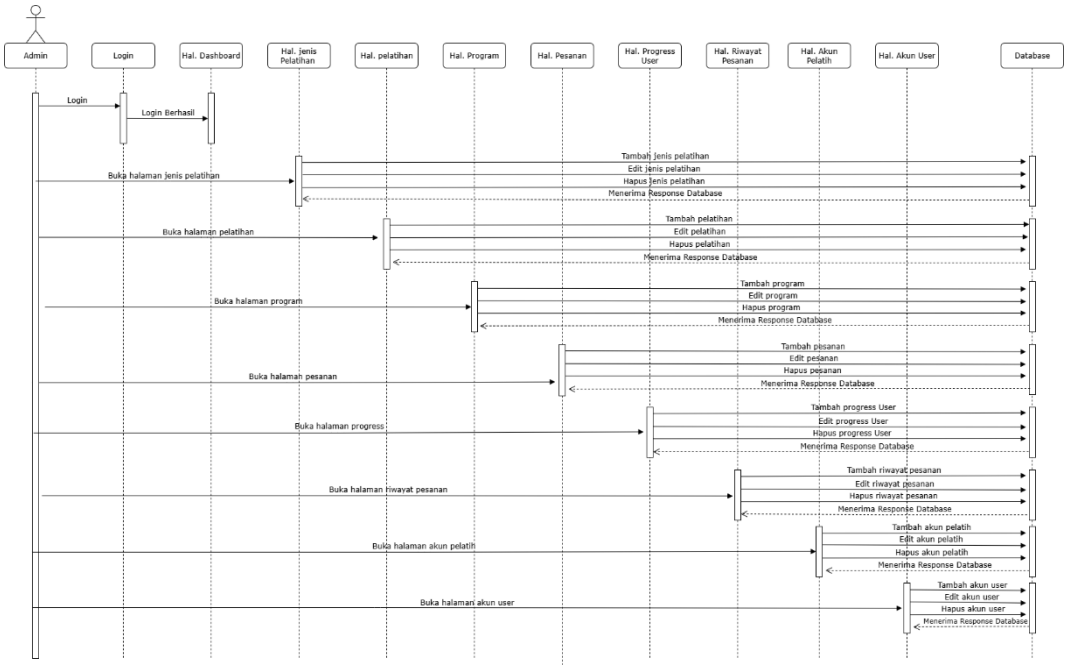


Gambar 4. 24 *Squence diagram* pelatih

Diagram *Sequence* di atas mengilustrasikan alur interaksi seorang Pelatih dengan sistem aplikasi *Monitoring Gym*, dimulai dari proses Login yang berhasil mengarahkan Pelatih ke halaman *Dashboard*. Dari halaman utama ini, Pelatih dapat menavigasi ke berbagai modul: halaman "Pelatihan Terdaftar" untuk melihat data pelatihan dari *Database*; halaman "Instruksi" untuk menambah, mengedit, atau menghapus instruksi dengan interaksi ke *Database*; halaman "Progress User" untuk menambah, mengedit, atau menghapus data progres *user* yang juga berinteraksi dengan *Database*; halaman "Riwayat Pelatihan" untuk melihat riwayat pelatihan

dari *Database*; serta halaman "Akun" untuk melihat data diri dari *Database*, sehingga Pelatih dapat secara mandiri mengelola berbagai aktivitas terkait pelatihan dan memantau progresnya dalam sistem.

c. Admin



Gambar 4. 25 *Squence diagram* admin

Diagram *Sequence* ini mengilustrasikan alur interaksi seorang Admin dengan sistem aplikasi *Monitoring Gym*, dimulai dari proses *Login* untuk mendapatkan akses ke halaman *Dashboard*. Dari halaman utama ini, Admin dapat memilih berbagai modul: halaman "Jenis Pelatihan" di mana Admin dapat menambah, mengedit, atau menghapus jenis pelatihan yang kemudian direspons oleh *Database*; halaman "Pelatihan" di mana Admin dapat menambah, mengedit, atau menghapus data pelatihan yang juga direspons oleh *Database*; halaman "Program" di mana Admin dapat menambah, mengedit, atau menghapus program

yang direspons oleh *Database*; halaman "Pesanan" di mana Admin dapat menambah, mengedit, atau menghapus data pesanan yang direspons oleh *Database*; halaman "Progress User" di mana Admin dapat menambah, mengedit, atau menghapus data progres *user* yang direspons oleh *Database*; halaman "Riwayat Pesanan" di mana Admin dapat menambah, mengedit, atau menghapus riwayat pesanan yang direspons oleh *Database*; halaman "Akun Pelatih" di mana Admin dapat menambah, mengedit, atau menghapus akun pelatih yang direspons oleh *Database*; serta halaman "Akun User" di mana Admin dapat menambah, mengedit, atau menghapus akun *user* yang direspons oleh *Database*, sehingga Admin dapat secara mandiri mengelola berbagai aktivitas terkait sistem dan memantau progresnya.

4. Rancangan database

Berikut ini rancangan *database* yang digunakan dalam pembuatan rancang bangun aplikasi monitoring *gym* berbasis *android.*

	Table	Action	Rows	Type	Collation	Size	Overhead
☐	intruksi	Browse Structure Search Insert Empty Drop	4	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KiB	-
☐	jenis_pelatihan	Browse Structure Search Insert Empty Drop	4	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KiB	-
☐	pelatihan	Browse Structure Search Insert Empty Drop	7	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KiB	-
☐	pesanan	Browse Structure Search Insert Empty Drop	11	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KiB	-
☐	program	Browse Structure Search Insert Empty Drop	15	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KiB	-
☐	progress	Browse Structure Search Insert Empty Drop	4	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KiB	-
☐	user	Browse Structure Search Insert Empty Drop	8	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KiB	-
	7 tables	Sum	53	InnoDB	utf8mb4_0900_ai_ci	112.0 KiB	0 B

Gambar 4. 26 Struktur Database

Table structure | Relation view

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	id_user	int			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	nama	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		Yes	NULL			Change Drop More
3	nomor_hp	varchar(16)	utf8mb4_general_ci		Yes	NULL			Change Drop More
4	alamat	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Yes	NULL			Change Drop More
5	jenis_kelamin	varchar(20)	utf8mb4_general_ci		Yes	NULL			Change Drop More
6	username	varchar(30)	utf8mb4_general_ci		Yes	NULL			Change Drop More
7	password	varchar(20)	utf8mb4_general_ci		Yes	NULL			Change Drop More
8	sebagai	varchar(10)	utf8mb4_general_ci		Yes	NULL			Change Drop More

Gambar 4. 27 Struktur Table User, Pelatih Dan Admin

Table structure | Relation view

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	id_progress	int			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	id_pesanan	int			No	None			Change Drop More
3	id_pelatih	int			No	None			Change Drop More
4	id_user	int			No	None			Change Drop More
5	intruksi	varchar(200)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
6	link_youtube	text	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
7	sudah_tercapai	int			No	None			Change Drop More

Gambar 4. 28 Struktur Table Progress

Table structure | Relation view

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	id_program	int			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	id_pelatih	int			No	None			Change Drop More
3	id_pelatihan	int			No	None			Change Drop More

Gambar 4. 29 Struktur Table Program

Table structure | Relation view

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	id_pesanan	int			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	id_user	int			No	None			Change Drop More
3	id_pelatih	int			No	None			Change Drop More
4	id_pelatihan	int			No	None			Change Drop More
5	pelatihan	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
6	jenis_pelatihan	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
7	deskripsi	text	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
8	hari_khusus	varchar(20)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
9	harga	varchar(20)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
10	selesai	tinyint(1)			No	None			Change Drop More
11	tanggal	date			No	None			Change Drop More
12	waktu	time			No	None			Change Drop More

Gambar 4. 30 Struktur Table Pesanan

Table structure | Relation view

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	id_pelatihan	int			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	id_jenis_pelatihan	int			No	None			Change Drop More
3	pelatihan	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
4	deskripsi	text	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
5	hari_khusus	varchar(30)	utf8mb4_general_ci		Yes	NULL			Change Drop More
6	harga	varchar(20)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
7	gambar	text	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More

Gambar 4. 31 Struktur Table Pelatihan

Table structure | Relation view

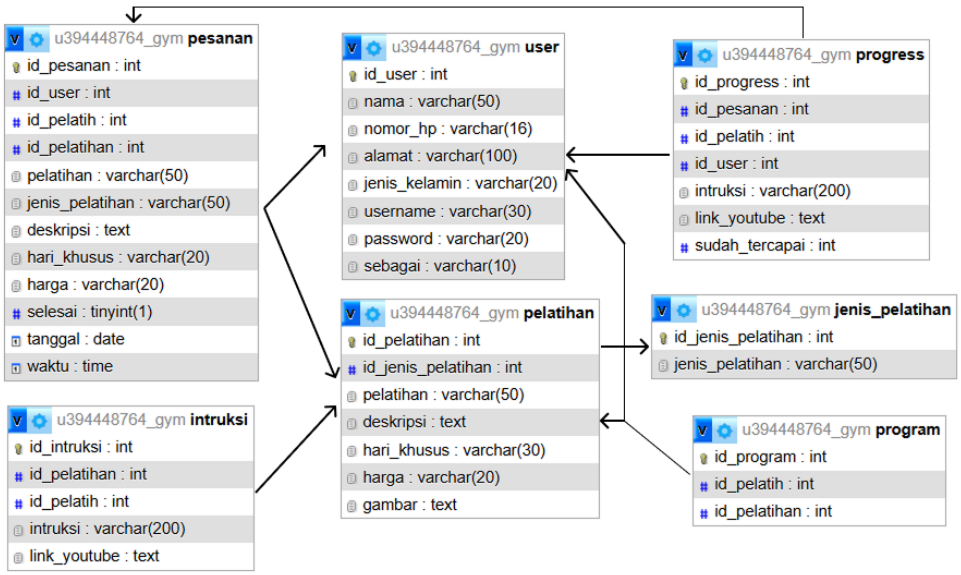
#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	id_jenis_pelatihan	int			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	jenis_pelatihan	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More

Gambar 4. 32 Struktur Table Jenis Pelatihan

Table structure | Relation view

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	id_intruksi	int			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	id_pelatihan	int			No	None			Change Drop More
3	id_pelatih	int			No	None			Change Drop More
4	intruksi	varchar(200)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
5	link_youtube	text	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More

Gambar 4. 33 Struktur Table Instruksi

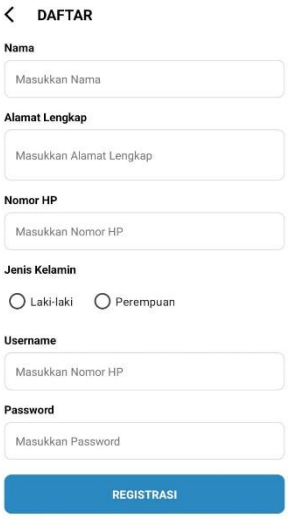


Gambar 4. 34 *Entity relationship* diagram

B. Detail Sistem

a. *User*

1) Halaman Register User



Gambar 4. 35 Halaman *Register User*

```
@file:Suppress("SetTextI18n")

package your.package.name

import android.content.Intent
import android.os.Bundle
import android.view.inputmethod.EditorInfo
import android.widget.RadioButton
import android.widget.Toast
import androidx.activity.addCallback
import androidx.activity.viewModels
import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity
import androidx.core.widget.addTextChangedListener
import androidx.lifecycle.Lifecycle
import androidx.lifecycle.lifecycleScope
import androidx.lifecycle.repeatOnLifecycle
import dagger.hilt.android.AndroidEntryPoint
import kotlinx.coroutines.launch
import your.package.name.databinding.ActivityRegisterBinding
import javax.inject.Inject

@AndroidEntryPoint
class RegisterActivity : AppCompatActivity() {

    private lateinit var binding: ActivityRegisterBinding
    private val viewModel: RegisterViewModel by viewModels()

    @Inject lateinit var loading: LoadingAlertDialog

    // Simpan pilihan gender terakhir
    private var gender: Gender? = null
```

```
override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
    super.onCreate(savedInstanceState)
    binding = ActivityRegisterBinding.inflate(layoutInflater)
    setContentView(binding.root)

    initUi()
    bindActions()
    observeUiState()
}

// -------------------- UI Setup --------------------

private fun initUi() = with(binding) {
    // aksi tombol back (gesture sistem)
    onBackPressedDispatcher.addCallback(this@RegisterActivity) {
        navigateToLogin()
    }

    // bersihkan error saat user mengetik ulang
    etNama.addTextChangedListener { tilNama.error = null }
    etNomorHp.addTextChangedListener { tilNomorHp.error = null }
    etAlamat.addTextChangedListener { tilAlamat.error = null }
    etUsername.addTextChangedListener { tilUsername.error = null }
    etPassword.addTextChangedListener { tilPassword.error = null }

    // submit via keyboard (Done)
    etPassword.setOnEditorActionListener { _, actionId, _ ->
        if (actionId == EditorInfo.IME_ACTION_DONE) {
            submitIfValid()
            true
        } else false
    }
}

private fun bindActions() = with(binding) {
    ivBack.setOnClickListener { navigateToLogin() }

    rgGender.setOnCheckedChangeListener { _, checkedId ->
        gender = when (checkedId) {
            R.id.rbLakiLaki -> Gender.MALE
            R.id.rbPerempuan -> Gender.FEMALE
            else -> null
        }
    }

    btnRegistrasi.setOnClickListener { submitIfValid() }
}

// -------------------- Submit & Validation --------------------

private fun submitIfValid() {
    val payload = validateAndBuildPayload() ?: return
    viewModel.postRegister(
        payload.nama,
        payload.nomorHp,
        payload.alamat,
        payload.username,
        payload.password
    )
}

private fun validateAndBuildPayload(): RegistrationPayload? = with(binding) {
```

```
        val nama = etNama.text?.toString()?.trim().orEmpty()
        val nomorHp = etNomorHp.text?.toString()?.trim().orEmpty()
        val alamat = etAlamat.text?.toString()?.trim().orEmpty()
        val username = etUsername.text?.toString()?.trim().orEmpty()
        val password = etPassword.text?.toString()?.trim().orEmpty()

        // urutan validasi dibuat jelas dan singkat
        when {
            nama.isBlank() -> {
                tilNama.error = "Nama wajib diisi"
                etNama.requestFocus()
                return null
            }
            nomorHp.isBlank() -> {
                tilNomorHp.error = "Nomor HP wajib diisi"
                etNomorHp.requestFocus()
                return null
            }
            alamat.isBlank() -> {
                tilAlamat.error = "Alamat wajib diisi"
                etAlamat.requestFocus()
                return null
            }
            gender == null -> {
                Toast.makeText(this@RegisterActivity, "Silakan pilih jenis kelamin",
Toast.LENGTH_SHORT).show()
                return null
            }
            username.isBlank() -> {
                tilUsername.error = "Username wajib diisi"
                etUsername.requestFocus()
                return null
            }
            password.isBlank() -> {
                tilPassword.error = "Password wajib diisi"
                etPassword.requestFocus()
                return null
            }
        }

        RegistrationPayload(
            nama = nama,
            nomorHp = nomorHp,
            alamat = alamat,
            username = username,
            password = password,
            genderLabel = gender?.label ?: "" // jika butuh dikirim ke server
        )
    }

    // -------------------- Observe State --------------------

    private fun observeUiState() {
        lifecycleScope.launch {
            repeatOnLifecycle(Lifecycle.State.STARTED) {
                viewModel.getRegister().collect { state ->
                    when (state) {
                        is UIState.Loading -> {
                            setLoading(true)
                        }
                        is UIState.Success -> {
                            setLoading(false)
```

```
                    handleRegisterSuccess(state.data)
                }
                is UIState.Failure -> {
                    setLoading(false)
                    handleRegisterFailure(state.message)
                }
            }
        }
    }
}

// ---------- Helpers ----------

private fun setLoading(isLoading: Boolean) = with(binding) {
    if (isLoading) {
        loading.alertDialogLoading(this@RegisterActivity)
    } else {
        loading.alertDialogCancel()
    }
    btnRegistrasi.isEnabled = !isLoading
}

private fun handleRegisterSuccess(data: ResponseModel) {
    if (data.status == "0") {
        Toast.makeText(this, "Registrasi berhasil!", Toast.LENGTH_SHORT).show()
        navigateToLogin()
    } else {
        // tampilkan pesan dari server jika ada
        Toast.makeText(this, data.message_response, Toast.LENGTH_SHORT).show()
    }
}

private fun handleRegisterFailure(message: String) {
    Toast.makeText(this, message.ifBlank { "Terjadi kesalahan saat registrasi" },
Toast.LENGTH_SHORT).show()
}

private fun navigateToLogin() {
    startActivity(Intent(this, LoginActivity::class.java))
    finish()
}

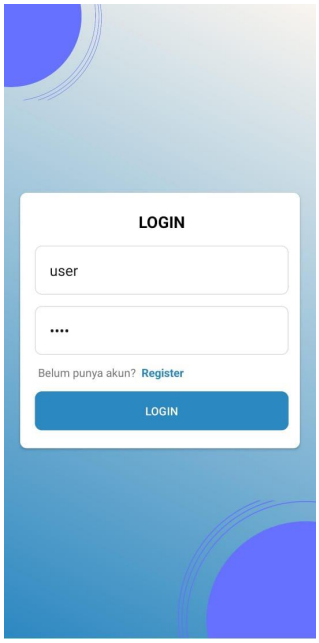
// ---------- Types ----------

private enum class Gender(val label: String) {
    MALE("Laki-laki"),
    FEMALE("Perempuan")
}

private data class RegistrationPayload(
    val nama: String,
    val nomorHp: String,
    val alamat: String,
    val username: String,
    val password: String,
    val genderLabel: String
)
}
```

Gambar 4. 36 Codingan Halaman *Register User*

2) Halaman *Login User*



Gambar 4. 37 Halaman *Login User*

```
package com.abcd.monitoring_gym.ui.activity.login


import android.content.Intent

import android.os.Bundle

import android.util.Log

import android.view.inputmethod.EditorInfo

import android.widget.Toast

import androidx.activity.addCallback

import androidx.activity.viewModels

import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity

import androidx.core.widget.addTextChangedListener

import dagger.hilt.android.AndroidEntryPoint

import javax.inject.Inject

import com.abcd.monitoring_gym.databinding.ActivityLoginBinding


@AndroidEntryPoint
```

```
class LoginActivity : AppCompatActivity() {

    private lateinit var binding: ActivityLoginBinding
    private val viewModel: LoginViewModel by viewModels()

    @Inject lateinit var loading: LoadingAlertDialog

    private lateinit var session: SharedPreferencesLogin

    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
        binding = ActivityLoginBinding.inflate(layoutInflater)
        setContentView(binding.root)

        session = SharedPreferencesLogin(this)

        initViews()
        wireEvents()
        observeLoginState()
    }

    // -------------------- UI Setup --------------------

    private fun initViews() = with(binding) {
        // bersihkan error saat user mengetik ulang
        etUsername.addTextChangedListener { etUsername.error = null }
        etPassword.addTextChangedListener { etPassword.error = null }

        // tekan "Done" di keyboard untuk submit
        etPassword.setOnEditorActionListener { _, actionId, _ ->
            if (actionId == EditorInfo.IME_ACTION_DONE) {
```

```
            submitLogin()
            true
        } else false
    }

    // tombol back sistem -> tutup activity
    onBackPressedDispatcher.addCallback(this@LoginActivity) { finish() }
}

private fun wireEvents() = with(binding) {
    btnLogin.setOnClickListener { submitLogin() }
    btnRegister.setOnClickListener { navigateToRegister() }
}

// ---------- Submit & Validation ----------

private fun submitLogin() {
    val creds = validateAndExtractCredentials() ?: return
    setLoading(true)
    viewModel.fetchUser(creds.username, creds.password)
}

private fun validateAndExtractCredentials(): Credentials? = with(binding) {
    val username = etUsername.text?.toString()?.trim().orEmpty()
    val password = etPassword.text?.toString()?.trim().orEmpty()

    when {
        username.isBlank() -> {
            etUsername.error = "Username harus diisi"
            etUsername.requestFocus()
            return null
```

```
        }
        password.isBlank() -> {
            etPassword.error = "Password harus diisi"
            etPassword.requestFocus()
            return null
        }
    }
    return Credentials(username, password)
}

// -------------------- Observe State --------------------

private fun observeLoginState() {
    viewModel.getUser().observe(this@LoginActivity) { state ->
        when (state) {
            is UIState.Loading -> setLoading(true)
            is UIState.Success -> {
                setLoading(false)
                handleLoginSuccess(state.data)
            }
            is UIState.Failure -> {
                setLoading(false)
                handleLoginFailure(state.message)
            }
        }
    }
}

// -------------------- Handlers --------------------

private fun handleLoginSuccess(data: UserModel) {
```

```
    if (!isValidUser(data)) {
        showToast("Data tidak ditemukan.\nPastikan Username dan Password terdaftar.")
        return
    }

    // Persist dan arahkan
    try {
        persistSession(data)
        showToast("Berhasil masuk")
        routeByRole(data.sebagai)
    } catch (ex: Exception) {
        showToast(ex.message ?: "Gagal menyimpan sesi pengguna")
        Log.d("LoginTAG", "persistSession error: ${ex.message}")
    }
}

private fun handleLoginFailure(message: String) {
    showToast("Data tidak ditemukan.\nPastikan Username dan Password terdaftar.")
    Log.d("LoginTAG", "login failure: $message")
}

// ---------- Helpers ----------

private fun isValidUser(user: UserModel): Boolean = user.idUser != null

private fun persistSession(user: UserModel) {
    // gunakan nilai default aman untuk menghindari NPE
    val idUser = user.idUser ?: throw IllegalStateException("ID user kosong")
    val nama = user.nama ?: ""
    val nomorHp = user.nomor_hp ?: ""
    val alamat = user.alamat ?: ""
```

```
    val jk = user.jenis_kelamin ?: ""
    val uname = user.username ?: ""
    val pwd = user.password ?: ""
    val role = user.sebagai ?: ""

    session.setLogin(
        idUser, nama, nomorHp, alamat, jk, uname, pwd, role
    )
}

private fun routeByRole(role: String?) {
    when (role?.lowercase()) {
        "user" -> {
            startActivity(Intent(this, MainActivity::class.java))
            finish()
        }
        else -> {
            // fallback: tetap ke MainActivity atau tampilkan info role
            startActivity(Intent(this, MainActivity::class.java))
            finish()
        }
    }
}

private fun setLoading(isLoading: Boolean) = with(binding) {
    if (isLoading) loading.alertDialogLoading(this@LoginActivity)
    else loading.alertDialogCancel()
    btnLogin.isEnabled = !isLoading
    btnRegister.isEnabled = !isLoading
}
```

```
    private fun navigateToRegister() {
        startActivity(Intent(this, RegisterActivity::class.java))
    }

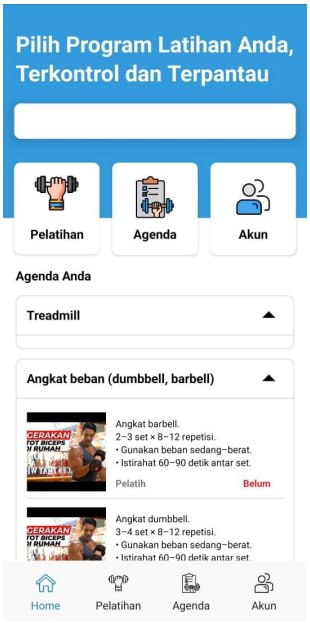
    private fun showToast(msg: String) =
        Toast.makeText(this, msg, Toast.LENGTH_SHORT).show()

    // -------------------- Types --------------------

    private data class Credentials(val username: String, val password: String)
}
```

Gambar 4. 38 Codingan Halaman *Login User*

3) Halaman *Home User*



Gambar 4. 39 Halaman *home User*

```
package com.abcd.monitoring_gym.ui.home

import android.os.Bundle
import android.view.LayoutInflater
import android.view.View
import android.view.ViewGroup
import android.widget.Toast
import androidx.fragment.app.Fragment
import androidx.fragment.app.viewModels
import androidx.lifecycle.Lifecycle
import androidx.lifecycle.lifecycleScope
import androidx.lifecycle.repeatOnLifecycle
import androidx.recyclerview.widget.LinearLayoutManager
import dagger.hilt.android.AndroidEntryPoint
import kotlinx.coroutines.launch
import com.abcd.monitoring_gym.databinding.FragmentHomeBinding
import com.abcd.monitoring_gym.ui.activity.main.MainActivity

@AndroidEntryPoint
class HomeFragment : Fragment() {
```

```
private var _binding: FragmentHomeBinding? = null
private val binding get() = _binding!!

private val viewModel: HomeViewModel by viewModels()
private lateinit var session: SharedPreferencesLogin

// Jika adapter Anda butuh list awal, siapkan di sini
private lateinit var pesananAdapter: PesananAdapter

override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
    super.onCreate(savedInstanceState)
    session = SharedPreferencesLogin(requireContext())
}

override fun onCreateView(
    inflater: LayoutInflater,
    container: ViewGroup?,
    savedInstanceState: Bundle?
): View {
    _binding = FragmentHomeBinding.inflate(inflater, container, false)
    return binding.root
}

override fun onViewCreated(view: View, savedInstanceState: Bundle?) {
    super.onViewCreated(view, savedInstanceState)
    initRecycler()
    bindClicks()
    observePesanan()

    // fetch data setelah view siap
    val idUser = session.getIdUser()
    viewModel.fetchPesanan(idUser)
}

override fun onDestroyView() {
    super.onDestroyView()
    // hindari memory leak pada Fragment
    _binding = null
}
```

```
// -------------------- UI Setup --------------------

private fun initRecycler() = with(binding) {
    pesananAdapter = PesananAdapter(arrayListOf())
    rvPesanan.apply {
        adapter = pesananAdapter
        layoutManager = LinearLayoutManager(
            requireContext(),
            LinearLayoutManager.VERTICAL,
            false
        )
        setHasFixedSize(true)
    }
}

private fun bindClicks() = with(binding) {
    btnPelatihan.setOnClickListener {
        (activity as? MainActivity)?.clickPelatihan()
        // atau gunakan Navigation Component bila ada:
        // findNavController().navigate(R.id.action_home_to_pelatihan)
    }
    btnAgenda.setOnClickListener {
        (activity as? MainActivity)?.clickAgenda()
    }
    btnAkun.setOnClickListener {
        (activity as? MainActivity)?.clickAccount()
    }
}

// -------------------- Observe & Render --------------------

private fun observePesanan() {
    // Jika getPesanan adalah LiveData:
    viewModel.getPesanan.observe(viewLifecycleOwner) { state ->
        when (state) {
            is UIState.Loading -> renderLoading(true)
            is UIState.Success -> {
                renderLoading(false)
                renderData(state.data)
            }
            is UIState.Failure -> {
```

```
                renderLoading(false)
                renderError(state.message)
            }
        }
    }

    // Jika versi Flow, gunakan ini (ganti yang di atas):
    /*
    viewLifecycleOwner.lifecycleScope.launch {
        viewLifecycleOwner.lifecycle.repeatOnLifecycle(Lifecycle.State.STARTED) {
            viewModel.getPesanan.collect { state -> ... }
        }
    }
    */
}

private fun renderLoading(show: Boolean) = with(binding) {
    if (show) startShimmer() else stopShimmer()
}

private fun renderData(items: ArrayList<PesananModel>) {
    if (items.isEmpty()) {
        toast("Tidak ada data")
    }
    // jika adapter Anda tidak punya submitList, ganti seluruh data:
    pesananAdapter = PesananAdapter(items)
    binding.rvPesanan.adapter = pesananAdapter
}

private fun renderError(message: String) {
    toast(message.ifBlank { "Gagal memuat data" })
}

// -------------------- Shimmer Helpers --------------------

private fun startShimmer() = with(binding) {
    smPesanan.startShimmer()
    smPesanan.visibility = View.VISIBLE
    rvPesanan.visibility = View.GONE
}
```

```
    private fun stopShimmer() = with(binding) {
        smPesanan.stopShimmer()
        smPesanan.visibility = View.GONE
        rvPesanan.visibility = View.VISIBLE
    }

    // -------------------- Utils --------------------

    private fun toast(msg: String) =
        Toast.makeText(requireContext(), msg, Toast.LENGTH_SHORT).show()
}
```

Gambar 4. 40 Codingan Halaman *Home User*

4) Halaman Pelatihan *User*



Gambar 4. 41 Halaman Pelatihan *User*

```
@AndroidEntryPoint
class PelatihanFragment : Fragment() {
private lateinit var binding: FragmentPelatihanBinding
private val viewModel: PelatihanViewModel by viewModels()
private lateinit var adapterJenisPelatihan: JenisPelatihanAdapter
private lateinit var adapterPelatihan: PelatihanAdapter
private var checkJenisPelatihanFirst = true
private var nameJenisPelatihan = ""
```

```
override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
super.onCreate(savedInstanceState)
viewModel.loadData()
}
override fun onCreateView(
inflater: LayoutInflater, container: ViewGroup?,
savedInstanceState: Bundle?
): View {
binding = FragmentPelatihanBinding.inflate(layoutInflater)
return binding.root
}
override fun onViewCreated(view: View, savedInstanceState: Bundle?) {
super.onViewCreated(view, savedInstanceState)
setTopAppBar()
getJenisPelatihan()
getPelatihan()
}
override fun onResume() {
super.onResume()
viewModel.fetchPelatihan()
}
private fun setTopAppBar() {
binding.myAppBar.apply {
etSearch.addTextChangedListener(object : TextWatcher {
   override fun beforeTextChanged(
      s: CharSequence?,
      start: Int,
      count: Int,
      after: Int
   ) {
   }
   override fun onTextChanged(s: CharSequence?, start: Int, before: Int, count: Int) {
   }
   override fun afterTextChanged(s: Editable?) {
      adapterPelatihan.searchData(s.toString())
      if(!checkJenisPelatihanFirst){
         adapterPelatihan.searchJenisPelatihan(nameJenisPelatihan)
      }
   }
})}}
private fun getJenisPelatihan() {
```

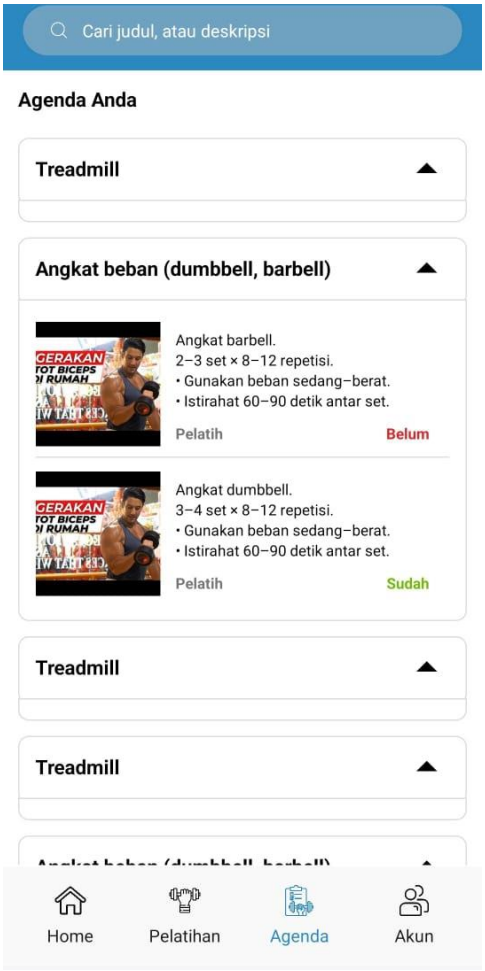
```
viewModel.getJenisPelatihan.observe(viewLifecycleOwner){result->
when(result){
   is UIState.Loading-> setStartShimmerJenisPelatihan()
   is UIState.Failure-> setFailureJenisPelatihan(result.message)
   is UIState.Success-> setSuccessJenisPelatihan(result.data)
}}}
private fun setFailureJenisPelatihan(message: String) {
Toast.makeText(requireContext(), message, Toast.LENGTH_SHORT).show()
setStopShimmerJenisPelatihan()
}
private fun setSuccessJenisPelatihan(data: ArrayList<JenisPelatihanModel>) {
setStopShimmerJenisPelatihan()
val arrayJenisPelatihan : ArrayList<JenisPelatihanModel> = arrayListOf()
arrayJenisPelatihan.add(JenisPelatihanModel(0, "Semua"))
arrayJenisPelatihan.addAll(data)
if(data.isNotEmpty()){
setAdapterJenisPelatihan(arrayJenisPelatihan)
} else{
Toast.makeText(requireContext(), "Tidak ada data", Toast.LENGTH_SHORT).show()
}}
private fun setAdapterJenisPelatihan(data: ArrayList<JenisPelatihanModel>) {
adapterJenisPelatihan = JenisPelatihanAdapter(data, object : OnClickItem.ClickJenisPelatihan{
override fun clickJenisPelatihan(jenisPelatihan: JenisPelatihanModel) {
   checkJenisPelatihanFirst = jenisPelatihan.id_jenis_pelatihan == 0
   if(checkJenisPelatihanFirst){
      adapterPelatihan.searchJenisPelatihan("")
   } else{
      adapterPelatihan.searchJenisPelatihan(jenisPelatihan.jenis_pelatihan!!)
   }
   nameJenisPelatihan = jenisPelatihan.jenis_pelatihan!!
}
})
binding.rvJenisPelatihan.apply {
adapter = adapterJenisPelatihan
layoutManager = LinearLayoutManager(requireContext(), LinearLayoutManager.HORIZONTAL, false)
}}
private fun getPelatihan() {
viewModel.getPelatihan.observe(viewLifecycleOwner){result->
when(result){
   is UIState.Loading-> setStartShimmerPelatihan()
   is UIState.Failure-> setFailurePelatihan(result.message)
```

```
    is UIState.Success-> setSuccessPelatihan(result.data)
}
}}
private fun setFailurePelatihan(message: String) {
Toast.makeText(requireContext(), message, Toast.LENGTH_SHORT).show()
setStopShimmerPelatihan()
}
private fun setSuccessPelatihan(data: ArrayList<PelatihanModel>) {
setStopShimmerPelatihan()
if(data.isNotEmpty()){
setAdapterPelatihan(data)
} else{
Toast.makeText(requireContext(), "Tidak ada data", Toast.LENGTH_SHORT).show()
}}
private fun setAdapterPelatihan(data: ArrayList<PelatihanModel>) {
adapterPelatihan = PelatihanAdapter(data)
binding.rvPelatihan.apply {
adapter = adapterPelatihan
layoutManager = LinearLayoutManager(requireContext(), LinearLayoutManager.VERTICAL, false)
}}
private fun setStartShimmerJenisPelatihan(){
binding.apply {
smJenisPelatihan.startShimmer()
smJenisPelatihan.visibility = View.VISIBLE
rvJenisPelatihan.visibility = View.GONE
}}
private fun setStopShimmerJenisPelatihan(){
binding.apply {
smJenisPelatihan.stopShimmer()
smJenisPelatihan.visibility = View.GONE
rvJenisPelatihan.visibility = View.VISIBLE
}}
private fun setStartShimmerPelatihan(){
binding.apply {
smPelatihan.startShimmer()
smPelatihan.visibility = View.VISIBLE
rvPelatihan.visibility = View.GONE
}}
private fun setStopShimmerPelatihan(){
binding.apply {
smPelatihan.stopShimmer()
```

```
smPelatihan.visibility = View.GONE
rvPelatihan.visibility = View.VISIBLE
}}}
```

Gambar 4. 42 Codingan Halaman Pelatihan *User*

5) Halaman Agenda *User*



Gambar 4. 43 Halaman Agenda *User*

```
@AndroidEntryPoint
class PelatihanFragment : Fragment() {
private lateinit var binding: FragmentPelatihanBinding
private val viewModel: PelatihanViewModel by viewModels()
private lateinit var adapterJenisPelatihan: JenisPelatihanAdapter
private lateinit var adapterPelatihan: PelatihanAdapter
private var checkJenisPelatihanFirst = true
private var nameJenisPelatihan = ""
```

```
override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
super.onCreate(savedInstanceState)
viewModel.loadData()
}
override fun onCreateView(
inflater: LayoutInflater, container: ViewGroup?,
savedInstanceState: Bundle?
): View {
binding = FragmentPelatihanBinding.inflate(layoutInflater)
return binding.root
}
override fun onViewCreated(view: View, savedInstanceState: Bundle?) {
super.onViewCreated(view, savedInstanceState)
setTopAppBar()
getJenisPelatihan()
getPelatihan()
}
override fun onResume() {
super.onResume()
viewModel.fetchPelatihan()
}
private fun setTopAppBar() {
binding.myAppBar.apply {
etSearch.addTextChangedListener(object : TextWatcher {
   override fun beforeTextChanged(
      s: CharSequence?,
      start: Int,
      count: Int,
      after: Int
   ) {
   }
   override fun onTextChanged(s: CharSequence?, start: Int, before: Int, count: Int) {
   }
   override fun afterTextChanged(s: Editable?) {
      adapterPelatihan.searchData(s.toString())
      if(!checkJenisPelatihanFirst){
         adapterPelatihan.searchJenisPelatihan(nameJenisPelatihan)
      }
   }
})}}
private fun getJenisPelatihan() {
```

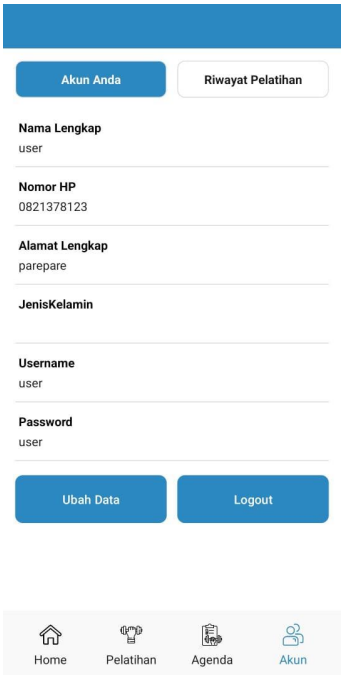
```
viewModel.getJenisPelatihan.observe(viewLifecycleOwner){result->
when(result){
   is UIState.Loading-> setStartShimmerJenisPelatihan()
   is UIState.Failure-> setFailureJenisPelatihan(result.message)
   is UIState.Success-> setSuccessJenisPelatihan(result.data)
}}}
private fun setFailureJenisPelatihan(message: String) {
Toast.makeText(requireContext(), message, Toast.LENGTH_SHORT).show()
setStopShimmerJenisPelatihan()
}
private fun setSuccessJenisPelatihan(data: ArrayList<JenisPelatihanModel>) {
setStopShimmerJenisPelatihan()
val arrayJenisPelatihan : ArrayList<JenisPelatihanModel> = arrayListOf()
arrayJenisPelatihan.add(JenisPelatihanModel(0, "Semua"))
arrayJenisPelatihan.addAll(data)
if(data.isNotEmpty()){
setAdapterJenisPelatihan(arrayJenisPelatihan)
} else{
Toast.makeText(requireContext(), "Tidak ada data", Toast.LENGTH_SHORT).show()
}}
private fun setAdapterJenisPelatihan(data: ArrayList<JenisPelatihanModel>) {
adapterJenisPelatihan = JenisPelatihanAdapter(data, object : OnClickItem.ClickJenisPelatihan{
override fun clickJenisPelatihan(jenisPelatihan: JenisPelatihanModel) {
   checkJenisPelatihanFirst = jenisPelatihan.id_jenis_pelatihan == 0
   if(checkJenisPelatihanFirst){
      adapterPelatihan.searchJenisPelatihan("")
   } else{
      adapterPelatihan.searchJenisPelatihan(jenisPelatihan.jenis_pelatihan!!)
   }
   nameJenisPelatihan = jenisPelatihan.jenis_pelatihan!!
}
})
binding.rvJenisPelatihan.apply {
adapter = adapterJenisPelatihan
layoutManager = LinearLayoutManager(requireContext(), LinearLayoutManager.HORIZONTAL, false)
}}
private fun getPelatihan() {
viewModel.getPelatihan.observe(viewLifecycleOwner){result->
when(result){
   is UIState.Loading-> setStartShimmerPelatihan()
   is UIState.Failure-> setFailurePelatihan(result.message)
```

```
    is UIState.Success-> setSuccessPelatihan(result.data)
}
}}
private fun setFailurePelatihan(message: String) {
Toast.makeText(requireContext(), message, Toast.LENGTH_SHORT).show()
setStopShimmerPelatihan()
}
private fun setSuccessPelatihan(data: ArrayList<PelatihanModel>) {
setStopShimmerPelatihan()
if(data.isNotEmpty()){
setAdapterPelatihan(data)
} else{
Toast.makeText(requireContext(), "Tidak ada data", Toast.LENGTH_SHORT).show()
}}
private fun setAdapterPelatihan(data: ArrayList<PelatihanModel>) {
adapterPelatihan = PelatihanAdapter(data)
binding.rvPelatihan.apply {
adapter = adapterPelatihan
layoutManager = LinearLayoutManager(requireContext(), LinearLayoutManager.VERTICAL, false)
}}
private fun setStartShimmerJenisPelatihan(){
binding.apply {
smJenisPelatihan.startShimmer()
smJenisPelatihan.visibility = View.VISIBLE
rvJenisPelatihan.visibility = View.GONE
}}
private fun setStopShimmerJenisPelatihan(){
binding.apply {
smJenisPelatihan.stopShimmer()
smJenisPelatihan.visibility = View.GONE
rvJenisPelatihan.visibility = View.VISIBLE
}}
private fun setStartShimmerPelatihan(){
binding.apply {
smPelatihan.startShimmer()
smPelatihan.visibility = View.VISIBLE
rvPelatihan.visibility = View.GONE
}}
private fun setStopShimmerPelatihan(){
binding.apply {
smPelatihan.stopShimmer()
```

```
smPelatihan.visibility = View.GONE
rvPelatihan.visibility = View.VISIBLE
}}}
```

Gambar 4. 44 Codingan Halaman Agenda *User*

6) Halaman Akun *User*



Gambar 4. 45 Halaman Akun *User*

```
@AndroidEntryPoint
class AkunFragment : Fragment() {
private lateinit var binding: FragmentAkunBinding
private val viewModel: AkunViewModel by viewModels()
private lateinit var sharedPreferences: SharedPreferencesLogin
private lateinit var userModel: UserModel
private lateinit var tempUserModel: UserModel
private var loading = LoadingAlertDialog()
override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
super.onCreate(savedInstanceState)
sharedPreferences = SharedPreferencesLogin(requireContext())
sharedPreferences.apply {
userModel = UserModel(
   getIdUser(), getNama(), getNomorHp(), getAlamat(), getJenisKelamin(),
   getUsername(), getPassword(), getSebagai()
```

```
)}}
override fun onCreateView(
inflater: LayoutInflater, container: ViewGroup?,
savedInstanceState: Bundle?
): View {
binding = FragmentAkunBinding.inflate(layoutInflater)
return binding.root}
override fun onViewCreated(view: View, savedInstanceState: Bundle?) {
super.onViewCreated(view, savedInstanceState)
setNavDrawer()
setDataUser()
setButton()
getUpdateData()
getRiwayatPelatihan()
}
private fun setNavDrawer() {
binding.myAppBar.apply {
ivNavDrawer.visibility = View.GONE
tvTitle.visibility = View.GONE
}}
private fun setDataUser() {
binding.apply {
tvNama.text = userModel.nama
tvNomorHp.text = userModel.nomor_hp
tvAlamat.text = userModel.alamat
tvJenisKelamin.text = userModel.jenis_kelamin
tvUsername.text = userModel.username
tvPassword.text = userModel.password
}}
private fun setButton() {
binding.apply {
btnAkun.setOnClickListener {
   setAccountActive()
}
btnRiwayat.setOnClickListener {
   setHistoryActive()
}
btnUbahData.setOnClickListener {
   setShowEditProfile()
}
btnLogout.setOnClickListener {
```

```
    setLogout()
}}}
private fun setLogout() {
sharedPreferences.setLogout()
startActivity(Intent(requireContext(), LoginActivity::class.java))}
private fun setShowEditProfile() {
val view = AlertDialogAkunBinding.inflate(layoutInflater)
val alertDialog = AlertDialog.Builder(requireContext())
alertDialog.setView(view.root)
.setCancelable(false)
val dialogInputan = alertDialog.create()
dialogInputan.show()
view.apply {
etEditNama.setText(sharedPreferences.getNama())
etEditNomorHp.setText(sharedPreferences.getNomorHp())
etEditAlamat.setText(sharedPreferences.getAlamat())
etEditUsername.setText(sharedPreferences.getUsername())
etEditPassword.setText(sharedPreferences.getPassword())
when(sharedPreferences.getJenisKelamin()){
    "Laki-laki"-> rbLakiLaki.isChecked = true
    "Perempuan"-> rbPerempuan.isChecked = true
}
var selectedGender = ""
rgGender.setOnCheckedChangeListener { _, checkedId ->
    when (checkedId) {
        R.id.rbLakiLaki -> selectedGender = "Laki-laki"
        R.id.rbPerempuan -> selectedGender = "Perempuan"
    }
}
btnSimpan.setOnClickListener {
    var cek = false
    if(etEditNama.toString().isEmpty()){
        etEditNama.error = "Tidak Boleh Kosong"
        cek = true
    }
    if(etEditAlamat.toString().isEmpty()){
        etEditAlamat.error = "Tidak Boleh Kosong"
        cek = true
    }
    if(etEditNomorHp.toString().isEmpty()){
        etEditNomorHp.error = "Tidak Boleh Kosong"
```

```
        cek = true
    }
    if(etEditUsername.toString().isEmpty()){
        etEditUsername.error = "Tidak Boleh Kosong"
        cek = true
    }
    if(etEditPassword.toString().isEmpty()){
        etEditPassword.error = "Tidak Boleh Kosong"
        cek = true
    }
    if(!cek){
        val nama = etEditNama.text.toString()
        val nomorHp = etEditNomorHp.text.toString()
        val alamat = etEditAlamat.text.toString()
        val jenisKelamin = selectedGender
        val username = etEditUsername.text.toString()
        val password = etEditPassword.text.toString()
        val usernameLama = sharedPreferences.getUsername()
        tempUserModel = UserModel(
            sharedPreferences.getIdUser(),
            nama, nomorHp, alamat, jenisKelamin,
            username, password, "user"
        )
        postUpdateData(
            sharedPreferences.getIdUser(), nama, nomorHp, alamat,
            jenisKelamin, username, password, usernameLama
        )
        dialogInputan.dismiss()
    }}
btnBatal.setOnClickListener {
    dialogInputan.dismiss()
}}}
private fun postUpdateData(
idUser: Int,
nama: String,
nomorHp: String,
alamat: String,
jenisKelamin: String,
username: String,
password: String,
usernameLama: String){
```

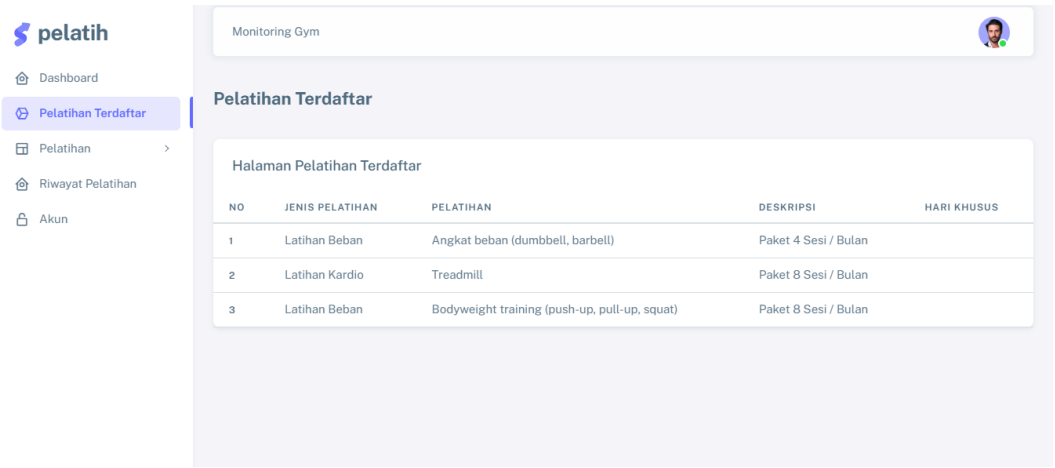
```
viewModel.postUpdateProgress(
idUser, nama, nomorHp, alamat, jenisKelamin, username, password, usernameLama
)}
private fun getUpdateData(){
viewModel.getUpdateProgress.observe(viewLifecycleOwner){result->
when(result){
   is UIState.Loading -> loading.alertDialogLoading(requireContext())
   is UIState.Failure -> setFailureUpdateData(result.message)
   is UIState.Success -> setSuccessUpdateData(result.data)
}}}
private fun setFailureUpdateData(message: String) {
Toast.makeText(requireContext(), message, Toast.LENGTH_SHORT).show()
loading.alertDialogCancel()
}
private fun setSuccessUpdateData(data: ResponseModel) {
loading.alertDialogCancel()
if(data.status=="0"){
Toast.makeText(requireContext(), "Berhasil Update Data", Toast.LENGTH_SHORT).show()
userModel = tempUserModel
tempUserModel = UserModel()
setDataUser()
} else{
Toast.makeText(requireContext(), data.message_response, Toast.LENGTH_SHORT).show()
}}
private fun setAccountActive() {
binding.apply {
btnAkun.setBackgroundResource(R.drawable.bg_card_active)
btnAkun.setTextColor(ContextCompat.getColor(binding.root.context, R.color.white))
llAccount.visibility = View.VISIBLE
btnRiwayat.setBackgroundResource(R.drawable.bg_card)
btnRiwayat.setTextColor(ContextCompat.getColor(binding.root.context, R.color.black))
llRiwayat.visibility = View.GONE
}}
private fun setHistoryActive() {
binding.apply {
btnAkun.setBackgroundResource(R.drawable.bg_card)
btnAkun.setTextColor(ContextCompat.getColor(binding.root.context, R.color.black))
llAccount.visibility = View.GONE
btnRiwayat.setBackgroundResource(R.drawable.bg_card_active)
btnRiwayat.setTextColor(ContextCompat.getColor(binding.root.context, R.color.white))
llRiwayat.visibility = View.VISIBLE
```

```
fetchRiwayatPelatihan(sharedPreferences.getIdUser())
}}
private fun fetchRiwayatPelatihan(idUser: Int) {
viewModel.fetchRiwayatPelatihan(idUser)
}
private fun getRiwayatPelatihan(){
viewModel.getRiwayat.observe(viewLifecycleOwner){result->
when(result){
   is UIState.Loading -> {}
   is UIState.Failure -> setFailureRiwayatPelatihan(result.message)
   is UIState.Success -> setSuccessRiwayatPelatihan(result.data)
}}}
private fun setFailureRiwayatPelatihan(message: String) {
Toast.makeText(requireContext(), message, Toast.LENGTH_SHORT).show()
}
private fun setSuccessRiwayatPelatihan(data: ArrayList<PesananModel>) {
if(data.isNotEmpty()){
setAdapterPelatihan(data)
} else{
Toast.makeText(requireContext(), "Tidak ada data", Toast.LENGTH_SHORT).show()
}}
private fun setAdapterPelatihan(data: ArrayList<PesananModel>) {
val adapterPesanan = PesananAdapter(data)
binding.rvRiwayat.apply {
adapter = adapterPesanan
layoutManager = LinearLayoutManager(requireContext(), LinearLayoutManager.VERTICAL, false)
}}}
```

Gambar 4. 46 Codingan Halaman Akun *User*

b. Pelatih

1) Halaman Pelatihan Terdaftar



Gambar 4. 47 Halaman Pelatihan Terdaftar

```
<?php
session_start();
include_once '../koneksi.php';

date_default_timezone_set('Asia/Makassar');
$tanggalSaja = date('Y-m-d');
$waktuSaja = date('H:i:s');
$id_pelatih = "";
if(isset($_COOKIE['id_user'])){
$id_pelatih = $_COOKIE['id_user'];
} else if(isset($_SESSION['id_user'])){
$id_pelatih = $_SESSION['id_user'];
}

if (!isset($_SESSION['sebagai']) && !isset($_COOKIE['sebagai'])) {
header("Location: ../login/");
exit();
}?>
<div >
<div >
<h4 class="fw-bold py-3 mb-4"><span ></span> Pelatihan Terdaftar</h4>
<div class="card">
<h5 >Halaman Pelatihan Terdaftar</h5>
<div>
```

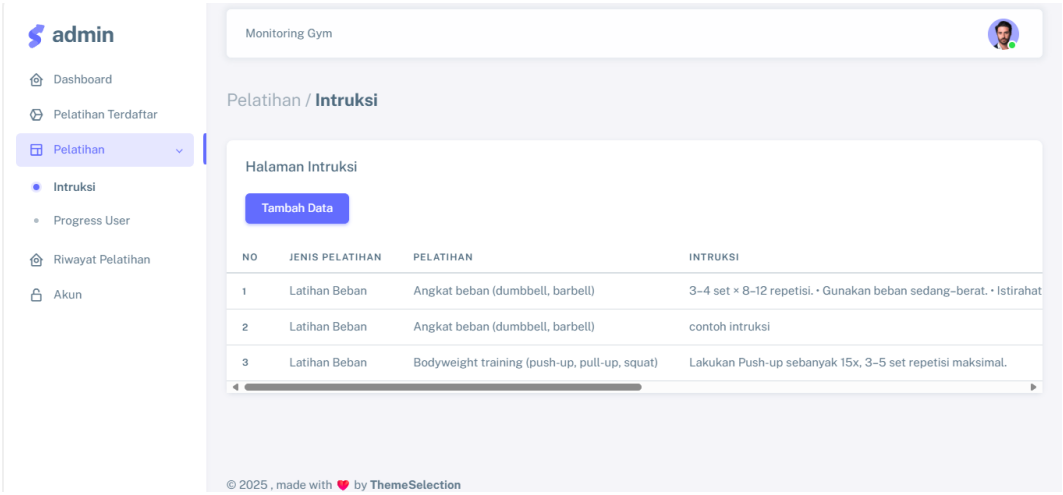
```
<table class="table">
  <tr >
    <th>Nomor</th>
    <th>Jenis Pelatihan</th>
    <th>Pelatihan</th>
    <th>Deskripsi</th>
    <th>Hari Khusus</th>
  </tr>
  <tbody>
  <?php
  $no = 1;
  $programQuery = mysqli_query($koneksi, "SELECT * FROM program WHERE id_pelatih='$id_pelatih' ");
  while ($row = mysqli_fetch_assoc($programQuery)) {
    $id_program = $row['id_program'];
    $id_pelatihan = $row['id_pelatihan'];
    $querypelatihan = mysqli_query($koneksi, "SELECT * FROM pelatihan WHERE id_pelatihan='$id_pelatihan' ");
    $rowpelatihan = mysqli_fetch_assoc($querypelatihan);
    $id_jenis_pelatihan = $rowpelatihan['id_jenis_pelatihan'];
    $pelatihan = $rowpelatihan['pelatihan'];
    $deskripsi = $rowpelatihan['deskripsi'];
    $hari_khusus = $rowpelatihan['hari_khusus'];

    $queryjenis_pelatihan = mysqli_query($koneksi, "SELECT * FROM jenis_pelatihan WHERE id_jenis_pelatihan='$id_jenis_pelatihan' ");
    $rowjenis_pelatihan = mysqli_fetch_assoc($queryjenis_pelatihan);
    $jenis_pelatihan = $rowjenis_pelatihan['jenis_pelatihan'];
  ?>
    <tr>
    <th ><?= $no ?></th>
    <td><?= $jenis_pelatihan ?></td>
    <td><?= $pelatihan ?></td>
    <td><?= $deskripsi ?></td>
    <td><?= $hari_khusus ?></td>
    </tr>
  <?php
    $no++;
  }
  ?>
  </tbody>
```

```
</table>
</div></div></div>
```

Gambar 4. 48 Codingan Halaman Pelatihan Terdaftar

2) Halaman Instruksi



Gambar 4. 49 Halaman Instruksi

```
<?php
session_start();
require_once '../koneksi.php';

date_default_timezone_set('Asia/Makassar');
$role = $_SESSION['sebagai'] ?? $_COOKIE['sebagai'] ?? null;
if (!$role) {
  header('Location: ../login/');
  exit();
}

// Ambil id pelatih dari cookie/session (prioritas cookie)
$coachId = $_COOKIE['id_user'] ?? $_SESSION['id_user'] ?? '';
if ($coachId === '') {
  header('Location: ../login/');
  exit();
}

function h(?string $s): string {
  return htmlspecialchars((string)$s, ENT_QUOTES, 'UTF-8');
}
```

```
// CSRF token sederhana
if (empty($_SESSION['csrf'])) {
  $_SESSION['csrf'] = bin2hex(random_bytes(16));
}
$csrf = $_SESSION['csrf'];

// ------------------------------------------------
// Dropdown: daftar pelatihan milik pelatih ini
// (program JOIN pelatihan untuk dapat nama pelatihan)
// ------------------------------------------------
$pelatihanOptions = [];
$sqlPel = "
  SELECT pr.id_program,
         pr.id_pelatihan,
         p.pelatihan
  FROM program pr
  LEFT JOIN pelatihan p ON p.id_pelatihan = pr.id_pelatihan
  WHERE pr.id_pelatih = ?
  ORDER BY p.pelatihan ASC
";

$rows = [];
$sqlList = "
  SELECT i.id_intruksi,
         i.id_pelatihan,
         i.intruksi,
         i.link_youtube,
         p.pelatihan,
         jp.jenis_pelatihan
  FROM intruksi i
  LEFT JOIN pelatihan p ON p.id_pelatihan = i.id_pelatihan
  LEFT JOIN jenis_pelatihan jp ON jp.id_jenis_pelatihan = p.id_jenis_pelatihan
  WHERE i.id_pelatih = ?
  ORDER BY i.id_intruksi DESC
";
?>
<div >
  <div >
    <h4 ><span >Pelatihan /</span> Instruksi</h4>
```

```
  <div class="card">
   <h5 class="card-header">Halaman Instruksi</h5>

   <div >
    <button type="button" data-bs-toggle="modal" data-bs-target="#modalTambah">
     Tambah Data
    </button>

    <!-- Modal: Tambah -->
    <div class="modal fade" id="modalTambah" data-bs-backdrop="static" tabindex="-1">
     <div >
      <form action="intruksi-post.php" method="post">
       <div >
        <h5 >Tambah Data</h5>
        <button type="button" data-bs-dismiss="modal" aria-label="Close"></button>
       </div>

       <div class="modal-body">
        <input type="hidden" name="csrf" value="<?= h($csrf) ?>">
        <input type="hidden" id="id_pelatih" name="id_pelatih" value="<?= h($coachId) ?>"/>

        <div class="row">
         <div >
          <label for="id_pelatihan_add" >Pelatihan</label>
          <select name="id_pelatihan" id="id_pelatihan_add" required>
           <?php foreach ($pelatihanOptions as $opt): ?>
            <option value="<?= h($opt['id_pelatihan']) ?>"><?= h($opt['pelatihan']) ?></option>
           <?php}; ?>
          </select>
         </div>
        </div>

        <div class="row">
         <div class="col mb-3">
          <label for="intruksi_add" class="form-label">Instruksi</label>
          <textarea class="form-control" id="intruksi_add" name="intruksi" rows="3"
placeholder="Masukkan instruksi" required></textarea>
         </div>
        </div>

        <div class="row">
```

```
            <div class="col mb-3">
              <label for="link_youtube_add" class="form-label">Link YouTube</label>
              <input type="url" id="link_youtube_add" name="link_youtube" class="form-control" placeholder="https://www.youtube.com/watch?v=..." required />
            </div>
          </div>
        </div>

        <div class="modal-footer">
          <button type="button" class="btn btn-outline-secondary" data-bs-dismiss="modal">Close</button>
          <button type="submit" name="tambah_data" class="btn btn-primary">Save</button>
        </div>
      </form>
    </div>
  </div>

  <table class="table">
    <thead>
      <tr class="text-nowrap">
        <th>No</th>
        <th>Jenis Pelatihan</th>
        <th>Pelatihan</th>
        <th>Instruksi</th>
        <th>Link YouTube</th>
        <th>Actions</th>
      </tr>
    </thead>
    <tbody>
      <?php $no = 1; foreach ($rows as $r): ?>
        <?php
          $idIntruksi = $r['id_intruksi'];
          $idPel      = $r['id_pelatihan'];
          $jenis      = $r['jenis_pelatihan'];
          $namaPel    = $r['pelatihan'];
          $isi        = $r['intruksi'];
          $yt         = $r['link_youtube'];
        ?>
        <tr>
          <th scope="row"><?= $no ?></th>
          <td><?= h($jenis) ?></td>
```

```
            <td><?= h($namaPel) ?></td>
            <td><?= h($isi) ?></td>
            <td>
              <?php if (!empty($yt)): ?>
                <a href="<?= h($yt) ?>" target="_blank><?= h($yt) ?></a>
              <?php endif; ?>
            </td>
            <td>
              <div >
                <button type="button" class="btn p-0 dropdown-toggle hide-arrow" data-bs-
toggle="dropdown">
                  <i class="bx bx-dots-vertical-rounded"></i>
                </button>
                <div >
                  <a data-bs-toggle="modal" data-bs-target="#modalEdit<?= h($idIntruksi) ?>">
                    <i class="bx bx-edit-alt me-1"></i> Edit
                  </a>
                  <a href="" data-bs-toggle="modal" data-bs-target="#modalHapus<?= h($idIntruksi) ?>">
                    Delete
                  </a>
                </div>
              </div>
            </td>
          </tr>

          <!-- Modal: Edit -->
          <div id="modalEdit<?= h($idIntruksi) ?>" data -backdrop="static" tabindex="-1">
            <div >
              <div >
                <form action="intruksi-post.php" method="post">
                  <div >
                    <h5 >Edit Data</h5>
                    <button type="button" class="btn-close" data-bs-dismiss="modal" aria-
label="Close"></button>
                  </div>

                  <div >
                    <input name="csrf" value="<?= h($csrf) ?>" type="hidden" >
                    <input id="id_intruksi" name="id_intruksi" value="<?= h($idIntruksi) ?>" hidden  />
                    <input id="id_pelatih" name="id_pelatih" value="<?= h($coachId) ?>" hidden />
```

```
                <div >
                  <div >
                    <label for="id_pelatihan_<?= h($idIntruksi) ?>" >Pelatihan</label>
                    <select name="id_pelatihan" id="id_pelatihan_<?= h($idIntruksi) ?>" required>
                      <?php foreach ($pelatihanOptions as $opt): ?>
                        <option value="<?= h($opt['id_pelatihan']) ?>" <?= ($opt['id_pelatihan'] == $idPel) ? 'selected' : '' ?>>
                          <?= h($opt['pelatihan']) ?>
                        </option>
                      <?php endforeach; ?>
                    </select>
                  </div>
                </div>

                <div >
                  <div >
                    <label for="intruksi_<?= h($idIntruksi) ?>" class="label-form">Instruksi</label>
                    <textarea id="intruksi_<?= h($idIntruksi) ?>" name="intruksi" rows="3" ><?= h($isi) ?></textarea>
                  </div>
                </div>

                <div >
                  <div >
                    <label for="link_youtube_<?= h($idIntruksi) ?>" >Link YouTube</label>
                    <input type="url" id="link_youtube_<?= h($idIntruksi) ?>" name="link_youtube" class="form-control" value="<?= h($yt) ?>" placeholder="https://www.youtube.com/watch?v=..." required />
                  </div>
                </div>
              </div>

              <div class="modal-footer">
                <button type="button" class="btn btn-outline-secondary" data-bs-dismiss="modal">Close</button>
                <button type="submit" name="edit_data" class="btn btn-primary">Save</button>
              </div>
            </form>
          </div>
        </div>
      </div>
```

```
        <!-- Modal: Hapus -->
        <div class="modal fade" id="modalHapus<?= h($idIntruksi) ?>" tabindex="1" data-bs-backdrop="static">
          <div >
            <div >
              <form action="intruksi-post.php" method="post">
                <div >
                  <h5 >Hapus Data</h5>
                  <button data-bs-dismiss="modal" aria-label="Close" type="button" ></button>
                </div>

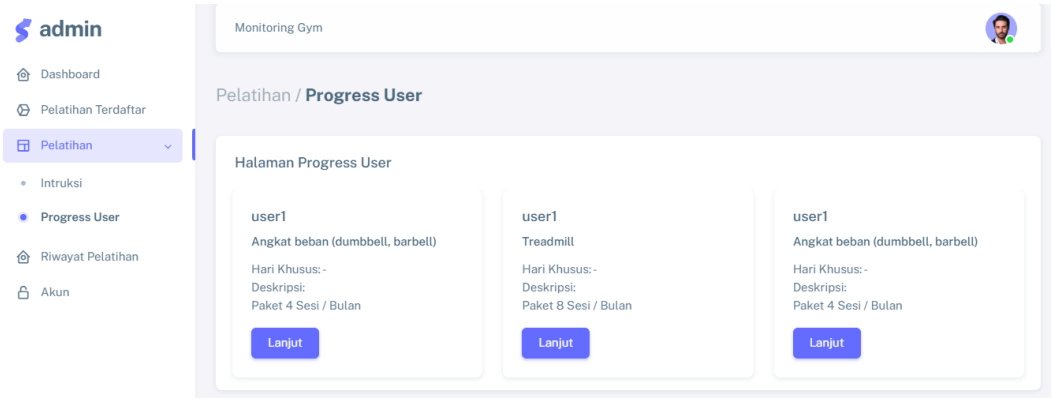
                <div >
                  <input hidden name="csrf" value="<?= h($csrf) ?>">
                  <input hidden id="id_intruksi" name="id_intruksi" value="<?= h($idIntruksi) ?>" />
                  <p >Hapus instruksi ini? Klik <b>Delete</b> untuk melanjutkan.</p>
                </div>

                <div >
                  <button data-bs-dismiss="modal" type="button" >Close</button>
                  <button name="hapus_data" type="submit">Delete</button>
                </div>
              </form>
            </div>
          </div>
        </div>

      <?php $no++;}; ?>
    </tbody>
  </table>
</div>
```

Gambar 4. 50 Codingan Halaman Instruksi

3) Halaman Progress User



Gambar 4. 51 Halaman *Progress User*

```
<?php
session_start();
include_once '../koneksi.php';
date_default_timezone_set('Asia/Makassar');
$tanggalSaja = date('Y-m-d');
$waktuSaja = date('H:i:s');
$tanggalDanWaktu = date('Y-m-d H:i:s');
$id_pelatih = "";
if (isset($_COOKIE['id_user'])) {
$id_pelatih = $_COOKIE['id_user'];
}
if (!isset($_SESSION['sebagai']) && !isset($_COOKIE['sebagai'])) {
header("Location: ../login/");
exit();
}
$id_pesanan = "";
$id_pelatihan = "";
$id_user = "";
if (isset($_GET['id_pesanan'])) {
$id_pesanan = $_GET['id_pesanan'];
$queryCariPesanan = mysqli_query($koneksi, "SELECT id_pelatihan, id_user FROM pesanan WHERE
id_pesanan='$id_pesanan' ");
$dataCariPesanan = mysqli_fetch_assoc($queryCariPesanan);
$id_pelatihan = $dataCariPesanan['id_pelatihan'];
$id_user = $dataCariPesanan['id_user'];
}
?>
```

```
<div >
<div class="card">
<h5 >Halaman Progress User</h5>
<div >
<?php
if (isset($_GET['id_pesanan'])) {
?>
<button
type="button"
data-bs-toggle="modal"
data-bs-target="#tambahData">
Tambah Data
</button>
<button
type="button" data-bs-target="#selesai" data-bs-toggle="modal" >
Selesai
</button>
<!-- Modal -->
<div id="tambahData" tabindex="-1" data-bs-backdrop="static">
<div >
<form action="progress-post.php" method="post">
<div >
   <h5 id="tambahDataTitle">Tambah Data</h5>
   <button
   aria-label="Close"
   data-bs-dismiss="modal"
   type="button"></button>
</div>
<div >
   <input id="id_pesanan" name="id_pesanan" type="text" class="form-control" value="<?= $id_pesanan
?>" hidden />
   <input type="text" id="id_pelatih" name="id_pelatih" class="form-control" value="<?= $id_pelatih ?>"
hidden />
   <input type="text" id="id_user" name="id_user" class="form-control" value="<?= $id_user ?>" hidden
/>
   <div >
   <div >
      <label for="id_intruksi" >intruksi</label>
      <select name="id_intruksi" class="form-control" id="id_intruksi" onchange="onClickSelected()">
      <option value="">- Selected Intruksi -</option>
      <?php
```

```
        $no = 1;
        $query = mysqli_query($koneksi, "SELECT * FROM intruksi WHERE id_pelatih='$id_pelatih' AND
id_pelatihan='$id_pelatihan' ");
        while ($row = mysqli_fetch_assoc($query)) {
            $id_intruksi = $row['id_intruksi'];
            $intruksi = $row['intruksi'];
            $link_youtube = $row['link_youtube'];

        ?>
            <option value="<?= $id_intruksi ?>" data-intruksi="<?= $intruksi ?>" data-youtube="<?=
$link_youtube ?>"> Intruksi - <?= $no ?></option>
        <?php
            $no++;
        }
        ?>
        </select>
    </div></div>
    <div class="row">
    <div class="col mb-3">
        <label for="intruksi" class="form-label">intruksi</label>
        <textarea class="form-control" id="intruksi" name="intruksi" rows="3" placeholder="Masukkan
intruksi" required></textarea>
    </div></div>
    <div class="row">
    <div class="col mb-3">
        <label for="link_youtube" class="form-label">Link Youtube</label>
        <input type="link" id="link_youtube" name="link_youtube" class="form-control"
placeholder="Masukkan Link Youtube" required />
    </div></div>
    <div class="row">
    <div class="col mb-3">
        <label for="sudah_tercapai”>intruksi</label>
        <select name="sudah_tercapai" class="form-control" id="sudah_tercapai">
        <option value="0">Belum</option>
        <option value="1">Sudah</option>
        </select>
    </div></div>
</div>
<div class="modal-footer">
    <button type="button" class="btn btn-outline-secondary" data-bs-dismiss="modal">
    Close
```

```
   </button>
   <button type="submit" name="tambah_data" class="btn btn-primary">Save</button>
</div>
</form>
</div>
</div>
<div class="modal fade" id="selesai" >
<div class="modal-dialog">
<div class="modal-content">
<form action="progress-post.php" method="post" >
   <div >
   <h5 id="tambahDataTitle">Program Latihan Telah Selesai ?</h5>
   <button
      data-bs-dismiss="modal"
      aria-label="Close"
      type="button">close</button>
   </div>
   <div >
   <input type="text" id="id_progress" name="id_progress" placeholder="Masukkan id_progress"
value="<?= $v_id_progress ?>" hidden />
   <input type="text" id="id_pesanan" name="id_pesanan" placeholder="Masukkan id_pesanan"
value="<?= $id_pesanan ?>" hidden />
   <div >
      <div >
      <label for="judul" class="form-label">Program Latihan Telah Selesai ?</label>
      <label for="" class="form-label">Klik Selesai Untuk Melanjutkan</label>
      </div>
   </div></div>
   <div class="modal-footer">
   <button type="button" data-bs-dismiss="modal">
      Close
   </button>
   <button type="submit" name="selesai">Selesai</button>
   </div>
</form></div>
</div>
</div>
<table class="table table-striped table-bordered">
<thead>
<tr class="text-nowrap">
<th>No</th>
```

```
<th>Nama User</th>
<th>Pelatihan</th>
<th>Intruksi</th>
<th>Link Youtube</th>
<th>Sudah Tercapai</th>
<th>Tanggal</th>
<th>Waktu</th>
<th>Actions</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<?php
$no = 1;
$id_pesanan = $_GET['id_pesanan'];
$queryProgram = mysqli_query($koneksi, "SELECT * FROM progress WHERE id_pesanan='$id_pesanan'
AND id_pelatih='$id_pelatih' ORDER BY sudah_tercapai DESC ");
$row = mysqli_num_rows($queryProgram);
while ($row = mysqli_fetch_assoc($queryProgram)) {
$v_id_progress = $row['id_progress'];
$id_pelatih = $row['id_pelatih'];
$id_user = $row['id_user'];
$intruksi = $row['intruksi'];
$link_youtube = $row['link_youtube'];
$sudah_tercapai = $row['sudah_tercapai'];
$tanggal = $row['tanggal'];
$waktu = $row['waktu'];
$querypesanan = mysqli_query($koneksi, "SELECT pelatihan FROM pesanan WHERE
id_pesanan='$id_pesanan' ");
$rowpesanan = mysqli_fetch_assoc($querypesanan);
$pelatihan = $rowpesanan['pelatihan'];
$queryuser = mysqli_query($koneksi, "SELECT nama FROM user WHERE id_user='$id_user' ");
$rowuser = mysqli_fetch_array($queryuser);
$nama = $rowuser['nama'];
?>
<tr>
   <th><?= $no ?></th>
   <td><?= $nama ?></td>
   <td><?= $pelatihan ?> </td>
   <td><?= $intruksi ?></td>
   <td><a href="<?= $link_youtube ?>" target="_blank"><?= $link_youtube ?></a></td>
   <td>
```

```
    <?php
    if ($sudah_tercapai == "0") {
        $sudah_tercapai = "Belum";
        echo '<span class="text-danger">' . $sudah_tercapai . '</span>';
    } else {
        $sudah_tercapai = "Sudah";
        echo '<span class="text-success">' . $sudah_tercapai . '</span>';
    }
    ?>
    </td>
    <td><?= $tanggal ?> </td>
    <td><?= $waktu ?> </td>
    <td>
    <div class="dropdown">
        <button type="button" data-bs-toggle="dropdown">
        <i class="bx bx-dots-vertical-rounded"></i>
        </button>
        <div>
        <a href="" data-bs-target="#edit<?= $v_id_progress ?>"><i class="bx bx-edit-alt me-1"></i> Edit</a>
        <a href="" data-bs-toggle="modal" data-bs-target="#hapus<?= $v_id_progress ?>"><i class="bx bx-
trash me-1"></i> Delete</a>
        </div>
    </div></td>
</tr>
<!-- Modal Edit -->
<div class="modal fade" id="edit<?= $v_id_progress ?>">
    <div >
    <div >
        <form method="post" action="progress-post.php">
        <div >
            <h5 id="tambahDataTitle">Edit Data</h5>
            <button
            data-bs-dismiss="modal"
            type="button"
            aria-label="Close"></button>
        </div>
        <div >
            <input type="text" id="id_progress" name="id_progress" class="form-control" value="<?=
$v_id_progress ?>" hidden />
            <input type="text" id="id_pesanan" name="id_pesanan" class="form-control" value="<?=
$id_pesanan ?>" hidden />
```

```
        <div >
        <div >
          <label for="intruksi" >intruksi</label>
          <textarea id="intruksi" name="intruksi" rows="2" placeholder="Masukkan intruksi" required><?= $intruksi ?></textarea>
        </div>
        </div>
        <div >
        <div >
          <label for="link_youtube" >Link Youtube</label>
          <input type="link" id="link_youtube" name="link_youtube" class="form-control" placeholder="Masukkan Link Youtube" value="<?= $link_youtube ?>" required />
        </div>
        </div>
        <div class="row">
        <div >
          <?php
          $selectedBelum = "";
          $selectedSudah = "";
          if ($sudah_tercapai == "Belum") {
          $selectedBelum = "selected";
          } else if ($sudah_tercapai == "Sudah") {
          $selectedSudah = "selected";
          }
          ?>
          <label for="sudah_tercapai" class="form-label">intruksi</label>
          <select name="sudah_tercapai" class="form-control" id="sudah_tercapai">
          <option value="0" <?= $selectedBelum ?>>Belum</option>
          <option value="1" <?= $selectedSudah ?>>Sudah</option>
          </select>
        </div>
        </div>

      </div>
      <div class="modal-footer">
        <button type="button" data-bs-dismiss="modal">
        Close
        </button>
        <button type="submit" name="edit_data">Save</button>
      </div>
      </form>
```

```
    </div>
    </div>
</div>

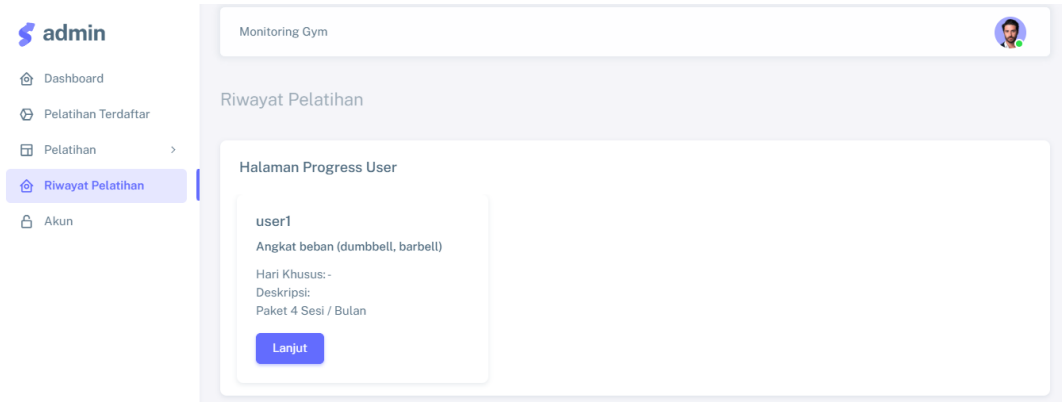
<div id="hapus<?= $v_id_progress ?>" >
    <div >
    <div >
        <form action="progress-post.php" method="post">
        <div >
            <h5 class="modal-title" id="tambahDataTitle">Hapus Data</h5>
            <button
            data-bs-dismiss="modal"
            type="button"
            aria-label="Close"></button>
        </div>
        <div class="modal-body">
            <input type="text" id="id_progress" name="id_progress" class="form-control"
placeholder="Masukkan id_progress" value="<?= $v_id_progress ?>" hidden />
            <input type="text" id="id_pesanan" name="id_pesanan" class="form-control"
placeholder="Masukkan id_pesanan" value="<?= $id_pesanan ?>" hidden />
            <div class="row">
            <div class="col mb-3">
                <label for="judul" class="form-label">Hapus Data ini?</label>
                <label for="">Klik delete untuk menghapus</label>
            </div>
            </div>
        </div>
        <div class="modal-footer">
            <button type="button" data-bs-dismiss="modal">
            Close
            </button>
            <button type="submit" name="hapus_data" class="btn btn-danger">Delete</button>
        </div>
        </form>
    </div>
    </div>
</div>
<?php
$no++;
}
?>
```

```
</tbody>
</table>
<?php
} else {
?>
<div class="row ms-2 me-2">
<?php
$queryPesanan = mysqli_query($koneksi, "SELECT * FROM pesanan WHERE id_pelatih='$id_pelatih' AND selesai='0' ");
while ($dataPesanan = mysqli_fetch_assoc($queryPesanan)) {
$id_pesanan = $dataPesanan['id_pesanan'];
$id_user = $dataPesanan['id_user'];
$id_pelatihan = $dataPesanan['id_pelatihan'];
$pelatihan = $dataPesanan['pelatihan'];
$jenis_pelatihan = $dataPesanan['jenis_pelatihan'];
$selesai = $dataPesanan['selesai'];
$tanggal = $dataPesanan['tanggal'];
$waktu = $dataPesanan['waktu'];
$queryuser = mysqli_query($koneksi, "SELECT nama FROM user WHERE id_user='$id_user' ");
$rowuser = mysqli_fetch_assoc($queryuser);
$nama = $rowuser['nama'];
$querypelatihan = mysqli_query($koneksi, "SELECT deskripsi, hari_khusus FROM pelatihan WHERE id_pelatihan='$id_pelatihan' ");
$rowpelatihan = mysqli_fetch_assoc($querypelatihan);
$deskripsi = $rowpelatihan['deskripsi'];
$hari_khusus = $rowpelatihan['hari_khusus'];
if (strlen($hari_khusus) == 0) {
$hari_khusus = "-";
}
?>
<div>
<div class="card">
   <div class="card-body">
   <h5 class="card-title"><?= $nama ?></h5>
   <h6 class="card-text"><?= $pelatihan ?></h6>
   <span class="card-text">Hari Khusus: <?= $hari_khusus ?></span>
   <p class="card-text text-break">Deskripsi: <br> <?= $deskripsi ?></p>
   <a href="?id_pesanan=<?= $id_pesanan ?>" class="btn btn-primary">Lanjut</a>
   </div>
</div>
</div>
```

```
<?php
}
?>
<?php
}
?>
</div></div></div>
<script>
function onClickSelected() {
var select = document.getElementById("id_intruksi");
var selectedOption = select.options[select.selectedIndex];
var youtube = selectedOption.getAttribute("data-youtube");
var intruksi = selectedOption.getAttribute("data-intruksi");
document.getElementById("link_youtube").value = youtube;
document.getElementById("intruksi").value = intruksi;
}
</script>
```

Gambar 4. 52 Codingan Halaman *Progress User*

4) Halaman Riwayat Pelatihan



Gambar 4. 53 Halaman Riwayat Pelatihan

```
<?php
session_start();
include_once '../koneksi.php';
date_default_timezone_set('Asia/Makassar');
$tanggalSaja = date('Y-m-d');
$waktuSaja = date('H:i:s');
$id_pelatih = "";
if (isset($_COOKIE['id_user'])) {
$id_pelatih = $_COOKIE['id_user'];
}
if (!isset($_SESSION['sebagai']) && !isset($_COOKIE['sebagai'])) {
header("Location: ../login/");
exit();
}
$id_pesanan = "";
$id_pelatihan = "";
$id_user = "";
if (isset($_GET['id_pesanan'])) {
$id_pesanan = $_GET['id_pesanan'];
$queryCariPesanan = mysqli_query($koneksi, "SELECT id_pelatihan, id_user FROM pesanan WHERE id_pesanan='$id_pesanan' ");
$dataCariPesanan = mysqli_fetch_assoc($queryCariPesanan);
$id_pelatihan = $dataCariPesanan['id_pelatihan'];
$id_user = $dataCariPesanan['id_user'];
}
?>
<div >
```

```
<div >
<h4 ><span >Riwayat Pelatihan</h4>
<div class="card">
<h5 class="card-header">Halaman Progress User</h5>
<div >
<?php
if (isset($_GET['id_pesanan'])) {
?>
   <table >
   <thead>
      <tr class="text-nowrap">
      <th>No</th>
      <th>Nama User</th>
      <th>Pelatihan</th>
      <th>Intruksi</th>
      <th>Link Youtube</th>
      <th>Sudah Tercapai</th>
      <th>Tanggal</th>
      <th>Waktu</th>
      </tr>
   </thead>
   <tbody>
      <?php
      $no = 1;
      $id_pesanan = $_GET['id_pesanan'];
      $queryProgram = mysqli_query($koneksi, "SELECT * FROM progress WHERE
id_pesanan='$id_pesanan' AND id_pelatih='$id_pelatih' ORDER BY sudah_tercapai DESC ");
      $row = mysqli_num_rows($queryProgram);
      while ($row = mysqli_fetch_assoc($queryProgram)) {
      $v_id_progress = $row['id_progress'];
      $id_pelatih = $row['id_pelatih'];
      $id_user = $row['id_user'];
      $intruksi = $row['intruksi'];
      $link_youtube = $row['link_youtube'];
      $sudah_tercapai = $row['sudah_tercapai'];
      $tanggal = $row['tanggal'];
      $waktu = $row['waktu'];
      $querypesanan = mysqli_query($koneksi, "SELECT nama FROM pesanan WHERE
id_pesanan='$id_pesanan' ");
      $rowpesanan = mysqli_fetch_assoc($querypesanan);
      $pelatihan = $rowpesanan['pelatihan'];
```

```
        $queryuser = mysqli_query($koneksi, "SELECT * FROM user WHERE id_user='$id_user' ");
        $rowuser = mysqli_fetch_assoc($queryuser);
        $nama = $rowuser['nama'];
        ?>
        <tr>
        <th ><?= $no ?></th>
        <td><?= $nama ?></td>
        <td><?= $pelatihan ?> </td>
        <td><?= $intruksi ?></td>
        <td><a href="<?= $link_youtube ?>" target="_blank"><?= $link_youtube ?></a></td>
        <td>
        <?php
        if ($sudah_tercapai == "0") {
            $sudah_tercapai = "Belum";
            echo '<span class="text-danger">' . $sudah_tercapai . '</span>';
        } else {
            $sudah_tercapai = "Sudah";
            echo '<span class="text-success">' . $sudah_tercapai . '</span>';
        }
        ?>
        </td>
        <td><?= $tanggal ?> </td>
        <td><?= $waktu ?> </td>
        </tr>
        <?php
        $no++;
        }
        ?>
    </tbody>
    </table>
<?php
} else {
?>
    <div >
    <?php
    $queryPesanan = mysqli_query($koneksi, "SELECT * FROM pesanan WHERE id_pelatih='$id_pelatih'
AND selesai='1' ");
    while ($dataPesanan = mysqli_fetch_assoc($queryPesanan)) {
        $id_pesanan = $dataPesanan['id_pesanan'];
        $id_user = $dataPesanan['id_user'];
        $id_pelatihan = $dataPesanan['id_pelatihan'];
```

```
        $pelatihan = $dataPesanan['pelatihan'];
        $jenis_pelatihan = $dataPesanan['jenis_pelatihan'];
        $selesai = $dataPesanan['selesai'];
        $tanggal = $dataPesanan['tanggal'];
        $waktu = $dataPesanan['waktu'];
        $queryuser = mysqli_query($koneksi, "SELECT * FROM user WHERE id_user='$id_user' ");
        $rowuser = mysqli_fetch_assoc($queryuser);
        $nama = $rowuser['nama'];

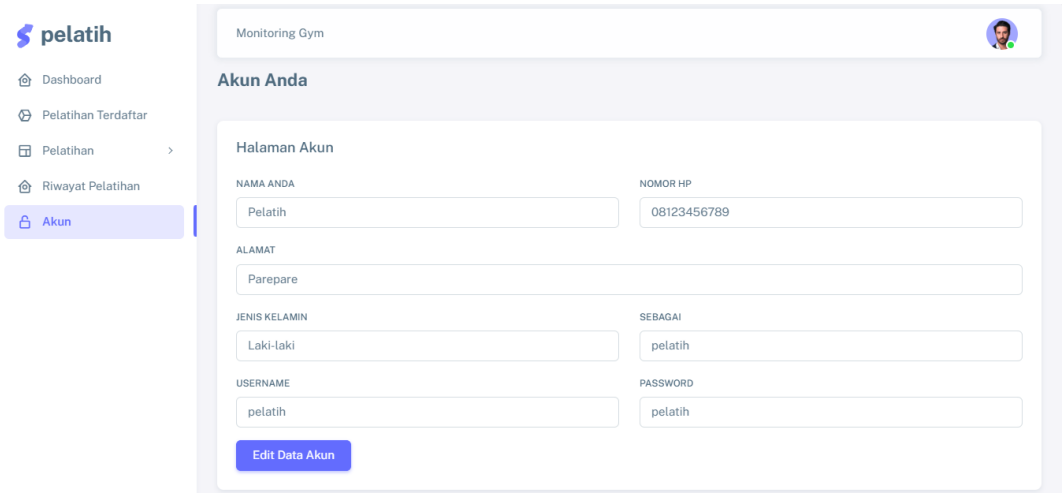
        $querypelatihan = mysqli_query($koneksi, "SELECT * FROM pelatihan WHERE
id_pelatihan='$id_pelatihan' ");
        $rowpelatihan = mysqli_fetch_assoc($querypelatihan);
        $deskripsi = $rowpelatihan['deskripsi'];
        $hari_khusus = $rowpelatihan['hari_khusus'];

        if (strlen($hari_khusus) == 0) {
        $hari_khusus = "-";
        }
    ?>
        <div >
        <div class="card">
            <div class="card-body">
            <h5 class="card-title"><?= $nama ?></h5>
            <h6 class="card-text"><?= $pelatihan ?></h6>
            <span class="card-text">Hari Khusus: <?= $hari_khusus ?></span>
            <p class="card-text text-break">Deskripsi: <br> <?= $deskripsi ?></p>
            <a href="?id_pesanan=<?= $id_pesanan ?>" class="btn btn-primary">Lanjut</a>
            </div>
        </div>
        </div>
    <?php
    }
    ?>
    <?php
}
    ?>
    </div>
</div>
</div>
<script>
function onClickSelected() {
```

```
var select = document.getElementById("id_intruksi");
var selectedOption = select.options[select.selectedIndex];
var youtube = selectedOption.getAttribute("data-youtube");
var intruksi = selectedOption.getAttribute("data-intruksi");
document.getElementById("link_youtube").value = youtube;
document.getElementById("intruksi").value = intruksi;
}
</script>
```

Gambar 4. 54 Codingan Halaman Riwayat Pelatihan

5) Halaman Akun Pelatih



Gambar 4. 55 Halaman Akun Pelatihan

```
<?php
session_start();
include_once '../koneksi.php';
date_default_timezone_set('Asia/Makassar');
$tanggalSaja = date('Y-m-d');
$waktuSaja = date('H:i:s');
if (!isset($_SESSION['sebagai']) && !isset($_COOKIE['sebagai'])) {
header("Location: ../login/");
exit();}
$id_user = "";
$nama = "";
$nomor_hp = "";
$alamat = "";
$jenis_kelamin = "";
$username = "";
```

```
$password = "";
$sebagai = "";
if (isset($_SESSION['id_user'])) {
$id_user = $_SESSION['id_user'];
$queryUser = mysqli_query($koneksi, "SELECT * FROM user WHERE id_user='$id_user' ");
$dataUser = mysqli_fetch_assoc($queryUser);
$nama = $dataUser['nama'];
$nomor_hp = $dataUser['nomor_hp'];
$alamat = $dataUser['alamat'];
$jenis_kelamin = $dataUser['jenis_kelamin'];
$username = $dataUser['username'];
$password = $dataUser['password'];
$sebagai = $dataUser['sebagai'];
} else if (isset($_COOKIE['id_user'])) {
$id_user = $_COOKIE['id_user'];
$queryUser = mysqli_query($koneksi, "SELECT * FROM user WHERE id_user='$id_user' ");
$dataUser = mysqli_fetch_assoc($queryUser);
$nama = $dataUser['nama'];
$nomor_hp = $dataUser['nomor_hp'];
$alamat = $dataUser['alamat'];
$jenis_kelamin = $dataUser['jenis_kelamin'];
$username = $dataUser['username'];
$password = $dataUser['password'];
$sebagai = $dataUser['sebagai'];
}
?>
<div >
<h4 >
<span><span> Akun Anda
</h4>
<div>
<h5 >Halaman Akun</h5>
<div >
<div >
<div >
   <label for="nama" >Nama Anda</label>
   <div class="form-control"><?= $nama ?></div>
</div>
<div >
   <label for="nomor_hp" >Nomor HP</label>
   <div ><?= $nomor_hp ?></div>
```

```
</div></div>
<div >
<div >
   <label for="alamat" >Alamat</label>
   <div ><?= $alamat ?></div>
</div></div>
<div >
<div >
   <label for="jenis_kelamin”>Jenis Kelamin</label>
   <div class="form-control"><?= $jenis_kelamin ?></div>
</div>
<div class="col-md-6">
   <label for="sebagai" >Sebagai</label>
   <div ><?= $sebagai ?></div>
</div></div>
<div >
<div >
   <label for="username" >Username</label>
   <div class="form-control"><?= $username ?></div>
</div>
<div class="col-md-6">
   <label for="password" >Password</label>
   <div class="form-control"><?= $password ?></div>
</div></div>
<!-- Edit Data -->
<button data-bs-toggle="modal" data-bs-target="#editData">Edit Data Akun</button>

<div class="modal fade" id="editData" data-bs-backdrop="static" >
<div >
   <di>
   <form action="akun-post.php" method="post">
      <div >
      <h5 id="tambahDataTitle">Edit Data Akun</h5>
      <button
         aria-label="Close"
         type="button"
         data-bs-dismiss="modal"
         class="btn-close"></button>
      </div>
      <div >
```

```
      <input type="text" id="id_user" name="id_user" class="form-control" value="<?= $id_user ?>" hidden />
      <div class="row">
        <div class="col mb-3">
        <label for="nama" class="form-label">Nama</label>
        <input type="text" id="nama" name="nama" class="form-control" placeholder="Masukkan Nama" value="<?= $nama ?>" />
        </div>
      </div>
      <div >
        <div>
        <label for="nomor_hp" class="form-label">Nomor HP</label>
        <input type="number" id="nomor_hp" name="nomor_hp" placeholder="Masukkan Nama" value="<?= $nomor_hp ?>" required />
        </div>
      </div>
      <div class="row">
        <div class="col mb-3">
        <label for="alamat" class="form-label">Alamat</label>
        <input type="text" id="alamat" name="alamat" placeholder="Masukkan Alamat" value="<?= $alamat ?>" required />
        </div>
      </div>
      <div class="row">
        <div class="col mb-3">
        <?php
        $selectedLakilaki = "";
        $selectedPerempuan = "";
        if ($jenis_kelamin == "Laki-laki") {
          $selectedLakilaki = "selected";
        } else if ($jenis_kelamin == "Perempuan") {
          $selectedPerempuan = "selected";
        }
        ?>
        <label for="jenis_kelamin ">intruksi</label>
        <select name="jenis_kelamin " id="jenis_kelamin">
          <option value="Laki-laki" <?= $selectedLakilaki ?>>Lakilaki</option>
          <option value="Perempuan" <?= $selectedPerempuan ?>>Perempuan</option>
        </select>
        </div>
      </div>
```

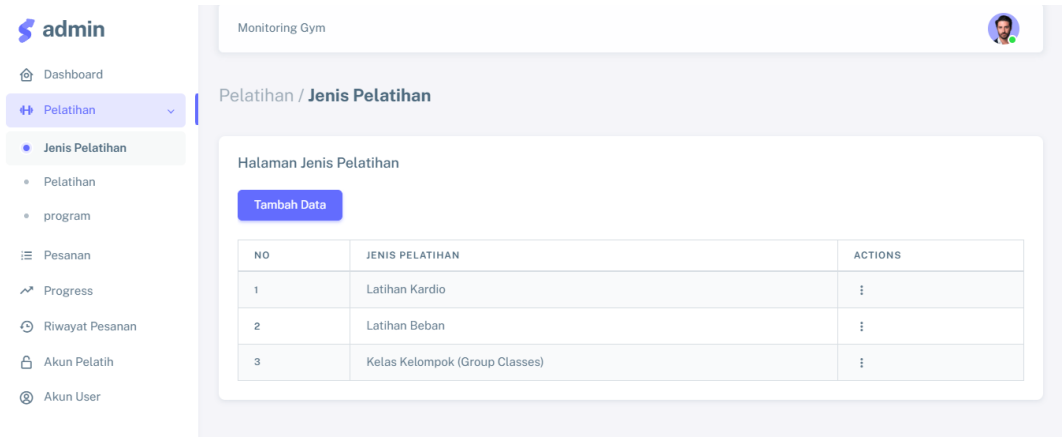
```
      <div class="row">
        <div class="col mb-3">
        <label for="username">Username</label>
        <input type="text" id="username" name="username " placeholder="Masukkan Username" value="<?= $username ?>" required />
        </div>
      </div>
      <div class="row">
        <div class="col mb-3">
        <label for="password ">Password</label>
        <input type="password" id="password" name="password" placeholder="Masukkan Password" value="<?= $password ?>" required />
        </div>
      </div>


      </div>
      <div class="modal-footer">
      <button data-bs-dismiss="modal" type="button" >
        Close
      </button>
      <button name="edit_data" class="btn btn-warning" type="submit" >Save</button>
      </div>
   </form>
   </div>
</div>
```

Gambar 4. 56. Codingan Halaman Akun Pelatihan

a) Admin

1) Halaman Jenis Pelatihan



Gambar 4. 57 Halaman Jenis Pelatihan

```
<?php
session_start();
include_once '../koneksi.php';

date_default_timezone_set('Asia/Makassar');
$tanggalSaja = date('Y-m-d');
$waktuSaja = date('H:i:s');

// Check if user is logged in
if (!isset($_SESSION['sebagai']) && !isset($_COOKIE['sebagai'])) {
header("Location: ../login/");
exit();
}
?>
<div >
   <h4><span >Pelatihan /</span> Jenis Pelatihan</h4>
   <div class="card">
   <h5 class="card-header">Halaman Jenis Pelatihan</h5>
<div >
<button
type="button"
data-bs-target="#tambahData"
data-bs-toggle="modal"
>
```

```
Tambah Data
</button>

<div tabindex="-1" id="tambahData" data-bs-backdrop="static" >
<div >
<form action="jenis-pelatihan-post.php" method="post">
<div >
<h5 id="tambahDataTitle">Tambah Data</h5>
<button
data-bs-dismiss="modal"
aria-label="Close"
type="button"
></button>
</div>
<div >
<label for="jenis_pelatihan" >Jenis Pelatihan</label>
<input type="link" id="jenis_pelatihan" name="jenis_pelatihan " placeholder="Masukkan Jenis Pelatihan"
required />
</div></div>
<div class="modal-footer">
<button type="button" data-bs-dismiss="modal">
Close
</button>
<button type="submit" name="tambah_data" >Save</button>
</div>
</form>
</div></div>
<table >
<thead>
   <tr >
      <th>No</th>
      <th>Jenis Pelatihan</th>
      <th>Actions</th>
   </tr>
</thead>
<tbody>
<?php
$no = 1;
$queryJenisPelatihan = mysqli_query($koneksi, "SELECT * FROM jenis_pelatihan ");
$row = mysqli_num_rows($queryJenisPelatihan);
while ($row = mysqli_fetch_assoc($queryJenisPelatihan)) {
```

```
$id_jenis_pelatihan = $row['id_jenis_pelatihan'];
$jenis_pelatihan = $row['jenis_pelatihan'];
?>
<tr>
   <th scope="row"><?= $no ?></th>
   <td><?= $jenis_pelatihan ?></td>
   <td>
   <div class="dropdown">
   <button type="button" data-bs-toggle="dropdown">
      <i class="bx bx-dots-vertical-rounded"></i>
   </button>
   <div >
      <a href="" data-bs-toggle="modal" data-bs-target="#edit<?= $id_jenis_pelatihan ?>"><i class="bx bx-edit-alt me-1"></i> Edit</a>
      <a href="" data-bs-toggle="modal" data-bs-target="#hapus<?= $id_jenis_pelatihan ?>"><i class="bx bx-trash me-1"></i> Delete</a>
   </div></div>
   </td>
</tr>

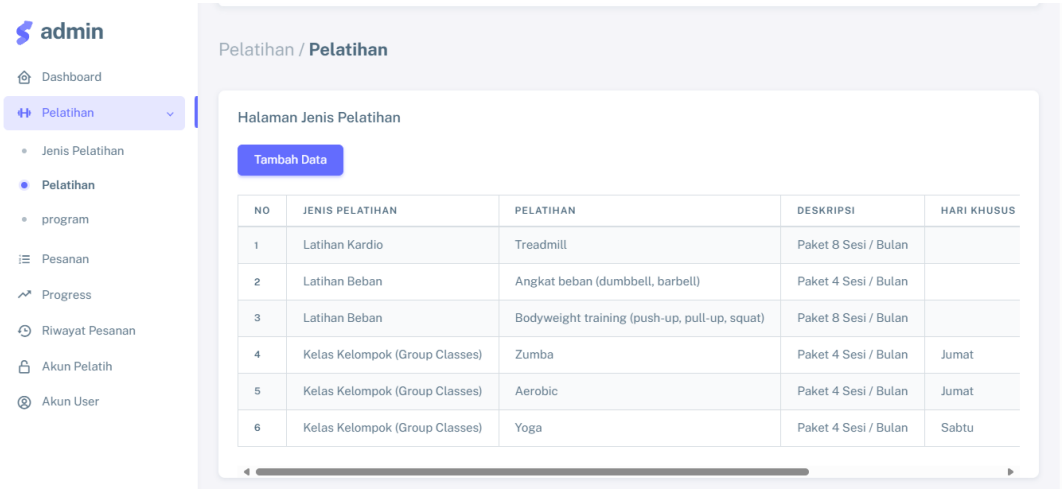
<div class="modal fade" id="edit<?= $id_jenis_pelatihan ?>" >
<div >
<div >
<form method="post" action="jenis-pelatihan-post.php">
   <div>
   <h5 id="tambahDataTitle">Edit Data</h5>
   <button
      data-bs-dismiss="modal"
      type="button"
      aria-label="Close"></button>
   </div>
   <div >
   <input type="text" id="id_jenis_pelatihan" name="id_jenis_pelatihan " value="<?= $id_jenis_pelatihan ?>" hidden />
   <div >
      <div >
      <label for="jenis_pelatihan" >Jenis Pelatihan</label>
      <input " value="<?=$jenis_pelatihan?>" placeholder="Masukkan Jenis Pelatihan" name="jenis_pelatihan" type="link" id="jenis_pelatihan/>
      </div>
   </div>
```

```
    <div >
    <button data-bs-dismiss="modal" type="button" >
        Close
    </button>
    <button type="submit" name="edit_data" >Save</button>
    </div>
</form>
</div></div>
<!-- Modal Hapus -->
<div id="hapus<?= $id_jenis_pelatihan ?>" tabindex="-1" data-bs-backdrop="static" >
<div>
<div >
<form action="jenis-pelatihan-post.php" method="post">
    <div >
    <h5 id="tambahDataTitle">Hapus Data</h5>
    <button
        data-bs-dismiss="modal"
        type="button"
        aria-label="Close"></button>
    </div>
    <div >
    <input type="text" id="id_jenis_pelatihan" name="id_jenis_pelatihan" placeholder="Masukkan
id_jenis_pelatihan" value="<?= $id_jenis_pelatihan ?>" hidden />
    <div class="row">
        <div class="col mb-3">
        <label for="judul" >Hapus Data ini?</label>
        <label for="">Klik delete untuk menghapus</label>
        </div>
    </div>
    </div>
    <div class="modal-footer">
    <button type="button" data-bs-dismiss="modal">
        Close
    </button>
    <button type="submit" name="hapus_data">Delete</button>
    </div>
</form>
</div>
<?php
$no++;
}
```

```
?>
</tbody>
</table>
</div>
```

Gambar 4. 58 Codingan Halaman Jenis Pelatihan

2) Halaman Pelatihan



Gambar 4. 59 Halaman Pelatihan

```
<?php
session_start();
require_once '../koneksi.php';
require_once 'additionFunction.php';

date_default_timezone_set('Asia/Makassar');

// Auth guard
$role = $_SESSION['sebagai'] ?? $_COOKIE['sebagai'] ?? null;
if (!$role) {
  header('Location: ../login/');
  exit();
}

function h(?string $s): string {
  return htmlspecialchars((string)$s, ENT_QUOTES, 'UTF-8');
}

// CSRF token sederhana
```

```
if (empty($_SESSION['csrf'])) {
  $_SESSION['csrf'] = bin2hex(random_bytes(16));
}
$csrf = $_SESSION['csrf'];

$jenisOptions = [];
if ($stmt = $koneksi->prepare("SELECT id_jenis_pelatihan, jenis_pelatihan FROM jenis_pelatihan ORDER BY jenis_pelatihan ASC")) {
  $stmt->execute();
  $res = $stmt->get_result();
  while ($r = $res->fetch_assoc()) $jenisOptions[] = $r;
  $stmt->close();
}
$rows = [];
$sqlList = "
  SELECT p.id_pelatihan,
         p.id_jenis_pelatihan,
         p.pelatihan,
         p.deskripsi,
         p.hari_khusus,
         p.harga,
         p.gambar,
         j.jenis_pelatihan
  FROM pelatihan p
  LEFT JOIN jenis_pelatihan j ON j.id_jenis_pelatihan = p.id_jenis_pelatihan
  ORDER BY p.id_jenis_pelatihan, p.pelatihan
";
if ($q = $koneksi->query($sqlList)) {
  while ($r = $q->fetch_assoc()) $rows[] = $r;
}

// Hari valid untuk select
$days = ["", "Senin","Selasa","Rabu","Kamis","Jumat","Sabtu","Minggu"];
?>
<div>
  <h4 ><span >Pelatihan /</span> Pelatihan</h4>

  <div class="card">
    <h5 class="card-header">Halaman Jenis Pelatihan</h5>

    <div >
```

```
    <button type="button" data-bs-target="#modalTambah" data-bs-toggle="modal" >
      Tambah Data
    </button>

    <div id="modalTambah" tabindex="-1" data-bs-backdrop="static" >
      <div >
        <form class="modal-content" action="pelatihan-post.php" method="post" enctype="multipart/form-
data">
          <div >
            <h5 class="modal-title">Tambah Data</h5>
            <button type="button" data-bs-dismiss="modal" aria-label="Close"></button>
          </div>

          <div class="modal-body">
            <input type="hidden" name="csrf" value="<?= h($csrf) ?>">

            <div class="row">
              <div class="col mb-3">
                <label for="id_jenis_pelatihan_add">Jenis Pelatihan</label>
                <select name="id_jenis_pelatihan" id="id_jenis_pelatihan_add" required>
                  <?php foreach ($jenisOptions as $opt): ?>
                    <option value="<?= h($opt['id_jenis_pelatihan']) ?>"><?= h($opt['jenis_pelatihan'])
?></option>
                  <?php endforeach; ?>
                </select>
              </div>
            </div>

            <div class="row">
              <div class="col mb-3">
                <label for="pelatihan_add ">Pelatihan</label>
                <input type="text" id="pelatihan_add" name="pelatihan" class="form-control"
placeholder="Masukkan Pelatihan" required />
              </div>
            </div>

            <div class="row">
              <div class="col mb-3">
                <label for="deskripsi_add">Deskripsi</label>
                <textarea id="deskripsi_add" name="deskripsi" rows="3" placeholder="Masukkan deskripsi"
required></textarea>
```

```
            </div>
          </div>

          <div class="row">
            <div class="col mb-3">
              <label for="hari_khusus_add">Hari Khusus</label>
              <select name="hari_khusus" id="hari_khusus_add">
                <?php foreach ($days as $d): ?>
                  <option value="<?= h($d) ?>"><?= h($d ?: '-') ?></option>
                <?php endforeach; ?>
              </select>
            </div>
          </div>

          <div class="row">
            <div>
              <label for="harga_add" class="form-label">Harga</label>
              <input type="number" id="harga_add" name="harga" class="form-control"
placeholder="Masukkan harga" min="0" required />
            </div>
          </div>

          <div class="mb-3">
            <label for="gambar_add" class="form-label">Gambar</label>
            <input type="file" class="form-control" id="gambar_add" name="gambar"
accept=".png,.jpg,.jpeg,.webp" required>
          </div>
        </div>

        <div class="modal-footer">
          <button type="button" data-bs-dismiss="modal">Close</button>
          <button type="submit" name="tambah_data" >Save</button>
        </div>
      </form>
    </div>
  </div>

  <table >
    <tr >
      <th>Nomor</th>
      <td>Jenis Pelatihan</td>
```

```
          <td>Pelatihan</td>
          <th>Deskripsi</th>
          <th>Hari Khusus</th>
          <td>Harga</td>
          <th>Gambar</th>
          <td>Actions</td>
        </tr>
      <tbody>
        <?php $no = 1; foreach ($rows as $r): ?>
          <?php
            $idPel    = $r['id_pelatihan'];
            $idJenis  = $r['id_jenis_pelatihan'];
            $nmJenis  = $r['jenis_pelatihan'];
            $nmPel    = $r['pelatihan'];
            $desk     = $r['deskripsi'];
            $hari     = $r['hari_khusus'];
            $harga    = (float)($r['harga'] ?? 0);
            $gambar   = $r['gambar'];
          ?>
          <tr>
            <th ><?= $no ?></th>
            <td><?= h($nmJenis) ?></td>
            <td><?= h($nmPel) ?></td>
            <td><?= h($desk) ?></td>
            <td><?= h($hari) ?></td>
            <td><?= h(formatRupiah($harga)) ?></td>
            <td>
              <?php if (!empty($gambar)): ?>
                <a  href="" class="text-primary"  data-bs-toggle="modal"  data-bs-target="#modalGambar<?=
h($idPel) ?>">Lihat</a>
              <?php endif; ?>
            </td>
            <td>
              <div class="dropdown">
                <button type="button" class="btn p-0 dropdown-toggle hide-arrow" data-bs-
toggle="dropdown">
                  <i class="bx bx-dots-vertical-rounded"></i>
                </button>
                <div>
                  <a href="" data-bs-toggle="modal" data-bs-target="#modalEdit<?= h($idPel) ?>">
                    <i class="bx bx-edit-1"></i> Edit
```

```
                </a>
                <a href="" data-bs-toggle="modal" data-bs-target="#modalHapus<?= h($idPel) ?>">
                  <i class="bx bx-trash me-1"></i> Delete
                </a>
              </div>
            </div>
          </td>
        </tr>

        <!-- Modal: Gambar -->
        <div id="modalGambar<?= h($idPel) ?>" tabindex="-1" aria-hidden="true">
          <div class="modal-dialog">
            <div class="modal-content">
              <div class="modal-header">
                <h5 class="modal-title">Gambar Pelatihan</h5>
                <button type="button" class="btn-close" data-bs-dismiss="modal" aria-
label="Close"></button>
              </div>
              <div class="modal-body">
                <img src="../gambar/<?= h($gambar) ?>" alt="Gambar Pelatihan" class="img-fluid">
              </div>
              <div class="modal-footer">
                <button type="button" class="btn btn-secondary" data-bs-dismiss="modal">Close</button>
              </div>
            </div>
          </div>
        </div>

        <!-- Modal: Edit -->
        <div class="modal fade" id="modalEdit<?= h($idPel) ?>" data-bs-backdrop="static" tabindex="-
1">
          <div >
            <div >
              <form enctype="multipart/form-data" action="pelatihan-post.php" method="post">
                <div >
                  <h5>Edit Data</h5>
                  <button data-bs-dismiss="modal" class="btn-close" aria-label="Close" type="button"
></button>
                </div>
                <div >
                  <input name="csrf" value="<?= h($csrf) ?>" type="hidden" >
```

```
                <input type="hidden" name="id_pelatihan" value="<?= h($idPel) ?>">

                <div class="row">
                  <div class="col mb-3">
                    <label for="id_jenis_pelatihan_<?= h($idPel) ?>" class="form-label">Jenis Pelatihan</label>
                    <select name="id_jenis_pelatihan" class="form-control" id="id_jenis_pelatihan_<?= h($idPel) ?>" required>
                      <?php foreach ($jenisOptions as $opt): ?>
                        <option value="<?= h($opt['id_jenis_pelatihan']) ?>" <?= ($opt['id_jenis_pelatihan'] == $idJenis) ? 'selected' : '' ?>>
                          <?= h($opt['jenis_pelatihan']) ?>
                        </option>
                      <?php}; ?>
                    </select>
                  </div>

                <div >
                  <div >
                    <label for="pelatihan_<?= h($idPel) ?>" class="form-label">Pelatihan</label>
                    <input type="text" id="pelatihan_<?= h($idPel) ?>" name="pelatihan" class="form-control" value="<?= h($nmPel) ?>" required />
                  </div>
                </div>

                <div>
                  <div >
                    <label for="deskripsi_<?= h($idPel) ?>" class="form-label">Deskripsi</label>
                    <textarea class="form-control" id="deskripsi_<?= h($idPel) ?>" name="deskripsi" rows="3" required><?= h($desk) ?></textarea>
                  </div>
                </div>

                <div>
                  <div >
                    <label for="hari_khusus_<?= h($idPel) ?>" class="form-label">Hari Khusus</label>
                    <select name="hari_khusus" class="form-control" id="hari_khusus_<?= h($idPel) ?>">
                      <?php foreach ($days as $d): ?>
                        <option value="<?= h($d) ?>" <?= ($hari === $d) ? 'selected' : '' ?>><?= h($d ?: '-') ?></option>
                      <?php endforeach; ?>
```

```
                    </select>
                  </div>
                </div>

                <div >
                  <div >
                    <label for="harga_<?= h($idPel) ?>" >Harga</label>
                    <input type="number" id="harga_<?= h($idPel) ?>" name="harga" class="form-control"
value="<?= h((string)$harga) ?>" min="0" required />
                  </div>
                </div>

                <div>
                  <label for="gambar_<?= h($idPel) ?>" >Gambar</label>
                  <!-- Saat edit, biasanya tidak wajib ganti gambar -->
                  <input type="file" class="form-control" id="gambar_<?= h($idPel) ?>" name="gambar"
accept=".png,.jpg,.jpeg,.webp">
                  <?php if (!empty($gambar)): ?>
                    <small class="text-muted d-block mt-1">Gambar saat ini: <?= h($gambar) ?></small>
                  <?php}; ?>
                </div>
              </div>

              <div >
                <button type="button" data-bs-dismiss="modal">Close</button>
                <button type="submit" name="edit_data" class="btn btn-warning">Save</button>
              </div>
            </form>
          </div>
        </div>
      </div>

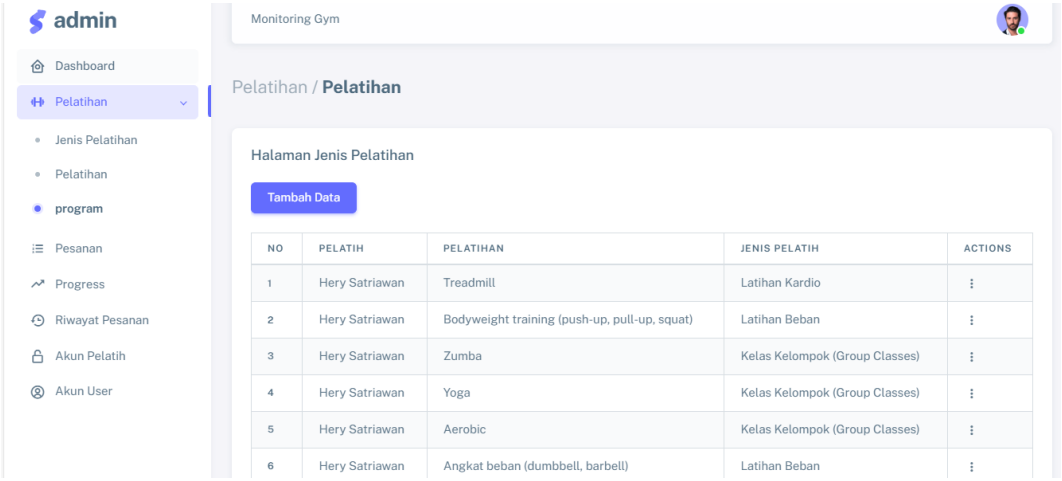
      <div  tabindex="-1"id="modalHapus<?= h($idPel) ?>" data-bs-backdrop="static”>
        <div >
          <div >
            <form action="pelatihan-post.php" method="post">
              <div >
                <h5 >Hapus Data</h5>
                <button type="button" class="btn-close" data-bs-dismiss="modal" aria-
label="Close"></button>
              </div>
```

```
                <div >
                  <input type="hidden" name="csrf" value="<?= h($csrf) ?>">
                  <input type="hidden" name="id_pelatihan" value="<?= h($idPel) ?>">
                  <p class="mb-0">Hapus data <b><?= h($nmPel) ?></b>? Klik <b>Delete</b> untuk
melanjutkan.</p>
                </div>

                <div>
                  <button data-bs-dismiss="modal" type="button" >Close</button>
                  <button name="hapus_data" type="submit" >Delete</button>
                </div>
              </form>
            </div>
          </div>
        </div>
       <?php $no++;}; ?>
      </tbody>
    </table>
  </div>
</div>
```

Gambar 4. 60 Codingan Halaman Pelatihan

3) Halaman Program



Gambar 4. 61 Halaman Program

```
<?php
session_start();
```

```
require_once '../koneksi.php';
require_once 'additionFunction.php'; // jika butuh helper lain

date_default_timezone_set('Asia/Makassar');

// Auth check (session/cookie)
$role = $_SESSION['sebagai'] ?? $_COOKIE['sebagai'] ?? null;
if (!$role) {
  header('Location: ../login/');
  exit();
}

// Helper escape output
function h(?string $s): string {
  return htmlspecialchars((string)$s, ENT_QUOTES, 'UTF-8');
}

// CSRF token sederhana
if (empty($_SESSION['csrf'])) {
  $_SESSION['csrf'] = bin2hex(random_bytes(16));
}
$csrf = $_SESSION['csrf'];

// ------------------------------------------------
// MASTER DATA (dropdown) - ambil di awal
// ------------------------------------------------

// Pelatih
$pelatihOptions = [];
if ($stmt = $koneksi->prepare("SELECT id_user, nama FROM user WHERE sebagai='pelatih' ORDER BY
nama ASC")) {
  $stmt->execute();
  $res = $stmt->get_result();
  while ($r = $res->fetch_assoc()) $pelatihOptions[] = $r;
  $stmt->close();
}

$pelatihanOptions = [];
$sqlPel = "
  SELECT p.id_pelatihan, p.pelatihan, p.id_jenis_pelatihan, jp.jenis_pelatihan
  FROM pelatihan p
```

```
  LEFT JOIN jenis_pelatihan jp ON jp.id_jenis_pelatihan = p.id_jenis_pelatihan
  ORDER BY p.pelatihan ASC
";
if ($q = $koneksi->query($sqlPel)) {
  while ($r = $q->fetch_assoc()) $pelatihanOptions[] = $r;
}
$rows = [];
$sqlList = "
  SELECT pr.id_program,
        u.nama AS nama_pelatih,
        p.pelatihan AS nama_pelatihan,
        jp.jenis_pelatihan
  FROM program pr
  LEFT JOIN user u ON u.id_user = pr.id_pelatih
  LEFT JOIN pelatihan p ON p.id_pelatihan = pr.id_pelatihan
  LEFT JOIN jenis_pelatihan jp ON jp.id_jenis_pelatihan = p.id_jenis_pelatihan
  ORDER BY pr.id_program DESC
";
if ($q = $koneksi->query($sqlList)) {
  while ($r = $q->fetch_assoc()) $rows[] = $r;
}
?>
<div>
  <div>
    <h4>
      <span>Pelatihan /</span> Pelatihan
    </h4>

    <div >
      <h5 >Halaman Jenis Pelatihan</h5>

      <div class="table-responsive text-nowrap ms-4 me-4">
        <button type="button" class="btn btn-primary mb-4" data-bs-toggle="modal" data-bs-
target="#tambahData">
          Tambah Data
        </button>

        <!-- Modal: Tambah -->
        <div id="tambahData" data-bs-backdrop="static" tabindex="-1">
          <div >
            <form enctype="multipart/form-data" action="program-post.php" method="post" >
```

```
          <div >
            <h5 id="tambahDataTitle">Tambah Data</h5>
            <button type="button" data-bs-dismiss="modal" aria-label="Close"></button>
          </div>

          <div >
            <input type="hidden" name="csrf" value="<?= h($csrf) ?>">

            <div>
              <div>
                <label for="id_pelatih">Pelatih</label>
                <select name="id_pelatih" id="id_pelatih" required>
                  <?php foreach ($pelatihOptions as $opt): ?>
                    <option value="<?= h($opt['id_user']) ?>"><?= h($opt['nama']) ?></option>
                  <?php;}; ?>
                </select>
              </div>
            </div>

            <div>
              <div>
                <label for="id_pelatihan">Pelatihan</label>
                <select name="id_pelatihan" class="form-select" id="id_pelatihan"
onchange="onClickSelected()" required>
                  <option value="">- Pilih Pelatihan -</option>
                  <?php foreach ($pelatihanOptions as $opt): ?>
                    <option
                      value="<?= h($opt['id_pelatihan']) ?>"
                      data-jenis="<?= h($opt['jenis_pelatihan']) ?>">
                      <?= h($opt['pelatihan']) ?>
                    </option>
                  <?php}; ?>
                </select>
              </div>
            <div>
              <div>
                <label for="jenis_pelatihan">Jenis Pelatihan</label>
                <input type="text" id="jenis_pelatihan" value="" readonly />
              </div>
            </div>
          </div>
```

```
          <div class="modal-footer">
            <button type="button" data-bs-dismiss="modal">Close</button>
            <button type="submit" name="tambah_data" >Save</button>
          </div>
        </form>
      </div>
    </div>

    <table>
      <thead>
        <tr>
          <th>No</th>
          <th>Pelatih</th>
          <th>Pelatihan</th>
          <th>Jenis Pelatihan</th>
          <th>Actions</th>
        </tr>
      </thead>
      <tbody>
        <?php $no = 1; foreach ($rows as $r): ?>
          <tr>
            <th scope="row"><?= $no ?></th>
            <td><?= h($r['nama_pelatih']) ?></td>
            <td><?= h($r['nama_pelatihan']) ?></td>
            <td><?= h($r['jenis_pelatihan']) ?></td>
            <td>
              <div>
                <button type="button" class="btn p-0 dropdown-toggle hide-arrow" data-bs-
toggle="dropdown">
                  <i class="bx bx-dots-vertical-rounded"></i>
                </button>
                <div>
                  <a data-bs-target="#edit<?= h($no) ?>" href="" data-bs-toggle="modal" >
                    <i class="bx bx-edit-alt me-1"></i> Edit
                  </a>
                  <a data-bs-target="#hapus<?= h($no) ?>" href="" data-bs-toggle="modal" >
                    <i class="bx bx-trash me-1"></i> Delete
                  </a>
                </div>
              </td>
```

```
            </tr>
            <!-- Modal: Edit -->
            <div id="edit<?= h($no) ?>" data-bs-backdrop="static" tabindex="-1">
              <div>
                <div>
                  <form enctype="multipart/form-data" method="post" action="program-post.php" >
                    <div>
                      <h5 >Edit Data</h5>
                      <button data-bs-dismiss="modal" aria-label="Close" type="button" ></button>
                    </div>

                    <div >
                      <input name="csrf" value="<?= h($csrf) ?>" type="hidden" >
                      <!-- untuk edit, kirimkan id_program; karena query list tidak menyertakan id_program secara
increment manual,
                           sebaiknya include id_program asli. Jika tersedia di $r, gunakan: value="<?=
h($r['id_program']) ?>" -->
                    <input type="hidden" name="id_program" value="<?= h($r['id_program'] ?? '') ?>">

                    <div class="row">
                      <div >
                        <label for="id_pelatih_<?= h($no) ?>">Pelatih</label>
                        <select name="id_pelatih" class="form-select" id="id_pelatih_<?= h($no) ?>" required>
                          <?php foreach ($pelatihOptions as $opt): ?>
                            <option value="<?= h($opt['id_user']) ?>" <?= ($opt['id_user'] == ($rows[$no-
1]['id_pelatih'] ?? null)) ? 'selected' : '' ?>>
                              <?= h($opt['nama']) ?>
                            </option>
                          <?php endforeach; ?>
                        </select>
                      </div>
                    </div>

                    <div >
                      <div >
                        <label for="id_pelatihan_<?= h($no) ?>">Pelatihan</label>
                        <select name="id_pelatihan" class="form-select" id="id_pelatihan_<?= h($no) ?>"
required>
                          <?php foreach ($pelatihanOptions as $opt): ?>
                            <option value="<?= h($opt['id_pelatihan']) ?>"
                              <?= ($opt['pelatihan'] === $r['nama_pelatihan']) ? 'selected' : '' ?>>
```

```
                        <?= h($opt['pelatihan']) ?>
                      </option>
                    <?php endforeach; ?>
                  </select>
                </div>
              </div>
            </div>

            <div >
              <button type="button" class="btn btn-outline-secondary" data-bs-dismiss="modal">Close</button>
              <button type="submit" name="edit_data" class="btn btn-warning">Save</button>
            </div>
          </form>
        </div>
      </div>
    </div>

    <!-- Modal: Hapus -->
    <div class="modal fade" tabindex="-1" id="hapus<?= h($no) ?>" data-bs-backdrop="static">
      <div >
        <div>
          <form action="program-post.php" method="post">
            <div class="modal-header">
              <h5 class="modal-title">Hapus Data</h5>
              <button type="button" class="btn-close" data-bs-dismiss="modal" aria-label="Close"></button>
            </div>

            <div >
              <input value="<?= h($csrf) ?>" name="csrf" >
              <input type="hidden" name="id_program" value="<?= h($r['id_program'] ?? '') ?>">
              <p class="mb-0">Hapus data ini? Klik <b>Delete</b> untuk melanjutkan.</p>
            </div>

            <div >
              <button data-bs-dismiss="modal" type="button" >Close</button>
              <button name="hapus_data" type="submit" >Delete</button>
            </div>
          </form>
        </div>
```

```
            </div>

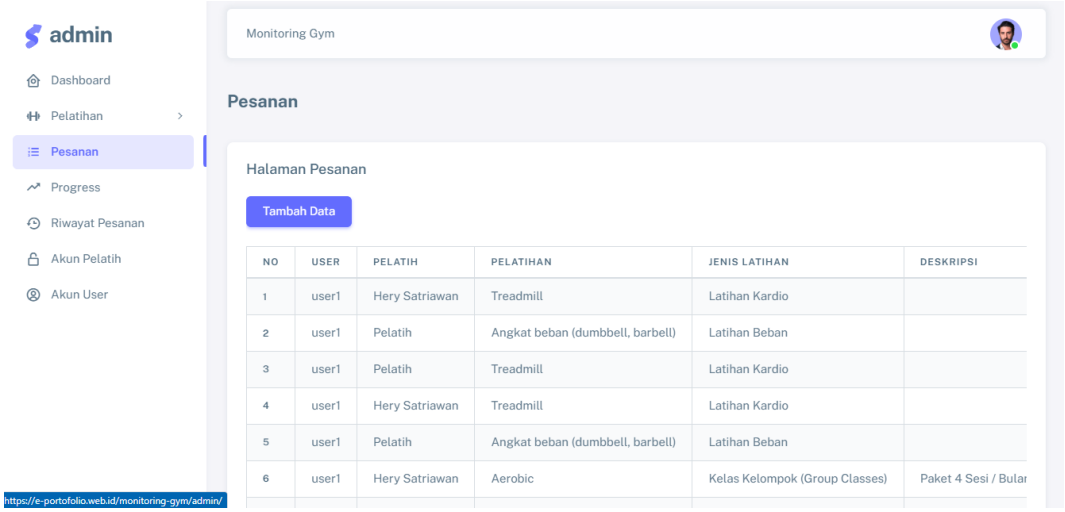
          <?php $no++;}; ?>
        </table>
      </div>
</div>

<script>
  // Ambil jenis pelatihan dari atribut dataset dan taruh di input readonly
  function onClickSelected() {
    var sel = document.getElementById('id_pelatihan');
    var opt = sel.options[sel.selectedIndex];
    if (!opt) return;

    var jenis = opt.dataset.jenis || '';
    var target = document.getElementById('jenis_pelatihan');
    if (target) target.value = jenis;
  }
</script>
```

Gambar 4. 62 Codingan Halaman Program

4) Halaman Pesanan



Gambar 4. 63 Halaman Pesanan

```
<?php
session_start();
require_once '../koneksi.php';
require_once 'additionFunction.php'; // berisi formatRupiah()

date_default_timezone_set('Asia/Makassar');

// Cek sesi/role
$role = $_SESSION['sebagai'] ?? $_COOKIE['sebagai'] ?? null;
if (!$role) {
    header('Location: ../login/');
    exit();
}

// Helper escape output
function h(?string $s): string {
    return htmlspecialchars((string)$s, ENT_QUOTES, 'UTF-8');
}

// Tanggal & waktu default
$today     = date('Y-m-d');
$nowTime   = date('H:i:s');

// Ambil list user (role user)
$users = [];
```

```
if ($stmt = $koneksi->prepare("SELECT id_user, nama FROM user WHERE sebagai = 'user' ORDER BY nama ASC")) {
   $stmt->execute();
   $res = $stmt->get_result();
   while ($r = $res->fetch_assoc()) { $users[] = $r; }
   $stmt->close();
}

// Ambil list pelatih (role pelatih)
$pelatihs = [];
if ($stmt = $koneksi->prepare("SELECT id_user, nama FROM user WHERE sebagai = 'pelatih' ORDER BY nama ASC")) {
   $stmt->execute();
   $res = $stmt->get_result();
   while ($r = $res->fetch_assoc()) { $pelatihs[] = $r; }
   $stmt->close();
}

// Ambil list pelatihan + jenisnya (1 query, tidak nested)
$pelatihanList = [];
$sqlPel = "
   SELECT p.id_pelatihan, p.pelatihan, p.id_jenis_pelatihan, p.deskripsi, p.hari_khusus, COALESCE(p.harga, 0) AS harga,
          jp.jenis_pelatihan
   FROM pelatihan p
   LEFT JOIN jenis_pelatihan jp ON jp.id_jenis_pelatihan = p.id_jenis_pelatihan
   ORDER BY p.pelatihan ASC
";
if ($q = $koneksi->query($sqlPel)) {
   while ($r = $q->fetch_assoc()) { $pelatihanList[] = $r; }
}

// ------------------------
// Ambil data pesanan (JOIN)
// ------------------------
$pesanan = [];
$sqlPesanan = "
   SELECT ps.id_pesanan, ps.id_user, ps.id_pelatih, ps.id_pelatihan,
          ps.pelatihan, ps.jenis_pelatihan, ps.deskripsi, ps.hari_khusus,
          COALESCE(ps.harga, 0) AS harga, ps.selesai, ps.tanggal, ps.waktu,
          u.nama AS nama_user, pl.nama AS nama_pelatih
```

```
    FROM pesanan ps
    LEFT JOIN user u  ON u.id_user  = ps.id_user
    LEFT JOIN user pl ON pl.id_user = ps.id_pelatih
    WHERE ps.selesai = '0'
    ORDER BY ps.id_pesanan DESC
";
if ($q = $koneksi->query($sqlPesanan)) {
    while ($r = $q->fetch_assoc()) { $pesanan[] = $r; }
}

// (Opsional) CSRF token sederhana
if (empty($_SESSION['csrf'])) {
    $_SESSION['csrf'] = bin2hex(random_bytes(16));
}
$csrf = $_SESSION['csrf'];
?>
<div class="card">
  <h5 class="card-header">Halaman Pesanan</h5>

  <div class="table-responsive text-nowrap ms-4 me-4">
    <button type="button" class="btn btn-primary mb-4" data-bs-toggle="modal" data-bs-
target="#tambahData">
      Tambah Data
    </button>

    <!-- Modal: Tambah -->
    <div class="modal fade" id="tambahData" data-bs-backdrop="static" tabindex="-1">
      <div class="modal-dialog">
        <form class="modal-content" action="pesanan-post.php" method="post" enctype="multipart/form-
data">
          <div class="modal-header">
            <h5 class="modal-title" id="tambahDataTitle">Tambah Data</h5>
            <button type="button" class="btn-close" data-bs-dismiss="modal" aria-label="Close"></button>
          </div>

          <div class="modal-body">
            <input type="hidden" name="csrf" value="<?= h($csrf) ?>">

            <div >
              <div>
                <label for="id_user" class="form-label">User</label>
```

```
            <select id="id_user" name="id_user" required>
              <?php foreach ($users as $u): ?>
                <option value="<?= h($u['id_user']) ?>"><?= h($u['nama']) ?></option>
              <?php}; ?>
            </select>
          </div>

        <div >
          <div >
            <label class="form-label" for="id_pelatih" >Pelatih</label>
            <select name="id_pelatih" class="form-select" id="id_pelatih" required>
              <?php foreach ($pelatihs as $p): ?>
                <option value="<?= h($p['id_user']) ?>"><?= h($p['nama']) ?></option>
              <?php endforeach; ?>
            </select>
          </div>
        </div>

        <div>
            <label for="id_pelatihan" class="form-label">Pelatihan</label>
            <select name="id_pelatihan" class="form-select" id="id_pelatihan"
onchange="onClickSelected()" required>
              <option value="">- Pilih Pelatihan -</option>
              <?php foreach ($pelatihanList as $pl): ?>
                <option
                  value="<?= h($pl['id_pelatihan']) ?>"
                  data-pelatihan="<?= h($pl['pelatihan']) ?>"
                  data-jenis="<?= h($pl['jenis_pelatihan']) ?>"
                  data-deskripsi='<?= h($pl['deskripsi']) ?>'
                  data-hari='<?= h($pl['hari_khusus']) ?>'
                  data-harga='<?= h((string)$pl['harga']) ?>'>
                  <?= h($pl['pelatihan']) ?>
                </option>
              <?php endforeach; ?>
            </select>
          </div>
        </div>

        <div class="row">
          <div class="col mb-3">
            <label for="pelatihan" >Pelatihan</label>
```

```
            <input type="text" id="pelatihan" name="pelatihan" class="form-control" value="" required />
          </div>
        </div>

        <div class="row">
          <div class="col mb-3">
            <label for="jenis_pelatihan" class="form-label">Jenis Pelatihan</label>
            <input type="text" id="jenis_pelatihan" name="jenis_pelatihan" class="form-control" value=""
readonly />
          </div>
        </div>

        <div >
          <div >
            <label for="deskripsi" >Deskripsi</label>
            <textarea class="form-control" id="deskripsi" name="deskripsi" rows="3"
placeholder="Masukkan deskripsi" required></textarea>
          </div>
        </div>

        <div >
          <div >
            <label for="hari_khusus" class="form-label">Hari Khusus</label>
            <?php $days = ["", "Senin", "Selasa", "Rabu", "Kamis", "Jumat", "Sabtu", "Minggu"]; ?>
            <select name="hari_khusus" class="form-control" id="hari_khusus">
              <?php foreach ($days as $d): ?>
                <option value="<?= h($d) ?>"><?= h($d ?: '-') ?></option>
              <?php endforeach; ?>
            </select>
          </div>
        </div>

        <div >
          <div >
            <label for="harga" class="form-label">Harga</label>
            <input type="number" id="harga" name="harga" class="form-control" value="" min="0" />
          </div>
        </div>

        <div class="row">
          <div class="col mb-3">
```

```
            <label for="tanggal">Tanggal</label>
            <input type="date" id="tanggal" name="tanggal" class="form-control" value="<?= h($today) ?>"
required />
          </div>
          <div class="col mb-3">
            <label for="waktu" >Waktu</label>
            <input type="time" id="waktu" name="waktu" class="form-control" value="<?= h($nowTime)
?>" />
          </div>
        </div>

      <div >
        <button data-bs-dismiss="modal" type="button" >Close</button>
        <button name="tambah_data" class="btn btn-primary" type="submit" >Save</button>
      </div>
    </form>
  </div>

  <table>
   <thead>
    <tr class="text-nowrap">
      <th>No</th>
      <th>User</th>
      <th>Pelatih</th>
      <th>Pelatihan</th>
      <th>Jenis Latihan</th>
      <th>Deskripsi</th>
      <th>Hari Khusus</th>
      <th>Harga</th>
      <th>Tanggal</th>
      <th>Waktu</th>
      <th>Actions</th>
    </tr>
   </thead>
   <tbody>
    <?php $no = 1; foreach ($pesanan as $ps): ?>
      <tr>
        <th scope="row"><?= $no ?></th>
        <td><?= h($ps['nama_user']) ?></td>
        <td><?= h($ps['nama_pelatih']) ?></td>
        <td><?= h($ps['pelatihan']) ?></td>
```

```
        <td><?= h($ps['jenis_pelatihan']) ?></td>
        <td><?= h($ps['deskripsi']) ?></td>
        <td><?= h($ps['hari_khusus']) ?></td>
        <td><?= h(formatRupiah((float)$ps['harga'])) ?></td>
        <td><?= h($ps['tanggal']) ?></td>
        <td><?= h($ps['waktu']) ?></td>
        <td>
          <div class="dropdown">
            <button type="button" class="btn p-0 dropdown-toggle hide-arrow" data-bs-toggle="dropdown">
              <i class="bx bx-dots-vertical-rounded"></i>
            </button>
            <div class="dropdown-menu">
              <a class="dropdown-item" href="" data-bs-toggle="modal" data-bs-target="#edit<?= h($ps['id_pesanan']) ?>">
                <i class="bx bx-edit-alt me-1"></i> Edit
              </a>
              <a class="dropdown-item" href="" data-bs-toggle="modal" data-bs-target="#hapus<?= h($ps['id_pesanan']) ?>">
                <i class="bx bx-trash me-1"></i> Delete
              </a>
            </div>
          </div>
        </td>
      </tr>

      <!-- Modal: Edit -->
      <div class="modal fade" id="edit<?= h($ps['id_pesanan']) ?>" data-bs-backdrop="static" tabindex="-1">
        <div class="modal-dialog">
          <div class="modal-content">
            <form action="pesanan-post.php" method="post" enctype="multipart/form-data">
              <div class="modal-header">
                <h5 class="modal-title">Edit Data</h5>
                <button type="button" class="btn-close" data-bs-dismiss="modal" aria-label="Close"></button>
              </div>

              <div>
                <input type="hidden" name="csrf" value="<?= h($csrf) ?>">
                <input type="hidden" id="id_pesanan" name="id_pesanan" value="<?= h($ps['id_pesanan']) ?>" />
```

```
            <div>
              <div>
                <label for="id_user_<?= h($ps['id_pesanan']) ?>" class="form-label">User</label>
                <select name="id_user" class="form-select" id="id_user_<?= h($ps['id_pesanan']) ?>"
required>
                  <?php foreach ($users as $u): ?>
                    <option value="<?= h($u['id_user']) ?>" <?= ($u['id_user'] == $ps['id_user']) ? 'selected' :
'' ?>>
                      <?= h($u['nama']) ?>
                    </option>
                  <?php endforeach; ?>
                </select>
              </div>
            </div>

            <div class="row">
              <div class="col mb-3">
                <label for="id_pelatih_<?= h($ps['id_pesanan']) ?>" class="form-label">Pelatih</label>
                <select name="id_pelatih" class="form-select" id="id_pelatih_<?= h($ps['id_pesanan']) ?>"
required>
                  <?php foreach ($pelatihs as $p): ?>
                    <option value="<?= h($p['id_user']) ?>" <?= ($p['id_user'] == $ps['id_pelatih']) ? 'selected'
: '' ?>>
                      <?= h($p['nama']) ?>
                    </option>
                  <?php endforeach; ?>
                </select>
              </div>
            </div>

            <div >
              <div >
                <label for="pelatihan_<?= h($ps['id_pesanan']) ?>" class="form-label">Pelatihan</label>
                <input type="text" id="pelatihan_<?= h($ps['id_pesanan']) ?>" name="pelatihan"
class="form-control" value="<?= h($ps['pelatihan']) ?>" required />
              </div>
            </div>

            <div class="row">
              <div >
```

```
                <label for="jenis_pelatihan_<?= h($ps['id_pesanan']) ?>" class="form-label">Jenis Pelatihan</label>
                <input type="text" id="jenis_pelatihan_<?= h($ps['id_pesanan']) ?>" name="jenis_pelatihan" class="form-control" value="<?= h($ps['jenis_pelatihan']) ?>" />
              </div>
            </div>

            <div class="row">
              <div >
                <label for="deskripsi_<?= h($ps['id_pesanan']) ?>" class="form-label">Deskripsi</label>
                <textarea class="form-control" id="deskripsi_<?= h($ps['id_pesanan']) ?>" name="deskripsi" rows="3" placeholder="Masukkan deskripsi" required><?= h($ps['deskripsi']) ?></textarea>
              </div>
            </div>

            <div class="row">
              <div >
                <label for="hari_khusus_<?= h($ps['id_pesanan']) ?>" class="form-label">Hari Khusus</label>
                <select name="hari_khusus" class="form-control" id="hari_khusus_<?= h($ps['id_pesanan']) ?>">
                  <?php foreach ($days as $d): ?>
                    <option value="<?= h($d) ?>" <?= ($ps['hari_khusus'] === $d) ? 'selected' : '' ?>><?= h($d ?: '-') ?></option>
                  <?php endforeach; ?>
                </select>
              </div>
            </div>

            <div class="row">
              <div >
                <label for="harga_<?= h($ps['id_pesanan']) ?>" class="form-label">Harga</label>
                <input type="number" id="harga_<?= h($ps['id_pesanan']) ?>" name="harga" class="form-control" value="<?= h((string)$ps['harga']) ?>" min="0" />
              </div>
            </div>

            <div class="row">
              <div>
                <label for="tanggal_<?= h($ps['id_pesanan']) ?>" class="form-label">Tanggal</label>
```

```
                <input type="date" id="tanggal_<?= h($ps['id_pesanan']) ?>" name="tanggal" class="form-control" value="<?= h($ps['tanggal']) ?>" required />
              </div>
              <div >
                <label for="waktu_<?= h($ps['id_pesanan']) ?>" class="form-label">Waktu</label>
                <input type="time" id="waktu_<?= h($ps['id_pesanan']) ?>" name="waktu" class="form-control" value="<?= h($ps['waktu']) ?>" required />
              </div>
            </div>
          </div>

          <>
            <button type="button" data-bs-dismiss="modal">Close</button>
            <button type="submit" name="edit_data" class="btn btn-warning">Save</button>
          </div>
        </form>
      </div>
    </div>
  </div>

  <!-- Modal: Hapus -->
  <div class="modal fade" id="hapus<?= h($ps['id_pesanan']) ?>" data-bs-backdrop="static" tabindex="-1">
    <div class="modal-dialog">
      <div class="modal-content">
        <form action="pesanan-post.php" method="post">
          <div class="modal-header">
            <h5 class="modal-title">Hapus Data</h5>
            <button type="button" data-bs-dismiss="modal" aria-label="Close"></button>
          </div>

          <div class="modal-body">
            <input type="hidden" name="csrf" value="<?= h($csrf) ?>">
            <input type="hidden" id="id_pesanan" name="id_pesanan" value="<?= h($ps['id_pesanan']) ?>" />
            <div class="row">
              <div class="col mb-3">
                <label class="form-label">Hapus data ini?</label>
                <p class="mb-0">Klik <b>Delete</b> untuk menghapus.</p>
              </div>
            </div>
```

```
            </div>

            <div>
              <button type="button" data-bs-dismiss="modal">Close</button>
              <button type="submit" name="hapus_data" >Delete</button>
            </div>
           </form>
          </div>
         </div>
        </div>

      <?php $no++; endforeach; ?>
     </tbody>
   </table>
  </div>
</div>

<script>
  // Versi yang lebih aman dengan dataset
  function onClickSelected() {
    var select = document.getElementById('id_pelatihan');
    var opt = select.options[select.selectedIndex];
    if (!opt) return;

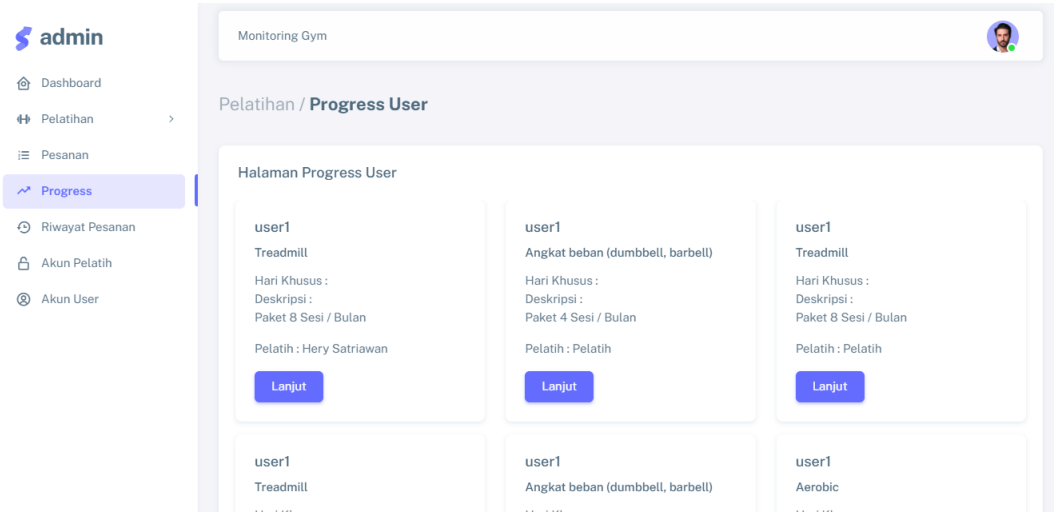
    var pelatihan       = opt.dataset.pelatihan || '';
    var jenisPelatihan  = opt.dataset.jenis || '';
    var deskripsi       = opt.dataset.deskripsi || '';
    var harga           = opt.dataset.harga || '';
    var hari            = opt.dataset.hari || '';

    document.getElementById('pelatihan').value        = pelatihan;
    document.getElementById('jenis_pelatihan').value  = jenisPelatihan;
    document.getElementById('deskripsi').value        = deskripsi; // gunakan .value agar konsisten
    document.getElementById('harga').value            = harga;

    var hariSelect = document.getElementById('hari_khusus');
    var values = ['', 'Senin','Selasa','Rabu','Kamis','Jumat','Sabtu','Minggu'];
    var idx = values.indexOf(hari);
    hariSelect.selectedIndex = (idx >= 0) ? idx : 0;
  }
</script>
```

Gambar 4. 64 Codingan Halaman Pesanan

5) Halaman *Progress User*



Gambar 4. 65 Halaman *Progress User*

```
<?php
session_start();
require_once '../koneksi.php';
require_once 'additionFunction.php'; // jika ada helper lain

date_default_timezone_set('Asia/Makassar');

// Guard login
$role = $_SESSION['sebagai'] ?? $_COOKIE['sebagai'] ?? null;
if (!$role) {
  header('Location: ../login/');
  exit();
}

// Escape helper (anti-XSS)
function h(?string $s): string {
  return htmlspecialchars((string)$s, ENT_QUOTES, 'UTF-8');
}

// CSRF token sederhana
if (empty($_SESSION['csrf'])) {
  $_SESSION['csrf'] = bin2hex(random_bytes(16));
```

```
}
$csrf = $_SESSION['csrf'];

// ------------------------------------------------
// MASTER DATA untuk dropdown (diambil sekali)
// ------------------------------------------------

// Pelatih
$pelatihOptions = [];
if ($stmt = $koneksi->prepare("SELECT id_user, nama FROM user WHERE sebagai='pelatih' ORDER BY
nama ASC")) {
  $stmt->execute();
  $res = $stmt->get_result();
  while ($r = $res->fetch_assoc()) $pelatihOptions[] = $r;
  $stmt->close();
}

// Pelatihan + Jenis (untuk dropdown + data-jenis)
$pelatihanOptions = [];
$sqlPel = "
  SELECT p.id_pelatihan, p.pelatihan, p.id_jenis_pelatihan, jp.jenis_pelatihan
  FROM pelatihan p
  LEFT JOIN jenis_pelatihan jp ON jp.id_jenis_pelatihan = p.id_jenis_pelatihan
  ORDER BY p.pelatihan ASC
";
if ($q = $koneksi->query($sqlPel)) {
  while ($r = $q->fetch_assoc()) $pelatihanOptions[] = $r;
}

// ------------------------------------------------
// DATA LIST PROGRAM — 1x JOIN, tanpa nested query
// ------------------------------------------------
$rows = [];
$sqlList = "
  SELECT pr.id_program,
        pr.id_pelatih,
        pr.id_pelatihan,
        u.nama AS nama_pelatih,
        p.pelatihan AS nama_pelatihan,
        jp.jenis_pelatihan
  FROM program pr
```

```
  LEFT JOIN user u            ON u.id_user = pr.id_pelatih
  LEFT JOIN pelatihan p       ON p.id_pelatihan = pr.id_pelatihan
  LEFT JOIN jenis_pelatihan jp ON jp.id_jenis_pelatihan = p.id_jenis_pelatihan
  ORDER BY pr.id_program DESC
";
if ($q = $koneksi->query($sqlList)) {
  while ($r = $q->fetch_assoc()) $rows[] = $r;
}
?>
<div “
  <div “
    <h4 ><span class="text-muted fw-light">Pelatihan /</span> Pelatihan</h4>

    <div class="card">
      <h5 >Halaman Jenis Pelatihan</h5>

      <div >
       <button type="button" class="btn btn-primary mb-4" data-bs-toggle="modal" data-bs-target="#modalTambah">
         Tambah Data
       </button>

       <!-- Modal: Tambah -->
       <div class="modal fade" id="modalTambah" data-bs-backdrop="static" tabindex="-1">
         <div class="modal-dialog">
           <form class="modal-content" action="program-post.php" method="post" enctype="multipart/form-data">
             <div >
               <h5 id="tambahDataTitle">Tambah Data</h5>
               <button type="button" class="btn-close" data-bs-dismiss="modal" aria-label="Close"></button>
             </div>

             <div >
               <input type="hidden" name="csrf" value="<?= h($csrf) ?>">

               <div class="row">
                 <div class="col mb-3">
                   <label for="id_pelatih_add”>Pelatih</label>
                   <select name="id_pelatih" id="id_pelatih_add" required>
                     <?php foreach ($pelatihOptions as $opt): ?>
                       <option value="<?= h($opt['id_user']) ?>"><?= h($opt['nama']) ?></option>
```

```
                <?php endforeach; ?>
              </select>
            </div>
          </div>

          <div class="row">
            <div class="col mb-3">
              <label for="id_pelatihan_add ">Pelatihan</label>
              <select name="id_pelatihan" class="form-select" id="id_pelatihan_add"
onchange="onClickSelected()" required>
                <option value="">- Pilih Pelatihan -</option>
                <?php foreach ($pelatihanOptions as $opt): ?>
                  <option
                    value="<?= h($opt['id_pelatihan']) ?>"
                    data-jenis="<?= h($opt['jenis_pelatihan']) ?>">
                    <?= h($opt['pelatihan']) ?>
                  </option>
                <?php endforeach; ?>
              </select>
            </div>
          </div>

          <div >
            <div >
              <label for="jenis_pelatihan_view" class="form-label">Jenis Pelatihan</label>
              <!-- tampilan readonly (bila nanti ingin ikut disubmit, ganti ke input name="jenis_pelatihan"
readonly) -->
              <input type="text" id="jenis_pelatihan_view" class="form-control" value="" readonly />
            </div>
          </div>
        </div>

        <div >
          <button type="button" class="btn btn-outline-secondary" data-bs-
dismiss="modal">Close</button>
          <button type="submit" name="tambah_data" class="btn btn-primary">Save</button>
        </div>
      </form>
    </div>
  </div>
```

```
      <table >
       <thead>
        <tr >
          <th>No</th>
          <th>Pelatih</th>
          <th>Pelatihan</th>
          <th>Jenis Pelatihan</th>
          <th>Actions</th>
        </tr>
       </thead>
       <tbody>
        <?php $no = 1; foreach ($rows as $r): ?>
          <?php
            $idProg   = $r['id_program'];
            $idPel    = $r['id_pelatihan'];
            $idCoach  = $r['id_pelatih'];
            $nmCoach  = $r['nama_pelatih'];
            $nmPel    = $r['nama_pelatihan'];
            $nmJenis  = $r['jenis_pelatihan'];
          ?>
          <tr>
            <th scope="row"><?= $no ?></th>
            <td><?= h($nmCoach) ?></td>
            <td><?= h($nmPel) ?></td>
            <td><?= h($nmJenis) ?></td>
            <td>
              <div class="dropdown">
                <button type="button" data-bs-toggle="dropdown">
                  <i class="bx bx-dots-vertical-rounded"></i>
                </button>
                <div class="dropdown-menu">
                  <a href="" data-bs-toggle="modal" data-bs-target="#modalEdit<?= h($idProg) ?>">
                    <i class="bx bx-edit-alt me-1"></i> Edit
                  </a>
                  <a class="dropdown-item" href="" data-bs-toggle="modal" data-bs-
target="#modalHapus<?= h($idProg) ?>">
                    <i class="bx bx-trash me-1"></i> Delete
                  </a>
                </div>
              </div>
            </td>
```

```
        </tr>

        <!-- Modal: Edit -->
        <div id="modalEdit<?= h($idProg) ?>" data-bs-backdrop="static" tabindex="-1">
          <div >
            <div>
              <form action="program-post.php" method="post" enctype="multipart/form-data">
                <div class="modal-header">
                  <h5 class="modal-title">Edit Data</h5>
                  <button type="button" data-bs-dismiss="modal" aria-label="Close"></button>
                </div>

                <div class="modal-body">
                  <input type="hidden" name="csrf" value="<?= h($csrf) ?>">
                  <input type="hidden" name="id_program" value="<?= h($idProg) ?>">

                  <div class="row">
                    <div class="col mb-3">
                      <label for="id_pelatih_<?= h($idProg) ?>" >Pelatih</label>
                      <select name="id_pelatih" id="id_pelatih_<?= h($idProg) ?>" required>
                        <?php foreach ($pelatihOptions as $opt): ?>
                          <option value="<?= h($opt['id_user']) ?>" <?= ($opt['id_user'] == $idCoach) ? 'selected'
: '' ?>>
                            <?= h($opt['nama']) ?>
                          </option>
                        <?php endforeach; ?>
                      </select>
                    </div>
                  </div>

                  <div class="row">
                    <div >
                      <label for="id_pelatihan_<?= h($idProg) ?>>Pelatihan</label>
                      <select name="id_pelatihan" class="form-select" id="id_pelatihan_<?= h($idProg) ?>"
required>
                        <?php foreach ($pelatihanOptions as $opt): ?>
                          <option value="<?= h($opt['id_pelatihan']) ?>" <?= ($opt['pelatihan'] === $nmPel) ?
'selected' : '' ?>>
                            <?= h($opt['pelatihan']) ?>
                          </option>
                        <?php endforeach; ?>
```

```
                    </select>
                  </div>
                </div>
              </div>

              <div class="modal-footer">
                <button type="button" class="btn data-bs-dismiss="modal">Close</button>
                <button type="submit" name="edit_data">Save</button>
              </div>
            </form>
          </div>
        </div>
      </div>

      <!-- Modal: Hapus -->
      <div class="modal fade" id="modalHapus<?= h($idProg) ?>" data-bs-backdrop="static" tabindex="-1">
        <div >
          <div>
            <form action="program-post.php" method="post">
              <div >
                <h5 class="modal-title">Hapus Data</h5>
                <button type="button" class="btn-close" data-bs-dismiss="modal" aria-label="Close"></button>
              </div>

              <div >
                <input type="hidden" name="csrf" value="<?= h($csrf) ?>">
                <input type="hidden" name="id_program" value="<?= h($idProg) ?>">
                <p class="mb-0">Hapus data ini? Klik <b>Delete</b> untuk melanjutkan.</p>
              </div>

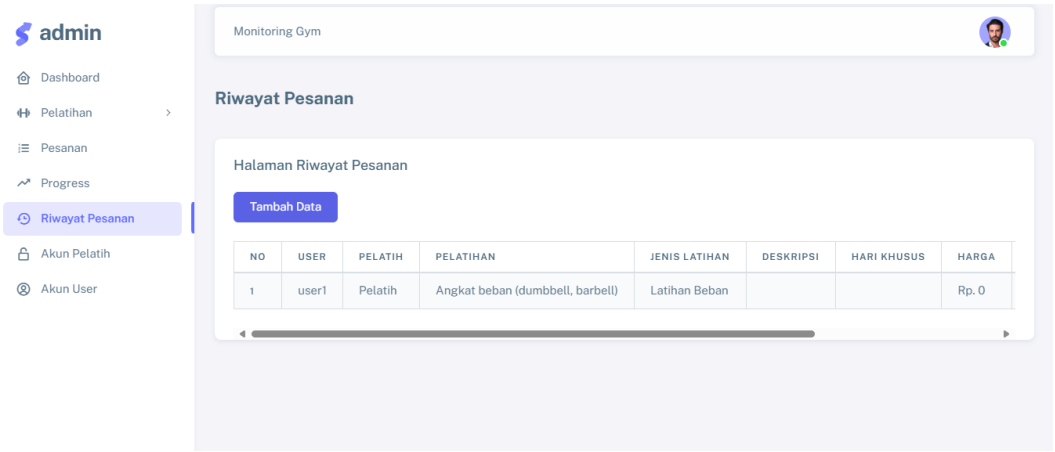
              <div >
                <button type="button" class="btn btn-outline-secondary" data-bs-dismiss="modal">Close</button>
                <button type="submit" name="hapus_data" class="btn btn-danger">Delete</button>
              </div>
            </form>
          </div>
        </div>
      </div>
```

```
            <?php $no++; endforeach; ?>
          </tbody>
        </table>
      </div>
    </div>
  </div>
</div>

<script>
  // Set "Jenis Pelatihan" dari option yang dipilih (pakai dataset)
  function onClickSelected() {
    var sel = document.getElementById('id_pelatihan_add');
    var opt = sel ? sel.options[sel.selectedIndex] : null;
    var jenis = opt ? (opt.dataset.jenis || '') : '';
    var field = document.getElementById('jenis_pelatihan_view');
    if (field) field.value = jenis;
  }
</script>
```

Gambar 4. 66 Codingan Halaman *Progress User*

6) Halaman Riwayat Pesanan Pelatihan



Gambar 4. 67 Halaman Riwayat Pesanan Pelatihan

```
<?php
session_start();
include_once '../koneksi.php';

date_default_timezone_set('Asia/Makassar');
$tanggalSaja = date('Y-m-d');
$waktuSaja = date('H:i:s');
$tanggalDanWaktu = date('Y-m-d H:i:s');

// Check if user is logged in
if (!isset($_SESSION['sebagai']) && !isset($_COOKIE['sebagai'])) {
header("Location: ../login/");
exit();
}
require_once "additionFunction.php";
?>
<div >
<div >
<h4 ><span></span> Riwayat Pesanan </h4>
<div >
<h5 >Halaman Riwayat Pesanan</h5>
<div>
<button
type="button"
data-bs-toggle="modal"
data-bs-target="#tambahData">
Tambah Data
</button>
<!-- Modal -->
<div id="tambahData" data-bs-backdrop="static" tabindex="-1">
<div >
<form class="modal-content" action="riwayat-pesanan-post.php" method="post" enctype="multipart/form-
data">
<div >
<h5 class="modal-title" id="tambahDataTitle">Tambah Data</h5>
<button
type="button"
data-bs-dismiss="modal"
aria-label="Close"></button>
</div>
<div >
```

```
<div >
<div >
<label for="id_user" class="form-label">user</label>
<select name="id_user" class="form-select" id="id_user">
   <?php
   $query = mysqli_query($koneksi, "SELECT * FROM user WHERE sebagai='user' ");
   while ($row = mysqli_fetch_assoc($query)) {
   $w_id_user = $row['id_user'];
   $nama = $row['nama'];
   ?>
   <option value="<?= $w_id_user ?>"><?= $nama ?></option>
   <?php
   }
   ?>
</select>
</div>
</div>
<div class="row">
<div class="col mb-3">
<label for="id_pelatih" >pelatih</label>
<select name="id_pelatih" class="form-select" id="id_pelatih">
   <?php
   $query = mysqli_query($koneksi, "SELECT * FROM user WHERE sebagai='pelatih' ");
   while ($row = mysqli_fetch_assoc($query)) {
   $w_id_pelatih = $row['id_user'];
   $nama = $row['nama'];
   ?>
   <option value="<?= $w_id_pelatih ?>"><?= $nama ?></option>
   <?php
   }
   ?>
</select>
</div></div>
<div class="row">
<div class="col mb-3">
<label for="id_pelatihan ">Pelatihan</label>
<select name="id_pelatihan" onchange="onClickSelected()" id="id_pelatihan">
   <option value="">- Pilih Pelatihan -</option>
   <?php
   $query = mysqli_query($koneksi, "SELECT * FROM pelatihan ");
   while ($row = mysqli_fetch_assoc($query)) {
```

```
    $w_id_pelatihan = $row['id_pelatihan'];
    $pelatihan = $row['pelatihan'];
    $id_jenis_pelatihan = $row['id_jenis_pelatihan'];
    $deskripsi = $row['deskripsi'];
    $hari_khusus = $row['hari_khusus'];
    $harga = $row['harga'];
    $valueHarga = (strlen($harga) > 0) ? $harga : "0";

    $queryJenisPelatihan = mysqli_query($koneksi, "SELECT * FROM jenis_pelatihan WHERE id_jenis_pelatihan='$id_jenis_pelatihan' ");
    $dataJenisPelatihan = mysqli_fetch_assoc($queryJenisPelatihan);
    $jenis_pelatihan = $dataJenisPelatihan['jenis_pelatihan'];

    ?>
    <option value="<?= $w_id_pelatihan ?>"
        data-pelatihan="<?= $pelatihan ?>"
        data-jenis="<?= $jenis_pelatihan ?>"
        data-deskripsi="<?= $deskripsi ?>"
        data-hari="<?= $hari_khusus ?>"
        data-harga="<?= $harga ?>">
        <?= $pelatihan ?>
    </option>
    <?php
    }
    ?>
</select>
</div></div>
<div class="row">
<div class="col mb-3">
<label for="pelatihan">Pelatihan</label>
<input type="text" id="pelatihan" name="pelatihan" class="form-control" value="" />
</div></div>
<div class="row">
<div class="col mb-3">
<label for="jenis_pelatihan">Jenis Pelatihan</label>
<input type="text" id="jenis_pelatihan" name="jenis_pelatihan" value="" readonly />
</div></div>
<div >
<div >
<label for="deskripsi ">deskripsi</label>
```

```
<textarea id="deskripsi" name="deskripsi" rows="3" placeholder="Masukkan deskripsi" required></textarea>
</div></div>
<div class="row">
<div >
<label for="hari_khusus" >Hari Khusus</label>
<select name="hari_khusus" id="hari_khusus">
   <option value="">-</option>
   <option value="Senin" <?= ($hari_khusus == 'Senin') ? 'selected' : '' ?>>Senin</option>
   <option value="Selasa" <?= ($hari_khusus == 'Selasa') ? 'selected' : '' ?>>Selasa</option>
   <option value="Rabu" <?= ($hari_khusus == 'Rabu') ? 'selected' : '' ?>>Rabu</option>
   <option value="Kamis" <?= ($hari_khusus == 'Kamis') ? 'selected' : '' ?>>Kamis</option>
   <option value="Jumat" <?= ($hari_khusus == 'Jumat') ? 'selected' : '' ?>>Jumat</option>
   <option value="Sabtu" <?= ($hari_khusus == 'Sabtu') ? 'selected' : '' ?>>Sabtu</option>
   <option value="Minggu" <?= ($hari_khusus == 'Minggu') ? 'selected' : '' ?>>Minggu</option>
</select>
</div></div>
<div class="row">
<div class="col mb-3">
<label for="harga">harga</label>
<input type="number" id="harga" name="harga” value="" />
</div></div>
<div class="row">
<div “
<label for="tanggal" class="form-label">tanggal</label>
<input type="date" id="tanggal" name="tanggal" class="form-control" value="<?= $tanggalSaja ?>" />
</div>
<div class="col mb-3">
<label for="waktu ">waktu</label>
<input type="time" id="waktu" name="waktu" class="form-control" value="<?= $waktuSaja ?>" />
</div></div></div>
<div class="modal-footer">
<button type="button"  data-bs-dismiss="modal">
Close
</button>
<button type="submit" name="tambah_data" ">Save</button>
</div>
</form>
</div></div>

<table >
```

```
<thead>
  <tr >
    <th>No</th>
    <th>User</th>
    <th>Pelatih</th>
    <th>Pelatihan</th>
    <th>Jenis Latihan</th>
    <th>Deskripsi</th>
    <th>Hari Khusus</th>
    <th>Harga</th>
    <th>Tanggal</th>
    <th>Waktu</th>
    <th>Actions</th>
  </tr>
</thead>
<tbody>
<?php
$no = 1;
$querypesanan = mysqli_query($koneksi, "SELECT * FROM pesanan WHERE selesai='1' ");
$row = mysqli_num_rows($querypesanan);
while ($row = mysqli_fetch_assoc($querypesanan)) {
$id_pesanan = $row['id_pesanan'];
$id_user = $row['id_user'];
$id_pelatih = $row['id_pelatih'];
$id_pelatihan = $row['id_pelatihan'];
$pelatihan = $row['pelatihan'];
$jenis_pelatihan = $row['jenis_pelatihan'];
$deskripsi = $row['deskripsi'];
$hari_khusus = $row['hari_khusus'];
$harga = $row['harga'];
$selesai = $row['selesai'];
$tanggal = $row['tanggal'];
$waktu = $row['waktu'];
$valueHarga = (strlen($harga) > 0) ? $harga : 0;

$queryuser = mysqli_query($koneksi, "SELECT * FROM user WHERE id_user='$id_user' ");
$datauser = mysqli_fetch_assoc($queryuser);
$user = $datauser['nama'];

$querypelatih = mysqli_query($koneksi, "SELECT * FROM user WHERE id_user='$id_pelatih' ");
$datapelatih = mysqli_fetch_assoc($querypelatih);
```

```
$pelatih = $datapelatih['nama'];
?>
<tr>
   <th scope="row"><?= $no ?></th>
   <td><?= $user ?></td>
   <td><?= $pelatih ?></td>
   <td><?= $pelatihan ?></td>
   <td><?= $jenis_pelatihan ?></td>
   <td><?= $deskripsi ?></td>
   <td><?= $hari_khusus ?></td>
   <td><?= formatRupiah($valueHarga) ?></td>
   <td><?= $tanggal ?></td>
   <td><?= $waktu ?></td>
   <td>
   <div class="dropdown">
   <button type="button" data-bs-toggle="dropdown">
      <i class="bx bx-dots-vertical-rounded"></i>
   </button>
   <div >
      <a href="" data-bs-toggle="modal" data-bs-target="#edit<?= $id_pesanan ?>"><i class="bx bx-edit-
alt me-1"></i> Edit</a>
      <a class="dropdown-item" href="" data-bs-toggle="modal" data-bs-target="#hapus<?= $id_pesanan
?>"><i class="bx bx-trash me-1"></i> Delete</a>
   </div>
   </div>
   </td>
</tr>

<!-- Modal Edit -->
<div id="edit<?= $id_pesanan ?>" data-bs-backdrop="static" tabindex="-1">
<div >
<div >
<form action="riwayat-pesanan-post.php" method="post" enctype="multipart/form-data">
   <div class="modal-header">
   <h5 class="modal-title" id="tambahDataTitle">Edit Data</h5>
   <button
      type="button"
      class="btn-close"
      data-bs-dismiss="modal"
      aria-label="Close"></button>
   </div>
```

```
    <div class="modal-body">
    <input type="text" id="id_pesanan" name="id_pesanan" value="<?= $id_pesanan ?>" hidden />
    <div class="row">
      <div class="col mb-3">
      <label for="id_user" class="form-label">user</label>
      <select name="id_user" class="form-select" id="id_user">
        <?php
        $query = mysqli_query($koneksi, "SELECT * FROM user WHERE sebagai='user' ");
        while ($row = mysqli_fetch_assoc($query)) {
        $w_id_user = $row['id_user'];
        $nama = $row['nama'];
        ?>
        <option value="<?= $w_id_user ?>" <?= ($w_id_user == $id_user) ? 'selected' : '' ?>><?= $nama
?></option>
        <?php
        }
        ?>
      </select>
      </div>
    </div>
    <div class="row">
      <div class="col mb-3">
      <label for="id_pelatih" >pelatih</label>
      <select name="id_pelatih" class="form-select" id="id_pelatih">
        <?php
        $query = mysqli_query($koneksi, "SELECT * FROM user WHERE sebagai='pelatih' ");
        while ($row = mysqli_fetch_assoc($query)) {
        $w_id_pelatih = $row['id_user'];
        $nama = $row['nama'];
        ?>
        <option value="<?= $w_id_pelatih ?>" <?= ($w_id_pelatih == $id_pelatih) ? 'selected' : '' ?>><?=
$nama ?></option>
        <?php
        }
        ?>
      </select>
      </div>
    </div>
    <div class="row">
      <div class="col mb-3">
      <label for="pelatihan" class="form-label">Pelatihan</label>
```

```
      <input type="text" id="pelatihan" name="pelatihan" class="form-control" value="<?=$pelatihan?>"
/>
      </div>
   </div>
   <div class="row">
      <div class="col mb-3">
      <label for="jenis_pelatihan" class="form-label">Jenis Pelatihan</label>
      <input type="text" id="jenis_pelatihan" name="jenis_pelatihan" class="form-control"
value="<?=$jenis_pelatihan?>" />
      </div>
   </div>
   <div class="row">
      <div class="col mb-3">
      <label for="deskripsi" >deskripsi</label>
      <textarea class="form-control" id="deskripsi" name="deskripsi" rows="3" placeholder="Masukkan
deskripsi" required><?=$deskripsi?></textarea>
      </div>
   </div>
   <div class="row">
      <div class="col mb-3">
      <label for="hari_khusus"> Hari Khusus</label>
      <select name="hari_khusus" class="form-control" id="hari_khusus">
         <option value="">-</option>
         <option value="Senin" <?= ($hari_khusus == 'Senin') ? 'selected' : '' ?>>Senin</option>
         <option value="Selasa" <?= ($hari_khusus == 'Selasa') ? 'selected' : '' ?>>Selasa</option>
         <option value="Rabu" <?= ($hari_khusus == 'Rabu') ? 'selected' : '' ?>>Rabu</option>
         <option value="Kamis" <?= ($hari_khusus == 'Kamis') ? 'selected' : '' ?>>Kamis</option>
         <option value="Jumat" <?= ($hari_khusus == 'Jumat') ? 'selected' : '' ?>>Jumat</option>
         <option value="Sabtu" <?= ($hari_khusus == 'Sabtu') ? 'selected' : '' ?>>Sabtu</option>
         <option value="Minggu" <?= ($hari_khusus == 'Minggu') ? 'selected' : '' ?>>Minggu</option>
      </select>
      </div>
   </div>
   <div class="row">
      <div class="col mb-3">
      <label for="harga" >harga</label>
      <input type="number" id="harga" name="harga" class="form-control" value="<?=$harga?>" />
      </div>
   </div>
   <div class="row">
      <div class="col mb-3">
```

```
        <label for="tanggal">tanggal</label>
        <input type="date" id="tanggal" name="tanggal" class="form-control" value="<?=$tanggal?>" />
        </div>
        <div class="col mb-3">
        <label for="waktu”>waktu</label>
        <input type="time" id="waktu" name="waktu" class="form-control" value="<?= $waktu ?>" />
        </div>
    </div>

    </div>
    <div class="modal-footer">
    <button type="button"  data-bs-dismiss="modal">
        Close
    </button>
    <button type="submit" name="edit_data" class="btn btn-warning">Save</button>
    </div>
</form>
</div></div></div>

<!-- Modal Hapus -->
<div  id="hapus<?= $id_pesanan ?>" data-bs-backdrop="static" tabindex="-1">
<div >
<div >
<form action="riwayat-pesanan-post.php" method="post">
    <div >
    <h5 class="modal-title" id="tambahDataTitle">Hapus Data</h5>
    <button
        type="button"
        class="btn-close"
        data-bs-dismiss="modal"
        aria-label="Close"></button>
    </div>
    <div class="modal-body">
    <input type="text" id="id_pesanan" name="id_pesanan" class="form-control" placeholder="Masukkan
id_pesanan" value="<?= $id_pesanan ?>" hidden />
    <div class="row">
        <div class="col mb-3">
        <label for="judul" class="form-label">Hapus Data ini?</label>
        <label for="">Klik delete untuk menghapus</label>
        </div>
    </div>
```

```
    </div>
    <div >
    <button type="button" class="btn btn-outline-secondary" data-bs-dismiss="modal">
        Close
    </button>
    <button type="submit" name="hapus_data" class="btn btn-danger">Delete</button>
    </div>
</form>
</div></div></div>

<?php
$no++;
}
?>
</tbody>
</table>
</div></div></div>
<script>
function onClickSelected() {
    var select = document.getElementById("id_pelatihan");
    var selectedOption = select.options[select.selectedIndex];

    var pelatihan = selectedOption.getAttribute("data-pelatihan");
    var jenis_pelatihan = selectedOption.getAttribute("data-jenis");
    var deskripsi = selectedOption.getAttribute("data-deskripsi");
    var harga = selectedOption.getAttribute("data-harga");

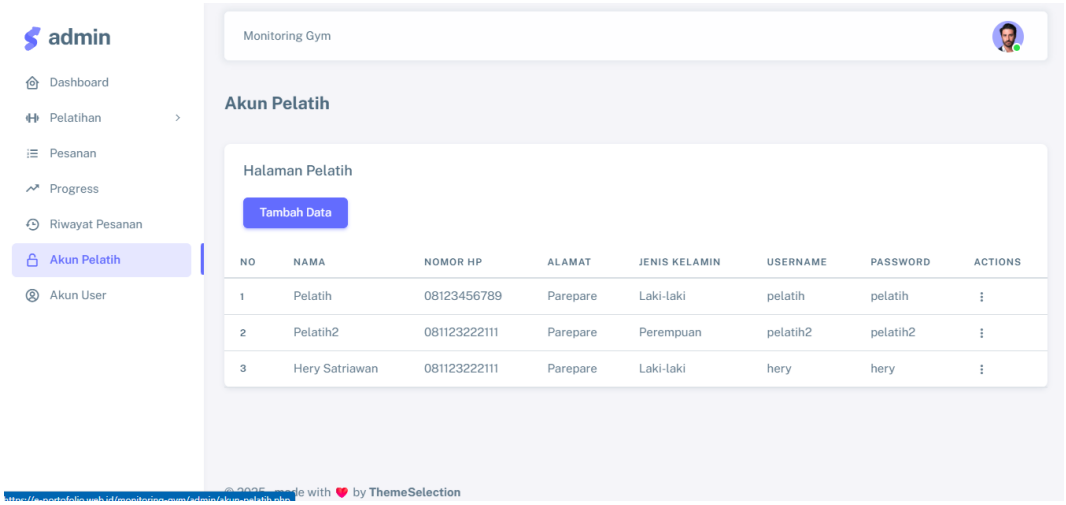
    // Masukkan ke input
    document.getElementById("pelatihan").value = pelatihan;
    document.getElementById("jenis_pelatihan").value = jenis_pelatihan;
    document.getElementById("deskripsi").innerText = deskripsi;
    document.getElementById("harga").value = harga;

    var hari = selectedOption.getAttribute("data-hari");
    var hariSelect = document.getElementById("hari_khusus");
    var hariValid = ["", "Senin", "Selasa", "Rabu", "Kamis", "Jumat", "Sabtu", "Minggu"];
    for (var i = 0; i < hariValid.length; i++) {
    if (hariValid[i] === hari) {
    hariSelect.selectedIndex = i;
    break;
}}}
```

```
</script>
```

Gambar 4. 68 Codingan Halaman Riwayat Pesanan Pelatihan

7) Halaman Akun Pelatih



Gambar 4. 69 Halaman Akun Pelatih

```
<?php
session_start();
include_once '../koneksi.php';
date_default_timezone_set('Asia/Makassar');
$tanggalSaja = date('Y-m-d');
$waktuSaja = date('H:i:s');
$tanggalDanWaktu = date('Y-m-d H:i:s');
if (!isset($_SESSION['sebagai']) && !isset($_COOKIE['sebagai'])) {
header("Location: ../login/");
exit();
}
?>
<div class="container-xxl flex-grow-1 container-p-y">
<h4 ><span ><span> Akun Pelatih</h4>
<div class="card">
<h5 class="card-header">Halaman Pelatih</h5>
<div >
<button
type="button"
data-bs-toggle="modal"
data-bs-target="#tambahData">
Tambah Data
```

```
</button>
<div id="tambahData" data-bs-backdrop="static" tabindex="-1">
<div >
<form  action="akun-pelatih-post.php" method="post">
<div >
<h5 class="modal-title" id="tambahDataTitle">Tambah Data</h5>
<button
   type="button"
   data-bs-dismiss="modal"
   aria-label="Close"></button>
</div>
<div class="modal-body">
<div class="row">
   <div >
   <label for="nama" class="form-label">nama</label>
   <input type="text" id="nama" name="nama" placeholder="Masukkan nama" required />
   </div>
</div>
<div class="row">
   <div class="col mb-3">
   <label for="nomor_hp" class="form-label">Nomor Hp</label>
   <input type="number" id="nomor_hp" name="nomor_hp" class="form-control"
placeholder="Masukkan Nomor Hp" required />
   </div>
</div>
<div class="row">
   <div >
   <label for="alamat" class="form-label">alamat</label>
   <textarea class="form-control" id="alamat" name="alamat" rows="3" placeholder="Masukkan alamat"
required></textarea>
   </div>
</div>
<div class="row">
   <div >
   <label for="jenis_kelamin" class="form-label">Jenis Kelamin</label>
   <select name="jenis_kelamin" class="form-select" id="jenis_kelamin">
      <option value="Laki-laki">Laki-laki</option>
      <option value="Perempuan">Perempuan</option>
   </select>
   </div>
</div>
```

```
<div class="row">
   <div >
   <label for="username" class="form-label">username</label>
   <input type="text" id="username" name="username" class="form-control" placeholder="Masukkan username" required />
   </div>
</div>
<div class="row">
   <div >
   <label for="password" >password</label>
   <input type="password" id="password" name="password" class="form-control" placeholder="Masukkan password" required />
   </div>
</div>

</div>
<div class="modal-footer">
<button type="button" data-bs-dismiss="modal">
   Close
</button>
<button type="submit" name="tambah_data" >Save</button>
</div>
</form>
</div></div>
<table class="table">
<thead>
   <tr class="text-nowrap">
      <th>No</th>
      <th>Nama</th>
      <th>Nomor HP</th>
      <th>Alamat</th>
      <th>Jenis Kelamin</th>
      <th>Username</th>
      <th>Password</th>
      <th>Actions</th>
   </tr>
</thead>
<tbody>
<?php
$no = 1;
$queryuser = mysqli_query($koneksi, "SELECT * FROM user WHERE sebagai='pelatih' ");
```

```
$row = mysqli_num_rows($queryuser);
while ($row = mysqli_fetch_assoc($queryuser)) {
$id_user = $row['id_user'];
$nama = $row['nama'];
$nomor_hp = $row['nomor_hp'];
$alamat = $row['alamat'];
$jenis_kelamin = $row['jenis_kelamin'];
$username = $row['username'];
$password = $row['password'];
?>
<tr>
   <th scope="row"><?= $no ?></th>
   <td><?= $nama ?></td>
   <td><?= $nomor_hp ?> </td>
   <td><?= $alamat ?> </td>
   <td><?= $jenis_kelamin ?> </td>
   <td><?= $username ?> </td>
   <td><?= $password ?> </td>
   <td>
      <div class="dropdown">
      <button type="button" data-bs-toggle="dropdown">
         <i class="bx bx-dots-vertical-rounded"></i>
      </button>
      <div >
         <a href="" data-bs-toggle="modal" data-bs-target="#edit<?= $id_user ?>"><i class="bx bx-edit-alt
me-1"></i> Edit</a>
         <a href="" data-bs-toggle="modal" data-bs-target="#hapus<?= $id_user ?>"><i class="bx bx-trash
me-1"></i> Delete</a>
      </div>
      </div>
   </td>
</tr>
<!-- Modal Edit -->
<div class="modal fade" id="edit<?= $id_user ?>" data-bs-backdrop="static" tabindex="-1">
<div >
   <div >
   <form action="akun-pelatih-post.php" method="post">
      <div >
      <h5 id="tambahDataTitle">Edit Data</h5>
      <button
         type="button"
```

```
          class="btn-close"
          data-bs-dismiss="modal"
          aria-label="Close"></button>
        </div>
        <div class="modal-body">
        <input type="text" id="id_user" name="id_user" class="form-control" value="<?= $id_user ?>"
hidden />
        <div >
          <div >
          <label for="nama" class="form-label">nama</label>
          <input type="text" id="nama" name="nama" class="form-control" placeholder="Masukkan nama"
required value="<?= $nama ?>" />
          </div>
        </div>
        <div class="row">
          <div class="col mb-3">
          <label for="nomor_hp" class="form-label">Nomor Hp</label>
          <input type="number" id="nomor_hp" name="nomor_hp" class="form-control"
placeholder="Masukkan Nomor Hp" required value="<?= $nomor_hp ?>" />
          </div>
        </div>
        <div class="row">
          <div class="col mb-3">
          <label for="alamat" class="form-label">alamat</label>
          <textarea  id="alamat" name="alamat" rows="3" placeholder="Masukkan alamat" required><?=
$alamat ?></textarea>
          </div>
        </div>
        <div class="row">
          <div class="col mb-3">
          <label for="jenis_kelamin" class="form-label">Jenis Kelamin</label>
          <select name="jenis_kelamin" id="jenis_kelamin">
            <option value="Laki-laki" <?= ($jenis_kelamin == "Laki-laki") ? "Selected" : "" ?>>Laki-
laki</option>
            <option value="Perempuan" <?= ($jenis_kelamin == "Perempuan") ? "Selected" : ""
?>>Perempuan</option>
          </select>
          </div>
        </div>
        <div class="row">
          <div class="col mb-3">
```

```
            <label for="username" class="form-label">username</label>
            <input type="text" id="username" name="username" class="form-control" placeholder="Masukkan
username" required value="<?= $username ?>" />
            </div>
        </div>
        <div >
            <div >
            <label for="password”>password</label>
            <input type="password" id="password" name="password" class="form-control"
placeholder="Masukkan password" required value="<?= $password ?>" />
            </div>
        </div>

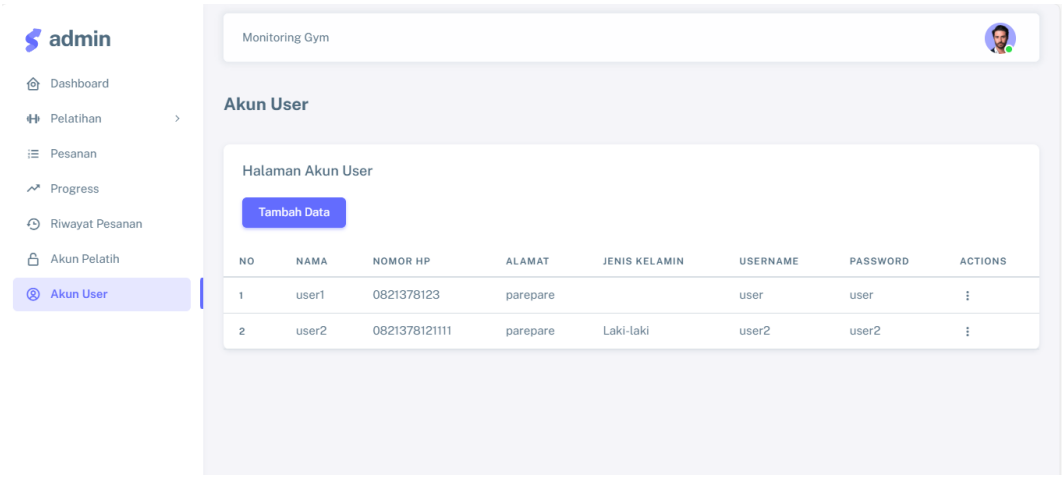

        </div>
        <div >
        <button type="button" data-bs-dismiss="modal">
            Close
        </button>
        <button type="submit" name="edit_data" >Save</button>
        </div>
    </form>
    </div>
</div>
</div>
<!-- Modal Hapus -->
<div class="modal fade" id="hapus<?= $id_user ?>" data-bs-backdrop="static" tabindex="-1">
<div class="modal-dialog">
    <div class="modal-content">
    <form action="akun-pelatih-post.php" method="post">
        <div class="modal-header">
        <h5 class="modal-title" id="tambahDataTitle">Hapus Data</h5>
        <button
            type="button"
            class="btn-close"
            data-bs-dismiss="modal"
            aria-label="Close"></button>
        </div>
        <div class="modal-body">
        <input type="text" id="id_user" name="id_user" value="<?= $id_user ?>" hidden />
        <div class="row">
            <div class="col mb-3">
```

```
            <label for="judul" class="form-label">Hapus Data ini?</label>
            <label for="">Klik delete untuk menghapus</label>
            </div>
        </div>

        </div>
        <div class="modal-footer">
        <button type="button" data-bs-dismiss="modal">
            Close
        </button>
        <button type="submit" name="hapus_data" >Save</button>
        </div>
    </form>
    </div>
</div></div>
<?php
$no++;
}
?>
</tbody>
</table>
</div>
</div>
```

Gambar 4. 70 Codingan Halaman Akun Pelatih

8) Halaman Akun User



Gambar 4. 71 Halaman Akun User

```
<?php
session_start();
include_once '../koneksi.php';
date_default_timezone_set('Asia/Makassar');
$tanggalSaja = date('Y-m-d');
$waktuSaja = date('H:i:s');
$tanggalDanWaktu = date('Y-m-d H:i:s');
if (!isset($_SESSION['sebagai']) && !isset($_COOKIE['sebagai'])) {
header("Location: ../login/");
exit();
}
?>

<div >
<!-- Content -->
<div >
<h4 "><span><span> Akun User</h4>
<div class="card">
<h5 class="card-header">Halaman Akun User</h5>
<div class="table-responsive text-nowrap">
<button
type="button"
data-bs-toggle="modal"
data-bs-target="#tambahData">
Tambah Data
```

```
</button>
<div id="tambahData" data-bs-backdrop="static" tabindex="-1">
<div >
<form action="akun-user-post.php" method="post">
<div >
<h5  id="tambahDataTitle">Tambah Data</h5>
<button
type="button"
data-bs-dismiss="modal"
aria-label="Close"></button>
</div>
<div class="modal-body">
<div class="row">
<div class="col mb-3">
<label for="nama" >nama</label>
<input type="text" id="nama" name="nama" class="form-control" placeholder="Masukkan nama" required
/>
</div></div>
<div class="row">
<div >
<label for="nomor_hp" class="form-label">Nomor Hp</label>
<input type="number" id="nomor_hp" name="nomor_hp" class="form-control" placeholder="Masukkan
Nomor Hp" required />
</div></div>
<div class="row">
<div class="col mb-3">
<label for="alamat" >alamat</label>
<textarea class="form-control" id="alamat" name="alamat" rows="3" placeholder="Masukkan alamat"
required></textarea>
</div></div>
<div class="row">
<div class="col mb-3">
<label for="jenis_kelamin" >Jenis Kelamin</label>
<select name="jenis_kelamin" class="form-select" id="jenis_kelamin">
   <option value="Laki-laki">Laki-laki</option>
   <option value="Perempuan">Perempuan</option>
</select>
</div></div>
<div class="row">
<div class="col mb-3">
<label for="username" class="form-label">username</label>
```

```
<input type="text" id="username" name="username" class="form-control" placeholder="Masukkan username" required />
</div>
</div>
<div class="row">
<div class="col mb-3">
<label for="password" password</label>
<input type="password" id="password" name="password" class="form-control" placeholder="Masukkan password" required />
</div></div></div>
<div class="modal-footer">
<button type="button" data-bs-dismiss="modal">
Close
</button>
<button type="submit" name="tambah_data" >Save</button>
</div>
</form>
</div></div>
<table class="table">
<thead>
   <tr >
      <th>No</th>
      <th>Nama</th>
      <th>Nomor HP</th>
      <th>Alamat</th>
      <th>Jenis Kelamin</th>
      <th>Username</th>
      <th>Password</th>
      <th>Actions</th>
   </tr>
</thead>
<tbody>
<?php
$no = 1;
$queryuser = mysqli_query($koneksi, "SELECT * FROM user WHERE sebagai='user' ");
$row = mysqli_num_rows($queryuser);
while ($row = mysqli_fetch_assoc($queryuser)) {
$id_user = $row['id_user'];
$nama = $row['nama'];
$nomor_hp = $row['nomor_hp'];
$alamat = $row['alamat'];
```

```
$jenis_kelamin = $row['jenis_kelamin'];
$username = $row['username'];
$password = $row['password'];
?>
<tr>
   <th scope="row"><?= $no ?></th>
   <td><?= $nama ?></td>
   <td><?= $nomor_hp ?> </td>
   <td><?= $alamat ?> </td>
   <td><?= $jenis_kelamin ?> </td>
   <td><?= $username ?> </td>
   <td><?= $password ?> </td>
   <td>
   <div >
   <button type="button" class="btn p-0 dropdown-toggle hide-arrow" data-bs-toggle="dropdown">
      <i class="bx bx-dots-vertical-rounded"></i>
   </button>
   <div >
      <a class="dropdown-item" href="" data-bs-toggle="modal" data-bs-target="#edit<?= $id_user ?>"><i
class="bx bx-edit-alt me-1"></i> Edit</a>
      <a href="" data-bs-toggle="modal" data-bs-target="#hapus<?= $id_user ?>"><i class="bx bx-trash
me-1"></i> Delete</a>
   </div></div>
   </td>
</tr>
<!-- Modal Edit -->
<div  id="edit<?= $id_user ?>" data-bs-backdrop="static" tabindex="-1">
<div >
<div >
<form action="akun-user-post.php" method="post">
   <div class="modal-header">
   <h5 class="modal-title" id="tambahDataTitle">Edit Data</h5>
   <button
      type="button"
      class="btn-close"
      data-bs-dismiss="modal"
      aria-label="Close"></button>
   </div>
   <div class="modal-body">
   <input type="text" id="id_user" name="id_user" class="form-control" value="<?= $id_user ?>" hidden
/>
```

```
    <div class="row">
      <div class="col mb-3">
      <label for="nama" >nama</label>
      <input type="text" id="nama" name="nama" class="form-control" placeholder="Masukkan nama" required value="<?= $nama ?>" />
      </div>
    </div>
    <div class="row">
      <div class="col mb-3">
      <label for="nomor_hp" Nomor Hp</label>
      <input type="number" id="nomor_hp" name="nomor_hp" class="form-control" placeholder="Masukkan Nomor Hp" required value="<?= $nomor_hp ?>" />
      </div>
    </div>
    <div class="row">
      <div class="col mb-3">
      <label for="alamat" >alamat</label>
      <textarea class="form-control" id="alamat" name="alamat" rows="3" placeholder="Masukkan alamat" required><?= $alamat ?></textarea>
      </div>
    </div>
    <div class="row">
      <div class="col mb-3">
      <label for="jenis_kelamin" >Jenis Kelamin</label>
      <select name="jenis_kelamin” id="jenis_kelamin">
        <option value="Laki-laki" <?= ($jenis_kelamin == "Laki-laki") ? "Selected" : "" ?>>Laki-laki</option>
        <option value="Perempuan" <?= ($jenis_kelamin == "Perempuan") ? "Selected" : "" ?>>Perempuan</option>
      </select>
      </div>
    </div>
    <div class="row">
      <div class="col mb-3">
      <label for="username" >username</label>
      <input type="text" id="username" name="username" class="form-control" placeholder="Masukkan username" required value="<?= $username ?>" />
      </div>
    </div>
    <div class="row">
      <div class="col mb-3">
```

```
        <label for="password" class="form-label">password</label>
        <input type="password" id="password" name="password" class="form-control"
placeholder="Masukkan password" required value="<?= $password ?>" />
        </div>
    </div>

    </div>
    <div>
    <button type="button" class="btn btn-outline-secondary" data-bs-dismiss="modal">
        Close
    </button>
    <button type="submit" name="edit_data" class="btn btn-warning">Save</button>
    </div>
</form>
</div></div></div>
<!-- Modal Hapus -->
<div class="modal fade" id="hapus<?= $id_user ?>" data-bs-backdrop="static" tabindex="-1">
<div class="modal-dialog">
<div class="modal-content">
<form action="akun-user-post.php" method="post">
    <div class="modal-header">
    <h5 class="modal-title" id="tambahDataTitle">Hapus Data</h5>
    <button
        type="button"
        class="btn-close"
        data-bs-dismiss="modal"
        aria-label="Close"></button>
    </div>
    <div class="modal-body">
    <input type="text" id="id_user" name="id_user" class="form-control" value="<?= $id_user ?>" hidden
/>
    <div class="row">
        <div class="col mb-3">
        <label for="judul" class="form-label">Hapus Data ini?</label>
        <label for="">Klik delete untuk menghapus</label>
        </div>
    </div>

    </div>
    <div class="modal-footer">
    <button type="button" class="btn btn-outline-secondary" data-bs-dismiss="modal">
```

```
      Close
   </button>
   <button type="submit" name="hapus_data" class="btn btn-danger">Save</button>
   </div>
</form>
</div></div></div>
<?php
$no++;
}
</tbody>
</table>
</div></div></div>
```

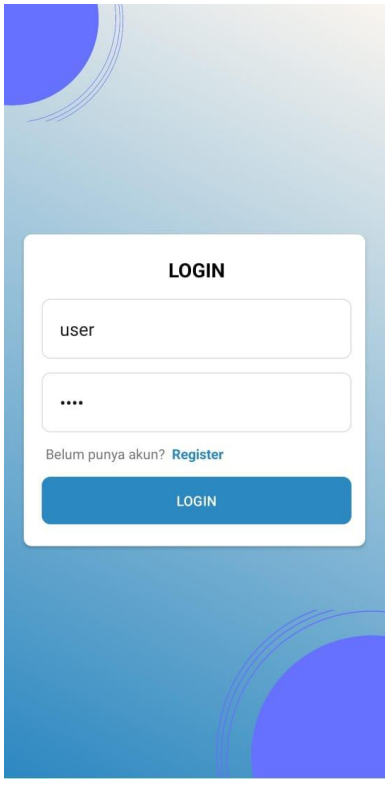
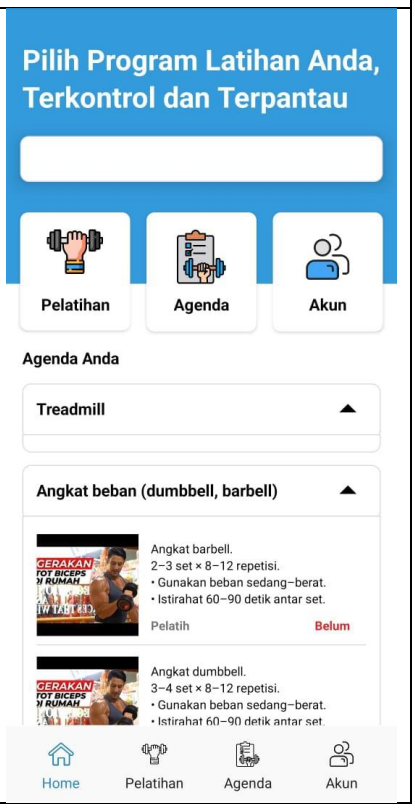
Gambar 4. 72 Halaman Akun *User*

C. Hasil Pengujian

1. Pengujian Black Box

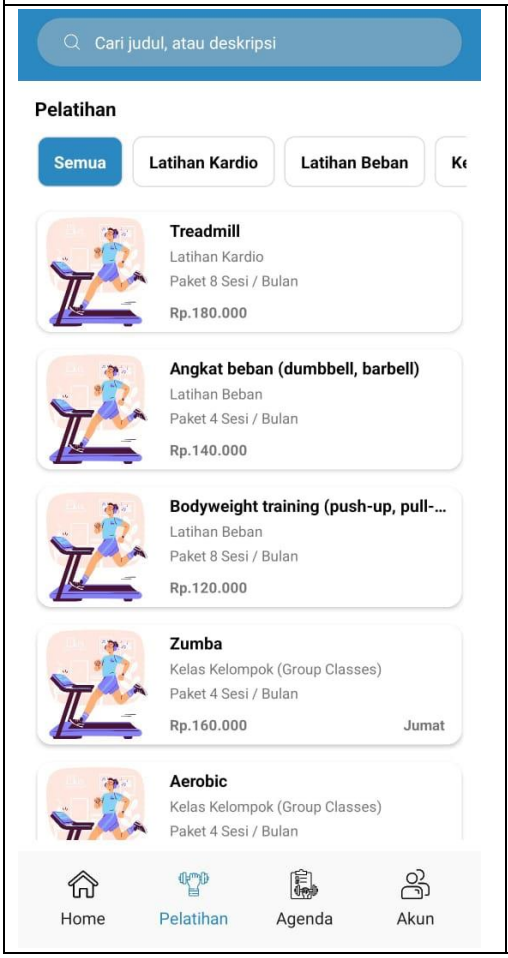
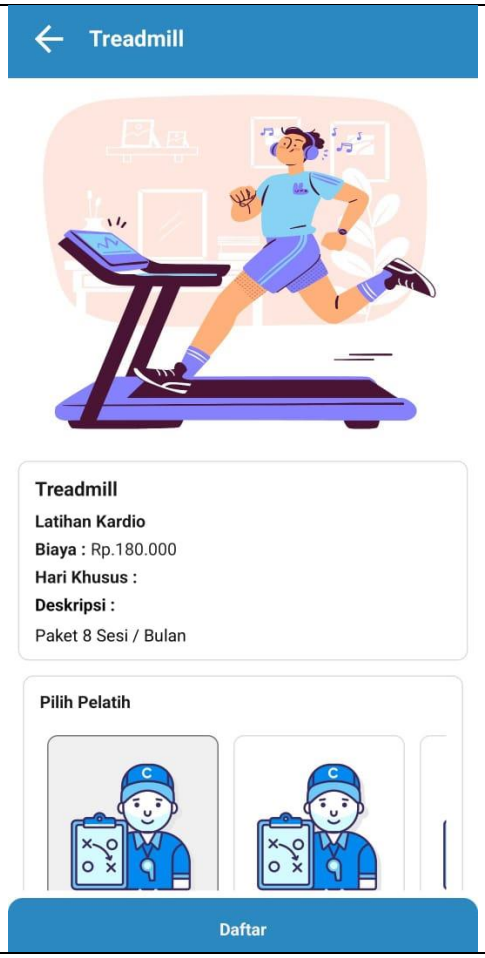
a. Pengujian *form login user*

Tabel 4. 4 Pengujian *form login user*

Tes Faktor	Hasil	Keterangan
User memasukkan *username* dan *password* yang terdaftar pada sistem	✔	Jika *username* dan *password* tidak sesuai, maka *user* tetap berada pada halaman login. Jika *username* dan *password* sesuai, maka *user* diarahkan ke halaman *dashboard*.
Screen Shoot		
		

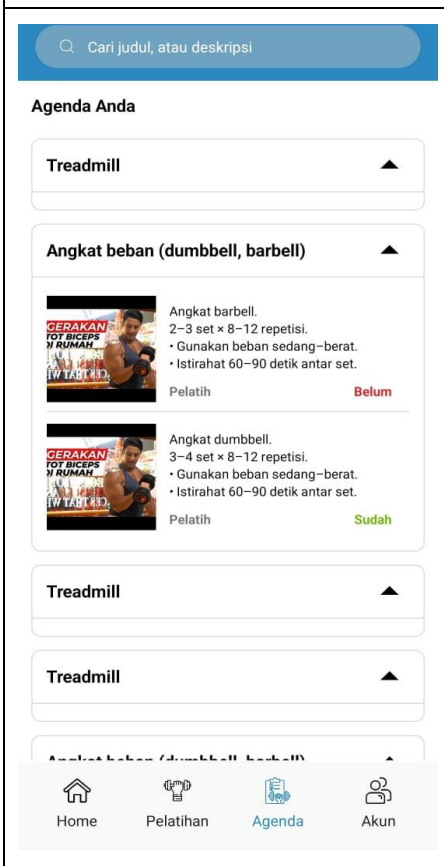
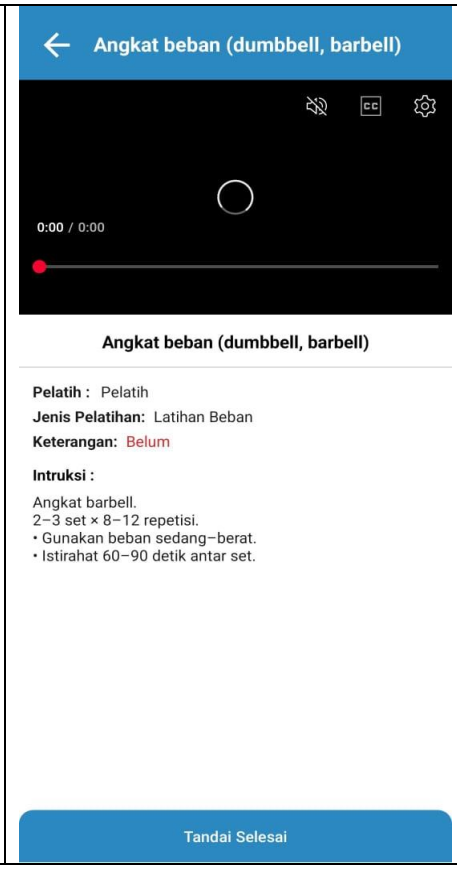
b. Pengujian halaman pelatihan *user*

Tabel 4. 5 Pengujian halaman pelatihan *user*

Tes Faktor	Hasil	Keterangan
User memilih halaman pelatihan meliputi pemilihan sesi latihan (*Treadmill*, angkat beban, *bodyweight training, Zumba aerobic* serta yoga)	✔	Berhasil, karena sistem berhasil menampilkan halaman saat menu ditekan, dan *user* dapat memilih sesi latihan yang diinginkan (Treadmill, angkat beban, *bodyweight training*, Zumba *aerobic* serta *yoga*).
Screen Shoot		
		

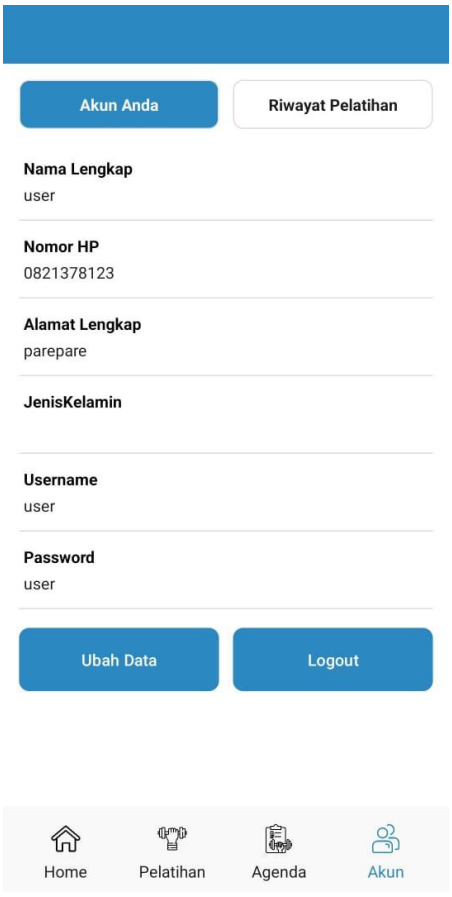
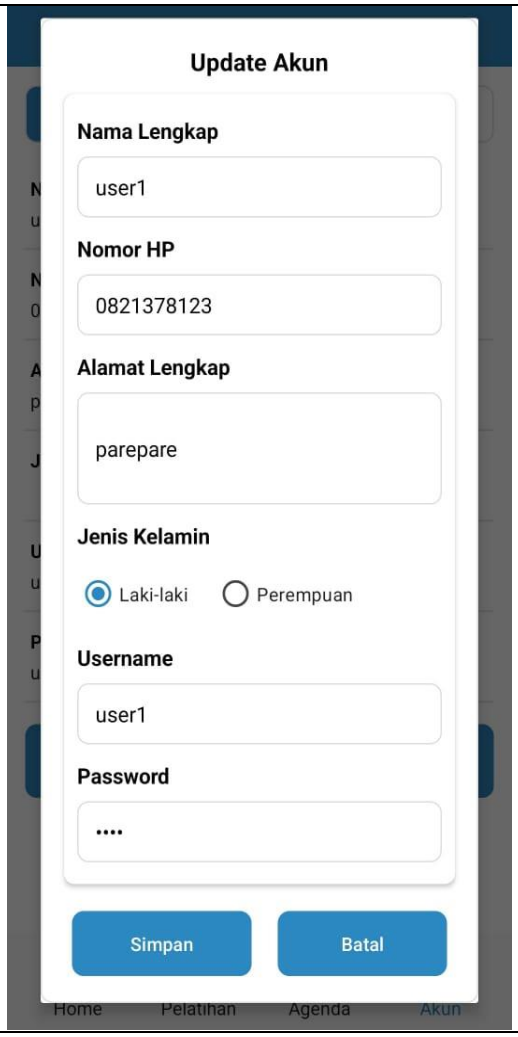
c. Pengujian halaman agenda *user*

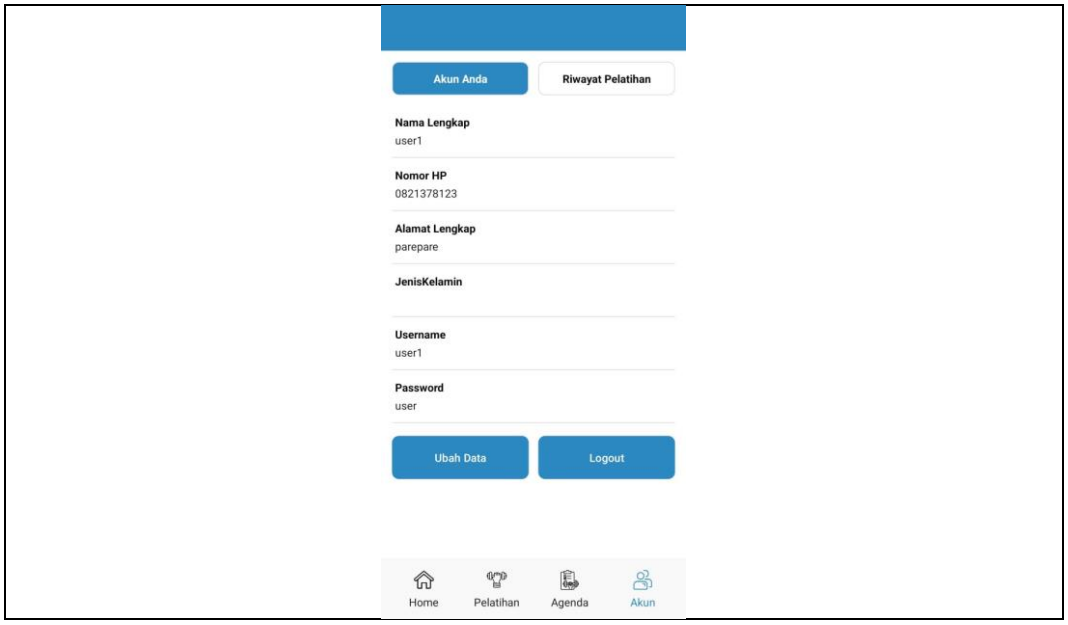
Tabel 4. 6 Pengujian halaman agenda *user*

Tes Faktor	Hasil	Keterangan
User mengelola data halaman agenda meliputi menampilkan jadwal serta *user* memilih sesi latihan yang sedang berlangsung atau telah selesai, lalu menekan tombol "Akhiri Sesi"	✔	Berhasil, karena sistem berhasil menampilkan halaman saat menu ditekan, berhasil menampilkan jadwal Latihan, dan berhasil mengakhiri sesi latihan serta memperbarui status sesi tersebut.
Screen Shoot		
		

d. Pengujian halaman akun *user*

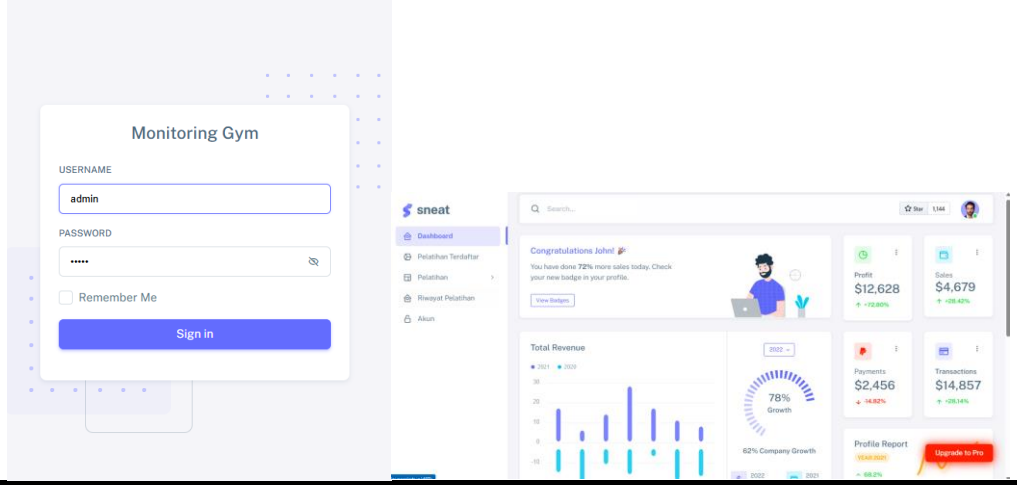
Tabel 4. 7 Pengujian halaman akun *user*

Tes Faktor	Hasil	Keterangan
User memilih halaman aku dan melakukan perubahan data akun meliputi perubahan nama lengkap, nomor HP, alamat lengkap, jenis kelamin, *user name* serta *password*	✔	Berhasil, karena sistem berhasil menampilkan halaman saat menu ditekan, dan berhasil memperbarui data akun serta menampilkan notifikasi sukses.
Screen Shoot		
		



e. Pengujian halaman *login* pelatih/admin

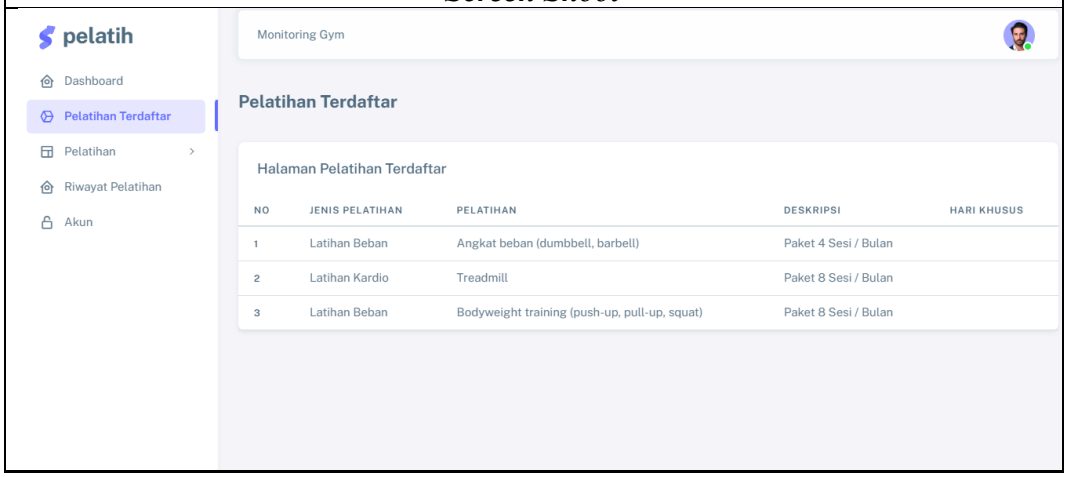
Tabel 4. 8 Pengujian halaman *login* pelatih/admin

Test Faktor	Hasil	Keterangan
Jika *user name* dan *password* pelatih/admin yang dimasukkan sudah sesuai	✔	Berhasil, karena dapat menampilkan halaman utama pelatih/admin
Screen Shoot		
		

f. Pengujian halaman pelatihan terdaftar

Tabel 4. 9 Pengujian halaman pelatihan terdaftar

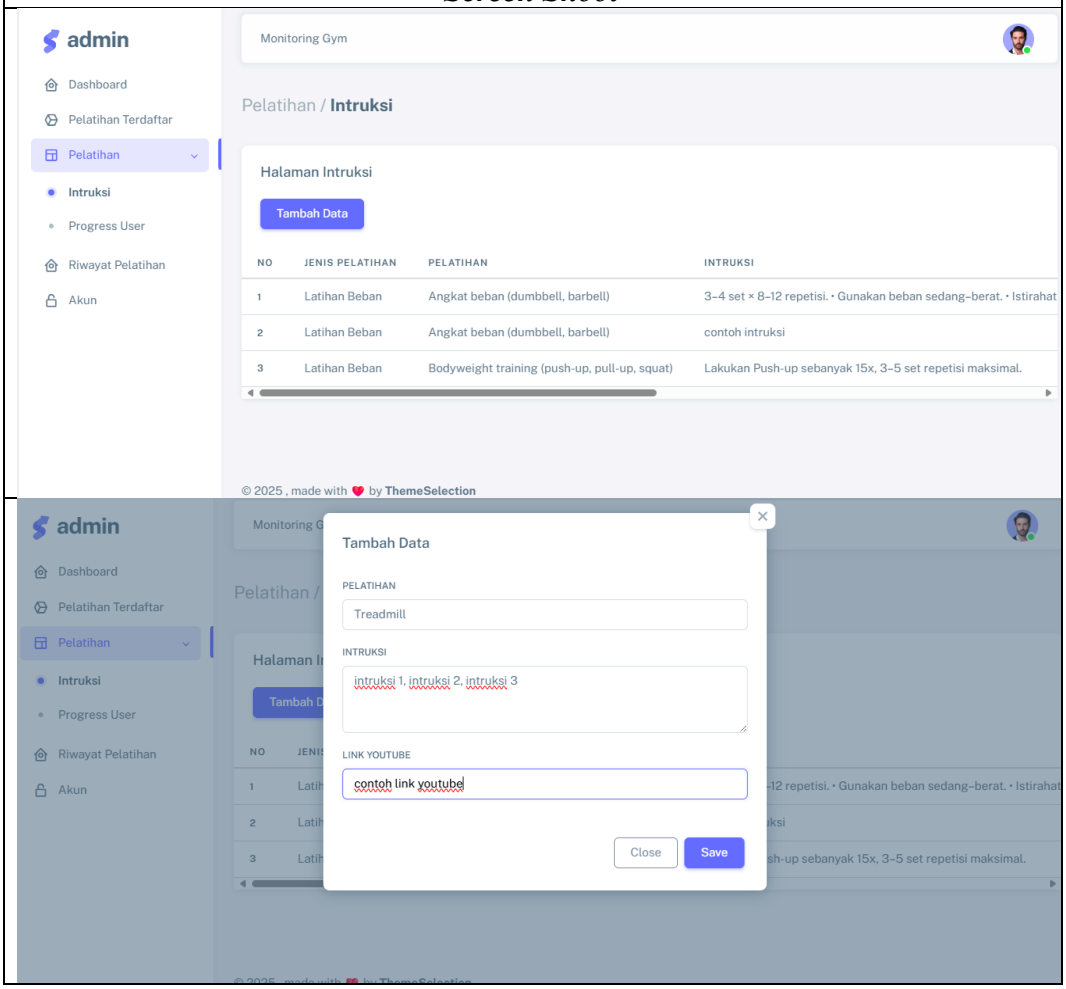
Test Faktor	Hasil	Keterangan
Pelatih menekan menu "Pelatihan Terdaftar" pada *sidebar* navigasi.	✔	Halaman "Pelatihan Terdaftar" berhasil ditampilkan, menunjukkan daftar pelatihan yang telah didaftarkan atau menjadi tanggung jawab pelatih.
Screen Shoot		

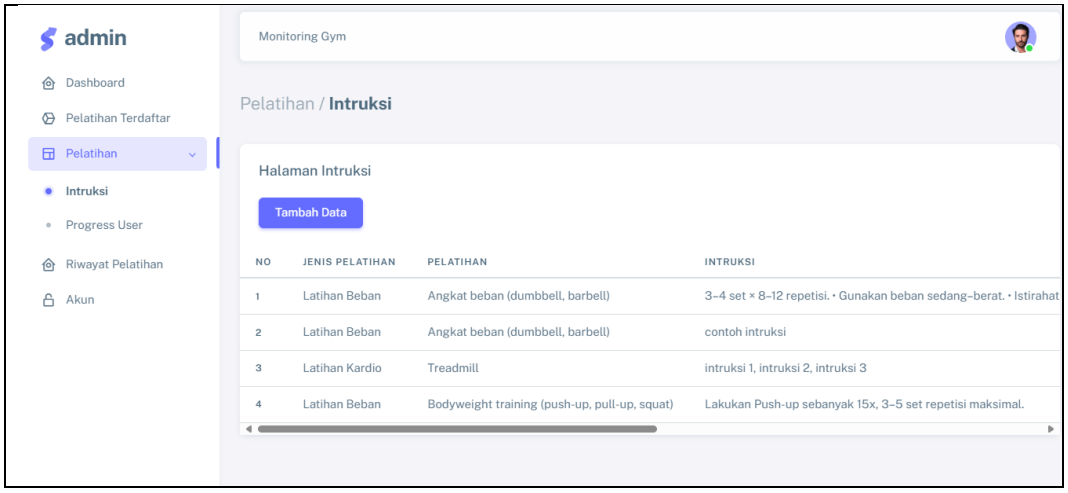


g. Pengujian halaman intruksi

Tabel 4. 10 Pengujian halaman Intruksi

Test Faktor	Hasil	Keterangan
Pelatih menekan menu "Pelatihan" lalu memilih "Instruksi" di *sidebar* navigasi.	✔	Berhasil, karena halaman "Instruksi" berhasil ditampilkan, menunjukkan daftar instruksi pelatihan yang telah dibuat dan menjadi tanggung jawab pelatih.
Screen Shoot		

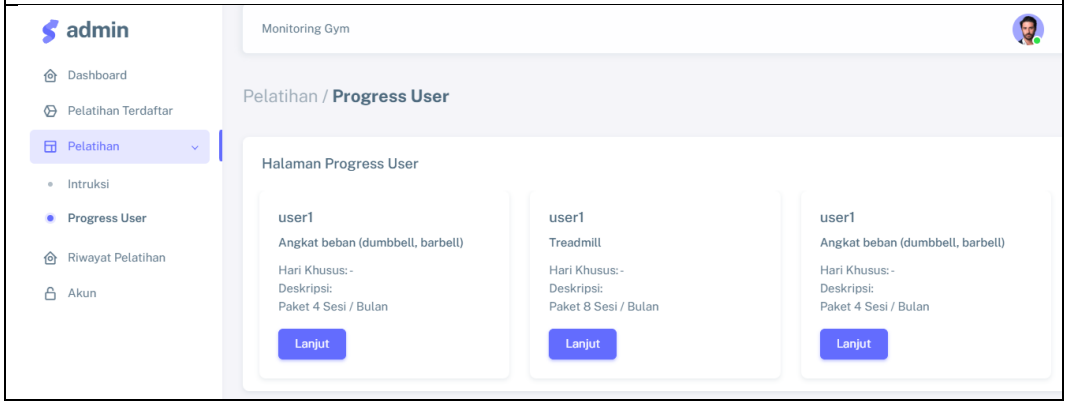


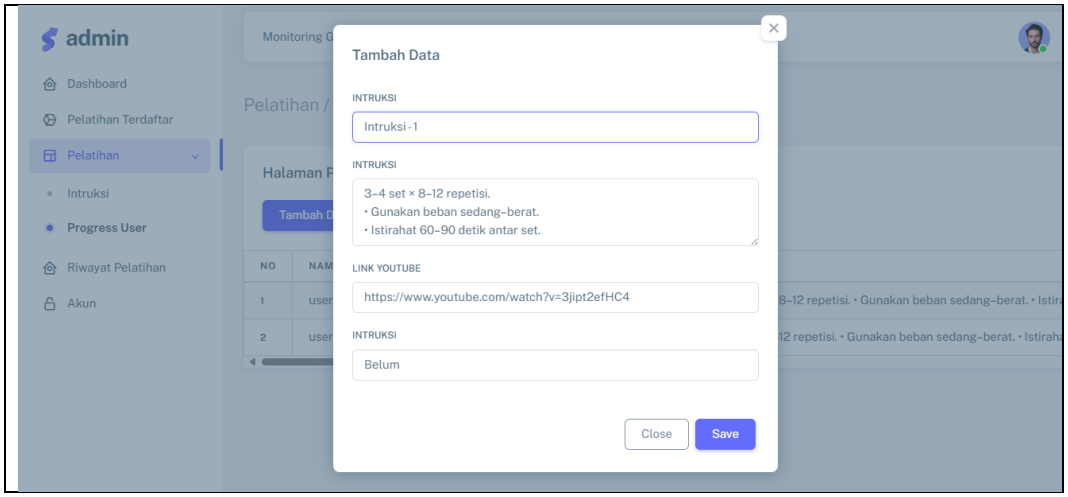


h. Pengujian halaman *progress user* - pelatih

Tabel 4. 11 Pengujian halaman *progress user* - pelatih

Test Faktor	Hasil	Keterangan
Jika pelatih menekan halaman *progress user* dan menambah data	✔	Berhasil, karena Ketika Pelatih mengakses halaman "*Progress User*", sistem menampilkan daftar progres *user* dan memungkinkan penambahan data progres baru.
Screen Shoot		

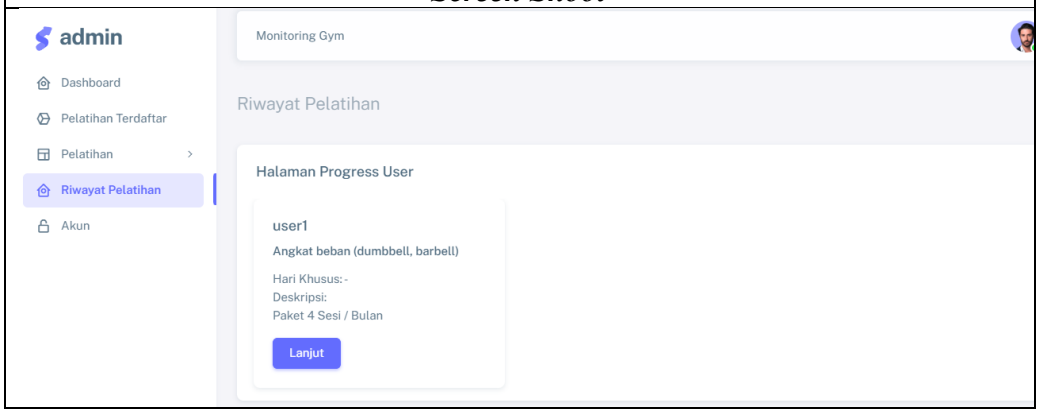


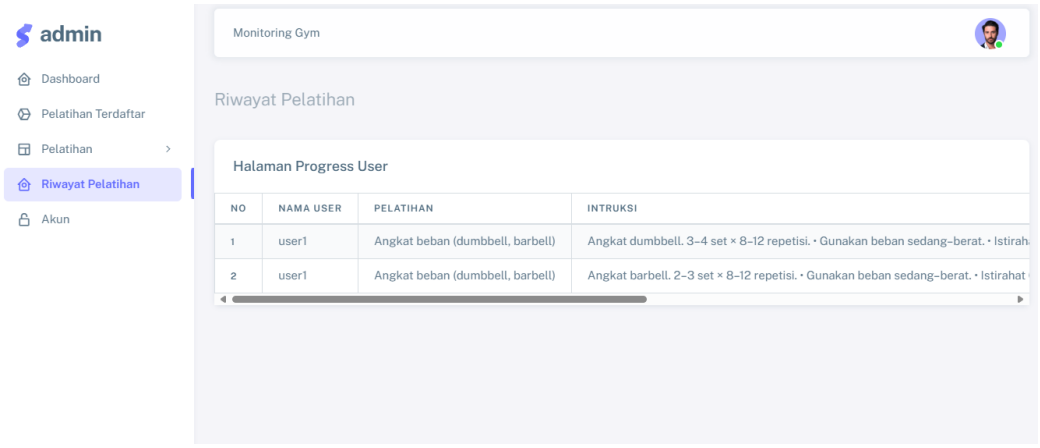


i. Pengujian halaman riwayat pelatihan

Tabel 4. 12 Pengujian halaman riwayat pelatihan

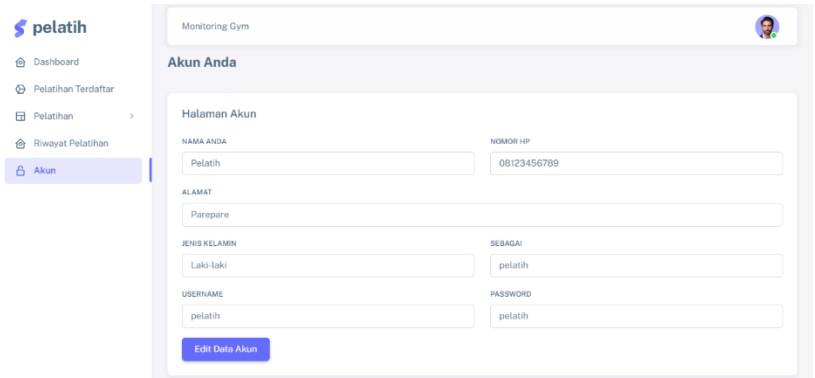
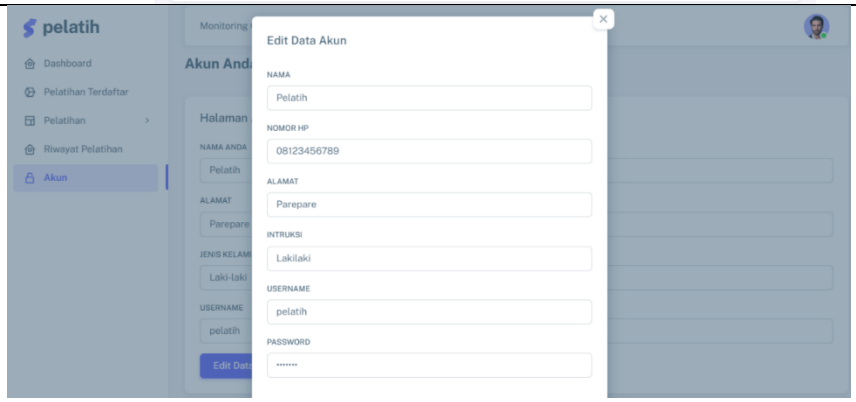
Test Faktor	Hasil	Keterangan
Jika pelatih menekan halaman riwayat pelatihan dan melihat riwayat pelatihan yang telah dan akan dilakukan	✔	Berhasil, karena saat Pelatih mengakses halaman "Riwayat Pelatihan", sistem menampilkan daftar lengkap riwayat pelatihan yang telah dan akan dilakukan.
Screen Shoot		





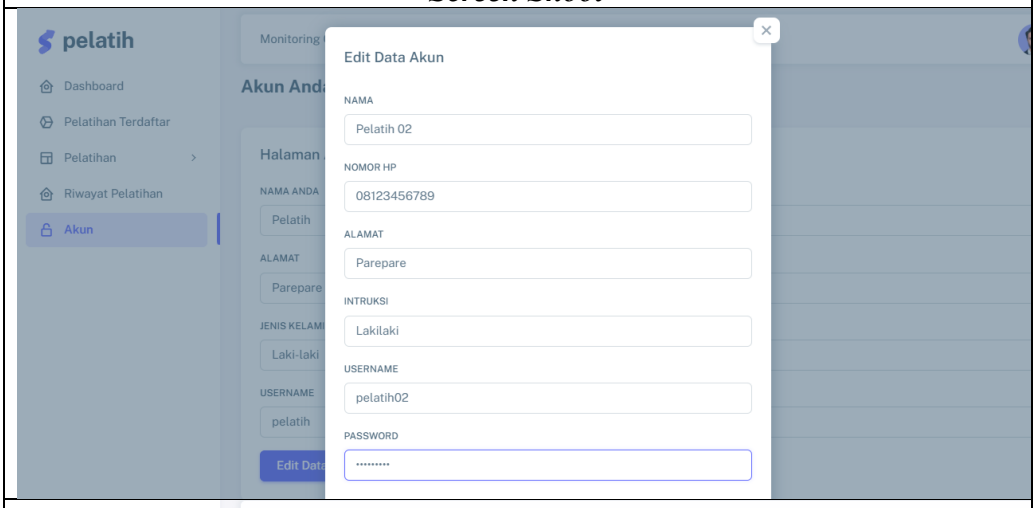
j. Pengujian halaman akun pelatih

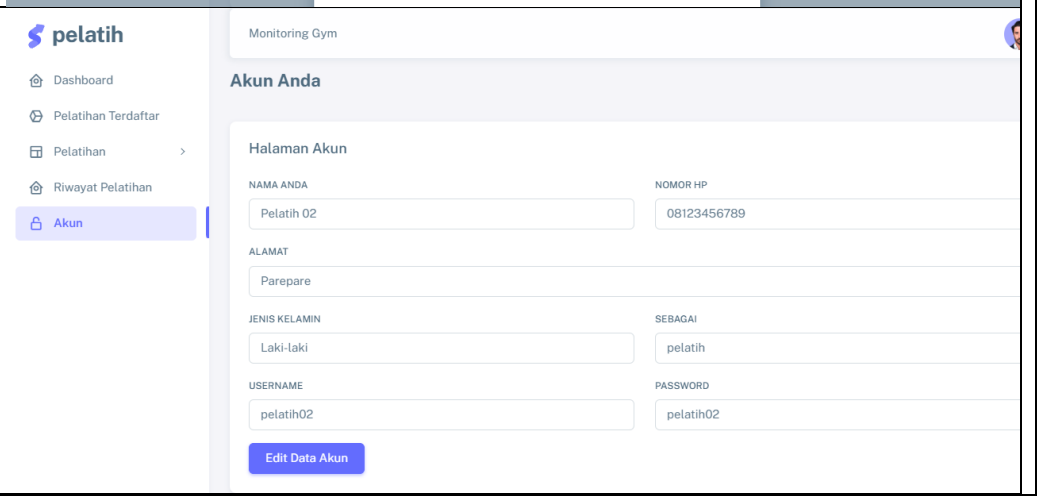
Tabel 4. 13 Pengujian halaman akun pelatih

Test Faktor	Hasil	Keterangan
Pelatih menekan tombol "akun"	✔	Berhasil, karena sistem menampilkan halaman detail data diri pelatih, memungkinkan pelatih untuk melihat informasi pribadinya
Screen Shoot		
		
		

Test Faktor	Hasil	Keterangan
Pelatih menekan tombol ubah data	✔	Berhasil, karena sistem menampilkan halaman yang memungkinkan pelatih untuk melakukan perubahan pada data dirinya.

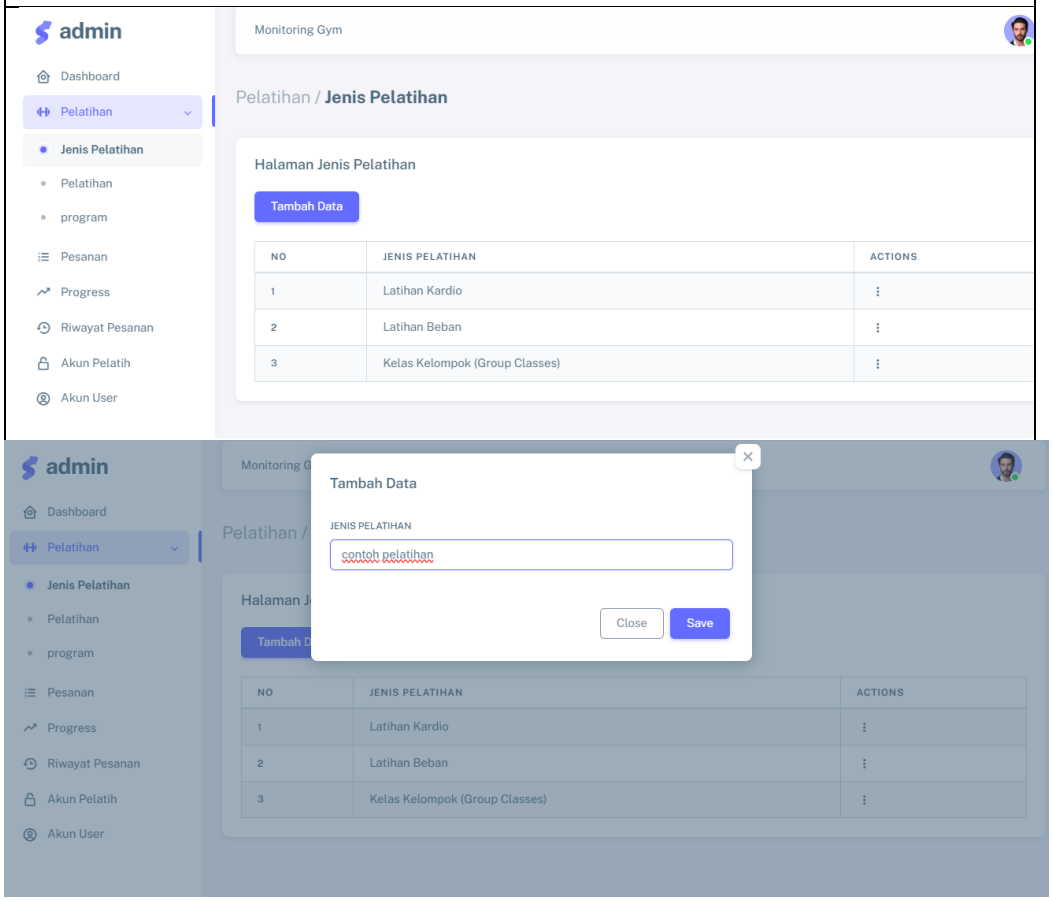
Screen Shoot

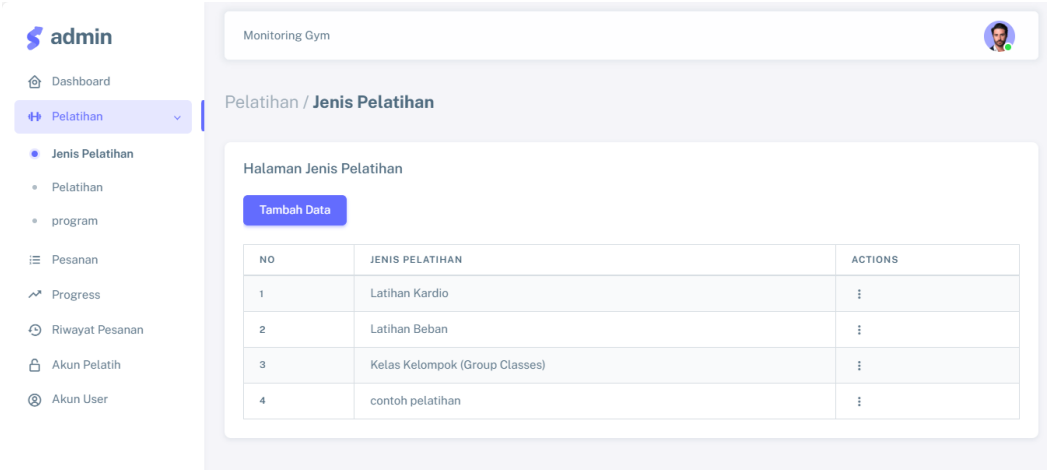




k. Pengujian halaman jenis pelatihan - admin

Tabel 4. 14 Pengujian halaman jenis pelatihan - admin

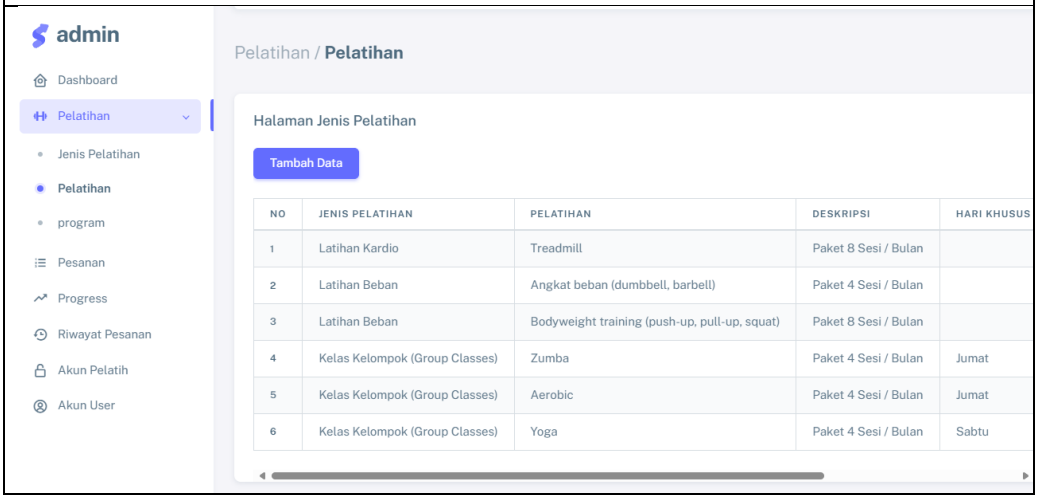
Test Faktor	Hasil	Keterangan
Admin menekan menu "Pelatihan" lalu memilih "Jenis Pelatihan" di *sidebar* navigasi. Admin menekan tombol tambah data untuk menambahkan data jenis pelatihan	✔	Halaman "Jenis Pelatihan" berhasil ditampilkan, menunjukkan daftar jenis pelatihan yang ada. Admin dapat menambah dan menghapus jenis pelatihan yang diinginkan.
Screen Shoot		
		

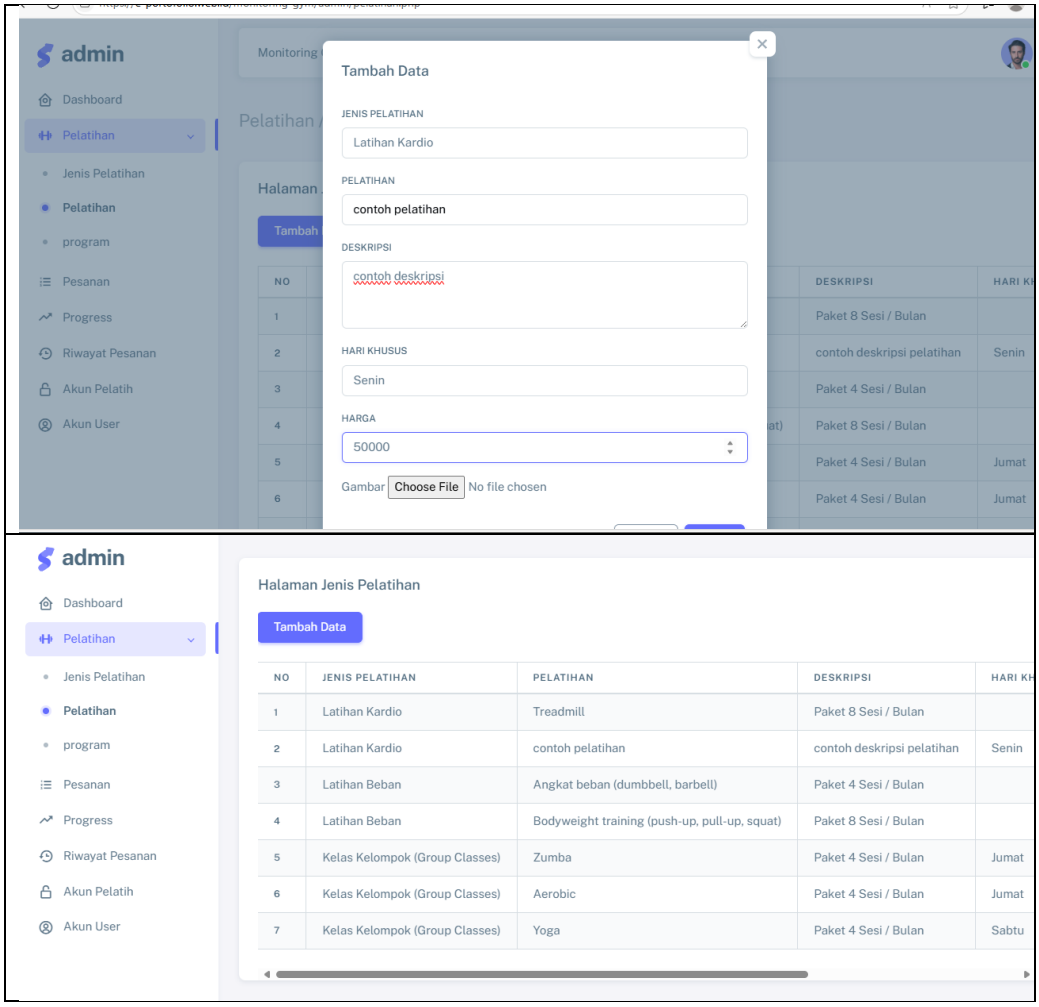


l. Pengujian halaman pelatihan

Tabel 4. 15 Pengujian halaman pelatihan

Test Faktor	Hasil	Keterangan
Admin menekan menu "Pelatihan" lalu memilih " Pelatihan" di *sidebar* navigasi. Admin menekan tombol tambah data untuk menambahkan data jenis pelatihan, deskripsi pelatihan, harga setiap sesi pelatihan, sert hari pelatihan	✔	Halaman " Pelatihan" berhasil ditampilkan, menunjukkan daftar jenis pelatihan yang ada. Admin dapat menambah data jenis pelatihan, deskripsi pelatihan, harga setiap sesi pelatihan, sert hari pelatihan
Screen Shoot		

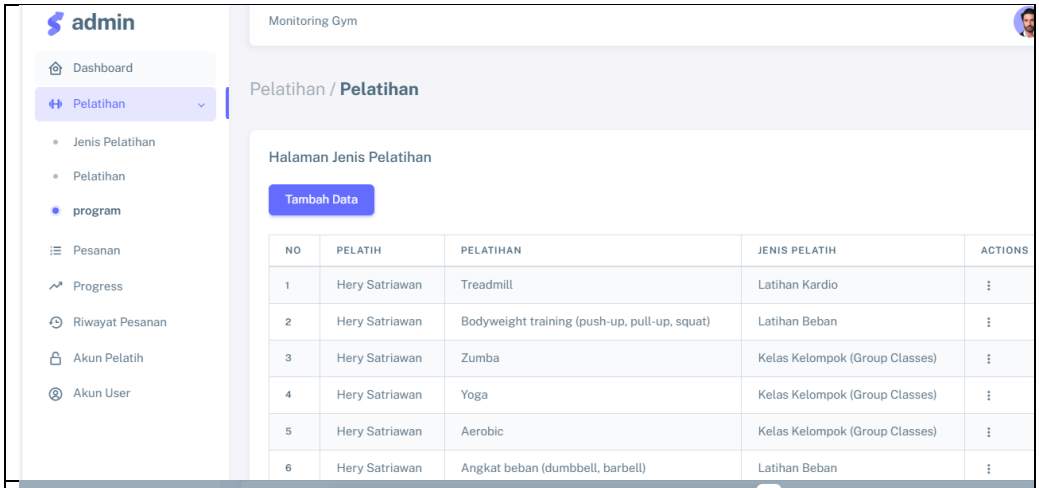


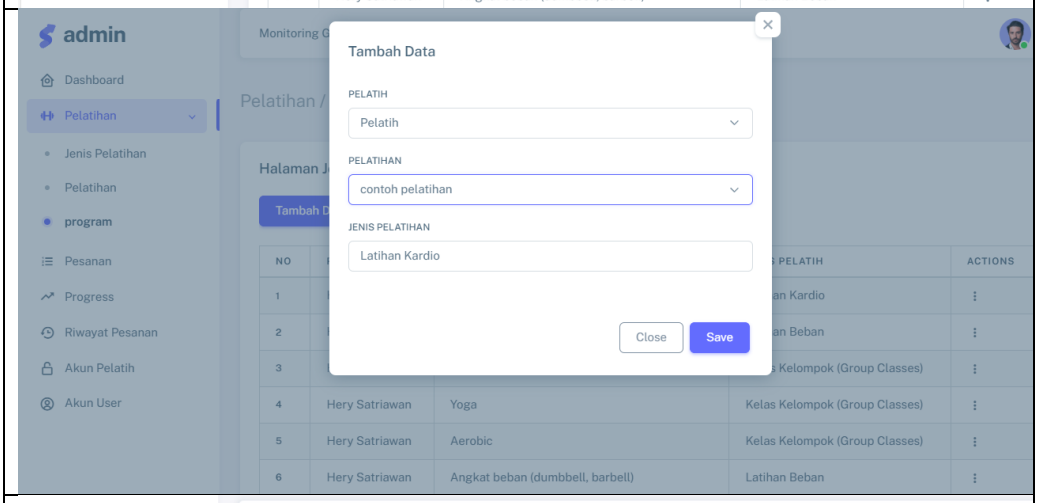


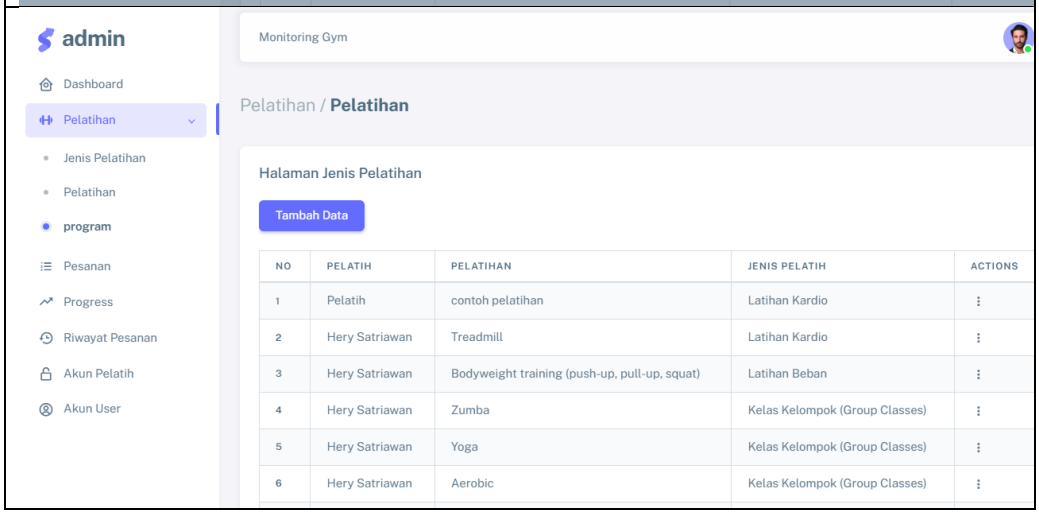
m. Pengujian halaman program

Tabel 4. 16 Pengujian halaman program

Test Faktor	Hasil	Keterangan
Admin menekan menu "Pelatihan" lalu memilih " Program" di *sidebar* navigasi. Admin menekan tombol tambah data pelatih serta jenis pelatihan	✔	Halaman " Program" berhasil ditampilkan, menunjukkan daftar jenis pelatihan dan pelatih yang ada. Admin dapat menambahkan data pelatih serta jenis pelatihan
Screen Shoot		


admin
Monitoring Gym
Dashboard
Pelatihan
Jenis Pelatihan
Pelatihan
program
Pesanan
Progress
Riwayat Pesanan
Akun Pelatih
Akun User
Pelatihan / Pelatihan
Halaman Jenis Pelatihan
Tambah Data
NO
PELATIH
PELATIHAN
JENIS PELATIH
ACTIONS
1 Hery Satriawan Treadmill Latihan Kardio
2 Hery Satriawan Bodyweight training (push-up, pull-up, squat) Latihan Beban
3 Hery Satriawan Zumba Kelas Kelompok (Group Classes)
4 Hery Satriawan Yoga Kelas Kelompok (Group Classes)
5 Hery Satriawan Aerobic Kelas Kelompok (Group Classes)
6 Hery Satriawan Angkat beban (dumbbell, barbell) Latihan Beban

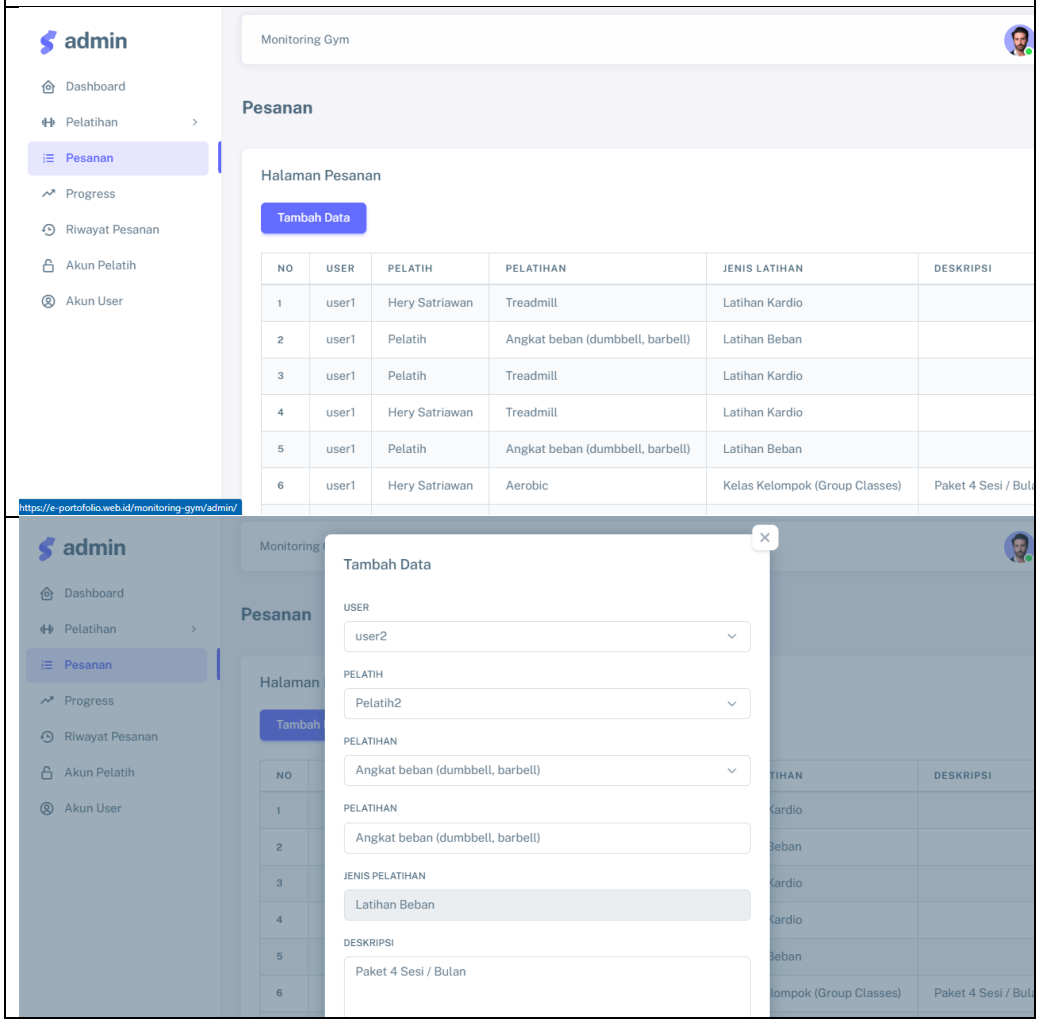

Tambah Data
PELATIH
Pelatih
PELATIHAN
contoh pelatihan
JENIS PELATIHAN
Latihan Kardio
Close
Save

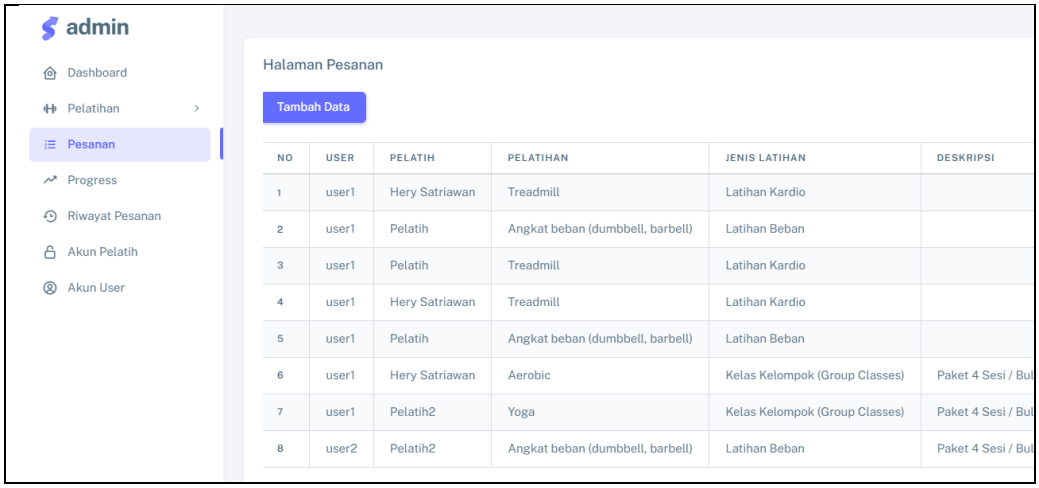

admin
Monitoring Gym
Dashboard
Pelatihan
Jenis Pelatihan
Pelatihan
program
Pesanan
Progress
Riwayat Pesanan
Akun Pelatih
Akun User
Pelatihan / Pelatihan
Halaman Jenis Pelatihan
Tambah Data
NO
PELATIH
PELATIHAN
JENIS PELATIH
ACTIONS
1 Pelatih contoh pelatihan Latihan Kardio
2 Hery Satriawan Treadmill Latihan Kardio
3 Hery Satriawan Bodyweight training (push-up, pull-up, squat) Latihan Beban
4 Hery Satriawan Zumba Kelas Kelompok (Group Classes)
5 Hery Satriawan Yoga Kelas Kelompok (Group Classes)
6 Hery Satriawan Aerobic Kelas Kelompok (Group Classes)

n. Pengujian halaman pesanan

Tabel 4. 17 Pengujian halaman pesanan

Test Faktor	Hasil	Keterangan
Admin menekan menu "Pesanan". Admin menekan tombol tambah data *user,* pelatih, jenis pelatihan,hari khusus, harga pelatihan	✔	Berhasil, karena halaman "Pesanan" berhasil ditampilkan, menunjukkan daftar pesanan yang ada. Admin dapat menambahkan data pesanan baru yang meliputi informasi *user*, pelatih, jenis pelatihan, hari khusus, dan harga pelatihan, serta menampilkan notifikasi sukses.
Screen Shoot		

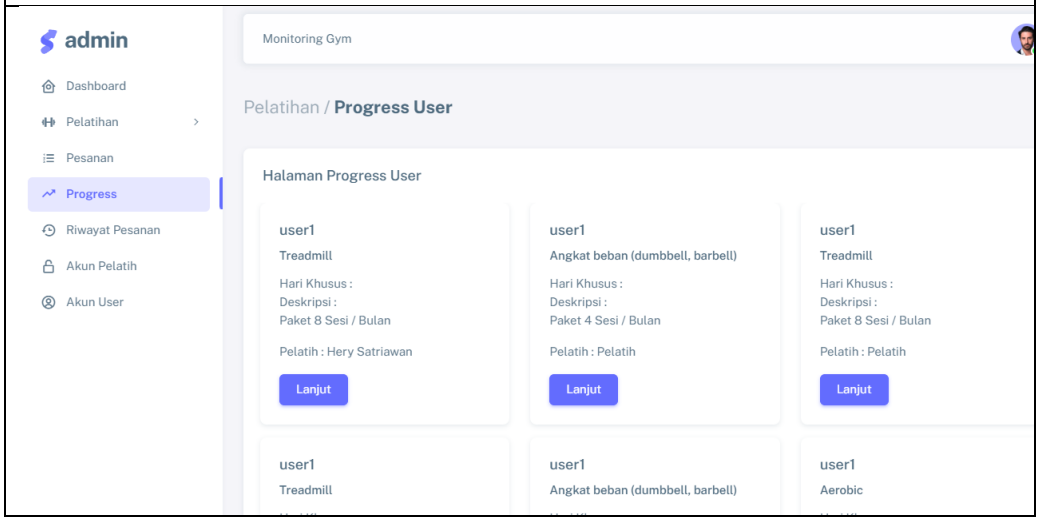


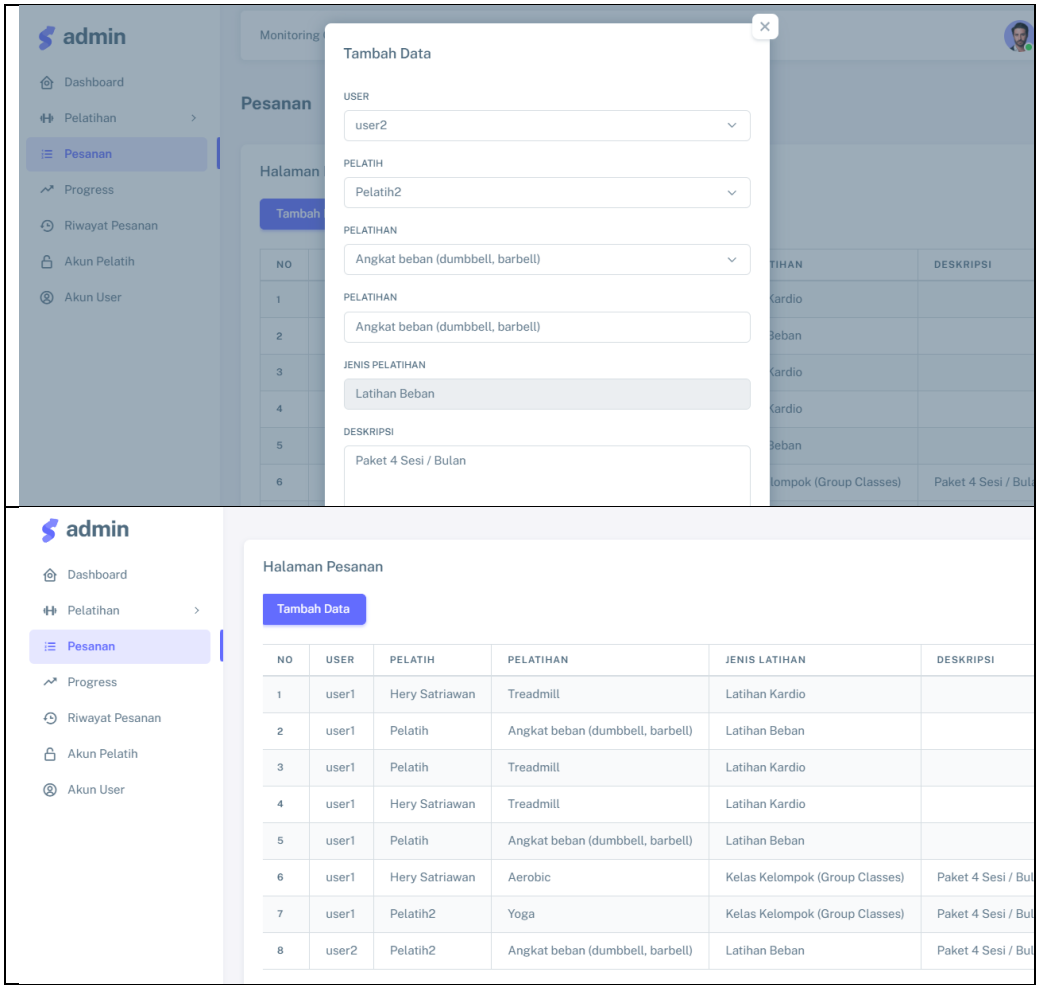


o. Pengujian halaman *progress user* - admin

Tabel 4. 18 Pengujian halaman *progress user* - admin

Test Faktor	Hasil	Keterangan
Admin menekan halaman *progress*. Admin menekan tombol tambah data *user*, pelatih, jenis pelatihan, hari khusus, harga pelatihan.	✔	Ketika Admin mengakses halaman "Progress", sistem menampilkan daftar progres *user* dan memungkinkan penambahan data progres baru. Ini mencakup informasi *user*, pelatih, jenis pelatihan, hari khusus, dan harga pelatihan.
Screen Shoot		

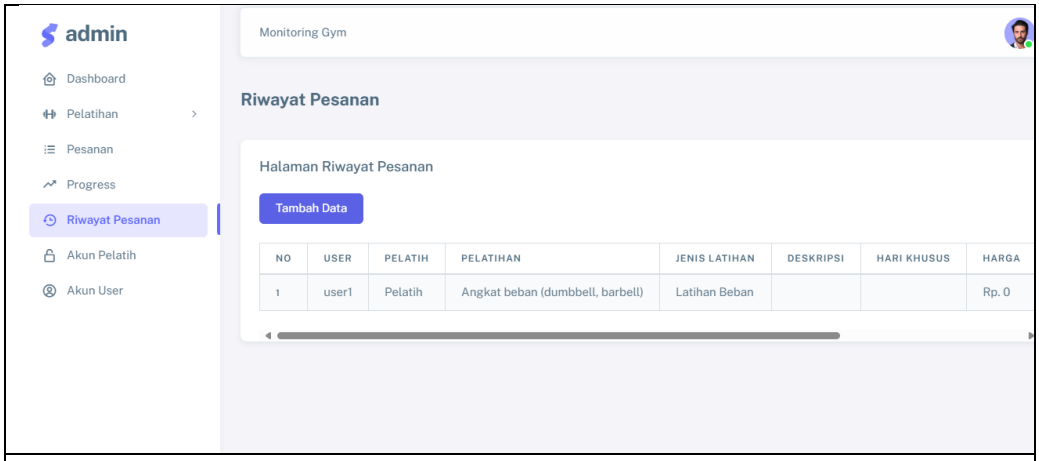


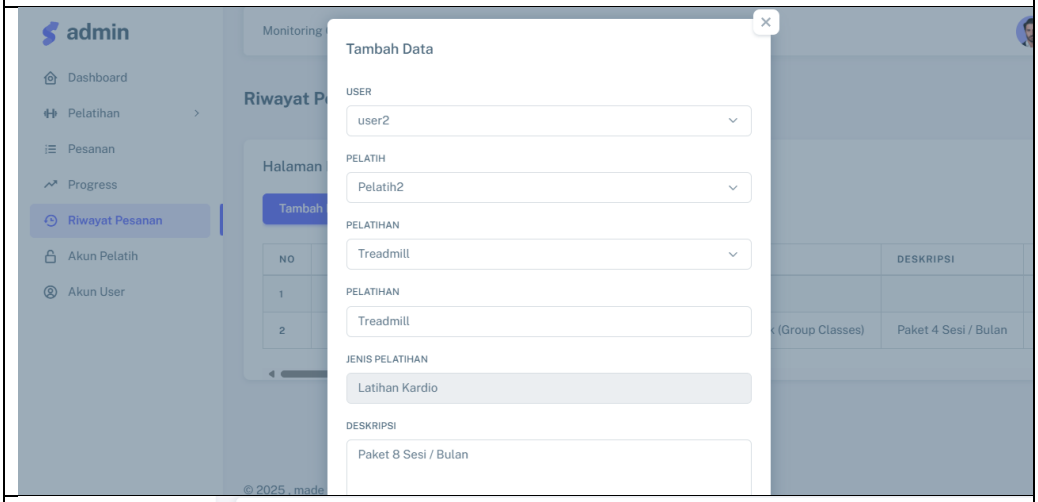


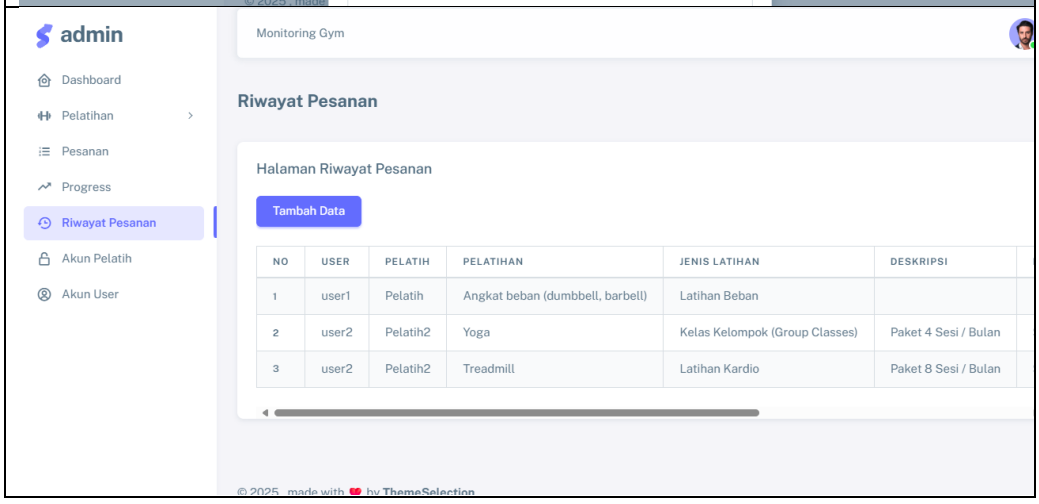
p. Pengujian halaman riwayat pesanan -admin

Tabel 4. 19 Pengujian halaman riwayat pesanan - admin

Test Faktor	Hasil	Keterangan
Admin mengakses menu "Riwayat Pesanan" dari navigasi utama aplikasi dan sistem menampilkan halaman tersebut.	✔	Halaman riwayat pesanan berhasil ditampilkan, menunjukkan daftar lengkap riwayat pesanan yang ada dalam sistem.
Screen Shoot		

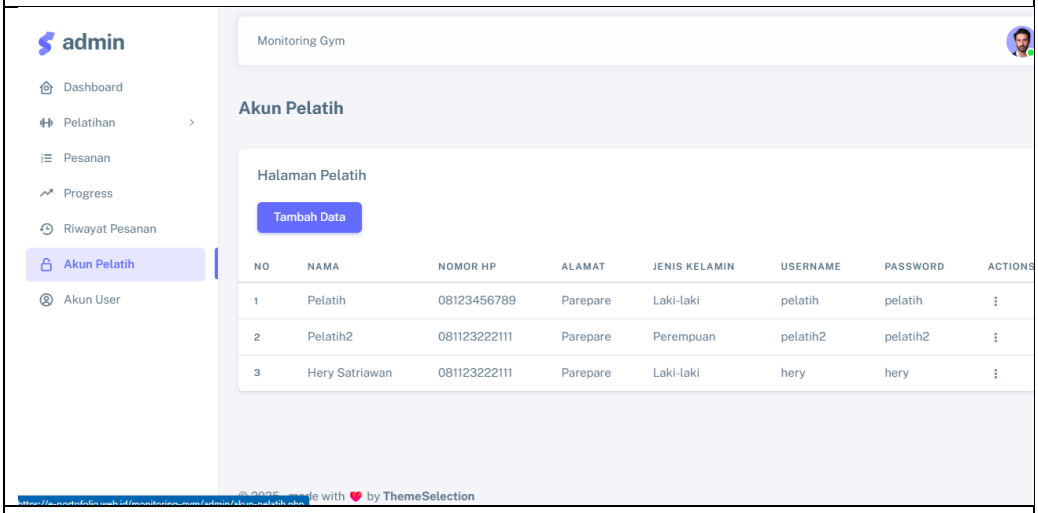
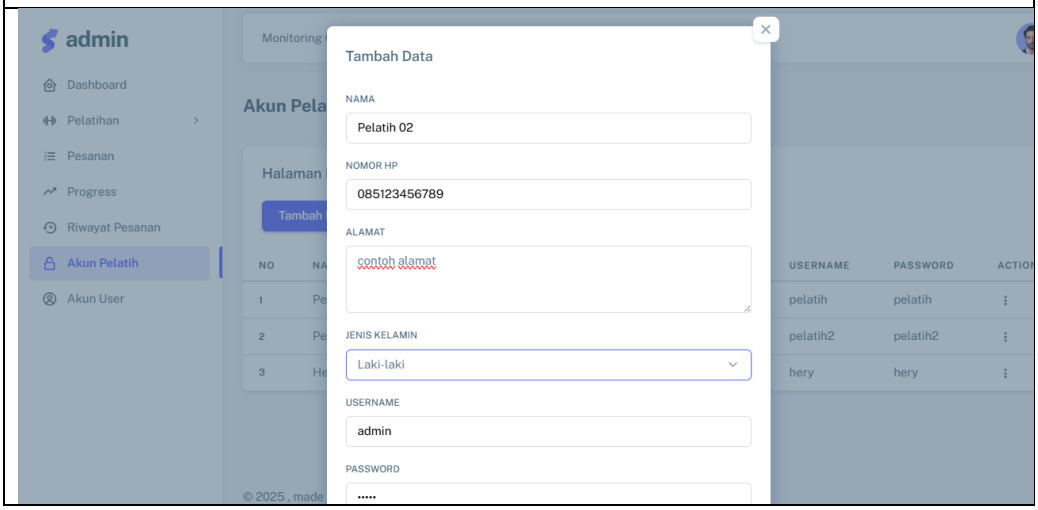

admin
Dashboard
Pelatihan
Pesanan
Progress
Riwayat Pesanan
Akun Pelatih
Akun User
Monitoring Gym
Riwayat Pesanan
Halaman Riwayat Pesanan
Tambah Data
NO
USER
PELATIH
PELATIHAN
JENIS LATIHAN
DESKRIPSI
HARI KHUSUS
HARGA
1
user1
Pelatih
Angkat beban (dumbbell, barbell)
Latihan Beban
Rp. 0

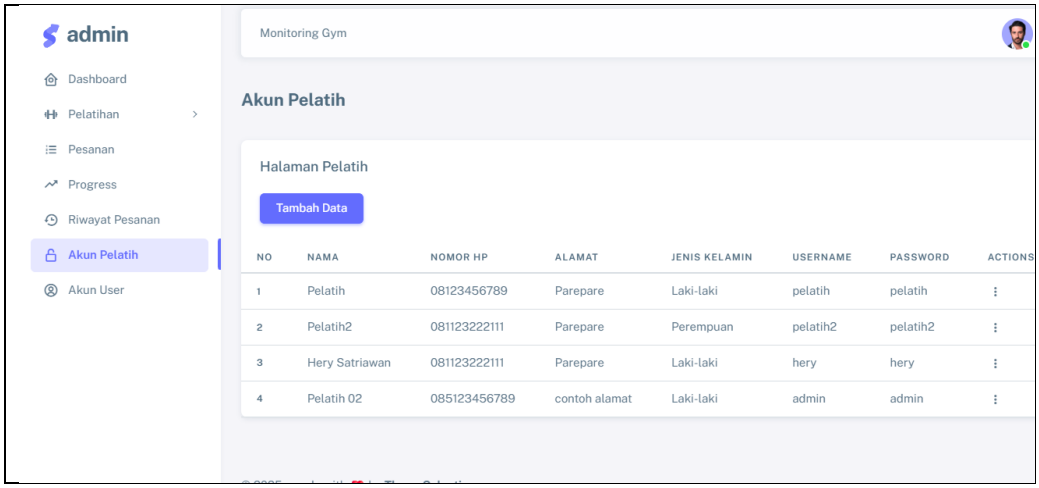

admin
Tambah Data
USER
user2
PELATIH
Pelatih2
PELATIHAN
Treadmill
PELATIHAN
Treadmill
JENIS PELATIHAN
Latihan Kardio
DESKRIPSI
Paket 8 Sesi / Bulan


admin
Dashboard
Pelatihan
Pesanan
Progress
Riwayat Pesanan
Akun Pelatih
Akun User
Monitoring Gym
Riwayat Pesanan
Halaman Riwayat Pesanan
Tambah Data
NO
USER
PELATIH
PELATIHAN
JENIS LATIHAN
DESKRIPSI
1
user1
Pelatih
Angkat beban (dumbbell, barbell)
Latihan Beban
2
user2
Pelatih2
Yoga
Kelas Kelompok (Group Classes)
Paket 4 Sesi / Bulan
3
user2
Pelatih2
Treadmill
Latihan Kardio
Paket 8 Sesi / Bulan

q. Pengujian halaman akun pelatih - admin

Tabel 4. 20 Pengujian halaman akun pelatih -admin

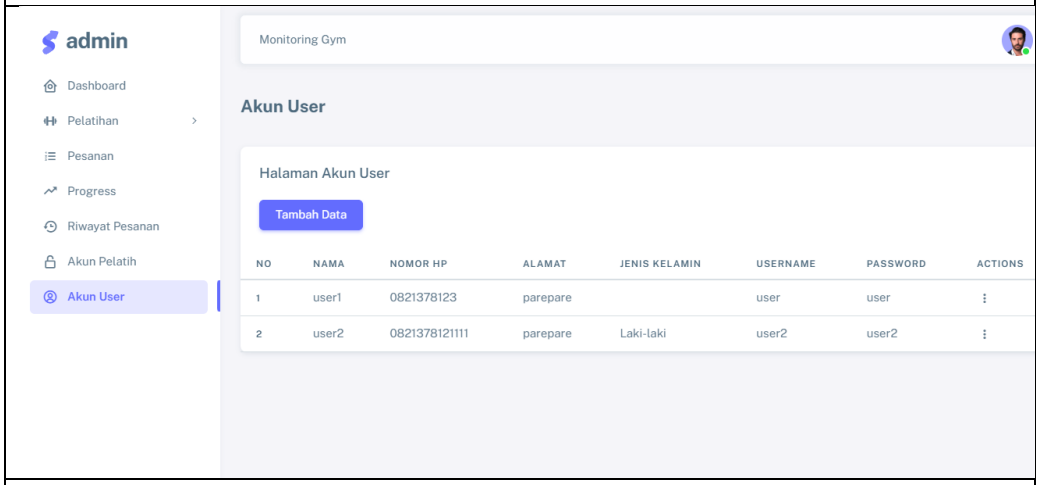
Test Faktor	Hasil	Keterangan
Admin menekan halaman akun pelatih	✔	Berhasil, karena sistem menampilkan halaman akun pelatih yang memuat daftar akun pelatih yang ada, memungkinkan Admin untuk melihat dan mengelola informasi mereka.
Screen Shoot		
		
		

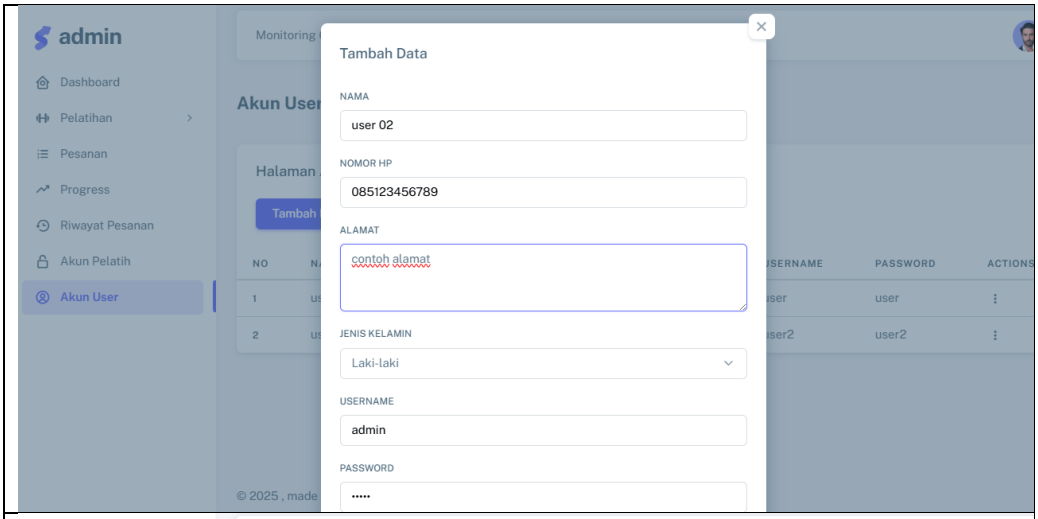


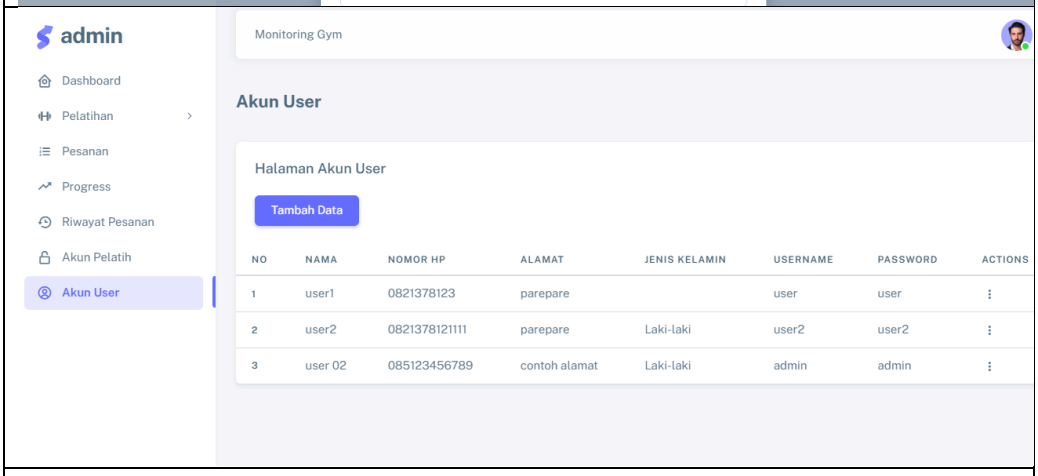
r. Pengujian halaman akun *user* - admin

Tabel 4. 21 Pengujian halaman akun *user*-admin

Test Faktor	Hasil	Keterangan
Admin menekan halaman akun *user*	✔	Berhasil, karena sistem menampilkan halaman akun *user* yang memuat daftar akun *user* yang ada, memungkinkan Admin untuk melihat dan mengelola informasi mereka.
Screen Shoot		



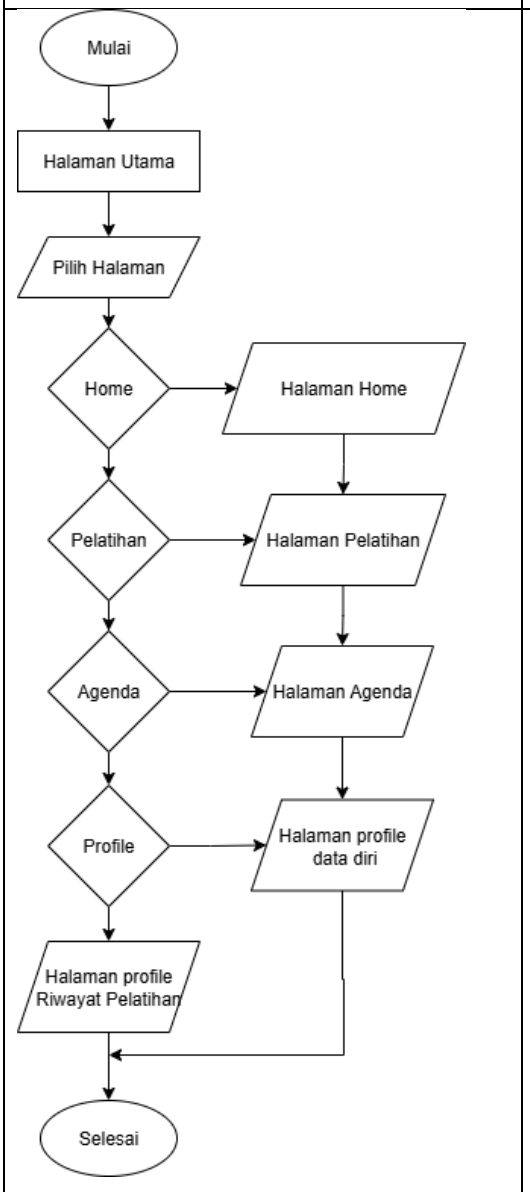
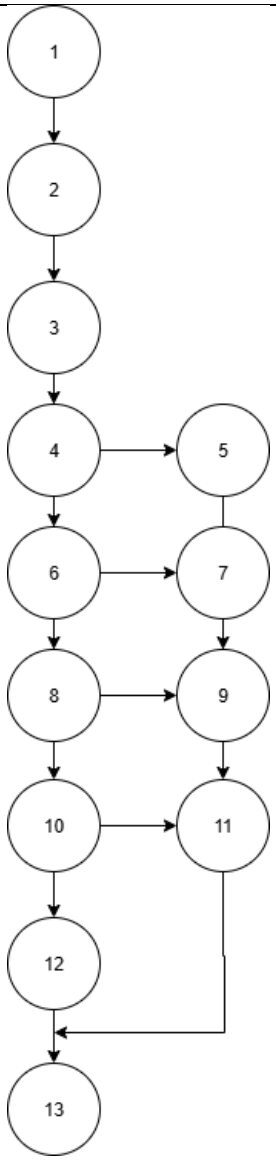

admin
Dashboard
Pelatihan
Pesanan
Progress
Riwayat Pesanan
Akun Pelatih
Akun User
Tambah Data
NAMA
user 02
NOMOR HP
085123456789
ALAMAT
contoh alamat
JENIS KELAMIN
Laki-laki
USERNAME
admin
PASSWORD


admin
Monitoring Gym
Dashboard
Pelatihan
Pesanan
Progress
Riwayat Pesanan
Akun Pelatih
Akun User
Akun User
Halaman Akun User
Tambah Data
NO NAMA NOMOR HP ALAMAT JENIS KELAMIN USERNAME PASSWORD ACTIONS
1 user1 0821378123 parepare user user
2 user2 0821378121111 parepare Laki-laki user2 user2
3 user 02 085123456789 contoh alamat Laki-laki admin admin

2. Pengujian *White Box*

a. Pengujian *White box user*

Tabel 4. 22. Pengujian *White Box user*

Flowchart	*Flowgraph*
	

Pengujian *white box* adalah pengujian yang didasarkan pada pengecekan detail perancangan, menggunakan struktur kontrol dari desain program secara procedural untuk membagi pengujian ke dalam beberapa kasus pengujian. Pemetaan *flowchart* ke

dalam *flowgraph* dan proses perhitungan V(G) terhadap perangkat lunak dapat dilihat pada penjelasan berikut :

Diketahui:

N=13 E=16

V(G) = E-N+2

= 16-13+2 = 5

V(G) = P+1

=4+1

=5

Region = 5

Independent Path.

1) Path 1 = 1-2-3-4-5-13
2) Path 2 = 1-2-3-4-6-7-13
3) Path 3 = 1-2-3-4-6-8-9-13
4) Path 4 = 1-2-3-4-6-8-10-11-13
5) Path 5 = 1-2-3-4-6-8-10-12-13

Grafik Matrik

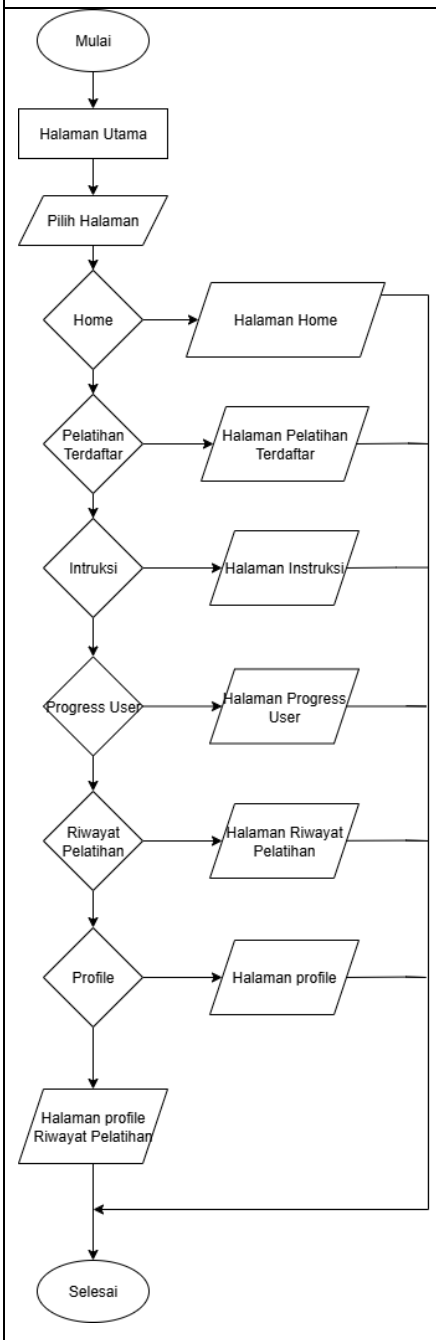
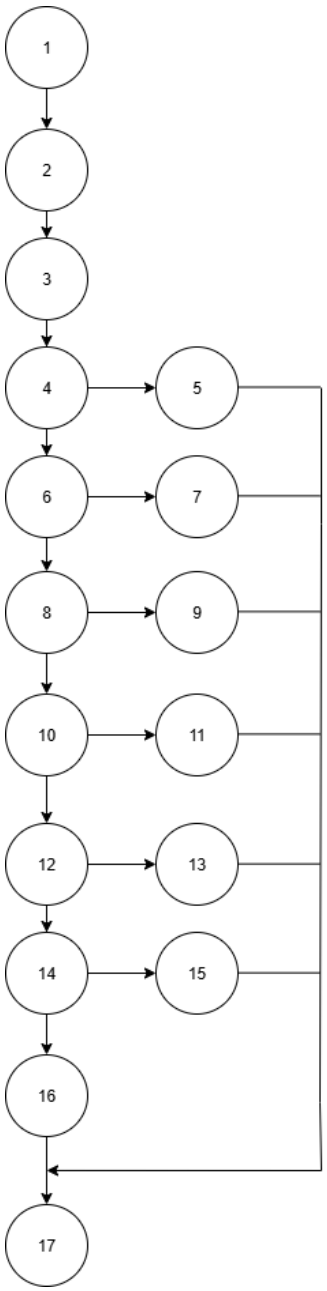
Tabel 4. 23. *White Box* Perhitungan *user*

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	E-1
1		1												1-1=0
2			1											1-1=0
3				1										1-1=0
4					1	1								2-1=1
5												1		1-1=0
6							1	1						2-1=1
7												1		1-1=0
8										1	1			2-1=1
9												1		1-1=0
10										1	1			2-1=1
11												1		1-1=0
12												1		1-1=0
13														
SUM (E+1)														4+1=5

Berdasarkan perhitungan diatas, *Region* = 5, *Independent Path* = 5, *Cyclomatic Complexity* = 5, maka *v* dinyatakan bebas dari kesalahan.

b. *White box* pelatih

Tabel 4. 24. *White Box* pelatih

Flowchart	*Flowgraph*
	

Pengujian *white box* adalah pengujian yang didasarkan pada pengecekan detail perancangan, menggunakan struktur kontrol dari desain program secara procedural untuk membagi pengujian ke dalam beberapa kasus pengujian. Pemetaan *flowchart* ke dalam *flowgraph* dan proses perhitungan V(G) terhadap perangkat lunak dapat dilihat pada penjelasan berikut :

Diketahui:

N=17 E=22

V(G) = E-N+2

= 22-17+2 = 7

V(G) = P+1

=6+1

=7

Region = 7

Independent Path.

1) Path 1 = 1-2-3-4-5-17
2) Path 2 = 1-2-3-4-6-7-17
3) Path 3 = 1-2-3-4-6-8-9-17
4) Path 4 = 1-2-3-4-6-8-10-11-17
5) Path 5 = 1-2-3-4-6-8-10-12-13-17
6) Path 6 = 1-2-3-4-6-8-10-12-14-15-17
7) Path 7= 1-2-3-4-6-8-10-12-14-16-17

Grafik Matrik

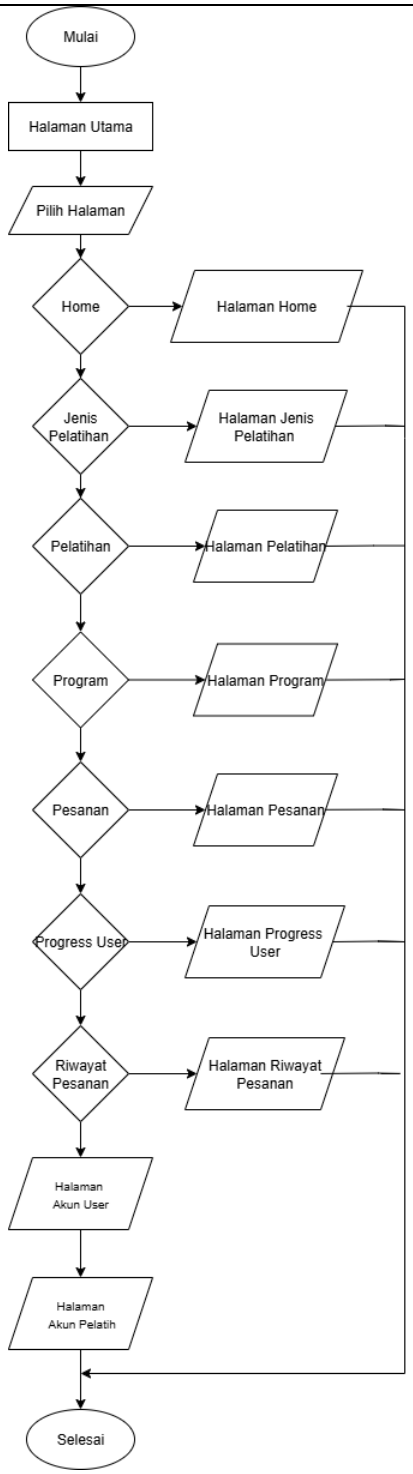
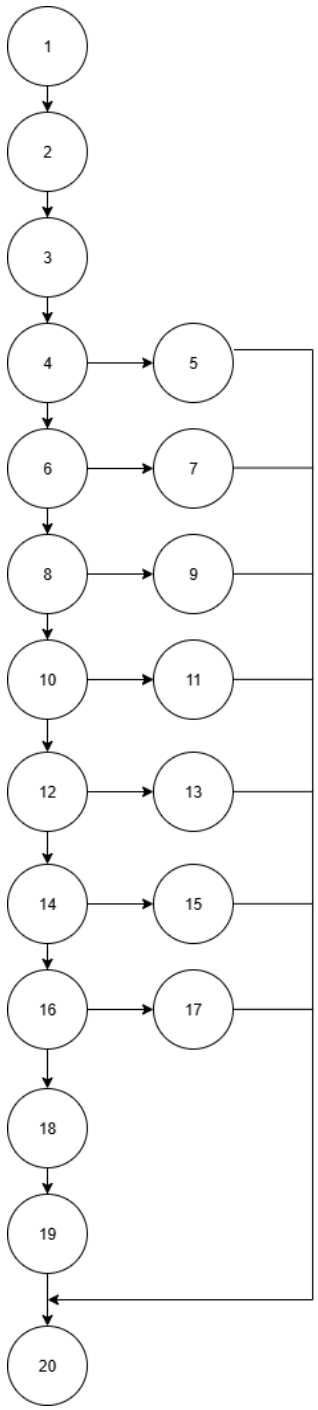
Tabel 4. 25. *White Box* Perhitungan pelatih

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	E-1
1		1																1-1=0
2			1															1-1=0
3				1														1-1=0
4					1	1												2-1=1
5																	1	1-1=0
6							1	1										2-1=1
7																	1	1-1=0
8									1	1								2-1=1
9																	1	1-1=0
10											1	1						2-1=1
11																	1	1-1=0
12													1	1				2-1=1
13																	1	1-1=0
14															1	1		2-1=1
15																	1	1-1=0
16																	1	1-1=0
17																		
SUM (E+1)																		6+1=7

Berdasarkan perhitungan diatas, Region = 7, *Independent Path* = 7, *Cyclomatic Complexity* = 7, maka dinyatakan bebas dari kesalahan.

c. *White box* admin

Tabel 4. 26. *White Box* admin

Flowchart		*Flowgraph*
		

Pengujian *white box* adalah pengujian yang didasarkan pada pengecekan detail perancangan, menggunakan struktur kontrol dari desain program secara procedural untuk membagi pengujian ke dalam beberapa kasus pengujian. Pemetaan *flowchart* ke dalam *flowgraph* dan proses perhitungan V(G) terhadap perangkat lunak dapat dilihat pada penjelasan berikut :

Diketahui :

N = 20 E = 26 R = 2

Penyelasaian :

V(G) = (E- N) + 2

= (26 – 20) + 2

= 8

V(G) = P+1

=7+1

=8

Independent Path.

1) Path 1 = 1-2-3-4-5-20
2) Path 2 = 1-2-3-4-6-7-20
3) Path 3 = 1-2-3-4-6-8-9-20
4) Path 4 = 1-2-3-4-6-8-10-11-20
5) Path 5 = 1-2-3-4-6-8-10-12-13-20
6) Path 6 = 1-2-3-4-6-8-10-12-14-15-20
7) Path 7 = 1-2-3-4-6-8-10-12-14-16-17-20
8) Path 8 = 1-2-3-4-6-8-10-12-14-16-18-19-20

Tabel 4. 27. *White Box* Perhitungan admin

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	E-1
1		1																			1-1=0
2			1																		1-1=0
3				1																	1-1=0
4					1	1															2-1=1
5																				1	1-1=0
6							1	1													2-1=1
7																				1	1-1=0
8									1	1											2-1=1
9																				1	1-1=0
10											1	1									2-1=1
11																				1	1-1=0
12													1	1							2-1=1
13																				1	1-1=0
14															1	1					2-1=1
15																				1	1-1=0
16																	1	1			2-1=1
17																				1	1-1=0
18																				1	1-1=0
19																				1	1-1=0
20																					
SUM (E+1)																					7+1=8

Berdasarkan perhitungan diatas, Region = 8, *Independent Path* = 8, *Cyclomatic Complexity* = 8, maka dinyatakan bebas dari kesalahan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan implementasi dan hasil pengujian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi berfungsi dengan baik sesuai dengan tujuan awalnya. Aplikasi ini, yang berjalan pada *smartphone* berbasis Android, merupakan sistem *monitoring gym* yang dapat membantu pengguna dalam memonitor aktivitas olahraga secara *real-time* dan memberikan analisis komprehensif terhadap performa olahraga. Kehadiran aplikasi ini memberikan kemudahan signifikan bagi pengguna umum, pelatih, dan pengelola *gym* dalam mengelola dan memantau aktivitas kebugaran.

B. Saran

Saran yang diberikan sebagai bentuk referensi dari pengembangan sistem yang telah dibangun adalah untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan lagi sistem yang berbasis Android dengan menambahkan fitur-fitur terbaru seperti fitur *tracking* aktivitas olahraga *outdoor* yang memerlukan GPS *tracking*, integrasi *payment gateway* yang sesungguhnya untuk *booking gym*, serta fitur-fitur yang mendukung analisis data performa dan rekomendasi latihan yang lebih personalisasi. Penambahan fitur-fitur ini dapat membantu meningkatkan kualitas pengalaman pengguna dan fungsionalitas aplikasi *monitoring gym* secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

Apache Friends. (2025). XAMPP: Apache, MySQL, PHP, and Perl. Diperoleh dari https://www.apachefriends.org/index.html (Diakses pada 2 Mei 2025)

Booch, G. (1999). Object-oriented analysis and design with applications. Boston: Addison-Wesley.

Cholik, M. (2025). Pengertian olahraga menurut para ahli [Artikel]. Diperoleh dari https://www.idntimes.com/sport/arena/yogama-wisnu-oktyandito/pengertian-olahraga-menurut-para-ahli-lengkap (Diakses pada 2 Mei 2025)

Departemen Pendidikan Nasional. (2015). Kamus besar bahasa Indonesia (Edisi ke-4). Jakarta: Balai Pustaka.

Dewan Olahraga Eropa. (2025). Olahraga sebagai aktivitas kesehatan. Diperoleh dari https://www.sportseurope.org (Diakses pada 2 Mei 2025)

Digoogling. (2025). Pengertian dan perkembangan sistem operasi Android. Diperoleh dari https://digoogling.com/pengertian-dan-perkembangan-sistem-operasi-android (Diakses pada 2 Mei 2025)

Fowler, M. (2004). UML distilled: A brief guide to the standard object modeling language (3rd ed.). Boston: Addison-Wesley.

Google. (2024). Android Studio: Pengembangan aplikasi Android yang efisien. Diperoleh dari https://developer.android.com/studio (Diakses pada 2 Mei 2025)

Gunawan, A. (2015). Olahraga kebugaran jasmani di pusat kebugaran. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Jogiyanto. (2005). Analisis dan desain sistem informasi. Yogyakarta: Andi.

Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia. (2017). Pedoman penyelenggaraan pusat kebugaran jasmani. Jakarta: Kemenpora.

Microsoft Azure. (2024). Apa itu Java?—Panduan pemula Java. Diperoleh dari https://azure.microsoft.com/id-id/resources/cloud-computing-dictionary/what-is-java-programming-language (Diakses pada 2 Mei 2025)

Pressman, R. S. (2002). Rekayasa perangkat lunak: Pendekatan praktisi (Edisi ke-6). Jakarta: Erlangga.

Pressman, R. S. (2016). Software engineering: A practitioner's approach (Edisi ke-8). New York: McGraw-Hill.

Suryani, T. (2018). Pengaruh aktivitas di pusat kebugaran terhadap kesehatan jasmani dan mental masyarakat perkotaan. Jurnal Keolahragaan Indonesia, 10(2), 87–94.

Tandra, H. (2025). Gerakan tubuh dan kesehatan. Diperoleh dari https://www.tandra.com/gerakan-tubuh-dan-kesehatan (Diakses pada 2 Mei 2025)

Tempo.co. (2025). Pengertian monitoring, manfaat, tujuan, prinsip, dan contohnya. Diperoleh dari https://www.tempo.co/gaya-hidup/pengertian-monitoring-manfaat-tujuan-prinsip-dan-contohnya--1191880 (Diakses pada 2 Mei 2025)

Universitas Binus Malang. (2024). Perangkat lunak: Pengertian, peran, serta contohnya. Diperoleh dari https://binus.ac.id/malang/2024/08/perangkat-lunak-pengertian-peran-serta-contohnya (Diakses pada 2 Mei 2025)

Universitas Telkom. (2024). Memahami apa itu aplikasi dan fungsinya di era digital. Diperoleh dari https://dif.telkomuniversity.ac.id/memahami-apa-itu-aplikasi-dan-fungsinya-di-era-digital (Diakses pada 2 Mei 2025)

Universitas123. (2022). Metode rekayasa perangkat lunak. Diperoleh dari https://www.universitas123.com/news/metode-rekayasa-perangkat-lunak (Diakses pada 2 Mei 2025)