

ABSTRAK

Sport Club adalah tempat yang menyediakan fasilitas guna menunjang gaya hidup sehat untuk pelanggan, terdapat banyak fasilitas yang diberikan oleh *Sport Club* pada umumnya, yaitu kolam renang, *gym*, tenis, *aerobic*, bela diri dan lain-lain. Pada umumnya *Sport Club* memiliki layanan membership untuk para pelanggan, dengan layanan membership tersebut memperoleh kelebihan untuk pelanggan maupun pihak *Sport Club*. Terdapat beberapa *Sport Club* yang tidak memiliki aplikasi yang dapat mencakup seluruh pekerjaan khususnya pada layanan *Membership* ini, sehingga proses pendaftaran, pendataan, hingga akses masuk fasilitas bagi *member*. Dari permasalahan yang ada maka peneliti bermaksud merancang sebuah *prototype* untuk para usaha *Sport Club* untuk membantu dalam menjalankan usahanya. Metode perancangan menggunakan metode *Prototyping*. Dalam melakukan penelitian, penulis melakukan wawancara, observasi serta studi literatur untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan penelitian. *Prototype* ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk dibuat aplikasi oleh pengembang sehingga dapat diterapkan oleh pihak usaha *Sport Club*. Hasil pengujian pada *prototype* dilakukan memanfaatkan metode pengujian *User Acceptance Testing*, pada gambar pengetesan yang dilaksanakan memperoleh hasil yakni secara keseluruhan sesuai yang diharapkan pengguna.

Kata kunci: *Sport Club*, *Membership*, *Prototype*, *ESIA*, *User Acceptance Testing*