BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ajs Gym merupakan sebuah Fitnes center di kota bandung yang berdiri pada tanggal 5 mei 2009, yang dipimpin oleh bapak ary yang merupakan pemiliknya. Seiring berjalanya waktu, dan semakin berkembangnya AJS gym maka semakin banyak yang mandaftar sebagai anggota atau member, sehingga mulai muncul berbagai masa di bagian administrasi.

Selama ini AJS Gym khususnya bagian administrasi dan absensi mendapatkan banyak kesulitan dalam hal absensi member. Dimana peraturan AJS Gym yang mengharuskan setiap member yang datang untuk melakukan latihan diwajibkan mengisi absen.

Absensi yang masih digunakan selama ini masih bersifat manual, karena setiap member harus menuliskan absensinya, bahkan sering juga terdapat member yang yang tidak mengisi absen, sehingga pihak AJS gym mendapatkan kesulitan dalam pemantauan dan pengontrolan member.

Absensi ini akan berhubungan dengan masalah administrasi, dimana jika member belum membayar iuran tidak diperbolehkan mengisi absen dan melakukan latihan, tapi karena absensi yang ada sekarang masih manual, memungkinkan terjadinya kecurangan member, member bias melakukan absensi dan latihan meskipun belum membayar iuran.

Berdasarkan latar belakang yang mengacu pada permasalahan diatas,maka perlu dibuat "**Program Aplikasi Absensi Member AJS Gym**"

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah yang dibahas, dapat disimpulkan bagaimana cara membangun Program Aplikasi Absensi Member AJS Gym?

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud yang ingin dicapai berdasarkan identifikasi dari permasalahan ini adalah untuk membangun Program Aplikasi absensi member di Ajs Gym

1.3.2 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari pembangunan aplikasi Absensi Ajs Gym adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah administrasi di AJS Gym.
2. Membuat pemilik lebih mudah menyusun dan mengevaluasi daftar hadir.
3. Menghindari kecurangan member dalam pembayaran iuaran bulanan.
4. Memantau perkembangan member di AJS Gym.

1.4 Batasan Masalah

Aplikasi ini memiliki cakupan yang sangat luas, sementara waktu diberikan sangat terbatas. Karena perlu dibuat pembatasan dalam hal-hal sebagai berikut :

1. Data yang di peroleh adalah data member dan data keuangan member di AJS Gym
2. Data yang diolah adalah data Keuangan dan Data member AJS Gym
3. Informasi yang dihasilkan adalah Absensi member harian, Iuaran member perbulan, dan total member di AJS Gym
4. Aplikasi yang dibangun berbasis Desktop
5. Pemodelan data yang digunakan adalah pemodelan data terstruktur

6. Pengolahan data

   Data yang diolah adalah Data keuangan member dan Daftar hadir member.

7. Aplikasi ini dibangun menggunakan Delphi 7 dan Databasenya yaitu MySql serta Servernya yaitu Wamp.
8. Sistem Operasi yang mendukung sistem yang akan dibangun ini adalah Microsoft windows XP, Vista & 7.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode Penelitian yang akan digunakan dalam Praktek Kerja Lapangan ini adalah :

1. Pengumpulan data yang terdiri dari :
   a. Metode Observasi

      Merupakan teknik pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan atau penelitian langsung dari objek penelitian.

   b. Metode Wawancara

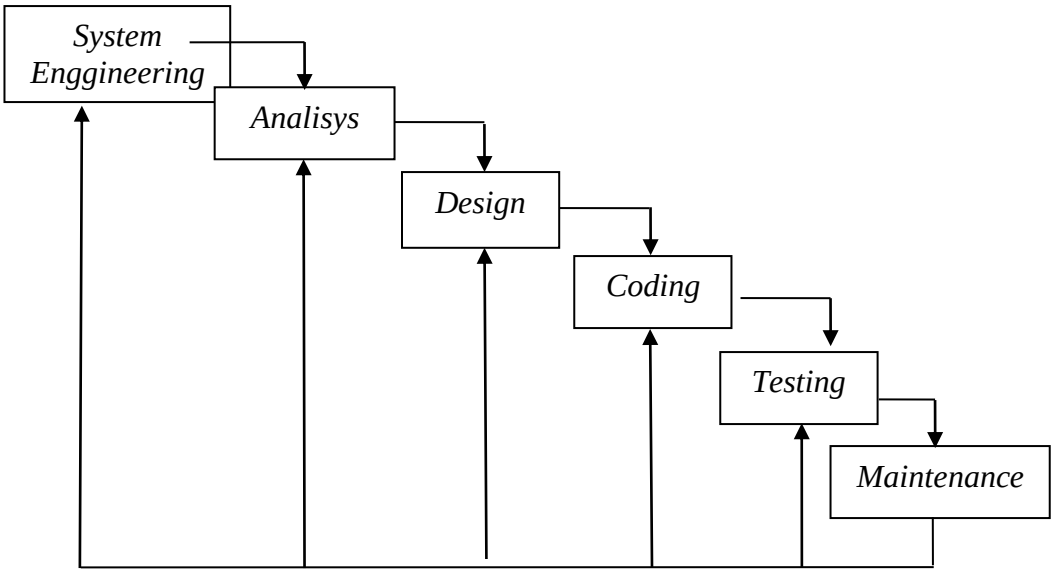
      Merupakan teknik pengumpulan data dengan mengadakan wawancara langsung berupa tanya jawab kepada pihak yang berperan dalam penggunaan aplikasi ini untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat.

   c. Metode Studi Pustaka

      Merupakan teknik pengumpulan data dengan mempelajari buku – buku, karya ilmiah, dan koleksi perpustakaan yang berkaitan dengan materi yang dibahas.

2. Pengembangan Perangkat Lunak

Model perancangan perangkat lunak yang digunakan adalah model *Waterfall*, dengan tahapan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Pemodelan *waterfall*

Penjelasan:

a. *System Enggineering* : tahapan ini untuk mendefinisikan sistem, batasan-batasan, maksud dan tujuan, dan kebutuhan pembangun sistem menyangkut sumber daya perangkat keras, manusia, biaya dan jadwal.

b. *System Analysis* : dalam tahap ini yang terkumpul dilihat sejauh mana kegunaan data tersebut nantinya dalam aplikasi yang akan dibangun. Dalam tahap ini pula ditentukan kebutuhan dari aplikasi yang akan dibangun.

c. *System Design* : dalam tahap ini dari data yang telah dianalisis sebelumnya dapat ditentukan bentuk rancangan antarmuka aplikasi yang sesuai dengan aplikasi yang akan dibangun.

d. *System Coding* : setelah selesai tahap analisis dan desain maka tahap *coding* dimana tahapan ini adalah penterjemah hasil perancangan ke dalam bentuk mesin yang bisa dibaca yaitu membuat program dengan menggunakan bahasa pemograman.
e. *System Testing* : setelah tahap *coding* selesai maka tahap *testing* atau percobaan aplikasi dapat dilakukan yang difokuskan pada kebenaran logika perangkat lunak dan fungsional sistem serta interaksi antara sistem dan pemakai. Karena setiap program yang dibuat harus diuji.
f. *System Maintenance* : dalam tahap ini dilakukan pemeliharaan aplikasi yang telah diimplementasikan sebelumnya untuk melakukan pengecekan kesalahan atau perubahan-perubahan atau penambahan yang sesuai dengan permintaan user.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan tugas kerja praktek adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas dan menerangkan perihal yang menjadi latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab membahas tentang Sejarah perusahaan dan Landasan teori yang digunakan serta penjelasan tentang Program aplikasi yang digunakan untuk membangun Aplikasi ini.

BAB III : PEMBAHASAN

Bab ini menampilkan pembahasan dari Program Aplikasi Absensni di AJS Gym serta berisi langkah – langkah yang dilakukan untuk menerapkan sistem yang telah dirancang dan analisa dari hasil pengujian yang dilakukan terhadap sistem yang akan di implementasikan.

BAB IV : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan kesimpulan dari aplikasi yang dibuat oleh penulis serta saran yang diberikan oleh pihak dari AJS GYM setelah penulis melakukan implementasi aplikasi tersebut.