BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kehadiran teknologi komputer dengan kekuatan prosesnya telah memungkinkan pengembangan perangkat lunak aplikasi manajemen berbasis website. Dengan memanfaatkan teknologi komputer, didapat manfaat berupa kemudahan menyimpan, mengorganisasi dan melakukan pengambilan (*retrieval*) terhadap berbagai data. Didukung dengan perangkat lunak itu sendiri dan konfigurasi perangkat keras yang tepat, perusahaan dapat membangun sistem informasi manajemen yang handal dan berpengaruh secara signifikan terhadap kinerja perusahaan secara keseluruhan.

Ary Jusuf Senewe GYM (AJS GYM) merupakan salah satu tempat fitness (Gym) yang mulai berkembang di Kota Bandung. AJS GYM ini berkembang cukup pesat terbukti dari prestasi yang diraih oleh membernya yang sering mengikuti kontes kebugaran seperti LOTY (L-Men *Of The Year*) atau Bandung Raga, sehingga tiap tahun pun member yang mendaftar ke AJS Gym terus meningkat, berikut ini jumlah member AJS Gym 3 tahun terakhir.

Seiring dengan kemajuan zaman yang semakin pesat, maka manusia dituntut untuk mengikuti perkembangan dari dunia itu sendiri. Kadang manusia pun tidak memandang waktu dalam melakukan kegiatan atau aktivitas sehari-hari, mereka membutuhkan sesuatu yang simple. Umumnya kejadian yang sering terjadi pada

tempat kebugaran atau gym adalah keterbatasan media promosi, pengolahan data yang dimulai dari pengolahan data member, data pembayaran iuran bulanan, data pemesanan suplemen dan informasi mengenai kebutuhan nutrisi. Kejadian diatas merupakan beberapa proses yang merupakan interaksi antara bagian internal gym ataupun administrasi data yang telah disusun sedemikian rupa dengan proses dan prosedur-prosedur tertentu. Diharapkan dengan adanya suatu sistem informasi sebagai media promosi, pengolahan data member , pengolahan data iuran bulanan dan pengolahan data pemesanan suplemen yang merupakan bagian dari system pelayanan member yang menerima inputan dari user (member) dapat memberikan kemudahan mengolahnya untuk melakukan proses kegiatan pendaftaran, kegiatan pembayaran iuran perbulan dan kegiatan pemesanan antara member dan gym tersebut.

Tabel 1.1 Jumlah Member dan Jumlah Pemesanan

Tahun	2011	2012	2013
Jumlah Member (orang)	508 member	741 member	979 member
Jumlah Pemesanan (produk)	38 botol	74 botol	92 botol

Kesulitan yang sering terjadi pada bagian internal gym adalah banyaknya pengolahan data yang memerlukan pengolahan dalam waktu yang relative singkat. Sebagai contoh pada saat calon member yang akan mendaftar, member yang akan membayar iuran perbulan atau member yang akan memesan suplemen, petugas harus mencatat data pendaftaran, data pembayaran dan data pemesanan secara manual dan

member harus datang langsung ke tempat gym. Adanya kondisi dimana kebutuhan untuk pengolahan data yang lebih interaktif dimana pada saat ini begitu jauhnya penerapan teknologi informasi berbasis web yang sangat membantu dalam penyebaran informasi secara global.

Kendala yang sering terjadi adalah data yang ditulis secara manual akan sulit untuk dicari, diperbaharui dan mudah hilang. Begitu pula bagi pemilik sekaligus petugas AJS GYM yang melayani member dan non member ini, mereka masih harus mencatat data pendaftaran member, data iuran perbulan member dan data pemesanan sehingga pekerjaan ini akan menjadi lama.

Untuk mengatasai masalah tersebut, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan adanya sebuah aplikasi berbsasis *website*. Hal ini sangatlah penting karena keberadaan suatu system informasi berbasis *website* dapat membantu dalam media promosi, proses pendaftaran member, proses pembayaran iuran bulanan dan pemesanan suplemen secara online. User (member) tinggal membuka web yang ada dan mencari informasi mengenai AJS GYM, proses pendaftaran, proses pembayaran iuran bulanan ataupun pemesanan suplemen dimanapun dan kapanpun. Bagi petugas tidak perlu lagi mencatat data-data member atau data pemesanan suplemen, petugas cukup mengakses database yang sudah diisi oleh user (member). Oleh karena hal tersebut, penulis tertarik untuk mengangkat tema dalam penulisannya kali ini yaitu "**Sistem Informasi Pelayanan Member di AJS GYM Bandung Berbasis Web**".

1.2 Identifkasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan langkah awal dari suatu kegiatan penelitian, yaitu untuk mengetahui latar belakang, kelemahan-kelemahan yang dihadapi serta masalah-masalah yang timbul dalam sistem yang sedang berjalan. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat diidentifikasikan beberapa masalah yang muncul pada system informasi pelayanan member di AJS GYM adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan media promosi, pengolahan data yang dimulai dari pengolahan data member, data iuran bulanan, data pemesanan suplemen, informasi mengenai kebutuhan nutrisi.
2. Dalam proses pendaftaran member, pembayaran iuran bulanan dan pemesanan suplemen AJS GYM masih menggunakan proses yang manual yaitu mencatat data calon member yang akan mendaftar, data iuran bulanan dan data pemesanan suplemen. Data yang ditulis secara manual akan sulit untuk dicari, diperbaharui dan mudah hilang.
3. Proses pendaftaran member, pembayaran iuran bulanan dan pembayaran pemesanan suplemen yang harus datang langsung ke AJS GYM.
4. Belum adanya fasilitas pengiriman produk (suplemen) yang dipesan, kecuali datang langsung ke AJS GYM.

1.2.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang ada adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem pelayanan member yang sedang berjalan di AJS GYM.
2. Bagaimana merancang sebuah system informasi pelayanan member berbasis *website* yang dapat mendukung proses promosi, pendaftaran member, pembayaran iuran dan pemesanan suplemen di AJS GYM.
3. Bagaimana evaluasi atau pengujian system informasi pelayanan member di AJS GYM.
4. Bagaimana implementasi system informasi pelayanan member di AJS GYM.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah merancang dan membuat sistem informasi berbasis *web* untuk pelayanan member di AJS GYM. Yang dimaksudkan untuk memudahkan para petugas dalam media promosi, mengolah data member , data iuran dan data produk (suplemen). Dan bagi calon member yang akan mendaftar atau member yang akan membayar iuran bulanan ataupun member yang akan memesan suplemen, tidak perlu lagi datang langsung ke AJS GYM melainkan hanya cukup membuka form pendaftaran, pembayaran dan pemesanan yang ada di web secara online. Hal ini diharapkan dapat mempermudah pihak AJS GYM dan member dalam proses pendaftaran, pembayaran dan pemesanan suplemen.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui sistem pelayanan member yang sedang berjalan di AJS Gym.
2. Untuk merancang dan membuat system informasi berbasis *web* mengenai pelayanan member di AJS GYM.
3. Untuk mengetahui analisis dan pengujian sistem informasi pelayanan member di AJS GYM.
4. Melakukan tahap implementasi yang sesuai, untuk menentukan kualitas system informasi berbasis *website* yang dibuat.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

Penelitian yang dilakukan mempunyai kegunaan bagi beberapa pihak termasuk dalam bidang praktis yaitu sebagai berikut :

a. Pihak AJS GYM

Mempermudah penyebaran informasi mengenai AJS GYM sebagai media promosi juga mempermudah proses pengolahan dan penyimpanan data kedalam database sehingga mengurangi kesalahan dalam proses pelayanan member.

b. Bagi User (member)

Memberikan kemudahan bagi user (member) mencari tahu mengenai AJS GYM melakukan pendaftaran, pembayaran iuaran bulanan ataupun pemesanan secara online yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Dalam bidang akademis, penelitian ini dapat memberikan kegunaan sebagai berikut:

1. Bagi Pengembangan Ilmu

   Sebagai pengembangan ilmu yang diperoleh pada Program Studi Sistem Informasi khususnya dalam Sistem Informasi Pelayanan Member di AJS GYM Bandung berbasis web.

2. Bagi Peneliti Lain

   Dapat menjadi bahan referensi untuk perbaikan atau pengembangan bagi peneliti lainnya yang akan meneliti dibidang / masalah yang sama.

3. Bagi Penulis

   a. Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dalam mengembangkan teori dan penerapannya pada dunia praktik, khususnya system informasi pelayanan member secara *online.*

   b. Untuk memenuhi syarat kelulusan/skripsi Bagi Pengembangan Ilmu.

1.5 Batasan Masalah

Pembatasan masalah yang digunakan dalam sebuah pembahasan bertujuan agar dalam pembahasannya lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Adapun pembatasannya meliputi:

1. Hanya membuat system informasi berbasis *web* untuk pelayanan member AJS GYM yang mencakup bagian pendaftaran member, pembayaran iuran bulanan dan pemesanan suplemen.
2. Sebagai media promosi AJS GYM dan pemesanan suplemen yang mencakup seluruh wilayah Indonesia.
3. Pendaftaran member, pembayaran iuran bulanan dan pemesanan suplemen dapat dilakukan oleh user (member ataupun non member) secara online atau datang langsung ke AJS GYM.
4. Aturan pembayaran pendaftaran member, iuran perbulan dan pemesanan suplemen dengan cara transfer ke rekening yang di tentukan, kemudian user (member) mengupload foto bukti transfer ke form yang sudah disediakan.
5. Pengiriman suplemen manggunakan JNE (kurir)

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi yang menjadi objek penelitian ini adalah sebagai berikut:

Nama Perusahaan : AJS GYM

Alamat : Jl. Bangbayang Selatan no 35/157 D
(belakang Grapari Telkomsel Dago)

Telp : Telp. (022) 71200049

1.6.2 Waktu Penelitian

Adapun waktu penelitiannya adalah:

Tabel 1.2 Waktu Penelitian

KEGIATAN	Bulan																							
	Februari 2014				Maret 2014				April 2014				Mei 2014				Juni 2014				Juli 2014			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Identifikasi Kebutuhan																								
a. Observasi																								
b. Wawancara																								
c. Pengumpulan Data																								
d. Analisis Dokumen																								
2. Membuat Prototype																								
a. Perancangan Proses																								
b. Perancangan Basis Data																								
c. Pembuatan Program																								
3. Menguji Prototype																								
4. Memperbaiki Prototype																								
5. Mengembangkan Versi Produk																								

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi akan diuraikan menjadi lima bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tuang lingkup permasalahan secara umum dan singkat yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan perancangan sistem informasi pelayanan member dan pembuatan website menggunakan Notepad++.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan lebih rinci dan terurut mengenai sejarah singkat perusahaan, tujuan perusahaan, struktur organisasi, deskripsi jabatan, fungsi yang terkait, formulir/dokumen yang digunakan, sistem yang sedang berjalan, serta kelemahan system yang sedang berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan sistem informai pelayanan member, tentang bagaimana perancangan sistem, gambaran sistem yang diusulkan, hingga implementasi sistem.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menguraikan simpulan dan saran dari hasil analisis penelitian dari permasalahan yang ada.