BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi pada jaman sekarang ini sangat menarik untuk mengembangkan teknologi yang sifatnya fleksibel terutama dalam menjalankan proses bisnis pada berbagai bidang usaha. Harapan tersebut muncul karena dari banyaknya pengguna teknologi, dimana salah satunya menggunakan layanan web untuk menyampaikan informasi yang siap dalam penyajiannya berupa sistem informasi pendaftaran dan masih banyak lagi.

Usaha dalam hal kebugaran dan kesehatan merupakan salah satu usaha yang sekarang sudah mulai dikembangkan karena olahraga dipandang sebagai aktivitas yang penting agar tubuh tetap sehat apalagi bagi orang-orang sibuk, olahraga tidak hanya bertujuan agar tubuh tetap sehat tetapi juga dapat mengendurkan otot dan relaksasi pikiran.

Meningkatnya pusat kebugaran yang ada sekarang maka diharapkan pusat kebugaran tersebut dapat memberikan pelayanan yang memuaskan bagi pelanggannya terutama pada perusahaan TOP GYM yang merupakan perusahaan swasta yang bergerak di bidang kebugaran dan kesehatan. Pada TOP GYM terdapat suatu kendala yaitu semua kegiatan pengelolaan pada perusahaan ini masih dilakukan secara manual misalnya dalam hal transaksi pendaftaran *member*, perpanjangan *member* dan pengelolaan data yang masih dilakukan dengan

pencatatan data *member* pada sebuah buku yang proses nya membutuhkan waktu yang cukup lama dan rentan kehilangan data serta laporan bulanan untuk diberikan kepada pemimpin sehingga menyulitkan bagi pegawai dan pengelola. Selain itu pengelola di sulitkan juga dalam hal seperti penjadwalan latihan *member* sehingga jadwal latihan para pelanggan belum terorganisir dengan baik, pencarian *member* yang masih aktif atau sudah habis masa berlakunya dan harus mengumpulkan berkas-berkas untuk di lampirkan kepada pimpinan sebagai laporan.

Dalam keadaan persaingan bisnis untuk kebugaran yang semakin ketat, adanya dukungan keakuratan informasi, kecepatan dalam melaksanakan transaksi dan pengelolaan data yang ada sangat menentukan keberhasilan suatu strategi dan proses bisnis yang di terapkan perusahaan kebugaran supaya dapat berjalan dengan baik. Berdasarkan permasalahan ini dengan menganalisa gejala-gejala tersebut agar transaksi pendaftaran dan pengelolaan data anggota yang ada berlangsung dengan cepat, tepat, efisien dan akurat diperlukan suatu sistem pendukung yang dapat menangani hal tersebut, dapat ditarik kesimpulan mengenai suatu peluang untuk membuat **"SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN KEANGGOTAAN BERBASIS WEB PADA TOP GYM SPORT CLUB"** dengan membuat aplikasi sistem informasi pendaftaran berbasis *web* sebagai media optimalisasi dalam mendapatkan informasi dan data keanggotaan bagi Top Gym dengan menggunakan *database* MySQL sebagai tempat menyimpan data *member* yang akan di input langsung ke *database*, serta menggunakan bahasa pemrograman PHP.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pembahasan latar belakang, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Pada TOP GYM ini belum mempunyai sistem informasi pendaftaran keanggotaan sehingga pencatatan *member*, penjadwalan member, pencarian *member* aktif dan *non*-aktif dan pembuatan laporan masih secara manual dengan menulis pada buku.
2. Melakukan transaksi pendaftaran dan perpanjang member masih menggunakan tulisan tangan sehingga membutuhkan banyak waktu dalam pencatatannya dan tingkat kesalahan dalam penulisannyapun bisa menjadi lebih besar.
3. Sulitnya mencari informasi *member* yang masih berlaku atau tidak berlaku karena harus mengecek pada buku catatan pelanggan.
4. Sulitnya membuat laporan karena harus melakukan pencatatan ulang dan mencari berkas-berkas.
5. Pengelolaan arsip pelanggan yang masih dilakukan pada pencatatan buku yang prosesnya membutuhkan waktu lama dan rentan kehilangan data serta kesalahan pencatatan.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas, maka rumusan masalah yang akan penulis kaji dalam laporan ini adalah :

1. Bagaimana merancang sebuah Sistem Informasi Pendaftaran Keanggotaan Pada Top Gym yang tadinya manual dengan cara penulisan pada buku menjadi terkomputerisasi.
2. Bagaimana merancang sistem informasi pendaftaran keanggotaan yang meliputi : transaksi *non member*, pendaftaran *member*, penjadwalan latihan dan perpanjang *member*.
3. Bagaimana merancang sistem yang dapat memberikan informasi data pelanggan secara cepat dan tepat.
4. Bagaimana cara membantu pihak pegawai agar pembuatan laporan menjadi lebih mudah, cepat dan tepat.
5. Bagaimana mengimplementasikan sistem yang diusulkan menjadi aplikasi yang berintegrasi dengan *database*.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari pembuatan aplikasi Sistem Informasi Pendaftaran Keanggotaan ini adalah untuk mempermudah bagi perusahaan TOP GYM dalam mengambil solusi terbaik guna untuk membantu pengurus dalam mengelola data dan transaksi yang ada diperusahaan.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dari pembuatan aplikasi sistem informasi pendaftaran keanggotaan ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana sistem pengelolaan dan pelayanan yang sedang berjalan di Top Gym dan mengubah nya dari sistem yang manual menjadi sistem yang terkomputerisasi.
2. Untuk membuat sistem informasi pendaftaran keanggotaan di Top Gym sehingga pengolahan data dan proses transaksi bisa berjalan dengan baik.
3. Untuk membangun Sistem Informasi Pendaftaran Keanggotaan yang dapat menghasilkan keluaran yang informatif dan mudah dimengerti oleh pengguna sehingga dapat dimanfaatkan secara maksimal dan berguna untuk instansi terkait.
4. Untuk meningkatkan kinerja pegawai karena dengan sistem informasi yang dibuat ini menjadi lebih meringankan pekerjaan terutama dalam hal pembuatan laporan.
5. Mengimplementasikan sistem informasi pendaftaran keanggotaan yang berkualitas sesuai dengan kebutuhan pada Top Gym.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Akademis

a. Bagi pengembangan ilmu

Kegunaan Penelitian ini dalam bidang Pengembangan Ilmu adalah dapat mengimplementasikan ilmu baru dalam bidang Teknologi dan Informasi yang berguna dalam meningkatkan kualitas kinerja dalam suatu organisasi.

b. Bagi Peneliti

Dapat mengaplikasikan disiplin ilmu yang diperoleh selama kuliah dan memperkaya wawasan pengetahuan serta mengembangkan ilmu dalam penelitian dan meningkatkan skill dalam melakukan penelitian.

c. Bagi Peneliti Lain

Dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi masukan untuk peneliti lain yang akan melakukan penelitian di bidang yang sama.

1.4.2. Kegunaan Praktis

1. Bagi Top Gym, hasil penelitian dapat dijadikan masukan yang berguna untuk meningkatkan efektifitas pekerjaan ataupun pelayanan terhadap pelanggan.
2. Bagi pelanggan/*member*, hasil penelitian ini dapat memudahkan proses transaksi di Top Gym dan kepuasan dalam pelayanan yang baik.

1.5. Batasan Masalah

Adapun batasan masalahnya adalah :

1. Sistem ini membahas tentang pengolahan data *member* dan *non member*, pengolahan data keanggotaan yang meliputi transaksi pendaftaran *member*, penjadwalan *member* dan perpanjang *member*.
2. Aerobic, zumba, senam cardio dan muaythai adalah layanan tambahan.
3. Sistem ini tidak membahas dan mengelola tentang pengadaan barang dan penggajian pegawai.
4. *Database* yang digunakan adalah *Mysql (My Structured Query Language)* dan pembuatan aplikasi menggunakan *PHP(Hypertext preprocessor)*.
5. Pelanggan tidak bisa memilih instruktur dan tidak ada proses bisnis yang menyangkut instruktur di sistem.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1. Lokasi

Lokasi yang menjadi Objek pada Penelitian ini adalah Top Gym Sport Club yang bertempat di Jl. A.H Nasution No.7 Ujungberung Bandung (Lantai 2 CITRA).

1.6.2. Waktu Penelitian

Tabel 1.1
Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Aktivitas	Waktu			
		2017			
		Maret	April	Mei	Juni
1	Pengumpulan kebutuhan a. Observasi b. Wawancara				
2	Perancangan Sistem a. Merancang prosedur b. Merancang diagram				
3	Membangun Prototype a. Membuat Program				
4	Pengujian prototype a. Memperbaiki prototype b. Mengembangkan prototype				
5	Implementasi Program				

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas penelitian ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan jadwal penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori pendukung yang berhubungan dengan pembangunan sistem.

BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini membahas Objek Penelitian, Metodologi Penelitian yang digunakan, deskripsi sistem yang berjalan dan Analisis Sistem yang berjalan.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas deskripsi sistem yang diusulkan, analisis kebutuhan, perancangan sistem yang dikembangkan, implementasi sistem yang dibangun, ujicoba dan hasil pengujian sistem.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian sistem, serta saran pengembangan sistem ke depan.