BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Semakin canggihnya perkembangan dunia Sistem Informasi pada saat ini sudah sedemikian pesat dan merambah ke berbagai sisi kehidupan manusia. Perkembangan yang sedemikian tersebut di dukung oleh tersedianya perangkat keras maupun perangkat lunak yang semakin hari semakin hebat kemampuannya. Demikian pula dalam suatu instansi perusahaan Sistem Informasi memegang peranan yang sangat penting dalam menjalankan aktivitas, pengolahan data dan informasi yang diperoleh secara cepat, tepat dan efisien dalam Pelayanan terhadap pelanggan.

Peranan teknologi informasi dalam kehidupan memberikan kemudahan dalam mendapatkan informasi, dengan kata lain teknologi informasi digunakan sebagai fasilitator dalam pemerataan penyebaran informasi dan sarana bertukar pikir antara pribadi yang satu dengan yang lainnya tanpa mengenal batas jarak dan waktu. *Fitness* merupakan salah satu usaha yang sekarang sudah mulai dikembangkan karena *fitness* adalah suatu kegiatan olahraga pembentukan otot-otot tubuh atau fisik yang dilakukan secara rutin dan berkala, yang bertujuan untuk menjaga kesehatan tubuh dan dapat mengendurkan otot serta dapat merelaksasikan pikiran. *Fitness* sudah menjadi gaya hidup trend saat ini. Ada banyak sekali sarana atau tempat-tempat yang mengkhususkan fasilitasnya untuk berkegiatan *fitness* seperti Heru Army *Gym*.

Dengan adanya sistem yang sudah berbasis teknologi komputer penggunaan aplikasi sistem informasi maka besar kemungkinan akan sangat membantu dalam pengolahan data informasi menjadi lebih cepat, sehingga kinerja perusahaan atau instansi pun akan meningkat. Karena sebuah sistem informasi dikembangkan untuk membantu setiap aktifitas manusia yang membutukan sebuah informasi yang akurat dan mudah dalam suatu pengolahan data informasi perusahaan atau instansi sehingga dapat meminimalisir kesalahan yang di buat oleh manusia.

Heru Army *Gym* merupakan sebuah usaha yang bergerak di bidang olahraga yang berdiri sejak tanggal 9 maret tahun 2004 yang berlokasi di margaasih kabupaten bandung. Heru Army *Gym* siap melayani siapapun setiap pelanggan yang datang untuk melakukan olahraga *fitness* dengan menyediakan peralatan *fitness,* seperti: *Lat Pulldown Machine, Chin Up Bar, Pec Deck Fly, Tricep Machine, Shoulder press, machine, Barbell Machine, Squat hack machine, Chest press machine, Treadmill, Leg press machine, Static bicycle, Fitnes bench, Weighted bars, Weight plates, Abdominal bench, Hyper extension bench, Bench, Tricep bar, EZ Curl Bar, Barbell* beserta *Dumbbell* dan menyediakan jasa *personal trainer* yang bertujuan untuk mengantisipasi keterbatasan ilmu dan pengetahuan tentang dunia *fitness* itu sendiri.

Berdasarkan observasi yang di lakukan pada Heru Army *Gym* margaasih kabupaten bandung, pemilik Heru Army *Gym* terdapat beberapa permasalahan pada proses bisnis yang sedang berjalan saat ini, khususnya pendaftaran *member*, penjadwalan *personal trainer* dan perpanjangan *member*. Dalam berbagai kegiatan pada Heru Army *Gym* ini masih dilakukan secara manual, seperti pada sistem

pendaftaran calon *member* yang di buat masih dilakukan secara manual, sehingga tidak efisien dan tidak efektif karena dalam pencatatan *member* membutuhkan waktu yang lama. Serta pembuatan jadwal *member* yang menggunakan *personal trainer* masih dilakukan secara manual yang mengakibatkan tidak terorganisirnya jadwal *personal trainer* sehingga tiap *personal trainer* bisa melatih lebih dari satu *member* dalam waktu yang bersamaan, dan sulitnya pegawai melakukan perpanjangan *member* yang mengandalkan buku *member* karena tidak adanya penyimpanan khusus untuk *member* yang ingin melakukan perpanjangan masa berlaku *member* sehingga data data *member* sering hilang dan rusak.

Maka dari itu penulis bermaksud membangun sebuah aplikasi berbasis *desktop* yang akan memudahkan pihak Heru Army *Gym* untuk menjalankan proses Pelayanan, secara lebih akurat dan cepat. Sehingga penulis mengambil judul untuk penyusunan skripsi penulis adalah "SISTEM INFORMASI PELAYAN *FITNESS* PADA HERU ARMY *GYM* MARGAASIH KABUPATEN BANDUNG" yang bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada penggunanya dan memberikan solusi dari permasalahan yang ada saat ini.

1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

Berdasakan pemaparan di atas terdapat identifikasi beberapa permasalahan, diantaranya:

1.2.1 Identifikasi Masalah

Mengingat permasalahan diatas maka penulis mengidentifikasikan masalah-masalah yang ada di Heru Army *Gym* sebagai berikut:

1. Sistem pendaftaran calon *member* yang di buat masih dilakukan secara manual, sehingga tidak efisien dan tidak efektif karena dalam pencatatan *member* membutuhkan waktu yang lama.
2. Pembuatan jadwal *member* yang menggunakan *personal trainer* masih dilakukan secara manual yang mengakibatkan tidak terorganisirnya jadwal *personal trainer* sehingga tiap *personal trainer* bisa melatih lebih dari satu *member* dalam waktu yang bersamaan.
3. Sulitnya pegawai melakukan perpanjangan *member* yang mengandalkan buku *member* karena tidak adanya penyimpanan khusus untuk *member* yang ingin melakukan perpanjangan masa berlaku *member* sehingga data data *member* sering hilang dan rusak.

1.2.2 Rumusan Masalah

Sebagaimana yang telah di paparkan di latar belakang dan identifikasi masalah maka rumusan masalah yang akan di bahas, diantaranya sebagai berikut :

1. Bagaimana Sistem Pelayanan *fitness* yang berjalan di Heru Army *Gym* Margaasih Kabupaten Bandung.
2. Bagaimana perancangan Sistem Informasi Pelayanan *fitness* di Heru Army *Gym* Margaasih Kabupaten Bandung.
3. Bagaimana pengujian Sistem Informasi Pelayanan *fitness* yang ada pada Heru Army *Gym* Margaasih Kabupaten Bandung.
4. Bagaimana implementasi Sistem Informasi Pelayanan *fitness* pada Heru Army *Gym* Margaasih Kabupaten Bandung.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini yang berkaitan dengan uraian dari latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah yaitu, sebagai berikut :

1.3.1 Maksud Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk membangun sistem informasi pelayanan sebagai upaya untuk meningkatkan pelayanan *fitness* pada Heru Army *Gym*, sehingga sistem pelayanan yang ada dapat berjalan dengan baik dan dapat memberikan pelayanan yang terbaik bagi pelanggan-pelanggannya serta memudahkan pegawai melakukan tugasnya dalam mengelola data *member* di Heru Army *Gym* margaasih kabupaten bandung.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penulis melakukan penelitian di antaranya :

1. Untuk mengetahui bagaimana Sistem Pelayanan *fitness* yang sedang berjalan di Heru Army *Gym*.
2. Untuk merancang Sistem Informasi Pelayanan *fitness* di Heru Army *Gym*.
3. Untuk melakukan pengujian program di Heru Army *Gym*.
4. Untuk mengimplementasi Sistem Informasi Pelayanan *fitness* di Heru Army *Gym*.

1.4 Kegunaan Penelitian

Penulis mengharapkan adanya manfaat, baik secara teoritis maupun manfaat yang dapat dirasakan oleh semua pihak.

1.4.1 Kegunaan Praktik

1. Bagi perusahaan

   dari hasil penelitian ini penulis berharap dengan adanya Sistem Informasi Pelayanan *fitness* pada Heru Army *Gym* Margaasih Kabupaten Bandung dapat memberikan solusi yang lebih baik terhadap pegolahan data sehingga pengolahan data Pelayanan *fitness* dapat dilakukan secara cepat dan akurat.

2. Bagi pihak lain

   Dengan di terapkannya Sistem Informasi yang di buat, dapat mempermudah dalam melakukan kegiatan Pelayanan *fitness* secara cepat dan akurat kepada pelanggan.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Pengembangan ilmu

   Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan suatu bahan bacaan dan referensi untuk mengembangkan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan.

2. Bagi penelitian lain

   Penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan dalam kajian ilmiah bagi mahasiswa atau penelitian lain yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir sebagai bahan bacaan atau referensi penulisan.

3. Bagi penulis

   Semoga dengan adanya penelitian ini, hasil daeri perancangan Sistem Informasi ini dapat berguna dalam menambah atau memperluas wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek, belajar menganalisa dan melatih daya fikir dalam mengambil keputusan serta wawasan penulis kedepannya.

1.5 Batasan Masalah

Untuk mencapai suatu tujuan pasti tidak terlepas dari berbagai masalah yang timbul tanpa kita sadari. Oleh karena itu penulis membatasi masalah mengenai :

1. Data yang di olah hanya seputar pendaftaran *member*, penjadwalan *member* yang menggunakan *personal trainer* dan perpanjangan *member*.
2. Aplikasi ini berbasis *client-server.*
3. Aplikasi ini dirancang dengan menggunakan bahasa pemograman *JAVA* dan *MySQL* sebagai databasenya.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada satu lokasi dan waktu penelitian disesuaikan kepada aktivitas yang dilakukan oleh penulis saat meneliti. Berikut ini adalah ulasan mengenai lokasi dan waktu penelitian :

1.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian bertempat di Jl. Jati Utama A1 No.07 Margaasih Kabupaten Bandung no telepon 085721255310.

1.6.2 Waktu Penelitian

Adapun waktu penelitiannya adalah :

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2017																			
		Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Kebutuhan Pemakai																				
2	Membuat *Prototype*																				
3	Menguji *Prototype*																				
4	Memperbaiki *Prototype*																				
5	Mengembangkan Versi Produk																				

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penulisan laporan skripsi menjadi ledih terarah maka penulis membagi menjadi beberapa bab yang sistematis dan urut antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan berisi tentang 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 tentang konsep Sistem Informasi, analisa dan perancangan sistem berorientasi objek, dan teori pendukung untuk menyelesaikan permasalahan.

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 berisi tentang perancangan sistem, perancangan antar muka, perancangan arsitektur jaringan, pengujian, dan implementasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

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