

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Website merupakan kumpulan halaman *web* yang saling terhubung dan file-filenya saling terkait, *web* terdiri dari *page* atau halaman dan kumpulan halaman yang dinamakan *homepage*. *Homepage* berada pada posisi teratas dengan halaman-halaman terkait berada di bawahnya. Biasanya setiap halaman dibawah *homepage* disebut *child page* yang berisi *hyperlink* ke halaman lain dalam *web* (Gregorius, 2000, halaman: 30).

Pemanfaatan *website* sebagai sistem informasi dan media informasi kini semakin banyak diminati oleh berbagai kalangan karena dirasa lebih efektif dan efisien dalam banyak hal seperti untuk media promosi dan keperluan pembukuan suatu perusahaan. Dengan adanya *website* segala sesuatu yang digunakan dengan cara manual bisa di ganti dengan otomatis yang juga dapat memudahkan dan menjaga laporan yang di keluarkan karena laporan yang dikeluarkan harus ada verifikasi terlebih dahulu sebelum mengeluarkan laporan.

Hal ini juga tak dapat dipungkiri oleh semua pelaku bisnis termasuk pelaku bisnis dalam bidang bisnis pusat kebugaran, pusat kebugaran yang ingin meningkatkan mutu harus mengikuti perkembangan teknologi informasi terkini dengan menggunakan alat pendukung pengolah data yaitu komputer. Komputer sebagai alat pengolah data dapat digunakan untuk mengolah data yang ada pada pusat kebugaran dan sebagai sarana untuk mendistribusikan file atau mendistribusikan data yang diperlukan pemilik juga sebagai penunjang bidang

-bidang yang dianggap penting dan utama karena hal ini dapat mendukung keberhasilan pusat kebugaran dalam meningkatkan mutu dan mencapai tujuannya.

Lembah Fitnes Group Yogyakarta merupakan perusahaan swasta yang bergerak dalam bidang kebugaran dan kesehatan. Lembah Fitnes Group Yogyakarta mempunyai misi untuk mengedepankan kepuasan kepada para anggotanya sehingga hal ini harus dibarengi oleh fasilitas yang lebih baik dan layanan yang prima.

Pusat kebugaran yang terletak pada wilayah kompleks Universitas Gajah Mada (UGM) atau lebih tepatnya di jalan lembah UGM bulaksumur Yogyakarta ini sangat strategis untuk mendapatkan banyak anggota terutama para mahasiswa yang gemar berolah raga dan membentuk tubuh dengan cara fitnes, itu belum termasuk kalangan umum.

Dalam hal pembukuan Lembah Fitnes Center Group Yogyakarta masih menggunakan teknologi desktop yang dimana dalam desktop tersebut hanya terdapat data presensi, data anggota, pembukuan kantin, dan pemasukan serta pengeluaran. Setelah itu pembukuan di laporkan secara harian, mingguan, dan bulanan yang dikirim lewat email pegawai ke email pemilik.

Akan tetapi karena memiliki empat cabang yang berbeda, pemilik harus mengontrol pembukuan dari empat cabang tersebut pada empat email yang berbeda dan dirasa sedikit kurang efisien, menurut penulis cara pembukuan seperti ini sedikit rumit karena harus mengontrol email masuk yang berbeda.

Website yang akan dibuat oleh penulis bertujuan untuk memudahkan pegawai dalam membuat laporan pembukuan yang akan di laporkan kepada

pemilik, selain itu pemilik juga akan lebih mudah dalam mengontrol semua cabang Lembah Fitnes Group yang saat ini memiliki empat cabang di empat kawasan berbeda karena dapat di akses pada satu website saja.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang di atas, maka penulis merumuskan beberapa masalah yang akan dibahas, antara lain:

- a. Bagaimana merancang sebuah *website* untuk Lembah Fitness Center yang didalamnya dapat mengakomodasi presensi dan pendataan untuk anggota dan karyawan Lembah Fitnes Center serta pembukuan yang didalamnya mencakup pemasukan dan pengeluaran?
- b. Bagaimana merancang sistem informasi agar cabang-cabang pada Lembah Fitnes Group dapat dikontrol dalam satu sistem yang sama?

1.3 Batasan Masalah

Pengembangan Sistem Sentralisasi Pembukuan Berbasis Web Pada Lembah Fitnes Group Yogyakarta ini sangat luas dan kompleks, sehingga perlu dibatasi yaitu meliputi:

1. Penelitian dan pengumpulan data dilakukan di Lembah Fitnes UGM.
2. Perancangan sistem dibuat untuk presensi anggota dan karyawan.

3. Perancangan sistem dibuat untuk pendataan anggota dan karyawan.
4. Perancangan sistem dibuat untuk keperluan pembukuan yang mencakup pemasukan dan pengeluaran.
5. Teknologi yang diterapkan dalam perancangan sistem informasi ini menggunakan teknologi berbasis web.
6. Pengguna atau user dalam sistem informasi ini adalah pemilik Lembah Fitnes, dan administrator *website*.
7. Aplikasi yang dipakai dalam perancangan sistem informasi ini menggunakan software Dreamweaver, XAMPP dan Adobe Photoshop.
8. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam perancangan sistem informasi ini adalah SQL, HTML, CSS, JavaScript dan PHP.
9. Hak akses pengoperasian web (delete, insert, update) hanya dapat dilakukan oleh user yang ditetapkan sebagai administrator atau pemilik Lembah Fitnes.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan skripsi/penelitian ini adalah :

- a. Membuat sistem informasi berbasis *website* yang dapat mengontrol lima cabang yang berbeda dalam satu sistem yang terintegrasi.

- b. Sebagai sarana untuk mengontrol presensi anggota serta untuk mengetahui data anggota.
- c. Sebagai sarana untuk mengontrol presensi karyawan serta untuk mengetahui data karyawan dan juga untuk mengontrol pemasukan serta pengeluaran pada Lembah Fitnes Group.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat bagi beberapa pihak, diantaranya sebagai berikut:

- 1. Manfaat penelitian ini bagi penulis, sebagai mahasiswa STMIK Amikom Yogyakarta adalah sebagai berikut:
 - a. Mengembangkan pola ilmu pengetahuan dan membuka wawasan pengetahuan sesuai dengan bidang teknologi informasi.
 - b. Menerapkan ilmu, teori-teori dan praktikum selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta kedalam aplikasi nyata, guna membantu dan mendukung kemampuan beraktifitas dalam menerapkan ilmu yang sudah diperoleh kedalam kehidupan nyata dan masyarakat luas.
- 2. Manfaat penelitian ini bagi Lembah Fitnes Group Yogyakarta adalah sebagai berikut:
 - a. Memudahkan bagi pemilik untuk mengontrol pembukuan yang dilaporkan oleh karyawan dari lima cabang berbeda.
 - b. Memudahkan bagi karyawan untuk melaporkan pembukuan yang dalam hal ini mencakup pemasukan dan pengeluaran.

- c. Memudahkan dalam evaluasi laporan pendapatan dan pengeluaran.
- d. Menjadi pelopor layanan pembukuan yang berbasis sistem informasi berbasis web.

Manfaat secara umum yaitu dapat menjadi referensi untuk penulis maupun peneliti berikutnya terkait dengan masalah sistem informasi sentralisasi pembukuan khususnya pada Lembaga *Fitness Group* dan penyedia layanan pusat kebugaran lainnya.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam proposal penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metodologi Pengumpulan Data

Meliputi studi pustaka yang informasinya penulis dapatkan dari buku-buku yang berhubungan dengan objek penelitian. Dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh bahan-bahan teori dari pengertian pokok yang berhubungan dengan permasalahan skripsi. Dengan membaca dan mengumpulkan data-data dari sumber-sumber tertulis yang erat hubungannya dengan masalah yang dibahas dalam skripsi.

Penulis melakukan penelitian lapangan dengan mengadakan:

- a. Pengamatan (Observasi)

Observasi adalah pengamatan secara langsung hal-hal yang akan diteliti dan digunakan dalam analisis dan penulisan skripsi ini

yang diperoleh secara langsung maupun tidak langsung dengan meneliti data perusahaan.

b. Wawancara (*Interview*)

Penulis mengadakan pembicaraan langsung atau wawancara dengan pihak-pihak yang bersangkutan mengenai data perusahaan yang diperlukan untuk bahan skripsi ini.

2. Studi Kepustakaan

Metode ini dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi melalui catatan-catatan selama kuliah, diktat-diktat, buku-buku serta beberapa situs internet yang berkaitan dengan penyusunan skripsi dan aplikasi yang sedang dianalisa dan dirancang.

3. Metodologi Rekayasa Perangkat Lunak

Metode ini dilakukan dengan menganalisa proses bisnis yang telah berjalan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan dalam perancangan Sistem Informasi ini.

a. Rekayasa Sistem

Rekayasa sistem meliputi pengumpulan kebutuhan pada tingkat sistem dengan sejumlah kecil analisis dan desain.

b. Analisis

Merupakan tahapan pengumpulan kebutuhan yang diintensifkan dan difokuskan pada perangkat lunak.

c. Desain

Proses desain merupakan syarat dalam sebuah representasi

perangkat lunak.

d. Pengkodean

Proses dimana desain diterjemahkan ke dalam bahasa mesin atau bahasa pemrograman.

e. Pengujian Perangkat

Merupakan tahapan terakhir dimana perangkat lunak yang telah dibuat dijalankan untuk mengetahui berhasil tidaknya suatu perangkat lunak.

f. Pemeliharaan

Pemeliharaan perangkat lunak menerapkan lagi setiap tahap program sebelumnya dan tidak membuat yang baru lagi.

4. Analisa Terstruktur

Di dalam penulisan analisa ini penulis menggunakan metode analisa terstruktur dengan bantuan alat-alat analisa sebagai berikut:

a. *Use Case*

b. *Activity Diagram*

c. *Class Diagram*

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dibagi menjadi 5 bab. Pembagian ini akan memudahkan pembahasan dan diharapkan dapat tersusun secara sistematis serta mudah untuk dimengerti.

Adapun sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan skripsi ini

adalah sebagai berikut:

BAB I :PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini sebagian besar berupa penyempurnaan dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II :LANDASAN TEORI

Bab ini diuraikan dengan teori-teori dari kegiatan studi pustaka yang dilakukan penulis sebagai dasar teori yang menjadi acuan dalam penelitian untuk penyusunan skripsi ini. Teori yang dipakai adalah teori yang berhubungan dengan sistem informasi pembukuan. Dalam bagian ini juga mencantumkan semua teori yang berhubungan dengan semua proses rekayasa sistem, termasuk penjelasan tentang objek penelitian.

BAB III :ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menguraikan analisa terhadap permasalahan yang ada dimulai dari analisis kelemahan, analisis kebutuhan, dan analisis kelayakan. Dalam melakukan analisis kelemahan penulis mengacu pada analisis PIECES yang meliputi analisis terhadap kinerja (*performance*), informasi (*information*), ekonomi (*economy*), pengendalian (*control*), efisiensi (*eficiency*) dan pelayanan (*service*). Kemudian penulis melakukan analisis kebutuhan yang meliputi kebutuhan perangkat keras, perangkat lunak, informasi serta pengguna. Setelah itu penulis melakukan analisis kelayakan yang mencakup kelayakan hukum, teknologi dan operasional.

Bab ini juga membahas tentang perancangan basis data, alur data, proses sistem berjalan dan desain/interface. Dalam melakukan perancangan basis data, penulis menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*).

BAB IV :IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memaparkan hasil dari pembuatan *website* mulai dari tahap analisa sampai pada pengujian sistem. Penjelasan dibuat dalam bentuk gambar dan tulisan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari apa yang telah dirancang dan dikerjakan, juga berisi saran dari penulis untuk dilaksanakan sesuatu yang belum ditempuh dan layak untuk dilaksanakan dan tidak terlepas dari ruang lingkup penelitian (untuk objek penelitian maupun pembaca yang akan mengembangkan hasil penelitian).