

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini, menjadikan informasi memiliki peranan yang sangat penting dalam usaha menciptakan kemajuan disemua bidang kehidupan manusia. Dengan adanya teknologi informasi telah banyak dirasakan kemudahan dalam mendapatkan informasi yang cepat.

Perkembangan teknologi informasi pada saat ini sangat pesat, sehingga manusia dalam mengerjakan setiap pekerjaan selalu membutuhkan komputer. Komputer memiliki peranan yang sangat vital dalam pemecahan masalah khusus dalam pengolahan data, karena komputer memiliki kecepatan tingkat akurasi yang tinggi dalam pemrosesan data, sehingga dapat mempermudah pekerjaan manusia.

Adanya sistem komputer sangat membantu dalam pemecahan masalah terutama dalam hal pengolahan data. Penggunaan komputer juga dapat dijadikan alat untuk mencapai tujuan dan mencari kemudahan dalam melakukan suatu proses pekerjaan, terutama yang banyak melibatkan data. Hampir disemua instansi-instansi baik yang bersifat negeri maupun swasta menggunakan sistem komputer, bahkan usaha-usaha kecil, menengah pun sudah memanfaatkan keberadaan sistem komputer.

Speed Strength Fitness merupakan sebuah usaha di bidang bisnis kebugaran tubuh yang menyediakan sarana olah tubuh bagi para anggotanya.

Speed Strength Fitness selama ini masih menggunakan sistem tanda tangan pada lembar kertas presensi. Sehingga terkadang informasi yang dihasilkan masih mengalami kekeliruan dan keterlambatan pembuatan laporan presensi. Oleh karena itu tentunya proses pengolahan harus ditangani secara efektif, efisien, dan proses pengolahan data presensi serta laporannya dapat dikerjakan dengan mudah.

Dengan permasalahan diatas penulis merasa tertarik melakukan penelitian pada Speed Strength Fitness dengan judul “ **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PRESENSI MEMBER PADA SPEED STRENGTH FITNESS YOGYAKARTA** ”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian singkat di atas pada Speed Strength Fitness, terutama pada bagian presensi member, maka penulis membuat rumusan masalah bagaimana merancang sistem informasi presensi member pada Speed Strength Fitness Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan permasalahan dalam perancangan sistem informasi presensi ini, maka penulis membatasi ruang lingkup masalahnya. Adapun batasan yang terdapat pada Perancangan Sistem Informasi Presensi Member pada Speed Strength Fitness Yogyakarta, yaitu:

1. Sistem ini digunakan hanya untuk kegiatan presensi member dan pembuatan laporan presensi.
2. Sistem presensi ini hanya dapat digunakan oleh pegawai yang sudah terdaftar di Speed Strength Fitness.
3. Sistem informasi presensi ini mampu memberikan laporan-laporan, yaitu laporan daftar member dan laporan kehadiran member.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Disusun sebagai syarat kelulusan S1 Sarjana Komputer di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui dan merancang sebuah aplikasi yang berbasis komputer yang berguna dalam proses pengolahan data pada Speed Strength Fitness Yogyakarta agar lebih efektif dan efisien.
3. Menambah wawasan berpikir dan pengalaman dalam menghadapi dan menyelesaikan suatu masalah sebagai suatu langkah awal untuk memasuki dunia kerja.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin diperoleh dari kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti
 - a. Penerapan ilmu pengetahuan yang di peroleh saat kuliah.
 - b. Bukti turut serta berperan dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang IT.
2. Bagi Speed Strength Fitness
 - a. Menghasilkan sistem informasi presensi member yang efektif dan efisien.
 - b. Meminimalisir terjadinya kesalahan dalam pembuatan laporan presensi member.
 - c. Mempercepat dan mempermudah dalam proses pembuatan laporan presensi member.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi tentang objek permasalahan ini adalah:

1. Pengumpulan data

Yaitu metode yang digunakan untuk mendapatkan data-data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang telah ada untuk dilakukan analisis, guna keperluan pembuatan karya ini.

a. Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati langsung pada objek permasalahan yang akan diteliti untuk memperoleh informasi.

b. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada pihak terkait mengenai masalah yang sedang diteliti untuk memperoleh informasi sebagai acuan dalam menemukan solusi terbaik.

c. Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan menggunakan buku atau literature yang berhubungan dengan permasalahan sebagai referensi dan bahan pembandingan.

d. Metode Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan menggunakan dokumen-dokumen instansi terkait.

2. Melakukan survei lapangan yaitu dengan mengunjungi langsung objek penelitian pada Speed Strength Fitness Yogyakarta.
3. Penentuan latar belakang masalah kemudian dilakukan perumusan masalah untuk selanjutnya dilakukan penentuan tujuan dan manfaat dari pelaksanaan penelitian ini serta dilakukan pembatasan masalah yang akan difokuskan dalam penyusunan system presensi ini.

4. Melakukan analisis data yang telah diperoleh dari tahap pengumpulan data.
5. Pelaksanaan yaitu dengan melakukan perancangan sistem serta penyusunan coding program sistem presensi. Perancangan serta penyusunan program tersebut tentunya didasarkan pada hasil analisa data yang telah dilakukan sebelumnya.
6. Evaluasi yaitu melakukan pengujian terhadap hasil perancangan sistem.
7. Pembahasan akan membahas hasil pada bab sebelumnya beserta hasil pada sistem presensi.
8. Tahap akhir pada perancangan sistem ini akan membahas tentang kesimpulan serta saran yang diperlukan untuk pengembangan program selanjutnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi yang digunakan memuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk tiap-tiap bab adalah sebagai berikut:

1. BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan metode penelitian.

2. BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini akan diuraikan tentang landasan teori dari aplikasi database dan software yang digunakan.

3. BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini berisi tentang gambaran umum Speed Strength Fitness. Analisis sistem pengelolaan data member yang didalamnya terdapat analisis masalah dengan alat ukur penyelesaian menggunakan analisis PIECES, analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan sistem, perancangan sistem secara umum dan perancangan secara rinci serta analisis kelayakan sistem.

4. BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil-hasil tahapan penelitian, tahapan analisis dan desain, tahapan pemrograman dan pengetesan program, pemilihan dan pelatihan personil, instalasi hardware dan software.

5. BAB V. PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir pembuatan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran.