

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi pada saat ini sudah menjamur ke berbagai elemen masyarakat, sehingga teknologi informasi merupakan salah satu bagian yang cukup vital dalam kehidupan sehari-hari. Pada saat ini manfaat teknologi informasi dapat dirasakan oleh semua kalangan, tidak luput juga gym. Kemampuan komputer pada saat ini semakin membaik, dilihat dari ukuran dan kecepatan. Komputer berkembang sangat pesat dari tahun ke tahun, sehingga turut mempengaruhi perkembangan berbagai aplikasi-aplikasi sistem informasi berbasis komputer yang banyak digunakan untuk akademik, bisnis, manajemen dan keperluan lainnya.

Gym merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa olahraga, sehingga registrasi dan membership merupakan inti dari aktivitas bisnis gym, namun diantara gym-gym yang mulai berkembang pesat saat ini masih banyak yang sistem registrasi dan membershipnya menggunakan sistem manual, sehingga para member yang terdaftar dalam gym tidak terpantau dengan pasti, termasuk kewajiban dalam hal administrasinya. Seiring kemajuan teknologi, komputer merupakan produk teknologi yang mampu memecahkan masalah bukan hanya dalam perhitungan tetapi juga dalam menyimpan dan memberikan informasi.

Pada penelitian di gym Bodylife masih menggunakan pencatatan secara manual dituliskan di dalam buku dan hanya mencantumkan nama pengunjung

data-data seperti member dari gym Bodylife atau pengunjung harian tidak dituliskan secara jelas sehingga mempersulit bagi gym untuk menghitung jumlah member yang aktif maupun yang sudah tidak aktif. Pada penelitian terakhir jumlah member yang terdaftar dalam gym Bodylife sekitar 250 orang dan diperkirakan jumlah member yang masih aktif hingga sekarang hanya sekitar 100 orang saja.

Untuk mengatasi hal tersebut maka dibuatlah sistem informasi ini yang bertujuan membantu gym Bodylife agar mempermudah dalam pendataan para membernya juga dalam hal kewajiban administrasi dari para member yang masih aktif di gym Bodylife. Sistem ini berisikan database dari para member yang terdaftar dan memuat semua aktifitas member, dari nama member, alamat member, tanggal masuk sebagai member, intensitas latihan selama menjadi member. Kelebihan dari sistem ini adalah mempermudah dalam pencatatan dan mengingatkan bagi para member dan pengurus gym itu sendiri akan kewajibannya dalam membayar iuran sebagai member dari gym Bodylife.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas masalah-masalah yang dibahas dapat dirumuskan sebagai berikut:

Bagaimana membuat sistem informasi member pada club fitness Bodylife untuk meningkatkan pemasukan?

1.3 Batasan Masalah

Menfokuskan pembahasan dalam hal ini, dibatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu :

1. Pembuatan Sitem Informasi Absensi Elektronik yang dikhususkan untuk Gym atau club Fitness Bodylife yang berada pada Sleman, Yogyakarta.
2. Software yang digunakan adalah Java, Netbeans IDE 6.8, XAMPP, MySQL.
3. Informasi yang disajikan berupa sistem informasi member dan administrasi kegiatan club.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan adalah :

Pembuatan sistem informasi pengolahan member yang dapat membantu dalam pengelolaan data member dan membantu dalam memonitor kewajiban administrasi dari para member agar membantu pendapatan untuk gym Bodylife itu sendiri.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

Dapat mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang sudah didapat selama studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta, yaitu jurusan Sistem Informasi dan dapat memahami apa yang telah didapat di kuliah teori maupun yang praktek.

1. Untuk mendapatkan wawasan dan pengetahuan.

2. Mendapatkan gambaran nyata tentang dunia kerja.

1.5.2 Bagi Gym BodyLife

1. Semakin mudahnya dalam mengelola anggota member.
2. Semakin terpantaunya administrasi para member yang melakukan kegiatan.

1.5.3 Bagi Akademik

1. Sebagai tolak ukur mahasiswa dalam memahami dan menerapkan pembelajaran yang diterima.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh pengumpulan data yang akurat, relafan dan terarah sesuai dengan persoalan yang ada , maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis menggunakan beberapa metode yang digunakan dalam pengumpulan data.

1.6.2 Jenis Data Primer

Yang digunakan data primer, karena merupakan sumber data yang diperoleh langsung dari sumber asli (tidak melalui media perantara). Data primer di dapat dari hasil wawancara admin atau penjaga gym Bodylife, hasil observasi terhadap kejadian atau kegiatan.

1.6.3 Metode Observaasi

Penelitian dilakukan dengan cara pengamatan langsung di gym Bodylife di Sleman.

1.6.4 Metode Wawancara

Merupakan cara yang efektif dilakukan mengumpulkan informasi dari seseorang secara langsung. Mengadakan wawancara terhadap pihak-pihak yang berkaitan yaitu admin dan member Bodylife.

1.6.5 Metode Literatur

Pengambilan data dengan cara menggunakan literature yang bisa dipakai seperti buku, mencari yang tema tentang pengolahan data anggota suatu perusahaan maupun club yang bisa didapat dari perpustakaan. Bisa juga dengan menggunakan Internet mencari tentang macam sistem informasi untuk dijadikan referensi.

1.6.6 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang terdapat pada kasus yang diteliti, meliputi analisis terhadap masalah aplikasi yang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan aplikasi dan analisis kelayakan aplikasi.

1.6.7 Metode Perancangan Aplikasi

Pada metode ini dilakukan perancangan aplikasi yang meliputi penulisan code-code program dan tampilan layar yang dihasilkan, dan semua data serta informasi yang dibutuhkan.

1.6.8 Metode Uji Coba Aplikasi

Pada metode ini akan dilakukan pengujian aplikasi yang dibuat untuk melihat kelayakan pemakaian aplikasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Tugas proposal ini terdiri dari sub pokok pembahasan yang terdiri dari sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang permasalahan apa yang akan diambil dalam pembuatan laporan penelitian yang memuat : Halaman Judul Penelitian, Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Pengumpulan Data, Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menerangkan tentang konsep dasar sistem informasi, langkah-langkah dalam mengembangkan sistem, macam-macam struktur aplikasi dan sistem perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk pembuatan sistem informasi pengolahan member pada gym Bodylife di Sleman.

BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan mengenai penentuan ide tampilan, template, kebutuhan sistem, dan analisis biaya-manfaat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai implementasi, pengujian dan pemeliharaan sistem yang diterapkan pembuatan sistem informasi sebagai sarana pengolahan data member di gym Bodylife di Sleman.

BAB V PENUTUP

Bab ini bagian akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.