

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin pesat. Sebelumnya komputer merupakan teknologi yang sulit dipakai orang kebanyakan dan hanya digunakan sebagai alat bantu menghitung dan mengetik. Akan tetapi dewasa ini, komputer telah dikembangkan menjadi teknologi yang praktis dan mudah digunakan untuk membantu segala macam kebutuhan manusia. Perkembangan teknologi ini kemudian memicu banyak perusahaan baik dari pemerintah maupun swasta ingin mengembangkan sistem mereka menggunakan teknologi yang lebih baru agar kinerja meningkat. Pada dasarnya perusahaan mempunyai tujuan membuat sistem yang lebih efektif dan efisien.

Dewasa ini kesadaran pentingnya menjaga pola hidup sehat menjadi salah satu *headlight* diberbagai media. Gaya hidup sehat membuat kehidupan manusia menjadi lebih baik. Untuk menjaga badan tetap bugar dibutuhkan kegiatan fisik yang kontinyu salahsatunya adalah dengan *fitness*. Maraknya kesadaran menjaga pola hidup sehat membuat Bisnis *Gym* semakin banyak. Banyak *Gym* center bermunculan mulai dari buka cabang baru, *franchise* sampai yang benar-benar baru. Salah satunya adalah Bramanda Fitness and Cafe

Member adalah salah satu elemen penting didalam bisnis. Untuk itu kepuasan konsumen perlu diperhatikan guna mempertahankan maupun meningkatkan bisnis yang sedang berjalan. Di dalam bisnis *Gym* ini terdapat satu kegiatan yang penting yaitu presensi.

Presensi dalam bisnis *Gym* biasanya dilakukan dengan cara member menuliskan data diri pada buku presensi dilanjutkan dengan pengecekan yang dilakukan oleh Karyawan mengenai masa aktif member tersebut.

Bramanda Fitness dan Cafe merupakan salah satu perusahaan yang memiliki banyak member dan masih menggunakan sistem presensi manual, sehingga dalam prosesnya memungkinkan terjadinya kehilangan data, kesalahan pengisian serta membutuhkan waktu yang cukup lama dalam proses memverifikasi data member pada hari itu juga.

Sejalan dengan visi perusahaan, Bramanda Fitness dan Cafe memerlukan sistem olah data yang terkomputerisasi dan menggunakan teknologi masa kini untuk membantu proses presensi pada member. Dengan dibuatnya sistem ini diharapkan dapat membantu mempercepat proses presensi dan verifikasi yang dilakukan oleh karyawan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka bisa dirumuskan beberapa masalah, yaitu

- a. Bagaimana rancangan sistem presensi yang baik untuk Bramanda Fitness dan Café?
- b. Bagaimana penggunaan RFID pada sistem presensi anggota di Bramanda Fitness dan Café?
- c. Bagaimana Cara mengetahui status member yang terdaftar di Bramanda Fitness dan Café?

1.3 Batasan Masalah

Supaya pembahasan lebih terarah dan tujuan dari skripsi ini dapat tercapai, maka peneliti memberi batasan masalah sebagai berikut.

- a. Sistem dirancang menggunakan bahasa pemrograman *java* dengan menggunakan *IDE* Netbeans dan *MySQL* sebagai *DBMS*.
- b. Aplikasi yang dirancang memiliki fitur pembuatan member dan karyawan baru, melihat data member dan karyawan, melakukan *renewal* pada member, melakukan cuti pada member, dan melakukan presensi. serta pembatasan hak akses yang berbeda pada *user* yang *login*.
- c. Aplikasi hanya dapat digunakan oleh admin dan karyawan pada Bramanda Fitness dan Cafe.
- d. Dalam melakukan perancangan sistem, peneliti menggunakan *Flowchart*, *UML* dan *ERD* sebagai pemodelan databasanya.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pelaksanaan penelitian yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut.

- a. Menerapkan konsep pengolahan data terkomputerisasi sebagai media pengolahan data presensi anggota pada Bramanda Fitness dan Café
- b. Untuk merancang sistem presensi yang diusulkan pada Bramanda Fitness dan Café
- c. Untuk mempermudah proses presensi di Bramanda Fitness dan Café

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian yang dilakukan peneliti akan didapat oleh beberapa orang, yaitu:

a. Manfaat bagi Bramanda Fitness dan Cafe

Manfaat yang didapat oleh Bramanda Fitness dan Cafe adalah :

1. Mempermudah pengolahan data member
2. Mengoptimalkan proses presensi member

b. Manfaat bagi peneliti

Adapun manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah :

1. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan.
2. Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam pembuatan aplikasi berbasis java

1.6 Metode Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengumpulan data berupa wawancara, dokumentasi dan studi pustaka

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan peneliti yang berguna dalam pembuatan penyusunan skripsi ini antara lain :

1.6.1.1 Metode Wawancara

Peneliti melakukan wawancara terhadap pihak yang terkait mengenai masalah yang sedang peneliti teliti untuk dijadikan dalam pembuatan solusi terbaik.

1.6.1.2 Metode Dokumentasi

Pengumpulan data dengan cara pencarian arsip maupun dokumen yang mendukung proses pembuatan solusi pada masalah yang diteliti peneliti.

1.6.1.3 Metode Studi Pustaka

Pencarian informasi, referensi, teori dari berbagai sumber yang berhubungan dengan penelitian peneliti.

1.6.2 Metode Analisis

Pada metode ini dilakukan tahapan analisis terhadap sistem yang sedang dibangun peneliti. Adapun analisis yang dimaksud sebagai berikut.

1. Analisis yang digunakan adalah SWOT yang terdiri dari analisis kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman.

2. Analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada tahap ini, peneliti melakukan perancangan dengan beberapa aspek sebagai berikut.

- a. Perancangan *UML* pada sistem.
- b. Perancangan *Entity Relationship Diagram* pada sistem.
- c. Perancangan basis data.
- d. Perancangan tampilan antarmuka/*User Interface* pada sistem.

1.6.4 Metode Pengujian

Sistem dilakukan *testing* menggunakan dua metode yaitu *White Box Testing* dan *Black Box Testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan dari skripsi ini terdiri dari beberapa bagian utama sebagai berikut :

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab I dijelaskan mengenai latar belakang pemilihan judul skripsi “Perancangan dan Pembuatan Sistem Presensi Anggota menggunakan Teknologi RFID pada Bramanda Fitness & Cafe”, latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2: LANDASAN TEORI

Bab 2 berisikan tentang teori-teori yang berkaitan dengan basis data, pemrograman java, dan *micro-controller* serta beberapa tinjauan dari penelitian-penelitian sebelumnya.

BAB 3: METODE PENELITIAN

Bab 3 Berisikan langkah-langkah penelitian yang dilakukan, serta pembahasan contoh kasus dengan pengimplementasian Algoritma, dan analisis terhadap fokus permasalahan penelitian.

BAB 4: HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan Informasi tentang perangkat lunak, dan keras yang digunakan, alur presensi, dan hasil akhir penelitian.

BAB 5: PENUTUP

Bab terakhir ini akan memuat kesimpulan dari keseluruhan uraian bab-bab sebelumnya dan saran-saran dari hasil yang diperoleh diharapkan dapat bermanfaat dalam pengembangan selanjutnya.