# BAB I PENDAHULUAN

## Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya sistem informasi saat ini, banyak organisasi atau perusahaan yang ingin mencapai sistem informasi yang cepat, relevan dan akurat. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan teknologi khususnya di bidang komputer dan teknologi komunikasi disetiap aspek kehidupan yang menghasilkan sebuah penggabungan sistem informasi yang saat ini mudah untuk di akses tanpa adanya batasan waktu dan jarak dengan menggunakan jaringan internet. Model usaha atau bisnis juga ikut terpengaruh oleh perkembangan ilmu pengetahuan teknologi tersebut, dikarenakan sebagian besar orang di saat ini banyak yang menjadi pengguna internet. Saat ini sudah banyak sekali bisnis atau usaha yang menggunakan sistem informasi untuk mempermudah pekerjaan hampir disemua bidang memiliki sistem informasinya sendiri, tidak terkecuali usaha tempat pelatihan kebugaran (*gym*).

Sama halnya dengan sistem informasi, olahraga merupakan kebutuhan yang cukup penting atau bahkan kegiatan sehari-hari masyarakat sekarang ini. Pilihan masyarakat untuk berolahraga semakin beragam dikarenakan ketersediaan tempat-tempat pelatihan kebugaran yang mudah ditemukan. Olahraga yang umum dilakukan masyarakat adalah *calishtenic*, dimana olahraga tersebut dapat dilakukan dimana saja bahkan dirumah, namun hasil dari program yang dilakukan sendiri dirumah dengan program yang diberikan oleh pelatih (*trainer*) yang ahli di tempat kebugaran tentu saja berbeda. Tujuan berolahraga adalah untuk menjaga tubuh tetap sehat, sebagai hobi dan juga untuk membentuk tubuh agar lebih ideal.

Sistem informasi sangat diperlukan hampir disetiap bidang usaha untuk meminimalisir kesalahan dan kehilangan data yang penting. Mulai dari bagian pendaftaran, pembayaran, sampai administrasi juga banyak dilakukan di dalam sebuah sistem, hal ini dikarenakan sistem informasi dapat meminimalisir kesalahan dan mempermudah pekerjaaan. Salah satu contoh usaha yang masih menggunakan cara manual yaitu tempat-tempat pelatihan kebugaran (*gym*). Dalam hal ini penulis mengambil sebuah tempat yang akan dijadikan sebagai studi kasus yaitu Alto MyHouses, dimana tempat pelatihan kebugaran ini masih baru berjalan dan masih menggunakan cara yang manual, mulai dari pendaftaran sampai pembayaran. Sehingga setiap calon *member* yang akan mendaftar harus datang ke tempat pelatihan tersebut untuk mengisi formulir pendaftaran, memilih paket yang tersedia, pembayaran, program seperti apa saja yang tersedia, dan pengaturan jadwal antara *member* dan *trainer* masih dilakukan secara manual. Juga para *member* yangdatang setelah mengatur jadwal masih harus mengisi buku kehadrian. Dan perusahaan tidak dapat mengetahui pasti berapa total member yang dimiliki, dan berapa banyak jumlah member yang aktif dan nonaktif pada bulan tertentu, juga tidak dapat melihat rekap bulanan perusahaan dengan cepat. Hal tersebut membuat perusahaan tersebut rentan terjadinya redudansi data, atau kehilangan data, dan juga kurangnya efektifitas dan efesiensi kerja pada perusahaan.

Berdasarkan uraian tersebut diatas, penulis akan merancang dan membuat program pendataan keanggotaan, dan pengaturan jadwal pada fitness. Penulis akan mengambil judul “Sistem Informasi Membership dan Pengaturan Jadwal untuk Mempermudah Administrasi Pada Alto MysHouse Berbasis Web”. Dan dengan adanya sistem informasi ini diharapkan dapat meminimalisir terjadinya kesalahan atau kehilangan.

## Rumusan Masalah

Bagaimana membuat sistem informasi untuk membantu perusahaan (Alto MysHouse) dalam mengelola data member, dan mempermudah member melakukan pendaftaraan, penjadwalan dan absensi?

## Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mempermudah pengolaan data pada perusahaan.
2. Untuk mempermudah member ataupun calon member dalam pendaftaran, penjadwalan, dan absensi.

## Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi perusahaan, sistem informasi ini bermanfaat untuk memperkecil atau meminimalisir terjadinya redudansi dan kehilangan data..
2. Bagi peneliti bermanfaat untuk menyelesaikan tugas akhir (skripsi), juga bermanfaat untuk mengaplikasikan secara nyata ilmu yang telah diperoleh dari perkuliahan..

## Batasan Masalah

Batasan dalam penelitian ini adalah:

1. Sistem ini menggunakan bahasa pemrogaman PHP dan MySQL.
2. Sistem informasi ini hanya menampilkan data *member* dan *trainer* yang sudah terdaftar.
3. Sistem informasi ini hanya bisa memilih paket yang sudah disediakan.
4. Sistem informasi ini hanya mengelola laporan keanggotaan (*membership*), dan laporan kehadiran *member*.

## Metodologi Penelitian

### Tempat dan Waktu Penelitian

Dalam penulisan proposal skripsi ini penulis melakukan penilitian di Alto MysHouse, Jalan Serayu Utara, Kota Malang, Provinsi Jawa Timur, Dimana tempat tersebut merupakan tempat studi kasus yang di ambil penulis. Waktu yang dilaksanakan pada saat sk proposal sudah dikeluarkan pada tanggal 2 September 2020 hingga 16 Oktober 2020 dalam melakukan penelitian dan penyusunan proposal.

### Bahan dan Alat Penelitian

Pada penelitian ini digunakan alat penelitian berupa perangkat keras dan perangkat lunak sebagai berikut:

1. Perangkat Keras :
   1. Processor Intel Core i5
   2. Ram DDR4 8 GB
   3. Harddisk 500 GB
   4. Nvdia GeForce GTX 920m
2. Perangkat Lunak :
   1. Windows 10
   2. Photoshop CS6
   3. Notepad++
   4. Google Chrome
   5. PHP, Java Script.
   6. Code Igniter
   7. XAMPP

### Pengumpulan Data

1. Metode Wawancara

Disini penulis melakukan pengumpulan data dengan cara wawancara secara langsung kepada pemilik, seorang trainer, dan juga seorang member untuk mengetahui informasi tentang bagaimana alur kerja di perusahaan tersebut.

1. Metode Observasi

Pengumulan data dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan langsung ke lokasi penelitian. Hal yang di observasi yaitu keadaan lapangan dan aktivitas - aktivitas yang dilakukan dan sistem sosial yang terdapat di dalamnya.

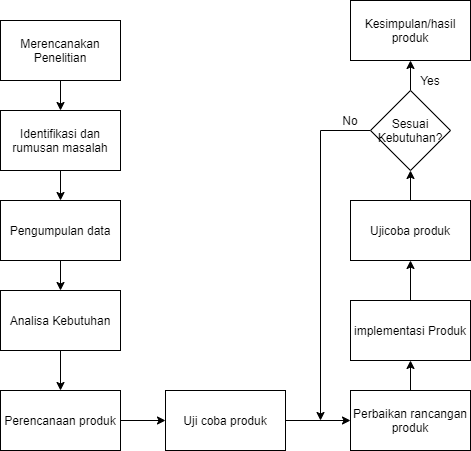
### Analisis Data

Menganalisa data yang telah dikumpulkan melalui wawancara, dan observasi yang berkaitan dengan informasi alur kerja dan pengaturan jadwal di perusahaan tersebut yang kemudian dilakukan Analisa agar data yang terkumpul menjadi valid dan diolah menjadi informasi agar mudah dipahami saat perancangan sistem informasi yang akan dibuat.

### Prosedur Penelitian

Dalam melakukan prosedur penelitian ini terdapat beberapa tahap yang dilakuka sebagai berikut:

1. Merencanakan Penelitian
2. Identifikasi dan rumusan masalah
3. Pengumpulan data
4. Analisa kebutuhan
5. Perancangan Produk
6. Uji coba rancangan produk
7. Perbaikan rancangan produk
8. Implementasi produk
9. Uji coba produk
10. Kesimpulan/Hasil



Gambar 1.1 Prosedur Penelitian

## Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan proposal Pra Tugas Akhir ini terdiri dari susunan bab dengan rincian sebagai berikut:

**BAB I: PENDAHULUAN**

BAB ini berisi tentang latar belakang , rumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II: TINJAUAN PUSTAKA.**

Pada BAB II berisikan penelitian terdahulu dan teori terkait, dimana penelitian terdahulu pernah melakukan penelitian tentang yang sedang penulis teliti dan juga teori yang terkait.

**BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN.**

BAB III meliputi analisa, perancangan dan rancangan pengujian. analisa yang berisikan identifikasi masalah dan juga pemecahan masalah. Perancangan berisikan perancangan sistem yang dimana disini berisikan rancangan sistem yang akan dibuat, perancangan data pada bagian ini akan membahan rancangan data yang digunakan, perancangan user interface/ mock-up aplikasi yang berisikan mock-up atau rancangan awal interface yang akan diterapkan pada aplikasi. Pada bagian rancangan pengujian berisikan rancangan yang akan diuji.