# BAB I

# PENDAHULUAN

## Latar Belakang

Inovasi-inovasi baru dalam perkembangan teknologi merambah berbagai bidang. Olahraga merupakan ilmu terapan yang dipengaruhi oleh adanya teknologi yang mendukung kegiatan olahraga. Olahraga membutuhkan teknologi yang membantu kita mendapatkan informasi dengan cepat, akurat, dan pada tingkat yang lebih tinggi. Salah satu perusahaan yang menyediakan tempat fitness yaitu Best Gym Malang yang beralamat di Jl. Soekarno Hatta No.A6, Mojolangu, Lowokwaru, Kota Malang sebagai tempat penulis melakukan penelitian.

Best Gym Malang adalah usaha yang bergerak di bidang olahraga dan kebugaran yang berdiri sejak tahun 2011 hingga saat ini, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis kenyataan yang ditemukan di lapangan bahwa sistem lama tidak memberikan tingkat aksesibilitas, seperti meminta user untuk mengisi pendaftaran langsung di gym, dan tidak adanya informasi jadwal kelas serta deskripsi kelas di Best Gym Malang. Kondisi tersebut menghambat *user* untuk mendapatkan informasi yang mereka butuhkan dengan mudah, cepat, dan akurat. Hal ini karena sesuai dengan jam kerja dan member harus mendaftar langsung ke Best Gym Malang. Oleh karena itu penulis membuat aplikasi sederhana, cepat, dan akurat yang dapat mempermudah dan meningkatkan pelayanan anggota khususnya dalam pelayanan dan pengelolaan kelas dan *personal trainer*.

Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah pihak pengelola gym untuk memberikan informasi kelas dan *personal trainer* secara detail kepada *user* dan mempermudah *user* mengetahui informasi yang ada pada Best Gym Malang. Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis memutuskan untuk membuat penelitian dengan judul “Aplikasi Best Gym Manajemen Member dan *Reminder* Berbasis *Mobile* (Study Kasus Best Gym Malang)”

## Rumusan Masalah

Penelitian ini memiliki rumusan masalah yaitu bagaimana merancang aplikasi untuk manajemen member, pengelolaan kelas dan *personal trainer*, serta menyediakan fitur *reminder* untuk member agar lebih praktis dan efisien.

## Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah merancang aplikasi untuk manajemen member, pengelolaan kelas dan *personal trainer*, serta menyediakan fitur *reminder* untuk member agar lebih praktis dan efisien.

## Batasan Masalah

Untuk lebih memfokuskan pada permasalahan, adapun batasan masalah dalam penulisan ini yaitu:

* Sistem ini hanya mengatur pengelolaan kelas, *personal trainer* dan pengelolaan keuangan sebatas pada transaksi
* Sistem ini diuji coba kan dan mengacu dari data yang ada di *fitness* Best GymMalang
* Aplikasi ini hanya berjalan pada *smartphone* android.
* Penelitian ini akan menghasilkan dua aplikasi yaitu: Web dan Android.

## Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dalam pembuatan aplikasi ini adalah untuk manajemen member, pengelolaan kelas dan *personal trainer*, serta menyediakan fitur *reminder* untuk member agar lebih praktis dan efisien, sedangkan dari sisi *user* atau member bisa melakukan pendaftaran online, perpanjangan online dan mengetahui tanggal jatuh tempo dan perubahan jadwal lewat fitur *reminder,* serta bisa mengetahui informasi kelas dan *personal trainer* secara detail yang ada pada Best Gym Malang.

## Metodologi Penelitian

## Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian mulai dilakukan Februari 2020–Juli 2020 dan berlokasi di Jl. Soekarno Hatta No.A6, Mojolangu, Lowokwaru, Kota Malang.

## Bahan dan Alat Penelitian

Alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

* Hardware : Laptop (intel core i3, Ram 2 gb, Hdd 500 gb) dan *Smartphone* android (android 6.0, Octa-core, Ram 2 gb,)
* Software : Android Studio, MySql, Power Designer.
* Bahan : Data dari Best Gym Malang

## Pengumpulan Data dan Informasi

Cara yang digunakan dalam pengumpulan data dan informasi adalah dengan observasi dan wawancara kepada *Owner* Best Gym Malang. Serta mengumpulkan data-data yang berkaitan. Data yang dikumpulkan berasal dari hasil wawancara dan buku-buku yang mendukung.

## Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan digambarkan dengan diagram alir pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Prosedur Penelitian

Pada tahap observasi, penulis melakukan observasi ke tempat kebugaran Best Gym Malang. Penulis juga melakukan tanya jawab kepada *Owner* nya langsung untuk mengumpulkan data.

Pada tahap analisa data, penulis melakukan analisa dari data hasil observasi yang sudah dilakukan.

Pada tahap perancangan, penulis membuat rancangan sistem yang dibuat menggunakan *use case* diagram, data yang digunakan adalah data dari hasil analisa yang sudah dilakukan pada tahap sebelumnya. Rancangan tersebut berupa gambaran jalannya sistem yang akan dibuat.

Pada tahap implementasi, penulis menerapkan rancangan yang sudah dibuat ke dalam program, *Install* di *smartphone .*

Pada tahap pengujian, penulis melakukan percobaan sistem yang dibuat, dengan melakukan percobaan pada setiap menu yang ada pada sistem. Hal ini bertujuan untuk menganalisa hasil dari sistem tersebut apakah sudah sesuai atau belum.

## Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Batasan Masalah, Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian, dan Sistematika Penulisan Laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan mengenai teori-teori yang mendukung dan digunakan sebagai dasar dalam memecahkan masalah, teori-teori tersebut diambil dari literatur yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi sebagai sarana pendukung dari Tugas Akhir.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Menguraikan tentang analisis yaitu meliputi uraian tentang analisis sistem yang dilakukan, perancangan sistem yang meliputi penjelasan dari tahap-tahap merancang sistem dalam pembuatan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang kebutuhan software dan hardware yang digunakan  unjuk kerja sistem, dan pembahasan.

BAB V PENUTUP

Membahas mengenai kesimpulan yang diperoleh dari pembuatan Tugas Akhir dan saran yang dapat digunakan untuk kepentingan pengembangan selanjutnya.