

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Retro's Gym merupakan suatu usaha yang bergerak dibidang olahraga untuk menciptakan kesadaran kepada masyarakat pentingnya olahraga dalam kehidupan sehari – hari. Mengedukasi masyarakat bahwa olahraga *fitness* adalah olahraga yang menyenangkan dan menyehatkan dan juga memiliki banyak manfaat untuk tubuh. Adapun alat – alat yang ada di Retro's Gym antara lain dengan menyediakan peralatan *fitness* diantaranya *Butterfly machine*, *Rowing Machine*, *Bench press*, dan lain – lain dimana fungsi dan kegunaannya berbeda – beda.

Informasi pelayanan pada Retro's Gym antara lain yaitu informasi tentang jadwal latihan, biaya *admin*, biaya bulanan, program *fitness*, alat-alat *fitness*, serta suplemen, namun saat ini pada Retro's Gym informasi yang diberikan kepada anggota *member* atau pengunjung harian tidak merata mendapatkan informasi, misalnya saja pada waktu perubahan jadwal *fitness* atau pun *aerobic*, lalu alat – alat yang digunakan untuk berolahraga, fungsi Gerakan belum jelas didapatkan oleh para anggota *member* atau pun pengunjung harian khusus untuk *member* baru, karena jumlah *trainer* yang tidak sebanding dengan *member* yang akan dibimbing. Dan adapun permasalahan lain seperti banyak *member* yang lupa untuk membayar biaya bulanan untuk memperpanjang *member*. Semua ini disebabkan oleh sistem yang masih manual dalam menyampaikan informasi dan kekurangan Instruktur Gym (*personal trainer*) Yang menyebabkan kurang maksimalnya hasil yang ingin dicapai para *member* Retro's Gym.

Dari berbagai gambaran masalah yang telah dijelaskan diatas, untuk mengatasi masalah tersebut ditemukanlah solusi dengan membuat Rancangan Aplikasi berbasis android. Di Dalam aplikasi ini nanti *member* mendapatkan program latihan sesuai jadwal yang ditentukan oleh *trainer* agar menghindari adanya *member* yang tidak mendapatkan bimbingan dari *trainer* diakibatkan oleh banyaknya *member* yang latihan pada saat bersamaan. Dalam aplikasi ini terdapat

menu yang dapat membantu *member* untuk *tracking* makronutrisi dan suplemen yang akan dikonsumsi. Dalam aplikasi ini juga terdapat menu *live* yang dilakukan *trainer* untuk para *member* yang tidak bisa hadir di *Gym* dengan menggunakan *bodyweight* dan alat – alat sederhana seperti *dumble*.

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang menjadi acuan referensi penulisan laporan ini yaitu: penelitian Nur Rubianti, S.Kom pada tahun 2018. Dengan Studi Kasus : Aplikasi Informasi Pelayanan Fitness Pada Golden Fitness Center Dumai Dengan Bahasa Pemrograman Php[1]. Klaudio Koloay, Sherwin R. U. A. Sompie, Sary D. E. Petrus Pada tahun 2020. Dengan Studi Kasus : Rancang Bangun Aplikasi Fitness Berbasis Android (Studi Kasus : Popeye Gym Suwaan)[2]. Seka Diasnoriga Koswara tahun 2021 sistem Informasi Pelayanan *Membership* Pada Zen Body Gym Berbasis Android[3]. Nababan, M., vin, K., & Wijaya, A. [2019] Dengan Studi Kasus Perancangan Aplikasi *Member* Fitness Berbasis Android Menggunakan App Inventor[4]. Ichwan, Muhammad [2019] Rancang Bangun Aplikasi Analisis Kepuasan Pelanggan Pada “MAYURA GYM” Surabaya[5].

Berdasarkan Permasalahan diatas maka dalam penelitian ini Penulis mengambil judul “RANCANGAN APLIKASI MEMBER GYM BERBASIS ANDROID PADA RETRO’S GYM”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas maka penulis rumuskan masalah sebagai berikut:

1. bagaimana mengatasi ketidakseimbangan antara jumlah *trainer* dan *member* ?
2. bagaimana mengatur Makronutrisi dan Suplemen *member* ?
3. bagaimana cara *member* bisa latihan di saat *member* tidak bisa datang ke *Gym*?
4. bagaimana *member* tahu kepada *member* untuk memperpanjang kartu bulanan *member* ?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penulisan

1.3.1 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. proses latihan *member* lebih terprogram dan berprogress.
2. Mempermudah *member* dalam melakukan latihan di *Gym* maupun dirumah.
3. *Member* mendapatkan informasi dalam pemenuhan Mikronutrisi.

1.3.2 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian sebagai berikut:

1. Mempermudah dalam melakukan latihan di tempat *Gym* maupun dirumah.
2. Mengurangi kesalahan saat menggunakan alat dan gerakan pada sesi latihan.
3. Mempercepat *Goals* yang ingin dicapai Para *member*.

1.4 Batasan Masalah

Untuk menjawab permasalahan penelitian, maka dalam penelitian ini akan dibatasi dalam ruang lingkup sebagai berikut:

1. Pembahasan hanya sampai Perancangan Aplikasi.
2. Perancangan Desain Aplikasi dibuat menggunakan Figma.
3. Target Pengguna aplikasi yaitu *member Retro's GYM*.

1.5 Metode Penelitian

Didalam perancangan dan pengembangan aplikasi ini penulis menggunakan model *prototype*, untuk rancangan layar *prototype* didesain menggunakan *software* Figma Serta untuk membantu memudahkan perancangan penulis menggunakan sistem UML(*Unified Modeling Language*).

1.6 Sistem Penulisan

Sistematika penulisan laporan KP yang disusun oleh penulis terdiri dari 5 bab. Berikut penjabarannya:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tinjauan pustaka, mengenai materi yang mendukung judul, membahas pembahasan detail yang berkaitan dengan masalah yang sedang diteliti, dan juga Terdapat 5 rangkuman penelitian terdahulu.

BAB III ORGANISASI

Berisi penjelasan mengenai instansi KP seperti sejarah, struktur organisasi, tugas dan wewenang setiap bagian organisasi, dan arsitektur teknologi informasi pada instansi. Disini peneliti melaksanakan KP di *Retro's Gym*, Pintu air, Pangkalpinang.

BAB IV PEMBAHASAN

Berisi pembahasan penelitian, definisi masalah, analisa sistem berjalan, serta rancangan layar berserta penjelasannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran - saran yang diharapkan bisa bermanfaat untuk perkembangan aplikasi.