

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kesehatan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Untuk menjaga dan meningkatkan kesehatan secara keseluruhan, *olahraga* menjadi faktor yang sangat berperan. Salah satu bentuk *olahraga* yang banyak diminati dan memiliki manfaat kesehatan yang signifikan adalah *olahraga angkat beban*. Di dalam konteks ini, *Retro's Gym* merupakan salah satu tempat *gym* yang populer dan diakui untuk melakukan latihan *angkat beban*.

Retro's Gym melayani konsumen yang ingin menjaga *kebugaran*, *menurunkan berat badan*, *menambah massa otot*, dan lain sebagainya. Alat *fitness* yang ada di *Retro's Gym* antara lain *Smith Machine*, *Bench Press*, *Leg Press*, *Dumble*, *Barbell*, dan lain-lain dengan fungsi yang berbeda-beda. Dalam pelaksanaan kegiatan *administrasi*, tidak adanya *pendataan* untuk kunjungan harian *Member* dapat mengakibatkan adanya *Member* berkunjung yang sudah habis masa *Membership*-nya tidak diketahui, yang dapat menyebabkan kerugian, dan *jadwal latihan* yang tidak diberikan pada *Member* baru yang membuat tempat latihan padat. *Personal trainer* yang ada di *Retro's Gym* tidak sebanding dengan jumlah *Member* yang akan dibimbing, yang mengakibatkan *Member* menunggu lama untuk memulai berbagai latihan karena secara bergantian *Personal trainer* mendampingi setiap *Member* latihan, dan *Member* yang belum mengerti cara menggunakan alat-alat *Fitness* dapat mengakibatkan cedera.

Dari berbagai uraian masalah yang diuraikan di atas, untuk mengatasi masalah tersebut, ditemukan solusi dengan membuat suatu desain aplikasi berbasis *Android*. Dalam aplikasi ini, *Member* yang berkunjung diwajibkan untuk *Scan QR code* untuk dapat masuk, dan *Member* baru mendapatkan *Jadwal Latihan* yang dapat dilihat di dalam aplikasi, selain *menu* yang telah disebutkan di aplikasi ini juga terdapat *menu hitung kalori* yang dapat mengetahui jumlah kalori harian. Dalam pengembangan penelitian ini menggunakan model *prototype* dan *UML* sebagai alat bantu pengembangan perangkat lunak.

Ada beberapa penelitian terdahulu yang menjadi acuan referensi penulisan laporan ini yaitu : Penelitian R Zal Pada tahun 2018 mengenai Desain Aplikasi Untuk Menghitung Kebutuhan Kalori Harian Dengan Algoritma Mifflin – St Jeor dan Harris – Benedict Berbasis Android[1]. Penelitian Muhaemin A Pada tahun 2023 Perancangan Sistem Informasi *Membership Fitness* Pada *Fr Fitness* Cileungsi Berbasis Java Netbeans[2]. Penelitian Nababan M, Wijaya A Pada tahun 2019 mengenai Perancangan Aplikasi *Member Fitness* Berbasis Android Menggunakan App Inventory[3]. Penelitian Ahmad Fadillah, Dwi Yulistiyanti, Lies Sunarmintyastuti Pada tahun 2020 Mengenai Aplikasi Sistem Penyewaan Pada Laras *Gym*[4]. Penelitian Putra F, Aditya A pada tahun 2022 mengenai Sistem Informasi *Membership* Dan Pengaturan Jadwal Untuk Mempermudah *Administrasi* Pada *Alto Myshouse* Berbasis Web[5].

Dari uraian latar belakang yang telah dibahas akan dilakukan penelitian berjudul “APLIKASI SISTEM INFORMASI *MEMBERSHIP GYM* PADA *RETRO’S GYM* BERBASIS ANDROID” diharapkan aplikasi yang dibuat dapat *memberikan* bantuan kepada *member* dalam mengakses informasi seperti kartu *member*, jadwal latihan, estimasi kebutuhan kalori, serta pemantauan perubahan berat badan dari waktu ke waktu. Selain manfaat tersebut, diharapkan *Retro’s Gym* juga mampu meningkatkan efisiensi dan efektivitas administrasi mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka permasalahan yang akan dibahas sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi sistem informasi *membership gym* berbasis Android di *Retro’s Gym* ?
2. Bagaimana dapat *memberikan* bantuan kepada pihak *gym* untuk memastikan pelaksanaan administrasi menjadi lebih efektif dan efisien ?
3. Bagaimana cara merancang dan mengembangkan aplikasi yang dapat mempermudah para anggota *Retro’s Gym* dalam mengakses informasi layanan yang disediakan ?

1.3 Batasan Masalah

Dengan mempertimbangkan isu yang akan diselidiki dalam rumusan masalah di atas, penting untuk melakukan pengkhususan masalah agar penelitian dapat dilakukan dengan lebih fokus, jelas, dan tidak terlalu meluas. Tujuannya adalah agar masalah yang sedang diteliti dapat dipahami dengan mudah dan menghindari kesalahpahaman tentang isu yang sedang diteliti. Oleh karena itu, pembatasan masalah berikut ini dibuat :

1. Aplikasi ini mencakup topik seperti mengatur jadwal latihan untuk *member* baru, melacak kunjungan *member*, menghitung kebutuhan kalori harian, dan memantau perubahan berat badan.
2. Aplikasi web ini dirancang khusus untuk dikelola oleh administrator yang bertugas mengelola data terkait *member*, jadwal latihan, serta kunjungan *member*.
3. Aplikasi ini ditujukan untuk digunakan oleh *member Retro's Gym* saja.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan didapatkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat program aplikasi sistem informasi *membership gym* di *Retro's Gym*.
2. Merancang suatu sistem administrasi berbasis komputer untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pelaksanaan kegiatan administratif.
3. Membuat suatu aplikasi yang akan memfasilitasi para anggota *Retro's Gym* untuk dengan mudah mendapatkan informasi tentang berbagai layanan yang tersedia di *gym* tersebut.

1.4.2 Manfaat penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka manfaat penelitian yang akan didapatkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Meningkatkan pengetahuan peneliti dalam pengembangan aplikasi sistem informasi *membership gym* berbasis *Android*. Selain itu, laporan skripsi ini juga merupakan salah satu persyaratan untuk meraih gelar sarjana (S1).

2. Bagi *Member*

Dengan adanya aplikasi, *member Retro's Gym* dapat dengan mudah mengakses informasi terkait berbagai layanan yang disediakan di *gym*. Ini akan membantu mereka mendapatkan informasi lebih cepat dan efisien, tanpa harus mencari informasi secara manual atau menghubungi pihak *gym*.

3. Bagi *Retro's Gym*

Penelitian ini *memberikan* manfaat dalam meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan transparansi pelaksanaan kegiatan administratif melalui penggunaan sistem administrasi berbasis komputer, yang berdampak positif pada aksesibilitas data, pengurangan biaya, peningkatan kualitas layanan, dukungan pengambilan keputusan, serta kontribusi pada pengembangan teknologi informasi.

1.5 Sistematika Penulisan Laporan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi berbagai teori yang menjadi fondasi pengetahuan yang digunakan dalam merangkai skripsi. Landasan teori ini mencakup definisi-definisi dan model yang relevan dengan masalah penelitian yang dihadapi. Selain itu, juga disajikan penelitian sebelumnya yang terkait dengan penelitian saat ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada Bab ini memuat teori-teori yang menjadi dasar pengetahuan yang digunakan dalam penyusunan skripsi. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan masalah penelitian. Dan disampaikan juga penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini memuat penjelasan mengenai Model pengembangan sistem, Metode pengembangan sistem, dan alat-alat pengembangan sistem yang diterapkan dalam penyusunan skripsi ini.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini mencakup beberapa topik, antara lain sejarah organisasi, struktur organisasi, deskripsi tugas dan tanggung jawab, evaluasi sistem yang sedang berjalan, analisis hasil solusi, analisis kebutuhan sistem yang diusulkan, analisis sistem (diilustrasikan dengan UML), perancangan sistem (desain antarmuka aplikasi), hasil implementasi (dilampirkan dengan tangkapan layar aplikasi), dan pengujian.

BAB V PENUTUP

Bagian ini mencakup rangkuman dan rekomendasi yang penulis harapkan agar skripsi ini dapat ditingkatkan dan memiliki manfaat yang lebih besar di masa mendatang.

