

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman modern seperti saat ini, Sistem informasi menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi perusahaan atau instansi guna menunjang operasional, mempermudah dan memaksimalkan kinerja karyawan agar bisa mendapatkan hasil yang maksimal. dengan begitu cepatnya perkembangan teknologi pada saat ini sehingga memaksa semua industri besar, menengah dan kecil harus berinovasi agar bisa bertahan dan berkembang termasuk juga industri *fitnes* yang terkena dampak dari kemajuan teknologi informasi ini. *Fitnes* adalah salah satu olahraga untuk melatih dan pembentukan otot tubuh yang diterapkan secara rutin, bertujuan agar tubuh tetap terjaga. Bersamaan dengan berkembangnya dunia olahraga tubuh, khususnya pada bidang *fitnes*.

Dalam hal ini, penulis tertarik melakukan penelitian pada tempat *gym* yang berada di kota Pangkalpinang yang masih menggunakan sistem manual. Semua pendataan dan pendaftaran masih menggunakan pencatatan manual. Sehingga karyawan yang bekerja harus selalu meminta anggota memperlihatkan kartu keanggotaan, dan pengunjung harus kembali menulis nama, jam masuk dan jam keluar serta menyertakan tanda tangan pada daftar hadir di kertas yang disediakan. Pengunjung atau *member* baru dapat menggunakan fasilitas setelah admin mengecek data yang diterima sesuai dengan yang ada pada berkas keanggotaan.

Berdasarkan masalah di atas, penulis ingin memberi judul "SISTEM INFORMASI *MEMBERSHIP APACHE GYM FITNESS* BERBASIS *WEBSITE*". Harapannya adalah agar pemilik dapat menggunakan data dengan lebih mudah dan mengurangi kesalahan pembukuan dan laporan setiap bulan. Tujuan dari sistem informasi yang akan dibangun adalah untuk meningkatkan layanan pelanggan dan *member* dan otomatisasi mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis merumuskan masalah tentang bagaimana menganalisis sistem informasi untuk meningkatkan pelayanan dan pengolahan data guna membantu admin dalam mengelola *member*.

1.3 Batasan Masalah

Hasil latar belakang yang didapat, serta rumusan masalah di atas yang telah dijelaskan, menunjukkan bahwa beberapa masalah yang diperlukan untuk pengembangan sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Studi kasus hanya mencakup satu tempat, yaitu *Apache Gym Fitness*
2. Sistem hanya mengatur transaksi yang berupa data *member*, yang mencakup perpanjangan masa keanggotaan, pembayaran keanggotaan, pendaftaran harian dan penjualan suplemen.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan sistem informasi yang akan membantu dan mempermudah pendataan anggota pada *Apache Gym Fitness*.
2. Merancang sebuah sistem untuk memudahkan dalam mengecek masa berlaku keanggotaan pada *Apache Gym Fitness*.
3. Menyimpan dan menampilkan seluruh data *member* pada *Apache Gym Fitness*.

1.4.2 Manfaat

a. Bagi Penulis

Sebagai bahan atau projek penelitian guna melengkapi tugas akhir kerja proyek dan meningkatkan pengetahuan penulis tentang pembuatan

sistem informasi berbasis *website*, khususnya tentang sistem informasi *membership*.

b. Bagi Pihak *Apache Gym Fitness*

Apache Gym Fitness memiliki sistem yang saling terintegrasi dengan sistem informasi member ini, diharapkan dapat membuat pelayanan dan pengelolaan data para *member* menjadi lebih mudah dan lebih baik.

1.5 Metodologi Penelitian

Untuk menyusun penelitian ini agar mencapai tujuannya digunakan beberapa metode penelitian sebagai berikut:

1.6 Metode *Object-Oriented Analysis and Design (OOAD)*

Metode *Object-Oriented Analysis and Design* adalah metode penelitian pengembangan sistem yang menganalisis kebutuhan objek-objek yang dilalui dalam proses masalah. Ini menguji proses desain perangkat lunak melalui pengamatan atau pemeriksaan sistem.

1.6.1 Model *Extreme Programming (XP)*

Extreme Programming (XP) adalah pendekatan fleksibel untuk pengembangan perangkat lunak dan manajemen proyek yang bertujuan untuk menghasilkan *software* yang lebih baik. *Extreme Programming* sangat peka terhadap perubahan keinginan pengguna karena siklus pengembangannya yang pendek. *Extreme Programming* berkonsentrasi pada teknik rekayasa yang tepat untuk pengembangan perangkat lunak. Model *Extreme Programming* cepat dan mudah digunakan.

1.6.2 *Tools*

Penelitian ini menggunakan *tools* UML atau *Unified Modeling Language* yang merupakan suatu bahasa yang membangun dan mendokumentasikan informasi dan juga digunakan dalam menghasilkan sebuah proses pembuatan perangkat lunak yang berupa sebuah model didalam suatu sistem perangkat lunak

serta digunakan untuk perancangan sistem yang berorientasi objek tersebut. UML terdiri dari : *Activity Diagram*, *Package Diagram*, *Use Case Diagram*, *Sequence Diagram*, *Class Diagram*, dan *Deployment Diagram*.

