

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era yang maju seperti sekarang, sistem informasi teknologi (IT) telah menjadi suatu keperluan yang vital terhadap perusahaan atau instansi untuk mendukung kinerja mereka, memudahkan, serta mengoptimalkan pekerjaan karyawan untuk mencapai hasil yang optimal. Berkembangnya zaman yang sangat pesat sekarang ini mendorong seluruh bidang usaha, baik besar, menengah, maupun kecil, untuk melakukan improvisasi demi *survive* dan berkembang, termasuk industri kebugaran yang juga terdampak karena berkembangnya teknologi informasi. Kebugaran merupakan jenis olahraga yang bertujuan untuk melatih serta membentuk otot tubuh secara teratur guna menjaga kebugarantubuh. Seiring dengan perkembangan dunia kebugaran, terutama dalam bidang kebugaran.

Penulis tertarik untuk melakukan penelitian pada sebuah *gym* di kota Pangkalpinang yang masih menggunakan sistem manual. Semua proses pendataan dan pendaftaran masih dilakukan secara manual. Sehingga karyawan harus secara manual memeriksa kartu keanggotaan setiap anggota, dan pengunjung harus secara manual mencatat nama, jam masuk, jam keluar, dan menandatangani daftar hadir yang tersedia. Pengunjung atau anggota baru hanya dapat menggunakan fasilitas setelah data mereka diverifikasi oleh admin sesuai dengan data yang ada dalam rekapan keanggotaan.

Berdasarkan masalah di atas, penulis ingin memberi judul " SISTEM INFORMASI *MEMBERSHIP* PADA *APACHE GYM FITNESS* BERBASIS WEB MENGGUNAKAN MODEL *EXTREME PROGRAMMING*". Harapannya ialah supaya *owner gym* bisa mengakses data dengan lebih mudah dan mengurangi kesalahan dalam pencatatan dan pelaporan setiap bulannya. Tujuan dari sistem informasi yang akan dikembangkan ialah guna meningkatkan layanan kepada pelanggan serta anggota, serta mengotomatisasi proses mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan konteks permasalahan yang sudah dibahas, penulis mengidentifikasi tantangan dalam merancang sebuah sistem informasi yang memiliki kemampuan untuk meningkatkan kualitas serta pengelolaan data anggota di *Apache Gym Fitness*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan informasi latar belakang serta rumusan masalah sebelumnya, beberapa masalah yang perlu diatasi dalam pengembangan sistem ini adalah:

1. Sistem saat ini hanya mengelola transaksi yang berkaitan dengan data anggota, seperti pendaftaran keanggotaan, pembayaran keanggotaan serta pendaftaran harian.
2. Sistem tidak mengatur tentang keuangan internal *Apache Gym Fitness*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang sebuah sistem informasi yang akan memfasilitasi dan menyederhanakan proses pendaftaran serta penyimpanan data *member* pada *Apache Gym Fitness*.
2. Merancang sistem yang memungkinkan pihak *Gym* agar lebih mudah memeriksa periode tanggung para anggota di *Apache Gym Fitness*.
3. Menyimpan serta menampilkan data transaksi di *Apache Gym Fitness*.

1.4.2 Manfaat

1. Bagi Penulis

Sebagai materi serta proyek penelitian untuk melengkapi tugas akhir Skripsi dan untuk menambah pemahaman penulis terhadap pengembangan sistem informasi berbasis web, terkhusus dalam konteks sistem informasi *membership*.

2. Bagi Pihak *Apache Gym Fitness*

Apache Gym Fitness memiliki sistem yang saling terhubung dengan data para anggotanya, dengan harapan dapat meningkatkan kemudahan dan kualitas transaksi, layanan, serta pengelolaan data anggota.

1.5 Sistematika Penulisan

Hasil penelitian ini disampaikan melalui laporan skripsi yang disusun secara sistematis dalam lima bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini, akan dibahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab II ini mencakup teori-teori yang menjadi dasar penelitian, judul serta tinjauan dari beberapa jurnal penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjabarkan tentang dari model pengembangan sistem, metode yang dipakai, serta alat-alat yang digunakan dalam proses penyusunan laporan skripsi ini.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab IV mencakup tinjauan umum yang meliputi struktur organisasi, tugas dan wewenang, analisis sistem yang ada, perancangan sistem, serta perancangan antarmuka.

BAB V PENUTUP

Bab ini memuat tentang kesimpulan dari pembahasan serta saran dari penulis sebagai hasil dari penelitian yang telah dilakukan.