

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sistem yang sudah terkomputerisasi menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi perusahaan atau instansi di era teknologi saat ini. Serta kesadaran akan manfaat menggunakan sistem yang sudah terkomputerisasi di dalam aktivitas pekerjaan atau kegiatan bisnis sehari-hari yang dapat mempermudah pekerjaan dan memberikan pelayanan yang terbaik. Pemanfaatan sistem yang sudah terkomputerisasi juga dapat dilihat dengan mudahnya mengakses suatu informasi dimanapun dan kapanpun dengan mudah bisa menggunakan *handpone*, laptop dan lain-lainnya. Menurut Taniah & Harjunawati, (2017:59) mengemukakan bahwa “Dengan semakin modernnya teknologi yang ada, komputer merupakan suatu medi yang sangat dibutuhkan dalam pengolahan informasi serta dapat menghasilkan proses kerja yang efektif dan juga efisien”.

Sama halnya dengan sistem yang sudah terkomputerisasi, olahraga adalah kebutuhan penting atau bahkan gaya hidup masyarakat sekarang ini. Pilihan masyarakat untuk berolahraga semakin beragam dikarenakan ketersediaan pusat-pusat pelatihan kebugaran yang mudah ditemukan. Terdapat berbagai macam kegiatan olahraga yang bisa dilakukan di sebuah tempat pelatihan kebugaran, diantaranya angkat beban, lari, bersepeda, senam, yoga dan masih banyak lagi. Tujuan dari kegiatan olahraga tersebut adalah untuk kesahatan, hobi dan membentuk tubuh agar lebih ideal.

Dalam hal ini, penulis tertarik melakukan penelitian pada usaha yang bergerak di bidang jasa pusat kebugaran yang masih menggunakan sistem manual. Semua pendataan dan pendaftaran masih menggunakan pencatatan manual.

Sehingga karyawan yang bekerja harus selalu meminta calon anggota member untuk mengisi formulir data diri secara manual dan setiap member harus menulis nama dan tanda tangan pada selembar kertas yang disediakan agar bisa masuk untuk latihan. Anggota member dapat menggunakan fasilitas setelah *staff* mengecek data yang diterima sesuai dengan yang ada pada berkas keanggotaan.

Besar kemungkinannya terjadi kehilangan data anggota karena hanya berupa kertas tertulis, kurangnya efisiensi pekerjaan dan waktu terlebih pada saat *fitness* tersebut sedang ramai serta pelayanan yang kurang memuaskan bagi pelanggan. Dengan adanya sistem yang sudah terkomputerisasi salah satu perkembangan sistem untuk mengakses berbagai informasi, hal tersebut di manfaatkan oleh perusahaan dalam mengembangkan usahanya karena dengan pemanfaatan sistem yang sudah terkomputerisasi perusahaan bisa melakukan bisnisnya lebih mudah.

1.2. Tujuan dan Manfaat

Tujuan yang ingin disampaikan penulis dalam penulisan tugas akhir ini adalah :

1. Untuk memberikan kemudahan kepada para calon member pusat kebugaran saat melakukan pendaftaran.
2. Untuk memberikan kemudahan kepada admin untuk menampilkan seluruh data member pada tempat kebugaran.
3. Membuat program agar dapat mengetahui masa keanggotaan pada tempat kebugaran.

Sedangkan manfaat penulisan tugas akhir adalah sebagai berikut :

1. Manfaat untuk penulis, sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga (DIII) Program Studi Sistem Informasi di Universitas Bina Sarana Informatika.
2. Manfaat untuk objek penelitian
 - a. Sebagai bahan evaluasi terhadap sistem yang sedang berjalan.
 - b. Menghasilkan suatu informasi yang cepat dan akurat dalam membantu dan memudahkan proses pendaftaran member dan menampilkan data member.
3. Manfaat untuk pembaca
Pembaca dapat mempergunakan penelitian ini sebagai referensi dan mengembangkan sistem informasi yang telah dibuat.

1.3. Metode Penelitian

Dalam membuat penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan metode penelitian untuk memperoleh data yang diperlukan dalam memecahkan masalah-masalah tersebut. Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan adalah :

A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan metode *waterfall* Rosa A.S, dan Shalahuddin (2018: 28) “Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensi linier (*sequential linier*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*)”. Model air terjun menyidiakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, dan tahap pendukung (*support*).

1. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Dalam menganalisa perangkat lunak penulis menjelaskan teori tentang perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembuatan *website* ini. Kebutuhan untuk *admin* membutuhkan beberapa software yang dibutuhkan seperti *Sublem Text* sebagai *web editor* yang berfungsi untuk *editor* yang berfungsi untuk membuat halaman *web*. *XAMPP* sebagai *web server* yang berfungsi untuk menjalankan hasil program, dan *PHP (hypertest preprocessor)* yang berfungsi untuk merancang dalam pembuatan *website*. Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menentukan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami seperti apa yang dibutuhkan oleh user.

2. Desain

Dalam tahap ini perangkat lunak penulis gunakan ini meliputi, struktur navigasi sebagai petunjuk alur berjalannya *web*, arsitektur, perangkat lunak, representasi antar muka, *ERD (Entity Relationship Diagram)* untuk merangkai data para anggota member dan saling berhubungan berdasarkan objek.

3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranlasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Tahapan pembuatan kode program menggunakan bahasa pemrograman *web PHP* yang dilengkapi dengan *css* yang ditulis dengan aplikasi *Sublime Text* dan *mysql* sebagai *database*. Serta menggunakan *XAMPP* sebagai penghubung *server localhost* untuk mengelola *file database*.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung atau Pemeliharaan

Tidak menutup kemungkinan sebuah piranti lunak akan mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke pengguna. Perubahan dapat terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian, atau *software* harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap ini dapat mengurangi proses pengembangan mulai tahap analisis spesifikasi.

B. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam melakukan pengumpulan data untuk pembuatan Tugas Akhir ini adalah :

1. Pengamatan Langsung (*Observasi*)

Penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap sistem berjalan. Pengamatan langsung dilakukan di tempat *fitness* yang ada di sekitar Bekasi mengenai hal yang bersangkutan dalam penelitian yang dilakukan.

2. Studi Pustaka (*Library*)

Merupakan pengumpulan data dengan cara mengambil data dari buku-buku perpustakaan maupun jurnal dari beberapa penulis untuk mendapatkan teori pendukung yang berkaitan dengan pendaftaran member.

1.4. Ruang Lingkup

Dalam penulisan tugas akhir ini ruang lingkup masalah yang akan dibahas tentang perancangan program pendaftaran member pusat kebugaran berbasis *web* dengan menggunakan *Sublime Text*, untuk database menggunakan Mysql dan Bahasa pemrogramannya menggunakan PHP, *sublem text* merupakan sebuah *software editor* untuk mendesai tampilan. Mysql merupakan sebuah basis data SQL untuk menyimpan data. Sedangkan PHP merupakan bahasa pemrograman.

Di bagian *front-end (user)* halaman pengunjung terdiri dari *user* dapat melakukan registrasi pendaftaran member untuk menjadi calon anggota baru di pusat kebugaran, melihat informasi harga member, melihat persyaratan untuk menjadi member dan fasilitas apa saja yang ada di pusat kebugaran, setelah mendaftar calon member melakukan konfirmasi apakah ingin membatalkan mendaftar member atau ingin melanjutkan mendaftar, sedangkan untuk *back-and* (halaman admin) yang terdiri dari admin dapat melakukan *login* ke halaman admin, mengedit data member atau menghapus data member, admin juga dapat mencari data anggota member, serta dapat melakukan *logout*. Penulis membatasi masalah yaitu admin tidak bisa menambah member pada *web* tersebut.