

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sekarang ini, segala sesuatu yang menyangkut informasi tidak dapat lepas dari teknologi. “Teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini berkembang semakin pesat sehingga kita dituntut memiliki keahlian tertentu untuk dapat beradaptasi dengan kemajuan teknologi yang ada” (Febriani & Hidayati, 2017). “Teknologi ini dapat dilihat dari perkembangan komputer yang sangat pesat, sebab sekarang ini komputer merupakan media *Information Technology* (IT) yang paling dominan” (Erwanto & Monalisa, 2016). Hal-hal tersebut membuat dan memaksa setiap manusia di era komputerisasi ini harus selalu siap dan berada dalam kondisi yang prima mengingat banyaknya permasalahan yang ada yang tidak hanya membutuhkan tuntutan psikis tetapi juga fisik, hal ini juga berdampak terhadap faktor kesehatan manusia.

“Kesehatan adalah harta yang paling berharga. Menurut badan kesehatan dunia yang dinaungi PBB yaitu WHO (*World Health Organization*) yang di maksud sehat adalah suatu kondisi sejahtera jasmani, rohani, serta sosial ekonomi” (Warnilah, 2015). Olahraga merupakan salah satu aktivitas fisik maupun psikis yang berguna untuk menjaga dan meningkatkan kualitas kesehatan seseorang. “Saat ini olahraga bukan hanya menjadi pengisi waktu luang melainkan sebagai kebutuhan akan kondisi tubuh. Masyarakat sudah tahu manfaat berolahraga yang tidak hanya menjadikan tubuh sehat akan tetapi dapat memperbaiki penampilan fisik” (Sukma, 2015).

Seiring dengan semakin besarnya apresiasi masyarakat pada gaya hidup sehat, olahraga *fitness* merupakan salah satu yang menjadi pilihan utama bagi masyarakat sebagai sarana untuk mendapatkan kualitas hidup yang sehat. Adapun gaya hidup *fitness* pada dasarnya adalah gaya hidup yang melibatkan kegiatan ataupun aktivitas yang membuat orang menjadi lebih bugar. “Olahraga kebugaran otot merupakan olahraga yang sangat terkenal dan marak pada waktu sekarang ini” (Muttaqin & Jafar, 2016).

Seiring berkembangnya dunia kesehatan jasmani khususnya di jalur olahraga *fitness* banyak para usaha membuka pendaftaran *fitness*. Adapun diantara kendala dalam pendaftaran *fitness* yaitu pada sistem pendaftaran *member* masih menggunakan sistem manual. Dimana proses pencatatan data dengan sistem manual memungkinkan terjadinya kesalahan perhitungan harga *member* dan *non member*. Sistem pengelolaan di suatu perusahaan jasa penyediaan tempat *fitness*, harus memiliki sistem yang baik dimana data-data *member*, transaksi pembayaran dan rekap data dilakukan dengan benar, tepat pada waktunya dan diharapkan manajemen dapat memperoleh informasi yang tepat mengenai hal ini

Berdasarkan ulasan diatas maka melakukan peralihan sistem dari manual ke komputerisasi menjadi pilihan alternatif untuk mempermudah dalam melakukan pelayanan pada calon *member*. Sehingga penulis mengangkat sebagai tema tugas akhir dengan mengusulkan pembuatan sistem baru berbasiskan komputerisasi berbasis Java *Web* dengan menggunakan NetBeans IDE 8.1.

1.2. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan tugas akhir ini antara lain:

1. Menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang penulis terima selama belajar pada Universitas Bina Sarana Informatika.
2. Mempermudah para calon *member* untuk pendaftaran *fitness*.
3. Memberikan solusi pendaftaran lebih mudah dan fleksibel dari segi waktu dan tempat.

Tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga (DIII) Program Studi Sistem Informasi Akuntansi pada Fakultas Teknologi Informasi Universitas Bina Sarana Informatika.

1.3. Metode Penelitian

Metode yang digunakan penulis terbagi menjadi dua metode yaitu metode pengumpulan data dan metode pengembangan *software*.

1.3.1. Metode 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-pengamatan melalui *website-website* pendaftaran. Hasil dari pengamatan tersebut langsung di catat oleh penulis dan dari kegiatan observasi ini dapat diketahui kesalahannya atau proses dari kegiatan tersebut.

2. Studi Pustaka (*Library Research*)

Selain melakukan kegiatan tersebut diatas, penulis juga melakukan studi kepustakaan melalui literatur-literatur atau referensi-referensi berkaitan dengan penulisan laporan dan perancangan sistem informasi berbasis *web*.

1.3.2. Metode Pengembangan *Software*

Metode yang penulis gunakan dalam mengembangkan *software* yang mendukung penulisan tugas ini, yaitu:

1. Analisa Kebutuhan *Software*

Proses pengumpulan kebutuhan ini dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak seperti XAMPP dan NetBeans IDE 8.1

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan LRS (*Logical Record Structure*) sebagai perangkat lunak mendesain.

3. *Code Generation*

Setelah tahap desain selanjutnya melakukan konversi rancangan sistem kedalam kode-kode bahasa pemrograman. Pada tahap ini penulis melakukan pembuatan komponen-komponen sistem yang meliputi dokumen, *interface*, dan *database*. Proses pembuatan desain tampilan dan pengolahan data menggunakan bahasa pemrograman seperti HTML, CSS, Servlet.

4. *Testing*

Penulis melakukan pengujian pada perangkat lunak untuk memastikan bahwa semua bagian dalam program dapat berjalan, dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Melakukan pengujian unit serta sistem yang telah dirancang menggunakan *Black Box Testing*, pengujian dilakukan di *server* lokal (*localhost*).

5. *Support*

Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat memudahkan pengguna dalam mengantisipasi adanya perbaikan atau perkembangan baik dari segi *software* maupun *hardware*.

1.4. Ruang Lingkup

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis membatasi pada perancangan sistem informasi pendaftaran *member fitness* berbasis *web* dibagi menjadi dua bagian, yaitu :

- a. Admin (*backend*) dapat mengelola data *user*, data member, data paket, transaksi pendaftaran, transaksi pembayaran, rekap data dan cetak serta akuntansi.
- b. Pengunjung (*frontend*) dapat melihat beranda, layanan, harga paket, hubungi kami, serta dalam halaman registrasi dapat mengisi data diri, melakukan pendaftaran *member* dan mencetak bukti pendaftaran

