

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era *globalisasi* sekarang ini, segala sesuatu yang menyangkut informasi tidak dapat lepas dari teknologi. Teknologi ini dapat dilihat dari perkembangan komputer yang sangat pesat, sebab sekarang ini komputer merupakan media *Information Technology* (IT) yang paling dominan. Dari bidang pelayanan jasa dari tingkat menengah maupun tingkat atas telah menggunakan teknologi. Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Jadi sistem informasi adalah suatu sistem terintegrasi yang mampu menyediakan informasi yang bermanfaat bagi penggunaannya.

Salah satu jenis penyedia layanan jasa yang tingkat persaingannya paling ketat adalah penyedia jasa pelayanan senam merupakan salah satu kebutuhan dalam hidup manusia. Seiring, berkembangnya dunia kesehatan jasmani khususnya di jalur olahraga senam. Olahraga adalah sebuah fenomena sosial dimana seluruh kalangan dari masyarakat sangat membutuhkan olahraga, dari kalangan tua maupun muda, bahkan anak-anak sudah mulai aktif melakukan kegiatan yang membutuhkan gerakan tubuh ini. Olahraga yang awalnya dilakukan oleh kaum pria, kini kaum wanitapun tidak ketinggalan pula untuk berpartisipasi dalam berolahraga. Kegiatan olahraga di Kota besar terjadi perkembangan yang pesat seperti lari pagi, bersepeda, senam jantung sehat dan senam aerobik.

Pada dasarnya kegiatan olahraga mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia sebab dengan berolahraga prestasi maupun kesegaran jasmani dapat tercapai. Kesegaran jasmani yang tinggi yang berarti pula derajat sehat tinggi pasti akan menunjang kenaikan angka kehadiran pada kantor, perkuliahan maupun praktikum-praktikum dan praktik lapangan. Begitu pula bagi karyawan maupun para pekerja dengan

keterampilan yang sama dan faktor-faktor lain pun sama maka peningkatan kesegaran jasmani akan dapat berkembang seiring dengan

Kesegaran jasmani yang tinggi yang berarti pula derajat sehat tinggi pasti akan menunjang kenaikan angka kehadiran pada kantor, perkuliahan maupun praktikum-praktikum dan praktik lapangan. Begitu pula bagi karyawan maupun para pekerja dengan keterampilan yang sama dan faktor-faktor lain pun sama maka peningkatan kesegaran jasmani akan dapat berkembang seiring dengan peningkatan prestasi kerja.

Hal tersebut dapat dilihat dari respon pada diagram dari hasil penelitian yang sudah dilakukan diberbagai tempat instruktur melakukan kegiatan senam mengenai kebutuhan sistem pemanggilan jasa instruktur senam :



Gambar 1. 1 Diagram Kuesioner

Tabel 1 Diagram kuesioner

| No | Warna | Keterangan | Jumlah | Persentase |
|----|--------|---|--------|------------|
| 1 | Biru | Masyarakat kesulitan dalam mencari informasi jasa instruktur senam. | 15 | 20% |
| 2 | Hijau | Masyarakat menginginkan waktu yang cepat dalam mendapatkan jasa instruktur senam. | 20 | 22% |
| 3 | Kuning | Masyarakat memerlukan instruktur senam yang dapat datang kelokasi yang diinginkan | 30 | 23% |

| | | | | |
|---|-------|--|----|-----|
| 4 | Merah | Sistem terkomputerisasi memudahkan dalam pencarian informasi jasa instruktur senam | 35 | 35% |
|---|-------|--|----|-----|

Maka meningkatkan pusat kebugaran yang ada, diharapkan pusat kebugaran tersebut dapat memberikan pelayanan bagi para *member* terutama pada sanggar senam D.SISTAH dalam hal transaksi pendaftaran *member*, pemanggilan *instruktur* dan pengelolaan data yang masih mengelola data *member* yang masih menggunakan manual yang prosesnya membutuhkan waktu yang cukup lama dan resiko kehilangan data serta laporan bulanan untuk di serahkan ke pemilik sanggar senam sehingga menyulitkan bagi pegawai dan pengelola. Selain itu pengelola disulitkan dalam hal penjadwalan latihan *member* dan juga instruktur yang belum terorganisir dengan baik dan harus melampirkan berkas-berkas kepada pemilik sanggar senam sebagai laporan.

Berdasarkan permasalahan yang ada di sanggar senam D.SISTAH dengan menganalisa agar transaksi, pendaftaran, pemanggilan instruktur yang ada berjalan dengan cepat, tepat dan efisien dan akurat diperlukan sistem pendukung yang dapat menangani hal tersebut maka penulis tertarik untuk membuat skripsi ini dengan judul :

“RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGELOLA JASA INSTRUKTUR SENAM BERBASIS WEB PADA SANGGAR SENAM D.SISTAH DI KOTA BEKASI” dengan membuat aplikasi sistem informasi pendaftaran dan pemanggilan instruktur berbasis web Metode yang digunakan adalah metode *Prototype* yaitu metode proses pembuatan sistem yang dibuat secara terstruktur dan memiliki beberapa tahapan yang harus dilalui pada pembuatannya. Aplikasi ini dibuat dengan bahasa pemrograman web berbasis PHP dan MySQL merupakan bahasa pemrograman yang sering digunakan untuk membangun suatu aplikasi web yang dinamis Metode yang digunakan adalah metode *Prototype* yaitu metode proses pembuatan sistem yang dibuat secara terstruktur dan memiliki beberapa tahapan yang sistematis.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari Latar Belakang diatas maka dapat disimpulkan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pencatatan kegiatan *booking* instruktur senam masih dilakukan secara manual.
2. Kurangnya media informasi untuk melakukan pemesanan jasa yang ditawarkan ke pada pelanggan
3. Proses pencatatan data *member* data *booking* instruktur masih menjadi satu, hal itu memiliki resiko kerusakan dan kehilangan pada data yang sudah tercatat.

1.3 Rumusan Masalah

Sesuai masalah yang dihadapi maka rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah bagaimana merancang sistem pengelola jasa instruktur senam berbasis web di sanggar senam D.SISTAH ?

1.4 Batasan Masalah

Skripsi ini hanya membatasi permasalahan diantaranya sebagai berikut:

1. Sistem yang dibuat merupakan Sistem yang berbasis web
2. Pada sistem ini terdapat pengguna sistem yaitu pemilik jasa penyewaan sanggar senam sebagai admin dan *member* dimana masing-masing pengguna bisa menggunakan sistem sesuai hak akses yang diberikan.
3. Sistem ini digunakan untuk menampilkan member baru, permintaan dan penjadwalan instruktur senam.

1.5 Maksud Dan Tujuan

Maksud dan Tujuan dari penelitian ini adalah merancang aplikasi yang berguna untuk member sanggar senam dan instruktur senam dalam melihat jadwal dan informasi tentang instruktur.

Manfaat dari penelitian ini :

1. Menambah pengetahuan dan wawasan bagi penulis tentang ilmu, programing dengan teknologi informasi dalam hal-hal yang berkaitan pembuatan sistem informasi sanggar senam.
2. Untuk menerapkan ilmu yang sudah di peroleh selama ini.

1.6 Tempat dan Waktu Penelitian

1.6.1 Tempat

Tempat penelitian dilaksanakan di sanggar senam D.SISTAH yang berada di Jl. P. Sumatera Raya, RT.2/RW.15, Aren Jaya, Kec. Bekasi Tim., Kota Bekasi.

1.6.2 Waktu

Waktu penelitian dilaksanakan pada tahun 2019 yaitu dimulai dari 15 Januari 2019 sampai 17 April 2019.

1.7 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang diterapkan pada skripsi ini terdiri dari beberapa langkah diantaranya sebagai berikut:

1. Obsevasi

Suatu cara pengumpulan berkas pada sanggar senam yakni mencari data mengenai hal-hal berupa catatan, nama, dan sebagainya yang tersimpan.

2. Wawancara

Metode wawancara merupakan proses tanya jawab langsung dan sistematis kepada orang yang mengetahui tentang permasalahan (sistem yang berjalan) yang sedang diamati untuk menyakinkan hal-hal kegiatan observasi yang telah dilakukan.

3. Studi Pustaka

Yaitu dengan melakukan pengumpulan data yang bersifat teori yang mendukung penulisan, dengan mencari referensi yang ada kaitannya dengan permasalahan tersebut.

4. Kuisisioner

Merupakan daftar pertanyaan yang diberikan kepada responden yaitu member yang ada di Sanggar senam D.sistah dengan maksud agar *member* yang diberikan kuisisioner tersebut bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna.

1.8 Metode Perancangan

Metode perancangan yang dipilih adalah metode perancangan *Prototype* yakni metode proses pembuatan sistem yang dibuat secara terstruktur dan memiliki beberapa tahapan yang harus dilalui pada pembuatannya, namun jika tahap final dinyatakan bahwa sistem yang telah dibuat belum sempurna atau masih memiliki kekurangan, maka sistem akan dievaluasi kembali melalui proses dari awal dan akan menghasilkan sistem yang sesuai dengan kebutuhan.

1) Pengumpulan kebutuhan

Langkah pertama kali yang harus dilakukan dalam tahapan metode *prototype* adalah mengidentifikasi seluruh perangkat dan permasalahan. Tahapan metode *prototype* yang sangat penting adalah analisis dan identifikasi kebutuhan garis besar dari *system*. Setelah itu akan diketahui langkah apa dan permasalahan yang akan di buat dan di pecahkan. Pengumpulan kebutuhan sangat penting dalam proses ini. (Dwi Purnomo 2017 Fakultas Teknik Universitas Widyagama)

2) Membangun *prototype*

Langkah selanjutnya adalah langkah metode *prototype* membangun *prototipe* yang berfokus pada penyajian pelanggan. Misalkan membuat *input* dan *output* hasil *system*. Sementara hanya *prototype* saja dulu selanjutnya aka nada tidak lanjut yang harus di kerjakan.

3) Evaluasi *protoptype*

Sebelum melangkah ke langkah selanjutnya, ini bersifat wajib yaitu memerikas langkah 1, dan Karena ini adalah penentu keberhasilan

dan proses yang sangat penting. Ketika langkah 1, dan 2 ada yang kurang atau salah kedepannya akan sulit sekali melanjutkan langkah selanjutnya.

4) Mengkodekan *system*

Sebelum pengkodean atau biasaya kita sebut proses koding, perlu kita ketahui terlebih dahulu pengkodean menggunakan Bahasa pemograman. Proses ini sangat sulit, karena mengaplikasikan kebutuhan dalam bentuk kode program.

5) Menguji *system*

Setelah pengkodean atau pengkodean tentunya akan di testing. Banyak sekali cara untuk testing, misalkan menggunakan white box atau black box. Menggunakan white box berarti menguji kodingan sedangkan black box menguji fungsi-fungsi tampilan apakah sudah benar dengan aplikasinya atau tidak.

6) Evaluasi *System*

Mengevaluasi dari semua langkah yang pernah di lakukan. Sudah sesuai dengan kebutuhan atau belum. Jika belum atau masih ada revisi maka dapat mengulangi dan kembali di tahap 1 dan 2.

7) Menggunakan *system*

System sudah selesai dan siap di serahkan kepada pelanggan, dan jangan lupa untuk maintenance agar system terjaga dan berfungsi sebagai mana mestinya.

1.9 Sistematika Penulisan

Metodologi penelitian merupakan suatu uraian mengenai susunan penulisan secara teratur dalam beberapa bab sehingga dapat memberikan suatu gambaran yang jelas mengenai apa yang ditulis. Sehingga urutan

dari pokok-pokok pikiran yang ada dalam bab-bab dan sub bab pada skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Pendahuluan berisikan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan. Dalam bab ini memberikan gambaran tentang permasalahan yang terjadi dan tujuan dilakukannya penelitian ini.

BAB II: LANDASAN TEORI

Landasan teori berisikan mengenai teori-teori yang ada hubungannya dengan pokok permasalahan yang dipilih yang akan dijadikan sebagai landasan didalam penulisan ini. Selain itu didalam bab ini juga dijelaskan mengenai tinjauan pustaka.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Di dalam bab ini berisikan tentang metode penelitian yang akan diuraikan mengenai jenis dan sumber data, sampel dan populasi, definisi operasional, metode pengumpulan data, metode analisis data dan mekanisme alat analisis yang digunakan dalam penelitian ini, serta kerangka pemikiran.

BAB IV: PERANCANGAN SISTEM & IMPLEMENTASI

Hasil dan pembahasan berisikan mengenai gambaran atau analisis deskriptif objek penelitian, analisis data yang telah diperoleh, dan membahas tentang hasil analisis dari penelitian yang dilakukan.

BAB V: PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan atas hasil penelitian sesuai dengan hasil analisis data yang dilakukan.