

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang tidak ada batas ruang dan waktu telah membawa setiap orang untuk peduli dengan memanfaatkan dan mengembangkan teknologi yang telah berkembang dalam berbagai instansi. Seiring dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi dalam era globalisasi saat ini, sehingga kecepatan dan ketepatan kerja merupakan tuntutan yang harus terpenuhi dalam setiap instansi. Oleh karena itu dibutuhkan suatu sistem yang dapat mengatasi berbagai masalah yang ada.

Inovasi-inovasi baru dalam perkembangan teknologi sudah merambah di berbagai macam disiplin ilmu. Olahraga merupakan ilmu terapan yang terpengaruh oleh adanya teknologi untuk mendukung aktivitas olahraga. Teknologi di perlukan dalam bidang olahraga karena dapat mendukung untuk mendapatkan informasi secara cepat, tepat, dan dengan tingkat keakuratan yang lebih. Salah satu perusahaan yang menyediakan jasa tempat fitness yaitu Victory gym yang digeluti selama beberapa tahun. Kenyataan yang ditemukan di lapangan bahwa pelayanan pengelolaan pendaftaran dan pembayaran membership Victory Gym masih dicatat secara konvensional. Jika terdapat pelanggan baru yang datang dan ingin mendaftar menjadi member ataupun melihat jadwal latihan di tempat fitness tersebut, penjaga Gym akan mencatatnya pada sebuah buku besar, dan memberikan selembarnya kecil sebagai bukti transaksi dari member tersebut. Selain itu, para member harus melihat jadwal latihan dengan mendatangi tempat fitness tersebut secara langsung.

Victory Gym belum memanfaatkan adanya teknologi, sehingga beberapa permasalahan yang sering muncul ketika akan dilakukan pencarian data maka harus dicari satu persatu tentu saja hal ini cukup menyita waktu baik administrasi dalam memberikan pelayanan, maupun para member yang hendak menggunakan jasa tempat Gym tersebut. Dan yang mengecewakan lagi saat melakukan pembayaran biaya latihan pada awal bulan antrian member panjang untuk

menunggu layanan dari penjaga gym, tak dapat dihindari bahwa member harus menunggu lama sehingga menyita banyak waktu bagi membership. Tentu saja hal ini sangat mengecewakan member, dan membuat member tidak *loyal* terhadap Victory gym.

Hal ini yang mendukung pemilik Victory Gym agar lebih memperhatikan hal seperti ini. Salah satu aplikasi yang mendukung untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan penggunaa sistem android sehingga para member dapat melihat jadwal waktu fitness mereka dan tidak perlu datang ke tempat fitness, selain itu membership dapat mengetahui status pembayaran secara online dan dapat dengan mudah untuk melakukan pembayaran tanpa harus mengantri di bagian administrasi dan dapat mempersingkat waktu kerja bagi administrasi di tempat fitness tersebut karena data yang terdaftar langsung dapat dilihat oleh member fitness tersebut. Untuk mewujudkan kemudahan tersebut maka akan dibangun suatu sistem yang mampu melakukan pencarian, pembuatan laporan dengan cepat dan tepat, dengan memanfaatkan metode pengembangan sistem APP Inventor.

App Inventor memungkinkan pengguna baru untuk memprogram komputer untuk menciptakan aplikasi perangkat lunak bagi sistem operasi Android.

Sehingga judul dalam penelitian tugas akhir ini adalah“ Perancangan Aplikasi Member Fitnes Berbasis Android Menggunakan APP Inventory”(Studi Kasus Victory Gym Stabat).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat ditentukan rumusan masalah yaitu Bagaimana merancang Sistem Informasi berbasis android untuk lebih mempermudah member Gym dalam melihat jadwal latihan dan status pembayaran *membership*.

1.3 Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah - masalah yang ada, yaitu :

1. Aplikasi sistem informasi berbasis android ini membahas tentang pendataan *membership* Gym, pendataan jadwal latih dan pembayaran *membership*.
2. Aplikasi sistem informasi berbasis android menggunakan metode pengembangan sistem APP Inventory.

1.4 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Dari uraian tentang pokok permasalahan di atas maka tujuan dari skripsi ini adalah terciptanya suatu sistem informasi berbasis android pada Victory Gym yang dapat memberikan suatu informasi jadwal latihan dan pembayaran *membership* yang cepat, tepat dan akurat . Sehingga dapat memberikan manfaat bagi kemajuan Victory Gym dalam proses pendataan pembayaran *membership* dan pendataan jadwal latihan.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Merujuk pada tujuan, maka diharapkan dapat memberi manfaat kepada pengguna sistem informasi antara lain:

1. Memperoleh aplikasi yang dapat digunakan dalam pencatatan, pengolahan, penyimpanan dan pelaporan data *membership*
2. Aplikasi sistem informasi berbasis android dapat di manfaatkan untuk membantu dalam mengontrol perusahaan dengan lebih cepat dan tepat sehingga apabila terjadi permasalahan mengenai penjadwalan dan pembayaran *membership*, perusahaan dapat dengan sikap dan cepat mengatasi permasalahan tersebut
3. Aplikasi sistem informasi berbasis android ini mampu memberikan kemudahan bagi *membership* mengetahui jadwal latihan dan status pembayaran mereka.