

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan olahraga saat ini menjadi suatu kewajiban bagi semua orang untuk dapat menjaga kesehatan dan kebugaran tubuh. Pusat kebugaran (*gym*) masih menarik minat banyak orang sebagai salah satu sarana olahraga. Oleh karena itu terdapat banyak tempat pusat kebugaran yang dibuka hampir pada seluruh wilayah, baik di kota-kota besar maupun daerah perumahan. Dibalik banyaknya pusat kebugaran yang dibuka pada berbagai wilayah, terdapat banyak pelanggan yang mengharapkan pelayanan terbaik dari *gym* yang ada.

Pusat kebugaran sebagai sebuah sarana olahraga umum membutuhkan perhatian yang cukup banyak dari segi pelayanan dan penataan administrasinya. Peran teknologi akan sangat membantu para pengelola *gym* untuk mengatur kegiatan operasional agar dapat menjadi lebih baik. Salah satunya pada Ksatria Gym yang terletak di Jl. Cikutra Baru No. 06 Komplek Cikutra Baru, Simpang Pahlawan, Bandung. Perlu adanya beberapa pengaturan kembali pada Ksatria Gym yang dapat melibatkan peran teknologi pada pelaksanaannya, demi terciptanya pelayanan yang terbaik bagi para pelanggan yang menggunakan fasilitas olahraga pada tempat tersebut.

Terdapat suatu kendala pada Ksatria Gym, yaitu semua kegiatan operasional pada perusahaan ini masih dilakukan dengan cara konvensional. Misalnya dalam hal transaksi pendaftaran member, perpanjangan member, pencatatan dan pengelolaan data alat, transaksi keuangan serta laporan bulanan yang masih dilakukan dengan cara pencatatan pada buku, kegiatan tersebut membutuhkan waktu yang cukup lama dan rentan terjadi kehilangan data. Selain itu pengelola juga merasa kesulitan dalam beberapa hal seperti penjadwalan latihan member sehingga belum terorganisir dengan baik. Selain itu terdapat kesulitan dalam pencarian member aktif

atau sudah habis masa berlakunya, sehingga diharuskan untuk mengumpulkan berkas lampirkan sebagai laporan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dengan menganalisa gejala-gejala agar kegiatan operasional dapat berlangsung dengan cepat, tepat, efisien dan akurat maka diperlukan suatu sistem pendukung yang dapat menangani hal tersebut. Sehingga dapat ditarik kesimpulan mengenai suatu peluang untuk mengambil judul proyek akhir yaitu “**APLIKASI PELAYANAN FITNES BERBASIS WEB PADA KSATRIA GYM BANDUNG** (Modul Admin)”.

1.2 Rumusan Masalah

Sebagaimana yang telah dipaparkan pada sub bab Latar Belakang dalam Laporan Proyek Akhir dengan judul Aplikasi Pelayanan Fitness Berbasis Web Pada Ksatria Gym Bandung, maka rumusan masalah yang akan dibahas diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana pencatatan dan pengelolaan data inventarisasi alat pada Ksatria Gym yang sedang berjalan?
2. Bagaimana Pengelola dapat dengan mudah mengelola data member, jadwal latihan dan data instruktur ?
3. Bagaimana cara melakukan pengolahan data transaksi pelayanan *fitness* yang meliputi transaksi keuangan pada Ksatria Gym ?

1.3 Tujuan

Tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah di atas adalah untuk membuat aplikasi yang :

1. Memfasilitasi pencatatan dan pengelolaan data dengan sistem yang sudah terkomputerisasi
2. Memfasilitasi pengolahan data transaksi pelayanan *fitness* yang meliputi transaksi keuangan pada Ksatria Gym dengan system yang sudah terkomputerisasi.
3. Mengimplementasikan aplikasi yang berkualitas sesuai dengan kebutuhan pada Ksatria Gym.

1.4 Batasan Masalah

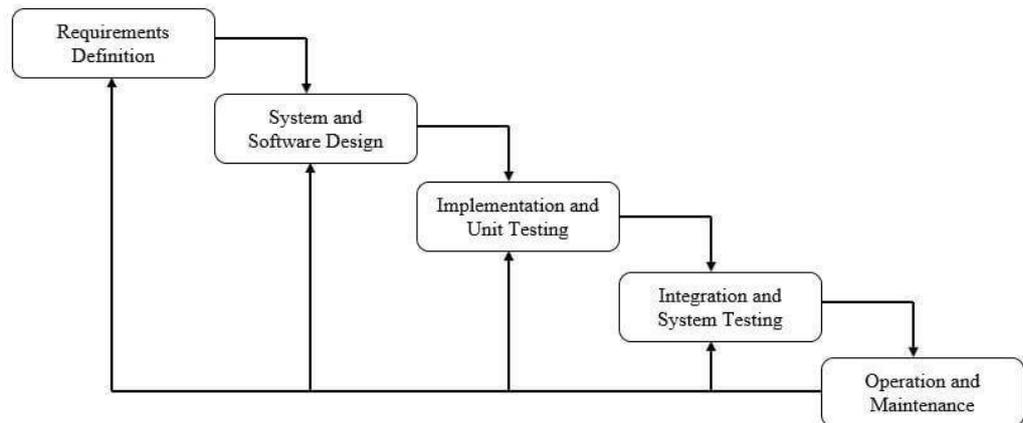
Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Pembahasan hanya terfokus pada modul admin
2. Membahas pencatatan transaksi keuangan, pencatatan data inventarisasi barang, pengelolaan data member, pengelolaan data instruktur, pengelolaan jadwal dan pencetakan laporan

1.5 Metode Pengerjaan

Pada pembuatan aplikasi ini digunakan metode waterfall karena dilakukan secara bertahap mulai dari perancangan sampai tahap pengujian. Metode ini juga digunakan karena waktu pengerjaan yang relatif cepat. Metode waterfall merupakan metode pengembangan sistem dimana antar satu fase dengan fase lain dilakukan secara berurutan. Metode waterfall terdapat lima tahapan yaitu *requirement analysis, design, implementasi, pengujian, dan tahapan pendukung (support)*.

Tahapan Metode Waterfall :



Gambar 1.1 Tahapan Metode *Waterfall*

1. *Requirements Definition*

Pada tahap ini dilakukan identifikasi dan pengumpulan data-data yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi. Ditahap ini dilakukan wawancara dari berbagai kalangan dan test pasar.

2. *System and Software Design*

Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem dengan pendekatan Unified Modeling Language (UML) berupa perancangan *Use Case Diagram* dan *Sequence Diagram*. Selanjutnya dilakukan perancangan basis data yang meliputi perancangan *Entity Relationship Diagram (ERD)*. Pada tahap ini juga dilakukan perancangan antarmuka aplikasi dengan membuat desain antar muka aplikasi.

3. *Implementation and Unit Testing*

Pada tahap ini dilakukan pengkodean. Pengkodean halaman web admin dilakukan menggunakan aplikasi Visual Studio Code dengan framework Laravel dan Bahasa pemrograman PHP. Sedangkan pengkodean halaman web user dilakukan menggunakan Visual Studio Code dengan bahasa pemrograman PHP dan MySQL.

4. *Integration and System Testing*

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap aplikasi yang telah dibuat. Pengujian sistem dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi dibuat sesuai dengan desain dan fungsi dapat digunakan dengan baik. Pengujian aplikasi dilakukan dengan menggunakan metode Black Box Testing dan pengujian Equivalence Class.

5. *Operation and Maintenance*

Pada tahap ini akan dilakukan setelah aplikasi telah ditest dan memiliki kesalahan dalam beroperasi dan memerlukan beberapa perbaikan. Maintenance akan dilakukan berkala sehingga aplikasi bisa digunakan dengan nyaman oleh user.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut merupakan Jadwal Pengerjaan Proyek Akhir pada Aplikasi Pelayanan Fitnes Berbasis Web Pada Ksatria Gym Bandung yang akan dibuat.

Tabel 1.1 Jadwal pengerjaan

Kegiatan	Oktober 2021				November 2021				Desember 2021				Januari 2022				Februari 2022				Maret 2022				April 2022							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
<i>Requirements Definition</i>	■	■	■	■																												
<i>System and Software Design</i>					■	■	■	■	■	■	■	■																				
<i>Implementation and Unit Testing</i>													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■								
<i>Integration and System Testing</i>																									■	■						

