

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Sistem informasi menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi perusahaan dan instansi di era teknologi saat ini. Serta kesadaran akan manfaat menggunakan sistem informasi di dalam aktivitas pekerjaan atau kegiatan bisnis sehari-hari yang dapat mempermudah pekerjaan dan memberikan pelayanan yang terbaik.

Sistem Informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Dengan adanya sistem informasi ini dapat mendistribusikan informasi secara cepat, dari satu tempat ke tempat yang lain yang berjauhan.

Sama halnya dengan sistem informasi, olahraga adalah kebutuhan penting atau bahkan gaya hidup masyarakat saat ini. Pilihan masyarakat untuk berolahraga semakin beragam dikarenakan ketersediaan pusat-pusat pelatihan kebugaran yang mudah ditemukan. Meningkatnya pusat kebugaran yang ada sekarang maka diharapkan pusat kebugaran tersebut dapat memberikan pelayanan yang memuaskan bagi pelanggannya.

Kebugaran merupakan persoalan kehidupan, manusia yang tidak memiliki jasmani yang segar atau sehat tidak akan sukses didalam menyelesaikan tugas-tugasnya, bahwa dengan melakukan olahraga dapat berpengaruh terhadap peningkatan kebugaran pelakunya apabila dilakukan dengan teratur. Perkembangan olahraga senam ini sudah demikian maju, khususnya senam

aerobik dan zumba yang sangat diminati oleh ibu-ibu dan remaja putri. Perkembangan senam aerobik dan zumba banyak juga berdampak positif terhadap tingkat kebugaran masyarakat seiring dengan itu masyarakat dalam menjaga kesehatan lewat aktivitas latihan jasmani mendorong pula berdirinya berbagai sanggar senam.

M.C. Studio adalah bisnis yang bergerak di bidang pelayanan jasa yang mencakup pusat kebugaran yang berlokasi di Jln. M.H Bafadal No.02 Jambi. Berdasarkan wawancara dengan pemilik M.C. Studio, saat ini dalam menjalani semua kegiatan pengelolaannya masih menerapkan sistem manual, seperti dalam hal transaksi pendaftaran *member*, perpanjangan *member* dan pengelolaan data yang masih dilakukan dengan pencatatan pada sebuah buku besar, dimana calon *member* akan datang langsung ke M.C. Studio dan menemui petugas, kemudian petugas akan memberikan informasi mengenai paket-paket senam dan pilihan senam yang ada, lalu petugas akan mencatat data diri calon *member* tersebut. Jika sudah tercatat sebagai *member*, *member* tersebut akan memilih paket harga dan pilihan senam yang tersedia kemudian langsung melakukan pembayaran sesuai dengan harga paket yang telah dipilih, lalu data pembayarannya akan dicatat oleh petugas ke dalam buku besar. Jika tidak melakukan pendaftaran sebagai *member*, maka orang tersebut akan melakukan pembayaran untuk biaya senam harian.

Dari proses bisnis yang sedang berlangsung sekarang akan memberikan pelayanan yang kurang memuaskan bagi *member* dan *non-member* dikarenakan masih menggunakan sistem manual, maka akan memakan waktu yang lama. Serta terjadinya kehilangan data dan laporan bulanan untuk diberikan kepada pemilik.

Selain itu karyawan disulitkan juga dalam hal seperti pencarian data *member* yang masih aktif atau sudah habis masa berlakunya dikarenakan harus mengecek satu persatu dengan melihat buku besar.

Oleh karena itu dari uraian di atas peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut dan menuangkannya dalam Skripsi yang berjudul **“Perancangan Sistem Informasi Administrasi Pendaftaran Member Dan Non-Member pada M.C. Studio”**.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah “Bagaimana merancang sistem informasi administrasi pendaftaran *member* dan *non-member* pada M.C. Studio?”

1.3 BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan terarah, perlu adanya batasan-batasan terhadap ruang lingkup yang diteliti, yakni:

1. Perancangan sistem informasi administrasi hanya memuat data pengguna, data instruktur, data jadwal, data paket, data member, data kehadiran, data pembayaran, laporan member, laporan pembayaran member dan laporan pembayaran non-member.
2. Perancangan sistem yang digunakan adalah metode *waterfall*.
3. Perancangan sistem informasi menggunakan bahasa pemrograman PHP dan DBMS menggunakan MySQL.

4. Model perancangan sistem yang akan digunakan adalah model berorientasi objek yang menggunakan *Use Case Diagram*, *Class Diagram* dan *Activity Diagram*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah disampaikan sebelumnya yang terdapat didalam penelitian ini. Memiliki tujuan-tujuan sebagai berikut:

1. Merancang sistem informasi administrasi pendaftaran *member* dan *non-member* pada M.C. Studio.
2. Menganalisa permasalahan-permasalahan yang terjadi pada sistem informasi administrasi pendaftaran pada M.C. Studio.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini adalah:

1. Membantu pemilik dan karyawan dalam pengelolaan data *member* dan *non-member* yang efektif.
2. Memberikan kemudahan dalam pengolahan data administrasi serta dapat melakukan rekap data laporan lebih akurat dan efisien.
3. Membantu meningkatkan pelayanan kepada *member* dan *non-member* serta meningkatkan kinerja kerja karyawan dibagian administrasi.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Laporan penelitian ilmiah ini dibuat dalam sistematika yang sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah yang benar dan dibagi dalam bab-bab sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan skripsi ini.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini memuat konsep-konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka atau landasan yang digunakan untuk mendukung pemahaman mengenai landasan teori skripsi yang terdiri dari teori tentang perancangan, sistem, informasi, sistem informasi, administrasi, *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, PHP, *database*, MySQL, *dreamweaver*, XAMPP dan penelitian sejenis terdahulu.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan bagaimana tahapan kerangka kerja penelitian dimana penulis mengidentifikasi masalah dengan observasi dan wawancara dan metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode *waterfall*.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang gambaran umum mengenai M.C. Studio, analisa sistem yang sedang berjalan, solusi pemecahan masalah, analisis permodelan sistem, analisis *output*, analisis *input*, rancangan *output*, rancangan *input*, serta rancangan struktur data. Rancangan sistem yang diusulkan oleh penulis dengan menggunakan alat bantu berupa *use case diagram*, *class diagram* dan *activity diagram*.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini menguraikan tentang hasil implementasi program, berupa tampilan dan keterangan, hasil pengujian dan analisis hasil yang dicapai oleh sistem berupa kelebihan sistem dan kekurangan sistem.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari penelitian ilmiah ini yang berisi kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya dan saran yang berguna bagi pihak-pihak yang bersangkutan dalam penelitian ini.