

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang latar belakang masalah pembuatan aplikasi, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan juga sistematika penyajian. Latar belakang masalah menjelaskan masalah-masalah yang terjadi sehingga dibutuhkan pembuatan aplikasi. Rumusan masalah merupakan daftar masalah setelah wawancara dengan pihak instansi dan dari latar belakang masalah. Tujuan pembahasan menjelaskan pembahasan dari rumusan masalah. Ruang lingkup kajian menjelaskan apa yang akan dikerjakan/dibahas dan apa yang tidak dikerjakan/dibahas. Sumber data merupakan data primer atau sekunder yang digunakan untuk pembuatan laporan. Sistematika penyajian menjelaskan intisari dari setiap bab di laporan ini.

1.1 Latar Belakang Masalah

Di kota Bandung telah banyak berdiri pusat kebugaran yang menyediakan fasilitas olahraga. Fasilitas olahraga yang disediakan juga beraneka ragam, mulai dari senam, yoga, *body building*, dan lain-lain. Salah satu pusat kebugaran ternama menggunakan sebuah metode unik yang berbeda dari pusat kebugaran lainnya. Metode yang dipakai yaitu kita dapat memilih artis yang kita inginkan agar badan kita bentuknya seperti artis yang kita pilih. Misalnya pelanggan x ingin badannya seperti Arnold Schwarzeneger, maka pelanggan akan diberikan serangkaian jadwal dan pola makanan yang harus diikuti. Inilah metode yang dipakai pusat kebugaran x, sayangnya metode ini masih dilaksanakan secara manual dan membutuhkan *personal trainer*.

Dikarenakan sistem yang digunakan masih manual dan juga membutuhkan *personal trainer*, maka dibuatkan sistem yang dapat mengolah data-data pelanggan. Sistem yang dibuat juga dapat memberikan rekomendasi kepada pelanggan artis mana yang cocok dengan data pelanggan tersebut. Metode yang saat ini dipakai hanya pelanggan yang

memilih artis, tapi dengan pembuatan sistem ini pelanggan dapat memilih atau dipikirkan artis yang cocok. Data yang digunakan untuk pemilihan artis dan kelas adalah berat, tinggi, umur, dan jenis kelamin.

Sistem yang dibuat akan memudahkan pelanggan andaikata pelanggan bingung dan tidak dapat menetapkan bagaimana model badan yang ingin diikuti (mirip dengan artis siapa). Pelanggan juga memiliki alternatif baru, terkadang ada pelanggan yang sudah tahu langkah-langkah yang dilakukan dalam membentuk badannya. Dalam kasus pelanggan yang sudah tahu akan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam pembentukan badan, pelanggan tidak perlu lagi memakai *personal trainer*, pelanggan dapat mengikuti instruksi yang telah direkomendasikan sistem. Tentu saja sistem juga masih mencatat data *personal trainer* yang dapat melatih pelanggan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dapat dibuat beberapa rumusan masalah. Rumusan masalah yang ada yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi untuk otomatisasi pengelolaan data pelanggan sehingga data yang diolah dapat tersusun dengan rapi?
2. Bagaimana membuat aplikasi dalam merekomendasikan artis yang diinginkan pelanggan?
3. Bagaimana membuat aplikasi desktop yang dapat memudahkan pengelolaan data pelanggan di pusat kebugaran X?

1.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan dari tugas akhir yang dibuat adalah untuk membuat suatu sistem yang dapat menampilkan informasi dengan lebih lengkap dan mudah digunakan oleh pengguna dan mudah dikelola oleh administrator, memiliki penjelasan sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi untuk pengelolaan data pelanggan di mana data pelanggan yang terdaftar dapat digunakan untuk pencocokan artis yang diinginkan mencakup kelas, menu makanan, dan menu latihan yang harus diikuti.
2. Membuat aplikasi untuk merekomendasikan artis yang akan ditujukan kepada pelanggan dari data artis yang telah dicocokkan dengan data pelanggan.
3. Membuat aplikasi desktop yang memiliki fitur untuk pendaftaran pelanggan baru (di dalamnya mencakup fitur *member renewal*, pengecekan status pembayaran dan keaktifan pelanggan, dan pemilihan *Personal Trainer*), sistem absensi, dan fitur marketing untuk karyawan.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Pembahasan yang akan dilakukan pada kerja praktek ini meliputi perancangan, analisa proses bisnis, pembuatan basis data, perancangan disain antarmuka pengguna. Pengaksesan dibatasi, hanya oleh pengguna atau admin.

Batasan masalah yang terdapat dalam pembuatan Sistem Informasi untuk tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

- Perangkat keras
 - Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan website Pusat Kebugaran X, sebagai berikut :
 - Processor : PC dengan Intel atau kompatibilitas Core to Duo (1.66 GHz)
 - Memori : 3 GB RAM DDR3
 - Hard Disk : 50 GB
 - Sistem Operasi : Windows 7
- Perangkat lunak
 - Perangkat lunak yang digunakan untuk dalam pembuatan aplikasi website ini antara lain adalah :
 - Microsoft SQL Server 2008 R2

- Microsoft Visual Studio 2010
- Batasan Aplikasi
 - Berikut ini adalah ruang lingkup yang akan dibuat untuk aplikasi ini, ada 2 bentuk user dalam aplikasi desktop ini, yaitu :
 - Pemilik, hanya dapat mengakses data *report*
 - Admin, dapat mengakses seluruh data yang terdapat di Pusat Kebugaran X kecuali data *report*.

1.5 Sumber Data

Data-data yang digunakan dalam penyusunan makalah ini adalah:

- Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari Pusat Kebugaran X melalui wawancara, form dan observasi secara langsung.
- Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh melalui proses pembelajaran mata kuliah basis data, dan rekayasa perangkat lunak 2 yang diajarkan oleh dosen Universitas Kristen Maranatha, dari studi literatur, referensi-referensi mengenai bahasa C#, internet, dan sumber data lainnya untuk mendukung kekuatan dan kebenaran data primer.

1.6 Sistematika Penyajian

Dalam proses penyusunan laporan, sistematika penulisan yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, batasan masalah, dan sistematika pembahasan.

BAB 2. KAJIAN TEORI

Bab ini digunakan untuk menjelaskan teori-teori yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi dekstop dan mendukung analisis perancangan, implementasi dan pengujian aplikasi.

BAB 3. ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini digunakan untuk menjelaskan bagaimana analisis keadaan, kebutuhan sistem, perancangan sistem, UML, ERD, dan gambaran arsitektur sistem.

BAB 4. HASIL PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai perencanaan tahap implementasi, proses perkembangan implementasi proyek, penjelasan mengenai realisasi fungsionalitas dan User Interface Desain yang sudah dibuat.

BAB 5. PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai rencana pengujian untuk aplikasi sistem informasi yang dibuat.

BAB 6. SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini digunakan untuk memberi kesimpulan dan saran yang dapat digunakan dalam melakukan pengembangan "Sistem Informasi Gym X".

DAFTAR PUSTAKA

Bagian yang berisi tentang daftar sumber-sumber informasi yang digunakan untuk mendukung pembuatan proyek.