

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Ditengah banyaknya program hidup sehat dengan berolahraga serta berkembangnya usaha pusat kebugaran atau yang lebih dikenal dengan *Fitness Center*, persaingan perusahaan dalam bidang ini pun semakin kuat. Dibutuhkan berbagai macam promosi yang efektif untuk menarik pelanggan baik melalui media cetak maupun media elektronik. Perkembangan media elektronik yang semakin interaktif menjadikan para pelaku bisnis lebih melirik untuk mempromosikan produk dan jasanya lewat media ini. Penggunaan media komunikasi internet di era modern sekarang ini sudah menjadi salah satu kebutuhan berbagai kalangan orang. Semakin mudahnya jasa *internet* dan banyaknya penyedia jasa *internet*, menjadikan persaingan yang kuat. Melihat peluang ini para pelaku bisnis mulai mengembangkan sayapnya ke jalur online, menarik calon konsumen melalui berbagai promosi dan kemudahan akses yang ditawarkan.

REBEL GYM merupakan pusat kebugaran atau yang lebih dikenal dengan *Fitness Center* yang sedang melebarkan usaha bisnisnya dengan membuka bisnis *franchise*. Namun saat ini perusahaan tersebut belum memiliki media *online*. REBEL GYM sudah memiliki dua cabang yang dikenal masyarakat di kota Bandung yaitu di Jalan Prabudimuntur No. 4 (belakang Bank DANAMON dago, seberang Jalan Cikapayang) dan Jalan Surya Sumantri No. 18. Selain sarana olahraga *gym*, disini juga terdapat program kebugaran lainnya yaitu *Aikido*, *Aerobic*, dan *Yoga*. Berbagai fasilitas menarik lainnya pun ditawarkan disini seperti tersedianya *sauna*, *jacuzzi*, dan lainnya.



Gambar I.1 Logo REBEL GYM

Namun kendala yang dihadapi perusahaan adalah kemudahan mendapatkan informasi dan berbagai kemudahan lainnya di media internet belum dapat diwujudkan. Baik anggota maupun calon anggota masih mengalami kendala untuk mendapatkan informasi terkini dari REBEL GYM. Informasi mengenai seputar kegiatan di pusat kebugaran ini masih menggunakan media cetak yang terkadang tidak semua orang mendapatkannya. Sistem pendaftaran pun masih dilakukan secara manual dengan cara mendatangi cabang terdekat. Diharapkan setelah adanya *website* resmi REBEL GYM, masyarakat lebih dapat mengenal dengan lebih baik tentang perusahaan serta mendapatkan berbagai kemudahan untuk mendapatkan informasi terkini. Selain itu calon anggota pun dimudahkan dengan adanya pendaftaran online yang dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

I.2 Rumusan Masalah

REBEL GYM yang sudah dikenal cukup luas oleh masyarakat sekitar kota Bandung, rencananya akan mengembangkan sayap bisnisnya dengan membuka *franchise*. Namun mereka belum memiliki satu buah wadah informasi yang dapat diakses dari manapun, dalam hal ini adalah *website* resmi, untuk lebih memudahkan mendapatkan informasi dari pihak perusahaan.

Maka, dari latar belakang tersebut dapat disimpulkan beberapa permasalahan :

- Bagaimana masyarakat, khususnya warga kota Bandung, mendapatkan informasi yang *up to date* dari pusat kebugaran ini?
- Bagaimana pihak perusahaan melakukan media promosi yang lebih menarik dan lebih cepat serta efisien untuk menarik anggota serta mitra bisnis dalam usaha *franchise*-nya?
- Siapa saja yang nantinya dapat terlibat dalam penggunaan (yang selanjutnya kita sebut hak akses) *website* ini?
- Kemudahan apa yang akan didapatkan dari pembuatan *website* ini baik bagi *owner* maupun konsumen?
- Fitur – fitur apa saja yang terdapat pada *website* ini yang dapat digunakan oleh pengguna?
- Bagaimana cara agar Sistem Informasi yang dibuat dapat menyimpan *track record* pelayanan perusahaan terhadap setiap customer dengan adanya penerapan *Customer Relationship Management (CRM)*?
- Bagaimana penerapan *Customer Relationship Management (CRM)* dapat mendekatkan perusahaan dengan pelanggan?

I.3 Tujuan Pembahasan

Setelah melihat rumusan masalah yang ada, pusat kebugaran REBEL GYM ingin mengembangkan usahanya tentunya dengan didukung oleh sarana informasi berupa *website*. Sehingga adapun tujuan dari pembuatan *website* adalah sebagai berikut :

- Memberi kemudahan akses informasi baik bagi owner maupun konsumen.
- Meringankan kerja para pegawai yang selama ini masih dilakukan secara manual (seperti pencatatan informasi anggota dan pendaftaran anggota).

- Untuk *owner*, mereka dapat melihat perkembangan anggota dari segi kuantiti serta meng-*upload* informasi – informasi baru setiap saat dengan mudah. Diharapkan dengan adanya *website* ini, *owner* dapat mendapatkan kemudahan untuk melebarkan bisnisnya dengan sistem *franchise*.
- Untuk *member*, mereka dapat melihat berbagai informasi terbaru serta melihat status keanggotaan mereka.
- Untuk *non-member / guest*, menerima berbagai promosi dari pihak instansi terkait. Serta diberikan fitur pendaftaran *online*. Calon *member* akan diberikan *random number* untuk selanjutnya dibawa ke petugas sebagai tanda keanggotaan yang valid, serta berbagai kemudahan lainnya.
- Menyimpan *track record* pelayanan perusahaan untuk setiap customer dengan adanya penerapan *Customer Relationship Management* (CRM).
- Memberikan segala informasi terkini dari pihak perusahaan kepada pelanggan melalui *SMS* yang selanjutnya dikelola dalam CRM.

I.4 Ruang Lingkup Kajian

Agar permasalahan tidak terlalu luas, maka pembahasan hanya dibatasi pada proses pembuatan *website* saja. Website tidak hanya menyediakan informasi tetapi memberikan berbagai fitur yaitu pendaftaran *online*, cek status keanggotaan, serta melihat artikel berbagai *tips n' trik* yang menarik dari para *trainer* dari pihak instansi. Dalam *website* inipun terdapat fitur *SMS reminder*, yaitu pemberitahuan masa aktif keanggotaan yang akan segera habis melalui pesan singkat yang dikirim *via handphone*. Selain itu, Sistem Informasi ini akan menerapkan konsep *Customer Relationship Management* (CRM) yang akan menjembatani perusahaan dengan pelanggan untuk memberikan informasi terkait dari pihak perusahaan. Pengiriman informasi akan dilakukan melalui *SMS*.

Perancangan serta pengaplikasian *website* ini dibatasi dengan :

- Sistem operasi : Microsoft Windows XP Professional SP2.
- Sistem basis data : MYSQL 5.
- Bahasa *Scripting* : *PHP*, HTML, Javascript.
- Editor Pemrograman : Macromedia Dreamweaver 8, Adobe Photoshop CS2.
- *Web Server* : Apache (XAMPP).
- *SMS Gateway* : Gammu

Batasan-batasan permasalahan untuk aplikasi :

- Aplikasi ini dibuat untuk pusat kebugaran REBEL GYM.
- Keamanan dari *website* ini adalah *login* dan *logout*.
- Tingkat pengguna dibagi menjadi *User*, *Admin*, dan *Owner*.

I.5 Sistematika Penyajian

Adapun sistematika penyajian pada laporan adalah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Membahas mengenai pemilihan topik / judul

1.2 Rumusan Masalah

Rincian masalah yang ingin penulis pecahkan.

1.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan pembuatan karya ilmiah yang merupakan solusi yang dapat menjawab masalah yang dihadapi.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Berkenaan dengan apa yang akan dibuat atau diterapkan penulis.

1.5 Sumber Data

Daftar literatur dan daftar pustaka.

1.6 Sistematika Penyajian

Garis besar / outline penyajian makalah

.BAB II. KAJIAN TEORI

Bab ini berisi teori maupun metode penunjang yang digunakan dalam pembuatan aplikasi dan uraian mengenai teori yang berkaitan dalam pembuatan proyek.

BAB III. ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang pembahasan secara lengkap mengenai Analisis Pemecahan Masalah, Perancangan Desain Aplikasi, Penjelasan Sistem, serta Karakteristik Pengguna.

BAB IV. HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi tentang penjelasan dari tiap fungsi pada modul utama beserta *screenshot*-nya dan materi keseluruhan program berupa cuplikan coding dan hasil pengujian dari aplikasi itu sendiri.

BAB V. PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi hasil evaluasi secara singkat tentang aplikasi yang telah dibuat.

BAB VI. SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Resume akhir yang didapat penulis berupa penegasan aplikasi yang dibuat.

6.2 Saran

Berbagai masukan untuk pengembangan aplikasi di masa mendatang.