

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kesadaran masyarakat terhadap pentingnya kebugaran fisik dan kesehatan mental terus mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Banyak orang memilih untuk berolahraga di *gym*, karena dinilai lebih praktis dan memiliki fasilitas yang mendukung, terutama bagi mereka yang memiliki jadwal kerja padat. Selain untuk kebugaran, *gym* juga berguna dalam menjaga kesehatan mental dan pengobatan gangguan kesehatan mental, termasuk kecemasan dan depresi [1]. Berdasarkan hasil penelitian oleh Wicaksono dkk. (2023), dalam satu tahun terakhir terjadi peningkatan signifikan jumlah anggota aktif di pusat kebugaran FitHub, yakni dari sekitar 14.000 menjadi 80.000 pengguna yang tersebar di seluruh Indonesia. Data ini dikutip dari pernyataan Diza, selaku Head of Marketing FitHub (dalam Qoni, 2023) [2]. Dalam kegiatan berolahraga di *gym*, *personal trainer* merupakan salah satu aspek yang memiliki peran penting dalam memberikan panduan olahraga yang terstruktur, serta membantu mereka mencapai target kebugaran secara efektif.

Di era digital ini, kebanyakan orang akan melakukan riset *online* terlebih dahulu sebelum memutuskan untuk membeli, memilih, atau menggunakan produk tersebut [3]. Penggunaan *website* sebagai *platform* pemesanan juga membuka peluang besar bagi *gym* untuk memperluas jangkauan *marketing* dan promosi. Melalui *website*, *gym* dapat mempromosikan layanan mereka, menginformasikan berbagai program kebugaran, serta memberikan penawaran khusus yang lebih mudah diakses oleh calon *member*. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Bakar dan Said, sebanyak 90% dari 30 responden (27 orang) menyatakan bahwa sistem pemesanan *gym online* diperlukan untuk mempermudah akses terhadap layanan *fitness* [4]. Salah satu contoh pusat kebugaran yang sudah menggunakan sistem informasi untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas layanan adalah FitHub Indonesia. FitHub telah memanfaatkan teknologi digital secara menyeluruh dalam operasionalnya, termasuk menyediakan sistem pemesanan kelas secara *online*

melalui *website* maupun aplikasi *mobile*. Melalui platform ini, pengguna dapat dengan mudah menjadwalkan sesi latihan secara daring.

Namun, hingga saat ini masih banyak *gym* yang menggunakan metode manual dalam proses pemesanan layanan *personal trainer*. Sistem tradisional ini berpotensi meningkatkan biaya operasional [4] dan dinilai tidak efisien karena dapat menyebabkan berbagai kendala, seperti keterlambatan dalam penjadwalan, konflik waktu, dan kesulitan dalam mengelola data *member* maupun pelatih. Studi oleh Diassananda dkk. (2021) menunjukkan bahwa 88,7% dari 70 responden (62 orang) menyatakan pentingnya pengembangan aplikasi untuk mencari dan memesan instruktur olahraga secara *online*, karena 63,4% responden (44 orang) dari mereka mengalami kendala dalam mencari profil dan menyesuaikan jadwal *trainer* [5]. Permasalahan tersebut juga terjadi di beberapa tempat *gym* yang masih menggunakan metode manual dalam proses pemesanan *personal trainer*. Salah satunya adalah Coachplay Gym Yogyakarta, pihak *gym* mengatakan bahwa pemesanan secara manual terkadang menimbulkan permasalahan dalam pengelolaan jadwal yang kurang baik dan kurang efisien.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem informasi pemesanan *personal trainer* berbasis *website* yang dapat diakses dengan mudah oleh pelanggan *gym*. Sistem ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat, seperti efisiensi pengelolaan jadwal bagi pihak *gym*, kemudahan akses layanan bagi *member*, serta peningkatan kualitas pelayanan yang dilengkapi dengan fitur profil *trainer* yang memudahkan calon *member* untuk menyesuaikan pilihan berdasarkan kebutuhan dan preferensi pribadi. Dengan demikian, sistem ini tidak hanya memenuhi kebutuhan operasional tetapi juga memperkuat daya saing bisnis *gym* di era digital.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi pemesanan *personal trainer* berbasis *website* yang mudah diakses sehingga dapat meningkatkan efisiensi layanan di *gym*?

C. Batasan Masalah

Penelitian ini berfokus pada pembangunan *website* untuk pemesanan *personal trainer* di Coach Play 7 Gym Jogja tanpa mencakup pengembangan aplikasi *mobile* atau *platform* lainnya. *Website* akan menyediakan fitur-fitur dasar untuk memudahkan anggota *gym* dalam memesan layanan *personal trainer*. Data yang digunakan dalam penelitian ini akan berupa data *dummy*, bukan data asli dari pengelola *gym* atau anggota. Penelitian ini hanya akan menguji fungsionalitas *website* dengan skenario yang disimulasikan menggunakan data tersebut. Tidak ada analisis biaya atau manfaat dari penerapan *website*, melainkan hanya fokus pada pengembangan fitur dan uji coba pengguna. Promosi yang selama ini dilakukan secara mulut ke mulut akan digantikan dengan *website* yang memberikan informasi lengkap tentang layanan, informasi manfaat, dan harga yang dapat diakses langsung oleh calon *member*.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun sistem informasi pemesanan *personal trainer* berbasis *website* yang dapat mempermudah akses proses pemesanan dan meningkatkan efisiensi layanan di *gym*.

E. Metode Penelitian

Metodologi yang dilakukan penulis dalam penelitian ini dibagi dalam 3 tahap yaitu: (1) Wawancara merupakan proses pengumpulan data dengan berinteraksi langsung antara peneliti dan informan. Wawancara bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dan memperoleh informasi yang mendalam mengenai topik penelitian yang dapat digunakan untuk menganalisis lebih lanjut. Wawancara dilakukan terhadap 3 orang, antara lain 1 pengelola *gym*, 1 *personal trainer*, dan 1 *customer* Coachplay Gym Yogyakarta. Dalam wawancara ini, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan berkaitan dengan permasalahan yang sering dihadapi, fungsional sistem yang dibutuhkan, serta alur pemesanan *personal trainer*. (2) Menganalisis kebutuhan berdasarkan informasi dan data yang didapat dari hasil

wawancara. Tujuan dari menganalisis adalah untuk menentukan kebutuhan yang harus dipenuhi dalam proses perancangan produk. (3) Metode Pengembangan Perangkat Lunak. Metode pengembangan perangkat lunak adalah metode yang dilakukan dalam menerapkan desain sistem yang akan dibuat. Metode tersebut terbagi menjadi empat bagian yaitu, analisis, perancangan sistem, pengkodean, dan pengujian perangkat lunak. Dalam metode pengembangan perangkat lunak penulis menggunakan metode Waterfall dalam perancangan dan pengembangan *website*, karena metode ini memberikan alur kerja yang terstruktur dan sistematis. Setiap tahapan diselesaikan secara berurutan, sehingga memudahkan dalam perencanaan dan dokumentasi sistem yang dikembangkan.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang disusun dalam laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika apa yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai ringkasan penelitian-penelitian terdahulu yang mempunyai keterkaitan dengan topik penelitian penulis. Terdapat tabel pembandingan antar peneliti dengan topik yang serupa dan penelitian yang dilakukan.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan mengenai teori-teori yang digunakan sebagai pendukung penelitian ini beserta penjelasan singkatnya dari masing-masing teori.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas mengenai analisis deskripsi masalah, lingkup permasalahannya, analisis konsep antarmuka, serta perancangan pengujian sistem.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menjelaskan mengenai implementasi dan hasil pengujian dari sistem informasi berbasis *website* yang dibangun.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan akhir dari hasil pembahasan penelitian laporan ini.

