

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian tentang pengembangan *website* dalam dunia kebugaran sudah banyak dilakukan untuk meningkatkan efisiensi operasional dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan dkk. (2023) dikembangkan suatu aplikasi pencarian lokasi *fitness* yang menerapkan metode Location-Based Service (LBS). Aplikasi ini dirancang untuk membantu masyarakat dalam menemukan lokasi *fitness* terdekat yang menyediakan layanan *personal trainer*, selain itu aplikasi ini juga memfasilitasi pengguna dalam memilih tempat *fitness* atau *personal trainer* yang sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan, seperti layanan yang tersedia dan jarak lokasi. Setelah melalui pengujian menggunakan metode Black Box, penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan LBS dalam aplikasi berjalan dengan baik. Aplikasi berhasil membantu pelanggan menemukan lokasi *fitness* berdasarkan radius pencarian yang diatur dari titik lokasi pengguna. Penelitian ini menunjukkan keberhasilan pengembangan aplikasi yang efektif dalam membantu masyarakat mencari layanan *fitness* dan *personal trainer* yang sesuai di Pontianak [6].

Risyda dan Nuryamin (2020) juga melakukan penelitian yang membahas tentang perancangan sebuah *website* untuk pusat kebugaran dengan tujuan untuk mempermudah pengelolaan jadwal secara *online*. Dalam proses perancangan, mereka menganalisis kebutuhan sistem, yang meliputi pendaftaran anggota, pemesanan paket kebugaran, dan *transfer* pembayaran secara *online*. Penelitian ini menunjukkan bahwa digitalisasi proses-proses tersebut dapat meningkatkan efisiensi dalam mengelola jadwal dan layanan pusat kebugaran. *Website* yang dirancang diuji menggunakan metode Waterfall, sebuah model pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan pengujian di setiap tahap perancangan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa *website* yang dikembangkan mampu menjalankan fungsinya dengan baik di lapangan dan mempermudah proses pengelolaan data

pusat kebugaran, termasuk penentuan data keanggotaan dan layanan paket kebugaran [7].

Penelitian lainnya oleh Bakar dan Said (2019) mengembangkan sistem pemesanan pusat kebugaran *online* yang disebut Online Gym Booking System (OGBS). Sistem ini menggunakan model keanggotaan *online*, di mana pelanggan harus menjadi *member* terlebih dahulu untuk memesan kelas individu atau *personal trainer*, serta menyediakan paket yang menawarkan harga lebih murah. Selain itu, tersedia *voucher* bagi pemula dan pelanggan yang merayakan momen tertentu. Penelitian mereka menunjukkan bahwa OGBS mampu meningkatkan proses bisnis yang sebelumnya menggunakan pemesanan manual, yang sering kali dianggap merepotkan. Bakar dan Said menyimpulkan bahwa OGBS dapat memudahkan proses pemesanan bagi pemangku kepentingan dan memiliki potensi untuk terus berkembang di masa depan [4].

Penelitian oleh Rinaldi (2020) menunjukkan bahwa adanya kelemahan dalam sistem pendataan di Arm Fitness Center Boyolali. Dalam penelitian tersebut, peneliti mengembangkan sistem informasi pendataan *membership* anggota *gym*. Peneliti menggunakan metode System Development Life Cycle (SDLC) dengan menggunakan bahasa pemrograman Hypertext Preprocessor (PHP) dan *framework* CodeIgniter (CI). Hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut berupa sistem informasi berbasis web yang dapat diakses oleh admin dan *user* melalui komputer maupun *mobile*. Berdasarkan hasil perolehan data melalui kuesioner didapatkan hasil rata-rata 83,86%, dan dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem informasi yang dikembangkan masuk dalam kriteria bermanfaat untuk diimplementasikan [8].

Selain itu terdapat juga penelitian oleh Diassananda dkk. (2019) yang berfokus pada pengembangan aplikasi pemesanan jasa instruktur olahraga berbasis web, dengan menggunakan *framework* CodeIgniter dan model Waterfall. Aplikasi yang dikembangkan, memanfaatkan penggunaan Google Maps API dan Email Gateway. Proses perancangan aplikasi pemesanan jasa instruktur olahraga Kota Malang berbasis web dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu, perancangan *sequence diagram*, perancangan *class diagram*, perancangan *interface* dan perancangan algoritma, kemudian seluruh hasil perancangan berhasil

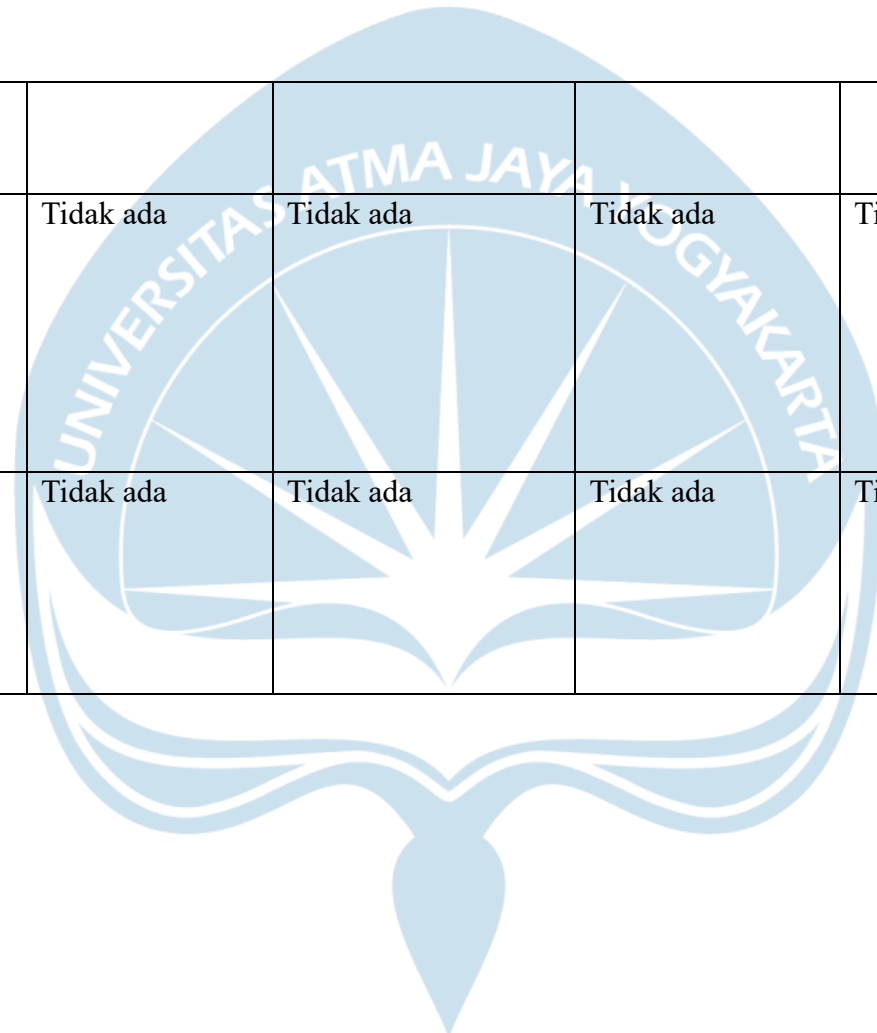
dimplementasikan dalam bentuk *coding*. Hasil pengujian Black Box dilakukan dengan menguji 54 fungsionalitas dengan kasus uji alternatifnya masing-masing dan diperoleh hasil 100% valid. Saran yang didapat untuk penelitian ini adalah menjadikan aplikasi berbasis android sehingga lebih efektif dalam digunakan [5].

Dari beberapa penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan *website* dalam konteks sistem informasi dan pemesanan pelayanan di *gym*, telah terbukti meningkatkan efisiensi operasional dan pengalaman pengguna. Namun, belum banyak penelitian yang secara spesifik memfokuskan pada pemesanan *personal trainer* dengan tambahan fitur pemesanan *meal planner*, serta memberi informasi produk yang dijual di *website* untuk menyoroti pentingnya menyediakan informasi lengkap dan menarik di *website* untuk mengatasi tantangan promosi dan literasi digital yang minim, seperti yang akan menjadi fokus dalam penelitian penulis. Secara rinci perbandingan penelitian terdahulu dijabarkan pada Tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan Penelitian

Peneliti	Kurniawan dkk. [6]	Risyda dan Nuryamin [7]	Bakar dan Said [4]	Rinaldi [8]	Diassananda dkk. [5]	Natasya Irwanto *
Topik	Aplikasi pencarian tempat <i>fitness &</i> instruktur berbasis lokasi	<i>Website</i> pengelolaan jadwal & pemesanan paket kebugaran	Sistem <i>booking online gym</i> berbasis <i>membership</i>	Sistem informasi pendataan member <i>gym</i>	Aplikasi pemesanan jasa instruktur olahraga berbasis web	Pembangunan sistem informasi <i>gym</i> dalam pemesanan <i>personal trainer</i> berbasis <i>website</i>
Objek Penelitian	Masyarakat pengguna <i>fitness</i> di Pontianak	ni'baroe gym	Online Gym Booking System	Arm Fitness Center Boyolali	Instruktur olahraga di Malang	Coachplay Gym Yogyakarta
Metode Penelitian	Black Box testing	Waterfall	Waterfall	SDLC	Waterfall	Waterfall
Framework	-	-	-	CodeIgniter	CodeIgniter	ReactJS & Laravel
Bahasa Pemrograman	-	PHP	PHP	PHP	PHP	TypeScript

Fitur <i>Booking</i> Personal Trainer	Ada, dengan memanfaatkan LBS untuk menampilkan lokasi <i>gym</i> dan <i>personal trainer</i> terdekat	Ada, dengan sistem pemesanan paket kebugaran yang mencakup layanan pelatih	Ada, dengan sistem keanggotaan yang mewajibkan pelanggan menjadi <i>member</i> terlebih dahulu	Tidak ada, fokus pada pendataan <i>member</i>	Ada, melalui pemesanan layanan instruktur dengan notifikasi melalui Email	Ada, melalui <i>form booking</i> langsung dengan pilihan <i>personal trainer</i> berdasarkan ketersediaan jadwal
Fitur Kelola Personal Trainer	Tidak ada, hanya menampilkan informasi <i>trainer</i> terdekat	Ada, admin dapat mengelola jadwal dan paket termasuk keterlibatan pelatih	Ada, hanya profil <i>personal trainer</i> yang dapat diatur melalui sistem	Ada, bagian dari manajemen data <i>member</i> dan pelatih	Ada, dengan data instruktur yang dapat dikelola melalui admin	Ada, admin dapat mengelola profil, jadwal, dan status aktif <i>personal trainer</i>
Fitur Pesan Meal Planner	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Ada, pelanggan dapat memilih dan memesan paket



						meal melalui form khusus
Fitur Kelola Meal Planner	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Ada, admin dapat mengelola daftar <i>meal planner</i> , deskripsi, dan ketersediaan
Fitur Generate Laporan	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Ada, admin dapat men- <i>generate</i> dan men- <i>download</i> laporan transaksi

* Sedang Dalam Proses Penelitian