BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam era digital saat ini teknologi informasi telah menjadi bagian terpenting di berbagai aspek industri, termasuk industri kesehatan. Menurut APJII, jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2024 diperkirakan mencapai 221.560.000 jiwa dari total penduduk 278.700.000 jiwa, dengan tingkat penetrasi sebesar 79,5%, meningkat 1,4% dari tahun sebelumnya. Dari jumlah tersebut, pengguna laki-laki berjumlah sekitar 112.331.000 orang (50,7%), sedangkan pengguna perempuan berjumlah sekitar 108.388.000 orang (49,1%). Berdasarkan kelompok generasi, pengguna terbanyak berasal dari Generasi Z yaitu sekitar 76.216.000 orang (34,4%), diikuti generasi milenial sebesar sekitar 67.842.000 orang (30,62%), generasi penerus sekitar 14.576.000 orang (6,58%), dan generasi sebelum masa *boom* sebanyak kurang lebih 531.000 orang (0,24%). Jika dilihat dari wilayah tempat tinggal, mayoritas pengguna internet berada di wilayah perkotaan dengan jumlah sekitar 154.984.000 orang (69,5%), sementara di wilayah pedesaan tercatat sekitar 67.576.000 orang (30,5%). Survei ini dilakukan oleh APJII bersama Indektati pada periode Desember 2023 hingga Januari 2024, melibatkan 8.720 responden dari 38 provinsi dengan tingkat kesalahan atau *margin of error* sebesar 1,1%. [1].

Secara global, lebih dari seperempat populasi orang dewasa atau sekitar 1,4 miliar orang diketahui kurang aktif secara fisik. Kondisi ini terjadi pada sekitar satu dari tiga wanita dan satu dari empat pria yang tidak cukup melakukan aktivitas fisik untuk menjaga kesehatan. Pada tahun 2016, sekitar 28% (1,4 miliar) orang dewasa berusia di atas 20 tahun tergolong tidak aktif secara fisik, yang terdiri dari 23% (575 juta) pria dan 32% (800 juta) wanita dari total populasi masing-masing kelompok. Mereka tidak memenuhi rekomendasi global untuk melakukan setidaknya 150 menit

aktivitas fisik intensitas tinggi atau 75 menit aktivitas fisik intensitas sedang per minggu. Negara-negara berpendapatan tinggi tercatat memiliki tingkat ketidakaktifan fisik dua kali lebih tinggi dibandingkan negara-negara berpendapatan rendah. Di negara berpendapatan tinggi, sekitar 35% wanita dari 1.000 wanita, sekitar 350 orang kurang aktif secara fisik dan 26% dari 1.000 pria, sekitar 260 orang tergolong kurang aktif secara fisik, sedangkan di negara berpendapatan rendah angkanya mencapai sekitar 12% dari 1.000 pria, sekitar 120 orang tergolong kurang aktif secara fisik dan 24% dari 1.000 wanita, sekitar 240 orang tergolong kurang aktif secara fisik [2].

Gym adalah salah satu industri kesehatan yang kini mulai menggunakan teknologi informasi untuk meningkatkan efisiensi operasional dan pelayanan pelanggan. Sebagian besar *gym* masih menggunakan metode konvensional dalam mengelola operasional, seperti pendaftaran pelanggan, pencatatan transaksi, pengaturan jadwal latihan dengan *private trainer*, serta monitoring perkembangan kebugaran pelanggan. Penggunaan metode konvensional sering kali memakan banyak waktu, rentan melakukan kesalahan, dan tidak efisien. Permasalahan tersebut diperparah apabila adanya peningkatan jumlah pelanggan dan layanan. Masalah tersebut akan berdampak pada kepuasan pelanggan, seperti kesulitan dalam memeriksa jadwal kelas, memperpanjang dan membuat *member*, atau bahkan melihat riwayat latihan mereka. Oleh karena itu, diperlukan suatu solusi untuk berbagai proses manajemen serta memberikan akses yang mudah bagi pengelola dan pelanggan *gym* yang lebih mudah dan efisien. Dalam hal ini, pembangunan sistem informasi berbasis *website* dapat menjadi solusi yang tepat[3]. Angka-angka tersebut bukan hanya menggambarkan masalah kesehatan global, tetapi juga membuka peluang besar bagi industri kebugaran untuk menjangkau masyarakat secara lebih luas melalui *platform* digital. Salah satu industri yang mulai memanfaatkan peluang ini adalah *gym*.

Sebagai jawaban atas masalah tersebut sekaligus memanfaatkan peluang dari data yang ada, dibutuhkan sistem informasi berbasis *website*

untuk mengelola operasional *gym*. Sistem ini memungkinkan pengelolaan lebih efisien dan terpusat bagi pengelola, sekaligus *member*i akses yang mudah bagi pelanggan untuk melihat jadwal latihan, paket layanan, pembayaran, dan riwayat latihan melalui perangkat yang terhubung internet kapan saja dan di mana saja. *Framework* laravel dipilih untuk membangun sistem informasi ini karena berbagai keunggulan yang dimilikinya, seperti kemudahan dalam pengembangan aplikasi berbasis *web*, struktur MVC yang jelas, dan fitur keamanan yang mumpuni. Laravel juga menyediakan berbagai fitur bawaan yang memudahkan proses pengembangan, seperti manajemen basis data, autentikasi pengguna, manajemen sesi, dan routing. Selain itu, komunitas pengguna Laravel yang luas dan aktif menjadikan *framework* ini sebagai salah satu pilihan terbaik untuk membangun aplikasi *web* yang handal dan *scalable*. Penggunaan sistem informasi berbasis *web* akan memungkinkan pengelolaan operasional *gym* lebih efisien dan terpusat. Selain pengelola, pelanggan *gym* dapat dengan mudah mengakses informasi mengenai jadwal latihan, pembayaran, informasi paket yang tersedia melalui perangkat yang terkoneksi internet kapan saja dan di mana saja[4]. Dengan demikian, hal ini diharapkan dapat memberikan dampak positif berupa mempermudah pendaftaran pelanggan, pengelolaan jadwal latihan, dan pencatatan pembayaran.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bahwa sistem informasi yang dikembangkan harus mampu memudahkan pendaftaran pelanggan, pengelolaan jadwal latihan *private trainer*, dan pencatatan pembayaran. Selain itu, sistem informasi ini juga dituntut untuk dapat meningkatkan efisiensi operasional serta mengurangi tingkat kesalahan dalam pengelolaan data yang sebelumnya dilakukan secara *manual*. Oleh karena itu, diperlukan perancangan dan pengembangan sistem informasi berbasis *web* yang mampu mempermudah pendaftaran pelanggan, pengelolaan jadwal latihan, dan pencatatan pembayaran.

1.3. Batasan Penelitian

Penelitian ini hanya mencakup perancangan dan pengembangan aplikasi berbasis *web* untuk membantu dalam pengelolaan operasional *gym* secara efektif dan efisien, dengan batasan sebagai berikut:

1) Platform *Website*: Sistem informasi yang dikembangkan hanya berbasis *website* dan dapat diakses melalui *browser*. Aplikasi *mobile* (Android atau iOS) tidak menjadi bagian dari pengembangan dalam penelitian ini tetapi dapat mengakses melalui perangkat *mobile* akan dioptimalkan untuk *web* responsif.
2) Penggunaan *Framework* Laravel: Penelitian ini dibatasi pada penggunaan *framework* Laravel sebagai teknologi utama untuk pengembangan *frontend* dan *backend*.
3) Bahasa dan Mata Uang: Sistem ini hanya akan mendukung satu bahasa (Bahasa Indonesia) dan satu mata uang (Rupiah). Fitur multibahasa dan *multi* mata uang tidak akan disertakan dalam pengembangan ini.
4) Metode Pembayaran: Sistem *payment gateway* atau pembayaran otomatis tidak menjadi bagian dari penelitian ini.
5) Layanan *Membership*: Sistem hanya mengelola pembelian *membership*, pemilihan *private trainer*, penjadwalan latihan, dan pengelolaan sesi latihan. Sistem tidak mencakup pengelolaan absensi menggunakan *fingerprint*, RFID, atau QR *Code*.
6) Komunikasi Pengguna: Fitur komunikasi hanya disediakan dalam bentuk *chat* antara pelanggan dan *private trainer* di dalam sistem, serta tidak mendukung panggilan suara, panggilan video, maupun integrasi dengan aplikasi pesan instan.

1.4. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana mengembangkan sistem informasi *gym* berbasis *website* untuk membantu pengelolaan operasional *gym*?
2. Bagaimana hasil pengembangan sistem informasi *gym* berbasis *website*

dalam memenuhi kebutuhan pengelolaan *membership*, produk, *private trainer*, transaksi, dan pelaporan?

1.5. Tujuan Penelitian

1) Mengembangkan sistem informasi *gym* berbasis *website* yang mendukung pengelolaan *membership*, produk protein, *private trainer*, transaksi, jadwal latihan, dan pelaporan.
2) Menghasilkan sistem informasi yang dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengelolaan operasional *gym*.

1.6. Manfaat Penelitian

1) Manfaat Teoretis

   Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu di bidang rekayasa perangkat lunak, khususnya dalam penerapan teknologi *web* untuk pengelolaan operasional layanan *gym*. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi pengembangan sistem informasi serupa pada sektor jasa lain yang membutuhkan manajemen kepelangganan, penjadwalan layanan, dan pencatatan transaksi secara otomatis.

2) Manfaat Praktis

   Penelitian ini menyediakan alat bantu bagi pengelola *gym* untuk memudahkan proses pendaftaran pelanggan, pengelolaan jadwal latihan *private trainer*, dan pencatatan pembayaran sehingga operasional menjadi lebih efisien dan minim kesalahan. Bagi pelanggan *gym*, sistem ini memberikan kemudahan akses informasi mengenai jadwal latihan, riwayat latihan, serta status pembayaran kapan saja dan di mana saja melalui perangkat yang terhubung internet. Dengan demikian, kepuasan pelanggan dapat meningkat dan pengelola dapat lebih fokus pada peningkatan kualitas layanan.