

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Sport Club* merupakan tempat yang menyediakan fasilitas guna menunjang gaya hidup sehat. Terdapat banyak fasilitas yang ditawarkan dari *Sport Club* pada umumnya, yaitu kolam renang, *gym*, tenis, *aerobic*, bela diri dan lain-lain. Setiap *Sport Club* memiliki layanan *membership* untuk para pelanggan. Dengan layanan *membership* terdapat keuntungan bagi pelanggan maupun *Sport Club*. Dengan meningkatnya teknologi banyak perusahaan *Sport Club* yang memanfaatkan teknologi yang dapat membantu dalam menjalankan usahanya, sehingga penerapannya dapat memudahkan pekerjaan, mempersingkat waktu hingga mengurangi resiko. Manfaat lain juga dapat dimanfaatkan oleh pelanggan yang ingin mencari dan berlangganan menjadi *member Sport Club*.

Terdapat beberapa *Sport Club* yang tidak memiliki aplikasi yang dapat mencakup seluruh pekerjaan khususnya pada layanan *Membership* ini. Hal tersebut terjadi dikarenakan tidak banyak penelitian terdahulu yang membahas perancangan untuk layanan *Membership*, serta belum adanya aplikasi yang dibuat untuk mendukung usaha *Sport Club*. Sehingga ada beberapa proses yang dilakukan secara manual maka prosesnya, yaitu pendaftaran via sosial media petugas harus aktif dan responsif kepada pelanggan. Data *member* yang terdaftar maka akan direkap manual oleh petugas ke *Excel*. Jika ingin mencari data *member* yang ingin memperpanjang maka petugas harus mencari manual di *Excel* atau jika ingin mengingatkan *member* mengenai masa berlaku yang akan segera habis maka harus memberitahu manual kepada *member*.

Sedangkan pihak pelanggan yang ingin mencari *Sport Club* dan melakukan pendaftaran melalui sosial media dapat dilakukan ke lokasi langsung, namun pelanggan harus mencari informasi atau melakukan konsultasi terlebih dahulu kepada pihak *Sport Club* mengenai *membership* tersebut. *Member* yang ingin akses masuk ke *Sport Club* sebelumnya harus melakukan pengisian data absensi dibuku.

Dari permasalahan yang ada maka peneliti bermaksud merancang sebuah *prototype* untuk para usaha *Sport Club* khususnya untuk layanan *Membership*. *Prototype* ialah bentuk awal dari suatu *software* yang diaplikasikan guna menunjukkan gambaran-gambaran, perancangan, dan mendeteksi lebih banyak kendala dan penyelesaian yang mungkin (Khristianto et al., 2022). Dengan membuat rancangan sistem memanfaatkan metode *Prototyping*, metode tersebut dipilih sebab dianggap lebih cocok untuk perancangan sistem yang sifatnya setara dengan kebutuhan pengguna. Dalam proses perancangannya, metode ini dikembangkan secara cepat guna diserahkan kepada pengguna untuk memperoleh *feedback*, sehingga memungkinkan terjadinya penyempurnaan jika terdapat kekurangan pada perancangan ini, sebelum nantinya akan diserahkan ke pengembang (Fikriyya, 2021). Sehingga penulis mengambil judul untuk penyusunan skripsi **“PERANCANGAN PROTOTYPE LAYANAN MEMBERSHIP UNTUK USAHA SPORT CLUB DENGAN METODE PROTOTYPING”**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dalam latar belakang masalah di atas, maka masalah dapat diidentifikasi dibawah ini:

1. Tidak banyak penelitian terdahulu yang membahas perancangan untuk layanan *Membership*.
2. Tidak adanya aplikasi yang dibuat untuk mendukung usaha *Sport Club*, dengan mencakup seluruh pekerjaan khususnya untuk layanan *Membership*.
3. Pendaftaran *membership* dilakukan manual melalui sosial media.
4. Pendataan atau rekap data masih dilakukan manual oleh petugas rekap di *Excel*.
5. Akses masuk *member* harus mengisi data absensi dibuku.

## 1.3 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan rancangan berupa *prototype* untuk layanan *membership* untuk para usaha *Sport Club* menggunakan metode *Prototyping*.
2. Memberikan gambaran berupa *prototype* kepada pengguna dan pengembang sebelum dibuat aplikasinya yang sesungguhnya.

## 1.4 Manfaat Tugas Akhir

Terdapat kegunaan atau manfaat pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Bagi Peneliti:

1. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan dalam menyelesaikan permasalahan di dunia nyata.
2. Memenuhi salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana pada program studi Sistem Informasi Universitas Esa Unggul.

Bagi Para Usaha Sport Club:

1. Memiliki rancangan berupa *prototype* untuk layanan *membership* dan dapat memiliki gambaran sistem yang nantinya akan dibuat.
2. Dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk pembuatan aplikasi sebelum diserahkan ke pengembang.

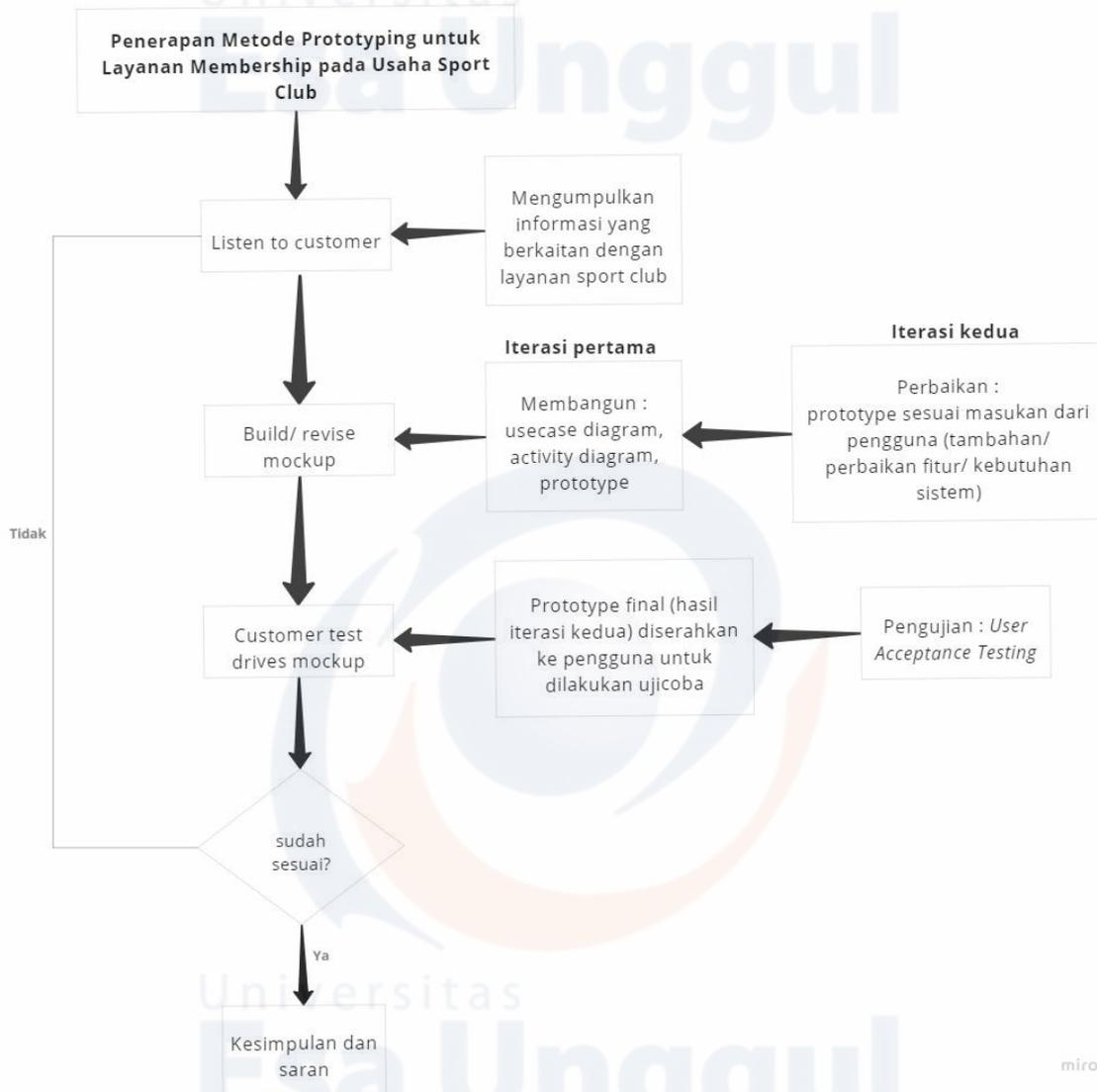
## 1.5 Lingkup Tugas Akhir

Berikut ini adalah lingkup permasalahan yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Target sasaran penelitian adalah para usaha *Sport Club* serta pelanggan.
2. Penelitian ini berfokus pada penerapan metode *Prototyping* pada perancangan *prototype* untuk layanan *membership* pada *Sport Club*.
3. Dilakukan sampai tahap *Deployment Delivery and Feedback*, pengujian *prototype* memanfaatkan metode *User Acceptance Testing*.
4. Hasil keluaran penelitian ini yaitu rancangan *prototype* untuk sistem berbasis web dan aplikasi *membership* terhadap keberlangsungan usaha *Sport Club*, yaitu dengan fitur:  
Petugas/ atasan: Daftar akun, Masuk akun, Data *Member*, *QR Code*, Paket *Membership*, Metode Pembayaran, Laporan dan Keluar akun.  
*Member*: Daftar akun, Masuk akun, Registrasi *Member*, *Scan QR Code*, Hasil absensi, Akun, Notifikasi, Keluar akun.

## 1.6 Kerangka Berpikir

Berikut ini kerangka berpikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Kerangka Berpikir

## 1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Untuk mempermudah jalannya penyusunan tugas akhir dan memperjelas konten dari setiap bab, maka disusun suatu sistematika penulisan sebagai berikut :

### BABI PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, tujuan, manfaat, lingkup, kerangka berpikir, sistematika penulisan tugas akhir.

### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi pembahasan tentang sumber pengetahuan teori yang menjadi dasar dan mendukung argumentasi serta merangkum minimal 3 penelitian-penelitian terdahulu yang digunakan sebagai referensi dalam penelitian ini.

### BAB III METODELOGI PENELITIAN

Bab ini berisi rencana penelitian, objek penelitian, teknik pengumpulan data, identifikasi dan analisis proses bisnis yang sedang berjalan, usulan proses bisnis menggunakan sistem, menentukan sumber daya dan spesifikasi sistem.

### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi penjelasan dari hasil penelitian, pembahasan dan perancangan hasil penelitian, yaitu pemodelan sistem (*UML*), pembuatan *prototype*, dan ujicoba *prototype*.

### BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memuat kesimpulan yang menyatakan laporan Tugas Akhir sudah diselesaikan, kesimpulan harus dapat ditarik dari awal mulai identifikasi masalah, tujuan, manfaat, pembahasan, dan hasil pembahasan. Serta saran untuk pengembangan bagi penelitian lanjutan.