

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Sistem operasi berbasis Android belakangan ini sangat trend di dunia teknologi gadget. Kemajuan itu juga dipengaruhi oleh pengguna android yang juga semakin meningkat karna gadget keluaran terbaru saat ini bersistem operasi android. Memiliki fitur-fitur yang tidak dimiliki sistem operasi lainnya dan ditambah dengan pengembang aplikasi yang menjamur membuat android menjadi pilihan utama masyarakat dalam memilih smartphone.

Salah satu contoh yang sedang diminati oleh banyak orang adalah olahraga. Olahraga merupakan salah satu cara untuk membuat tubuh seseorang kebal terhadap penyakit, membentuk tubuh ideal, serta mencegah osteoporosis. Membentuk tubuh ideal membutuhkan olahraga pembentukan tubuh seperti push up, sit up, pull up dll. Jika seseorang mempunyai tubuh ideal maka dia memiliki metabolisme tubuh yang bagus dan dapat terhindar dari beberapa penyakit yang mudah menyerang tubuh seseorang. Pemanfaatan smartphone bagi dunia olahraga adalah dapat mencari referensi gerakan olahraga dengan mudah, dapat memotivasi kita untuk berolahraga, memberikan informasi tentang olahraga dengan detail. Contoh aplikasi olahraga seperti 30 day fitness challenge, Home Workout, Freeletics Bodyweight.

Menurut Zulfauzi (2015) dalam penelitian dengan judul Aplikasi Pengenalan Bidang Olahraga Berbasis Web Android. Olahraga merupakan gerak badan untuk menguatkan menyehatkan badan. Contoh olahraga seperti sepakbola, bulu tangkis, voley, basket dan atletik. Lima cabang olahraga ini dulunya banyak sekali peminat atau penggemarnya. Namun saat ini masyarakat susah mendapatkan informasi mengenai lima cabang olahraga ini dikarenakan sudah jarang disiarkan pada saluran televisi. Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Lubuklinggau merupakan instansi pemerintah yang mengurus pemuda dan olahraga di kota Lubuklinggau. Dinas inilah yang memberikan informasi mengenai Bidang Olahraga. Namun penyampaian mengenai informasi bidang olahraga ini masih belum maksimal, seperti masih menuliskan keterangan mengenai bidang olahraga di buku. Fitur-fiturnya adalah Berita olahraga, Kejuaraan Olahraga, Pemain Olahraga.

Dengan adanya aplikasi pengenalan bidang olahraga berbasis android ini bisa memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk mendapatkan informasi melalui *smartphone* androidnya.

Calisthenic merupakan olahraga pembentukan otot yang hanya mengandalkan alat sederhana saja. Olahraga ini sangat di gemari oleh masyarakat karena tidak memerlukan biaya yang besar untuk membentuk otot, lalu olahraga ini hanya memanfaatkan berat badan kita sendiri sebagai beban untuk membentuk otot contoh seperti push up dan pull up.

Push up tidak memerlukan alat apapun untuk melakukannya sedangkan pull up memerlukan tiang untuk dapat menggantungkan badannya

Kendala yang dimiliki oleh orang-orang saat ini adalah masih terbatasnya aplikasi mobile yang memberikan informasi secara detail tentang gerakan olahraga, makanan pendukung olahraga serta perhitungan kalori yang keluar dan masuk saat kita melakukan olahraga. Orang-orang saat ini kesulitan dalam melakukan gerakan olahraga yang benar untuk membentuk tubuh serta pola makan yang dibutuhkan seseorang berbeda-beda. Seringkali masyarakat hanya melakukan gerakan tanpa mengetahui apakah gerakan itu benar atau salah sehingga banyak masyarakat yang melakukan gerakan olahraga malah cedera. Jika seseorang ingin membentuk otot dan mereka salah gerakan maka otot yang digerakkan malah tidak berkembang.

Melihat permasalahan tersebut maka penulis memberikan solusi dengan merancang dan membangun sebuah aplikasi yang sesuai dengan permasalahan yang dijelaskan dengan judul **“Perancangan aplikasi panduan program olahraga Calistenics berbasis Android”**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dibahas sebelumnya maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu **“Bagaimana cara merancang aplikasi panduan program olahraga Calistenics berbasis Android?”**

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan di luar dari topik dan agar tidak menyimpang dari permasalahan maka penulis memberikan batasan permasalahan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini berisi tentang informasi gerakan membentuk tubuh sesuai usia, pola makan, gerakan untuk program bulking atau diet, kalori yang dibakar.
2. Aplikasi ini digunakan minimal Android 5.0 Lollipop.
3. Aplikasi ini digunakan oleh masyarakat umum.
4. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman android.
5. Metode pengembangan sistem dengan *tools* Umlet yang terdiri dari *Usecase diagram, Activity Diagram, Class diagram*.
6. Metode perancangan sistem menggunakan metode waterfall.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Membantu masyarakat yang kesulitan membuat gerakan untuk berolahraga.
2. Membantu program olahraga yang diinginkan masyarakat.
3. Membantu masyarakat untuk mencapai tubuh yang ideal.
4. Membantu masyarakat untuk hidup sehat di rumah.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah:

1. Masyarakat dapat memperoleh tubuh ideal hanya di rumah dengan gerakan yang ada di aplikasi.
2. Aplikasi ini dapat mempermudah masyarakat untuk menentukan program olahraga apa yang akan diambil.
3. Meningkatkan partisipasi masyarakat untuk berolahraga di rumah.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk memberikan gambaran umum mengenai keseluruhan penulisan ilmiah dapat dilihat melalui sistematika penelitian yang meliputi:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini di uraikan tentang latar belakang penelitian, perumusan masalah pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan menunjang penulisan dan penelitian untuk memberikan sekilas gambaran mengenai topik masalah yang akan dibahas seperti pengertian aplikasi, Olahraga, Android, dan penjelasan program yang dapat menunjang dalam pembuatan penelitian ini

BAB III : METODELOGI PENELITIAN

Pada bab ini akan menguraikan tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode atau pendekatan yang di gunakan, serta alat bantu (*tools*) yang di gunakan dalam Aplikasi Simulasi ini, baik *hardware* maupun *software*.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan menguraikan hasil penelitian yang mencakup semua aspek yang terkait dan penelitian, dan menjelaskan tentang keterkaitan antar faktor-faktor dari data yang di peroleh dan membahas masalah-masalah yang diajukan. Bab ini juga mengemukakan tentang analisa terhadap sistem yang sedang berjalan.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini akan menguraikan tentang implementasi sistem yang telah dirancang sebelumnya dan uji coba terhadap sistem yang baru, cara menjalankannya dan analisa hasil yang dicapai..

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini di uraikan tentang kesimpulan pembahasan dari keseluruhan bab-bab sebelumnya saran yang dapat membantu pengguna dalam menggunakan aplikasi simulasi ini nantinya, serta saran yang disampaikan berhubungan dengan hasil penelitian.