

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Banyaknya lapangan pekerjaan, dan pertumbuhan ekonomi yang pesat di kota-kota besar yang ada di Indonesia telah membuat banyak penduduk memilih untuk tinggal dan bekerja di kota tersebut. Penerapan teknologi dalam mempermudah manusia kini semakin banyak ditemui, seperti angkutan *online*, jasa pembelian makanan, dan masih banyak lagi. Segala kemudahan itu telah membuat stigma bagi masyarakat cenderung meninggalkan aktifitas fisik. Seperti yang kita ketahui, aktifitas fisik sangat diperlukan guna memaksimalkan serta menjaga fungsi tubuh. Olahraga merupakan cara terbaik dalam beraktifitas fisik, dengan melakukan olahraga rutin banyak manfaat yang akan dirasakan oleh tubuh. Meningkatkan daya tahan tubuh, meningkatkan fungsi otak, mengurangi stres, dan menurunkan kolesterol adalah manfaat yang diperoleh dari berolahraga.[1] Namun, data menurut Badan Pusat Statistik menunjukkan bahwa, pada tahun 2015 hanya 27,61 persen penduduk Indonesia yang rutin berolahraga minimal sekali dalam seminggu.[2] Rendahnya partisipasi masyarakat dalam berolahraga ini jelas mengindikasikan, bahwa masyarakat belum sepenuhnya menyadari pola hidup sehat dengan berolahraga. Selain itu, faktor kurangnya informasi lokasi pusat kebugaran, serta minimnya edukasi mengenai cara olahraga yang optimal menjadi masalah yang ada saat ini.

Untuk mengatasi hal tersebut, maka diperlukan sebuah Sistem Informasi Latihan Kebugaran yang dapat melakukan pencarian lokasi pusat kebugaran dalam radius tertentu, tidak hanya pencarian lokasi, namun sistem ini juga dilengkapi dengan panduan latihan kebugaran bagi pengguna. Metode haversine digunakan untuk pencarian jarak. Sistem ini dibangun berbasis *web*, agar dapat diakses dari segala jenis perangkat yang terkoneksi dengan Internet.

Penggunaan sistem ini akan mendorong minat masyarakat dalam berolahraga. Kini pengguna dapat berolahraga dengan mudah, murah, serta dapat dilakukan dimana saja. Program latihan kebugaran yang optimal bagi para pengguna, didukung dengan fitur pencarian lokasi pusat kebugaran diharapkan dapat membuat

ekosistem baru dalam berolahraga yang mudah dengan memanfaatkan teknologi yang ada saat ini.

1.2 Maksud dan Tujuan

Maksud penelitian ini adalah membangun Sistem Informasi Latihan Kebugaran, serta tujuan dalam pembangunan sistem ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah pengguna melakukan pencarian lokasi pusat kebugaran.
2. Memberikan panduan latihan olahraga bagi pengguna.
3. Memberikan kemudahan berolahraga tanpa terbatas tempat dan waktu.

1.3 Batasan Masalah

Adapun yang menjadi batasan masalah dalam pembangunan sistem ini adalah sebagai berikut :

1. Pengambilan data pusat kebugaran berada di beberapa wilayah kota Bandung dan Cimahi.
2. Data pusat kebugaran yang ada pada sistem ini, adalah data yang sudah masuk ke database.
3. Program latihan kebugaran untuk pemula.
4. Sistem akan menghitung durasi dan waktu latihan dengan menyelesaikan seluruh tahap latihan.
5. Tidak menyediakan fitur *login user*.

1.4 Metode Penelitian

Untuk memudahkan penelitian ini, diberlakukan sebuah metoda penelitian secara bertahap. Berikut adalah metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini:

1. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan mencari referensi, membaca, dan mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan masalah pada penelitian ini.

2. Perancangan

Membuat rancangan yang sesuai dengan spesifikasi yang telah didapat dari referensi yang didapat sebelumnya.

3. Implementasi

Melakukan implementasi dari perancangan yang sesuai dengan masalah dengan sistem yang akan dibangun.

4. Pengujian

Menguji sistem yang telah diimplementasi sebelumnya, serta mengambil data-data yang diperlukan untuk proses analisa dan kesimpulan.

5. Analisa dan Kesimpulan

Membuat sebuah laporan dari hasil rancangan, pembangunan sistem, serta menganalisa kerja sistem tersebut.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam mempermudah pembahasan dan pemahaman teori, serta dalam memberi gambaran mengenai skripsi ini, maka akan diuraikan pada sistematika penulisan skripsi ini.

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Menjelaskan teori-teori pendukung dalam pembangunan sistem ini.

BAB III PERANCANGAN

Menjelaskan gambaran dari rancangan sistem ini, serta penjelasan lain berupa pemodelan UML, *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *class diagram*, ERD, dan rancangan antarmuka.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Membahas hasil yang didapat serta dari pengujian, serta analisa sistem dalam penelitian ini.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Memuat kesimpulan dari hasil pengujian yang didapat sebelumnya, serta memuat saran dalam pengembangan sistem ini lebih lanjut