

## ABSTRAK

Olahraga adalah aktivitas fisik yang dirancang untuk menjaga kesehatan dan memperkuat otot-otot tubuh. Kegiatan ini dapat dijadikan sebagai kegiatan yang menyenangkan, menghibur dalam perkembangannya, atau sebagai sarana melepas penat dari kesibukan sehari-hari. Masalahnya adalah sulit menemukan orang untuk diajak bekerja sama. Kurangnya koneksi menjadi alasan utama. Orang merasa nyaman berolahraga dengan orang lain jika sebelumnya mereka tahu tentang orang itu. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah aplikasi yang dapat mempertemukan masyarakat dengan ketertarikan olahraga yang sama. Metode pengembangan aplikasi pada penelitian ini adalah metode waterfall. Perancangan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman kotlin. Perancangan ini berhasil mengembangkan fitur data tempat dimana masyarakat dengan ketertarikan olahraga yang sama dapat berkumpul bersama. Pengujian aplikasi ini menggunakan teknik *blackbox* dimana dilakukan pengujian fitur-fitur yang sudah dibuat. Dari hasil pengujian didapati bahwa fitur-fitur dalam aplikasi ini berjalan dengan baik dan tidak terjadi kesalahan yang membuat fitur aplikasi tidak berjalan dengan semestinya.

**Kata Kunci: Aktivitas, Olahraga, Android, Kotlin, Joint Sport**

## **ABSTRACT**

Sport is a physical activity designed to maintain health and strengthen the muscles of the body. This activity can be used as a fun activity, entertaining in its development, or to unwind from the daily grind. The problem is that it's hard to find people to work with. Lack of connection is the main reason. People feel comfortable exercising with other people if they previously knew about that person. This study aims to create an application that can bring together people with the same sports interest. The application development method in this study is the waterfall method. The design of this application uses the Kotlin programming language. This design has succeeded in developing a data feature where people with the same sports interests can gather. Testing this application using the blackbox technique where the features that have been made are tested. From the test results it was found that the features in this application were running well and there were no errors that made the application features not run properly.

**Keyword: Activity, Sport, Android, Kotlin, Joint Sport**