

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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. Masyarakat sering bingung untuk mencari teman yang mau diajak untuk berolahraga karna terkadang setiap orang memiliki kesibukannya masing – masing, hal ini yang membuat masyarakat sering tidak jadi untuk berolahraga.

Memiliki teman dalam berolahraga memberikan beberapa dampak positif seperti lebih termotivasi, menjadikan sesi olahraga lebih menyenangkan, menghemat biaya jasa pelatih dan lainnya [1].

Selain karena berolahraga dapat meningkatkan kesehatan tubuh, berolahraga dapat meningkatkan pembangunan nasional, hal ini karena olahraga dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia, dimana ini juga akan memberikan kontribusi kepada pembangunan individu dan masyarakat yang pintar, sehat, terampil, tangguh, dan kompetitif [2].

Mengatasi masalah tersebut, penulis merancang aplikasi Olahraga Bersama yang bertujuan untuk membantu seseorang untuk menemukan orang lain untuk berlatih bersama. Aplikasi ini dibuat dengan memanfaatkan Kotlin yang berjalan pada kerangka kerja Android.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara mempertemukan orang dengan ketertarikan olahraga yang sama?
2. Bagaimana cara membuat aplikasi joint sport?
3. Fitur apa yang dapat mempertemukan orang dengan ketertarikan olahraga yang sama?

1.3 Batasan Masalah

1. *Post* hanya menampilkan foto dan deskripsi tempat yang dibuat.
2. Sistem operasi yang digunakan pada smartphone dengan minimum android versi 8.0 (oreo).
3. *User* dapat merencanakan olahraga bersama hanya lewat komentar pada tempat yang sudah dibuat.

1.4 Tujuan Proyek Akhir

1. Merancang aplikasi joint sport untuk mempertemukan orang yang ingin berolahraga bersama berbasis android.
2. Membuat aplikasi joint sport menggunakan android studio dengan bahasa pemograman kotlin.
3. Membuat fitur tempat dimana orang dengan ketertarikan olahraga yang sama bisa saling bersapa lewat komentar dan membuat rencana berolahraga bersama.

1.5 Manfaat Proyek Akhir

1. Dapat membantu orang mencari teman baru dalam berolahraga
2. Membuat generasi muda lebih bersemangat dalam berolahraga.
3. Untuk Peneliti Sendiri : Penelitian ini memberikan wawasan yang lebih luas lagi dan sebagai implementasi dari ilmu pengetahuan dan keahlian yang telah didapatkan selama VI (enam) semester masa perkuliahan.

1.6 Metodologi Proyek Akhir

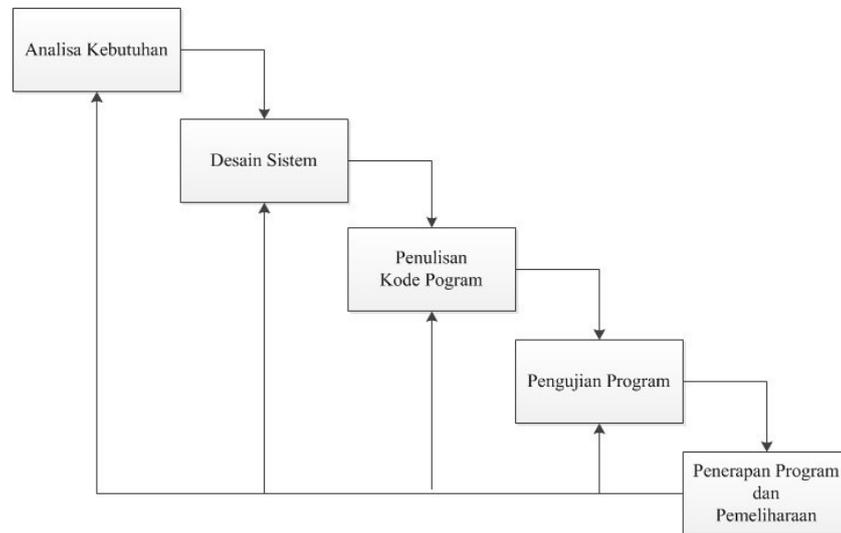


Gambar 1. 1 Alur metodologi proyek akhir

Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis melakukan beberapa metode penelitian untuk menyelesaikan tugas akhir ini, yaitu:

1. Studi Literatur, metode ini dilakukan dengan cara membaca referensi buku dari berbagai sumber yang terdapat di perpustakaan kampus atau di perpustakaan lain yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas serta mencari data dari berbagai situs internet yang diharapkan dapat mendukung terealisasinya proyek akhir ini.

2. Perancangan dan Implementasi, pada tahap ini penulis menggunakan metode *waterfall*. Langkah awal perancangan dimulai dengan analisis kebutuhan aplikasi sampai penerapan dan pemeliharaan aplikasi, langkah perancangan dapat dilihat pada gambar 1.1 dibawah ini



Gambar 1. 2 Tahapan perancangan dengan metode waterfall

3. Study Bimbingan meliputi masukan, pengarahan dan saran dari dosen yang memiliki keahlian pada bidang ini.
4. Tahap pengujian, tahap ini merupakan tahap menguji aplikasi apakah sudah sesuai dengan harapan, baik secara tampilan maupun sistem yang berjalan.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara umum, penataan penulisan proyek akhir ini terdiri dari beberapa bab dengan metode penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, tujuan penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi teori-teori yang mendukung proyek akhir, yaitu tentang kotlin, konsep aplikasi dan pembuatan aplikasi Joint Sports Berbasis Android.

BAB III PERANCANGAN APLIKASI

Pada bab ini penulis membahas perancangan aplikasi berdasarkan sistem yang telah ditentukan.

BAB IV HASIL DAN ANALISA PERANCANGAN APLIKASI

Pada bab ini penulis menerangkan bagian pengujian dari aplikasi berbasis Android serta menganalisa dari sistem yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran-saran yang mendukung untuk kesempurnaan proyek akhir ini.

