

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metodologi yang digunakan, dan sistematika penulisan tugas akhir.

I.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini masyarakat sangat susah dalam menjaga kesehatan serta kebugaran tubuh, pengetahuan masyarakat sangat sedikit mengenai bagaimana membentuk tubuh ideal, serta pentingnya berolahraga, masyarakat sekarang hanya memikirkan olahraga dilakukan pada saat tidak melaksanakan aktivitas rutin, padahal olahraga sangat penting dalam kehidupan kita. Dengan minimnya pengetahuan masyarakat mengenai pola hidup sehat akan sangat berpengaruh pada masa tua mereka. Olahraga merupakan salah satu cara yang sangat efektif dalam menjaga kesehatan. Olahraga membawa dampak yang sangat baik bagi masyarakat saat sedang beraktivitas, contohnya : orang akan lebih semangat melakukan aktivitas apabila sering melakukan olahraga, baik dalam dunia pekerjaan maupun kegiatan sehari-hari. *Fitness* sangat memberikan dampak yang baik pada bentuk tubuh, bentuk tubuh yang baik akan membuat seseorang lebih terlihat bagus, aplikasi ini memberikan wawasan mengenai cara membentuk tubuh yang baik dan lebih diutamakan bagi pecinta olahraga namun belum mengetahui cara olahraga yang baik untuk membentuk tubuh yang ideal.

Untuk itu penulis membuat sebuah aplikasi *mobile* yaitu aplikasi *fitness* dengan menggunakan *multimedia* yang baik sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran, memberikan wawasan dan pengetahuan tentang pola hidup sehat, menjaga kebugaran tubuh, dan mengenai manfaat berolahraga bagi aktivitas serta kehidupan sehari-hari.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan masalah adalah

1. Bagaimana membuat aplikasi *Fitness* berbasis windows phone 8?

I.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah yang terdapat dalam pembangunan aplikasi ini adalah:

1. Aplikasi dibuat di atas platform Windows Phone 8 sehingga hanya dapat dijalankan pada mobile device yang menggunakan platform Windows Phone 8.
2. Penyimpanan data informasi olahraga menggunakan XML.
3. Aplikasi ini hanya menampilkan sebagian data/sampel dari pengetahuan mengenai dunia olahraga.

I.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membangun aplikasi *Fitness* berbasis Windows Phone 8.

I.5 Metode Penelitian

Metode yang akan digunakan dalam Aplikasi *Fitness* berbasis Windows Phone 8 ini adalah:

1. Metode Observasi

Metode observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap aplikasi-aplikasi *fitness* yang sudah ada.

2. Metode Kepustakaan

Dalam tahap ini, dilakukan pengumpulan data dari berbagai sumber yang mendukung seperti buku-buku referensi, skripsi, jurnal, serta data-data di internet yang terkait dengan aplikasi yang akan dibangun.

3. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak mencakup proses spesifikasi kebutuhan perangkat lunak, seperti antarmuka dengan pengguna (*user interface*) maupun kinerja (*performance*) perangkat lunak pada berbagai fungsi yang dirancang untuk dapat dilaksanakan oleh aplikasi. Dalam metode ini ada 4 sub metode, yaitu:

a. Analisis

Analisis dilakukan dengan menganalisis data dan informasi yang diperoleh sehingga dapat dijadikan bahan pembangunan perangkat lunak. Hasil analisis adalah berupa model perangkat yang dituliskan dalam dokumen teknis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

b. Perancangan

Perancangan dilakukan untuk mendapatkan deskripsi arsitektural perangkat lunak, deskripsi antarmuka, deskripsi data, dan deskripsi prosedural. Hasil

perancangan berupa dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

c. Implementasi Perangkat Lunak

Implementasi dilakukan dengan menterjemahkan deskripsi perancangan ke dalam perangkat lunak dengan menggunakan *tool* Microsoft Visual Studio 2012.

d. Pengujian Perangkat Lunak

Merupakan tahap di mana sistem yang telah dibuat dinilai apakah secara fungsional sesuai dengan spesifikasi yang telah dibuat.

I.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dibuatnya FIT-IN, metodologi yang digunakan, dan sistematika penulisan tugas akhir.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan membahas uraian singkat hasil penelitian terdahulu yang yang berhubungan dengan topik penelitian, *review* aplikasi-aplikasi yang sejenis dengan FIT-IN, dan perbandingan fitur FIT-IN dengan aplikasi-aplikasi yang sudah ada.

3. BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan program yang dapat dipergunakan sebagai pembandingan atau acuan di dalam pembahasan masalah.

4. BAB IV ANALISIS DAN DESAIN PERANGKAT LUNAK

Bab ini akan membahas mengenai hasil analisis dan perancangan perangkat lunak yang akan dibuat.

5. BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK

Bab ini akan membahas analisis dan perancangan sistem FIT-IN seperti: lingkup masalah, perspektif produk, kebutuhan antarmuka eksternal, kebutuhan fungsionalitas perangkat lunak, Entitas Data, *sequence diagram* dan deskripsi perancangan antarmuka.

6. BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan membahas kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.