

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebutuhan manusia akan informasi semakin lama semakin meningkat. Peningkatan ini sejalan dengan berkembangnya kemajuan teknologi yang semakin canggih. Manusia sebagai makhluk yang dinamis, tidak akan pernah berhenti dari kegiatan mencari dan menyebarkan informasi, informasi didapat dan disebar dari berbagai sumber yang salah satunya adalah website.

Website dapat digunakan untuk berbagai macam pemenuhan kebutuhan manusia akan informasi. Salah satunya adalah sebagai sarana pengetahuan tentang cara hidup sehat melalui komputer yang telah terkoneksi dengan jaringan internet sehingga kita dapat membuka sebuah website sesuai dengan informasi apa yang dibutuhkan. karena jika informasi hanya disajikan dalam suatu bentuk buku ,tentu saja yang mengakses adalah beberapa orang yang hanya memiliki buku tersebut.

Pentingnya hidup sehat merupakan hal yang harus kita jaga, salah satunya dengan berolahraga. Pada saat ini banyak masyarakat kita yang mulai berolahraga dengan latihan fitness, disamping untuk mendapatkan tubuh sehat kita juga akan mendapatkan tubuh yang ideal sesuai yang kita harapkan. Namun banyak dari masyarakat kita yang masih awam akan latihan fitness dengan melakukan gerakan – gerakan yang salah pada saat latihan sehingga bukan sehat dan tubuh ideal yang kita dapatkan akan tetapi cedera otot, karena salahnya pola latihan fitness yang diterapkan.

Dari fenomena diatas maka kita sebagai “mahasiswa” intelektual harus berfikir bagaimana caranya supaya kita bisa memberikan kemudahan kepada para pengguna untuk berinteraksi dengan memanfaatkan teknologi website.

Menyikapi semakin banyaknya peminat fitness dengan berbagai macam variasi – variasi latihan maka kami merancang dan menyajikan suatu kemudahan untuk para pemula yang ingin mengetahui informasi – informasi seputar fitness dalam bentuk website agar dapat memahami cara – cara latihan yang tepat.

Maka “Panduan latihan fitness untuk pemula Berbasis WEB” dipilih sebagai judul skripsi dimana nantinya diharapkan website ini mampu menyajikan informasi yang jelas dan menarik sehingga mudah dipahami.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas dapat dirumuskan beberapa masalah :

1. Bagaimana website menjadi media informasi yang lebih dinamis, efektif dan efisien bagi pemula ?
2. Bagaimana para pemula lebih mudah untuk memahami tentang informasi latihan yang baik dan benar serta makanan apa saja yang baik untuk dikonsumsi untuk menunjang pembentukan otot ?

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi website sangat luas sesuai dengan fungsi penerapannya. Untuk memfokuskan pembahasan, penulis membatasi ruang ruang lingkup yang lebih sempit yaitu bagaimana memanfaatkan sebuah website yang digunakan sebagai penunjang proses latihan fitness yang tepat agar dapat memberikan hasil serta manfaat yang baik bagi tubuh kita.

Bentuk dari website adalah website dinamis yang didalamnya berisi informasi tentang panduan latihan pembentukan otot yang benar dan juga informasi makanan – makanan yang baik dikonsumsi untuk penunjang pembentukan tubuh yang ideal. Serta dalam website dinamis ini juga terdapat artikel – artikel seputar fitness yang dapat memberikan wawasan yang lebih banyak untuk pemula.

Software yang digunakan untuk website ini adalah dreamweaver sebagai software utama, Adobe Photoshop Cs 2, xampp sebagai software pendukung.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat dari pembuatan web ini adalah:

1. Tujuan

- a. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

- b. Lulus program strata I dan memperoleh gelar sarjana komputer (S.Kom) di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta pada jurusan manajemen informatika.
- c. Menambah wawasan secara langsung melalui perancangan suatu web, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi
- d. Membuat alternatif baru metode penyampaian informasi, dalam rangka menunjang sarana proses belajar

2. Manfaat

- a. Membantu para pemula yang ingin mengetahui informasi tentang macam – macam variasi latihan yang tepat.
- b. Mengurangi terjadinya cedera pada otot karena salahnya pola latihan.
- c. Membantu mengembangkan teknologi khususnya teknologi informasi berbasis website.
- d. Sebagai referensi penelitian yang akan datang berkenaan dengan kegiatan latihan.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Agar data diperoleh dengan akurat dan juga mampu menyajikan informasi tentang program latihan fitness yang tepat maka penyusunan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

1. Wawancara

Metode ini digunakan untuk melengkapi data dan informasi dengan cara berkomunikasi secara langsung dengan pihak terkait.

2. Kepustakaan

Metode membaca dan mempelajari apa saja yang akan digunakan sebagai bahan penyusunan materi

3. Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan masalah yang akan dipecahkan

1.6 Metode Penulisan Laporan

Laporan ini akan disusun secara sistematis kedalam lima bab, masing masing bab yang akan diuraikan sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan laporan dan jadwal penelitian

2. Bab II Landasan teori

Menjelaskan tentang konsep dasar software yang digunakan dan aplikasi hardware yang digunakan, langkah langkah pengembangan system website.

3. BAB III Analisis Dan Perancangan Sistem

Dalam bab ini akan membahas mengenai ruang lingkup masalah, penganalisaan terhadap data, analisa terhadap perangkat lunak, perangkat keras serta user yang akan menggunakan aplikasi ini, sehingga dapat mempermudah dalam melakukan perancangan dan implementasi aplikasi ini.

4. Bab IV Hasil dan Pembahasan

Berisi mengenai pembahasan dari semua permasalahan yang dikemukakan dalam skripsi

5. Bab V Penutup

Bagian terakhir laporan yang berisikan tentang kesimpulan dan saran

