

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemampuan sistem komputer yang hampir tidak mengenal batasan waktu dan tenaga mengakibatkan manusia mengusahakan agar suatu sistem komputer memiliki penalaran logis yang sama dengan manusia, ide ini dinamakan kecerdasan buatan (*artificial intellegence*). Artificial Intellegence (AI) merupakan sub bidang pengetahuan komputer yang membuat komputer berfikir dan bertindak seperti manusia. Salah satu bagian khusus dari kecerdasan buatan yang paling sering dimanfaatkan oleh manusia adalah sistem pakar (*expert system*). Penerapan sistem pakar saat ini banyak ditemui dalam berbagai bidang salah satunya yaitu bidang olahraga khususnya fitness dan binaraga.

Binaraga adalah kombinasi berbagai aktivitas. Aktivitas itu antara lain latihan beban, cardio vascular exercise atau aktivitas aerobic, pengaturan makan yang bergizi serta pengaturan istirahat yang cukup. Olahraga yang teratur, makanan yang teratur, dan istirahat yang teratur adalah tiga factor utama dalam olahraga ini. Satu sama lain saling berkaitan dan dilakukan dengan seimbang. Keseimbangan dalam hidup maupun keseimbangan dalam beraktivitas merupakan factor penting dalam keberhasilan kita mencapai tujuan yang diharapkan. Setiap orang mempunyai tujuan yang berbeda – beda namun olahraga ini dapat mengakomodasi tujuan tersebut, ada yang bertujuan untuk menurunkan berat badan atau melangsingkan tubuh, menaikkan berat badan, meningkatkan kekuatan

dan penampilan fisik yang lebih baik. Binaraga adalah kendaraan yang baik bagi kita semua dalam mencapai tujuan yang diharapkan.

Untuk itulah penulis mengambil judul **“Sistem Pakar Berbasis Web Untuk Menentukan Gaya Hidup Sehat Dengan Fitnes Dan Binaraga”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat diambil rumusan masalah yaitu: **Bagaimana membangun sebuah sistem pakar berbasis web untuk menentukan gaya hidup sehat dengan fitnes dan binaraga?**

1.3 Batasan Masalah

Berikut ini adalah batasan masalah dari pembuatan laporan ini :

1. Membahas tentang Gaya Hidup Sehat Fitness dan Binaraga.
2. Fitur atau menu pada halaman utama adalah home (berita), Identifikasi Latihan ,Identifikasi Makan, buku tamu dan Profil. Sedangkan pada halaman administrator adalah pengelolaan basis pengetahuan (penambahan, pengubahan atau penghapusan) terhadap Identifikasi Latihan ,Identifikasi Makan, buku tamu dan Profil. dan setting.
3. Metode penalaran yang digunakan dalam sistem ini adalah backward chaining.
4. Representasi pengetahuan yang digunakan dalam sistem ini adalah kaidah produksi.

5. untuk keamanan data menggunakan password.
6. Software yang digunakan adalah PHP Triad, Macromedia Dreamweaver MX, dan Adobe Photoshop CS.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian adalah :

1. Menghasilkan suatu aplikasi sistem pakar untuk menambahkan pengetahuan membentuk tubuh kearah yang lebih baik dan sehat kepada masyarakat umum.
2. Sebagai syarat kelulusan menempuh program Strata 1 Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metodologi Penelitian

1. Metode Observasi

Metode pengamatan langsung terhadap objek penelitian agar diperoleh informasi yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan.

2. Metode Wawancara

Metode wawancara secara langsung dengan narasumber yang terkait, yaitu atlit binaraga dan instruktur fitness.

3. Metode Pustaka

Metode pengumpulan data dari buku-buku umum, majalah, dan sumber tertulis yang lain, yaitu dari buku Ade Rai yang berisi info tentang gaya hidup sehat fitness dan binaraga.

1.6 Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan ini diuraikan dalam beberapa bab yang saling terkait.

Adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II DASAR TEORI

Pembahasan singkat tentang semua teori yang terkait dengan proses analisis dan perancangan sistem.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Membahas mengenai analisis kebutuhan sistem dan perancangan sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang implementasi dari perancangan sistem yang telah dibahas pada bab sebelumnya, dan pembahasan dari output yang dihasilkan software.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran dari penelitian untuk pengembangan.