

**PROJEK APLIKASI OLAHRAGA MAHASISWA**  
**UJIAN TENGAH SEMESTER**  
**MATA KULIAH PEMROGRAMAN MOBILE**



**DISUSUN OLEH**

<b>NAMA</b>	<b>NIM</b>
1. Elang Himawan	220103055
2. Syahrul Azhar Faisal	220103077
3. Yosua Aremathea Novantoro	220103080

Dosen Pengampu: Triyono, S.Kom

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**TEKNIK INFORMATIKA**  
**UNIVERSITAS DUTA BANGSA SURAKARTA**  
**2023/2024**

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam lingkungan universitas, mahasiswa seringkali menghadapi tantangan dalam menjaga keseimbangan antara studi, aktivitas sosial, dan kegiatan fisik. Meningkatnya kesadaran akan pentingnya gaya hidup sehat telah mendorong kebutuhan untuk mempromosikan olahraga dan kebugaran di kalangan mahasiswa. Akan tetapi, banyak mahasiswa yang kesulitan dalam merencanakan dan mengikuti rutinitas olahraga yang konsisten karena keterbatasan waktu dan kurangnya motivasi. Selain itu, interaksi sosial yang terjadi melalui kegiatan olahraga sering terhambat oleh kurangnya informasi dan organisasi yang efektif.

### **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana cara mahasiswa dapat dengan mudah mengakses informasi terkait kegiatan olahraga yang tersedia di kampus?
2. Bagaimana aplikasi dapat membantu mahasiswa dalam merencanakan dan mengelola jadwal olahraga mereka?
3. Bagaimana meningkatkan motivasi mahasiswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan olahraga secara rutin?
4. Bagaimana teknologi dapat membantu dalam meningkatkan interaksi sosial melalui olahraga?

### **1.3 Tujuan Aplikasi Dibuat**

Aplikasi ini dibuat dengan tujuan untuk:

1. Memberikan akses mudah kepada mahasiswa terhadap informasi kegiatan olahraga yang tersedia di universitas.
2. Memudahkan pengelolaan jadwal olahraga pribadi, sehingga memungkinkan mahasiswa untuk mengintegrasikan aktivitas fisik dalam rutinitas harian mereka.
3. Meningkatkan motivasi dan partisipasi mahasiswa dalam berbagai kegiatan olahraga melalui fitur pencatatan pencapaian dan sistem reward.
4. Memfasilitasi pembentukan komunitas olahraga di kalangan mahasiswa melalui fitur interaksi sosial, seperti mencari dan mengundang teman untuk berolahraga bersama.

### **1.4 Manfaat Aplikasi**

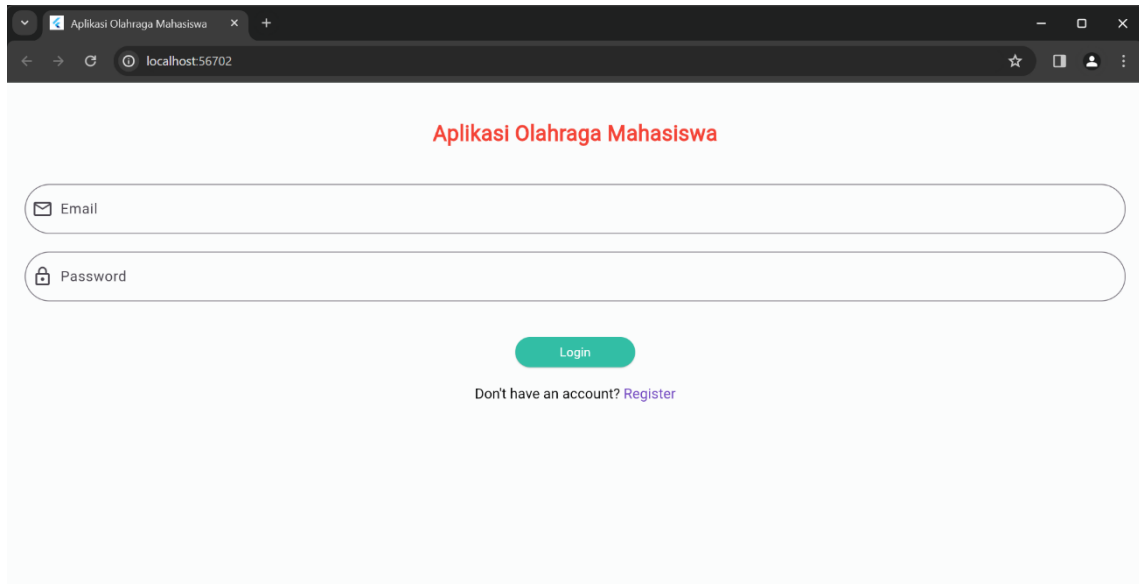
Pengembangan aplikasi ini menawarkan berbagai manfaat, di antaranya:

1. Peningkatan kesehatan bagi mahasiswa
2. Meningkatkan interaksi sosial antar mahasiswa
3. Kemudahan akses dan penggunaan dalam hal keolahragaan mahasiswa

## BAB 2

### PEMBAHASAN FITUR-FITUR APLIKASI

#### 1. Fitur Login atau Mendaftar

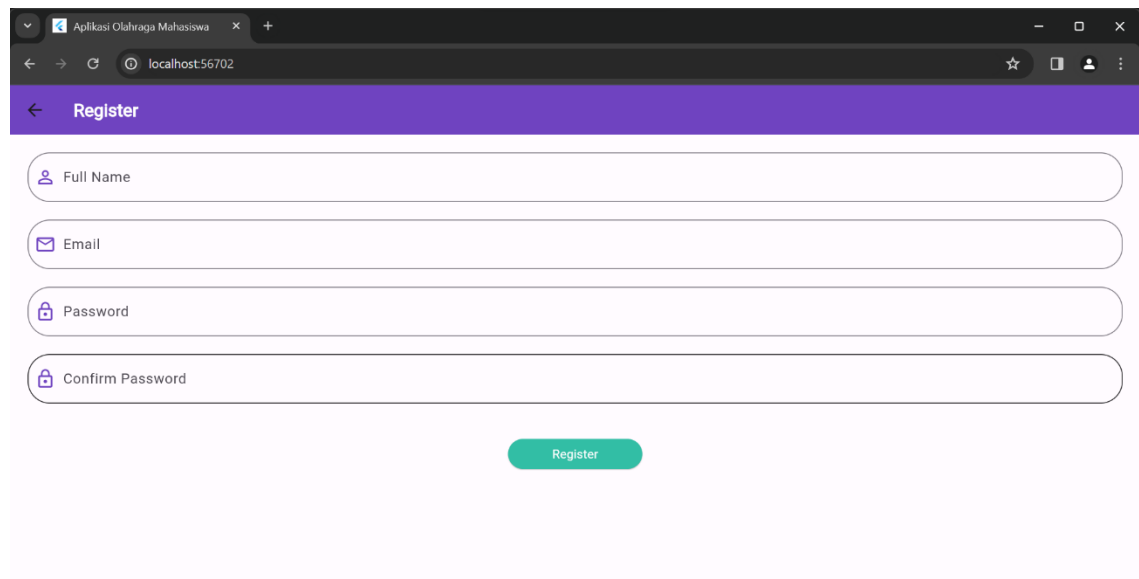


The screenshot shows a web browser window with the title 'Aplikasi Olahraga Mahasiswa'. The address bar shows 'localhost:56702'. The page has a light blue background. At the top, the title 'Aplikasi Olahraga Mahasiswa' is displayed in red. Below the title, there are two input fields: 'Email' and 'Password'. The 'Email' field has an envelope icon on the left, and the 'Password' field has a lock icon on the left. Below these fields is a green 'Login' button. Under the button, there is a link that says 'Don't have an account? Register'.

#### Penjelasan Fitur :

Fitur ini adalah pintu masuk pertama pengguna ke dalam aplikasi. Pengguna baru dapat mendaftarkan diri dengan mengisi detail seperti nama, email, dan password apabila belum memiliki akun untuk login aplikasi. Fitur ini juga mendukung login bagi pengguna yang telah terdaftar sebelumnya.

#### 2. Fitur Pengisian Formulir Pendaftaran (Registrasi)

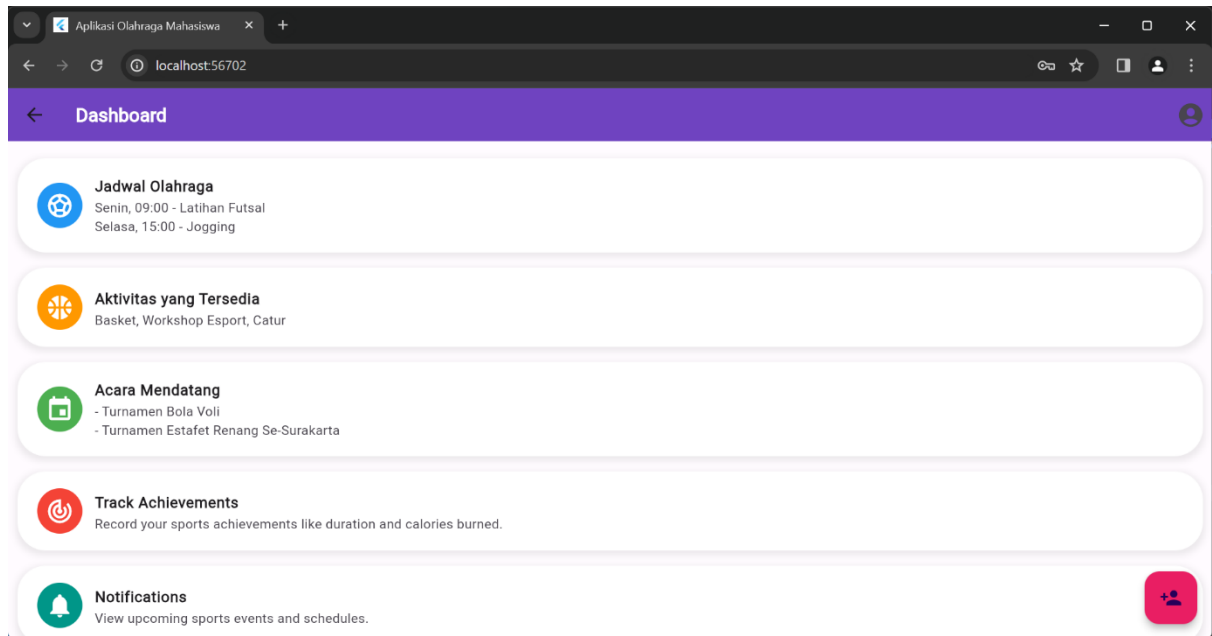


The screenshot shows a web browser window with the title 'Aplikasi Olahraga Mahasiswa'. The address bar shows 'localhost:56702'. The page has a light blue background. At the top, there is a purple header bar with a back arrow and the word 'Register'. Below the header, there are four input fields: 'Full Name', 'Email', 'Password', and 'Confirm Password'. Each field has an icon on the left: a person for 'Full Name', an envelope for 'Email', and a lock for both 'Password' and 'Confirm Password'. Below these fields is a green 'Register' button.

### Penjelasan Fitur :

Setelah mendaftar, pengguna diharapkan mengisi formulir yang lebih detail mencakup nama lengkap, alamat email, password, konfirmasi password. Setelah mahasiswa selesai melakukan registrasi pengguna akan diarahkan kembali ke login untuk memasukkan alamat email dan password untuk masuk ke dalam aplikasi menuju dashboard.

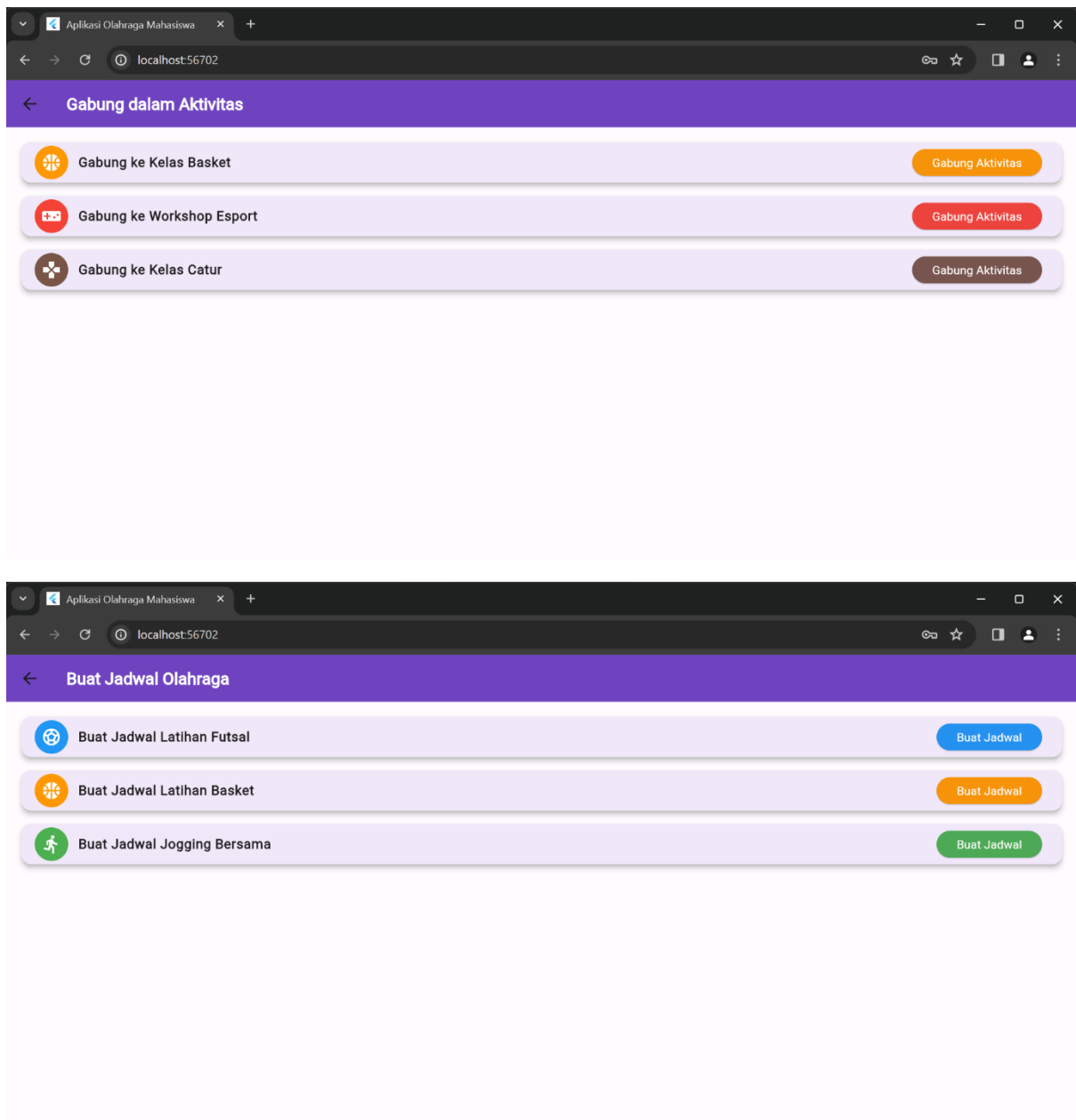
### 3. Fitur Dashbord



### Penjelasan Fitur :

Dashbord merupakan inti dari interaksi pengguna dengan aplikasi. Melalui dashbord, pengguna dapat melihat sekilas semua kegiatan olahraga yang relevan, jadwal mereka, aktivitas olahraga, acara mendatang, track achievements, notifications, tambah atau undang teman, dan profil. Dashbord ini didesain untuk memberikan pengalaman pengguna yang intuitif, memungkinkan mahasiswa untuk dengan cepat memahami jadwal olahraga mereka dan update terbaru terkait dengan aktivitas olahraga di kampus.

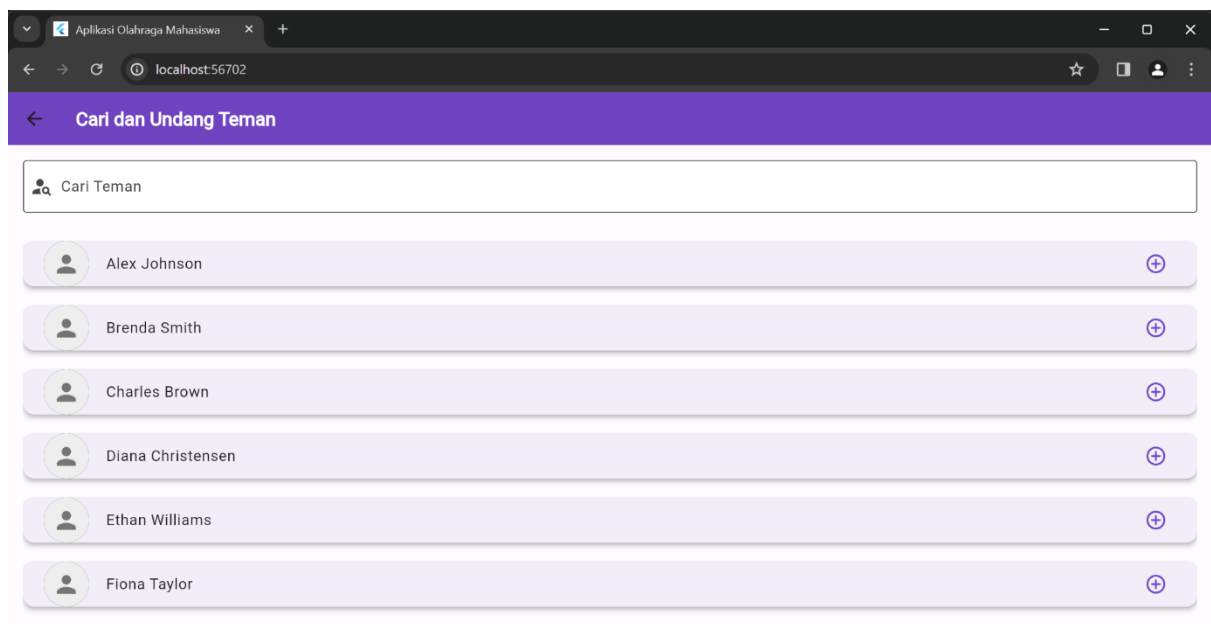
#### 4. Fitur Pengguna Bergabung dengan Aktivitas Olahraga yang Ada atau Membuat Jadwal Olahraga Baru



#### Penjelasan Fitur :

Fitur ini menawarkan fleksibilitas kepada mahasiswa untuk bergabung dalam aktivitas yang telah dijadwalkan oleh pengguna lain atau membuat jadwal olahraga baru sesuai dengan preferensi mereka. Pengguna dapat mengatur aktivitas kelompok dan mengundang orang lain untuk bergabung. Fitur ini memfasilitasi interaksi sosial dan kolaborasi antar mahasiswa, serta meningkatkan partisipasi dalam berbagai kegiatan olahraga.

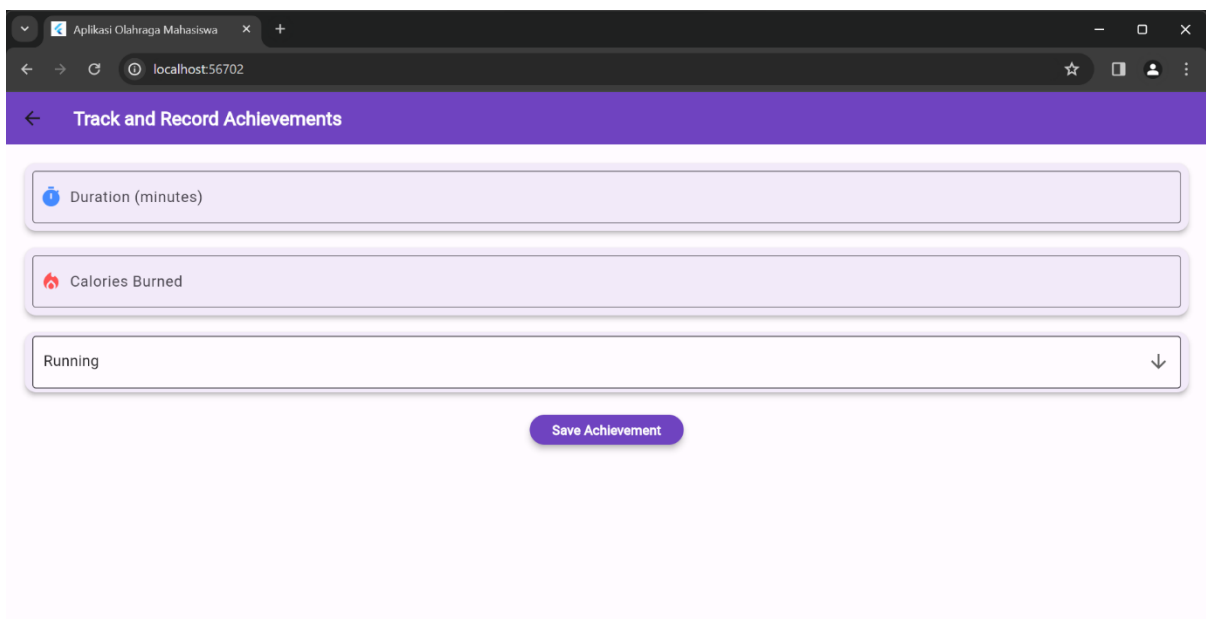
## 5. Fitur Pengguna Mencari dan Mengundang Teman Olahraga



### Penjelasan Fitur :

Fitur ini memungkinkan pengguna untuk mencari teman atau pengguna lain dengan minat olahraga yang sama. Dengan mengundang teman untuk berpartisipasi dalam kegiatan bersama, aplikasi ini mempromosikan lingkungan sosial yang mendukung dan memotivasi. Fitur ini sangat bermanfaat untuk membangun komunitas olahraga yang kuat dan meningkatkan motivasi melalui dukungan sosial.

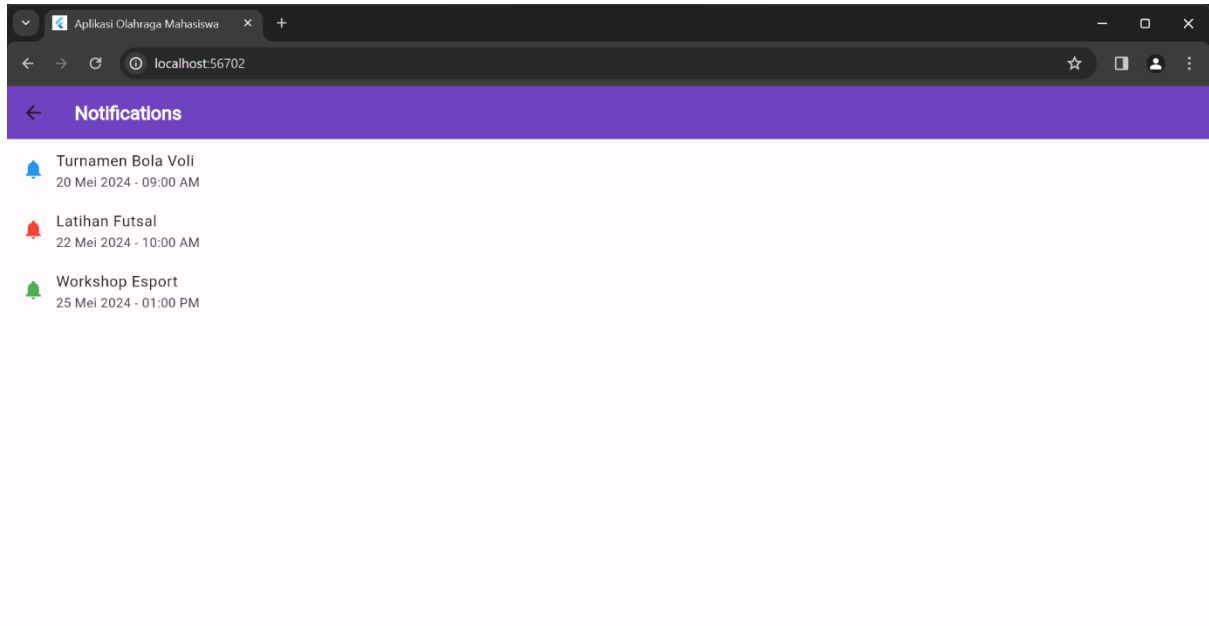
## 6. Fitur Melacak dan Mencatat Pencapaian Olahraga



### Penjelasan Fitur :

Pengguna dapat melacak berbagai aspek dari aktivitas olahraga mereka melalui aplikasi, seperti durasi, frekuensi, jenis olahraga, dan kalori yang dibakar. Data ini disimpan dan dianalisis untuk memberikan feedback yang bermanfaat serta wawasan tentang kemajuan kebugaran pengguna. Fitur ini juga mencakup setting tujuan dan tantangan untuk mendorong pengguna mencapai target kebugaran mereka.

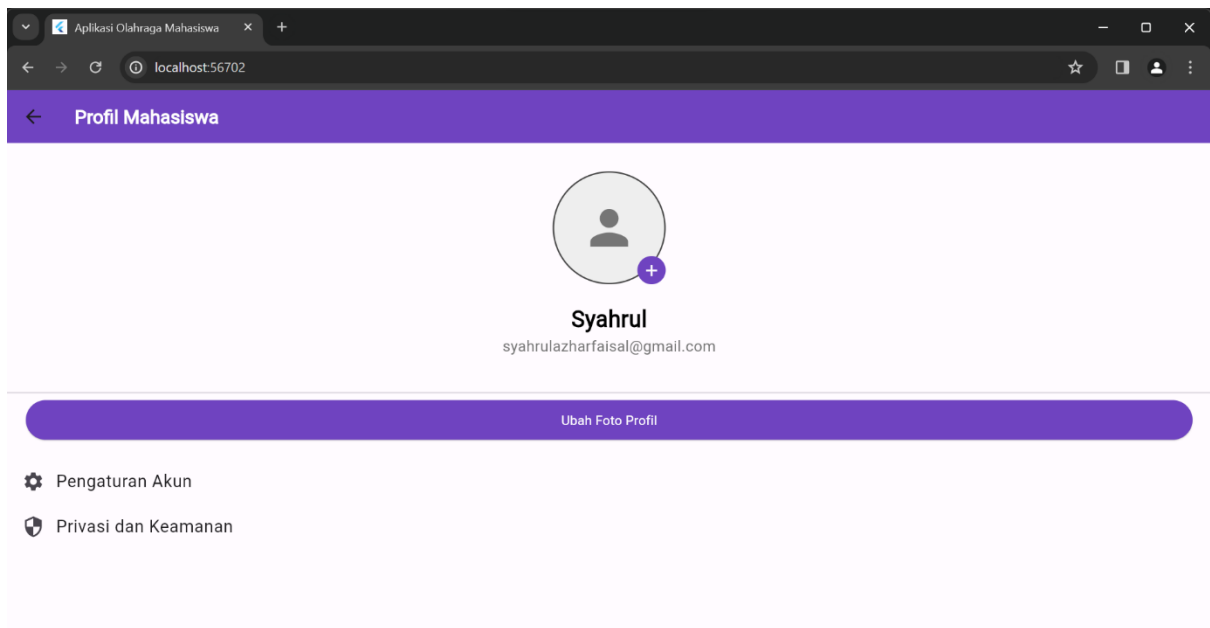
### 7. Fitur Menerima Notifikasi Tentang Acara Olahraga atau Jadwal Olahraga yang Akan Datang



### Penjelasan Fitur :

Fitur notifikasi memastikan bahwa pengguna selalu terinformasi tentang kegiatan olahraga yang akan datang. Pengguna akan menerima pemberitahuan tentang kegiatan baru, perubahan jadwal, dan pengingat untuk acara yang mereka rencanakan untuk ikuti. Notifikasi ini membantu pengguna untuk tetap terorganisasi dan memaksimalkan partisipasi dalam berbagai kegiatan olahraga.

## 8. Fitur Profil



### Penjelasan Fitur :

Fitur profil merupakan fitur yang didalamnya mencakup foto profil, nama mahasiswa, dan email yang telah ter-registrasi sebelumnya. Pengguna aplikasi dapat mengubah foto profil, nama dan memperbarui email yang telah dimiliki sesuai keinginannya.



## **BAB 3**

### **PENUTUP**

#### **Kesimpulan**

Projek Aplikasi Olahraga Mahasiswa telah dirancang untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa dalam mengelola dan mengintegrasikan aktivitas olahraga ke dalam rutinitas harian mereka. Melalui delapan fitur utama yang telah dibahas, aplikasi ini menyediakan alat-alat yang komprehensif untuk meningkatkan aksesibilitas, keterlibatan, dan motivasi mahasiswa terhadap kegiatan olahraga. Dari proses login yang aman, pengisian formulir pendaftaran yang informatif, hingga dashboard interaktif yang menampilkan semua informasi kegiatan olahraga yang relevan, aplikasi ini mendukung mahasiswa dalam merencanakan dan mengikuti kegiatan olahraga dengan lebih baik.

Fitur pencarian dan pengundangan teman, serta kemampuan untuk bergabung atau membuat jadwal olahraga sendiri, tidak hanya meningkatkan partisipasi olahraga tetapi juga memperkuat hubungan sosial antar pengguna. Fasilitas melacak pencapaian olahraga dan menerima notifikasi tentang kegiatan mendatang menambah nilai tambah dalam memotivasi mahasiswa untuk terus aktif dan terlibat dalam komunitas olahraga di kampus.

Lampiran Link Projek :

Link GDrive Projek :

<https://drive.google.com/file/d/1zNV3yam57j2la01iHWSghNyMSGCX5mLs/view?usp=sharing>

Link GitHub Projek : <https://github.com/SyahrulAzharF/Project-Aplikasi-Olahraga-Mahasiswa>

Link YouTube Video Projek : <https://youtu.be/tIpM1hYiSS8?si=0zw1sQaHSYKbAC2W>