

LAPORAN APLIKASI PERANGKAT BERGERAK

TUGAS BESAR 1B



DISUSUN OLEH KELOMPOK 9 :

HITA PRADIPTA	1303220083
MUHAMMAD KEINAN RASYID	1303223158
IRENNE DEVITA IRAWAN	1303220084
RAISSA MULIA ELVIRA	1303223015
IDDAM AGFAR	1303213135

PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI INFORMASI

FAKULTAS INFORMATIKA

TELKOM UNIVERSITY

BANDUNG

1. Latar Belakang

Olahraga adalah hal penting di dalam kehidupan manusia yang berfungsi untuk menjaga fisik dan mental sehat. Aktivitas fisik rutin tidak hanya memperbaiki kebugaran tubuh, tetapi juga dapat meningkatkan mental kesejahteraan, mengurangi stres, serta memperbaiki motivasi untuk menjalankan aktivitas sehari-hari. Salah satu jenis olahraga yang populer pada masa kini adalah fitness. Fitness mencakup beberapa jenis latihan seperti contohnya angkat beban (*weight lifting*), aerobik (*aerobics*), dan *workout*. Gaya hidup fitness menjadi tren masyarakat perkotaan di Indonesia. Tak semua orang bisa menjadikan fitness sebagai sebagian gaya hidup sehat. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan, keterbatasan waktu dan fasilitas latihan. Di sisi lain, kemajuan teknologi telah mendorong munculnya berbagai platform digital aplikasi reservasi fasilitas kebugaran yang memungkinkan pengguna untuk reservasi virtual. Aplikasi semacam ini yang dapat membantu pengguna untuk reservasi fasilitas latihan, mentor latihan, dan rekomendasi latihan yang sesuai dengan keperluan pengguna. Situasi ini sangat relevan di negara seperti Indonesia, dimana kurangnya fasilitas dan mentor latihan.

Oleh karena itu, *Fitlife* hadir sebagai solusi inovatif untuk menjawab tantangan tersebut. Aplikasi ini dirancang khusus untuk membantu masyarakat dalam memesan fasilitas latihan, mentor latihan, dan rekomendasi latihan yang sesuai dengan keperluan pengguna. *Fitlife* menawarkan jadwal latihan (kelas), informasi mentor latihan, serta rekomendasi latihan yang dapat disesuaikan dengan tujuan dan kondisi pengguna.

2. Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan latar belakang diatas, tujuan dan manfaat dari aplikasi ini adalah:

2.1. Tujuan Aplikasi

- Menyediakan platform reservasi fasilitas kebugaran yang memudahkan pengguna dalam memesan tempat latihan sesuai dengan kebutuhan dan jadwal mereka.
- Menyediakan informasi mentor latihan secara digital agar pengguna dapat memilih mentor sesuai dengan preferensi dan tujuan kebugaran mereka.
- Memberikan rekomendasi latihan yang sesuai dengan tujuan, kondisi fisik, dan tingkat kebugaran pengguna melalui fitur yang terintegrasi dalam aplikasi.
- Mengoptimalkan pengalaman pengguna dalam mengakses fasilitas dan layanan kebugaran melalui aplikasi berbasis Android, termasuk kemampuan untuk mengakses secara offline jika memungkinkan.

- Meningkatkan kesadaran dan motivasi masyarakat untuk menjalani gaya hidup sehat dan aktif melalui dukungan teknologi digital yang mudah diakses.

2.2. Manfaat Aplikasi

- **Bagi Masyarakat Umum:**

Mempermudah akses terhadap fasilitas dan layanan kebugaran, terutama bagi masyarakat yang memiliki keterbatasan waktu, lokasi, atau informasi mengenai tempat dan mentor latihan.

- **Bagi Pengguna Aplikasi:**

Memberikan kemudahan dalam merencanakan aktivitas kebugaran secara mandiri melalui fitur reservasi fasilitas, informasi mentor, serta rekomendasi latihan yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi pengguna.

- **Bagi Pengelola Fasilitas dan Mentor Latihan:**

Menjadi sarana promosi dan manajemen jadwal yang lebih efisien untuk menarik serta mengatur jumlah peserta kelas atau sesi latihan secara terorganisir.

- **Bagi Dunia Pendidikan dan Teknologi:**

Menambah referensi dan literatur terkait pemanfaatan teknologi mobile dalam bidang kesehatan dan kebugaran, khususnya dalam konteks pengembangan aplikasi berbasis Android.

- **Bagi Peneliti Selanjutnya:**

Memberikan dasar dan inspirasi untuk pengembangan lanjutan, baik dari segi fitur, antarmuka pengguna, maupun integrasi teknologi baru seperti kecerdasan buatan untuk personalisasi program latihan.

3. Fitur Aplikasi

Untuk mendukung manfaat yang ingin dicapai, aplikasi *Fitlife* akan dilengkapi dengan beberapa fitur utama sebagai berikut:

- **Register dan Login**
Fitur untuk pendaftaran pengguna baru dan autentikasi pengguna yang sudah terdaftar.
- **Home**
Tampilan utama yang menyediakan ringkasan aktivitas, rekomendasi kelas, trainer, dan informasi penting lainnya.
- **Add**
Fitur yang memungkinkan pengguna untuk:

- Menambahkan jadwal kelas ke agenda pribadi
- Menambahkan data aktivitas kelas
- Menambahkan member untuk mengikuti kelas.
- Kelas dan Pelatih
Menyediakan informasi kelas yang tersedia dan informasi lengkap terkait pelatih.
- History
Menampilkan riwayat aktivitas pengguna, termasuk kelas yang diikuti, jadwal latihan, dan transaksi pengguna.
- Notification
Memberikan notifikasi terkait jadwal kelas, update kelas, dan informasi penting lainnya.
- Profile
Halaman yang memungkinkan pengguna untuk mengelola data pribadi dan pengaturan akun lainnya.

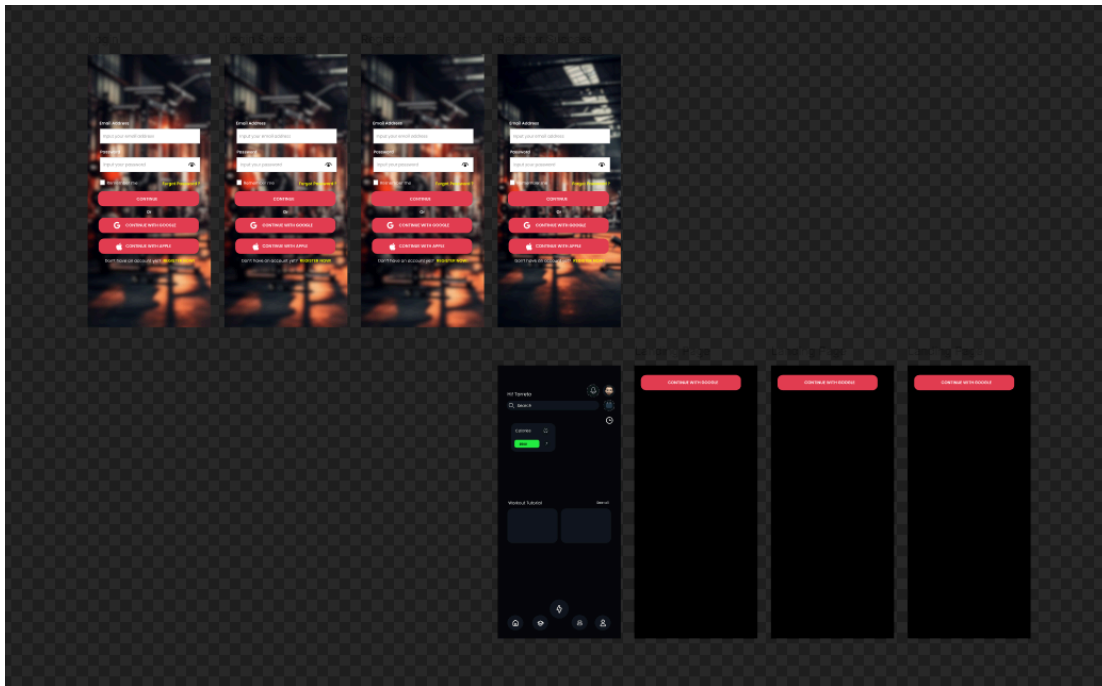
4. Alat yang digunakan

Dalam pengembangan aplikasi *Fitlife*, berbagai alat dan teknologi digunakan untuk membangun sistem yang responsif dan mudah diakses. Berikut adalah pembagian alat dan teknologi yang digunakan:

- Frontend: flutter
- Backend: flutter
- Desain: figma

5. Progress Tugas Besar

Progress yang dilakukan kelompok kami pada saat ini adalah membuat desain mockup aplikasi, berikut adalah lampiran desain aplikasi yang kami buat:



6. Referensi

Prastia Zaman, Giras Matahari, & Hariandi Maulid. (n.d.). *Home Workout: Aplikasi berbasis Android untuk kegiatan olahraga di rumah*. Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom.

https://repo.unsrat.ac.id/2913/1/Jurnal_KlaudioKoloay_13021106159.pdf