

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap orang ingin memiliki tubuh yang sehat dimasa pandemi ini maka dari itu banyak dari kalangan masyarakat yang mulai berolahraga untuk Kesehatan dan imun yang kuat, dan olahraga atau aktivitas fisik sebagai dari PHBS merupakan hal yang sangat penting di masa pandemi *Covid-19* yang masih berlangsung saat ini. Dikutip dari *International Journal of Cardiovascular Science*, olahraga atau aktivitas fisik, terutama pada intensitas dan durasi sedang, dapat mendukung respon imun dan meningkatkan daya tahan tubuh terhadap penyakit. Sedangkan, olahraga dengan intensitas tinggi dan berkepanjangan tidak disarankan untuk dilakukan karena dapat menyebabkan imunosupresi atau menurunkan imunitas tubuh.

Beberapa hasil penelitian juga menunjukkan bahwa olahraga atau aktivitas fisik dapat mencegah terjadinya gangguan mental yang dialami oleh sebagian orang karena adanya penerapan karantina dan isolasi, maupun jaga jarak (*physical dystancing*) akibat pandemi *Covid-19*. Gangguan mental tersebut misalnya depresi, kecemasan, sindrom kelelahan dan stress.

Berolahraga atau melakukan aktivitas fisik juga dapat menghindarkan seseorang dari penyakit jantung, diabetes, dan tekanan darah tinggi, penyakit yang kemungkinan besar dapat terjadi pada masa pandemi *Covid-19* karena kurangnya aktivitas fisik masyarakat yang cenderung menghabiskan waktu di rumah dengan menonton televisi, menggunakan handphone, dan bermain game, sehingga berisiko mengalami penyakit jantung, diabetes, dan tekanan darah tinggi.

Dengan banyaknya masyarakat yang gemar olahraga di masa ini, maka kami memberikan solusi dengan membuat aplikasi Squarety yaitu aplikasi yang dapat memudahkan seseorang yang gemar berolahraga untuk dengan mudah membeli tanpa harus mencari keluar rumah dengan membeli produk yang diminati dari setiap masyarakat yang lagi minat dengan olahraga tertentu. Misalnya seperti membeli sepatu dan pakaian olahraga dengan kualitas terbaik dan juga original dan fitur sewa lapangan untuk orang yang ingin berolahraga misalnya sepak bola bisa memesan lapangan melauai aplikasi squarety ini, karena aplikasi ini akan mendeteksi menggunakan gps atau maps untuk mencari lapangan terdekat dari wilayah pengguna yang ingin sewa lapangan dengan aplikasi Squarety ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dari itu rumusan masalah secara bertahap terdiri dari:

1. Bagaimana aplikasi *Squarety* dapat memudahkan konsumen dalam membeli barang ataupun pakaian olahraga yang diinginkan?
2. Bagaimana aplikasi *Squarety* banyak diminati konsumen dalam memesan aksesoris olahraga?
3. Bagaimana bentuk implementasi aplikasi berbasis *Mobile* yang dikembangkan untuk diakses oleh konsumennya?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun secara bertahap. Maka, didapatkan tujuan dan manfaat penelitian, yaitu :

1.3.1 Tujuan Penelitian

1. Aplikasi *Squarety* berbasis *Mobile* dapat memudahkan konsumen dalam memilih ukuran merek yang diinginkan.
2. Aplikasi *Squarety* berbasis *Mobile* dapat memudahkan konsumen dalam menemukan harga yang sesuai dari yang termahal dan termurah.
3. Aplikasi *Squarety* juga memberikan rekomendasi sepatu yang sedang promo dan juga yang paling laku.

1.3.2 Manfaat Penelitian

1. Aplikasi *Squarety* dapat mengelola data akun konsumen apa yang sering dibeli sehingga akan direkomendasikan otomatis melalui aplikasi tersebut.
2. Aplikasi *Squarety* membuat konsumen tidak khawatir lagi dalam membeli barang yang diinginkan asli atau tidaknya.
3. Aplikasi *Squarety* dapat membuat puas konsumennya karena produknya asli dan juga sesuai dengan ukuran yang diinginkan karena sebelum membeli akan membuat validasi terlebih dahulu ukuran badan konsumennya.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan Tujuan dan Manfaat yang telah disusun secara bertahap. Maka, didapatkan Batasan Masalah penelitian, yaitu:

1. Aplikasi *Squarety* ini dirancang berbasis *Mobile* dengan menggunakan aplikasi *figma*
2. Penelitian ini hanya sampai tahap *Prototype* menggunakan aplikasi *figma* dalam pembuatan aplikasi berbasis *Mobile*.
3. Aplikasi *Squarety* ini menggunakan beberapa *tools* yang ada di *figma* salah satunya adalah *Plugins*.
4. Konsumen harus mengisi data ukuran badan sebelum membeli produk yang diinginkan
5. Aplikasi ini hanya berfokus pada *brand* ternama saja dari produk olahraga seperti: Adidas, Nike, Puma, Reebok, Vans, Fila.