

1.2. Identifikasi Masalah

Dalam pembuatan *website* ini terdapat beberapa permasalahan yang menjadi titik pembahasan pada *website* ini adalah :

1. Komunitas *street workout* memerlukan sebuah media alternatif dalam penyebarluasan informasi ke publik atau masyarakat luas, agar lebih memudahkan informasi tersebut bagi pihak-pihak yang membutuhkan.
2. Di butuhkan sarana *online* sebagai tempat berbagi (*sharing*) yang dapat di akses kapan pun dan dimana pun, baik oleh anggota *street workout* ataupun pihak lain yang membutuhkan.

1.3. Perumusan Masalah

Dalam pembuatan *website* ini terdapat beberapa permasalahan yang menjadi titik pembahasan pada *website* ini adalah :

1. Bagaimana merancang *database website* komunitas *street workout*. ?
2. Bagaimana Merancang *website* komunitas *street workout* menggunakan *HTML* dan *PHP*. ?
3. Bagaimana memanfaatkan media berbasis *online* dalam *website* komunitas *street workout* untuk media berbagi informasi dan berkumpulnya komunitas *streetworkout* di Jakarta.?

1.4 Maksud dan Tujuan

1.4.1 Maksud

Untuk membangun *website* komunitas street workout yang dapat membantu anggota Komunitas street workout lebih muda dalam memberikan motivasi kepada masyarakat untuk lebih sehat dan positif memanfaatkan masa muda dengan berolahraga, tanpa mengeluarkan banyak uang banyak.

1.4.2 Tujuan

Mengenalkan *street workout* kepada Masyarakat luas sebagai salah satu Metode latihan fisik dan sesi latihan secara gratis serta menyediakan panduan bagi tim-tim anggota dengan menciptakan lingkungan yang mendukung dan kondusif.

1.5. Metode Penelitian

1.5.1 Teknik Penelitian

Di dalam penyusunan laporan ini, penulis menggunakan tiga metode penelitian data, yaitu:

1. Observasi

Yaitu dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan komunitas *street workout* Jakarta.

2. Wawancara

Dalam hal ini penulis berusaha dalam pengumpulan data dengan cara mewawarai anggota beserta pengurus komunitas *street workout* Jakarta untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan perancangan komunitas street workout menggunakan metode *waterfall* berbasis web.

3. Studi Pustaka

Penulis membaca dan mempelajari bahan-bahan referensi dari *internet*, mengambil referensi dan membaca beberapa buku yang berhubungan dengan skripsi ini

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Model pengembangan perangkat lunak yang penulis gunakan adalah *model waterfall* tahapan dalam *model waterfall* adalah

1. Analisa kebutuhan sistem

Analisis kebutuhan sistem bertujuan untuk mengetahui teknologi seperti apa yang cocok untuk diterapkan di perangkat keras dan perangkat lunak apa saja yang dibutuhkan, serta siapa saja pengguna yang akan menggunakan sistem ini.

2. *Design*

Tahapan ini merupakan tahap penerjemah dari keperluan atau data yang telah dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh *user*.

3. *Code generation*

Pada tahap ini bahasa pemrograman yang digunakan PHP dan *database Mysql* dimana untuk menerapkan perancangan komunitas *street workout* menggunakan metode *waterfall berbasis web*.

4. *Testing*

Untuk mengetahui bagaimana program yang di buat dan mengetahui di mana kekurangan program tersebut penulis menggunakan *blackbox testing*.

5. *Support*

Menggunakan *software* dan *hardware* yang *support* untuk pembuatan *website*.

1.6. Ruang Lingkup

Pada perancangan situs *website* komunitas *street workout* penyajian informasi antara admin dengan dengan pengunjung dan informasi yang di sajikan antara lain, home, *profil*, visi dan misi, *event-event*, *gallery*, *contact person* dan *sistem* ini Mempunyai fitur *admin login* untuk mengatur keseluruhan *website*.