

## **ABSTRAK**

# **PENGEMBANGAN APLIKASI PEREKAM AKTIVITAS *PUSHUP, SITUP, DAN SQUATS* DENGAN METODE GAMIFIKASI BERBASIS ANDROID PADA BAGIAN *STRENGTH***

Oleh

**PRADIPTA PRIYA ADYATMIKA 1202154221**

Kebiasaan olahraga di dunia masih sangat kurang. Lebih dari seperempat orang dewasa di seluruh dunia kekurangan aktivitas fisik untuk menjaga tubuhnya untuk tetap sehat. Banyak penyakit yang dapat dihindari dengan melakukan kebiasaan olahraga, namun untuk membangun kebiasaan itu tidak mudah. Untuk membantu masyarakat membangun kebiasaan yang sehat maka dibangun aplikasi yang mencatat aktivitas kebiasaan olahraga yaitu aktivitas fisik seperti *pushup*, *situp* dan *squats* dengan menggunakan gamifikasi sehingga membantu pengguna untuk merasakan pencapaian langsung. Selain aplikasi, rencana bisnis juga dibangun untuk mendapatkan pendapatan melalui aplikasi.

Tugas akhir ini dilaksanakan dengan menggunakan metode konseptual. Dalam pengembangan aplikasinya, pengembangan menggunakan metode *extreme programming*. Untuk mengecek kesesuaian aplikasi dengan pengguna, metode yang digunakan adalah *User Acceptance Test* (UAT) oleh 33 pengguna dan untuk mengecek kelayakan bisnis digunakan metode *Return of Investment* (ROI).

Hasil yang didapatkan dari tugas akhir ini bisa diketahui bahwa aplikasi memiliki beberapa kelebihan dibandingkan aplikasi yang lain. Tingkat penerimaan aplikasi sebesar oleh pengguna adalah 81,16%. Selain itu, tingkat pendapatan laba bersih yang dihasilkan dari rencana bisnis yang dibuat menunjukkan bahwa rencana bisnis layak untuk dilakukan.

Kata Kunci: android, pengembangan, aplikasi, gamifikasi, sistem informasi.