

BABI I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi dari masa ke masa sangat berbeda dan tentunya penggunaan dalam fungsi dan manfaatnya terus meningkat dari tahun ke tahun. Penggunaan teknologi pada masa sekarang ini sangat meningkat daripada masa dahulu, dikarenakan pada masa saat ini penggunaan teknologi digunakan untuk semua kalangan dari muda hingga tua dan pemanfaatan tersebut sangat berpengaruh besar bagi para pelaku wirausaha. Fitness adalah aktivitas yang mampu membuat orang menjadi lebih bugar dengan olahraga latihan angkat beban (*weight lifting*), aerobik dan pemenuhan nutrisi.

Penggunaan internet dalam bisnis berubah dari fungsi sebagai alat untuk pertukaran informasi secara elektronik menjadi alat untuk aplikasi strategi bisnis, seperti: pemasaran, penjualan, dan pelayanan pelanggan. Pemasaran di Internet cenderung menembus berbagai rintangan, batas bangsa, dan tanpa aturan-aturan yang baku. Sedangkan pemasaran konvensional, barang mengalir dalam partai-partai besar, melalui pelabuhan laut, pakai kontainer, distributor, lembaga penjamin, importir, dan lembaga bank. Pemasaran konvensional lebih banyak yang terlibat dibandingkan pemasaran lewat internet. Pemasaran di internet sama dengan direct marketing, dimana konsumen berhubungan langsung dengan penjual, walaupun penjualnya berada di luar negeri.

Fitness olahraga yang paling efektif untuk menurunkan berat badan dan membentuk otot agar lebih berisi dan sixpack. Pengertian fitness itu sendiri adalah olahraga untuk membakar lemak dengan difokuskan pada pembentukan otot tubuh dan juga bagian tubuh lainnya yang diinginkan. Pengertian ini merupakan pengertian secara umum. Olahraga kebugaran ini sangat bagus karena jika dilakukan rutin sangat baik untuk kesehatan tubuh. Tidak hanya dapat membentuk

otot dan juga menurunkan berat saja, ternyata jika fitness dilakukan rutin setiap hari tubuh akan menjadi sehat dan selalu bugar[1].

Pada saat ini para wirausaha yang menggunakan website milik usaha sendiri sebagai pembantu dalam bidang promosi tidaklah banyak akan pemanfaatan teknologi tersebut. Mereka hanya menggunakan media iklan seperti koran dan tempelan brosur pada suatu tempat tertentu saja. Oleh karena itu, penulis berencana membuat sebuah tampilan website pada GYM dengan judul “Implementasi Desain User Interface GYM Sehat Berbasis Website”

1.2. Rumusan Masalah

Tidak adanya penggunaan “*Website*” sebagai media pemasaran merupakan faktor utama dalam permasalahan ini.

1.3. Batasan Masalah

Penelitian ini hanya mengembangkan *User Interface Website* sebagai media promosi *GYM*.

1.4. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan tampilan pada website.