

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Umumnya makan adalah kebutuhan manusia yang sangat mendasar. Selain untuk memberi energi, apa yang kita makan menentukan bentuk pertumbuhan kita dalam hidup. Dengan pola makan yang sehat, kondisi fisik tubuh akan lebih terjamin sehingga tubuh akan dapat melakukan aktifitasnya dengan baik pula (Hardani, 2002). Dengan tubuh yang sehat, kita akan lebih bersemangat untuk bekerja, berpikir dan akan lebih produktif. Pola hidup yang sehat terjadi jika individu mengkonsumsi makanan yang sehat. Namun sebaliknya pola hidup yang tidak sehat disebabkan karena individu yang selalu mengkonsumsi makanan yang tidak sehat. Contoh kasus penelitian yang dilakukan Nova S. Fifth bahwa siswa yang banyak mengkonsumsi sayur, buah, protein, dan fiber, jarang gagal dalam ujian. Demikian pula penelitian Dr Paul J Veugelers dari Universitas Alberta, Edmonton, yang memantau sekitar 4589 siswa, menunjukkan hasil yang sama (Surabaya Post, 13 juni 2009). Makanan bergizi memiliki peran yang penting bagi perkembangan baik anak, dewasa maupun yang lanjut usia. Selain itu juga dengan mengkonsumsi makanan bergizi dapat menurunkan risiko dari beberapa jenis penyakit kronis.

Menurut Soekirman (2000), seiring dengan kemajuan pendidikan, teknologi komunikasi, dan kemajuan ekonomi suatu bangsa, makin banyak orang menyadari akan pentingnya makanan sehari-hari

untuk memelihara kesehatan. Di Singapore misalnya, suatu pengumpulan pendapat oleh suatu majalah mengenai dasar memilih makanan menunjukkan bahwa banyak orang yang memilih makanan atas dasar pertimbangan gizi disamping rasa dan harga. Di negara maju seperti Amerika Serikat, rakyatnya sudah terdidik dan terlatih untuk hidup sehat atas dasar suatu pedoman gizi seimbang yang dikenal dengan *Dietary* atau *Nutritional Guidelines*. Dengan pedoman ini dibentuk pola hidup sehat dengan kebiasaan makan yang baik sesuai dengan persyaratan gizi. Di Indonesia pernah diperkenalkan pedoman Empat Sehat Lima Sempurna pada tahun 1950-an. Sampai sekarang pedoman ini masih dikenal oleh masyarakat, terutama anak sekolah dasar.

Namun demikian, pola dan kebiasaan sebagian besar penduduk Indonesia masih jauh dari baik oleh karena banyak faktor. Salah satu faktor yaitu banyak beredar makanan instan serta tempat makan yang siap saji di kalangan masyarakat. Inilah yang membuat banyak orang menjadi malas untuk memperhatikan kadar gizi didalam makanan tersebut. Faktor lainnya yaitu minimnya media yang menyajikan menu makanan sehat dan minimnya referensi tempat makan makanan sehat.

Mengacu pada uraian diatas, maka penulis bermaksud membangun aplikasi resep menu makanan sehat berbasis multimedia yang bertujuan memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mengubah pola hidup sehat dengan menu makanan yang sehat. Melalui aplikasi ini pengguna tidak hanya mendapatkan resep masakan makanan sehat tetapi

mendapatkan informasi tips makanan sehat. Hal yang menarik lainnya, aplikasi ini juga memberikan referensi tempat makan yang menyajikan makanan sehat di daerah Yogyakarta serta mengukur status gizi pengguna. Dengan cara ini maka diharapkan pengguna dapat tertarik langsung serta memudahkan pengguna dapat mengakses melalui *handphone* mereka sendiri tanpa harus menonton acara masak atau membeli buku resep makanan sehat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : bagaimana membangun aplikasi resep menu makanan sehat berbasis multimedia?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembangunan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini ditujukan untuk menyajikan resep menu makanan sehat untuk dikonsumsi masyarakat Indonesia sehari-hari.
2. Resep menu makanan yang disajikan adalah untuk orang yang sehat (normal) dan tidak sedang memiliki pantangan tertentu.
3. Untuk pengukuran status gizi dalam aplikasi ini terbatas pada pengguna berusia 18-60 tahun. Aplikasi ini pun tidak dapat diterapkan pada bayi, anak, remaja, ibu hamil, olahragawan dan bagi semua yang menderita sakit edema, asites, hepatomegali atau pengguna yang sedang dalam perawatan khusus.

4. Aplikasi ini menyajikan beberapa referensi tempat makan yang menyajikan makanan sehat di daerah Yogyakarta.
5. Aplikasi ini tidak menggunakan basis data tertentu tetapi hanya membaca isi data yang berekstensi .XML (*Extensible Markup Language*) yang dibuat secara terpisah dari aplikasi ini.
6. Soal yang ditampilkan berupa 5 pernyataan yang mana pilihan jawabannya hanya mencakup pilihan benar atau salah.
7. Software yang digunakan untuk pembangunan perangkat lunak adalah Adobe Flash CS3 Professional.
8. Pengujian perangkat lunak dilakukan dengan dua cara yaitu menggunakan emulator yang terdapat pada Adobe Flash CS3 dan menggunakan handphone yang mendukung teknologi Adobe Flash Lite 2.0.

1.4 Maksud dan Tujuan

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah membangun aplikasi resep menu makanan sehat berbasis multimedia.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Studi Pustaka

Metode studi pustaka yaitu dengan mencari dan mempelajari sumber referensi dan literatur yang berkaitan dengan makanan sehat, tes pengetahuan

makanan sehat dan pengukuran status gizi serta bahan-bahan tentang Adobe Flash CS3 Professional.

2. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan bertanya jawab secara langsung dengan responden dengan sejumlah pertanyaan yang telah dipersiapkan sebelumnya. Hal ini dimaksudkan untuk memperoleh data-data yang diperlukan dalam penelitian untuk pembangunan perangkat lunak.

3. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode dalam pembangunan perangkat lunak meliputi :

a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap data-data dan informasi yang diperoleh untuk merancang perangkat lunak yang dituangkan dalam laporan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

b. Desain Perangkat Lunak

Pada tahap ini dilakukan rancangan gambaran bentuk sistem yang akan dibangun, yang dituangkan dalam laporan Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

c. Implementasi Perangkat Lunak

Pada tahap ini dilakukan implementasi sistem dengan menggunakan Flash Lite 2.0 pada Adobe Flash CS3 Professional.

d. Testing Perangkat Lunak

Dalam tahap ini dilakukan pengujian terhadap perangkat lunak yang telah dibuat, apakah telah berjalan dengan baik atau belum yang dituangkan dalam laporan Perencanaan,

Deskripsi dan Hasil Uji Perangkat Lunak(PDHUPL).

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan akhir ini akan dibagi menjadi lima bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi pendahuluan, latar belakang masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, serta sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan aplikasi meliputi referensi tentang makanan sehat serta Adobe Flash CS3 Professional.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi penjelasan mengenai analisi dan perancangan aplikasi perangkat lunak yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini memberikan gambaran mengenai cara mengimplementasikan dan penggunaan sistem, serta hasil pengujian yang dilakukan terhadap sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan-kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.