BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kesehatan adalah bagian terpenting dalam hidup kita. Namun masih jarang orang yang peduli dengan kesehatannya sendiri. Salah satu cara menjaga kesehatan adalah dengan mengatur pola makan. Mengatur pola makan memang paling sering diabaikan oleh banyak orang. Padahal makanan yang dimakan bisa menjadi pintu masuk bagi berbagai penyakit. Melakukan pola makan yang salah dapat menyebabkan masalah kesehatan seperti kegemukan, obesitas, diabetes, serangan jantung, hipertensi dan stroke, itu hanya beberapa contoh yang bisa timbul akibat kesalahan pola makan.

Dan tentunya ketika pola makan tidak teratur ketidakseimbangan berat badan akan menjadi masalah bagi sebagian besar orang. Hal ini dikarenakan rendahnya kesadaran mereka akan makanan sehat, banyak orang jaman sekarang ini yang lebih memilih *fast food* dibanding dengan makanan sehat, oleh karena itu banyak diantara mereka yang akhirnya mengalami kegemukan berlebih atau obesitas. Obesitas atau kegemukan telah menjadi suatu penyakit yang umum ditemui diseluruh dunia. Penyakit ini tidak hanya ditemukan pada penduduk di negara maju, tetapi juga umum ditemui di negara berkembang seperti Indonesia. Obesitas merupakan keadaan dimana seseorang cenderung kelebihan berat badan, atau dengan kata lain gemuk. Hal ini bisa terjadi karena asupan kalori yang cenderung tidak seimbang dan pola makan yang tidak teratur.

Yang menjadi masalah dalam mengatur pola makan tersebut adalah tidak semua orang tahu mengenai jumlah kalori yang dibutuhkan tubuh mereka untuk melakukan aktifitas sehari – hari dan jumlah kalori yang terkandung di dalam makanan yang mereka konsumsi. Menghitung jumlah kalori memang tidak mudah. Setidaknya setiap orang harus mencari informasi kandungan kalori makanan melalui info data dan gizi pada makanan. Hal ini mungkin yang membuat orang enggan untuk memperhatikan kandungan kalori yang mereka makan. Apalagi makanan yang mengandung kalori berlebih biasanya memiliki rasa yang lebih enak. Namun, tetap harus bijak dalam memilih makanan yang akan dikonsumsi.

Dari permasalahan di atas penyusun mencoba membuat aplikasi yang bisa membantu dalam hal menghitung kebutuhan kalori harian, dan mengetahui jumlah kandungan kalori yang terdapat pada makanan, yang diharapakan dapat membantu masyarakat khususnya bagi penderita obesitas dalam mengatur pola makan menjadi lebih baik. Aplikasi tersebut merupakan aplikasi yang dipasang pada sebuah perangkat telepon seluler. Hal ini agar mempermudah seseorang dalam menggunakannya, karena telepon seluler adalah benda yang paling sering dibawa setiap orang ketika mereka sedang keluar. Telepon seluler yang penulis pilih adalah yang memiliki sistem operasi atau *platform* Android. Hal ini dilakukan adalah karena perkembangan ponsel tersebut yang sangat pesat dan sudah banyak orang yang menggunakannya.

1.2 Rumusan Masalah

Dari paparan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi pokok permasalahan pada penulisan laporan penelitian ini adalah, bagaimana membangun aplikasi penghitung kebutuhan kalori harian untuk penderita obesitas pada platform mobile berbasis android?

1.3 Batasan Masalah

Agar perancangan dan pengimplementasian aplikasi ini dapat dilakukan secara terarah, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Dalam aplikasi ini, kandungan gizi yang diamati hanya kalori pada setiap makanan yang dimakan sehari – hari.
2. Kemungkinan data makanan yang terdapat pada aplikasi ini adalah makanan yang biasa dimakan oleh orang Indonesia.
3. Jumlah makanan yang terdapat dalam database adalah sebanyak 148 makanan.
4. Aplikasi ini hanya menyimpan satu data pengguna saja.
5. Proses implementasi aplikasi ini dibuat dengan menggunakan Android SDK, Android *Development Tools*, dan IDE Eclipse, SQLite.
6. Update database dengan cara mengupdate versi aplikasinya yang sudah berisikan database terbaru.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Membangun Aplikasi penghitung kebutuhan kalori harian untuk penderita obesitas berbasis android.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Aplikasi ini diharapkan dapat memberi kemudahan kepada masyarakat khususnya pada penderita obesitas dalam mengatur pola hidup yang lebih baik. Seperti mengatur pola makan yang lebih baik.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian terutama dalam memperoleh dan mengumpulkan data – data sebagai sumber untuk penyusunan skripsi ini, penyusun menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu :

1. Metode pustaka

   Untuk mendukung pembuatan aplikasi ini, penyusun menggunakan metode pustaka sebagai refrensi. Pustaka yang di gunakan berupa buku – buku refrensi, dokumen yang relevan, dan internet.

2. Metode SDLC (Software Development Life Cycle) dengan model linear sequential model.

   a) Analisis sistem, yaitu membuat analisis aliran kerja manajemen yang sedang berjalan.

b) Spesifikasi kebutuhan sistem, yaitu melakukan perincian mengenai apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem dan membuat perencanaan yang berkaitan dengan proyek sistem.

c) Perancangan sistem, yaitu membuat desain aliran kerja manajemen dan desain pemrograman yang diperlukan untuk pengembangan sistem informasi.

d) Pengembangan sistem, yaitu tahap pengembangan sistem informasi dengan menulis program yang diperlukan

e) Pengujian sistem, yaitu melakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat.

3. Implementasi dan pemeliharaan sistem, yaitu menerapkan dan memelihara sistem yang telah dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam pelaksanaan penelitian ini, penyusun membuat sistematika yang terdiri dari V bab pokok bahasan yaitu

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang mendasari studi ini, dalam bab ini antara lain membahas tentang pemrograman

berorientasi objek, arsitektur Java dan J2ME, dan algoritma perhitungan VLSM dan Subnetting.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan lebih rinci tentang metode penelitian yang secara garis besar telah disinggung pada BAB I . Berisikan semua prosedur dan tahap-tahap penelitian dari persiapan sampai perancangan akhir.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang pembahasan pembuatan aplikasi, fitur, menu, antar muka dan implementasi coding.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan perancangan yang diperoleh penulis dan saran yang ditunjukkan kepada para pembuat kebijakan, kepada para pengguna hasil rancangan aplikasi dan kepada pengembang aplikasi berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya.