

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kesuksesan sebuah negara dapat dilihat dari perkembangan teknologinya baik teknologi informasi ataupun teknologi lainnya. Saat ini teknologi sudah menjadi bagian hidup bagi setiap manusia dari balita sampai manula, setiap hari manusia menjalankan rutinitasnya menggunakan teknologi dengan alasan untuk mempermudah dan mempersingkat pekerjaannya. Perkembangan seperti ini disebabkan karena adanya perangkat keras maupun perangkat lunak yang semakin hari semakin hebat kemampuannya. Tidak hanya industri besar yang menggunakan perangkat tersebut, tetapi juga industri kecil, seorang konsultan dan masyarakat umum pun membutuhkannya.

Bagi mereka penggunaan perangkat lunak dan keras tersebut dapat mempermudah dalam menyusun menu diet. Diet saat ini tidak hanya digunakan untuk orang-orang yang memiliki penyakit tertentu, tetapi juga digunakan bagi orang yang ingin menjalani hidup sehat dan seimbang. Susunan menu diet dan ketepatan ukuran nilai gizi sebuah makanan merupakan hal yang sangat penting yang harus diperhatikan ketika kita menjalani program diet, salah perhitungan sedikit saja maka diet seseorang bisa gagal.

Banyak buku panduan dan *software* tentang diet yang beredar dipasaran untuk memudahkan bagi siapa saja yang ingin berdiet, akan tetapi buku panduan ataupun *software* saja tidak cukup, harus ada yang mendampingi seperti seorang

dokter ataupun konsultan kesehatan agar diet yang dijalannya dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan yang diinginkan. Buku panduan ataupun *software* biasanya hanya menyajikan bahan-bahan makanan yang boleh dikonsumsi dan tidak boleh dikonsumsi saja, tetapi tidak menyediakan jenis masakan, kandungan gizi setiap bahan, dan berapa banyak makanan yang boleh dikonsumsi dalam sehari. Kekurangan inilah yang dicoba diperbaiki dengan aplikasi Penyusun Menu Diet bagi Anak-anak, Normal, Rendah Kalori dan Tinggi Kalori.

Pembuatan aplikasi Penyusun Menu Diet bagi Anak-anak, Normal, Rendah Kalori dan Tinggi Kalori ini menggunakan bahasa pemrograman Java dan pengolah *database* *mySQL*, yang kemudian program ini dapat digunakan dengan mudah dan bisa ditambahkan bahan makanan atau menu makanan baru, sehingga program ini selalu *update* sesuai dengan perkembangan kuliner dan kebutuhan pengguna.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas maka dapat dirumuskan bahwa masalah yang melatar belakangi skripsi ini adalah **"bagaimana merancang, membuat dan menggunakan Aplikasi Penyusun Menu Diet Bagi Anak-Anak, Normal, Rendah Kalori, Tinggi Kalori"**, sehingga dapat dimanfaatkan untuk mencapai hidup sehat dan seimbang serta dapat mempermudah seseorang yang akan melakukan diet.

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan dalam pembuatan *software* ini adalah sebagai berikut:

- Menggunakan *software* NetBeans IDE sebagai perancang interface.
- Sebagai pengelola *database* digunakan *mysql*.
- Aplikasi ini berbasis *Desktop*.
- Aplikasi ini berfungsi sebagai penyusun menu makan diet sesuai dengan Daftar Komposisi Bahan Makanan yang dikeluarkan oleh Dinas Kesehatan Indonesia.
- Aplikasi ini dibuat hanya untuk diet anak-anak, normal, rendah kalori dan tinggi kalori.

### 1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dari pembuatan aplikasi ini adalah:

- Dapat memudahkan dalam penghitungan daftar komposisi bahan makanan.
- Dapat membantu menyusun menu yang harus dikonsumsi setiap harinya.
- Dapat memberitahu diet apa yang harus di tempuh dan mengontrol keberhasilan diet yang dijalani.

Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah:

- Menerapkan ilmu pengetahuan yang telah didapatkan di bangku kuliah kedalam bentuk perancangan dan pembuatan aplikasi.

- b. Untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan program study Strata I (satu) Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pembuatan software ini adalah:

- a. Program ini dibuat untuk memberikan kemudahan bagi siapa saja yang ingin menjalani program diet.
- b. Memberikan fasilitas baru bagi seorang konsultan dan masyarakat umum sehingga bisa lebih cepat dan mudah dalam menjalani program diet.

### 1.6 Metodologi Penelitian

Dalam skripsi ini penelitian dibagi kedalam dua tahapan yaitu:

- a. Literature

Literature terdiri dari pengumpulan data dan informasi secara kepustakaan melalui buku-buku referensi, modul, dan katalog yang berkaitan dengan penelitian.

- b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan mewawancarai seorang dosen ahli gizi di Universitas Negeri Yogyakarta dan mahasiswa Teknik Boga, untuk mengetahui bagaimana menyusun dan menghitung nilai gizi sebuah menu sesuai dengan kebutuhan diet seorang pasien.

c. Konsultasi

Melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing.

d. Pemrograman

- 1) Perancangan program
- 2) Pembuatan program
- 3) Pengujian dan perbaikan program
- 4) Distribusi program.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Memberi gambaran menyeluruh mengenai masalah yang akan dibahas, maka digunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

**Bab I : Pendahuluan**

Bab ini diuraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

**Bab II : Landasan Teori**

Pada bab ini berisi tentang pengenalan perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan dan penyelesaian aplikasi tersebut.

**Bab III : Analisis dan Perancangan Sistem**

Bab ini menguraikan analisis masalah, perancangan sistem secara umum dan perancangan tampilan secara rinci.

**Bab IV : Implementasi Sistem dan Pembahasan**

Bab ini akan diuraikan secara lengkap tentang penerapan rencana implementasi sistem, kegiatan implementasi sistem, serta rancangan sistemnya dimulai dari merancang konsep hingga pemeliharaan.

#### Bab V : Penutup

Berisi tentang kesimpulan dan saran-saran yang dianggap perlu diperhatikan sehubungan dengan pembuatan aplikasi tersebut.

#### 1.8 Rencana Kegiatan

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan

No.	Tahapan Kegiatan	Tahun 2011															
		Mei				Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Identifikasi Masalah																
2.	Analisis Kebutuhan Sistem																
3.	Pengumpulan data																
4.	Perumusan Masalah																
5.	Perancangan aplikasi																
6.	Pembuatan Aplikasi																
7.	Pembuatan Laporan																
8.	Pendadaran																