

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Gizi masih merupakan masalah serius di Indonesia. Masalah gizi sendiri merupakan masalah yang kompleks karena berhubungan dengan berbagai aspek termasuk sosial budaya dan stabilitas negara.

Tingkat kesehatan masyarakat sangat berkaitan dengan nutrisi yang dikonsumsi. Kandungan gizi pada makanan yang dikonsumsi setiap hari menentukan status gizi masyarakat. Status gizi yang baik mampu meningkatkan daya tahan tubuh yang baik pula, sebaliknya status gizi yang buruk memudahkan timbulnya penyakit. Oleh karena itu makanan bukan hanya kebutuhan fisik utama semata namun juga diperlukan sebagai faktor penunjang pertumbuhan, sedangkan pertumbuhan itu merupakan langkah awal bagi perkembangan.

Salah satu kelompok umur dalam masyarakat yang paling mudah menderita kelainan gizi (rentan gizi) adalah anak balita (bawah lima tahun). Pada anak balita terjadi proses pertumbuhan yang pesat, sehingga memerlukan zat gizi tinggi untuk setiap kilogram badannya. Anak balita justru paling sering menderita akibat kekurangan gizi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka rumusan masalahnya yang ingin dikaji dalam tugas akhir ini adalah bagaimana membangun suatu aplikasi yang bisa memberikan informasi kebutuhan gizi kepada masyarakat pada umumnya berbasis multimedia.

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah diatas dapat disimpulkan berbagai macam batasan masalah agar pembuatan aplikasi ini tidak meluas dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan maka pembuatan hanya dibatasi pada :

1. Sistem aplikasi ini menggunakan contoh gizi makanan pada buah dan sayuran.
2. Buah dan sayuran dalam aplikasi ini minimal 100 contoh.
3. Software yang digunakan :
 - Macromedia Director
 - Photoshop CS3
 - Adobe Audition 1.5

1.4 Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan software multimedia dalam bentuk CD Interaktif untuk mengetahui tingkat gizi makanan.
2. Untuk mempermudah dan membantu pihak-pihak yang membutuhkan informasi gizi sehingga dapat mempermudah pengaturan makanan yang dikonsumsi.

1.5 Manfaat Penelitian ;

1. Untuk menginformasikan kepada masyarakat akan pentingnya kesehatan
2. Untuk mempermudah masyarakat dalam mengetahui kandungan gizi
3. Untuk membuka kerjasama lintas sector kolaborasi antar bidang

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan sehingga diharapkan akan lebih mudah untuk dimengerti dan mendapat manfaat dari tulisan ini. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah :

BAB I Pendahuluan.

Bab ini berisi gambaran tentang kegiatan penelitian yang akan dilakukan. Bab ini memuat latar belakang dilaksanakannya penelitian, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data yang digunakan, sistematika penulisan serta manfaat skripsi ini.

BAB II Landasan Teori.

Dalam bab ini diuraikan mengenai pengenalan hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan laporan ini.

BAB III Analisis dan perancangan sistem.

Bab ini membahas tentang langkah-langkah analisis program aplikasi, perancangan tampilan aplikasi (interface), listing program, dan pembuatan flowchart sistemnya.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan.

Bab ini membahas tentang rencana implementasi, untuk mengetahui sistem siap dioperasikan.

BAB V Penutup.

Bab ini berisi kesimpulan tentang sistem aplikasi dan saran-saran untuk pengembangan sistem aplikasi tersebut.

1.7 Jadwal Penelitian

1.7.1 Tabel Jadwal Penelitian

Kegiatan	Bulan														
	Oktober		November				Desember				Januari				Februari
	2009		2009				2009				2010				2010
	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1
Pengajuan judul															
Bimbingan															
Pengumpulan Bahan															
Perancangan program aplikasi															
Implementasi program aplikasi															
Penyusunan laporan															