

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan seperti saat ini kebutuhan masyarakat akan kemudahan untuk mencari informasi pada segala bidang semakin meningkat, tentu saja membuat kita tidak berhenti untuk menciptakan sesuatu yang bisa bermanfaat bagi semua orang untuk mencari informasi. Berbagai macam pilihan ditawarkan untuk mempermudah mencari informasi salah satunya adalah *handphone*, bagi pengguna *handphone* yang semakin menjamur di kalangan masyarakat Indonesia. *Handphone* merupakan alat komunikasi yang menghubungkan antar sesama orang satu dengan orang lain, beberapa fungsi dasar *handphone* yang memiliki keunggulan dan kecanggihan dimana sistem pengolahan fitur berkembang pesat telah ditanamkan seperti gambar, video, musik serta pengolahan aplikasi lainnya. Saat ini kecanggihan *handphone* berkembang pesat sehingga banyak yang menjulukinya dengan telepon pintar (*smartphone*), suatu *smartphone* memiliki sistem operasi dan sistem operasi yang sedang ramai dipakai adalah Android. Sistem Operasi ini dibangun dengan berbasis *kernel linux* yang telah mengalami modifikasi sehingga cocok digunakan pada *smartphone*, hingga saat ini Android banyak digunakan masyarakat karena lebih mudah digunakan dan banyaknya para pengembang perangkat lunak berbagai macam aplikasi.

Di Indonesia banyak sekali jenis-jenis makanan setiap makanan mempunyai kandungan nutrisi yang berbeda-beda. Selama ini banyak orang tidak

memperhatikan nutrisi makanan yang mereka makan, mereka hanya tahu bahwa makanan mahal itu pasti mempunyai banyak kandungan gizi. Padahal makanan murah pun mempunyai banyak kandungan nutrisi dibandingkan makanan yang mahal. Jika kekurangan nutrisi maka kita akan sakit bahkan dapat mengakibatkan kematian, hal ini banyak membuat masyarakat sangat dipusingkan karena banyak yang tidak mengetahui kandungan nutrisi disetiap makanan di Indonesia, apalagi bagi seseorang yang sibuk maka bisa dipastikan orang tersebut tidak memperhatikan nutrisi makanannya. Situasi seperti inilah yang bisa menjadi acuan pengembang aplikasi untuk membuat sebuah perangkat lunak yang bisa membantu, aplikasi ini dibuat untuk memudahkan kita mengetahui nutrisi apa saja yang benar-benar dibutuhkan tubuh kita untuk menjaga kesehatan.

Aplikasi dalam bentuk *Mobile Android* merupakan solusi yang dapat menjawab kekurangan, aplikasi dalam bentuk mobile mempunyai banyak kelebihan. Efisien dalam penggunaannya dan tidak menghabiskan banyak waktu karena aplikasi tersebut akan di implementasikan pada *smartphone* kita. Untuk itu penulis membuat skripsi berjudul **“Aplikasi Katalog Nilai Nutrisi Pada Makanan Indonesia Berbasis Android”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada telah diuraikan diatas maka pembahasan akan difokuskan pada bagaimana membuat sebuah aplikasi untuk menjelaskan kandungan nutrisi apa saja yang terdapat disetiap makanan berbasis sistem operasi android agar memudahkan pengguna.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas dibuat suatu batasan masalah untuk mencegah pembahasan yang melebar dari masalah yang ditentukan, Batasan masalah dalam skripsi ini adalah:

1. Aplikasi ini untuk *Smartphone* Android minimal Versi 2.3(Gingerbread).
2. Aplikasi ini dirancang hanya untuk menampilkan nutrisi tertentu saja tidak dapat menampilkan keseluruhan jenis-jenis nutrisi karena dalam setiap kandungan makan terdapat banyak unsur-unsur nutrisi yang tidak diketahui sebagian orang.
3. Aplikasi hanya menampilkan makanan yang telah diuji sebelumnya
4. Aplikasi tidak dapat memberikan solusi atas perbandingan jenis makanan.
5. Setiap daerah menggunakan komposisi bahan makanan yang berbeda walaupun mempunyai nama yang sama.
6. Sasaran pengguna aplikasi ini adalah semua kalangan yang menginginkan gaya hidup sehat.
7. Software yang akan digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah
 - 1 *Eclipse* (software editor program)
 - 2 *Android SDK* (software editor program)
 - 3 *Android Development Tool* (software editor program)
 - 4 *Adobe Photoshop CS5*(software editor gambar/icon)

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan diadakan penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini dibuat sebagai syarat kelengkapan akademik untuk memperoleh gelar Sarjana S1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Menciptakan sebuah aplikasi yang dapat dipergunakan sebagai sarana informasi
3. Menjadikan penelitian ini sebagai lingkungan pembelajaran, sehingga menjadi referensi pengembang lainnya untuk membuat aplikasi lain berbasis Android
4. Mengembangkan pola kailmuan dan wawasan yang sesuai dengan bidang teknologi informatika

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diajukan yaitu:

1. Bagi mahasiswa:
 - a. Membantu mahasiswa mendapatkan gelar Sarjana Komputer dengan keahlian dalam bidang tersebut
 - b. Sebagai hasil pembelajaran pada jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
 - c. Mengembangkan kreatifitas dan memperluas wawasan mahasiswa
 - d. Mendapatkan pengalaman yang sesuai dengan bidang keahlian
2. Bagi masyarakat:

- a. Dengan adanya aplikasi katalog nutrisi ini maka diharapkan masyarakat mendapatkan informasi tentang nutrisi yang terkandung dalam setiap makanan dan menjadi tolak ukur untuk memilih makanan yang baik untuk kesehatan
- b. Pengguna aplikasi berbasis Android ini tidak perlu repot-repot membawa buku tentang nutrisi ataupun mencarinya di internet, dengan memasang aplikasi ini pada *smartphone* pengguna bisa menggunakannya kapan saja tanpa repot-repot

1.6 Metode Penelitian

Dalam membuat karya ilmiah ini metode penelitian dibuat berdasarkan metode:

1. Studi buku

Pengumpulan data yang dilakukan penulis dengan melihat sumber buku-buku yang mendukung dalam analisis.

2. Metode Interview

Metode Interview adalah metode untuk pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab dengan narasumber.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I-PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan

BAB II-LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang semua teori atau kajian pustaka mengenai Eclipse yang akan digunakan sebagai landasan dalam merancang dan membuat aplikasi. Serta membahas tentang pengertian Android, sejarah Android dan versi Android. Dalam bab ini juga akan dijelaskan mengenai hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam perancangan serta pembuatan skripsi

BAB III-ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang gambaran umum perancangan sistem analisis kebutuhan yang diusulkan analisis dan kelayakan sistem yang diusulkan serta rancangan antar muka yang digunakan sebagai media komunikasi antara sistem dan pengguna

BAB IV- IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang implementasi hasil serta pembahasan dari sebuah aplikasi yang telah dibuat dan sebagai gambaran bagaimana cara mengoprasikanya meliputi uji coba program dan uji coba sistem serta pembahasan masalah-masalah yang dialami dalam implementasi sistem.

BAB V- PENUTUP

Pada bab ini penulis membahas tentang kesimpulan dari proses pengembangan sistem dan perumusan masalah yang disampaikan, serta saran yang untuk perbaikan sistem yang dihasilkan untuk pengembangan dimasa yang akan datang

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi tentang daftar pustaka dan literature-literatur yang digunakan dan yang mendukung dalam penyelesaian laporan skripsi.

LAMPIRAN

Berisikan segala sesuatu yang berfungsi melengkapi laporan penelitian, seperti listing program /yang lainya jika ada.

