

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Gambaran Umum

Obesitas merupakan tantangan besar bagi kesehatan masyarakat global dan merupakan salah satu masalah utama kesehatan kronis. Dampak ekonominya juga sangat besar, diperkirakan mencapai \$2 triliun per tahun, hampir setara dengan dampak merokok dan peperangan global. Di Indonesia, tingkat obesitas pada orang dewasa dan anak-anak cukup tinggi, mencapai angka yang signifikan.

Obesitas terjadi karena ketidakseimbangan antara asupan energi dan pengeluaran energi dalam jangka waktu yang lama. Faktor-faktor yang berkontribusi meliputi genetik, lingkungan, serta penggunaan obat-obatan dan perubahan hormonal. Obesitas dapat menyebabkan berbagai penyakit kronis seperti asma, osteoarthritis, stroke, penyakit jantung koroner, diabetes, dan hipertensi. Penurunan angka obesitas dapat mengurangi kejadian penyakit kronis di masyarakat serta berdampak pada berkurangnya klaim asuransi untuk penyakit kronis akibat obesitas.

Pola makan yang seimbang membantu mencapai keseimbangan energi yang diperlukan untuk menghindari obesitas. Pola makan meliputi jumlah, jenis, waktu makan, dan pengelolaan makanan yang dapat memengaruhi keseimbangan energi.

Kendala dalam mengontrol pola makan bisa disebabkan oleh keterbatasan aplikasi yang tersedia. Saat ini, aplikasi seperti FatSecret masih memiliki fitur terbatas, seperti ketidakmampuan mendeteksi jenis makanan dan menghitung nilai kalorinya menggunakan gambar. Dengan menghadirkan aplikasi yang lebih canggih, yang dapat melakukan deteksi makanan dan menghitung nilai kalori secara visual, individu dapat lebih mudah mengontrol asupan makanan mereka.

Oleh karena itu, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi yang dapat berguna untuk proyek ini maupun yang lainnya. Aplikasi ini menampilkan rekomendasi makanan berdasarkan kebutuhan kalori pengguna dan kemampuan finansial, sekaligus memberikan data kandungan kalori dan harga makanan yang dijual restoran terdekat. Selain itu, aplikasi ini akan menyertakan fitur pengenalan gambar objek makanan dan kemampuan untuk memprediksi kandungan kalori.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar gambaran umum diatas dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apa saja cara bagi penderita obesitas untuk mengatur pola makannya demi kesejahteraannya?
2. Bagaimana seseorang yang memiliki berat badan normal dapat mengatur pola makannya agar kesehatannya tetap terjaga?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. API aplikasi pihak ketiga untuk pengantaran makanan masih belum ditemukan
2. API utama dalam proyek ini digunakan sebagai Cadangan, dikarenakan pada prosesnya terkendala dalam sinkronisasi sehingga menggunakan Firebase Realtime Database sebagai yang utama
3. Aplikasi ini terkadang force lose atau keluar sendiri pada saat menscan rekomendasi melalui CameraX
4. Laporan harian pola kalori masih belum berjalan dikarenakan belum menemukan cara yang pas

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini penting karena bertujuan untuk :

1. Menyediakan informasi tentang kandungan kalori makanan serta

rekomendasi makanan yang sesuai, diharapkan pengguna akan lebih memperhatikan dan memilih makanan yang sehat

2. Mendorong perubahan perilaku makan menjadi lebih sehat serta memberikan rekomendasi makanan yang sehat
3. Mengurangi angka obesitas dan dampaknya terhadap kesehatan masyarakat dengan memberikan solusi
4. Mempermudah Masyarakat dengan menghadirkan aplikasi mobile

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberi manfaat sebagai berikut :

1. Masyarakat lebih mudah menemukan makanan yang sehat dari hasil rekomendasi personal mereka
2. Masyarakat lebih mudah mencari makanan yang serupa hanya dengan memfotonya saja dan aplikasi akan memberikan rekomendasinya

1.6 Identifikasi Tempat Magang

Bangkit di desain untuk mempersiapkan peserta dengan kecakapan (skills) yang relevan dan dibutuhkan berdasarkan sertifikasi teknikal. Tahun ini Bangkit kembali menyelenggarakan 3 (tiga) alur belajar multidisiplin - Machine Learning, Mobile Development (Android), dan Cloud Computing. Dengan mengikuti Bangkit, peserta akan memiliki pengalaman dan terekspos dengan serba-serbi karir di industri dan pekerjaan di ekosistem teknologi Indonesia. [1]

Bangkit merupakan program pembelajaran yang dipimpin oleh Google dengan dukungan GoTo, Traveloka, dan DeepTech Foundation. Dengan dukungan Kampus Merdeka, Bangkit akan menawarkan lebih dari 5000 tempat untuk mahasiswa Indonesia untuk memastikan mereka relevan dengan kecakapan yang dibutuhkan oleh industri pada semester genap, tahun 2022/2023.

Adapun struktur organisasi merupakan sebuah garis penugasan formal yang menunjukkan alur tugas dan tanggung jawab setiap anggota perusahaan, perusahaan serta hubungan antar pihak dalam organisasi yang bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan organisasi. Struktur organisasi dari Bangkit Academy.

Bangkit Academy 2023 Organizational Chart



Gambar 1.1 Struktur Tempat Magang

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan isi laporan ini disusun sebagai berikut.

1) Bab 1 Pendahuluan

Pada bab ini berisi beberapa sub bab yaitu Gambaran Umum, rumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan, identitas magang, dan sistematika laporan, yang semuanya terkait dengan proses pengembangan produk ini.

2) Bab 2 Teori dan Analisis

Pada bab ini berisi Teori dan Analisis yang dilakukan oleh peneliti lain sebagai acuan dalam melakukan pemecahan masalah.

3) Bab 3 Hasil Dan Pembahasan

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai hasil yang diperoleh selama mengikuti kegiatan magang yang terdiri dari Hasil Implementasi dan Evaluasi

4) Bab 4 Kesimpulan

Pada bab ini berisi kesimpulan mengenai pengerjaan produk yang sudah dibuat yang disertai dengan saran-saran yang dicantumkan untuk proses pengembangan selanjutnya.

5) Daftar Pustaka

Pada bagian ini berisi sumber-sumber yang menjadi rujukan dalam penulisan laporan ini.

