

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Buah yang tumbuh di Indonesia beraneka ragam, dari yang berukuran kecil hingga besar, dari yang berasa sepat atau asam, hingga manis menyegarkan. Hal ini menyebabkan semakin banyak pilihan untuk mengonsumsi buah yang baik. Apalagi ditambah dengan aneka warna buah yang menarik. [1]

Buah (fruktus) adalah organ pada tumbuhan yang merupakan perkembangan dari bakal buah (ovarium). Buah biasanya membungkus dan melindungi biji. Aneka rupa dan bentuk buah tidak terlepas dari keterkaitannya dengan fungsi utama buah, yakni sebagai pemencar biji. Pengertian buah dalam hortikultura atau pangan lebih luas. [2]

Sayuran merupakan sebutan umum bagi bahan pangan asal tumbuhan yang biasanya mengandung kadar air tinggi dan dikonsumsi dalam keadaan segar atau setelah diolah secara minimal. Sebutan untuk beraneka jenis sayuran disebut sebagai sayur-sayuran. [2] Sayuran sangat penting, dikonsumsi untuk kesehatan masyarakat. Nilai gizi makanan kita sehari-hari dapat diperbaiki karena sayuran merupakan sumber vitamin, mineral, protein nabati, dan serat. [3]

Teknologi informasi merupakan kombinasi teknologi komputer perangkat keras dan perangkat lunak untuk mengolah dan menyimpan informasi dengan teknologi komunikasi untuk melakukan transmisi informasi. Pertumbuhan dan

kemajuan teknologi di era globalisasi pada saat ini tumbuh dan berkembang sangat cepat dan semakin pesat. [4]

Dengan permasalahan tersebut maka penulis akan membuat aplikasi ini akan membahas tentang nama beserta manfaat buah-buahan dan sayur-sayuran karena saat ini banyak orang yang mengetahui nama buah dan sayur tetapi tidak mengetahui apa manfaatnya dari buah dan sayur tersebut. Sehingga diharapkan aplikasi ini dapat membantu orang mengetahui manfaat buah-buahan dan sayur-sayuran yang akan mereka konsumsi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pokok permasalahan, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi manfaat buah-buahan dan sayur-sayuran berbasis Android ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan sebelumnya, maka dibuat beberapa batasan masalah untuk membatasi ruang lingkup penelitian ini agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan. Adapun batasan - batasan masalah tersebut antara lain:

1. Sistem dibangun dan dirancang dengan dasar platform berbasis Android sehingga hanya dapat dijalankan perangkat bersistem operasi Android.
2. Aplikasi digunakan untuk mengetahui manfaat buah-buahan dan sayur-sayuran.
3. Aplikasi dikembangkan menggunakan Android SDK.

4. Aplikasi dirancang untuk versi minimal Android 4.0.
5. Aplikasi difokuskan untuk manfaat buah-buahan dan sayur-sayuran.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah membuat aplikasi Manfaat Buah-buahan dan Sayur-sayuran Berbasis Android untuk membantu orang mengetahui manfaat buah-buahan dan sayur-sayuran yang akan mereka konsumsi.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Disamping sebagai persyaratan untuk kelulusan program Strata-1 Universitas Amikom Yogyakarta, kegiatan ini juga bertujuan untuk:

1. Menerapkan ilmu selama belajar di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Memperdalam pengetahuan terutama pada software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini.
3. Memberikan informasi atau pengetahuan sebagai media edukasi berbasis aplikasi Android.

1.5 Manfaat Penelitian

Penulis harapkan penelitian yang dilakukan ini dapat memberikan manfaat:

1. Bagi penulis

Diharapkan dengan adanya penelitian ini akan menambah pengetahuan tentang penerapan sistem informasi dalam bidang penyampaian informasi, khususnya aplikasi yang berbasis Android.

2. Bagi masyarakat

Software penyampaian informasi berbasis Android ini semoga bermanfaat dan dapat digunakan oleh masyarakat luas.

3. Bagi ilmu pengetahuan

Penulisan ini dapat menambah pengetahuan di bidang ilmu komputer berdasarkan penerapan yang ada dalam kenyataan, dan pihak lain sebagai masukan di dalam pengembangan wawasan ilmu pengetahuan.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Analisis

Peneliti melakukan analisis dan cara penyajian data analisis berdasarkan hasil pengamatan terhadap data manfaat buah-buahan dan sayur-sayuran.

1.6.2 Metode Perancangan

Perancangan sistem meliputi perancangan use case diagram, activity diagram, perancangan basis data, dan perancangan user interface.

1.6.3 Metode Pengembangan

- A. Pembuatan aplikasi.
- B. Membuat halaman antarmuka aplikasi
- C. Membuat menu berisikan informasi

1.6.4 Metode Testing

1. *White-Box Testing*

White-box testing dilakukan dengan cara meneliti kembali modul kode program. Pada langkah ini dilakukan untuk mengetahui mekanisme internal program.

2. *Black-Box Testing*

- a. Pengujian menjalankan aplikasi, launch aplikasi
- b. Pengujian terhadap penyajian menu daftar pencarian nama buah dan sayur
- c. Pengujian terhadap menu kuis aplikasi. [5]

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terbagi dalam beberapa bagian diantaranya adalah sebagai berikut:

- BAB I Pendahuluan: berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.
- BAB II Landasan Teori: berisi tinjauan pustaka, dan dasar dasar teori yang digunakan dalam pengembangan aplikasi.
- BAB III Analisis dan Perancangan: didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, dan rancangan.
- BAB IV Implementasi dan Pembahasan: bab ini merupakan tahapan yang dilakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian.
- BAB V Penutup: berisi kesimpulan dan saran yang dapat dirangkum selama proses penelitian.
- Daftar Pustaka