

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) adalah syarat mutlak untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah peran orang tua dalam menumbuh kembangkan anaknya sebaik mungkin, dan sedini mungkin pada usia balita (Golden Age). Tingkat pengetahuan orang tua mengenai *parenting* pada anak sangat mempengaruhi kondisi status gizi, pertumbuhan, dan perkembangan anak terutama di usia balita.

Menurut Nurani dalam jurnalnya di tahun 2015 yang berjudul *Aplikasi Mobile Simulasi Nilai Gizi Makanan Pendamping ASI (MP-ASI) Untuk Bayi Usia 6-24 Bulan Berbasis Android* menyebutkan kebanyakan pekerjaan orang tua penderita gizi buruk adalah buruh dan ibu rumah tangga. Tingkat pendidikan SD dan tidak tamat bagi ayah 78% dan ibu 82% untuk saat ini, karenanya sangat penting dilakukan pemberian pola asuh yang benar bagi orang tua melalui pendidikan *parenting* (pola asuh), sehingga diharapkan dapat dihasilkan kualitas manusia yang memang dipersiapkan pertumbuhannya dengan baik.

Peran orang tua sangat penting dalam mempersiapkan anak-anaknya sedini mungkin menjadi manusia yang ber-tumbuh kembang dengan baik, yang nantinya diharapkan dapat menjadi generasi penerus bangsa yang unggul, yang akan turut berperan dalam pembangunan bangsa Indonesia menjadi Negara yang besar, berkualitas, dan maju.

Sementara itu saat ini penggunaan *smartphone* di Indonesia terus meningkat. Menurut Sharen Gifary dan Iis Kurnia dalam jurnalnya di tahun 2015 yang berjudul *Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Komunikasi* menyebutkan bahwa sebuah lembaga riset menyatakan Indonesia berada di peringkat kelima daftar pengguna *smartphone* terbesar di dunia. Data tersebut dilansir oleh Horace H. Dedi melalui blognya, *asymco.com*.

Pada jurnal Sharen Gifary dan Iis Kurnia juga ditulis jika populasi Android telah mencapai lebih dari 1 miliar, sedangkan iOS mencapai 700 juta. Temuan Locket senada dengan hasil studi serupa yang dilaporkan ABC News pada akhir Mei 2003, Laporan Internet Trend Kleiner Perkins-Caufields & Byer's tersebut bahkan menyebutkan angka yang tinggi, yaitu pengguna rata-rata mengecek ponselnya 150 kali dalam sehari. Jika diakumulasikan, dalam seminggu rata-rata orang bisa menggunakan *smartphone* nya lebih dari 1.050 kali.

Hal ini tentu menjadi faktor penentu berubahnya perilaku individu dalam kegiatan sehari-hari khususnya dalam berkomunikasi dengan individu lain karena perilaku komunikasi menetapkan siapa bicara/berinteraksi dengan siapa, tentang apa, dan bagaimana. Hasil dari penelitian Sharen Gifary dan Iis Kurnia yang berjudul *Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Komunikasi* pada tahun 2015 menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *Smartphone* memang mempengaruhi perilaku komunikasi. Oleh karena itu penulis bermaksud melakukan penelitian dan membuat Media Informasi Parental Untuk Balita Berbasis Android.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu: Bagaimana membuat aplikasi/media informasi parenting balita berbasis android dengan menggunakan Navigation Drawer Activity?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyajian informasi pada Media Informasi Parental Untuk Balita Berbasis Android ini diperlukan batasan masalah agar pembahasan lebih fokus, terarah, dan tidak melebar. Maka penulis memberikan batasan-batasan pembahasan masalah pada:

1. Informasi mengenai perlakuan ibu (orang tua) yang wajib dilakukan mengenai kesehatan untuk anaknya yang berusia balita.
2. Informasi mengenai pemenuhan kebutuhan gizi dan perkembangan balita.
3. Media Informasi Parental Untuk Balita Berbasis Android ini menggunakan Navigation Drawer Activity.
4. Media Informasi Parental Untuk Balita Berbasis Android ini minimal dapat dijalankan pada OS Android versi Ice Cream Sandwich ke atas.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Membuat aplikasi/media informasi parenting balita berbasis android dengan menggunakan Navigation Drawer Activity.

- b) Mengetahui kinerja dari aplikasi/media informasi parenting balita berbasis android dengan menggunakan Navigation Drawer Activity.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Orang tua

Penelitian ini diharapkan dapat membantu anaknya yang berusia balita agar dapat dibesarkan/ditumbuh kembangkan dengan baik, dengan cara-cara yang terbaik menurut penelitian ini, sehingga dapat tercipta anak-anak yang berkualitas sebagai generasi penerus bangsa.

Diharapkan pula menjadi sebuah solusi alternatif bagi orang tua yang minim pengalaman dan informasi mengenai cara-cara menumbuh kembangkan anaknya sebaik mungkin dan sedini mungkin yaitu semenjak balita.

2. Bagi Mahasiswa

- a. Sebagai salah satu syarat kelulusan program Sarjana Teknik Informatika pada Universitas Amikom Yogyakarta.
- b. Menerapkan teori-teori yang didapat selama perkuliahan dan melihat aplikasinya dilapangan.

1.6 Metode Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1) Metode Studi Pustaka

Mempelajari sumber pustaka yang dapat dijadikan rujukan dari buku atau literatur - literatur seputar kesehatan balita, makanan yang dianjurkan untuk balita, dan pola asuh balita terhadap anaknya yang berusia balita.

2) Metode Wawancara

Melakukan wawancara terhadap narasumber dibidang kesehatan balita dan pola asuh orang tua terhadap balita.

3) Metode Browsing

Melakukan pengumpulan dari berupa rujukan yang bersumber dari internet

2. Analisis Sistem

Langkah-langkah yang digunakan dalam analisis sistem adalah sebagai berikut:

- 1) Analisis Kekuatan (Strength)
- 2) Analisis Kelemahan (Weakness)
- 3) Analisis Peluang (Opportunities)
- 4) Analisis Ancaman (Threats)

3. Perancangan Aplikasi

Langkah-langkah dalam perancangan aplikasi mobile Media Informasi Parental Untuk Balita Berbasis Android ini adalah sebagai berikut:

- 1) Perancangan Fungsi
- 2) Perancangan Kebutuhan Antar Muka
- 3) Perancangan Tampilan
4. Pembuatan Aplikasi

Langkah-langkah dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- 1) Implementasi Fungsi
- 2) Implementasi Kebutuhan Antar Muka
- 3) Implementasi Tampilan
5. Pengujian

Langkah-langkah pengujian dalam aplikasi ini menggunakan metode *Black Box*

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini meliputi hal - hal sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun yang dibahas adalah merupakan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dalam perancangan Media Informasi Parental Untuk Balita Berbasis Android, serta metodologi penelitian dan sistematika penulisan berisi sistematika singkat tentang isi dari masing-masing bab dalam laporan skripsi.

Bab II : Landasan Teori

Bab ini menguraikan tentang hal – hal yang berhubungan dan mendukung dalam perancangan dan pembuatan Media Informasi Parental Untuk Balita Berbasis Android yang memaparkan teori tentang pengertian dan penjelasan lainnya mengenai komputerisasi, sistem informasi secara umum, dan lain – lain.

Bab III: Analisis Dan Perancangan

Bab ini memberikan penjelasan tentang hal – hal yang berhubungan dengan analisis sistem yang meliputi analisis kelemahan, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan. Didalam bab ini juga akan dibahas mengenai perancangan dari aplikasi yang akan dibuat yaitu perancangan konsep, dan perancangan isi.

Bab IV: Implementasi Dan Pembahasan

Dalam bab ini diuraikan tentang implementasi dan pembahasan yaitu, memproduksi sistem, pengujian sistem, pemeliharaan sistem, dan implementasi sistem.

Bab V : Penutup

Dalam bab ini akan dibahas tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan aplikasi ini, serta beberapa saran yang berguna bagi penulis maupun penulis lain yang berminat untuk membuat ataupun mengembangkan aplikasi berbasis android lainnya.

