



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Buah merupakan bagian tumbuhan yang berasal dari bunga atau putih dan biasanya berbiji (Suharso & Retnoningsih, 2014). Memakan buah secara rutin dapat mengurangi risiko penyakit jantung, stroke, dan kardiovaskular, serta dapat memiliki tubuh yang ideal (Bahria & Triyanti, 2010). Di Indonesia sendiri memiliki data dari hasil observasi yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS), menyatakan masyarakat di Indonesia hanya mengonsumsi buah 23.78 kilogram per kapita pada tahun 2013, data ini menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia jarang memakan buah. Masyarakat Indonesia sebaiknya memakan buah, sebab buah memiliki kandungan nutrisi yang baik untuk kesehatan (Bappenas, 2013).

Pada penelitian yang diselenggarakan di Barcelona pada tahun 2014, sekitar 18% dari jumlah peserta mengonsumsi buah setiap hari, dan 6,3% tidak pernah makan buah (ESC, 2014), dari penelitian tersebut menyimpulkan bahwa mereka yang lebih sering mengonsumsi buah memiliki tekanan darah yang lebih rendah dibandingkan orang yang tidak memakan buah sama sekali. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa orang yang memiliki kebiasaan mengonsumsi buah lebih sehat dibanding orang yang jarang mengonsumsi buah.

Upaya untuk memiliki tubuh yang sehat salah satu caranya yaitu dengan mengonsumsi buah-buahan segar, karena dengan mengonsumsi buah segar dapat digunakan untuk melengkapi kebutuhan zat gizi yang diperlukan oleh tubuh kita (Nurmamudah, Aruben, & Suyatno, 2015). Hasil survei konteks Gizi yang telah dilakukan sebelumnya menyatakan rerata konsumsi sayur dan buah penduduk Indonesia masih rendah dengan anjuran konsumsi sayur dan buah dalam konteks gizi seimbang (Hermina & S, 2016), dengan demikian sebaiknya masyarakat perlu memiliki kesadaran untuk mengonsumsi buah minimal 1 per hari yang digunakan sebagai penyeimbang nutrisi dan vitamin yang dibutuhkan tubuh.

Anjuran dalam mengonsumsi buah dan sayur yang telah disampaikan WHO yang secara umum menganjurkan konsumsi buah dan sayur sejumlah 400 gram dalam 1 hari (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2017), akan tetapi berdasarkan survei yang dilakukan BPS, konsumsi buah, sayur di Indonesia bahwa sebagian besar penduduk hanya mengonsumsi 173 gram per hari, lebih kecil dari Angka Kecukupan Gizi (AKG) yang telah direkomendasikan yaitu 400 gram per hari (Badan Pusat Statistik, 2017), dari hasil data survei tersebut dapat disimpulkan bahwa rakyat Indonesia masih kurang atau jarang dalam mengonsumsi buah dan sayur.

Masalah dalam perilaku makan salah satunya adalah jarang atau kurang dalam mengonsumsi buah segar. Dengan banyaknya variasi buah-buahan yang ada di sumber daya alam ini terkadang membuat banyak orang tidak mengetahui manfaat, kandungan yang terkandung dalam sehingga membuat mereka jarang untuk mengonsumsi buah (Komarayanti, 2017). Perilaku rendahnya dalam

konsumsi buah ada beberapa faktor di antaranya adalah faktor personal, lingkungan, fisik, dan budaya (Rizkyana, Nugroho, & Anggraeny, 2017), Dari faktor tersebut dapat dikaitkan hasil penelitian yang dilakukan (Susantya & Hassan, 2013), yang menjelaskan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara pola konsumsi buah dan sayur dukungan eksternal yang dimaksud dukungan eksternal bisa dari orang tua, teman, dan juga media.

Teknologi informasi berkembang secara pesat khususnya pada telepon pintar (*smartphone*). *Smartphone* merupakan sebuah perangkat telekomunikasi yang memiliki banyak fitur di dalamnya, ada beberapa sistem operasi yang mendukung *smartphone* salah satunya adalah Android. Fitur yang ada di sediakan *smartphone* tidak hanya sebatas telepon dan mengirim pesan singkat saja, kini penggunaan *smartphone* dapat digunakan sebagai sarana atau media pembelajaran (Daeng, Mewengkang, & Kalesaran, 2017).

Penelitian ini berfokus untuk menyediakan suatu media yang memberikan informasi mengenai manfaat dari buah-buahan, dan juga memberikan media untuk pengingat (*reminder*) dalam konsumsi buah di aplikasi Android, yang berisi data buah dari kota Jember berdasarkan penelitian terdahulu yang memiliki data buah seperti buah Mangga, Pisang, Rambutan, Alpukat, Belimbing, Durian, Jeruk Siam, Pepaya, Manggis, Salak, Jambu Biji, Semangka. Data buah lokal tersebut merupakan data buah yang di dapat dari dinas pertanian serta data dari 4 kecamatan pada kota Jember (Komarayanti, 2017). Melalui hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan informasi kandungan serta pemanfaatan buah

untuk penyakit dengan menggunakan aplikasi berbasis Android bernama Fruitypedia.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan, maka untuk rumusan masalah yang akan dikaji pada penelitian untuk tugas akhir ini yaitu:

1. Bagaimana suatu aplikasi berbasis Android dijadikan sebuah media pemberi informasi tentang kandungan buah serta pemanfaatan buah untuk penyakit tertentu?
2. Bagaimana suatu aplikasi agar menjadi media pengingat bagi masyarakat dalam mengonsumsi buah?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan dari pokok permasalahan yang telah disampaikan pada rumusan masalah, permasalahan dibatasi pada:

1. Data buah-buahan yang digunakan adalah potensi alam Jember, buah tersebut di antaranya Mangga, Pisang, Rambutan, Alpukat, Belimbing, Durian, Jeruk Siam, Pepaya, Manggis, Salak, Jambu Biji, Semangka. (Komarayanti, 2017)
2. Data yang dihasilkan berupa informasi kandungan buah dan manfaat buah untuk penyakit.
3. Perancangan aplikasi menggunakan Android Studio.
4. *Push Notification* hanya tersimpan secara *local*.
5. Perancangan aplikasi ini hanya sampai pada tahap *testing*.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari uraian rumusan masalah yang telah disampaikan, maka di dapatkan tujuan dari penelitian ini, yaitu merancang aplikasi berbasis Android yang memiliki kemampuan:

1. Sebagai media pemberian informasi kandungan buah serta pemanfaatan buah untuk penyakit tertentu dengan masukan *keyword* yang dicari.
2. Sebagai media pengingat makan buah di waktu yang telah di tentukan oleh pengguna.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan di dapatkan oleh pengguna aplikasi antara lain:

1. Pengguna dapat memakai aplikasi untuk mencari informasi tentang kandungan buah serta manfaat buah untuk penyembuhan penyakit tertentu.
2. Pengguna dapat menggunakan aplikasi sebagai media pengingat *Reminder* dalam mengonsumsi buah.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA