



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

Pola makan adalah berbagai informasi yang memberikan gambaran mengenai macam dan jumlah bahan makanan yang dimakan setiap hari oleh satu orang dan merupakan ciri khas untuk suatu kelompok masyarakat tertentu (Sulistyoningsih, 2011). Pengertian pola makan menurut Sri Handajani adalah tingkah laku manusia atau sekelompok manusia dalam memenuhi akan makanan yang meliputi sikap, kepercayaan, dan pilihan makanan, sedangkan menurut Suhardjo pola makan di artikan sebagai cara seseorang atau sekelompok orang untuk memilih makan dan mengonsumsinya sebagai reaksi terhadap pengaruh-pengaruh fisiologis, psikologis, budaya dan sosial. Sumber lain mengatakan bahwa pola makan di definisikan sebagai karakteristik dari kegiatan yang berulang kali dari individu dalam memenuhi kebutuhannya akan makanan, sehingga kebutuhan fisiologis, sosial dan emosionalnya dapat terpenuhi (Sulistyoningsih, 2011).

Pola makan menurut beberapa pakar yaitu cara pemenuhan kebutuhan zat gizi yang diperoleh dari makanan yang digunakan sebagai bahan energi tubuh. Pola makan atau pola konsumsi pangan adalah susunan jenis dan jumlah makanan yang dikonsumsi seseorang atau kelompok orang pada waktu tertentu (Baliwati, 2009). Menurut Soegeng Santosa dan Anne Lies Ranti (2004) pola makan merupakan berbagai informasi yang memberi gambaran mengenai macam dan jumlah bahan makanan yang dimakan tiap hari oleh suatu orang dan merupakan

ciri khas untuk suatu kelompok masyarakat tertentu. Menurut Khumaidi (1994) pola makan adalah tingkah laku manusia atau sekelompok manusia dalam pemenuhan kebutuhannya akan makan yang meliputi sikap, kepercayaan, dan pemilihan makanan. Menurut Imelda (2009) pola makan adalah cara konsumsi seseorang untuk memenuhi kebutuhan gizi dengan cara yang teratur.

Memasuki era Pembangunan jangka Panjang II Indonesia menghadapi masalah gizi ganda, yaitu masalah kurang gizi dan gizi berlebih dengan berbagai resiko penyakit yang ditimbulkan. Masalah gizi ganda hakikatnya merupakan masalah perilaku. Dengan demikian, upaya untuk mengoreksi masalah gizi ganda tersebut dilakukan dengan pendekatan pemberian informasi tentang perilaku gizi yang baik dan benar (Drs. Benny A. Kodyat MPA, 2012).

Simple Additive Weighting adalah metode yang paling dikenal dan sering digunakan (Salehi dan Izadikhah, 2013). *Simple Additive Weighting* juga dikenal sebagai kombinasi linear berbobot atau metode penilaian, dimana simple dan metode yang sophisticated digunakan pada beberapa masalah *Multi-criteria Decision-making* dan metode yang berdasarkan rata-rata nilai bobot. Nilai evaluasi dihitung pada setiap alternatif dengan menggandakan nilai skala yang diberikan pada setiap atribut alternatif dengan nilai bobot relatif yang sudah diberikan oleh sang *decision maker* diikuti dengan menjumlahkan semua produk pada semua kriteria. Keuntungan metode ini adalah linear proposional pada data yang ada, dimana yang berarti susunan relatif dari *magnitude* nilai yang di standarkan dianggap sama (Salehi dan Izadikhah, 2013).

Sebelumnya sudah ada penelitian mengenai topik sejenis yang ditulis oleh Steven Young(2014) dengan judul, “Sistem Pakar Penyusun *Menu Makanan* untuk Mencapai Berat Badan Ideal Menggunakan *Fuzzy Logic* dan *Particle Swarm Optimization*”. Pada penelitian tersebut, yang jadi variable adalah jumlah kalori pada makanan, tanpa memperhitungkan kandungan gizi yang lain. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan nanti akan memperhitungkan kandungan gizi lain sebagai variable.

John Elmer Sanjaya (2014) juga melakukan penelitian dengan judul, “Implementasi Algoritma Rete pada Aplikasi Rekomendasi Makanan Sehat”. Penelitian tersebut ditujukan memberi saran makanan sehat untuk orang dengan penyakit tertentu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, terdapat beberapa masalah yang akan diteliti, adalah Bagaimana merancang dan membangun aplikasi *Diet Food Suggester* yang berbasis *web responsive* dengan metode *Simple Additive Weighting*?

1.3 Batasan Masalah

Berikut ini adalah batasan masalah dalam penelitian ini.

1. Pembangunan aplikasi yang dilakukan adalah *Food Suggester*, bukan *Food Maker*, sehingga tidak disediakan resep.
2. Makanan yang dimasukkan pada *database* adalah makanan yang sehat.
3. Tidak ada tingkatan diet (tidak ada diet ekstrim dan sebagainya).
4. Pola makan yang diterapkan adalah 3 kali sehari.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah Merancang dan membangun aplikasi *Diet Food Suggester* berbasis *web responsive* dengan menggunakan algoritma *Simple Additive Weighting*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat untuk memberitahu pola makan cocok untuk program diet dan memberi informasi tentang makanan yang ada (seperti karbohidrat dan lain-lain).

1.6 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai dasar teori dan penjelasan metode yang digunakan sebagai dasar pembangunan sistem. Teori yang dibahas antara lain gamifikasi, *game based thinking*, *key elements* dalam gamifikasi, sistem informasi, dan sistem informasi akademik.

BAB III METODE DAN PERANCANGAN APLIKASI

Bab ini berisi penjelasan tentang metode penelitian dan perancangan aplikasi, antara lain *flowchart*, *data flow diagram*, *entity relationship diagram*, struktur tabel, dan desain antarmuka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN UJI COBA

Bab ini berisi mengenai implementasi, hasil uji coba sistem, dan juga pembahasan mengenai implementasi dan hasil uji coba tersebut.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian dan pengujian sistem dan juga saran untuk pengembangan sistem lebih lanjut.