

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut *World Health Organization*, nutrisi merupakan suatu bagian yang kritical dalam kesehatan dan perkembangan atau pertumbuhan pada seseorang. Nutrisi yang sehat adalah dimana nutrisi pada seseorang yang dijaga keseimbangannya dengan pemasukan dan pengeluaran kalori serta konsumsi nutrisi yang seimbang per hari. Nutrisi yang seimbang akan memberikan dampak baik kepada kesehatan dan menjamin usia yang panjang serta dengan pola makan yang sehat akan sangat membantu dalam pencegahan terhadap malnutrisi dalam segala bentuknya.

Masalah gizi akibat malnutrisi dapat terjadi pada anak. Berdasarkan data Databoks (2018) mengatakan bahwa di Indonesia terdapat sebesar 13,8% anak balita yang mengalami gizi kurang dan sebesar 3,9% anak balita yang mengalami gizi buruk, lalu terdapat juga anak balita yang mengalami keduanya yaitu sebesar 17,7% dari jumlah anak balita. Maka dari itu, sangat diperlukannya pencegahan malnutrisi agar anak tetap sehat dan juga bebas dari penyakit-penyakit lainnya yang disebabkan oleh malnutrisi.

Dalam pencegahan malnutrisi pada anak balita, perilaku orangtua memainkan peran penting dalam menjaga keseimbangan nutrisi pada anaknya. Namun kesadaran orangtua akan pentingnya nutrisi pada makanan yang dikonsumsi anaknya dan budaya mencatat nutrisi konsumsi masih kurang. Berdasarkan Jurnal Hubungan Pengetahuan Ibu tentang Gizi dan Asupan Makan Balita dengan Status

Gizi Balita (BB/U) Usia 12-24 Bulan menjelaskan bahwa terdapat sebesar 14,9% ibu yang memiliki anak balita dengan status gizi tidak normal dan 40,4% ibu memiliki pengetahuan tentang gizi yang kurang (Hal. 374). Maka dari itu, dibutuhkannya untuk meningkatkan pengetahuan orangtua mengenai nutrisi dalam pemilihan dan pengolahan makanan yang beragam dan bergizi seimbang serta perlunya untuk meningkatkan asupan makan balita yang meliputi sumber energi, karbohidrat dan protein (Hal. 376).

Berdasarkan solusi dari masalah tersebut, penulis merancang sebuah *mobile application* yang merupakan sebuah media informasi mengenai pemberian nutrisi pada anak balita yang terdapat catatan nutrisi untuk memasukkan jenis makanan sesuai kategori makanan TKPI, juga terdapat *chart* nutrisi untuk memberikan data pendapatan nutrisi anak per bulan untuk memantau tumbuh kembang anak dalam nutrisi. Dalam kerjasama dengan sebuah *brand* produk, aplikasi bekerja sama dengan *brand Friso Gold*. Maka dari itu, penulis menambahkan juga fitur *shopping cart* yang menjual produk-produk *brand* tersebut. Aplikasi dijalankan pada *platform Android* dan dapat diunduh di *PlayStore*, karena berdasarkan hasil kuesioner yang telah dibagikan kepada 23 responden yang tinggal di kota Jakarta dan Tangerang, mayoritas merupakan pengguna *smartphone Android*. Agar menarik calon pengguna yaitu para orangtua yang memiliki anak balita untuk mengunduh aplikasi di *PlayStore*, aplikasi memiliki media sosial resmi *Instagram* yang terdapat poster konten aplikasi, dan infografik mengenai fakta nutrisi. Penulis memilih *Instagram* sebagai media sosial utama aplikasi, karena berdasarkan hasil wawancara kualitatif dengan para orangtua, *Instagram* merupakan media sosial

yang banyak orangtua miliki dan sering gunakan sehingga memudahkan mereka untuk mengetahui terdapatnya aplikasi.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam perancangan *mobile application* ini adalah bagaimana cara merancang *user interface* dan *user experience* aplikasi yang baik sebagai panduan bagi orangtua dalam menjaga nutrisi anaknya yang masih balita ?

1.3. Batasan Masalah

Penelitian akan difokuskan pada orangtua yang memiliki anak balita yang tinggal di kota Tangerang dan Jakarta. Fokus utama dalam penelitian adalah perancangan aplikasi *mobile platform Android*. Perancangan aplikasi difokuskan dengan batasan – batasan sebagai berikut:

1. Konten mengenai nutrisi anak balita yang dirancang dalam aplikasi ini yaitu:
 - a. Fitur media informasi mengenai kebutuhan nutrisi anak balita, nutrisi pada konsumsi anak balita, makanan yang direkomendasi untuk dikonsumsi anak balita dan dampak nutrisi terhadap tumbuh kembang anak oleh nutrisi.
 - b. Fitur catatan nutrisi untuk mencatat konsumsi anak.
 - c. Fitur chart nutrisi untuk memberikan data nutrisi anak per bulan.
 - d. Fitur belanja produk brand Friso Gold.
2. Geografis:
 - a. Primer : Kota Tangerang dan Jakarta

b. Sekunder : Jabodetabek

3. Demografis

a. Jenis Kelamin : Wanita dan pria

b. Usia : 26-35 tahun, menurut Depkes RI (2009)

merupakan masa dewasa awal

c. Profesi : Ibu atau ayah rumah tangga

d. Tingkat ekonomi : SES B

4. Psikografis:

a. Ibu atau ayah yang memasak di rumah dan mengurus anak.

b. Ibu atau ayah yang menggunakan smartphone dalam kehidupan sehari-harinya.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan penelitian ini adalah merancang sebuah aplikasi dalam bentuk *mobile application* untuk platform *Android* yang dapat menjadi sebuah panduan bagi para orangtua dengan anak balita mengenai nutrisi pada anak balita.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari penelitian dan perancangan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Aplikasi Panduan untuk Orangtua Dalam Menjaga Nutrisi Anak Balita” adalah sebagai berikut:

1. Penulis

Penulis merancang Tugas Akhir ini sebagai salah satu syarat kelulusan strata 1 di Universitas Multimedia Nusantara dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan penulis dalam merancang suatu aplikasi sebagai panduan menjaga nutrisi anak balita yang berguna bagi orangtua.

2. Orangtua

Penulis berharap dengan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi orangtua dalam menjaga nutrisi anaknya yang masih balita. Memberikan pengetahuan yang menjelaskan lebih dalam lagi mengenai nutrisi anak balita dan juga dengan mengetahui hal tersebut, para orangtua diharapkan akan semakin meningkat dalam kesadaran dan pengetahuan dalam menjaga nutrisi pada anaknya.

3. *Friso Gold*

Penulis merancang Tugas Akhir dalam bentuk sebuah aplikasi panduan nutrisi yang bertujuan untuk bekerjasama dengan *brand Friso Gold*, penulis berharap Tugas Akhir dapat menjadi sebuah proposal untuk dapat bekerjasama dengan *Friso Gold* untuk kedepannya.

4. Universitas

Tugas Akhir ini ditambahkan menjadi salah satu koleksi laporan dan hasil karya Tugas Akhir di Universitas Multimedia Nusantara dan juga diharapkan agar Tugas Akhir yang dirancang ini dapat menjadi sebuah penelitian yang

berguna bagi mahasiswa lain yang juga meneliti mengenai topik yang sama dan juga diharapkan dapat memberikan wawasan dalam merancang sebuah aplikasi yang baik dan dapat bermanfaat bagi penggunanya.