BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dewasa ini tidak sedikit masyarakat baik dari semua kalangan khususnya remaja yang sangat memperhatikan masalah berat badan. Masalah seperti kekurangan ataupun kelebihan berat badan sering dialami oleh masyarakat. Bahkan kondisi seperti ini sering menimbulkan penyakit yang malah dapat membahayakan kesehatan. Di Indonesia terdapat cukup banyak masyarakat yang mengalami kekurangan ataupun kelebihan berat badan.

Badan Kesehatan Dunia WHO (*World Health Organization*) melansir persentase orang kegemukan atau *overweight* yang mencengangkan. Data selama 2010, di Indonesia tercatat 32,9 persen atau sekitar 78,2 juta penduduk dengan kondisi kegemukan. Persentase tadi bisa dibandingkan dengan data obesitas WHO pada 2008 yang hanya 9,4 persen. Dengan peningkatan jumlah penduduk yang kegemukan ini, ikut mendorong peningkatan faktor risiko penyakit kronis. Penyakit kronis yang mengikuti orang dengan kondisi badan kegemukan cukup beragam, di antaranya yang dominan adalah, hipertensi, serangan jantung, diabetes, dan beberapa jenis kanker.

Untuk menghindari penyakit – penyakit tersebut tidak sedikit dari mereka yang ingin mendapatkan berat badan yang ideal. Karena dengan berat badan yang ideal mereka akan mendapatkan banyak manfaat diantaranya mereka akan selalu

menjaga pola hidup sehat yang akan menghindarkan dari resiko penyakit, meningkatkan percaya diri, penampilan akan lebih manarik dan masih banyak lagi manfaat lainnya.

Tapi masalahnya kebanyakan dari masyarakat tidak tahu apakah berat badan mereka sudah dalam keadaan normal atau ideal. Dan kebanyakan pula dari masyarakat yang kesulitan dalam mendapatkan informasi untuk mengetahui bagaimana cara yang baik untuk mendapatkan berat badan yang ideal, baik dari informasi pembatasan asupan kalori makanan maupun olah raga.

Dengan kemajuan teknologi komputer, teknologi komputer dewasa ini telah menjadi sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan masyarakat. Apalagi teknologi komputer saat ini telah banyak diterapkan pada perangkat – perangkat *mobile* terutama *mobile phone*. Teknologi dalam perangkat *mobile* sekarang sudah semakin canggih dan untuk mendapatkannya tidaklah sulit karena harganya pun bervariatif sehingga semua kalangan dapat memilikinya. Perangkat *mobile*pun telah dilengkapi berbagai aplikasi - aplikasi yang menarik dan bermanfaat.

Untuk itu penulis ingin mencoba merancang suatu aplikasi yang dapat menghitung ataupun menentukan kriteria berat badan dan memberikan informasi mengenai kebutuhan kalori harian serta seputar info kesehatan yang diterapkan pada perangkat *mobile phone*. Dengan aplikasi ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam mengakses kebutuhan informasi tersebut.

Berdasarkan latar belakang diatas, saya selaku penulis akan mencoba menerapkan judul **“APLIKASI BERAT BADAN IDEAL”**.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasikan permasalah sebagai berikut :

1. Tidak sedikit masyarakat yang tidak tahu bagaimana cara untuk mengetahui kriteria berat badan, apakah berat badan mereka sudah ideal atau belum.
2. Tidak sedikit masyarakat yang tidak tahu bagaimana cara untuk menentukan kebutuhan kalori harian mereka untuk mendapatkat berat badan yang ideal.
3. Tidak banyak perangkat - perangkat *mobile phone* yang menyediakan aplikasi bermanfaat seperti Aplikasi Berat Badan Ideal.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan Aplikasi Berat Badan Ideal.
2. Bagaimana pengujian Aplikasi Berat Badan Ideal.
3. Bagaimana implementasi dari Aplikasi Berat Badan Ideal.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang Aplikasi Berat Badan Ideal guna mempermudah masyarakat dalam mengetahui kriteria berat

badan dan menentukan kebutuhan kalori harian. Adapun tujuannya adalah sebagai berikut :

- Untuk membuat rancangan Aplikasi Berat Badan Ideal.
- Untuk melakukan pengujian Aplikasi Berat Badan Ideal.
- Untuk melakukan implementasi dari Aplikasi Berat Badan Ideal.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Praktis

Kegunaan penelitian untuk masyarakat pengguna perangkat *mobile phone* yang menjadi objek diantaranya masyarakat pengguna perangkat tersebut dapat memanfaatkan Aplikasi Berat Badan Ideal pada perangkatnya untuk mempermudah masyarakat dalam mengetahui kriteria berat badan dan menentukan kebutuhan kalori harian.

1.4.2 Akademis

a) Kegunaan penelitian untuk perkembangan ilmu pengetahuan diantaranya aplikasi ini diharapkan dapat memajukan ilmu pengetahuan mengenai teknologi dan informasi khususnya pada teknologi *mobile phone*

b) Kegunaan bagi peneliti diharapkan dapat menambah wawasan peneliti tentang aplikasi - aplikasi yang diterapkan pada perangkat *Mobile phone* untuk diaplikasikan dan dimanfaatkan oleh masyarakat pengguna perangkat tersebut.

1.5 Batasan Masalah

Dalam perancangan aplikasi ini diperlukan beberapa batasan masalah, yaitu :

1. Aplikasi Berat Badan Ideal ini di bangun dengan menggunakan bahasa Java dengan IDE eclipse untuk Java yang disertai plugin android di dalamnya.
2. Aplikasi Berat Badan Ideal ini diterapkan dan dispesifikasikan minimum pada perangkat *Mobile phone* dengan Sistem Operasi Android 2.2 *(froyo*).
3. Aplikasi Berat Badan Ideal ini hanya dapat menentukan kriteria berat badan, menentukan kebutuhan kalori harian dan memberikan informasi mengenai kesehatan saja yang tidak 100% akurat sesuai kebutuhan anda artinya hanya bersifat umum.
4. Sebagian Informasi yang ditampilkan masih bersifat statis.
5. Validasi kesalahan belum mencakup pada semua proses kerja sistem.
6. Pemodealan sistem menggunakan *Object Oriented Programing* dengan *Unified Modeling Language*.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan pada sebuah Sarana *Fitness* DM Lidra yang berada di daerah Setiabudi Bandung. Sedangkan waktu penelitian dilakukan pada awal bulan Februari hingga Juli dengan tahapan – tahapan yang tertera pada table 1.1.

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Waktu Penelitian

No	Uraian Kegiatan	2012					
		Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli
1	**Mendengarkan Pelanggan**						
	Menentukan topik permasalahan						
	Pengumpulan kebutuhan data yang diperlukan						
2	**Perancangan *Prototype***						
	Desain arsitektur perangkat lunak						
	Desain struktur data						
	Desain interface						
	Pembuatan program						
3	**Pengujian *Prototype***						
	Uji coba sistem						