

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Makanan merupakan kebutuhan pokok manusia yang sangat penting untuk memenuhi nutrisi yang dibutuhkan oleh tubuh. Oleh karena itu, kita harus memperhatikan kebiasaan buruk dalam memilih makanan karena hal tersebut bisa menjadi sumber penyakit pada masa yang akan datang. Ada dua faktor utama yang mempengaruhi kebiasaan makan kita, yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik, seperti motivasi, persepsi, sikap, preferensi, alam, sosial, budaya, ekonomi dan lain-lain [1].

Demi menjaga kestabilan tubuh kita harus memperhatikan kandungan gizi yang terdapat pada makanan yang kita konsumsi. Mulai seperti kandungan kalori, karbohidrat, lemak hingga protein dari makanan yang kita konsumsi. Namun, masih ada orang yang kesulitan mencari makanan yang sesuai dengan selera dan mengandung gizi yang dibutuhkan.

Sedangkan bagi orang yang sedang menjalani program diet, mereka perlu memperhatikan jumlah kalori yang terkandung dalam makanannya. Hal ini penting agar program diet mereka dapat berhasil dan memenuhi tujuan diet yang mereka inginkan.

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu aplikasi pemesanan makanan yang dapat membantu orang dalam menghitung jumlah kandungan kalori dan bahan makanannya. Aplikasi tersebut sangat membantu bagi orang yang ingin menjaga kesehatan dan memenuhi nutrisi yang dibutuhkan oleh tubuh.

1.2 Rumusan Masalah

Untuk mencapai tujuan dan memberikan solusi yang tepat, maka terlebih dahulu kita susun permasalahan kedalam bentuk formulasi yang sistematis. Perumusan masalah yang ingin dibahas adalah :

1. Bagaimana merancang aplikasi kustomisasi komposisi dengan melihat kandungan gizi baik agar pilihan pengguna sesuai dengan permintaan?
2. Bagaimana sistem aplikasi kustomisasi komposisi dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna?

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

Berikut tujuan yang dapat dicapai dari desain dan implementasi sistem pemesanan makanan dengan kustomisasi makanan sebagai berikut:

1. Merancang dan desain sistem pemesanan makanan dengan kustomisasi komposisi
2. Menguji apakah aplikasi pemesanan makanan dengan kustomisasi komposisi dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna

1.3.2 Manfaat

Berikut manfaat yang diharapkan bisa ditemukan dan didapatkan dari penggunaan aplikasi:

1. Membantu memperhitungkan kandungan kalori dan gizi dalam makanan yang mereka pesan, sehingga mereka dapat memastikan bahwa mereka memenuhi nutrisi yang dibutuhkan oleh tubuh.
2. Membantu orang dalam memilih makanan yang sehat dan bergizi, sehingga mereka dapat menjaga kesehatan dan mencegah penyakit.
3. Membantu memperhitungkan jumlah kalori yang terkandung dalam makanannya, sehingga program diet mereka dapat berhasil dan memenuhi tujuan yang diinginkan.
4. Memberikan pilihan makanan yang sesuai dengan preferensi dan selera sehingga dapat memilih makanan yang disukai dan memenuhi nutrisi yang dibutuhkan

1.4 Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan masalah dalam penelitian ini, berikut batasan yang diterapkan:

1. Sistem pemesanan makanan ini hanya digunakan oleh UMKM "RICEBOX".
2. Sistem pemesanan makanan ini dirancang dan dibangun pada sistem operasi *Android*.

3. Sistem pemesanan makanan ini dibangun dengan bahasa pemrograman *Kotlin*.
4. Sistem pemesanan makanan ini dilengkapi dengan *database privacy* milik mitra dan TIDAK akan diberikan kepada siapapun terkecuali ahli gizi demi melengkapi kebutuhan aplikasi.
5. Sistem pemesanan makanan ini menggunakan layanan dari *Firestore* sebagai *database*.
6. Sistem pemesanan makanan ini TIDAK dapat menambahkan menu dikarenakan mitra MENOLAK untuk memberikan menu lebih kepada sistem pemesanan ini.
7. Sistem pemesanan makanan ini hanya dapat menampilkan gizi tiap item (komponen) bahan berupa Kalori, Protein, Lemak dan Karbohidrat.
8. Sistem pemesanan ini TIDAK dilengkapi dengan PAYMENT GATEWAY

1.5 Metodologi Penelitian

Pada sub-bab ini membahas metodologi yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak. Metodologi penelitian yang akan digunakan meliputi metodologi pengumpulan data dan metode pengembangan sistem.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut :

1.5.1.1 Studi Literatur

Studi literatur yang pada penelitian ini mengkaji tentang software yang nantinya akan dibutuhkan dalam perancangan maupun pengembangan pada aplikasi. Studi ini nantinya akan dilakukan melalui media internet ataupun jurnal yang telah ada.

1.5.1.2 Kuesioner

Kuesioner yang nantinya akan digunakan pada penelitian ini sebagai alat penunjang dalam perancangan dan pengembangan pada aplikasi. Kuesioner nantinya akan dibantu dengan *User Experience Questionnaire* (UEQ)

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

1.5.2.1 *Waterfall*

Dalam pembangunan sistem ini diperlukan beberapa tahapan/langkah. Metode pengembangan perangkat lunak ini biasa disebut dengan SDLC (Software Development Life Cycle). Metode Waterfall ini merupakan pendekatan SDLC paling awal yang digunakan dan sangat umum pada proses pembuatan project. Metode waterfall merupakan suatu metode dalam pengembangan software dimana pengerjaannya harus dilakukan secara beruntutan yang dimulai dari tahap perencanaan konsep, pemodelan, implementasi, pengujian dan pemeliharaan [2].