

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Semakin majunya zaman, semakin meningkat pula daya beli konsumen sehingga berdampak pada kebutuhan/keinginan praktis dalam melakukan banyak hal. Salah satunya yaitu dalam hal memilih produk pangan. Hal ini membuat banyak pihak yang mengambil keuntungan dengan melakukan kecurangan untuk mendapatkan keuntungan dari orang-orang yang tidak mampu mengikuti kemajuan pengetahuan.

Salah satu permasalahan yang ditimbulkannya yaitu adanya kejahatan pangan. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Nadita Anisa Ningrum dalam jurnalnya yang berjudul “Celah Kejahatan dan Relasi Pangan-Manusia Studi Kasus Ndrangheta dalam Kejahatan Pangan di Italia” membahas tentang celah kejahatan yang terjadi pada relasi pangan-manusia dapat menimbulkan kerugian banyak pihak. Seperti pada kasus pemakaian komposisi berbahaya bahkan dilarang pada produk pangan, namun produk masih tetap diedarkan. Hal ini dapat dikategorikan sebagai bisnis ilegal.

Minimnya pengetahuan tentang informasi komposisi produk dapat merugikan konsumen. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rengganis Novyanti Hajjah dalam “Pengaruh Pengetahuan dan Persepsi Risiko Terhadap Perilaku Membaca Label Pangan Pada Remaja di Perdesaan dan Perkotaan Bogor” menunjukkan bahwa lebih dari 60% masyarakat membaca label pangan dalam aspek komposisi produk namun tanpa memahami artinya. Terutama pada komposisi yang menggunakan bahasa asing.

Berdasarkan hal-hal yang telah dibahas sebelumnya maka dalam laporan tugas akhir ini penulis ingin merancang sebuah aplikasi berbasis android bernama ICT-App yang memiliki teknologi untuk dapat mengetahui arti dari *E-Number* maupun bahan kimia berbahaya yang ada pada komposisi produk pangan. Aplikasi ini juga dapat meningkatkan ketepatan konsumen dalam memilih produk.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan di latar belakang, permasalahan yang muncul adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana cara merancang sebuah aplikasi ICT-App yang dapat membantu masyarakat dalam memilih produk pangan?
- b. Bagaimana cara menerapkan teknologi (*Optical Character Recognition*) OCR pada Android?

1.3. Batasan

Pada pengembangan awal, aplikasi ini hanya menerjemahkan komposisi dengan 3 bahasa yaitu Korean, English dan Indonesia. Komposisi yang diterjemahkan hanya *E-Numbers* serta bahan kimia yang terdata dalam daftar bahan aditif pada makanan.

1.4. Tujuan

Tujuan dari perancangan dan pembuatan aplikasi ini yaitu :

- a. Dirancangnya aplikasi ini adalah untuk menambah wawasan tentang penerapan teknologi (*Optical Character Recognition*) OCR pada Android.
- b. Menciptakan sebuah aplikasi yang dapat membantu konsumen dalam memilih produk pangan.

1.5. Manfaat

Adapun manfaat yang didapatkan dalam penyusunan Laporan Akhir ini yaitu menambah wawasan baik bagi pembaca maupun penulis. Manfaat bagi penulis yaitu dapat meningkatkan kemampuan dalam membuat sebuah aplikasi berbasis android yang bermanfaat untuk masyarakat. Sedangkan bagi pembaca, dapat mengetahui adanya aplikasi yang membantu memahami komposisi pada kemasan makanan agar pemilihan produk lebih berhati-hati terutama dalam produk impor.