

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia menduduki urutan ke-5 di dunia dengan stunting anak terbanyak. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya memberikan gizi yang tepat untuk sang anak. Sementara itu di era yang serba digital ibu milenial sudah banyak yang menggunakan *smartphone* tapi masih belum bisa memanfaatkan benda tersebut dengan baik. Dimana seharusnya penggunaan *smartphone* dapat lebih dimaksimalkan dalam hal pengaturan asupan kalori untuk keperluan gizi.

Pengaturan kalori yang masuk ke tubuh merupakan salah satu cara untuk mencapai pola hidup sehat. Oleh karena itu, pengaturan kalori harian sangat penting untuk menjaga kesehatan dan menjalani hidup sehat. Namun, berdasarkan hasil riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) pada tahun 2018 menunjukkan bahwa angka status gizi masyarakat Indonesia masih belum memenuhi standar. Untuk menghindari penyakit yang muncul akibat gizi tidak seimbang diperlukan penyesuaian pola makan yang baik dan benar. Penyesuaian pola makan secara otomatis dapat diimplementasikan dalam *smartphone* yang mempermudah individu baik dalam segi praktis maupun mobilitas.(Bunyamin, Brata, dan Dewi 2022)

Sehingga muncul banyak aplikasi pengontrol gizi berbasis mobile salah satunya adalah *Food planner*, selain fungsinya, tampilan aplikasi juga di perhitungkan, Pada sistem aplikasi berbasis mobile, desain merupakan hal pertama yang menarik pengguna. Oleh karenanya, jika aplikasi memiliki User Interface dan User Experience yang terintegrasi dan harmonis, maka tidak hanya membantu untuk menarik lebih banyak pengguna tetapi juga meningkatkan kepuasan pengguna. Jika desain user interface yang buruk, maka itu sering menjadi alasan pengguna untuk tidak menggunakan aplikasi tersebut.(Setiawan dan Triase 2023)

Aplikasi *Food Planner* merupakan solusi praktis dalam menghadapi tantangan masyarakat modern. masyarakat perkotaan khususnya di Surabaya menuntut untuk

bergaya hidup konsumsi yang serba cepat dan instan.(Mufidah 2006) Aplikasi ini hadir untuk mengatasi masalah tersebut dengan menyediakan fitur-fitur yang membantu pengguna merencanakan makanan.

1.2 Tujuan Umum Magang

Tujuan Magang secara umum dijabarkan sebagai berikut:

1. Melatih mahasiswa agar mampu beradaptasi dengan dunia kerja.
2. Memberikan pengalaman kepada mahasiswa tentang sistem kerja di instansi pemerintahan atau swasta;
3. Memberikan pengalaman kepada mahasiswa tentang penerapan teori yang telah dipelajari di bangku kuliah pada permasalahan nyata di dunia kerja;
4. Meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap sikap tenaga kerja didalam melaksanakan dan mengembangkan teknik-teknik tertentu serta alasan - alasan rasional dalam menerapkan teknik-teknik tersebut

1.3 Tujuan Khusus Magang

Tujuan Magang secara khusus dijabarkan sebagai berikut:

1. Memberikan kesempatan untuk mengasah keterampilan mendesain
2. Mendapatkan pengalaman dalam hal mendesain tampilan antarmuka aplikasi

1.3 Manfaat Magang

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Mahasiswa dapat meningkatkan keterampilan teknis, seperti penerapan UI kedalam sebuah aplikasi.
 - b. Magang membuka pintu bagi mahasiswa untuk memperoleh wawasan tentang tren dan praktik terkini dalam industri teknologi
 - c. Magang juga membantu mahasiswa membangun jaringan profesional dengan anggota tim pengembangan dan profesional lain di industri teknologi.
2. Bagi Politeknik Negeri Jember (Program Studi Teknik Informatika)

- a. Dapat menjadi tolak ukur pencapaian kinerja program studi khususnya untuk mengevaluasi hasil pembelajaran oleh perusahaan tempat Magang.
- b. Dapat menjalin kerjasama dengan perusahaan tempat Magang

3. Bagi Perusahaan

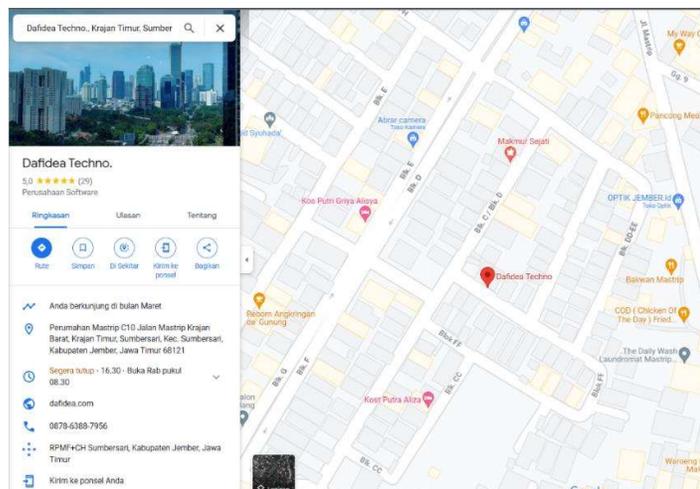
- a. Dapat menjadi bahan masukan bagi perusahaan untuk menentukan kebijakan perusahaan di masa yang akan datang berdasarkan hasil pengkajian dan analisis yang dilakukan mahasiswa selama Magang.

1.4 Lokasi dan Waktu

Dalam pelaksanaan magang, kami menggunakan Google Meet untuk melakukan kegiatan secara online dan aplikasi Slack untuk menerima tugas. Berikut adalah informasi tentang lokasi kantor dan jam kerjanya:

1.4.1 Lokasi Magang

Pada Gambar 1.1, terdapat sebuah peta yang menunjukkan lokasi tempat magang penulis. Tempat magang tersebut berada di Perumahan Mastrip C10, Sumbersari Jember, Jawa Timur 68144. Lokasi ini merupakan kantor dari Dafidea Technocraft.



Gambar 1. 1 Lokasi Kantor Dafidea Technocraft

1.4.2 Jadwal Kerja

Magang ini dilaksanakan pada tanggal 06 Februari 2023 sampai 16 Juni 2023. Magang dilakukan pada hari kerja kantor yaitu setiap hari Senin sampai dengan hari Jumat mulai pukul 09.30 WIB sampai pukul 17.00 WIB;

1.5 Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam melaksanakan Magang ini sebagai berikut :

1. Metode diskusi dan berbagi informasi dilakukan antara kelompok dan pembimbing melalui *Google Meet*. Melalui platform ini, diskusi dan pembahasan proyek serta tugas yang diberikan dapat dilakukan secara virtual. Para magang dapat saling berinteraksi, bertukar ide, dan mendapatkan arahan langsung dari pembimbing
2. Selain itu, setiap tugas yang diberikan oleh pembimbing wajib mencantumkan progresnya di aplikasi Slack setiap harinya. Melalui Slack, para magang dapat memperbarui kemajuan proyek yang sedang dikerjakan, dan berbagi file ke pembimbing. Hal ini memungkinkan pembimbing untuk memantau perkembangan magang dan memberikan bimbingan lebih lanjut jika diperlukan.