

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Obesitas merupakan suatu kelainan yang ditandai dengan adanya penimbunan secara berlebihan jaringan lemak dalam tubuh. Hal ini dapat terjadi karena adanya ketidakseimbangan antara energi yang masuk dengan energi yang keluar. Obesitas menjadi masalah gizi yang belakangan muncul dengan pesat di seluruh dunia. Jumlah penderita obesitas mengalami peningkatan tidak hanya marak di negara maju saja tetapi juga di negara berkembang. Salah satu indikator penentuan status gizi yaitu menggunakan Indeks Massa Tubuh (IMT) yaitu sebagai berikut :

Tabel 1. 1 Klasifikasi IMT

Klasifikasi	IMT
Berat badan kurang (<i>underweight</i>)	$< 18,5 \text{ Kg/m}^2$
Berat badan normal	$18,5 - 22,9 \text{ Kg/m}^2$
Kelebihan berat badan (<i>overweight</i>)	$23 - 24,9 \text{ Kg/m}^2$
Obesitas	$25 - 29,9 \text{ Kg/m}^2$
Obesitas II	$\geq 30 \text{ Kg/m}^2$

Adanya peningkatan IMT menyebabkan obesitas dapat berkembang menjadi Penyakit Tidak Menular (PTM) seperti penyakit kardiovaskuler, diabetes mellitus, hipertensi, dan lain-lain. Lapisan pertama penentu kesehatan meliputi perilaku dan gaya hidup individu, yang meningkatkan ataupun merugikan

kesehatan, misalnya penentuan pola makan seseorang. Perilaku dan karakteristik individu dapat dipengaruhi oleh pola keluarga, pertemanan, dan juga norma-norma yang ada di dalam komunitas tempat seseorang tersebut tinggal. Berdasarkan hasil Riskesdas mengenai analisis survei konsumsi makanan individu, masyarakat Indonesia masih banyak yang belum mengonsumsi makanan secara seimbang.

Pola makan masyarakat cenderung memilih makanan berlemak, namun belum mencukupi kebutuhan tubuh akan vitamin, mineral dan serat. Dengan demikian perlu adanya pendekatan yang inovatif dengan melibatkan berbagai unsur pemerintah dan masyarakat untuk menekan laju obesitas. Intervensi kesehatan yang difokuskan pada faktor perilaku dapat menjadi salah satu upaya mengatasi obesitas. Mengingat pentingnya untuk segera mengatasi permasalahan obesitas, maka penelitian ini perlu dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi kejadian obesitas. Seiring dengan perkembangan teknologi, *website* edukasi dapat menjadi sarana efektif untuk menyebarkan informasi tentang obesitas, pola makan sehat, pentingnya olahraga, serta tips dan motivasi untuk mengelola berat badan.

Salah satu solusi yang dapat dikembangkan adalah dengan menciptakan sebuah *website* edukasi yang dinamakan "ObesiFit". *Website* ini akan berfokus pada pemberian informasi tentang obesitas, serta memberikan solusi berupa tips diet sehat, program olahraga yang sesuai, dan testimoni dari orang-orang yang berhasil mengelola obesitas dan juga bisa menghitung kalori tubuh. Melalui *website* ini, diharapkan masyarakat dapat lebih memahami pentingnya menjaga berat badan yang sehat dan mendapatkan panduan yang tepat untuk mencapai tujuan tersebut.

Pengembangan *website* edukasi ini tentunya memerlukan manajemen proyek yang baik agar tujuan proyek dapat tercapai sesuai dengan waktu, anggaran, dan kualitas yang diinginkan. Oleh karena itu, penting untuk mengelola proyek pembuatan *website* ini dengan pendekatan manajerial yang sistematis dan terstruktur[1].

Pesatnya perkembangan teknologi dari tahun ke tahun, salah satunya pada bidang internet, tidak hanya mengubah cara berpikir masyarakat, tetapi juga mengubah cara hidup yang dipengaruhi oleh pesatnya perkembangan teknologi. mulai dari cara berinteraksi, media sosial hingga belanja. UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*) adalah salah satu perkembangan teknologi yang dapat memanfaatkan sarana digital maupun internet untuk melakukan perancangan suatu produk yang dapat dilihat dan digunakan secara baik serta meningkatkan kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam menggunakan produk atau jasa tersebut. Jika sebelumnya berbelanja seperti baju dan celana dilakukan secara *offline*, namun dengan adanya internet berbelanja dapat dilakukan secara *online*. Dengan perkembangan teknologi belanja dapat diakses secara *online* melalui *website*[2].

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan masalah yang ada diatas, dapat disimpulkan rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sebuah desain *website* UI/UX yang bisa diakses secara mudah oleh pengguna (*user*)?

2. Apa saja tantangan yang dihadapi dalam pengembangan *website* edukasi obesitas "ObesiFit"?
3. Bagaimana dampak penggunaan *website* edukasi terhadap peningkatan kesadaran masyarakat tentang obesitas?

1.3 BATASAN MASALAH

Perancangan UI/UX memiliki sistem *web* desain dengan beberapa batasan masalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya berfokus pada perancangan UI/UX pada *website* Obesifit dan tidak mencakup aplikasi *mobile* atau *platform* lainnya.
2. Desain yang dikembangkan akan berfokus pada pengembangan pengalaman pengguna bagi pengguna yang ingin mengakses informasi mengenai gaya hidup sehat, kebugaran, dan diet, serta fitur-fitur terkait.
3. Penelitian ini akan mencakup aspek teknis pengembangan *website* seperti pemrograman atau hosting.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Adapun Tujuan Penelitian ini adalah :

1. Untuk merancang sebuah desain pada *website* Obesifit yang menarik dan mudah digunakan oleh berbagai jenis pengguna.
2. Untuk mengidentifikasi dan menerapkan elemen-elemen yang dapat meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengguna selama berinteraksi dengan *website* Obesifit.

3. Untuk menemukan dan memberikan solusi terhadap tantangan dalam perancangan UI/UX pada *website* yang berfokus pada topik obesitas.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Adapun tujuan manfaat penelitian ini adalah :

1. Memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan nyaman dalam mengakses informasi serta menggunakan fitur-fitur di *website* Obesifit.
2. Memberikan panduan perancangan UI/UX yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas *website* secara keseluruhan.
3. Meningkatkan pemahaman tentang tantangan yang dihadapi dalam perancangan UI/UX pada *website* yang mengedukasi dan membantu pengguna dalam mengelola obesitas serta mencapai tujuan kebugaran mereka.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Laporan ini disusun secara sistematis dan terstruktur, terdiri dari enam bab yang dirancang untuk memberikan pemahaman menyeluruh tentang topik yang dibahas.

Yang dijabarkan di bawah ini:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori dan konsep-konsep yang terkait dengan perancangan UI/UX, pengembangan *website*, dan teknologi informasi.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data yang digunakan.

BAB IV : ANALISIS DAN HASIL

Bab ini berisi mengenai hasil penelitian dan pembahasan mengenai perancangan UI/UX pada *website*.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN HASIL

Bab ini berisi tentang hasil rancangan (Desain) *website* yang dapat digunakan oleh *user*.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran dari penelitian guna membantu membangun *website* obesitas.