

**PEMBUATAN APLIKASI SARAN NUTRISI UNTUK IBU
HAMIL BERBASIS ANDROID**

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan

Pendidikan Program Diploma III Gelar Ahli Madya

Jurusan Desain Program Studi Multimedia

Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta



Oleh:

FATHIYA SYIFA ALMUZAHRA

17810032

JURUSAN DESAIN GRAFIS KONSENTRASI MULTIMEDIA

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

2020

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini telah dipertahankan di hadapan sidang penguji tugas akhir
Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif pada tanggal
.....2020, dan telah dinyatakan:

LULUS

Tim Penguji:

Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
	Penguji Ketua	
	Penguji Anggota	
	Pembimbing (Moderator)	

**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR
PEMBUATAN APLIKASI SARAN NUTRISI UNTUK IBU HAMIL
BERBASIS ANDROID**

Oleh:

FATHIYA SYIFA ALMUZAHRA

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Sari Setyaning Tyas, S. Kom., M.Ti
NIP. 198703092014042001

Yudha Pradana, M. Pd
NIP. 198610212015041004

MENGETAHUI:
Ketua Program Studi Multimedia

Agung Budi Prasetyo, M.T
NIP.197910032008121003

Jakarta, Oktober 2020
DISAHKAN OLEH:
KETUA JURUSAN DESAIN GRAFIS

Hafid Setyo Hadi, M.T
NIP. 198305292014041001

ABSTRAK

Anemia pada kehamilan sering juga disebut sebagai *potential danger for mother and child*. Hal itu berarti bahwa anemia pada kehamilan merupakan suatu penyakit yang sangat berbahaya dan harus ditangani dengan cepat dan tepat. Setiap tahunnya, sekitar 287.000 wanita meninggal akibat komplikasi saat hamil dan melahirkan dan 99% diantaranya terjadi di negara berkembang. Salah satu factor penyebabnya adalah pendarahan hebat saat melahirkan. Faktor tersebut merupakan satu dari beberapa dampak yang terjadi akibat anemia selama masa kehamilan yang mungkin tidak disadari oleh penderita. Anemia pada kehamilan juga dapat diakibatkan karena malnutrisi selama masa kehamilan. Maka dari itu, penulis ingin membuat aplikasi khusus untuk nutrisi ibu hamil demi mengurangi jumlah penderita anemia pada ibu hamil. Aplikasi ini menggunakan *Adobe Illustrator* untuk mendesain *user interface* dan *asset* aplikasi lainnya. Selain itu, aplikasi ini juga menggunakan *software* Unity untuk membuatnya kompetibel dengan *smartphone* pengguna, agar lebih mudah untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: Anemia, Ibu Hamil, Nutrisi, Aplikasi Interaktif

ABSTRACT

Anemia in pregnancy is often referred to as a potential danger for mother and child. This means that anemia in pregnancy is a very dangerous disease and must be treated quickly and appropriately. Each year, about 287,000 women die from complications during pregnancy and childbirth and 99% of them occur in developing countries. One of the causes is heavy bleeding during childbirth. This factor is one of several effects that occur due to anemia during pregnancy that sufferers may not be aware of. Anemia in pregnancy can also result from malnutrition during pregnancy. Therefore, the authors want to make a special application for nutrition of pregnant women in order to reduce the number of anemia sufferers in pregnant women. This application uses Adobe Illustrator to design the user interface and other application assets. In addition, this application also uses Unity software to make it compatible with the user's smartphone, making it easier to use in everyday life.

Keywords: Anemia, Pregnant Women, Nutrition, Interactive Application

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Karya Tugas Akhir dengan sebaik-baiknya. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma III (D3) yang ditempuh oleh penulis di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta (PoliMedia).

Penyusunan Laporan Karya Tugas Akhir ini dapat terselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka dari itu, pada kesempatan ini, dengan segala hormat penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu, khususnya kepada:

1. Kedua orang tua penulis, ayahanda Almusaeri dan ibunda Rahayuni, adik-adik serta keluarga tercinta yang telah memberikan banyak dukungan moril dan materil kepada penulis sehingga laporan ini dapat terselesaikan dengan sebaik-baiknya.
2. Dr. Purnomo Ananto, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
3. Hafid Setyo Hadi, M.T., selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Agung Budi Prasetyo, M.T., selaku Ketua Program Studi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
5. Sari Setyaning Tyas, S.Kom. M.Ti., selaku dosen pembimbing penulisan dan karya Tugas Akhir.
6. Segenap *artist* BigHit Entertainment yang selalu memberikan semangat dan kekuatan lewat lisan dan tulisan, sehingga penulis mampu bangkit kembali untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

7. Adinda Dwi Amaliah dan Muhammad Arya Tama, yang sudah memberikan motivasi serta membagikan ilmu dan pengalaman bagi penulis.
8. Teman-teman Jurusan Desain konsentrasi Multimedia atas dukungan yang telah diberikan kepada penulis.
9. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu, yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa Laporan Praktik Industri ini masih banyak kekurangan dan belum sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna pengembangan laporan penulis agar lebih baik lagi dikemudian hari. Akhir kata, penulis berharap Laporan Praktik Industri ini dapat bermanfaat bagi pembaca sekalian, khususnya untuk pengembangan ilmu di bidang Multimedia.

Jakarta, 24 Oktober 2020 Penulis,



Fathiya Syifa Almuzahra

NIM. 17810032

Daftar Isi

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR	32
LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR	33
ABSTRAK	34
ABSTRACT	35
KATA PENGANTAR	36
BAB I PENDAHULUAN	40
1.1 Latar Belakang	40
1.2 Identifikasi Masalah.....	44
1.3 Rumusan Masalah	44
1.4 Batasan Masalah	44
1.5 Tujuan dan Manfaat	45
1.6 Metode Pengumpulan Data	45
1.7 Library Research (Studi Pustaka/Kepustakaan)	45
1.8 Wawancara	Error! Bookmark not defined.
1.9 Sistematika Penulisan	46
BAB II LANDASAN TEORI	47
2.1 Aplikasi Mobile	47
2.2 Android	47
2.3 Anemia pada Kehamilan	54
BAB III	57
ANALISIS DAN PERANCANGAN	57
3.1 Aplikasi Interaktif yang Akan Dibuat.....	57
3.1.1 Deskripsi karya	57
3.1.3 Proses	58
3.1.4 Perancangan Sistem.....	61
3.1.7 Strategi Perancangan Aplikasi	68
3.1.7.1 Desain.....	68
3.1.11 Perancangan Antar Muka Pengguna (<i>User Interface</i>).....	72
3.1.11.1 Struktur Menu	72

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	80
Implementasi Sistem	80
4.1.1 Tampilan <i>Splash Screen</i>	80
4.2 Kebutuhan Hardware dan Software	85
4.3 Kebutuhan Pemakaian Sistem	86
4.4 Pengujian Sistem	87
BAB V PENUTUP.....	90
3.2 Kesimpulan	90
3.3 Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	93