

MEDICINES REMINDER



Nama : Erai Bagusalm

NIM : 240605110088

Kelas : Mobile Programming B

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
GANJIL 2025/2026**

1. Pendahuluan

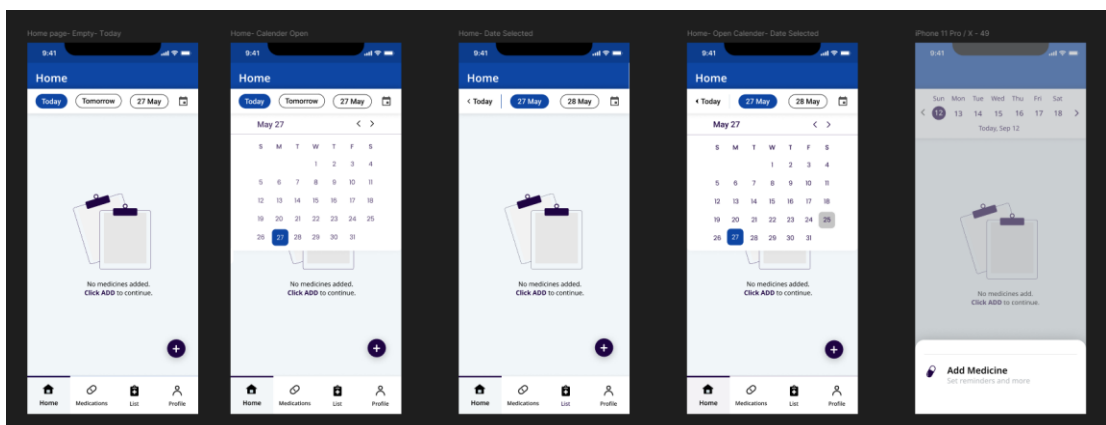
Di era modern, kepatuhan terhadap jadwal pengobatan merupakan tantangan yang sering dihadapi banyak orang, terutama bagi lansia atau individu dengan kondisi penyakit kronis. Lupa minum obat pada waktu yang telah ditentukan dapat mengurangi efektivitas terapi dan bahkan membahayakan kesehatan. Telepon genggam (smartphone) telah menjadi perangkat yang selalu dibawa oleh penggunanya, menjadikannya platform ideal untuk solusi pengingat.

Berdasarkan permasalahan tersebut, aplikasi yang dikembangkan untuk Ujian Tengah Semester ini adalah "**Medication Reminder**". Ini adalah aplikasi mobile berbasis Flutter yang dirancang untuk membantu pengguna melacak dan mengingat jadwal minum obat mereka.

2. UI Design

Desain aplikasi mengadopsi prinsip *clean interface*, berfokus pada keterbacaan, kerapian, dan kemudahan penggunaan. Tata letak utama menggunakan widget Column untuk susunan vertikal dan ListView untuk data dinamis, sementara navigasi memanfaatkan BottomAppBar dengan *notch*.

Palet warna didominasi Biru Tua (#003D80) untuk AppBar dan tombol aksi, menciptakan kesan profesional dan tepercaya. Warna aksen Ungu (#4A00E0) digunakan untuk menandai item aktif, dengan latar belakang putih/abu-abu untuk kebersihan visual. Tipografi standar (Roboto) difokuskan pada keterbacaan, dan ikon standar Material Design dipakai untuk kejelasan. Seluruh implementasi desain mengacu pada referensi visual (mockup) yang telah disediakan, yang juga dilampirkan di bawah ini.



3. Implementasi Program

Untuk struktur halamannya terdiri dari Home, Medicines dan Detail Medicines. Saat ini aplikasinya menggunakan data Dummy yang Dimana untuk memudahkan pembuat dalam mengerjakan nya.

Ini cuplikan kode dari navigasi antarlayar :

```
@override
Widget build(BuildContext context) {
  final bool isHomePage = _selectedIndex == 0;

  return Scaffold(
    appBar: AppBar(
      title: Text(_pageTitles[_selectedIndex]),
      backgroundColor: const Color(0xFF003D80),
    ),
    body: _pages.elementAt(_selectedIndex),
    floatingActionButton: isHomePage
      ? FloatingActionButton(
          onPressed: () => _showAddMedicineSheet(context),
          child: const Icon(Icons.add),
          backgroundColor: const Color(0xFF003D80),
        )
      : null,
    floatingActionButtonLocation: FloatingActionButtonLocation.centerDocked,
    bottomNavigationBar: BottomAppBar(
      shape: isHomePage ? const CircularNotchedRectangle() : null,
      notchMargin: 8.0,
      child: BottomNavigationBar(
        // ... items navigasi ...
        currentIndex: _selectedIndex,
        onTap: _onItemTapped,
      ),
    ),
  );
}
```

Ini cuplikan kode dari navigasi ke halaman detail :

```
@override
Widget build(BuildContext context) {
```

```

return InkWell(
  onTap: () {
    // Menggunakan Navigator.push untuk pindah halaman
    Navigator.push(
      context,
      MaterialPageRoute(
        builder: (context) => MedicationDetailScreen(
          medicationName: name,
          schedule: schedule,
          isActive: isActive,
        ),
      ),
    );
  },
  child: Card(
    // ... Tampilan kartu obat ...
  ),
);
}

```

Ini cuplikan kode pengolahan data Dummy :

```

class HomeController extends ChangeNotifier {
  DateTime _selectedDate = DateTime.now();
  DateTime get selectedDate => _selectedDate;

  // Data Dummy untuk jadwal
  final List<MedicationSchedule> _allSchedules = [
    MedicationSchedule(
      id: 'm1',
      name: 'Paracetamol',
      dosage: '1 tablet',
      time: const TimeOfDay(hour: 8, minute: 0),
      appliesToDate: DateTime.now(),
    ),
    // ... data lainnya ...
  ];
}

```

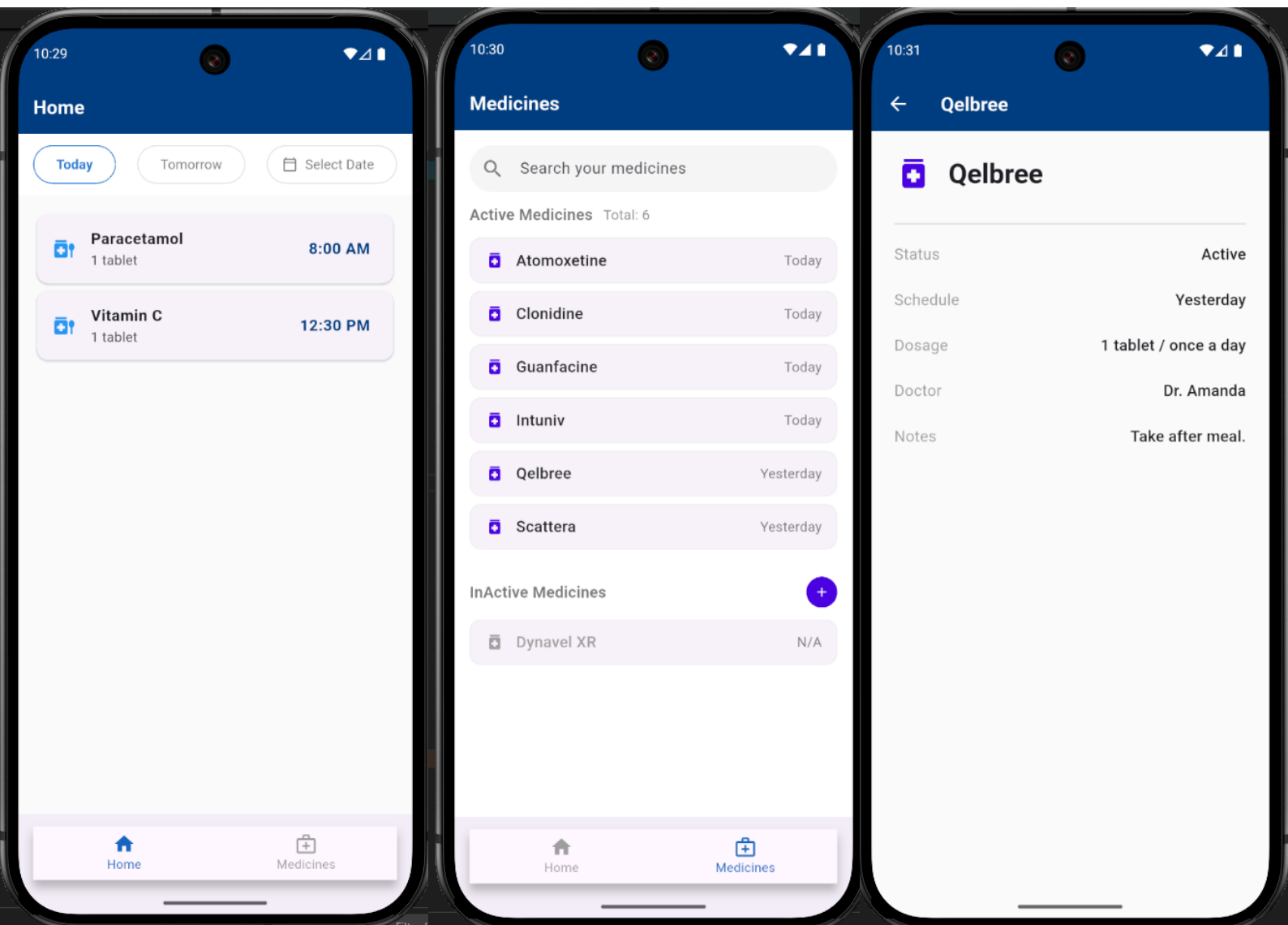
```
];
```

```
// Logika untuk mengambil data berdasarkan tanggal [cite: 20]
```

```
List<MedicationSchedule> get medsForSelectedDay {  
    return _allSchedules  
        .where((schedule) =>  
            _isSameDay(schedule.appliesToDate, _selectedDate))  
        .toList();  
}
```

```
// Aksi untuk mengubah state
```

```
void selectDate(DateTime newDate) {  
    _selectedDate = newDate;  
    _isCalendarOpen = false;  
    notifyListeners(); // Memberi tahu View untuk update  
}  
}
```



4. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari pembuatan aplikasi ini sesuai dengan desain dan tujuan awal dibuatnya aplikasi ini. Pengguna dapat menggunakan aplikasi ini untuk pengingat untuk mengonsumsi obat, cara mengonsumsi obat dan mengetahui nama dari obat yang dikonsumsi.

Untuk halaman utama (Home) pengguna dapat melihat obat apa saja yang perlu dikonsumsi pada hari itu, pengguna juga dapat melihat obat apa yang dikonsumsi pada hari sebelumnya maupun hari berikutnya. Pada halaman Medicines pengguna dapat melihat daftar obat yang diberikan kepadanya dan cara mengonsumsi obatnya. Halaman detail (Medicines Detail) digunakan untuk menampilkan tata cara mengonsumsi obat, kapan saja waktu harus untuk meminum obat tersebut dan catatan dari dokter.

Untuk saat ini pengguna belum bisa menambahkan sendiri pengingat untuk meminum obat, yang dapat melakukannya ialah dokter yang meresepkan obat tersebut kepada pengguna.

5. Kesimpulan

Proyek Ujian Tengah Semester ini telah berhasil mengimplementasikan aplikasi "Medication Reminder" berbasis Flutter. Aplikasi yang dikembangkan telah memenuhi rancangan desain dan tujuan fungsional awal, yaitu membantu pengguna melacak jadwal pengobatan.

Secara teknis, aplikasi ini berhasil menerapkan tiga halaman utama (Home, Medicines, dan Detail Medicines) yang terhubung melalui sistem navigasi BottomAppBar dan Navigator.push. Pengelolaan data dummy menggunakan ChangeNotifier juga berhasil diimplementasikan untuk menampilkan data secara dinamis berdasarkan pilihan pengguna. Sebagai batasan yang diidentifikasi, fungsionalitas aplikasi saat ini belum mencakup fitur tambah atau ubah data oleh pengguna, di mana data diasumsikan berasal dari input dokter.