



APLIKASI PENGINGAT KONSUMSI AIR PUTIH BERBASIS ANDROID & IOS MENGGUNAKAN FRAMEWORK FLUTTER

MUHAMMAD YUSUF
1810631170180

Dosen Pembimbing : Aji Primajaya, S.Si, M.Kom



LATAR BELAKANG

Air adalah sumber daya alam setelah oksigen yang sangat penting bagi makhluk hidup. Air memiliki peran penting dalam berbagai fungsi tubuh. Air membantu menyehatkan tubuh, melancarkan BAB, mencegah meningkatnya berat badan, mencegah dehidrasi, menghilangkan racun dalam tubuh.

Dehidrasi merupakan kondisi ketika tubuh kekurangan cairan secara berlebihan karena penggantian cairan yang tidak cukup.

Dampak Dehidrasi

Menyebabkan kelelahan, sakit kepala

Meningkatkan risiko infeksi saluran kemih

Menurunkan kinerja otak dan daya ingat.

PERMENKES No. 28 Tahun 2019



BAYI / ANAK-ANAK

| Kelompok Umur | Air (ml) |
|---------------|----------|
| 0 – 5 Bulan | 700 |
| 6-11 bulan | 900 |
| 1-3 tahun | 1150 |
| 4-6 tahun | 1450 |
| 7-9 tahun | 1650 |

LAKI- LAKI

| Kelompok Umur | Air (ml) |
|---------------|----------|
| 10-12 Tahun | 1850 |
| 13-15 tahun | 2100 |
| 16-18 tahun | 2300 |
| 19-64 tahun | 2500 |
| 65-80 tahun | 1800 |
| 80+ tahun | 1600 |



PERMENKES No. 28 Tahun 2019



PEREMPUAN

| Kelompok Umur | Air (ml) |
|---------------|----------|
| 10-12 tahun | 1850 |
| 13-15 tahun | 2100 |
| 16-18 tahun | 2150 |
| 19-29 tahun | 2350 |
| 30-64 tahun | 2350 |
| 65-80 tahun | 1550 |
| 80+ tahun | 1400 |

HAMIL

| Kelompok Umur | Air (ml) |
|---------------------------|----------|
| Trimester 1 - Trimester 3 | +300 |

MENYUSUI

| Kelompok Umur | Air (ml) |
|-----------------|----------|
| 6 bulan pertama | +300 |
| 6 bulan kedua | +650 |

FLUTTER



Flutter dikembangkan oleh Google agar bisa membangun aplikasi yang indah, terkompilasi secara native dan dapat dijalankan pada perangkat mobile (Android & iOS), web, & dekstop hanya dengan satu basis kode. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam flutter adalah Dart. Flutter adalah memungkinkan pengembang untuk membangun aplikasi berperforma tinggi dan terasa alami pada platform yang berbeda, tanpa harus mempelajari dua bahasa pemrograman secara terpisah.



Rumusan Masalah



01

Bagaimana mengembangkan Aplikasi
Peringat Konsumsi Air Putih dengan
menggunakan framework Flutter?

02

Bagaimana hasil evaluasi dari aplikasi
peringat konsumsi Air putih yang
telah dikembangkan?



Batasan Masalah



01

Aplikasi Pengingat Konsumsi Air Putih ini dibuat tidak bisa untuk mengatur pengguna agar meminum air putih, hanya sebatas mengingatkan atau menyarankan agar meminum air putih di jadwal tertentu melalui notifikasi

02

Hanya berfokus pada bagian Front-End yaitu penerapan framework Flutter, sedangkan untuk datanya akan tersimpan melalui database local pada aplikasi.





Tujuan Penelitian

**Mengembangkan Aplikasi
Peringat Konsumsi Air
Putih dengan
menggunakan framework
Flutter**



**Mengetahui hasil evaluasi
dari aplikasi peringatan
konsumsi Air putih yang
telah dikembangkan**





Manfaat Penelitian

Menambah pengetahuan & pemahaman yang baik bagi peneliti & pihak lainnya mengenai penerapan framework flutter pada aplikasi pengingat konsumsi air putih



Bentuk dari implementasi dan pengembangan ilmu yang didapatkan dari proses perkuliahan



sebagai bahan acuan untuk peneliti selanjutnya dengan topik yang berhubungan

Penelitian Sebelumnya



1

Judul : Analisis Konsumsi Air Putih Terhadap Konsentrasi Siswa

Tahun : 2020

Author : Siska Kusumawardani & Ajeng Larasati

ringkasan : mengetahui bagaimana kebiasaan konsumsi air putih dapat mempengaruhi konsentrasi pada siswa-siswi kelas IV SD Negeri Sudimara Barat menggunakan acuan konsumsi air putih sebanyak kurang lebih 2 liter

2

Judul : Pengembangan Teknologi Flutter dalam aplikasi Mobile untuk pengembangan kedai kopi

Tahun : 2021

Author : Budi Sudrajat

ringkasan : membangun aplikasi untuk menganalisis kebutuhan pengembangan kedai kopi. Memberikan informasi & pelayanan kepada pelanggan

3

Judul : Aplikasi E-Commerce Galeri Lembaga Adat Melayu Riau Berbasis Mobile Menggunakan Flutter menerapkan metode Waterfall

Tahun : 2023

Author : Adriyan Wahyu

ringkasan : membangun aplikasi yang berguna untuk memfasilitasi layanan Galeri LAM Riau agar masyarakat dapat lebih mengenal produk dan produksi kerajinan tangan

Penelitian Sebelumnya



4

**Judul : Status Gizi, Pengetahuan dan
Kecukupan Konsumsi Air Pada
Siswa SMA Negeri 12 Kota Banda
Aceh**

Tahun : 2019

Author : Saiful Bakri

**ringkasan : sebagian besar remaja di
sekolah SMAN 12 Kota Banda Aceh
memiliki status gizi normal dan
asupan air yang baik**

5

**Judul : Aplikasi Monitoring kebutuhan
konsumsi air putih harian berbasis
Android menggunakan ionic dan
laravel pada rancang bangun smart
bottle**

Tahun : 2017

**Author : Arminditya Fajri Akbar &
Prihatin Oktivasari**

**ringkasan : membangun aplikasi
untuk mengetahui konsumsi air putih
menggunakan sensor debit air yang
telah dipasang pada botol, kemudian
akan mengirimkan notifikasi**

Penelitian Sekarang



Membangun Aplikasi pengingat konsumsi air putih menggunakan framework Flutter untuk Android & iOS . Memiliki fitur dapat mengatur atau merekomendasikan jadwal waktu yang tepat untuk mengkonsumsi air putih, mengirimkan notifikasi pada saat waktu yang ditentukan, dapat melihat rangkuman pola grafik konsumsi air putih dan artikel-artikel mengenai kesehatan



Objek Penelitian



Aplikasi pengingat konsumsi air putih ini dibuat untuk bertujuan meningkatkan pengguna agar tetap terhidrasi dengan baik di kesibukan sehari-hari. Aplikasi ini akan mengambil data acuan rekomendasi konsumsi air putih berdasarkan PERMENKES No. 28 Tahun 2019. Aplikasi akan mengirimkan notifikasi berdasarkan jadwal yang telah ditentukan, kemudian aplikasi akan mencatat riwayat konsumsi air putih dari pengguna lalu data tersebut dapat ditampilkan pada grafik.



Metode Penelitian



Model Waterfall SDLC (Software Development Life Cycle) merupakan metode sistematis berurutan dan bersifat linear yang berarti harus diselesaikan satu per satu terlebih dahulu. Waterfall dimulai dari tahap analisis, desain, implementasi (pengkodean) lalu dilakukan uji coba atau testing.



Waterfall



1

Analisis

Menentukan kebutuhan software dan hardware, serta mengumpulkan data terkait untuk merancang Aplikasi.

PERMENKES No.28 Tahun 2019.

2

Design

Merancang UML (Unified Modelling Language) Sseperti Use case diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram. Serta merancang tampilan antarmuka aplikasi.

3

Implementasi

Proses Pengkodean (coding) menggunakan framework Flutter. Kemudian akan di build menjadi aplikasi berbasis Android & iOS

Pengujian



01

BLACKBOX TESTING
Pengujian fungsional

02

WHITEBOX TESTING
Pengujian Logic



Pengujian



03

USEBILITY TESTING

Pengujian dengan mengajukan pertanyaan ke pengguna. kemudian pengguna akan menjawab menggunakan skala

02

Think Out Loud

Pengujian dinilai berdasarkan pendapat atau persepsi yang dipikirkan pengguna saat melakukan pengujian.



SEMINAR PROPOSAL



TERIMA KASIH

MUHAMMAD YUSUF
1810631170180

