**APLIKASI PENGINGAT KONSUMSI AIR PUTIH BERBASIS ANDROID & IOS MENGGGUNAKAN FRAMEWORK FLUTTER**

**PROPOSAL SKRIPSI**

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer dari Fakultas Ilmu Komputer Universitas Singaperbangsa Karawang



Oleh:

**MUHAMMAD YUSUF**

**1810631170010**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS SINGAPERBANGSA KARAWANG  
KARAWANG  
2023**

# **KATA PENGANTAR**



Puji dan Syukur atas berkah rahmat dan hidayah-Nya bagi Allah SWT peniliti haturkan sehingga dapat menyelesaikan karya tulis proposal dengan judul “Aplikasi Pengingat Konsumsi Air Putih Harian berbasis Android dan Ios menggunakan Framework Flutter” sesuai dengan rencana jadwal yang telah dibuat.

Shalawat serta salam tidak lupa senantiasa tercurah limpahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga juga sahabatnya. Proposal skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Pendidikan untuk memperoleh gelar sarjana program studi S1 Informatika Universitas Singaperbangsa Karawang.

Pada penyusunan proposal ini, peneliti mendapat banyak bimbingan, juga kritik dan saran yang membangun serta memotivasi dari banyak pihak. Oleh karenanya, penliti ingin mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Sri Mulyani, AK., CA, selaku Rektor Universitas Singaperbangsa Karawang.
2. Ibu Dr. Mayasari, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Garno, S.Kom., M.Kom., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Fakultas Ilmu Komputer.
4. Bapak Muhammad Jajuli, S.Si, M.Si., selaku Wakil Dekan bidang umum dan keuangan Fakultas Ilmu Komputer.
5. bu Betha Nurina Sari, M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer.
6. Bapak Aji Primajaya, S.Si, M.Kom selaku dosen pembimbing yang dengan sabar telah memberikan saran, koreksi, serta motivasi.
7. Bapak Aries Suharso selaku dosen wali yang selalu membimbing sejak awal perkuliahan hingga akhir perkuliahan.
8. Seluruh Dosen dan Staf Tata Usaha Fakultas Ilmu Komputer.
9. Untuk orangtua peneliti, Bapak Al Karim dan Ibu Sri Narti, ucapan terimakasih teristimewa karena senantiasa sabar dan penuh kasih sayang, telah mendukung peneliti di setiap titik kehidupan, juga sebagai guru dan pemberi semangat serta motivasi yang tercurah besar kepada peneliti. Terima kasih untuk selalu ada.
10. Pihak-pihak lain yang telah membantu dalam menyelesaikan proposal skripsi ini, yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Semoga Allah dapat membalas kebaikan terbaik bagi para pihak yang telah membantu peneliti. Meski begitu, peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam proposal skripsi ini, baik dari pembahasan maupun penulisan. Peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar proposal ini dapat lebih baik. semoga proposal skripsi ini dapat bermanfaat untuk para peneliti lain serta pembaca lain. Aamiin Yaa Rabbal Alamiin.

Karawang, 1 Juli 2023

Muhammad Yusuf

# **DAFTAR ISI**

[KATA PENGANTAR i](#_Toc139400975)

[DAFTAR ISI iii](#_Toc139400976)

[DAFTAR GAMBAR iv](#_Toc139400977)

[DAFTAR TABEL v](#_Toc139400978)

[BAB I PENDAHULUAN 1](#_Toc139400979)

[1.1. Latar Belakang 1](#_Toc139400980)

[1.2. Rumusan Masalah 4](#_Toc139400981)

[1.3. Batasan Masalah 4](#_Toc139400982)

[1.4. Tujuan Penelitian 4](#_Toc139400983)

[1.5. Manfaat Penelitian 5](#_Toc139400984)

[1.6. Metodologi Penelitian 5](#_Toc139400985)

[1.7. Sistematika Penulisan 5](#_Toc139400986)

[1.8. Jadwal Penelitian 6](#_Toc139400987)

[BAB II LANDASAN TEORI 7](#_Toc139400988)

[2.1. Flutter 7](#_Toc139400989)

[2.2. Metodologi Waterfall 8](#_Toc139400990)

[2.3. Unified Modelling Language (UML) 9](#_Toc139400991)

[2.4. Penelitian Sebelumnya 9](#_Toc139400992)

[2.5. Penelitian Sekarang 11](#_Toc139400993)

[BAB III METODOLOGI PENELITIAN 12](#_Toc139400994)

[3.1. Objek Penelitian 12](#_Toc139400995)

[3.2. Metode Penelitian 12](#_Toc139400996)

[DAFTAR PUSTAKA 14](#_Toc139400997)

# **DAFTAR GAMBAR**

[Gambar 1 Rekomendasi Konsumsi Air Putih Berdasarkan Berat Badan 2](#_Toc139400867)

[Gambar 2 Sistem Flutter 7](#_Toc139400868)

[Gambar 3 Waterfall 8](#_Toc139400869)

# **DAFTAR TABEL**

[**Tabel 1 Tabel Pelaksanaan Penelitian** 6](#_Toc139400885)

[**Tabel 2 Tabel Penelitian Sebelumnya** 9](#_Toc139400886)

# **BAB I PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Air adalah sumber daya alam yang sangat penting bagi makhluk hidup setelah oksigen. Sekitar 80% dari tubuh manusia terdiri dari cairan, yaitu air. Salah satu cara untuk menjaga keseimbangan cairan dalam tubuh manusia adalah dengan minum air putih. Minum air putih diperlukan oleh manusia untuk memaksimalkan fungsi organ tubuh dan menjaga kesehatan. Meskipun manusia dapat bertahan hidup dalam jangka waktu yang lama tanpa makanan, namun tanpa air, manusia tidak akan dapat bertahan hidup. (Kusumawardani et al., n.d.)

Air memiliki peran penting dalam berbagai fungsi tubuh, antara lain membantu dalam proses pencernaan, mengeluarkan racun dari tubuh, menjadi komponen pembentuk sel dan darah, menjaga keseimbangan asam-basa tubuh, serta mengatur suhu tubuh.

Menurut data Kementerian Kesehatan Indonesia, kekurangan asupan air putih dapat menyebabkan dehidrasi, yang dapat memicu berbagai masalah kesehatan, termasuk masalah ginjal dan saluran kemih, sembelit, sakit kepala, kelelahan, serta gangguan pada sistem kardiovaskular dan saraf.

Menurut jurnal yang diterbitkan oleh Departemen Gizi Masyarakat Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Indonesia, kekurangan asupan air putih dapat menyebabkan dehidrasi, yang dapat mempengaruhi kesehatan secara keseluruhan. Dehidrasi dapat menyebabkan berbagai masalah kesehatan seperti sakit kepala, sembelit, dan bahkan mengganggu fungsi ginjal.

Banyak orang di Indonesia yang cenderung mengonsumsi minuman manis seperti teh, kopi, dan minuman bersoda, yang mengandung gula dan kafein dalam jumlah tinggi. Hal ini dapat menyebabkan dehidrasi dan berdampak buruk pada kesehatan tubuh. Dehidrasi merupakan kondisi ketika tubuh kekurangan cairan secara berlebihan karena penggantian cairan yang tidak cukup disebabkan oleh asupan yang tidak memenuhi kebutuhan dan peningkatan terhadap pengeluaran air (hardiansyah, 2010).

Beberapa dampak buruk dari dehidrasi antara lain:

1. Menurunkan kinerja otak dan daya ingat.
2. Menyebabkan sakit kepala dan migrain.
3. Menyebabkan sembelit atau susah buang air besar.
4. Menyebabkan kulit kering dan keriput.
5. Meningkatkan risiko infeksi saluran kemih.

Menteri Kesehatan Indonesia mengeluarkan anjuran untuk setiap orang dewasa seharusnya meminum air putih setidaknya 8 gelas (sekitar 2 liter) air setiap harinya. Menurut Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2017 tentang Pedoman Gizi Seimbang, kebutuhan konsumsi air putih per hari bagi orang dewasa sebesar 2-3 liter atau sekitar 8-10 gelas per hari. Sebaiknya setiap 20-30 menit sekali mengonsumsi air putih sebanyak 1 gelas atau 250 ml. Namun kebutuhan konsumsi air putih setiap orangnya berbeda. Kebutuhan konsumsi air putih juga bisa berdasarkan dengan berat badan. Berikut porsi kebutuhan konsumsi air putih berdasarkan berat badan :



Gambar Rekomendasi Konsumsi Air Putih Berdasarkan Berat Badan

Sumber : P2PTM Kemenkes RI

Dalam berakivitas, ada beberapa aktivitas yang dilakukan di lingkungan yang panas dan ada yang dilakukan di lingkungan dingin. Lingkungan panas yang dimaksud adalah diluar ruangan atau didalam ruangan tetapi tidak memiliki ventilasi udara yang baik. Seseorang yang melakukan aktivitas dilingkungan panas cenderung akan lebih cepat merasa haus, oleh karena itu membutuhkan konsumsi air putih lebih banyak dari orang yang beraktivitas di lingkungan yang dingin.

Pada penelitian sebelumnya yang ditulis oleh Elysabet Herawati & Muhammad Mudzkkir pada tahun 2022 mengenai gambaran pola konsumsi air putih dan status hidrasi pada karyawan ekspedisi PT Lintas Nusantara Perdana Kediri, menyimpulkan karyawan yang kekurangan konsumsi air putih selama jam kerja, dilaporkan mengalami gejala dehidrasi. pekerja ekspedisi yang bekerja di lingkungan panas jika dibandingkan dengan padatnya aktivitas, maka hanya 30% yang memenuhi kebutuhan cairan dengan jumlah cukup yakni di atas 2 Liter selama jam kerja., maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar karyawan ekspedisi PT Lintas Nusantara Perdana Kediri yang bekerja di lapangan belum terhidrasi dengan baik selama jam kerja.

Pada penelitian lainnya yaitu mengenai Aplikasi Monitoring Kebutuhan Konsumsi Air Putih Harian Berbasis Android menggunakan Ionic dan Laravel Pada Rancang Bangun Smart Bottle, peneliti tersebut membuat Aplikasi yang berbasis Android untuk mengetahui kebutuhan konsumsi air putih dengan cara menggunakan sensor debit air yang dipasang pada botol. Penelitian tersebut menghasilkan data hasil perhitungan konsumsi air putih dari sensor debit air telah akurat.

Berdasarkan uraian diatas, maka dirasa perlu untuk penulis melakukan penelitian untuk mengetahui kebutuhan konsumsi air putih berdasarkan Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2017, serta dengan mengumpulkan informasi dari berbagai jurnal, buku dan media online. Kemudian dari data tersebut, penulis akan membuat Aplikasi yang berbasis Android dan IOS dengan menerapkan framework flutter. Aplikasi akan dibuat memiliki fitur untuk mengirimkan notifikasi pengingat untuk pengguna agar meminum air putih agar tidak terdehidrasi. Alasan penulis memilih framework flutter, karena Flutter merupakan sebuah *framework open-source* atau SDK yang dikembangkan oleh Google untuk membangun antarmuka (*Customer interface* / UI) aplikasi yang memiliki kinerja tinggi serta dapat dipublikasi ke platform Android dan iOS dari *codebase* tunggal. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas maka penelitian ini berjudul **“Aplikasi Pengingat Konsumsi Air Putih Berbasis Android dan IOS menggunakan Framework Flutter”**

1. **Rumusan Masalah**

Dengan latar belakang yang telah dibuat, penelitian Aplikasi Pengingat Konsumsi Air Putih Berbasis Android dan IOS menggunakan Framework Flutter ini memiliki beberapa rumusan masalah yang akan dipecahkan. Berikut merupakan beberapa rumusan masalah :

1. Bagaimana mengembangkan Aplikasi Pengingat Konsumsi Air Putih dengan menggunakan framework Flutter?
2. Bagaimana hasil evaluasi dari aplikasi pengingat konsumsi Air putih yang telah dikembangkan?
3. **Batasan Masalah**

Dalam proses pengerjaan penelitian ini, terdapat beberapa batasan masalah yang menjadi kekurangan sehingga dapat dijadikan acuan penelitian selanjutnya untuk dapat lebih baik. Adapun batasan masalah sebagai berikut :

1. 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
2. Hanya berfokus pada bagian Front-End yaitu penerapan framework Flutter, sedangkan untuk datanya akan tersimpan melalui database local pada aplikasi.
3. **Tujuan Penelitian**

Penelitian penerapan framework flutter pada aplikasi pengingat konsumsi air putih ini memiliki tujuan penelitian sebagai gambaran awal pengerjaan. Adapun tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengembangkan Aplikasi Pengingat Konsumsi Air Putihdengan menggunakan framework Flutter
2. Mengetahui hasil evaluasi dari aplikasi pengingat konsumsi Air putih yang telah dikembangkan
3. **Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian penerapan framework flutter pada Aplikasi Pengingat Konsumsi Air Putih ini terdapat dua manfaat, yaitu dari segi teoritis dan segi praktis

Manfaat dari segi teoritis dapat sebagai :

1. Menambah pengetahuan serta pemahaman yang baik bagi peneliti sendiri maupun pihak lainnya mengenai penerapan framework flutter pada aplikasi pengingat konsumsi air putih
2. Bentuk dari implementasi dan pengembangan ilmu yang didapatkan dari proses perkuliahan
3. Dapat sebagai bahan acuan untuk peniliti selanjutnya dengan topik yang berhubungan

Manfaat dari segi praktis sebagai :

Aplikasi Pengingat konsumsi air putih ini bisa digunakan oleh pengguna untuk menimbulkan kesadaran agar tetap mengkonsumsi air putih di tengah kesibukan keseharian dan tentunya agar menjaga Kesehatan tubuh.

1. **Metodologi Penelitian**

Metode yang dipilih untuk pembuatan Aplikasi Pengingat Konsumsi Air Putih dengan menggunakan Framework Flutter adalah metode Waterfall yang terdiri dari Analisis , desain, impelmentasi dan testing.

1. **Sistematika Penulisan**

Berdasarkan panduan mengenai penulisan yang sudah ditetapkan oleh program studi Informatika Universitas Singaperbangasa Karawang, laporan ini secara sistematis memiliki urutan penyajian sebagai berikut :

**BAB 1 PENDAHULUAN**

Dalam bab ini dibahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dari segi teoritis dan praktis, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

**BAB 2 LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini menjelaskan pembahasan mendetail mengenai landasan teori yang digunakan untuk menunjang penlitian dalam memecahkan masalah serta analisis dari informasi yang dikumpulkan. Adapun pengertian dari landasan teori yang dibahas adalah pengertian framework flutter, peraturan mengenai konsumsi air putih , pengertian metodologi Waterfall, pengertian android & teknologi pengembangan android, pengertian ios & teknologi pengembangan ios.

**BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini menjelaskan proses dari implementasi penerapan konsep yang sudah dijelaskan di bab sebelumnya untuk merancang Aplikasi pengingat konsumsi air putih yang akan dibuat dengan framework Flutter.

1. **Jadwal Penelitian**

Jadwal penelitian dibuat agar proses pengerjaan tetap on-track dan terpantau. Berikut Merupakan jadwal kegiatan penelitian yang akan dilakukan di setiap minggunya :

**Tabel 1 Tabel Pelaksanaan Penelitian**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Jenis Kegiatan** | **Bulan 1** | | | | **Bulan 2** | | | | **Bulan 3** | | | | **Bulan 4** | | | |
| *Analysis* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *Design* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *Implementation* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *Testing* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *Maintenance* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

# **BAB II LANDASAN TEORI**

1. **Flutter**

Flutter adalah sebuah software development kit SDK untuk pengembangan aplikasi mobile phone dengan kinerja tinggi untuk iOS dan Android, dari satu codebase (basis kode) yaitu bahasa pemrograman Dart yang di buat oleh Google dengan lisensi open source. Sebelum Dart, bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi murni (native) untuk platform android adalah Java atau Kotlin. Sedangkan aplikasi IOS dibuat menggunakan bahasa pemrograman Objective-C atau Swift. Tujuan dibuatnya Flutter adalah memungkinkan pengembang untuk menghadirkan aplikasi berkinerja tinggi yang terasa alami pada platform yang berbeda, tanpa harus mempelajari dua bahasa pemrograman secara terpisah.

Flutter pertama kali diperkenalkan oleh Google pada tahun 2015 dengan nama SKY, lalu pada tahun 2018, Google resmi merilis versi stabil Flutter yaitu versi 1.0 di acara Flutter Live Event. Sampai ekarang di tahun 2022, google terus melanjutkan mengembangkan flutter yang sekarang sudah berada di versi 3.3.4.

1. ***Sistem Flutter***



Gambar Sistem Flutter

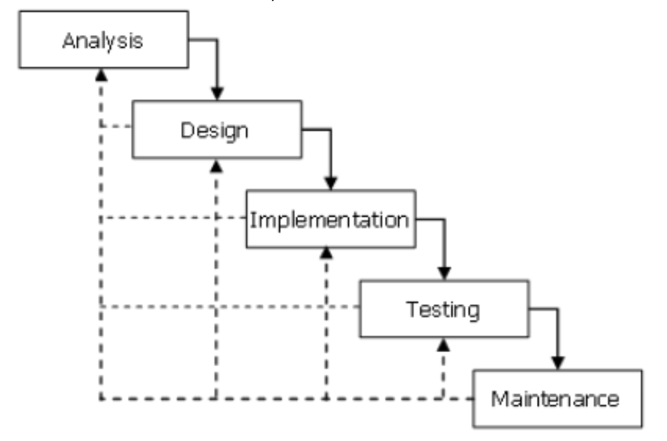
Flutter memiliki keunggulan yaitu dapat digunakan untuk membuat aplikasi *Multiplatform.* Pada pembuatan aplikasi baik Android maupun IOS, sama-sama dikembangkan menggunakan bahsa pemrograman Dart dan terderi dari Widget yang telah tersedia. Flutter juga menjanjikan aplikasi yang dibuat akan memiliki kinerja

sebesar 60 frame per second. Pada Android, kode yang tertulis akan terkompilasi dengan mesin C++ menggunakan Android NDK (Native Development Kit), sedangkan untuk iOS, kode yang ditulis akan terkompilasi dengan LLVM (Low-Level Virtual Machine).

1. **Metodologi Waterfall**

Model Waterfall SDLC (Software Development Life Cycle) adalah sebuah metode pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara berurutan, di mana kemajuan pembangunan software mirip dengan aliran air yang mengalir ke bawah seperti air terjun. Metode ini melibatkan daftar tahapan yang harus dilalui secara berurutan untuk berhasil membangun sebuah perangkat lunak komputer.

Pada awalnya, model air terjun diusulkan oleh Winston W. Royce pada tahun 1970 sebagai gambaran praktik rekayasa perangkat lunak. Model Waterfall mengartikan bahwa terdapat beberapa tahapan yang harus diselesaikan satu per satu secara berurutan, dan kemudian baru bergerak ke tahap berikutnya ketika tahap sebelumnya telah benar-benar selesai.



Gambar Waterfall

Berikut penjelasan tahapan-tahapan dari metode waterfall :

1. Analysis : Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap setelah itu di definisikan kebutuhan yang wajib dipenuhi oleh program yang akan dibangun.
2. Design : Pada tahap ini pengembang akan menciptakan suatu sistem secara totalitas dan memastikan alur aplikasi sampai algoritma terperinci.
3. Implementation : Tahapan dimana segala desain dibangun menjadi kode pemrograman. Kode pemrograman yang dibangun akan diintegrasikan menjadi sistem yang lengkap.
4. Testing : Di tahap ini dilakukan penggabungan modul-modul yang telah dibuat serta dilakukan pengujian ini dilakukan untuk mengenali apakah aplikasi yang dibuat sudah cocok dengan desainnya dan fungsinya apakah masih terdapat kesalahan maupun tidak.
5. Maintancance : Instalasi dan proses pemeliharaan sistem yang telah dibentuk
6. **Unified Modelling Language (UML)**

Unified Modeling Language (UML) adalah suatu bentuk representasi visual, spesifikasi, konstruksi, dan dokumentasi dari sistem pengembangan aplikasi berbasis objek. UML yang diajukan oleh Grady Booch, Ivar Jacobson, dan James Rumbaugh merupakan sebuah teknik untuk melakukan pemodelan sistem. Untuk menggambarkan karakteristik sistem yang akan dibangun, UML digunakan untuk membuat desain yang mencakup Use Case Diagram, Activity Diagram, dan Sequence Diagram. Metode ini memberikan informasi yang cukup bagi pembaca untuk mengikuti alur penelitian dengan baik, sehingga pembaca yang ingin mempelajari atau mengembangkan penelitian serupa dapat memperoleh pemahaman mengenai langkah-langkah penelitian tersebut.

1. **Penelitian Sebelumnya**

**Tabel 2 Tabel Penelitian Sebelumnya**

|  |  |
| --- | --- |
| Penelitian ke-1 | |
| Judul | Analisis Konsumsi Air Putih Terhadap Konsentrasi Siswa |
| Tahun | 2020 |
| Authors | Siska Kusumawardani & Ajeng Larasati |
| Ringkasan | Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mengetahui bagaimana kebiasaan konsumsi air putih dapat mempengaruhi konsentrasi pada siswa-siswi kelas IV SD Negeri Sudimara Barat. Peneliti tersebut menggunakan acuan konsumsi air putih sebanyak kurang lebih 2 liter |
| Kesimpulan | Hasil yang bisa disimpulkan berdasarkan hasil dari analisis data yang ada diambil kesimpulan bahwa dari 10 subjek sebanyak 2 subjek masuk dalam kategori konsentrasi baik yaitu subjek dengan konsumsi air putih cukup, 6 subjek masuk dalam kategori konsentrasi sedang yaitu 5 subjek dengan konsumsi air putih kurang dan 1 subjek dengan konsumsi air putih cukup, dan 2 subjek masuk dalam kategori konsentrasi buruk dengan konsumsi air putih kurang. |
| **Penelitian ke-2** | |
| Judul | Penggunaan Teknologi Flutter dalam Aplikasi Mobile untuk pengembangan Kedai Kopi |
| Tahun | 2021 |
| Authors | Budi Sudrajat |
| Ringkasan | Peneliti tersebut menggunakan framework flutter dan model waterfall untuk merancang aplikasi untuk pengembangan kedai kopi. Aplikasi tersebut dapat membantu menjembatani antara para pemilik kedai kopi dengan para penikmat kopi |
| Kesimpulan | Hasil yang bisa disimpulkan adalah aplikasi yang dirancang dengan melakukan analisis kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan kedai kopi. Bagi pemilik kedai kopi, aplikasi dapat membantu memberikan pelayanan dan informasi kepada pelanggan. Bagi pelanggan, aplikasi membantu untuk mendapatkan informasi dan tetap dapat menikmati kopi yang diinginkan tanpa harus datang ke kedai kopi. |
| **Penelitian ke-3** | |
| Judul | Aplikasi E-Commerce Galeri Lembaga Adat Melayu Riau Berbasis Mobile Menggunakan Flutter Menerapkan Metode Waterfall |
| Tahun | 2023 |
| Authors | Andriyan Wahyu, Muhammad Affandes, Pizaini , Iwan Iskandar |
| Ringkasan | Peneliti tersebut membangun aplikasi E-Commerce yang menggunakan framework flutter dan metode waterfall. Aplikasi yang peneliti tersebut buat memiliki fitur yang dapat membantu kemudahan transaksi, layanan, laporan dan informasi. |
| Kesimpulan | Hasil yang bisa disimpulkan Aplikasi tentunya berguna untuk memudahkan pelayanan yang ada pada Galeri LAM Riau sekaligus menjadi ajang memamerkan kebudayaan melayu Riau kepada masyarakat untuk lebih mengenal lagi produk-produk dan kerajinan yang ada di Riau. Aplikasi juga dapat membantu proses transaksi baik dari segi pengelola toko, mitra umkm maupun masyarakat yang ada di wilayah Riau. |
| **Penelitian ke-5** | |
| Judul | STATUS GIZI, PENGETAHUAN DAN KECUKUPAN KONSUMSI AIR PADA SISWA SMA NEGERI 12 KOTA BANDA ACEH |
| Tahun | 2019 |
| Authors | Saiful Bakri |
| Ringkasan | Anak sekolah yang merupakan remaja di Kota Banda Aceh sebagian besar memiliki status gizi yang normal serta mempunyai kecukupan konsumsi air yang bagus. Status gizi dan tingkat pengetahuan anak sekolah tidak menunjukkan hubungan dengan kecukupan air (p > 0,05) pada remaja di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 di kota Banda Aceh tahun 2017. |
| Kesimpulan | Hasil yang bisa disimpulkan adalah remaja lebih membutuhkan informasi tentang konsumsi air agar menghindari dehidrasi saat berativitas. Pengetahuan dan status gizi tidak berhubungan dengan kecukupan konsumsi air |
| **Penelitian ke-6** | |
| Judul | APLIKASI MONITORING KEBUTUHAN KONSUMSI AIR PUTIH HARIAN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN IONIC DAN LARAVEL PADA RANCANG BANGUN SMART BOTTLE |
| Tahun | 2017 |
| Authors | Arminditya Fajri, Akbar dan Prihatin Oktivasari |
| Ringkasan | Peneliti tersebut membangun aplikasi untuk mengetahui konsumsi air putih menggunakan sensor debit air pada botol yang terlah di pasang. Kemudian dari mengetahui jumlah debit air tersebut, maka akan mengirimkan notifikasi ke aplikasi. Peneliti tersebut membangun aplikasi menggunakan ionic dan laravel |
| Kesimpulan | Dengan menggunakan informasi profil pengguna yang dimasukkan saat mendaftarkan akun baru, Aplikasi Smart Bottle memiliki kemampuan untuk menentukan kebutuhan air putih harian setiap individu. Selanjutnya, masalah dalam perhitungan konsumsi air putih dapat diatasi dengan menggunakan data perhitungan dari sensor debit air. |

1. **Penelitian Sekarang**

Penelitian yang akan dilakukan saat ini adalah perancangan aplikasi pengingat konsumsi air putih menggunakan framework flutter yang dapat digunakan melalui platform Android dan Ios. Pada aplikasi pengingat konsumsi air putih yang akan dibuat ini akan memiliki fitur untuk mengatur jadwal waktu yang tepat untuk meminum air putih sesuai pengguna atau pengguna juga bisa mengikuti jadwal yang sudah direkomendasikan oleh aplikasi.

Fitur lainnya adalah pengguna bisa melihat rangkuman pola grafik konsumsi air putih yang sudah dilakukan dalam satu hari. Fitur lainnya yang tidak kalah penting adalah menampilkan artikel-artikel tentang pentingnya konsumsi air putih sehingga diharapkan dapat menambah kesadaran pengguna untuk selalu minum air putih meskipun dalam kesibukan.

# **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

1. **Objek Penelitian**

Aplikasi pengingat konsumsi air putih merupakan aplikasi yang akan dibuat mengguanakan framework Flutter sehingga aplikasi ini bisa di akses melalui Mobile (Android & Ios). Aplikasi pengingat konsumsi air putih ini dibuat bertujuan untuk dapat mengingatkan pengguna agar tetap terhidrasi dengan baik di sela-sela kesibukan sehari-hari. Aplikasi ini akan mengingatkan pengguna untuk meminum air putih dengan cara mengirimkan notifikasi berdasarkan waktu yang telah ditentukan. Pada saat membuka aplikasi, pengguna akan diminta melengkapi beberapa informasi yang diperlukan seperti nama, jenis kelamin, berat badan .

Data tersebut akan digunakan oleh aplikasi untuk merekomendasikan berapa liter jumlah konsumsi air putih yang harus diminum dalam satu hari. Setelah itu, aplikasi akan memberikan rekomendasi jadwal waktu kapan waktu yang tepat untuk mengkonsumsi air putih, tetapi pengguna juga bisa mengatur jadwal konsumsi air putihnya secara mandiri. Selain itu, aplikasi bisa menampilkan grafik hasil dari konsumsi air putih pengguna pada hari tersebut. Aplikasi ini juga akan dilengkapi dengan fitur artikel yang akan memberikan informasi ke pengguna tentang pentingnya konsumsi air putih. Diharapkan aplikasi pengingat konsumsi air putih ini dapat bermanfaat dan memberikan dampak positif ke pengguna.

1. **Metode Penelitian**

Metode Penelitan Penerapan Framework Flutter pada aplikasi pengingat konsumsi air putih Berbasis Android & ios adalah` menggunakan metode Waterfall. Metodologi ini berisi metode analisis, desain, implementasi (code) dan pengujian.

1. Analisis

Metode pertama yang dilakukan adalah analisis terhadap masalah. Penulis akan menggunakan Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2017 serta berbagai macam informasi dari jurnal, buku atau media online untuk mentukan jumlah kebutuhan konsumsi air putih. Selain itu juga perlu dilakukan analisis untuk menentukan kebutuhan dari segi software untuk merancang aplikasi.

1. Design

Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk “blueprint” software sebelum coding dimulai. Desain yang dibuat merupakan gambaran dari Aplikasi pengingat konsumsi air putih. Desain aplikasi ini dibuat secara detail dengan tujuan untuk memudahkan dalam proses pengimplementasian ke dalam sistem. Untuk itu, penulis menggambarkannya dalam bentuk bentuk UML yaitu terdiri dari Use case Diagram, Activity Diagram, dan Squence Diagram kemudian dilanjutkan dengan perancangan User Interface (Desain Program). Setelah perancangan tersebut selesai, maka dialanjutkan dengan pengujian Blackbox testing untuk pengujian sistem yang telah dirancang.

1. Implementasi

Design program ini diterjemahkan kedalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah di tentukan. Setelah merancang design program dengan kode-kode pemrograman maka program akan di uji untuk mengetahui apa saja kekurangan ataupun kesalahan yang ada dalam program.

1. Pengujian

Pengujian yang akan dilakukan adalah menggunakan black box testing, white box testing dan Pengujian user.

1. Black Box Testing

Pada tahap ini aplikasi akan

# **DAFTAR PUSTAKA**

Adriyan Wahyu, Muhammad Affandes, Pizaini, Yelfi Vitriani, & Iwan Iskandar. (2023). Aplikasi E-Commerce Galeri Lembaga Adat Melayu Riau Berbasis Mobile Menggunakan Flutter Menerapkan Metode Waterfall. *Journal of Information System Research (JOSH)*, *4*.

Budi Sudrajat. (2021). Penggunaan Teknologi Flutter dalam Aplikasi Mobile Untuk Pengembangan Kedai Kopi. *Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, *6*.

Elysabet Herawati, & Muhammad Mudzakkir. (2022). Gambaran Pola Konsumsi Air Putih dan Status Hidrasi Pada Karyawan Eskpedasi PT Lintas Nusantara Perdana Kediri. *JURNAL EDUNursing*, *6*.

Fajriyah, Ahmat Josi, & Tolip Fisika. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Tender Karet Desa Jungai Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal SISFOKOM*, *6*.

Kusumawardani, S., Larasati, A., Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, I., Muhammadiyah, U., Jalan, J., Ahmad, K. H., Cirendeu-Ciputat, D., & Selatan, T. (n.d.). *ANALISIS KONSUMSI AIR PUTIH TERHADAP KONSENTRASI SISWA*.

Saiful Bakri. (2019). Status Gizi, Pengetahuan dan Kecukupan Konsumsi Air Putih pada Siswa SMA Negeri 12 Kota Banda Aceh. *Jurnal Action: Aceh Nutrition Journal*.