**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](#_Toc139386964)

[DAFTAR ISI iii](#_Toc139386965)

[DAFTAR GAMBAR iv](#_Toc139386966)

[DAFTAR TABEL v](#_Toc139386967)

[BAB I PENDAHULUAN 1](#_Toc139386968)

[**1.1.** **Latar Belakang** 1](#_Toc139386969)

[**1.2.** **Rumusan Masalah** 4](#_Toc139386970)

[**1.3.** **Batasan Masalah** 4](#_Toc139386971)

[**1.4.** **Tujuan Penelitian** 4](#_Toc139386972)

[**1.5.** **Manfaat Penelitian** 5](#_Toc139386973)

[**1.6.** **Metodologi Penelitian** 5](#_Toc139386974)

[**1.7.** **Sistematika Penulisan** 5](#_Toc139386975)

[**1.8.** **Jadwal Penelitian** 6](#_Toc139386976)

[BAB II LANDASAN TEORI 7](#_Toc139386977)

[**2.1.** **Flutter** 7](#_Toc139386978)

[**2.2.** **Metodologi Waterfall** 8](#_Toc139386979)

[**2.3.** **Unified Modelling Language (UML)** 9](#_Toc139386980)

[**2.4.** **Penelitian Sebelumnya** 9](#_Toc139386981)

[**2.5.** **Penelitian Sekarang** 11](#_Toc139386982)

[BAB III METODOLOGI PENELITIAN 12](#_Toc139386983)

[**3.1.** **Objek Penelitian** 12](#_Toc139386984)

[**3.2.** **Metode Penelitian** 12](#_Toc139386985)

[DAFTAR PUSTAKA 14](#_Toc139386986)

# **DAFTAR GAMBAR**

# **DAFTAR TABEL**

# **BAB I PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Manusia membutuhkan air untuk bertahan hidup. Dalam tubuh manusia, terdapat 80% air. Berkaitan hal tersebut, minum air putih diperlukan oleh manusia untuk memaksimalkan fungsi organ tubuh dan menjaga kesehatan. Meskipun manusia mampu 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 menimbulkan beberapa masalah kesehatan seperti mengganggu fungsi ginjal, kepala yang berdenyut, dan sembelit.

B anyak 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 terganggunya pencernaan sehingga sembelit.
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, gambaran pola konsumsi air putih dan status hidrasi pada karyawan ekspedisi PT Lintas Nusantara Perdana Kediri, menyimpulkan karyawan yang kurang meminum air putih selama jam kerja, dilaporkan mengalami gejala dehidrasi. Pekerja yang bekerja di lingkungan panas seperti pekerja ekspedisi, dengan padatnya aktivitas, kebutuhan cairan yang terpenuhi hanya sebesar 30% yang meminum 2 liter air selama jam kerja. Hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwa pekerja lapangan PT. Lintas Nusantara Perdana Kediri belum terhidrasi dengan baik pada 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. Sensor debit air sudah akurat dapat disimpulkan dari hasil penelitian perhitungan konsumsi air putih tersebut.

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. Flutter framework biasa digunakan untuk aplikasi yang membutuhkan kainerja tinggi. Dikembangkan oleh Google dalam merancang dan membangun antarmuka, framewor juga dapat dipublikasi ke platform Android & IOS. Hal ini kemudian yang mendasari pertimbangan penulis untuk memilih framework flutter berdasarkan permasalahan yang tersebut, 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 :

**Table 1.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Jenis Kegiatan** | **Bulan 1** | | | | **Bulan 2** | | | | **Bulan 3** | | | | **Bulan 4** | | | |
| *Identification* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *Data Acquisition* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *Analysis and design* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *Implementation* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *Documentation* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

# **BAB II LANDASAN TEORI**

1. **Flutter**

Flutter adalah sebuah SDK (software development kit) yang berguna untuk pengembangan aplikasi mobile 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

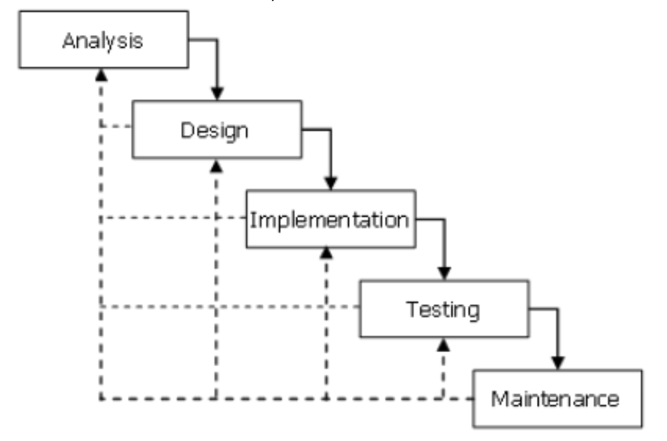
Flutter memiliki keunggulan yaitu dapat digunakan untuk membuat aplikasi *Multiplatform.*  pembuatan aplikasi baik Android maupun IOS, sama-sama dikembangkan menggunakan bahsa pemrograman Dart dan terderi dari Widget yang telah tersedia. Flutter juga mengklaim bahwa aplikasi yang dibuat dan dikembangkan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

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

1. **Metodologi Waterfall**

Model Waterfall Software Development Life Cycle (SDLC) adalah metode pengembangan perangkat lunak sekuensial di mana kemajuan perangkat lunak menyerupai aliran air yang mengalir ke bawah seperti air terjun. Metode ini mencakup daftar langkah-langkah yang harus diikuti untuk berhasil membuat program komputer.

Model air terjun awalnya diusulkan oleh Winston W. Royce pada tahun 1970 sebagai gambaran praktek pengembangan perangkat lunak. Model air terjun berarti beberapa langkah harus diselesaikan secara berurutan dan hanya melanjutkan ke langkah berikutnya ketika langkah sebelumnya telah selesai sepenuhnya.



Gambar Waterfall

Tahapan yang dilalui menggunakan metode waterfall dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Analysis : Dengan mencatat kebutuhan total, kemudian ditentukan persyaratan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibuat.
2. Design : Pada tahap ini, developer membangun keseluruhan sistem dan memastikan bahwa aplikasi bekerja sesuai dengan algoritma yang detail.
3. Implementation : Fase pada tahapan ini merupakan salah satu fase dimana semua model diintegrasikan ke dalam kode program. Kode pemrograman yang dihasilkan diintegrasikan ke dalam sistem secara keseluruhan yang membentuk menjadi suatau aplikasi nyata yang dapat digunakan.
4. Testing : Pada tahapan ini modul-modul yang sudah selesai dirakit dan dengan bantuan pengujian ini ditentukan apakah aplikasi yang sudah selesai sesuai dengan desain dan fungsionalitasnya, apakah masih ada kesalahan atau tidak, serta dilakukan pengujian yang berguna untuk mengenali apakah aplikasi yang dibuat sudah cocok dengan alur yang diharapkan dan berfungsi sebagaimana mestinya.
5. Maintancance : Instalasi dan proses pemeliharaan sistem yang telah dibentuk guna memperbaiki kesalahan atau kekurangan dari sisi aplikasi hingga alur atau flow aplikas yang telah dibuat dan kembangkan, hal ini bertujuan menjaga aplikasi yang dibuat terus berkembang dengan mengurai kesalahan pada aplikasi yang nantinya akan digunakan oleh pengguna.
6. **Unified Modelling Language (UML)**

Unified Modeling Language (UML) adalah bentuk representasi visual, spesifikasi, konstruksi dan dokumentasi sistem pengembangan aplikasi berbasis objek. UML, yang diusulkan oleh Grady Booch, Ivar Jacobson dan James Rumbaugh, adalah teknik pemodelan sistem. Untuk menggambarkan karakteristik sistem yang akan dibangun dibuat model dengan menggunakan UML yang meliputi use case diagram, activity diagram dan sequence diagram. Metode ini memberikan informasi yang cukup kepada pembaca untuk mengikuti perkembangan penelitian dengan baik, sehingga pembaca yang ingin meneliti atau mengembangkan penelitian sejenis dapat memiliki gambaran tentang tahapan penelitian.

1. **Penelitian Sebelumnya**

|  |  |
| --- | --- |
| Penelitian ke-1 | |
| Judul | Analisis Konsumsi Air Putih Terhadap Konsentrasi Siswa |
| Tahun | 2020 |
| Authors | Siska Kusumawardani & Ajeng Larasati |
| Ringkasan | Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana cara pemberian air minum dapat mempengaruhi konsentrasi siswa kelas IV SD Negeri Sudimara Barat. Peneliti menggunakan sekitar 2 liter air sebagai referensi. |
| Kesimpulan | Hasil yang dapat diturunkan berdasarkan hasil analisis data yang ada menyimpulkan bahwa dari 10 subjek sampai dengan 2 subjek termasuk dalam kategori konsentrasi baik yaitu. H. Subjek yang mengkonsumsi air putih yang cukup, 6 subjek termasuk dalam kategori konsentrasi sedang. yaitu 5 subjek uji dengan asupan air rendah dan 1 subjek uji dengan asupan air cukup serta 2 subjek uji dari kategori “konsentrasi buruk” dengan asupan air rendah. |
| **Penelitian ke-2** | |
| Judul | Penggunaan Teknologi Flutter dalam Aplikasi Mobile untuk pengembangan Kedai Kopi |
| Tahun | 2021 |
| Authors | Budi Sudrajat |
| Ringkasan | Peneliti merancang aplikasi untuk pengembangan coffee shop menggunakan framework Flutter dan model waterfall. Program ini dapat membantu menjembatani kesenjangan antara kedai kopi dan ahli kopi. |
| Kesimpulan | Hasilnya, aplikasi yang dirancang dengan menganalisis kebutuhan perkembangan kedai kopi dapat dikembangkan. Bagi pemilik kedai kopi, aplikasi dapat membantu memberikan layanan dan informasi kepada pelanggan. Aplikasi ini membantu pelanggan mengetahui lebih banyak dan tetap menikmati kopi yang mereka inginkan tanpa harus pergi 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 membuat aplikasi elektronik dengan menggunakan framework Flutter dan metode waterfall. Aplikasi yang dibuat oleh peneliti memiliki fungsi yang dapat mengaktifkan event, service, laporan dan informasi. |
| Kesimpulan | Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini pasti akan berguna untuk memfasilitasi layanan Galeri LAM Riau yang ada dan menciptakan tempat di mana budaya melayu Riau dapat disajikan kepada masyarakat untuk lebih mengenal produk dan produksi kerajinan tangan. Riau. Aplikasi juga dapat membantu proses event bagi pengelola toko, mitra UMKM, serta masyarakat 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 | Sebagian besar remaja anak sekolah di Kota Banda Aceh memiliki status gizi normal dan asupan air yang baik. Status gizi dan melek huruf anak sekolah menunjukkan tidak ada hubungan dengan penyediaan air minum (p>0,05) pada remaja di SMA Negeri 12 Kota Banda Aceh Tahun 2017. |
| Kesimpulan | Hal ini menunjukkan bahwa remaja membutuhkan lebih banyak informasi tentang konsumsi air untuk menghindari dehidrasi selama beraktivitas. Pengetahuan dan status gizi tidak berhubungan dengan kecukupan asupan 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 |  |
| Kesimpulan |  |

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 black box Pengujian user

# **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*.

Pada tahapan pengujian menggunakan Blackbox peneliti membuat beberapa

* Rencana pengujian: Merencanakan skenario pengujian.
* Kasus uji: Membuat daftar kasus uji berdasarkan persyaratan.
* Data uji: Menyiapkan data untuk pengujian.
* Pengujian: Menjalankan aplikasi dengan kasus uji.
* Analisis hasil: Menganalisis hasil pengujian.
* Pelaporan: Menyusun laporan dengan temuan dan rekomendasi.

Langkah-langkah ini dibuat guna membantu peneliti memastikan bahwa aplikasi yang di rancang dapat berjalan sesuai dengan alur atau flow yang direncanakan dan harapkan pada tahap perancangan yang te;aj di sesuaikan sebelumnya.

Kementerian Kesehatan RI. (2019). Konsumsi Air Putih. <https://www.kemkes.go.id/resources/download/info-terkini/infodatin/infodatin-konsumsi-air-putih-2019.pdf>

Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 32 Tahun 2017 tentang Pedoman Gizi Seimbang. (<https://gizi.depkes.go.id/wp-content/uploads/2018/05/PMK-Nomor-32-tahun-2017-tentang-Pedoman-Gizi-Seimbang.pdf>)

Click or tap here to enter text.