# **BAB I PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Air adalah sumber daya alam setelah oksigen yang sangat penting bagi makhluk hidup. Air menjadi sumber kehidupan yang paling mendasar karena setiap bentuk kehidupan memerlukan air untuk bertahan hidup. Organisme dari mikroba hingga tumbuhan, hewan, dan manusia, semuanya memerlukan air untuk fungsi biologis mereka. Air menjadi sekitar 80% bagian dari tubuh manusia. Menurut beberapa ahli, terdapat 95% air yang menyusun otak manusia, 82% air terdapat pada darah, pada jantung terdapat 75%, pada paru-paru 86%, lalu kurang lebih terdapat 83% air pada ginjal. (Kusumawardani et al., n.d.)

Hal tersebut yang menjadikan manusia tidak dapat bertahan hidup jika tanpa air. Oleh karena itu, manusia sangat membutuhkan *supply* air yang cukup untuk menjaga kehidupannya. Agar *supply* air pada diri manusia tercukupi, maka diperlukan untuk mengkonsumsi air putih. Selain untuk menghilangkan dahaga, manfaat lainnya dari mengkonsumsi air putih berdasarkan artikel yang diterbitkan oleh Kementrian Kesehatan Direktoran Jenderal Pelayanan Kesehatan antara lain :

1. Menyehatkan tubuh
2. Melancarkan Buang Air Besar (BAB)
3. Mencegah meningkatnya berat badan
4. Mencegah dehidrasi
5. Menghilangkan racun dalam tubuh
6. Meningkatkan konsentrasi

Kebiasaan meminum air putih akan menimbulkan dampak postif dalam kehidupan sehari-hari. Orang yang mengkonsumsi air putih akan memiliki tingkat konsentrasi dan fokus yang lebih optimal, karena air membantu dalam mengirimkan nutrisi yang dibutuhkan ke sel-sel otak. Manusia akan lebih mudah kehilangan konsentrasi apabila tidak tercukupi kebutuhan konsumsi air putihnya.

Selain membutuhkan konsumsi air , sistem metabolisme pada manusia juga akan mengeluarkan cairan dari tubuh seperti keringat dan *urine.* Peningkatan keluarnya cairan dari tubuh dapat terjadi karena semakin meningkatnya aktivitas yang dilakukan serta meningkatnya suhu tubuh. Apabila cairan yang keluar dari tubuh melebihi asupan air yang dibutuhkan akan menimbulkan potensi dehidrasi.

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 disebut dehidrasi. (hardiansyah, 2010). Dehidrasi dapat dirasakan oleh manusia di semua usia. Kekurangan konsumsi air putih atau dehidrasi dapat menyebabkan berbagai masalah kesehatan. Masalah kesehatan yang ditimbulkan seperti rusaknya fungsi ginjal, meningkatkan risiko terkena batu ginjal dan saluran kemih, menyebabkan kerusakan otot, sakit kepala, kelelahan serta gangguan pada saraf. Dehidrasi dapat dirasakan apabila mengalami gejala seperti merasa pusing, kelelahan atau kurang energi, buang air kecil dengan intensitas jarang, merasa kering pada daerah mulut bibir dan mata.

Dehidrasi juga dapat dipicu dari kebiasaan orang yang lebih mengkonsumsi minuman lainnya selain air putih seperti teh, kopi, minuman bersoda yang mengandung banyak gula dan kafein. Minuman tersebut apabila di konsumsi secara sering akan berdampak buruk bagi kesehatan manusia. Beberapa hal tersebut menjelaskan bahwa manusia membutuhkan konsumsi air putih yang cukup untuk terhindar dari dehidrasi.

Berdasarkan peraturan menteri kesehatan nomor 28 tahun 2019 tentang angka kecukupan gizi (AKG), jumlah konsumsi air yang dianjurkan untuk masyarakat Indonesia (per orang per hari) yang dikelompokan berdasarkan jenis kelamin, usia dan kondisi khusus seperti hamil dan menyusui sebagai berikut :

|  |  |
| --- | --- |
| Kelompok Umur | Air (ml) |
| Bayi / Anak |  |
| 0 bulan sampai 5 bulan | 700 |
| 6 bulan sampai 11 bulan | 900 |
| 1 tahun sampai 3 tahun | 1150 |
| 4 tahun sampai 6 tahun | 1450 |
| 7 tahun sampai 9 tahun | 1650 |
| Laki-laki |  |
| 10 tahun sampai 12 tahun | 1850 |
| 13 tahun sampai 15 tahun | 2100 |
| 16 tahun sampai 18 tahun | 2300 |
| 19 tahun sampai 29 tahun | 2500 |
| 30 tahun sampai 49 tahun | 2500 |
| 50 tahun sampai 64 tahun | 2500 |
| 65 tahun sampai 80 tahun | 1800 |
| 80+ tahun | 1600 |
| Perempuan |  |
| 10 tahun sampai 12 tahun | 1850 |
| 13 tahun sampai 15 tahun | 2100 |
| 16 tahun sampai 18 tahun | 2150 |
| 19 tahun sampai 29 tahun | 2350 |
| 30 tahun sampai 49 tahun | 2350 |
| 50 tahun sampai 64 tahun | 2350 |
| 65 tahun sampai 80 tahun | 1550 |
| 80+ tahun | 1400 |
| Hamil (+an) |  |
| Trimester 1 | +300 |
| Trimester 2 | +300 |
| Trimester 3 | +300 |
| Menyesui (+an) |  |
| 6 bulan pertama | +800 |
| 6 bulan kedua | +650 |

Tabel diatas merupakan hanya sebagai anjuran berapa banyak porsi konsumsi air putih untuk masyarakat indonesia dan tidak bisa dijadikan sebagai acuan yang pasti, karena kebutuhan konsumsi air putih setiap orang berbeda. Beberapa faktor yang mempengaruhi konsumsi air putih pada seseorang antara lain kondisi tubuh, usia, jenis kelamin, suhu lingkungan, jenis makanan yang dikonsumsi dan jenis aktivitas yang dilakukannya.

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.

Secara natural ditubuh manusia terdapat ciri jika seseorang mengalami dehidrasi. Cara paling sederhana untuk mengetahui seseorang mengalami dehidrasi atau tidak adalah dapat dilihat dari warna urinenya. Urine yang berwarna transparan atau jernih berarti orang tersebut tidak mengalami dehidrasi. Apabila warna urine seseorang kuning kecoklatan, kuning tua atau kuning orang tersebut mengalami dehidrasi ringan. Jika urine berwarna kuning madu atau kecoklatan, maka sudah mengalami dehidarasi berat.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tingkat Warna Urine | Gambar | Keterangan |
| Tidak dehidrasi |  | Urine berwarna jernih atau transparan, kuning transparan dan kuning pucat |
| Dehidrasi ringan | A yellow circle with a white background  Description automatically generated | Urine berwarna kuning, kuning kecoklatan, kuning tua |
| Dehidrasi berat |  | Urine berwarna kuning kecoklatan dan kuning madu |

Pada penelitian sebelumnya 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 dapat memberikan hasil perhitungan konsumsi air putih yang akurat berdasarkan sensor debit air.

Berdasarkan uraian diatas, maka dirasa perlu untuk penulis melakukan penelitian untuk mengetahui kebutuhan konsumsi air putih 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 yang dibuat akan memiliki fitur dapat mengirimkan notifikasi pengingat ke pengguna untuk meminum air putih agar tidak terdehidrasi. Alasan penulis memilih framework Flutter karena merupakan sebuah *framework open-source* atau SDK yang dikembangkan oleh Google untuk membangun antarmuka (*User interface* / UI) aplikasi yang memiliki performa tinggi serta dapat dipublikasi ke platform Android dan iOS hanya berdasarkan *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, implementasi 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* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *Impelemtation* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *Testing* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

# **BAB II LANDASAN TEORI**

1. **Air Putih**

Air putih dalam hal ini merupakan sebutan yang biasa kita artikan sebagai air minum. Menurut peraturan menteri kesehatan RI No.2 Tahun 2023, Air minum adalah air yang melalui pengolahan atau tanpa pengolahan yang memenuhi syarat kesehatan dan dapat langsung diminum.

1. **Flutter**

Flutter merupakan framework yang dibuat oleh Google dan bersifat open source. Flutter adalah framework untuk membangun aplikasi berbasis yang dapat dijalankan di berbagai platform. 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 yang di bangun oleh Google. Tujuan dibuatnya Flutter adalah memungkinkan pengembang untuk membangun aplikasi berperforma tinggi dan terasa alami pada platform yang berbeda, tanpa harus mempelajari dua bahasa pemrograman secara terpisah.

Flutter dirilis pertama kali oleh Google pada tahun 2017 setelah itu pada tahun 2018, Google resmi merilis versi stabil Flutter yaitu versi 1.0 dan masih terus dikembangkan sampai sekarang yaitu tahun 2023.

1. ***Sistem Flutter***

A diagram of a platform

Description automatically generated

Gambar 2 Sistem Flutter

Flutter juga menjanjikan aplikasi yang dibuat akan memiliki kecepatan sebesar 60 frame per second. Pada Android, kode yang tertulis akan terkmpilasi 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.

A diagram of a software development process

Description automatically generated

Gambar 3 Waterfall

Berikut penjelasan tahapan-tahapan dari metode waterfall :

1. Analisis: Tahap ini melibatkan pengumpulan kebutuhan secara menyeluruh, Sehingga nantinya program yang akan dibangun didefinisikan dengan jelas
2. Desain: Pada tahap ini merupakan tahap untuk membuat desain sisem secara keseluruhan dan memastikan dengan terperinci alur aplikasi serta algoritma.
3. Implementasi: Pada tahap ini melibatkan pembangunan kode pemrograman berdasarkan desain yang telah dibuat.
4. Pengujian : Pada tahap ini, kode pemrograman telah dibuat akan digabungkan dan dilakukan testing atau pengujian. Pengujian ini bertujuan untuk memasikan bahwa aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan desain dan berfungsi dengan baik tanpa adanya kesalahan.
5. **Unified Modelling Language (UML)**

Unified Modeling Language (UML) merupakan model perancangan sistem yang berorientasikan pada objek dan berguna untuk developer dalam merancang sistem yang akan dibuat. Dirancang oleh Grady Booch, Ivar Jacobson, dan James Rumbaugh UML adalah suatu pendekatan atau teknik untuk melakukan pemodelan sistem. Untuk menggambarkan karakteristik sistem yang akan dibangun, UML digunakan untuk membuat desain Use Case Diagram, Activity Diagram, dan Sequence Diagram.

1. **Penelitian Sebelumnya**

**Tabel 2 Tabel Penelitian Sebelumnya**

|  |  |
| --- | --- |
| Penelitian ke-1 | |
| Judul | Analasis Konsumsi Air Putih Terhadap Konsentrasi Siswa |
| Tahun | 2020 |
| Authors | Siska Kusumawardani & Ajeng Larasati |
| Ringkasan | Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kebiasaan konsumsi air putih dapat mempengaruhi konsentrasi pada siswa-siswi kelas IV SD Negeri Sudimara Barat. Peneliti menggunakan acuan konsumsi air putih sebanyak kurang lebih 2 liter. |
| 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 denann 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 msyarakat untuk lebih mengenal produk dan produksi kerajinan tangan. Aplikasi juga dapat membantu proses event bagi pengelola toko, ita 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 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 | 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 dan usia.

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 atau 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 nomor 28 tahun 2019 sebagai dasar anjuran tentang banyaknya konsumsi air putih. Selain itu juga perlu dilakukan analisis untuk menentukan kebutuhan dari segi software dan hardware untuk merancang aplikasi. Pada penilitian kali ini penulis akan menggunakan framework flutter untuk mengembangkan aplikasi. Sedangkan untuk IDE, peneliti akan menggunakan Android studio. Untuk kebutuhan hardware, peneliti menggunakan laptop Macbook Air 2017. Serta untuk testing menjelankan aplikasi, peneliti menggunakan device Iphone XR.

1. Design

Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan dari fitur-fitur menjadi desain tampilan antarmuka. Desain yang dibuat merupakan gambaran dari Aplikasi pengingat konsumsi air putih. Desain harus dibuat secara detail agar memudahkan dalam proses pengkodean atau implementasi ke dalam sistem. Selanjutnya penulis perlu mengubahnya ke dalam bentuk UML yaitu terdiri dari Use case Diagram, Activity Diagram, dan Squence Diagram. Setelah itu dilanjutkan dengan perancangan User Interface.

1. Implementasi

Rancangan desain yang telah dibuat akan diimplementasikan melalui pengkodean menggunakan framework flutter. Karena menggunakan framework Flutter, aplikasi yang dibuat akan bisa digunakan di platform Android dan Ios.

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 dilalukan pengujian fungsional perangkat lunak tanpa perlu menguji dari desain dan kode program. Blackbox testing bertujuan untuk mengetahui apakah fungsi aplikasi pengingat konsumsi air putih sudah berjalan sesuai yang diharapkan

1. White Box Testing

White Box testing merupakan metode pengujian bahwa *logic* dari aplikasi yang dibuat sudah benar. Whitebox testing akan menguji kode program dengan memberikan inputan atau kondisi. Diharapkan whitebox testing bisa mengurangi aplikasi dari bugs.

1. Usebility Testing

Uji *usability* merupakan metode pengujian yang juga digunakan dalam pengujian aplikasi konsumsi air putih. Uji *usability*  dilakukan dengan cara membiarkan user menggunakan sistem yang telah dibuat kemudian memberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan uji usability. User akan menilai dengan menggunakan skala 1 (sangat tidak setuju, 2 (tidak setuju), 3 (agak setuju), 4 (setuju) dan 5 (sangat setuju)

1. *Think Out Loud*

*Think out loud* metode pengujian dari sebuah perangkat lunak yang dinilai berdasarkan pada ekspresi wajah, sikap tubuh dan juga ucapan dari user ketika melaksanakan pengujian usability. User terlebih dahulu diarahkan untuk menyampaikan pendapat atau persepsi yang ada dipikirannya pada saat melakukan pengujian pada aplikasi.

Seluruh ucapan atau respon sikap yang ditunjukkan oleh user akan direkam menggunakan mikrofon dan web camera yang terdapat pada laptop.