

PEMBANGUNAN APLIKASI MOTIVASI DIRI BERBASIS MOBILE

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai  
Derajat Sarjana Teknik Informatika



Dipersiapkan oleh :

Stefanus Hendy Sulisty

13 07 07232

Program Studi Teknik Informatika

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

2017

**HALAMAN PENGESAHAN**

Tugas Akhir Berjudul

**PEMBANGUNAN APLIKASI MOTIVASI DIRI DENGAN UNSUR GAMIFIKASI BERBASIS MOBILE**

Disusun oleh:

Stefanus Hendy Sulistyo

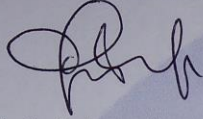
(NPM: 13 07 07232)

Dinyatakan telah memenuhi syarat

Pada tanggal:

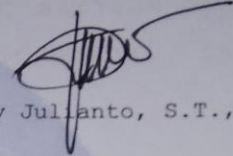
Oleh

Dosen pembimbing I:



Th. Devi Indriasari, S.T., M.Sc

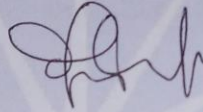
Dosen Pembimbing II:



Eddy Julianto, S.T., M.T

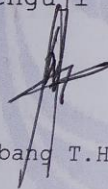
Tim Penguji:

Penguji I:



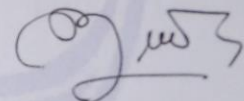
Th. Devi Indriasari, S.T., M.Sc

Penguji II:



Ilfridus Bambang T.H, S.T., M.Cs.

Penguji III:



Dr. Pranowo, S.T., M.T

Yogyakarta,

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Fakultas Teknologi Industri

Dekan:



Dr. A. Teguh Siswanto

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis hanturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena rahmat karunia-Nya, tugas akhir ini dapat diselesaikan. Penulisan tugas akhir ini bertujuan sebagai salah satu syarat untuk mencapai derajat sarjana di Progam Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penulisan tugas akhir ini penulis mendapatkan dukungan dan bimbingan dari beberapa pihak. Maka dari itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang selalu menyertai dan memberkati penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Mulai dari analisis, perancangan, implementasi, pengujian, serta penulisan laporan tugas akhir ini.
2. Yustinus Palem Purnomo (Papi), Fransiska Reni Yuniarti (Mami), Maria Yosephin Kurnia Putri Anindita (kakak) dan Antonius Handi Sulisty (kakak) yang selalu memberi semangat dan doa. Untuk Handi terima kasih juga sudah mau jadi artis senam otak.
3. Bapak Dr. A. Teguh Siswanto selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta/
4. Bapak Martinus Maslim, S.T., M.T selaku ketua program studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta dan Ibu Patricia Ardanari, S.Si., M.T selaku sekretaris program studi.

5. Ibu Th. Devi Indriasari, S.T., M.Sc dan Bapak Eddy Julianto, S.T., M.T selaku pembimbing yang telah sabar dan memberi masukan, bantuan, dan petunjuk sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan.
6. Teman-teman bincang-bincang, Student Staff Pascasarjana UAJY, dan teman-teman Teknik Informatika lainnya yang telah banyak membantu pengujian dan memberi kritik dan saran pada aplikasi yang sudah saya bangun.
7. Semua pihak yang tidak dapat ditulis satu persatu yang sudah banyak membantu penulis.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini tidaklah sempurna. Oleh sebab itu penulis mau menerima segala kritik dan saran yang bermanfaat dari pembaca khususnya.

Yogyakarta, 2 Juni 2017

Penulis

HALAMAN PERSEMBAHAN

*"If you can dream it, you can  
do it" -Walt Disney-*

*"Only you can control your  
future" -Dr. Seuss-*

Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk:

Kedua orang tuaku yang selalu memberikan yang terbaik  
dari awal semester hingga akhir semester serta kedua  
kakakku yang selalu membantu ku.

Teman-temanku yang selalu memberikan dukungan serta  
kebersamaanya.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
INTISARI .....	ix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	4
1.3. Tujuan .....	4
1.4. Batasan Masalah .....	4
1.5. Metodologi Penelitian .....	5
1.6. Sistematika Penulisan .....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	10
BAB III LANDASAN TEORI .....	15
3.1. Teori Motivasi .....	15
3.1.1. Teori Motivasi Secara Umum .....	15
3.1.2. Motivasi Ekstrinsik .....	17
3.2. Membentuk Kebiasaan Baik .....	18
3.2.1. Bangun Pagi .....	18
3.2.2. Tidak Melupakan Tugas .....	19
3.3. Gamifikasi .....	21
3.4. Aplikasi Mobile .....	22
3.5. Sistem Operasi Android .....	24
3.6. SQLite dan Shared Preferences .....	25
3.6.1. SQLite .....	25
3.6.2. Shared Preferences .....	26
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI .....	27

4.1.	Analisis Aplikasi .....	27
4.2.	Perspektif Produk .....	31
4.3.	Fungsi Produk .....	32
4.4.	Diagram Use Case .....	34
4.5.	Entity Relationship Diagram .....	36
4.6.	Perancangan Arsitektur Aplikasi .....	36
4.7.	Perancangan Antarmuka Aplikasi .....	37
BAB V IMPLEMENTASI DAN HASIL UJI APLIKASI .....		43
5.1.	Implementasi Aplikasi .....	43
5.1.1.	Splash Screen .....	43
5.1.2.	Halaman Utama dan Tab Menu .....	44
5.1.2.1.	Tab Menu Motivasiiku .....	44
5.1.2.2.	Tab Menu Bangun Pagi .....	46
5.1.2.3.	Tab Menu Targetku .....	47
5.1.2.4.	Tab Menu Evaluasi .....	48
5.1.3.	Rekam Suara .....	49
5.1.4.	Alarm .....	51
5.1.5.	Senam Otak .....	53
5.1.6.	Target Mingguan .....	54
5.1.7.	Tugas harian .....	56
5.1.8.	Kutipan Hari Ini .....	57
5.1.9.	Evaluasi dan Pencapaian Pengguna .....	59
5.2.	Hasil Pengujian .....	61
5.3.	Hasil Pengujian Terhadap pengguna .....	65
BAB VI PENUTUP .....		74
6.1.	Kesimpulan .....	74
6.2.	Saran .....	75
DAFTAR PUSTAKA .....		76
LAMPIRAN .....		79

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1. Use Case Diagram .....	35
Gambar 4.2. Entity Relationship Diagram .....	36
Gambar 4.3. Perancangan Anrsitektur Aplikasi ICan! .....	36
Gambar 4.4. Mockup Antarmuka Splash Screen .....	37
Gambar 4.5. Mockup Antarmuka Beranda Motivasiiku .....	37
Gambar 4.6. Mockup Antarmuka Beranda Bangun Pagi .....	38
Gambar 4.7. Mockup Antarmuka Beranda targetku .....	38
Gambar 4.8. Mockup Antarmuka Rekam Suara .....	39
Gambar 4.9. Mockup Antarmuka Bangun Pagi .....	39
Gambar 4.10. Mockup Antarmuka Senam Otak .....	40
Gambar 4.11. Mockup Antarmuka Tampilan Quotes .....	40
Gambar 4.12. Mockup Antarmuka To Do List .....	41
Gambar 4.13. Mockup Antarmuka Target Mingguan .....	41
Gambar 4.14. Mockup Antarmuka Evaluasi .....	42
Gambar 5.1. Screen Shoot Splash Screen .....	43
Gambar 5.2. Screen Shoot Menu Motivasiiku .....	44
Gambar 5.3. Screen Shoot Menu Bangun Pagi .....	46
Gambar 5.4. Screen Shoot Menu Targetku .....	47
Gambar 5.5. Screen Shoot Menu Evaluasi .....	48
Gambar 5.6. Screen Shoot Halaman Rekam Suara .....	49
Gambar 5.7. Screen Shoot Setel Alarm .....	51
Gambar 5.8. Screen Shoot Halaman Senam Otak .....	53
Gambar 5.9. Screen Shoot Target Mingguan .....	54
Gambar 5.10. Screen Shoot Tugas Harian .....	56
Gambar 5.11. Screen Shoot Quotes of The Day .....	57
Gambar 5.12. Screen Shoot Halaman Evaluasi dan pencapaian ..	59



## PEMBANGUNAN APLIKASI MOTIVASI DIRI BERBASIS MOBILE

Stefanus Hendy Sulistyو

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Atma Jaya Yogyakarta,  
Indonesia

stefanushendy@outlook.co.id

### Intisari

Kaum muda adalah generasi penerus bangsa. Banyak hal yang harus di persiapkan oleh kaum muda agar bisa menjadi penerus bangsa yang berkualitas. Namun permasalahannya adalah banyak dari kaum muda tidak suka bangun pagi, dan suka menunda-nunda pekerjaan. Akibatnya mereka jadi tidak bisa untuk bereksplorasi untuk mengembangkan diri mereka dan mereka hanya terjebak dalam rasa malas mereka. Jika demikian, maka mereka tidak bisa menjadi generasi penerus bangsa yang berkualitas. Maka dari itu perlunya suatu aplikasi yang bisa memotivasi dan mengingatkan mereka, agar kaum muda bisa termotivasi dan bisa untuk bangun pagi dan mengerjakan tugas atau belajar tanpa menundanya.

Pembangunan aplikasi ini akan digunakan berbagai macam *tools* yang digunakan untuk membuat kode program, dan basis data. Untuk *tool* pemrograman akan digunakan Android Studio versi 1.3.0. Sedangkan untuk basis data akan ditanam dalam device. Sehingga basis data yang digunakan adalah SQLite yang juga tersedia di dalam Android Studio. Metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan adalah *waterfall cycle*. Metode ini dimulai dari tahap pengumpulan dan analisis kebutuhan, perancangan sistem, membuat kode program, implementasi, dan pengujian.

Hasil yang diinginkan adalah kaum muda yang mudah bangun pagi dan tidak menunda pekerjaan. Harapannya aplikasi ini dapat membantu memotivasi kaum muda agar bisa melakukan kebiasaan baik tersebut. Setelah kaum muda melakukan kebiasaan baik tersebut, maka kaum muda dapat lebih baik dalam mengembangkan diri mereka sehingga kelak akan menjadi penerus bangsa yang baik.

**Kata Kunci:** motivasi ekstrinsik, to do list, alarm, android

Pembimbing I : Th. Devi Indriasari, S.T., M.Sc

Pembimbing II : Eddy Julianto, S.T., M.T

Tanggal Pendadaran : 2 Juni 2017