

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab I penulis akan membahas latar belakang, rumusan masalah, Batasan Masalah, Tujuan, Metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

1.1. Latar Belakang

Bangun pagi dan tidak menunda-nunda pekerjaan adalah contoh kebiasaan yang baik. Kedua hal tersebut seharusnya dilakukan oleh kaum muda sejak dini, karena kaum muda adalah generasi penerus bangsa. Namun apa yang dilakukan oleh kaum muda sekarang ini? Banyak dari mereka lebih suka untuk bangun siang dan menunda-nunda pekerjaan mereka. Bagi kaum muda, kedua hal tersebut adalah sesuatu yang wajar. Akibatnya jadwal harian para kaum muda jadi tidak teratur. Akibat dari ketidakteraturan jadwal harian adalah mereka jadi tidak bisa mengembangkan kemampuan mereka lebih baik lagi. Berdasarkan ilmu psikologi, menunda-nunda pekerjaan dapat disebut dengan "Prokrastinasi". Diperkirakan bahwa sekitar 90% mahasiswa dari perguruan tinggi menjadi seorang *procrastinator* dan 25% diantara mahasiswa tersebut adalah orang yang suka menunda-nunda pekerjaan yang kronis (Aziz,2015). Kedua perilaku tersebut harus di berantas, sehingga diperlukannya motivasi diri agar mereka bisa melakukan kebiasaan baik seperti bangun pagi dan tidak menunda-nunda pekerjaan. Masalah lainnya adalah sulitnya mendapatkan motivasi untuk bangun pagi dan mengerjakan

tugas tepat waktu. Masalah ini sering dialami oleh seseorang yang tinggal jauh dari orang tuanya seperti anak kost dan perantauan lainnya. Sehingga sangat sulit menumbuhkan motivasi ini jika tidak ada yang membantunya.

Pada era sekarang ini sudah banyak masalah yang bisa diselesaikan dengan teknologi informasi. Jika kita melirik *google play store* rupanya ada juga aplikasi untuk motivasi diri. Seperti aplikasi "*Fabulous*" dan "*Forest*". Namun jika kita mencobanya belum ada aplikasi motivasi untuk bangun pagi dan tidak menunda pekerjaan. Aplikasi motivasi diri yang ditawarkan oleh aplikasi-aplikasi yang tersedia di *play store* adalah hidup sehat, tidur tepat waktu, menurunkan berat badan, dan fokus pada suatu pekerjaan. Jika melihat jurnal-jurnal pun, ada juga jurnal tentang pembangunan aplikasi alarm bangun pagi berbasis desktop dan pembangunan aplikasi *mobile reminder*. Namun keduanya juga masih memiliki kekurangan. Jurnal pertama yang ditulis oleh Riyanto, yang berjudul "Membangun Aplikasi Alarm Menggunakan Visual Basic 6.0". Pada jurnal tersebut menjelaskan tentang cara penulis dalam membangun aplikasi alarm. Namun kelemahan dari produk yang dihasilkannya adalah aplikasi tersebut berbasis *desktop*. Jika menggunakan *platform desktop*, maka mobilitas benar-benar kurang. Selain itu, untuk menggunakan aplikasi tersebut haruslah menghidupkan komputer *desktop* agar alarm dapat berbunyi. Sedangkan untuk jurnal yang ditulis oleh Kosidin dan Resha yang berjudul "Pemodelan Aplikasi *Mobile reminder* Berbasis Android" juga memiliki beberapa kekurangan. Produk yang dihasilkan adalah aplikasi yang bernama

"Sekretaris Pribadiku". Kelemahannya adalah tidak adanya motivasi yang tertera dari seorang pengguna. Jadi aplikasi tersebut hanya berfokus pada alarm pengingat saja. Jika pengguna memencet tombol "ok", maka semua selesai.

Adanya masalah yang timbul pada diri kaum muda dan melihat beberapa aplikasi yang sudah ada, maka diperlukannya sebuah aplikasi motivasi bangun tidur dan mengerjakan tugas tepat waktu berbasis android *mobile*. Aplikasi yang diharapkan mampu menyimpan motivasi atau target dari pengguna sehingga nantinya bisa membantu pengguna selalu teringat dengan motivasi atau target yang telah dibuatnya. Lalu diperlukannya fungsi alarm yang bisa membantu untuk motivasi bangun pagi. Selain itu diperlukannya aplikasi berupa *to do list* yang berguna untuk membuat daftar kegiatan seseorang agar tidak ada kegiatan dari mereka yang terlewat. Aplikasi ini berbasis Android *mobile* karena perangkat ponsel pintar memiliki mobilitas yang baik dan selalu dibawa kemana-mana oleh pengguna. Selain itu dipilihnya sistem operasi Android karena banyaknya pengguna sistem operasi Android, sehingga diharapkan akan banyak orang yang menggunakannya. Situs kominfo.go.id (2015) memaparkan Lembaga Riset Digital Marketing Emarketer memperkirakan pada tahun 2018 nanti jumlah pengguna Android di Indonesia akan mencapai lebih dari 100 juta pengguna. Jika banyak orang yang menggunakannya, maka diharapkan banyak juga kaum muda yang terbantu untuk memotivasi dan pada akhirnya mereka bisa menjadi pribadi yang lebih baik.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana membangun aplikasi motivasi diri sehingga mempermudah kaum muda untuk mendapatkan motivasi bangun pagi dan tidak melupakan tugas?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang diungkapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Perangkat ponsel pintar android dengan versi minimal 4.1 atau dikenal dengan *jelly bean*.
2. Gamifikasi dengan *game mechanic experience, level, dan creature evolution*.
3. Alarm tanpa fungsi *snooze* dan *repeat alarm*.

1.4. Tujuan

Tujuan dari adanya aplikasi ini adalah sebagai berikut.

1. membangun aplikasi motivasi diri dengan unsur gamifikasi sehingga mempermudah pengguna untuk mendapatkan motivasi bangun pagi dan tidak melupakan tugas.

1.5. Metodologi Penelitian

1. Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pembangunan aplikasi motivasi diri ini terdiri dari beberapa perangkat keras dan perangkat lunak. Alat dan bahan yang akan digunakan oleh pengembang aplikasi dalam membangun aplikasi ini adalah sebagai berikut.

1. Android Studio
2. Laptop Acer
3. Sistem operasi Windows 10 untuk perangkat laptop
4. Perangkat Tablet Android
5. Sistem operasi Android versi Kitkat untuk perangkat tablet

2. Langkah Penelitian

Pada saat membangun aplikasi motivasi diri ini, pengembang melakukan langkah-langkah tertentu agar aplikasi ini bisa berjalan dengan baik. Langkah-langkah yang pengembang aplikasi lakukan adalah sebagai berikut:

a) Studi Literatur

Studi literatur yang dilakukan oleh pengembang aplikasi adalah dengan melakukan *review* terhadap penelitian-penelitian serupa. Pengembang aplikasi mempelajari tentang kekurangan dan kelebihan tentang aplikasi yang pernah dibangun sebelumnya. Selain itu penulis juga melakukan studi tentang psikologi manusia dalam motivasi diri, bangun tidur, dan cara agar manusia tidak menunda-nunda pekerjaan.

b) Riset Fungsi Produk

Riset ini dilakukan untuk memperkuat gagasan tentang apa saja yang didapat saat melakukan studi literatur. Metode yang dilakukan adalah dengan menyebar kuesioner. Setelah kuesioner disebar dan diisi oleh responden, maka selanjutnya pengembang akan melakukan analisis untuk menentukan fungsi produk apa saja yang akan dibuat untuk aplikasi yang akan dibangun.

c) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menemukan kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam membangun aplikasi motivasi diri ini. Pada tahap analisis ini pengembang aplikasi akan membuat *usecase diagram*, *usecase specification*, *entity relationship diagram*(ERD), daftar fitur yang akan dibuat, serta karakteristik dari perangkat keras dan perangkat lunak. Nantinya di tahap analisis kebutuhan ini akan dihasilkan sebuah dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

d) Perancangan Perangkat Lunak

Perancangan perangkat lunak dilakukan untuk membantu pengembang aplikasi dalam membangun aplikasi. Saat perancangan perangkat lunak ini akan dibuat perancangan arsitektur perangkat lunak, *sequence diagram*, *class diagram*, *physical data model*, Serta tampilan antarmuka aplikasi yang akan dibangun. Nantinya di tahap perancangan

perangkat lunak ini akan dihasilkan sebuah dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak(DPPL),

e) Pembangunan Aplikasi

Tahap pembangunan aplikasi di sini dimulai dari membuat kode program dengan pemrograman java, membuat *data storage* dengan SQLite dan teknik Shared Preferences, serta membuat tampilan antar muka kode xml.

f) Pengujian

Tahap pengujian dilakukan saat pengembang aplikasi selesai dalam membangun aplikasi. Aplikasi akan disebar kepada pengguna yang masuk kedalam objek penelitian dan para responden akan mengisi kuisioner. Selain itu pengujian yang dilakukan oleh pengembang. Pengujian yang dilakukan oleh pengembang seperti menguji satu per satu fungsi produk yang sudah dibuat. Nantinya dalam tahap ini akan dihasilkan dokumen Pengujian, Deskripsi, dan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL).

1.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan tugas akhir ini meliputi beberapa bab sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian,

metodologi penelitian, dan sistematika penulisan tugas akhir ini.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi dari pembahasan dan uraian dari penelitian-penelitian sejenis yang berhubungan dengan penelitian ini. Tujuan dari tinjauan pustaka ini adalah membandingkan penelitian ini dengan penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh orang lain.

BAB 3 LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang menjadi referensi bagi penulis untuk merancang dan membangun aplikasi.

BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI

Bab ini memberikan penjelasan tentang hasil analisis dan perancangan aplikasi yang akan penulis bangun. Hasil analisis dan perancangan aplikasi ini akan menjadi gambaran bagi penulis untuk membangun sebuah aplikasi.

BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI

Pada bab ini berisi penjelasan kode program atau implementasi dari aplikasi yang sudah dibangun. Selain itu

bab ini juga berisi hasil pengujian dari aplikasi yang sudah dibangun.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dari penelitian ini. Selain itu berisi juga tentang saran dari penulis untuk pengembangan yang lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini berisi dari referensi-referensi yang penulis gunakan untuk menulis laporan tugas akhir ini.

LAMPIRAN

Bagian ini berisi dari lampiran dari penelitian ini. Lampiran tersebut meliputi dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL), Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL), serta hasil kuesioner dari riset fungsi produk.