PROPOSAL

PERANCANGAN APLIKASI KATA-KATA MOTIVASI

****

DISUSUN OLEH

MARWAN

(200250501049)

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

SISTEM INFORMASI

UNIVERSITAS TOMAKAKA

MAMUJU

2020/2021

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa karena berkat limpahan Rahmat dan Karunia - Nya sehingga saya dapat menyusun Proposal program perancangan aplikasi ini dengan sangat sederhana.

Tidak lupa juga saya ucapkan terima kasih kepada Dosen mata kuliah “Pemprograman Mobile” saya, Pak Musliadi S.Kom yang telah membimbing saya dalam mata kuliah yang bersangkutan.

Dalam tugas ini saya dapat menyelesaikan makalah dengan judul “KATA-KATA MOTIVASI” ini dibuat dalam rangka memenuhi tugas mata kuliah Pemrograman Mobile. Semoga makalah yang saya buat ini dapat bermanfaat bagi saya dan semua pihak yang membacanya.

Mamuju,26 juni 2021

Bab I

PENDAHULUAN

* 1. Latar Belakang Masalah

Di era modern melenial ini,banyak anak mudah dan bahkan orang tua yang membutuhkan kata kata motivasi untuk membangun diri,memperbaiki mental dan merubah pola fikir saat mereka dalam keadaan terpuruk dengan segala macam permasalahnya dan juga dalam aplikasi kata kata motivasi ini memberikan ruang berbagi atau dengan kata lain pembacanya juga bisa menungkan fikiran atau motivasi pada aplikasi tersebut.

Penggunaan Perangkat mobile saat ini sudah cukup luas di berbagai kalangan. Khususnya android, dimana android merupakan sistem operasi yang sangat populer digunakan diberbagai macam vendor perangkat mobile saat yang akan di pesan.

* 1. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan sebuah masalah-masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana alur pembuatan login?

2. Bagaimana cara mencari kata-kata motivasi?

3. Bagaimana cara memasukkan kata-kata motivasi ?

* 1. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka diberikan batasan masalah yaitu :

1. Aplikasi ini memberikan semangat, motivasi dan dapat menuangkan motivasi.

2. Penyediaan kata-kata semua orang sukses

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan latar belakang dari penelitian ini, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. untuk yang membutuhkan motivasi dan dapat membuat motivasi dalam aplikasi tersebut

2. Untuk membangun mental seseorang dan memberikan motivasi

3. Untuk mengimplementasi aplikasi kata-kata motivasi

Bab II

KAJIAN PUSTAKA

.2.1 Alat Perancangan Sistem

**Sistem Informasi** (SI) adalah kombinasi dari [teknologi informasi](http://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi_informasi) dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung operasi dan manajemen. Dalam arti yang sangat luas, istilah sistem informasi yang sering digunakan merujuk kepada interaksi antara orang, proses algoritmik, data, dan teknologi. Dalam pengertian ini, istilah ini digunakan untuk merujuk tidak hanya pada penggunaan organisasi [teknologi informasi dan komunikasi](http://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi_informasi_dan_komunikasi) (TIK), tetapi juga untuk cara di mana orang berinteraksi dengan teknologi ini dalam mendukung proses bisnis.

Ada yang membuat perbedaan yang jelas antara sistem informasi, dan komputer sistem TIK, dan proses bisnis. Sistem informasi yang berbeda dari teknologi informasi dalam sistem informasi biasanya terlihat seperti memiliki komponen TIK.Hal ini terutama berkaitan dengan tujuan pemanfaatan teknologi informasi. Sistem informasi juga berbeda dari proses bisnis. Sistem informasi membantu untuk mengontrol kinerja proses bisnis. Dan dalam rancangan aplikasi yang akan saya buat untuk rancangan aplikasi saya menggunakan XD untuk perancangannya

1. Adobe XD

**Program ini memang dibawakan khusus untuk kemudahan desain UX dengan fitur yang lebih responsif dan menakjubkan.** Membuat prototipe aplikasi dan juga situs web menjadi lebih mudah dan cepat. Cobalah mempelajari Adobe XD jika Anda seorang perancang UI/UX, karena keunggulan fitur yang lebih mudah untuk digunakan. Untuk mengenal lebih jauh mengenai software Adobe XD, simak ulasannya berikut ini!

2.2 Sistem Basis Data

Jadi arti dari basis data adalah kumpulan terorganisasi dari data-data yang saling berhubungan sedemikian rupa sehingga dapat mudah disimpan, dimanipulasi, serta dipanggil oleh penggunanya. Atau Definisi Basis data juga dapat diartikan sebagai kumpulan data yang terdiri dari satu atau lebih tabel yang terintegrasi satu sama lain, dimana setiap user diberi wewenang untuk dapat mengakses ( seperti mengubah,menghapus dll.) data dalam tabel-tabel tersebut.

Kegunaan atau Fungsi Sistem Basis Data, mengatasi masalah-masalah pemrosesan data yang sering ditemui dengan

1. menggunakan metode konvensional, permasalah yang diatasi diantaranya: Redudansi data dan juga inkonsistensi data.
2. Kesuliatan dalam pengaksesan data.
3. Data Isolation.
4. Konkurensi pengaksesan.
5. Masalah keamanan.

Masalah Integritas

2.3 Java

Java adalah bahasa pemrograman yang biasa digunakan untuk mengembangkan bagian back-end dari software, aplikasi Android, dan juga website.

Java juga dikenal memiliki moto “Write Once, Run Anywhere”. Artinya, Java mampu dijalankan di berbagai platform tanpa perlu disusun ulang menyesuaikan platformnya. Misalnya, berjalan di Android, Linux, Windows, dan lainnya.

Hal itu dapat terjadi karena Java memiliki sistem syntax atau kode pemrograman level tinggi. Di mana ketika dijalankan, syntax akan di-compile dengan Java Virtual Machine (JVM)menjadikode numeric (bytescode) platform. Sehingga aplikasi Java bisa dijalankan di berbagai perangkat.

Sejarah Singkat Bahasa Pemrograman Java

Bahasa pemrograman Java pertama kali muncul dari sebuah project “TheGreen Project” di Sun Microsystem, sebuah perusahaan perangkat lunak di Amerika.

Proyek itu dimotori oleh James Gosling, Patrick Naughton, MikeSheridan, dan Bill Joy.  Awalnya, proyek bertujuan untuk menciptakan sebuah peralatan pintar. Namun, karena tak puas dengan hasil dari bahasa pemrograman [C++](https://www.niagahoster.co.id/blog/bahasa-pemrograman-cpp/) dan C, mereka memutuskan untuk membuat bahasa pemrograman sendiri yang lebih canggih lagi.

Setelah 18 bulan proyek berjalan,James Gosling akhirnya berhasil menciptakan bahasa pemrograman baru yang dinamai Oak.

Sayangnya, nama Oak ternyata telah digunakan perusahaan Oak Technology. Sehingga, tahun 1995 Oak diganti menjadi Java yang dikabarkan terinspirasi oleh kopi Jawa. Oleh sebab itu, logo bahasa pemrograman Java berupa secangkir kopi.

2.4 Netbeans

NetBeans adalah sebuah open source lingkungan pengembangan terpadu (IDE) untuk mengembangkan dengan Java, PHP, C + +, dan bahasa pemrograman lainnya. NetBeans adalah juga disebut sebagai platform komponen modular digunakan untuk mengembangkan aplikasi Java desktop

.2.5 Waterfall

**Model *waterfall*** atau sering kali disebut sebagai *classic life cycle* adalah model pengembangan perangkat lunak yang menekankan fase-fase yang berurutan dan sistematis,[[1]](https://id.wikipedia.org/wiki/Model_waterfall#cite_note-:0-1) dimulai dari spesifikasi kebutuhan [konsumen](https://id.wikipedia.org/wiki/Konsumen) dan berkembang melalui proses perencanaan (*planning*), pemodelan (*modelling*), pembangunan (*construction*), dan penyebaran (*deployment*), yang berujung pada dukungan terus menerus untuk sebuah [perangkat lunak](https://id.wikipedia.org/wiki/Perangkat_lunak) yang utuh. Model ini dapat digunakan pada saat kebutuhan untuk sebuah masalah telah dipahami dengan baik, dan pekerjaan dapat mengalir secara linear dari proses komunikasi hingga penyebaran (*deployment*). Situasi ini ditemui saat adaptasi atau perpanjangan dari sistem yang ada sudah terdefinisi dengan baik. Adapun model ini juga dapat digunakan pada situasi di mana dibutuhkan usaha yang terbatas untuk pengembangan perangkat lunak, tetapi [kebutuhan perangkat lunak](https://id.wikipedia.org/wiki/Teknik_kebutuhan_perangkat_lunak) sudah terdefinisi dengan baik dan cenderung stabil. Namun, dalam pengembangan perangkat lunak, model ini cenderung menjadi salah satu pendekatan yang kurang iteratif dan fleksibel, karena proses mengalir satu arah

Dengan demikian model *waterfall* menyatakan bahwa tim proyek harus pindah ke fase lainnya hanya ketika fase sebelumnya ditinjau dan diverifikasi. Namun, berbagai model *waterfall* yang dimodifikasi (termasuk model akhir Royce) dapat mencakup sedikit variasi utama dalam proses ini. Variasi ini termasuk kembali ke siklus sebelumnya setelah cacat ditemukan di hilir, atau kembali ke fase desain jika fase hilir dianggap tidak cukup.[[1]](https://id.wikipedia.org/wiki/Model_waterfall" \l "cite_note-:0-1) Adapun di dalam buku Software Engineering: A practitioners approach, fase model waterfall terbagi menjadi Communication, planning, modeling, construction, dan deployment

Requirement Analysis

Design

Development

Testing

Maintenance

2.6. Teknik Pengumpulan Data

**Teknik** **pengumpulan** **data** adalah teknik atau cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data atau informasi serta fakta pendukung yang ada di lapangan untuk keperluan penelitian. **Teknik** **pengumpulan** **data** tentu sangat ditentukan oleh metodologi penelitian yang diambil atau dipilih oleh peneliti.

Dengan kata lain, kegiatan pengumpulan dan analisis data merupakan tahap pelaksanaan dalam proses melakukan penelitian. Pengumpulan dan analisis data penelitian didasarkan pada suatu metode atau prosedur agar

Disini akan di tarik kesimpulan dari hasil-hasil perancangan yang ingin di lakukan selanjutnya, dan kesimpulan yang di buat akan menjadi sebuah saran dalam pemecahan masalah perancangan yang akan di lakukan.

BAB III

PERANCANGAN SISTEM

3.1 Waktu Dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di wilayah Mamuju tepatnya di Kec.Simboro,Kab. Mamuju,Sulawesi barat (Di rumah).Waktu Penelitian ini dilakukan kurang lebih 1 bulan dari Oktober 2021 hingga Desember 2021.

3.2 Metode Penelitian (Waterfall/Air Terjun)

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode waterfall. Penulis memilih metode ini dikarenakan hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak.

Adpun tahapan perancangan aplikasi menggunakan motode waterfall dijelaskan melalui gambar dibawah ini

Analisa Kebutuhan

Desain Sistem

Pemulihan

Kode Program

Pengujian program

Penerapan

Program

1.Analisa Kebutuhan sistem,merupakan tahapan untuk mengetahui bagaimana system requirement aplikasi yang akan di rancang.

2. Penentuan desain sistem adalah menentukan bagaimana desain dari aplikasi yang akan dirancang.

3.Penulisan kode Program adalah kegiatan untuk merealisasikan desain dalam Bahasa program yang telah ditentukan.

4. selanjtnya uji coba program sebelum mengimplementasikan pada tenpat penelitian. Hal ini untuk mencari eror dan bug dalam program yang ditulis.

5 penerapan program dilakukan yaitu menguji langsung program aplikasi pada tempat penelitian.

3.3 TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Observasi

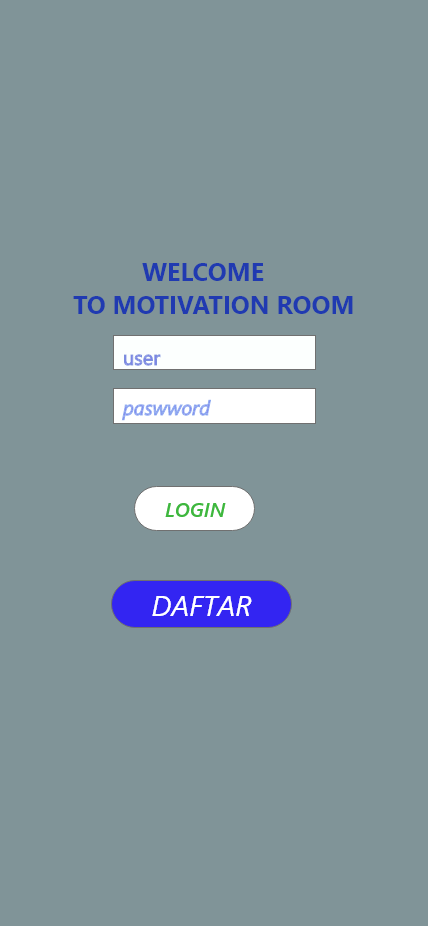
Merupakan Teknik pengumpulan data dengan melihat langsung kelapangan.tehnik observasi mempunyai keuntungan yaitu membantu para peneliti untuk mengumpulkan informasi dan data serta melihat secara langsung bagaimana data yang didapatkan dilapangan .disini peneliti akan langsung melakukan observasi pada masyarakat diarea mamuju

1. Study dokumen

Merupakan teknik pengumpulan data dengan mengandalkan dokumen sebagai salah satu sumber uang digunakan untuk melengkapi penelitian dokumen yang dapat digunakan biasanya berupa sumber tertulis ,film, dan gambar atau foto.

3.4 ANALISIS SISTEM BERJALAN

Adapun sistem yang sedang berjalan dalam pembuatan aplikasi pencatatan keuangan,Adapun hasil Analisa dapat dilihat pada diagram dibawah ini :

* Halaman login Dihalaman ini memerlukan login agar dapat mengakses aplikasi, baik ingin membaca ataupun membuat kata-
* 

Dimana seperti gambar diatas anda bisa login jika sudah mempunyai akun dan bisa daftar jika belum punya akun

Halaman home



Dimana pada halaman home kita bisa mencari kata-kata motivasi dari orang-orang terkenal dan kata-kata motivasi yang ingin kita baca atau menu utama

Tampilan membuat kata-kata sendiri



Anda bisa mengklik baris 3 dipojok kanan atas dan pilih tuangkan

Dan sekarang kamu sudah bisa menulis motivasi kamu sendiri jika telah selesai kamu bisa menguploadnya