

ABSTRACT

Nowadays, to obtain source of motivation is getting easier, no need to follow motivational seminars or go to the bookstore and buy lots of motivational books, because the development of today's technology is more advanced. To search sources of motivation can be through the internet, you can even access it by your mobile phone. Because the current development of mobile technology is already more advanced, the various features offered from simple features to features like a computer such as a smartphone or tablet pc. With the support of current smartphone technology then an android-based motivation application come to answers the needs of the motivation reader to obtain necessary information related to motivation anywhere and anytime. The methodology used is the waterfall method, this model illustrates the flow of software development such as waterfalls , started with requirement analysis as the beginning of the process to coding and testing at the end of the process. This application is designed with SDLC method , by applying the Waterfall model and built using the Java programming language. Results of the application made is a collection of digital motivation that can display the writings of motivation.

Keywords : *motivation, waterfall, android*

ABSTRAK

Saat ini untuk memperoleh sumber-sumber motivasi sudah semakin mudah tanpa harus mengikuti seminar-seminar motivasi atau pergi ke toko buku dan membeli banyak buku motivasi, karena perkembangan teknologi saat ini sudah semakin maju. Untuk dapat mencari sumber-sumber motivasi dapat melalui internet bahkan anda dapat mengaksesnya melalui ponsel anda. Karena saat ini perkembangan teknologi ponsel pun sudah semakin maju, berbagai fitur yang ditawarkan dari yang memiliki fitur sederhana hingga fitur-fitur layaknya seperti komputer contohnya seperti smartphone atau pun tablet pc. Dengan dukungan teknologi smartphone saat ini maka hadirilah sebuah aplikasi motivasi berbasis android ini yang menjawab kebutuhan para pembaca buku motivasi untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan terkait Motivasi dimana saja dan kapan saja. Metodologi yang digunakan adalah metode *waterfall*, model ini menggambarkan pembangunan perangkat lunak seperti aliran air terjun, mulai analisa kebutuhan sebagai awal proses sampai dengan pengkodean dan pengujian di akhir proses. Aplikasi ini dirancang dengan metode SDLC, dengan menerapkan *Waterfall* model dan dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *Java*. Hasil dari aplikasi yang dibuat adalah sebuah kumpulan motivasi digital yang dapat menampilkan tulisan-tulisan motivasi.

Kata Kunci : motivasi , waterfall, android