

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Perkembangan dunia teknologi yang semakin pesat dan cepat terutama dibidang teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini membuat manusia tidak terpisahkan oleh jarak, ruang dan waktu. Dengan perkembangan teknologi yang semakin maju seperti sekarang ini membuat manusia dapat mengembangkan berbagai macam peralatan yang digunakan sebagai alat bantu dalam menjalankan aktifitas sehari-hari sehingga dapat mendukung produktifitas.

Dengan aktifitas yang semakin bertambah membuat seseorang memiliki tingkat mobilitas yang tinggi. Terkadang hal ini membuat seseorang tidak memikirkan untuk membuat suatu perencanaan keuangan. Sebuah perencanaan keuangan memang diperlukan oleh seseorang untuk mengatasi masalah keuangan yang sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari seperti gaji yang tidak pernah cukup untuk memenuhi kebutuhan, saldo tabungan yang selalu minim, tagihan kartu kredit yang semakin mahal dan biaya hidup yang semakin mahal sehingga membuat pengeluaran setiap bulan selalu lebih besar dari budget yang disediakan.

Permasalahan itu terjadi karena sering melakukan pengeluaran yang tidak penting seperti belanja kebutuhan yang tidak perlu dan mendesak, mudah tergiur dengan sale yang sedang diadakan dan sebagainya. Bahkan lupa dengan barang-barang yang telah dibeli juga dapat membuat kesulitan dalam melakukan perincian pengeluaran. Sehingga seseorang tidak tahu kenapa budget yang

digunakan selalu berkurang karena generasi muda juga kerap kali malas dalam mencatat biaya-biaya pengeluaran sehari-harinya karena harus mencatat secara manual di kertas.

Dengan adanya teknologi *smartphone* Android akan membuat pengguna semakin dimudahkan dengan beragam aplikasi yang dikembangkan oleh para *developer*. Oleh karena itu, penulis tertarik mengambil judul “**Rancang Bangun Aplikasi Money Manager (Tabungan Pribadi) Berbasis Android**” agar setiap orang dapat lebih teliti dalam mengatur perincian biaya pengeluaran dan biaya pemasukan.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

Berisikan pokok permasalahan sebenarnya. Masalah harus dapat diselesaikan, dan apabila masalah itu diselesaikan akan diperoleh suatu manfaat atau keuntungan. Termasuk dalam bagian ini ruang lingkup atau batasan masalah yang dipecahkan. Ruang lingkup permasalahan yang dibahas terdiri dari :

I.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Proses untuk mencatat biaya pengeluaran dan pemasukan tabungan pribadi sehari-harinya masih di lakukan secara manual karena harus mencatat di kertas.
2. Dibutuhkan sebuah aplikasi untuk mengatur manajemen keuangan pribadi dengan *platform* Android.

I.2.2. Perumusan Masalah

Berikut rumusan masalah yang akan dicari pemecahannya melalui penulisan skripsi ini, antara lain :

1. Bagaimana merubah sistem manual untuk mencatat biaya pengeluaran dan pemasukan keuangan pribadi kebentuk aplikasi *smartphone* Android.
2. Bagaimana merancang dan membangun sebuah aplikasi untuk mengatur manajemen keuangan pribadi dengan *platform* Android ?

I.2.3. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan yang dihadapi, adapun batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Aplikasi yang dirancang hanya dapat berjalan di *smartphone* berbasis Android.
2. Aplikasi yang dirancang di gunakan secara *offline*.
3. Aplikasi ini hanya dapat di gunakan untuk manajemen keuangan tabungan.
4. Aplikasi ini hanya dapat menampilkan sisa saldo keuangan, biaya masuk dan pengeluaran tabungan.

I.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan penulis dalam menyusun penelitian ini, adalah sebagai berikut :

I.3.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membangun sebuah aplikasi *money manager* (tabungan pribadi) yang dapat berjalan pada perangkat android.
2. Menghasilkan aplikasi yang dibangun dengan bahasa pemrograman Java.

I.3.2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu pengguna untuk mengatur keuangan.
2. Memanfaatkan teknologi berbasis android untuk dapat digunakan sebagai aplikasi manajemen keuangan tabungan pribadi.
3. Sebagai referensi bagi pembaca yang ingin membuat aplikasi manajemen keuangan.

I.4. Metodologi Penelitian

I.4.1. Metode Pengumpulan Data

Sistem yang dirancang tentunya memerlukan pengumpulan data, dalam proses pengumpulan data terdapat beberapa cara, berikut diantaranya

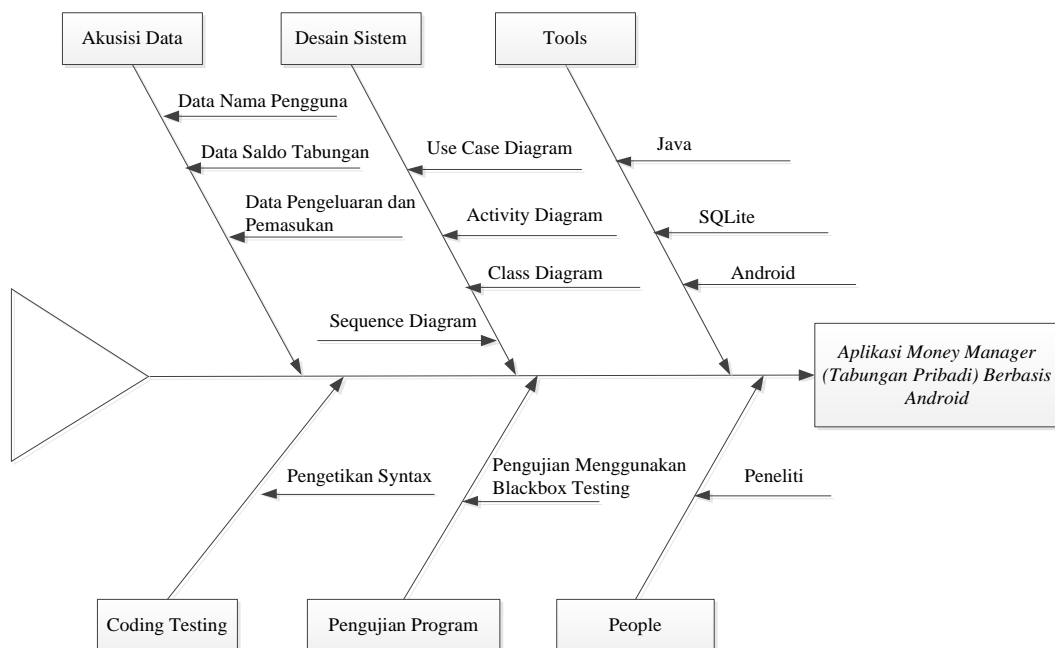
1. Studi Literatur, dengan cara mempelajari buku-buku acuan dan literatur yang berhubungan dengan materi dalam penulisan skripsi yang telah disediakan oleh Universitas Potensi Utama. Materi lain berupa kutipan yang berasal dari jurnal-jurnal ilmiah yang berkaitan dengan penelitian.
2. Pengamatan, yaitu pengumpulan data dan informasi yang dilakukan dengan cara pengamatan langsung aplikasi yang sudah ada. Data yang di dapat berupa

kumpulan-kumpulan *script* program untuk membangun sebuah aplikasi berbasis Android.

3. *Web Browsing*, yaitu penulis mencari data-data yang mendukung penulisan skripsi melalui *internet*. Data-data penulisan berupa jurnal ilmiah yang dapat di unduh melalui *browsing*, yang nantinya dari jurnal yang di dapatkan dan dikutip sesuai kebutuhan penulisan skripsi.

I.4.2. Metode Perancangan Sistem

Metode perancangan aplikasi yang di gunakan ialah metode digram *fishbone*. Adapun metode *fishbone* yang diperlukan untuk mencapai tujuan perancangan aplikasi ini, dapat dilihat pada gambar I.1.



Gambar I.1. Diagram Fishbone Prosedur Perancangan

1. Akuisisi Data

Analisa kebutuhan yaitu hal-hal yang diperlukan untuk perancangan sistem berupa pengumpulan data atau informasi terkait prosedur kerja aplikasi *money manager* (tabungan pribadi) berbasis android dengan memanfaatkan data pengguna, data saldo tabungan, data pengeluaran dan data pemasukkan saldo yang digunakan untuk merancang aplikasi.

2. Desain Sistem

Pada tahap ini dirancang dengan UML (*Unified Modeling Language*) untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membangun perangkat lunak. UML merupakan metodologi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pengembangan sistem. Alat bantu yang digunakan dalam perancangan berorientasi objek berbasis UML adalah sebagai berikut:

- a. *Use Case Diagram*
- b. *Activity Diagram*
- c. *Class Diagram*
- d. *Sequence Diagram*

3. Tools

Analisa kebutuhan yaitu hal-hal yang diperlukan untuk perancangan sistem berupa pengumpulan data atau informasi terkait prosedur kerja aplikasi *money manager* dan perangkat lunak yaitu *Android*, *Java* dan *SQLite* yang digunakan untuk merancang dan membangun aplikasi.

4. Coding Testing

Pada proses ini perancangan aplikasi *Money Manager* (tabungan pribadi) berbasis android. dituangkan kedalam bahasa pemrograman JAVA dan mulai dibangun menggunakan perangkat lunak android studio untuk menghasilkan sebuah aplikasi sesuai dengan perancangan. Seluruh fungsi dan antarmuka yang terdapat pada perancangan akan disesuaikan dengan aplikasi yang akan dihasilkan.

5. Pengujian Program

Pada tahap ini dilakukan pengujian program *Money Manager* (tabungan pribadi) berbasis android secara menyeluruh, meliputi pengujian fungsional dan pengujian ketahanan aplikasi. Proses ini menjalankan skenario berdasarkan data dan lingkungan yang merepresentasikan dunia nyata dengan menggunakan *Black Box*.

6. *People*

Pada tahap ini peneliti akan mengambil kesimpulan dari aplikasi *Money Manager* (tabungan pribadi) berbasis android yang telah dihasilkan, seperti apa saja kelebihan dan kekurangan dari aplikasi *Money Manager* (tabungan pribadi) berbasis android. Sehingga didapatkan kesimpulan untuk menambahkan fungsi-fungsi tertentu sesuai dengan kebutuhan kedalam aplikasi.

I.5. Kontribusi Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dari sisi keilmuan, adapun kontribusi dari penelitian ini yaitu:

Hendra Purnama, dkk pada tahun 2015 melakukan penelitian yang berjudul “Perancangan Program Aplikasi Tabungan Siswa Sekolah Dasar Negeri Cipancar IV Dengan Menggunakan Pendekatan Metodologi *Rapid Application Development*”. Penelitian tersebut menghasilkan sebuah aplikasi pengelolaan data tabungan pada Sekolah Dasar Negeri Cipancar IV dengan *Visual Basic*.

Penelitian lain yang berhubungan dengan penelitian ini yakni penelitian yang dilakukan oleh Septika Hapsari dan Indah Uli Wardati pada tahun 2011 juga melakukan penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Pembayaran Dan Tabungan Siswa Pada Bank Mini Artha Mandiri Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri Pringkuku Pacitan”. Penelitian tersebut menghasilkan sebuah sistem informasi pembayaran dan tabungan siswa pada sekolah menengah kejuruan negeri pringkuku pacitan dengan sistem berbasis web.

I.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan aplikasi layanan dan fasilitas kampus pada skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis akan menjelaskan mengenai latar belakang masalah dan ruang lingkup permasalahan yang terdiri dari identifikasi, perumusan serta batasan, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, kontribusi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi uraian mengenai teori-teori yang terkait dengan masalah penelitian, yaitu: pengertian Android, Pemrograman Java, SQLite, UML dan lainnya yang terkait pada penulisan judul penelitian ini.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang analisis sistem yang terdiri dari: analisis masalah, strategi pemecahan masalah, desain sistem dan desain *interface* dari sistem yang dibangun.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini penulis membahas tentang tampilan *interface* aplikasi, hasil pengujian *Black Box* dari aplikasi yang dirancang, serta kelebihan dan kekurangan dari aplikasi tersebut.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini penulis menguraikan kesimpulan dari keseluruhan penulisan dan saran yang membantu dalam penulisan.