

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab satu ini terdapat pembahasan mengenai latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan laporan.

1.1. Latar Belakang Masalah

Terjadi perubahan pola konsumsi ketika anak tidak lagi tinggal dengan orang tua. Konsumsi akan semakin bertambah dan bebas karena tidak lagi mendapat pengawasan langsung dari orang tua. Pengeluaran anak kost yang tidak berkaitan dengan proses belajar (pengeluaran tidak langsung) menjadi semakin beragam. Pengeluaran tidak langsung ini kebanyakan digunakan untuk rekreasi seperti menonton film di bioskop, karaoke, ataupun *nongkrong* di kafe (Tama, 2014). Dari hasil penelitian Tama (2014) yang melibatkan 170 responden dari kalangan mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta, ditemukan bahwa konsumsi bukan makanan pada mahasiswa laki - laki sebesar 45,03% sedangkan pada mahasiswa perempuan sebesar 51,20%. Tama menemukan bahwa mahasiswa perempuan lebih banyak mengkonsumsi kosmetik dan hiburan seperti mengunjungi studio karaoke dan ke bioskop.

Tabel 1.1. Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa Berdasarkan Jenis Kelamin

Sumber: Tama, 2014

Jenis Kelamin	Laki-laki		Perempuan	
	Makanan	Bukan makanan	Makanan	Bukan makanan
Pengeluaran Konsumsi Tertinggi	1.050.000,00 (54,97 %)	860.000,00 (45,03%)	1.100.000,00 (48,80%)	1.154.000,00 (51,20%)
Konsumsi Terendah	50.000,00 (33,33%)	100.000,00 (66,67%)	25.000,00 (23,80%)	80.000,00 (76,20%)
Mean	443.375,00 (58,69%)	311.964,28 (41,31%)	458.596,49 (54,29%)	385.973,68 (45,71%)
Median	400.000,00	250.000,00	450.000,00	357.500,00
Modus	300.000,00	250.000,00	400.000,00	400.000,00
Std. Deviation	2,31616	1,82036	2,46665	2,06270

Terdapat dua jenis pengeluaran bagi anak kost, yaitu pengeluaran langsung dan pengeluaran tidak langsung. Pengeluaran langsung adalah pengeluaran yang berhubungan langsung dengan tugas utama anak kost yaitu belajar. Pengeluaran langsung misalnya membayar SPP, membeli alat tulis, membeli buku literatur, fotokopi dan *print* bahan kuliah. Sedangkan pengeluaran tidak langsung adalah pengeluaran yang tidak berhubungan dengan proses belajar, seperti misalnya sewa kost, makan, transportasi, *laundry*, biaya *internet*, ataupun rekreasi (Buseri dkk, 2015).

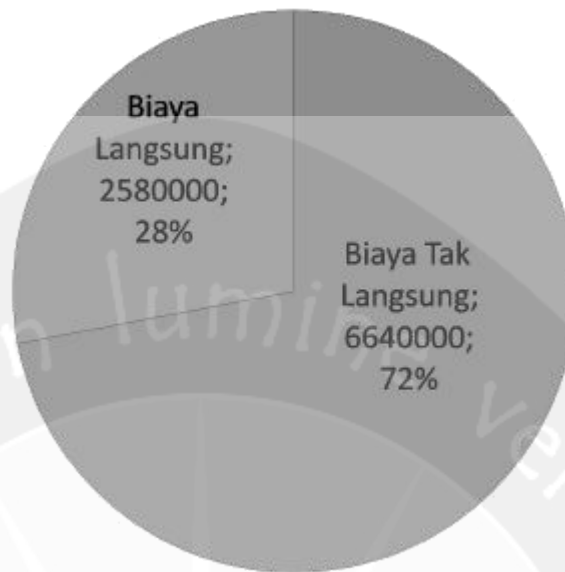
Tabel 1.2. Pengeluaran Untuk Biaya Langsung Sumber: Buseri dkk, 2015

NO	DISTRIBUSI	ALOKASI/TAHUN/MHS
1	SPP	1.200.000
2	Membeli alat tulis	300.000
3	Membeli buku literatur	800.000
4	Memotokopi bahan kuliah	280.000
	Jumlah	2.580.000

Tabel 1.3. Pengeluaran Untuk Biaya Tidak Langsung Sumber: Buseri dkk, 2015

NO	DISTRIBUSI	ALOKASI/TAHUN/MHS
1	Kost/tempat tinggal	1.800.000
2	Makan	3.000.000
3	Transportasi	500.000
4	Komunikasi (pulsa)	540.000
5	Pakaian	300.000
6	Asuransi	0
7	Rekreasi	500.000
	Jumlah	6.640.000

Temuan penelitian yang dilakukan Buseri dkk (2015) menunjukkan bahwa pengeluaran tidak langsung per tahun per mahasiswa ternyata lebih besar dari pengeluaran langsung, yaitu 72% dari total pengeluaran, sedangkan sisanya yaitu 28% digunakan untuk pengeluaran langsung.



Gambar 1.1. Perbandingan Pengeluaran Langsung dan Tidak Langsung

Sumber: Buseri dkk, 2015

Perilaku konsumtif pada intinya adalah membeli barang tanpa pertimbangan yang rasional dan bukan atas dasar kebutuhan (Jubaedah, 2004). Perilaku konsumtif ini kemudian akan merugikan tidak hanya bagi anak kost, tetapi juga bagi orang tua. Salah satu solusi yang bisa diterapkan adalah melakukan pencatatan pengeluaran dan rencana anggaran belanja yang kemudian dilaporkan kepada orang tua. Namun, banyak dari anak kost yang malas melakukan pencatatan atau tidak suka melakukan perhitungan keuangan secara *manual* sehingga aliran dana sulit untuk dilacak. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi sangatlah penting, apalagi di era *digital* saat ini.

Pada tahun 2016, terdapat sekitar 3,4 miliar pengguna *internet* dan 2,1 miliar pengguna *smartphone* di seluruh dunia (www.statista.com). Lembaga riset *digital*

marketing Emarketer memperkirakan pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia akan mencapai lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika (www.kominfo.go.id). Berbicara mengenai *smartphone* pasti tidak terlepas dari sistem operasinya. Terdapat dua sistem operasi *smartphone* yang sangat populer saat ini yaitu Android dan iOS. Pada tahun 2015 Android OS menguasai 94% pasar sistem operasi di Indonesia, sedangkan iOS hanya 6% (www.demystifyasia.com).

Table 1.4. Data Penggunaan Sistem Operasi Android dan iOS di Asia Tenggara

Sumber: www.demystifyasia.com

Country	Android OS	iOS
Indonesia	94%	6%
Malaysia	82%	18%
Philippines	81%	19%
Singapore	58%	42%
Thailand	74%	26%
Vietnam	65%	35%

Berdasarkan *data* tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem manajemen keuangan pada perangkat *mobile* yang penggunaannya semakin meningkat tiap tahunnya, serta memanfaatkan teknologi *internet* sehingga *data* dapat disajikan secara *real time*. Anak kost tidak perlu lagi melakukan pencatatan menggunakan buku dan melakukan perhitungan secara *manual*, cukup dengan memasukkan *data* ke perangkat

mobile maka sistem secara otomatis akan menghitung total pengeluaran secara rinci ataupun berapa besar biaya yang harus dikeluarkan untuk keperluan tertentu. Orang tua dapat memantau pengeluaran anak kost dengan melihat laporan yang disajikan oleh sistem secara *real time*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu bagaimana cara membangun aplikasi Manajemen Keuangan Anak Kost Berbasis *Mobile*?

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah untuk pembangunan aplikasi ini, antara lain:

1. Target pengguna aplikasi adalah anak kost dan orang tua.
2. Laporan pengeluaran ditampilkan harian, mingguan dan bulanan hanya dalam bentuk teks.
3. Kategori pengeluaran langsung dan tidak langsung berdasarkan jurnal PENGELUARAN KELUARGA UNTUK PENDIDIKAN karya Buseri dkk (2015).

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dari pembangunan aplikasi ini adalah membangun aplikasi Manajemen Keuangan Anak Kost Berbasis *Mobile*.

1.5. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Metode Studi Literatur

Metode ini digunakan untuk pembelajaran dan pemahaman literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang ada. Beberapa hal yang dipelajari adalah bahasa pemrograman Java dan MySQL, serta bagaimana membuat aplikasi keuangan di perangkat *mobile* menggunakan Android Studio. Literatur didapatkan dari banyak sumber seperti buku, *website* dan *video tutorial*.

2. Metode Pengumpulan Data

Penulis melakukan pengumpulan *data* dengan melakukan wawancara dan menggunakan aplikasi manajemen keuangan yang sudah ada untuk menentukan fitur-fitur yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi.

3. Metode Pembangunan Perangkat Lunak, yaitu melakukan implementasi dan desain sistem yang akan dibuat, dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Analisis, berisi informasi tentang sistem yang akan dikembangkan yang dituangkan dalam laporan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).
- b. Perancangan Sistem, berisi gambaran bentuk sistem yang akan dikembangkan, yang dituangkan dalam Laporan Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).
- c. Pengkodean, yaitu proses penulisan program yang merealisasikan rancangan sistem yang dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman, dengan mengikuti kaidah pemrograman yang berlaku. Pembangunan sistem dengan menggunakan Android Studio dan *database* MySQL.
- d. Pengujian, dilakukan dengan cara menguji fungsionalitas program yang dibangun dan dinilai

secara fungsional sesuai spesifikasi yang telah dibuat. Hasil dari pengujian ini berupa data kuisisioner yang telah diisi dan dokumen Perencanaan Deskripsi dan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL).

1.6. Sistem Penulisan Tugas Akhir

Adapun sistematika penulisan laporan tugas akhir adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi penjelasan mengenai penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yang berkaitan dengan topik yang dibahas, dan penjelasan mengenai perbandingan antara penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan.

BAB 3 LANDASAN TEORI

Berisi penjelasan mengenai dasar teori yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas.

BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi penjelasan mengenai analisis permasalahan yang akan diatasi serta membahas mengenai perancangan perangkat lunak yang dibuat.

BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi penjelasan mengenai implementasi perangkat lunak yang dibuat dan gambaran umum sistem.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan secara keseluruhan beserta saran yang bermanfaat untuk pengembangan lebih lanjut.

