

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Uang merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dimana uang digunakan sebagai alat untuk mendapatkan suatu barang yang dibutuhkan oleh manusia. Sehingga uang sendiri merupakan aspek penting dalam keberlangsungan suatu individu manusia. Maka dari itu tidak dipungkiri bahwa setiap manusia telah mengetahui betapa pentingnya ketika memiliki uang. Pemahaman mengenai pentingnya uang akan menimbulkan sebuah kesadaran bahwa pengelolaan keuangan merupakan aspek yang sangat penting, dimana setiap individu dapat mengetahui berapa jumlah pemasukan serta pengeluaran keuangan mereka dengan jelas dan teratur. Hal ini tentunya akan mempengaruhi dari kondisi keuangan mereka dimana setiap individu dapat mengatasi permasalahan keuangan mereka dengan lebih baik. Untuk memahami bagaimana setiap individu dapat mengelola keuangannya dengan baik terdapat faktor faktor yang harus dipenuhi terlebih dahulu, salah satunya adalah literasi keuangan.

Literasi keuangan adalah pengetahuan, kemampuan, dan kepercayaan yang mempengaruhi sikap dan perilaku dalam hal keuangan untuk meningkatkan pengambilan keputusan dan pengelolaan keuangan untuk mencapai kesejahteraan ekonomi masyarakat [1]. Dengan adanya kesadaran serta pemahan penuh pada individu tersebut terhadap literasi keuangan, diharapkan dapat memahami bagaimana cara untuk mengelola keuangan dengan baik, dimana memprioritaskan uang pada hal yang penting dan meminimalisir budaya konsumtif [2].

Dapat disimpulkan bahwa dengan melakukan pengelolaan keuangan yang baik maka setiap individu dapat mencapai stabilitas finansial dan kesejahteraan untuk jangka panjang. Dikatakan juga bahwa kesadaran akan

pengelolaan keuangan memberikan nasihat terkait bidang ekonomi lainnya seperti investasi [3].

Setelah memahami dan mengerti akan pentingnya mengelola keuangan dengan baik, tantangan selanjutnya adalah adanya media yang menunjang akan kesadaran setiap individu dalam mengelola keuangan. Media yang paling sering digunakan ketika melakukan pengaturan keuangan adalah buku. Seringkali pengguna melakukan pencatatan pemasukan serta pengeluaran melalui media tersebut. Hal ini tentunya menimbulkan beberapa masalah seperti tidak praktis, terkadang pengguna juga lupa untuk melakukan pencatatan pada hari tersebut, tidak adanya sistem laporan yang mengakibatkan pengguna tidak mengetahui apakah uang yang dikeluarkan sudah melebihi batas atau tidak, dan hal hal lainnya yang dapat mengakibatkan pengguna merasa bahwa melakukan pencatatan keuangan adalah hal yang memakan waktu dan berujung kepada pengguna yang menghiraukan akan pencatatan keuangan. Kiranya dengan teknologi sekarang permasalahan di atas dapat terselesaikan dengan baik.

Perkembangan teknologi saat ini berkembang sangat cepat, salah satu bukti adanya perkembangan teknologi adalah hadirnya *smartphone*. Dengan hadirnya *smartphone* masalah dari berbagai bidang dapat teratasi dengan baik, salah satunya adalah bidang ekonomi, seperti penjualan *online*. Dampak dari pentingnya *smartphone* pada zaman sekarang membuat hampir semua kalangan masyarakat menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari, dimana per bulan Oktober 2023, pengguna aktif *smartphone* di Indonesia mencapai 354 juta perangkat [23].

Dengan bergantungnya masyarakat terhadap *smartphone* maka potensi untuk menciptakan platform pada bidang ekonomi akan sangat berdampak pada masyarakat. Keterbatasan pengetahuan mengenai keuangan, sulitnya melakukan pengelolaan keuangan secara konvensional dan juga adanya potensi besar dalam pengguna *smartphone* di bidang teknologi menjadi dasar dalam penelitian ini. Pembangunan aplikasi pengatur keuangan berbasis *mobile* ini dirancang untuk menyelesaikan

permasalahan mengenai sulitnya melakukan pengaturan keuangan dengan metode konvensional. Tidak berfokus pada satu saja aplikasi yang dibuat akan memiliki fitur-fitur yang dapat menunjang akan solusi dari permasalahan mengenai sulitnya melakukan pengaturan keuangan seperti fitur pengingat, fitur pelaporan dan fitur penunjang lainnya. Selain itu terdapat juga fitur anggaran, fitur ini nantinya akan membantu pengguna untuk menetapkan batasan atau anggaran setiap kategori. Dengan demikian, pengguna tidak hanya mencatat pendapatan dan pengeluaran, namun juga melakukan pengeluaran sesuai dengan yang direkomendasikan.

Tampilan juga merupakan aspek yang penting ketika membuat sebuah aplikasi, pengguna dapat merasa nyaman dan betah jika aplikasi yang digunakan memiliki tampilan yang menarik dan juga mudah untuk digunakan [4]. Sehingga fitur-fitur yang sudah dibuat di dalam aplikasi tersebut dapat tersampaikan dan dapat digunakan dengan baik serta mudah oleh pengguna. Maka dari itu dengan adanya fitur-fitur penunjang beserta tampilan dari aplikasi yang mudah digunakan oleh pengguna, diharapkan aplikasi yang dibangun dapat memberikan pengalaman pengguna yang optimal, dan dapat membantu pengguna untuk mengelola keuangannya menjadi lebih efektif dan efisien.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, terdapat rumusan masalah yang dapat diteliti yaitu, bagaimana membangun aplikasi pengatur keuangan berbasis *mobile* dengan sistem operasi Android, dimana aplikasi dapat menawarkan fitur-fitur penunjang serta tampilan yang menarik dan mudah digunakan untuk membantu mengelola keuangan menjadi lebih efektif dan efisien?.

### **C. Batasan Masalah**

Berikut adalah beberapa batasan dari penelitian yang dilakukan, hal ini supaya penelitian yang dilakukan dapat lebih terarah terhadap aplikasi yang akan dibangun.

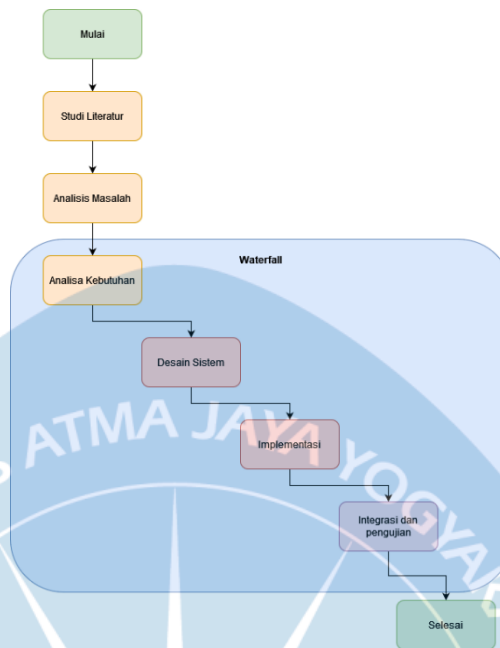
1. Aplikasi yang dibangun berbasis *mobile* dengan sistem operasi Android.
2. Aplikasi yang dibangun memiliki fitur utama yaitu manajemen keuangan dan pelaporan.
3. Aplikasi yang dibangun dapat diakses segala fungsionalitasnya menggunakan akses internet.

### **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk membangun aplikasi pengatur keuangan berbasis *mobile* dengan sistem operasi Android, yang dapat membantu pengguna mengelola keuangan dengan lebih efektif dan efisien.

### **E. Metode Penelitian**

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Software Development Life Cycle (SDLC)* dengan pendekatan *waterfall*. *Waterfall* merupakan model pengembangan perangkat lunak yang memiliki sifat berurutan dalam tiap proses nya, sehingga setiap tahap atau proses harus benar – benar selesai baru bisa lanjut ke proses berikutnya [22]. Berikut adalah alur SDLC *Waterfall* yang dapat dilihat pada Gambar 1.1



**Gambar 1.1 SDLC Waterfall** (<https://www.dicoding.com/blog/metode-sdlc/>)

### 1. Studi literatur

Tahap studi literatur merupakan tahap awal yaitu mengumpulkan informasi terkait hasil literatur penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik seputar aplikasi pengatur keuangan melalui internet seperti jurnal. Tujuan dilakukannya studi literatur adalah untuk mengumpulkan potensi atau kekurangan yang ada pada penelitian sebelumnya lalu menjadikan hal tersebut sebagai kajian untuk penelitian dan menjadi potensi terhadap aplikasi pengatur keuangan yang dibuat.

### 2. Analisis Masalah

Selanjutnya adalah tahap analisis masalah. Tahap analisis masalah merupakan proses mengumpulkan berbagai topik permasalahan yang dialami pengguna terkait topik aplikasi pengatur keuangan, baik dari segi fitur serta kemudahan dalam penggunaan, hal ini bertujuan supaya proses pengembangan dalam penelitian dapat lebih terarah dan sesuai dengan solusi dari permasalahan yang telah dikumpulkan.

### 3. Analisa Kebutuhan

Proses dilanjutkan dengan analisa kebutuhan, dimana pengembang akan mengumpulkan kebutuhan melalui pengguna terkait aplikasi pengatur keuangan, supaya aplikasi yang dibuat dapat sesuai dan sejalan dengan solusi dari permasalahan pengguna. Pada tahap ini pengembang juga menentukan batasan sistem. Analisa Kebutuhan dapat dilakukan dengan cara wawancara, *survey* atau diskusi [22].

### 4. Desain Sistem

Setelah mengetahui kebutuhan pengguna terkait aplikasi pengatur keuangan, proses dilanjutkan pada tahap desain sistem. Hasil kebutuhan sistem yang telah dikumpulkan diterjemahkan ke perancangan desain perangkat lunak yang mencakup arsitektur, struktur data dari perangkat lunak. Contoh dari desain sistem adalah *flowchart*, *Entity Relationship Diagram (ERD)*, *Use Case Diagram* [22].

### 5. Implementasi

Selanjutnya adalah tahap implementasi. Tahap implementasi merupakan tahap dimana segala rancangan desain sistem yang telah dibuat, diimplementasikan menjadi modul-modul yang berupa kumpulan kode menggunakan teknologi MySQL sebagai *database*, *framework* laravel sebagai *backend* dan *framework* flutter sebagai *frontend*. [22].

### 6. Integrasi dan pengujian

Selanjutnya adalah tahap integrasi dan pengujian. Tahap integrasi dan pengujian merupakan tahap dimana modul-modul yang telah dibuat diintegrasikan menjadi satu kesatuan utuh dan juga dilakukan uji, apakah aplikasi pengatur keuangan yang telah dibuat sesuai dengan rancangan desain sistem atau tidak, lalu dilakukan pengujian apakah aplikasi pengatur keuangan yang telah dibuat terdapat kesalahan malfungsi [22]. Pengujian aplikasi pengatur keuangan akan dilakukan secara *black-box testing*. Setelah melakukan pengujian secara *black-box testing*, tahap selanjutnya adalah pengujian secara langsung

dengan banyak pengguna, dimana aplikasi pengatur keuangan yang telah selesai, dibagikan dan diujicoba secara langsung kepada target pengguna dengan metode *usability testing* yang mencakup 5 aspek, dimulai dari aspek kemudahan belajar, aspek efisiensi, aspek kemudahan mengingat, aspek kesalahan dan aspek kepuasan. Pengujian aplikasi pengatur keuangan dilakukan dengan cara membagikan formulir kepada pengguna, lalu pengguna mengisi formulir dengan skala *likert* untuk setiap bagian aspek dari *usability testing*.

#### **F. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan tugas akhir akan disusun dalam beberapa bab sebagai berikut:

##### **Bab I Pendahuluan**

Bab ini berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

##### **Bab II Tinjauan Pustaka**

Bab ini berisi mengenai penelitian – penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

##### **Bab III Landasan Teori**

Bab ini berisi penjelasan mengenai teori-teori yang menyangkut dengan penelitian yang dilakukan.

##### **Bab IV Analisis dan Perancangan Sistem**

Bab ini berisi mengenai analisis sistem dan perancangan pembuatan aplikasi pengatur keuangan yang mencakup lingkup masalah, perspektif produk, fungsi produk, dan kebutuhan antarmuka yang menyangkut dengan penelitian yang dilakukan.

## **Bab V Implementasi dan Pengujian Sistem**

Bab ini berisi mengenai implementasi dan fungsionalitas aplikasi pengatur keuangan serta hasil pengujian terhadap pengguna.

## **Bab VI Penutup**

Bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran terkait dengan penelitian yang dilakukan.

