

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan Gambar 1.1, pertumbuhan ekonomi Indonesia pada Triwulan II-2021 tumbuh sebesar 7,07%, tertinggi dalam 16 tahun terakhir. Secara spasial, seluruh wilayah di Indonesia telah mengalami perbaikan. Pulau Jawa sebagai kontributor perekonomian nasional mampu tumbuh tinggi diikuti oleh pulau Kalimantan dan Sumatera, serta Bali dan Nusa Tenggara. Lebih lanjut, Pulau Sulawesi serta Maluku dan Papua juga tumbuh tinggi beriringan dengan kenaikan nilai ekspor yang terjadi, terutama karena tingginya permintaan produk-produk komoditas unggulan di luar negeri. Hal ini menunjukkan pemulihan ekonomi terus berlanjut dan tingginya angka kepercayaan masyarakat maupun investor terhadap Penanganan Covid-19 [1].



Gambar 1.1 Ekonomi Indonesia triwulan II 2021 tumbuh 7,07 persen [2]

Dengan pertumbuhan ekonomi yang begitu tinggi, perilaku manajemen keuangan menjadi isu yang penting. Karena hal tersebut berhubungan dengan bagaimana setiap individu bertanggung jawab terhadap pengelolaan keuangan yang mereka miliki baik pada sebuah perusahaan atau pada individu dalam sebuah keluarga. Pengelolaan keuangan pribadi merupakan sebuah proses bagaimana seseorang mengelola keuangan dalam sebuah keluarga secara lebih efektif dalam memenuhi kebutuhan anggota keluarga. Kegagalan dalam mengelola keuangan pribadi dapat menimbulkan permasalahan keuangan yang pada akhirnya dapat memicu kegagalan dalam memenuhi kebutuhan anggota keluarga [3].

Ketika seseorang dapat mengelola keuangan dengan baik, itu dapat menjadi salah satu kunci kesuksesan. Karena setiap orang akan menjalani siklus kehidupan sebelum dan sesudah bekerja hingga berkeluarga [4]. Bagi keluarga, lebih banyak yang dibutuhkan dalam hal keuangan, seperti memberi fasilitas uang jajan anak, merenovasi rumah,

membeli kebutuhan rumah tangga, belanja bulanan, membuat jurnal pengeluaran, membelikan *gadget* untuk anak dan rencana investasi [5].

Setelah diamati, salah satu metode manajemen keuangan yang cukup terkenal dan banyak dilakukan para ibu rumah tangga di Jepang bernama *kakeibo*. Pada dasarnya, *kakeibo* adalah jurnal pembukuan untuk pengelolaan pendapatan dan pengeluaran yang mana proses pencatatannya dilakukan dengan tulis tangan [6]. Metode ini membutuhkan buku, pulpen dan beberapa amplop karena memang metode pencatatan uang *kakeibo* ini masih sangat tradisional.

Oleh karena itu dibuatlah aplikasi bernama NyatetDuit, yaitu sebuah aplikasi berbasis *mobile* yang bertujuan untuk membantu mencatat pemasukan dan pengeluaran sehari-hari. Aplikasi ini memiliki beberapa fitur seperti rencana belanja, grafik laporan, ekspor catatan ke format Excel dan juga fitur penyimpanan *cloud* yang artinya ketika terjadi sesuatu pada *smartphone* pengguna, data catatan dapat dipulihkan seperti sediakala. Dengan adanya aplikasi NyatetDuit ini diharapkan dapat membantu menyelesaikan masalah manajemen keuangan yang dihadapi setiap orang dengan cara yang lebih efektif dan efisien sehingga tidak perlu lagi mencatat keuangan pada buku jurnal.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mencatat keuangan agar lebih efektif dan mudah dibawa kemana-mana?
2. Bagaimana cara agar riwayat catatan keuangan tidak mudah hilang?
3. Bagaimana membangun sebuah sistem aplikasi yang *user friendly*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Batasan usia untuk pengguna aplikasi NyatetDuit adalah usia produktif, yaitu 18-55 tahun
2. Sistem pencatatan uang diimplementasikan secara digital pada *smartphone* dengan sistem operasi Android Lollipop 5.0 dan iOS 9.

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan yang akan dicapai adalah:

1. Membuat aplikasi berbasis *mobile* untuk pencatatan uang agar lebih efektif dan mudah dibawa kemana-mana.
2. Mengimplementasikan penyimpanan atau pencadangan data secara *online* untuk mencegah terjadinya kehilangan data catatan.
3. Membangun sistem aplikasi yang *user friendly*.

1.5 Metode Penyelesaian Masalah

Berikut adalah metodologi penyelesaian masalah yang digunakan dalam proyek akhir ini.

1. Analisis Kebutuhan (*Analysis*)

Pada tahap ini penulis melakukan riset dengan cara survei dan juga wawancara, hal ini dilakukan untuk mendapatkan informasi dari pengguna mengenai kebutuhan aplikasi yang akan dibuat.

2. Desain Sistem (*Design*)

Pada tahap ini penulis melakukan pembahasan terkait desain sistem yang akan dibuat yaitu teknologi apa saja yang akan digunakan, desain aplikasi, waktu pengerjaan, fitur-fitur yang akan diimplementasikan dalam aplikasi, rancangan tampilan aplikasi, dan struktur basis data yang akan dipakai di aplikasi.

3. Pembuatan Aplikasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, dilakukan pembuatan aplikasi dari desain sistem yang telah ada, kemudian dibuat menjadi beberapa bagian fungsionalitas. Dalam proses pembuatan ini, *tools* yang digunakan meliputi Visual Studio Code, Firebase, dan SQLite dengan menggunakan Flutter SDK serta menerapkan sistem *clean architecture*.

4. Pengujian Aplikasi (*Testing*)

Pada tahap ini dilakukan pengujian sistem secara berkala untuk observasi kemungkinan error yang akan terjadi pada saat aplikasi dijalankan dan untuk memastikan bahwa aplikasi berjalan normal sesuai dengan yang diharapkan.

5. *Deployment*

Pada tahapan ini dilakukan proses *publish/deployment* aplikasi ke *store* ketika proses pengujian telah selesai dilakukan.

6. Pemeliharaan (*Maintenance*)

Aplikasi yang sudah dibangun agar dapat berjalan dengan baik harus tetap dipelihara. Pada tahapan ini dilakukan proses perbaikan sistem apabila terdapat *bugs/error* pada aplikasi.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikut adalah pembagian tugas tim proyek akhir:

a. Alif Irfandi

Peran : System Analyst dan Mobile Developer

Tanggung Jawab :

- Mengumpulkan data dan informasi
- Menganalisis dan merancang sistem
- Membangun aplikasi
- Membuat buku Proyek Akhir

b. Cahya Aulia S.E.P.

Peran : UI/UX Designer dan UX Researcher

Tanggung Jawab :

- Melakukan riset validasi dari pembuatan produk
- Menyusun dokumen riset
- Merancang dan menganalisis antarmuka sistem
- Membuat video promosi dan video demo produk
- Membuat poster produk
- Membuat buku Proyek Akhir