

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manajemen keuangan adalah sebuah proses yang melibatkan perencanaan, analisis, dan pengendalian keuangan guna mencapai tujuan tertentu dengan memaksimalkan penggunaan sumber daya finansial [1]. Bagi sebagian orang, pengelolaan keuangan menjadi aspek yang signifikan karena masalah keuangan merupakan hal yang sangat sensitif dalam kehidupan masa kini. Gaya hidup konsumtif telah menjadi budaya di kalangan masyarakat, terutama di perkotaan. Beberapa studi menunjukkan bahwa masih banyak individu yang belum menyadari betapa pentingnya pengelolaan keuangan, terutama dalam konteks pengaturan keuangan pribadi [2].

Berdasarkan survei pada Lampiran 2 dari 30 responden yang merupakan mahasiswa terdapat 96,3% mahasiswa yang mengalami kesulitan mengelola keuangan mereka, 40% diantaranya juga jarang memeriksa atau memantau pengeluaran mereka. 60% dari mereka juga berpendapat bahwa penting untuk memiliki aplikasi yang dapat membantu mengelola keuangan. Hanya 6,7% dari mereka yang sangat familiar dengan aplikasi manajemen keuangan. Penentuan jumlah responden sebanyak 30 orang didasarkan pada pedoman statistik yang menyarankan minimal 30 responden untuk mendapatkan hasil yang representatif, sebagaimana dijelaskan dalam jurnal [3].

Pencatatan keuangan secara konvensional menggunakan alat tulis dan kertas menjadi kurang efektif karena memakan banyak waktu dan mudah hilang. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan sebuah aplikasi yang memiliki fitur pencatatan keuangan, sehingga setiap pengeluaran seseorang dapat tercatat dengan jelas dan mereka dapat mengetahui jumlah total pengeluaran mereka [4].

Aplikasi Android merupakan salah satu platform yang paling cepat berkembang karena popularitas sistem operasi Android dan permintaan pasar yang tinggi. Pengembangan aplikasi mobile memerlukan pendekatan yang berbeda dibandingkan dengan pengembangan aplikasi desktop, karena aplikasi mobile harus dirancang sesuai dengan perangkat mobile yang digunakan oleh pengguna. Perbedaan utama antara aplikasi mobile dan aplikasi desktop adalah kemampuan aplikasi mobile untuk memberikan layanan kepada pengguna di mana pun mereka

berada. Salah satu contoh pemanfaatan teknologi Android adalah melalui pembuatan aplikasi manajemen keuangan yang dapat digunakan oleh pengguna Android. Tujuan utama dari aplikasi ini adalah untuk menyediakan alat yang dapat diakses oleh pengguna Android dalam mengelola keuangan mereka dengan efisien [5].

Penelitian mengenai Rancang Bangun Aplikasi Manajemen Keuangan berbasis Android telah dilakukan oleh Muhammad Fairuz Lampang, dkk. Tujuan dari penelitian tersebut adalah merancang dan membangun aplikasi pengelolaan keuangan pribadi berbasis Android yang dapat membantu masyarakat muda dalam mengelola keuangannya. Metode yang digunakan pada penelitian tersebut adalah agile, dan aplikasi keuangannya memerlukan nomor telepon untuk login [6].

Aplikasi dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman kotlin. Alasan penggunaan kotlin karena Kotlin memiliki fitur null safety yang mengurangi kemungkinan terjadinya Null Pointer Exception (NPE), yang sering menjadi sumber bug dalam bahasa pemrograman yang tidak memiliki fitur ini [7].

Perancangan aplikasi manajemen keuangan berbasis android menggunakan metode *waterfall*. strukturnya yang sistematis dan berurutan, memungkinkan perancangan aplikasi yang terstruktur dengan jelas melalui tahapan yang terdefinisi. Tahapan dalam metode *waterfall* meliputi: analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan [8].

Berdasarkan uraian diatas, akan merancang aplikasi manajemen keuangan berbasis android. Aplikasi yang dirancang akan membantu pengguna, untuk mencatat dan mengelola keuangan mereka secara efisien. Dengan memanfaatkan aplikasi ini, pengguna dapat memiliki kontrol yang lebih baik atas keuangan mereka, mengurangi pemborosan, dan memperbaiki perencanaan keuangan jangka panjang.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang bangun aplikasi manajemen keuangan personal berbasis android dengan metode waterfall?
2. Bagaimana mengukur tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi manajemen keuangan personal berbasis android?

1.3 Batasan Permasalahan

Pada penelitian ini, adapun batasan-batasan penelitian sebagai berikut :

1. Aplikasi diperuntukan bagi pengguna Android.
2. Aplikasi berjalan secara offline.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah disebutkan diatas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang bangun aplikasi manajemen keuangan personal berbasis android dengan menggunakan metode waterfall.
2. Mengukur tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi manajemen keuangan personal berbasis android.

1.5 Manfaat Penelitian

Bagi Pengguna, sebagai media yang dapat memudahkan pengguna dalam mengatur dan mengelola keuangan dengan tepat khususnya bagi pengguna Android.

1.6 Sistematika Penulisan

Berisikan uraian singkat mengenai struktur isi penulisan laporan penelitian, dimulai dari Pendahuluan hingga Simpulan dan Saran.

Sistematika penulisan laporan adalah sebagai berikut:

- Bab 1 PENDAHULUAN

Bab 1 menjelaskan tentang latar belakang masalah, kondisi saat ini, target yang ingin dicapai, dan pentingnya pengelolaan keuangan. Rumusan masalah yang ingin diselesaikan, batasan permasalahan, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

- Bab 2 LANDASAN TEORI

Bab 2 menjelaskan teori-teori yang menjadi landasan bagi penelitian skripsi ini. Dasar-dasar pengetahuan yang digunakan meliputi Manajemen Keuangan, Android Studio, *Unified Model Language* (UML), *Model-View-ViewModel* (MVVM), *User Acceptance Testing* (UAT), dan Skala Likert, Metode Waterfall.

- Bab 3 METODOLOGI PENELITIAN

Bab 3 membahas secara rinci tentang metodologi dan proses perancangan yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini. Penelitian dimulai dengan melakukan studi literatur yang mendalam, pengumpulan data yang komprehensif, serta perancangan aplikasi yang meliputi pembuatan UML dan desain antarmuka. Selanjutnya, dilakukan pembangunan aplikasi, pengujian yang teliti, dan evaluasi kinerja aplikasi. Penelitian ini ditutup dengan penyusunan laporan yang mencakup semua hasil dan temuan yang ditemukan selama proses penelitian dan pengembangan aplikasi.

- Bab 4 HASIL DAN DISKUSI

Bab 4 secara detail menjelaskan tentang hasil implementasi dari aplikasi yang dikembangkan, proses pengujian yang telah dilakukan, dan evaluasi aplikasi menggunakan metode UAT.

- Bab 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab 5 merangkum simpulan dari seluruh konten yang dijelaskan dalam skripsi, serta menyajikan rekomendasi untuk penelitian mendatang.