

ABSTRAK

Berbelanja adalah suatu kegiatan yang hampir semua orang lakukan, baik itu setiap hari, minggu ataupun bulan. Intentsitas berbelanja masyarakat Indonesia sangatlah tinggi, hal ini disimpulkan dari pernyataan Badan Pusat Statistik (BPS) merilis pengeluaran per kapita masyarakat Indonesia pada 2018 mencapai Rp 11,06 juta/tahun. Penulis menemui beberapa masalah dalam hal ini, salah satunya adalah Masyarakat Indonesia yang seringkali lupa apa saja yang ingin dibeli ketika sudah berada di sebuah pusat perbelanjaan. Penulis menganalisa dan merancang infrastruktur aplikasi, melalui tahap analisis meliputi pengumpulan kebutuhan, pengumpulan data set belanja, dan membangun prototyping. Aplikasi yang akan dibangun adalah berbasis Android sesuai dengan kebutuhan Masyarakat Indonesia yang mendapati lebih dari 80 pengguna. Oleh karena itu penulis akan membuat sebuah Aplikasi rencana belanja pintar yang akan membantu pengguna untuk menentukan rencana belanjanya dengan dibantu oleh metode Aturan Asosiasi antar barang yang akan dibeli oleh pengguna tersebut.

Kata kunci : rencana belanja, aturan asosiasi, aplikasi android