

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Pengelolaan keuangan sangat diperlukan karena setiap orang tidak tahu nantinya ada dana darurat, untuk mewujudkan tujuan hidup, membiasakan hidup dengan keuangan teratur, meminimalisir resiko keuangan. Sikap konsumtif yang tinggi pada akhir-akhir ini menyebabkan keuangan yang tidak terkendali dan boros sehingga pengelolaan keuangan menjadi sesuatu yang tidak mudah. Maka dari itu setiap orang harus bisa melakukan pengelolaan keuangan yang baik dan terkendali, sehingga jelas tujuan dan manfaat penggunaan dana yang dimiliki. Dengan mencatat keuangan mampu dijadikan bahan penilaian untuk kedepannya.

Pengelolaan keuangan secara manual akan membutuhkan waktu yang banyak dan tidak akurat. Pencatatan keuangan pada buku mungkin masih dilakukan, tetapi hal tersebut berubah menjadi pencatatan keuangan berbasis website. Adanya aplikasi untuk memudahkan pencatatan dan merencanakan keuangan sehingga menjadi lebih praktis.

Berdasarkan survey terhadap 59 responden, yaitu 28 mahasiswa, 9 pekerja (belum punya tanggungan), 6 pekerja (sudah punya tanggungan), 8 ibu rumah tangga dan 8 wirausaha. Hasil survey menunjukkan bahwa terdapat 76,3% (n=45) responden sulit dalam mengatur dan mencatat keuangan personal seperti melupakan pemasukan, pengeluaran dan tabungan. Kurangnya pemahaman bagaimana cara mengatur keuangan. Sebanyak 42,1% (n=24) responden mencatat keuangan di buku, 42,1% (n=24) responden mencatat di note hp. Pencatatan dilakukan secara manual terdapat kendala seperti kesalahan saat pencatatan, buku yang hilang dan terkadang lupa untuk mencatatnya. Maka dari itu, setiap orang melakukan pengelolaan keuangan personal agar tahu tujuan yang ingin dicapai, menghindari

penyalahgunaan dana, mengoptimalkan dana kedalam kebutuhan pokok dan dengan adanya pengelolaan bisa membuat rancangan anggaran.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dalam merumuskan masalah ini, terdapat beberapa permasalahan yang berkaitan dengan latar belakang diatas, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana memfasilitasi pengguna dalam mengalokasikan tabungan?
2. Bagaimana membantu pengguna menyusun rancangan anggaran belanja?
3. Bagaimana memfasilitasi pengguna agar bisa mengetahui analisis keuangannya?

## 1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah:

1. Membangun aplikasi yang dapat menyimpan data tabungan pengguna.
2. Membangun aplikasi yang dapat mengalokasikan pos-pos anggaran dengan persentase tertentu.
3. Membangun aplikasi yang dapat memberikan analisis keuangan antara pengeluaran dan rancangan anggaran belanja kepada pengguna.

## 1.4 Batasan Masalah

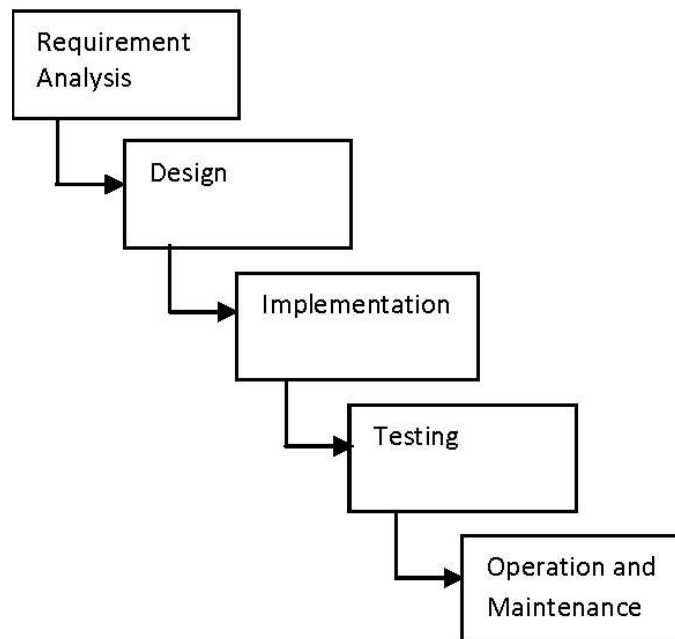
Batasan masalah dapat berisi:

1. Aplikasi ini tidak terdapat *financial check up*.
2. Aplikasi ini tidak terdapat konsultasi keuangan.
3. Aplikasi ini tidak terdapat total keseluruhan masing-masing channel seperti nama-nama bank dan penyimpanan tunai pada tabungan.
4. Aplikasi ini tidak sampai tahapan *Operation and Maintenance*.

## 1.5 Metode Pengerjaan

Pengembangan pada sistem informasi Aplikasi Pengelolaan Keuangan Personal dengan modul Tabungan dan Rancangan Anggaran Belanja di Prodi D3 Sistem

Informasi akan dilakukan dengan metode pengerjaan SDLC model *Waterfall*. *Waterfall* itu sendiri merupakan salah satu dari banyaknya model SDLC. Model *Waterfall* adalah prosesnya dilakukan secara sistematis atau berurutan [1].



**Gambar 1 Waterfall Model**

### 1. Requirement Analysis

Seluruh kebutuhan perangkat lunak harus bisa didapatkan dalam fase ini, termasuk kegunaan perangkat lunak yang diharapkan pengguna dan batasan perangkat lunak.

Beberapa tahap yang dilakukan untuk mengumpulkan data pada proyek akhir ini:

- a. Penyebaran kuesioner yaitu pengumpulan data melalui survey kepada pihak-pihak terkait dengan menggunakan google form dan wawancara.
- b. Mempelajari situs web yang berhubungan dengan aplikasi yang dibangun mengenai keuangan dan mempelajari aplikasi sejenis.
- c. Merancang proses bisnis dengan menggunakan BPMN.

### 2. Design

- a. Membuat *Use Case Diagram* digunakan sebagai gambaran interaksi antara pengguna dengan *system*.
- b. Membuat rancangan basis data digambarkan dengan *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan perancangan relasi antar tabel.
- c. Merancang antarmuka *system*.

3. Implementation

- a. Pembuatan perangkat lunak dibagi menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan menjadi satu aplikasi.
- b. Bahasa yang digunakan dalam pengkodean program yaitu Bahasa Pemrograman PHP.

4. Testing

- a. Mengecek apakah masih terdapat kesalahan pada modul yang dimiliki oleh aplikasi.
- b. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode pengujian *Black Box Testing* dan *Usability Testing*.

5. Maintenance

Tahapan ini merupakan tahapan sesudah melakukan semua tahapan sebelumnya. Akan tetapi, pada tahapan ini *operation and maintenance* tidak dilakukan atau belum ditangani dalam pengerjaan proyek akhir ini.

## 1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut Jadwal Pengerjaan yang dapat dilihat pada Tabel 1:

Tabel 1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	Des 2021				Jan 2022				Feb 2022				Mar 2022				Apr 2022				Mei 2022				Juni 2022				Juli 2022				Agt 2022			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4

