

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengelolaan keuangan merupakan bagian dari kegiatan manajemen keuangan pribadi yang merupakan proses seorang individu memenuhi kebutuhan hidup melalui kegiatan mengelola sumber keuangan secara tersusun dan sistematis [1]. Pengetahuan mengenai pengelolaan keuangan atau manajemen keuangan dapat diperoleh dengan cara mengikuti beberapa pembelajaran mengenai manajemen keuangan sejak dini ataupun memperoleh informasi dari sumber terpercaya mengenai manajemen keuangan dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah keluarga.

Mengingat teknologi yang semakin canggih di zaman sekarang tidak menutup kemungkinan setiap orang dapat memperoleh informasi mengenai manajemen keuangan yang baik dengan sangat mudah, terutama pada generasi muda selaku pengguna teknologi terbanyak di Indonesia. Tingkat pengetahuan mengenai manajemen keuangan dapat dilihat dari banyaknya generasi muda terutama mahasiswa yang telah mengetahui bahkan menggunakan produk-produk keuangan baik itu produk perbankan, asuransi, maupun tabungan berjangka dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu dapat diasumsikan jika mahasiswa memiliki pengetahuan keuangan yang memadai, namun meskipun begitu tidak semua individu memiliki kemampuan manajemen keuangan pribadi yang baik. Beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan dengan menggunakan mahasiswa sebagai subjek penelitiannya menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa mengalami masalah keuangan yang disebabkan oleh kurangnya kemampuan mengontrol uang pribadi (uang bulanan dari orang tua), tidak biasa menyusun rencana keuangan, serta adanya kebiasaan *hangout* bersama teman untuk sekedar berkumpul atau jalan-jalan. Kebiasaan-kebiasaan itulah yang tanpa disadari menjadi faktor penyebab membengkaknya pengeluaran bulanan mahasiswa. [2]

Perencanaan keuangan diperlukan untuk menentukan arah yang jelas bagi pengelolaan keuangan pribadi atau keluarga. Tanpa perencanaan keuangan akan cenderung memboroskan uang yang telah diperoleh dengan susah payah. [3] Hasil survey kami pada 20 orang responden dengan kisaran umur 17-25 tahun membuktikan bahwa 80% dari mereka sangat membutuhkan suatu aplikasi untuk membantu pengelolaan keuangan mereka

Oleh karena itu kami membuat aplikasi MoneyQu, yaitu aplikasi manajemen keuangan pribadi berbasis android untuk mengatur atau mengelola keuangan pribadi mulai dari mencatat pemasukan dan pengeluaran dengan pengkategorian seperti gaji, kebutuhan pokok, hiburan, pendidikan dan sebagainya. Serta bisa mencatat dan mempertimbangkan semua pemasukan dan pengeluaran untuk masa mendatang. Aplikasi ini dibuat dengan tujuan agar dapat membantu setiap individu dalam mengatur keuangan atau mengelola keuangan menjadi lebih baik. Pada aplikasi MoneyQu terdapat fitur dompet yaitu fitur untuk mempermudah dalam penyimpanan dana atau saldo sesuai yang diinginkan pengguna.

Fitur lainnya yaitu target tabungan berjangka, contohnya seperti pengguna menargetkan pencapaian dalam jangka waktu 2 tahun untuk mendapatkan uang seratus juta rupiah, maka secara otomatis maupun manual pemasukan setiap bulannya akan dialokasikan kedalam dompet target tabungan berjangka. Terdapat juga fitur laporan pengeluaran dan pemasukan dalam bentuk presentase grafik, jadi pengguna bisa mengetahui perbandingan pengeluaran perbulannya dengan mudah. Serta terdapat juga fitur batas pengeluaran harian, sehingga pengguna akan mendapatkan notifikasi peringatan jika pengeluaran harian pengguna sudah mencapai batas dari presentase.

1.2 Perumusan Masalah

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

1. Bagaimana cara membantu setiap individu dalam mengatur keuangannya?
2. Bagaimana cara setiap individu menentukan target menabung kedepannya?
3. Bagaimana merancang sebuah aplikasi android untuk mengatur dan mengelola keuangan pribadi?

1.3 Tujuan

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

1. Aplikasi dapat membantu individu dalam mengatur keuangannya.
2. Aplikasi dapat membantu pengguna dalam menentukan target menabung yang diinginkan.
3. Mampu merancang sebuah aplikasi android untuk mengatur dan mengelola keuangan pribadi.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Aplikasi diimplementasikan pada *smartphone* Android minimal versi Lollipop.
2. Target pengguna aplikasi adalah orang yang membutuhkan aplikasi untuk mengelola keuangannya.
3. Aplikasi Menggunakan Bahasa Indonesia
4. Aplikasi ini hanya menampilkan mengenai catatan pemasukan dan pengeluaran pengelolaan keuangan, tabungan berjangka, dan transfer antar dompet.

1.5 Metode Penyelesaian Masalah

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

1. Studi Literatur

Mencari referensi yang berhubungan dengan topik proyek akhir ini seperti mempelajari beberapa jurnal, penelitian maupun dokumen yang terkait. Sumber

pengkajian penelitian didapatkan dari jurnal dan bantuan pencarian di internet. Berikut bahan yang dipakai untuk studi literatur penyokong penelitian adalah:

- a) Rencana Keungan (*Financial Planing*).
- b) Tabungan.
- c) Pengelolaan Keuangan pada mahasiswa.
- d) Android
- e) Firebase Realtime Database

2. Analisis Kebutuhan

Melakukan komunikasi dengan sejumlah masyarakat khususnya untuk memperoleh informasi mengenai pengelolaan keuangan sehingga akan didapatkan data yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi. Selain itu juga untuk membantu dalam menentukan fitur yang dibutuhkan oleh pengguna pada aplikasi yang akan dikembangkan. Terdapat alur analisis kebutuhan yaitu identifikasi aktor, analisis kebutuhan fungsional, use case diagram, dan skema relasi.

3. Perancangan Aplikasi

Melakukan perancangan aplikasi MoneyQu berdasarkan analisa kebutuhan dan studi literatur yang telah dilakukan. Di tahap ini paling tidak akan ditentukan fitur-fitur yang akan diimplementasikan dalam aplikasi, rancangan tampilan aplikasi, dan struktur basis data yang akan dipakai di aplikasi.

4. Pembuatan Aplikasi

Pada tahap ini melakukan pembuatan aplikasi dengan cara koding sesuai dengan perancangan aplikasi yang telah dibuat. Dalam proses pembuatan aplikasi, tools yang digunakan meliputi Android Studio, Firebase, dan Room Database dengan menggunakan bahasa Kotlin dan arsitektur MVVM.

5. Pengujian Aplikasi

Pada tahapan ini dilakukan pengujian untuk mengobservasi kesalahan yang mungkin terjadi pada aplikasi, sehingga dapat dipastikan aplikasi berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian dilakukan dua tahap, pertama oleh developer aplikasi, kemudian dengan mitra dan pengguna lainnya.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikut adalah pembagian tugas tim proyek akhir:

a. Amalia Rizkia Putri

Peran : Mobile Developer, UI/UX Designer, System Analyst

Tanggung Jawab :

- Merancang alur aplikasi
- Membuat mockup aplikasi
- Membuat poster
- Membuat video promosi
- Membuat dokumen

b. Suryana

Peran : UI/UX Designer, Mobile Developer, System Analyst

Tanggung Jawab :

- Membuat antarmuka aplikasi
- Membuat rancangan database
- Membuat fungsi aplikasi *client*
- Membuat dokume