

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengelolaan keuangan merupakan hal yang penting, namun tidak mudah untuk dilakukan bagi sebagian masyarakat. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa masih banyak masyarakat yang belum menyadari pentingnya pengelolaan keuangan, khususnya untuk pengelolaan keuangan secara pribadi (Lestari & Latifah, 2019). Padahal pengelolaan keuangan yang baik dan terencana akan memberikan manfaat yang dapat membantu kita untuk mencapai tujuan hidup (Susanto, A., Noertjahyana, A., & Setiawan, 2016). Salah satu penyebab masih banyaknya masyarakat yang belum mengelola keuangan dengan baik adalah kurangnya waktu untuk melakukan pencatatan keuangan pribadi.

Pengolahan Keuangan adalah sesuatu yang sangat sulit untuk diatur. Kebanyakan kita sering merasa stress karena tidak dapat mengatur keuangannya dengan baik. Hal ini berakibat uang kita dapat menipis bahkan habis tanpa kita sadari. Seringkali pencatatan manual dirasa menyulitkan karena catatan bisa hilang atau bisa lupa untuk dicatat. Pencatatan pengeluaran keuangan pribadi dalam kehidupan sehari-hari sangat dibutuhkan agar pencatatan pengeluaran keuangan perbulan dapat kita lihat mulai dari pemasukan perbulan baik itu pasti dan tidak pasti, kemudian pencatatan pengeluaran dalam kebutuhan sehari-hari, seperti kebutuhan makan, minum, pakaian, transportasi, listrik dan kebutuhan lainnya.

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi tumbuh dengan sangat pesat. Perkembangan teknologi ini membuat manusia dapat mengembangkan berbagai macam peralatan yang berguna sebagai alat bantu untuk menjalani aktivitas sehari-hari sehingga dapat meningkatkan produktivitas manusia (Nastiti, M., & Sunyoto, 2012). Semakin banyak pengguna *smartphone*, semakin meningkat pula pengguna mengakses *website* via *mobile*. *Website* yang diakses melalui komputer terkadang kurang

memungkinkan untuk kebutuhan sehari-hari, sehingga banyak pengembang teknologi membuat website beserta web mobilya. Menurut (Prashadana, Y., 2016) teknologi yang sangat berkembang saat ini memungkinkan perangkat web mobile melakukan sesuatu yang dulu hanya dapat dilakukan secara manual atau harus menggunakan perangkat komputer. Kini banyak hal yang bisa dilakukan pada perangkat *smartphone*.

Salah satunya adalah Pencatatan pengeluaran keuangan pribadi merupakan aplikasi yang dibuat untuk membantu masyarakat dalam pengelolaan keuangan dalam kehidupan sehari-hari, dengan penerapan teknologi komputerisasi sehingga pengelolaan keuangan pribadi dapat dikelola dengan baik dan dapat menyajikan informasi pencatatan keuangan secara tepat, cepat, dan terperinci.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk membuat sebuah aplikasi yang berjudul “ pencatatan pengeluaran keuangan pribadi” berbasis *web mobile*, dimana didalam aplikasi ini dapat mengelola pemasukan dan pengeluaran perbulan dalam kehidupan sehari-hari. Pada aplikasi ini secara tidak langsung dapat membantu masyarakat untuk hidup yang lebih baik lagi dalam mengelola keuangan melalui *smartphone*, sehingga memudahkan masyarakat dalam mencatatkan pemasukan dan pengeluaran sesuai kategori yang telah di sediakan oleh aplikasi pencatatan pengeluaran keuangan pribadi.

1.2 Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:
Bagaimana membuat suatu Aplikasi Pencatatan Pengeluaran Keuangan Pribadi yang dapat melakukan pengelolaan pencatatan pemasukan dan pengeluaran keuangan yang dapat membantu pencatatan keuangan sehari-hari seperti makan, minum, transportasi, tagihan dan pemasukan Berbasis *Web Mobile* ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini pembahasan batasan masalah menyesuaikan dengan rumusan masalah diatas, yaitu:

1. Penelitian ini hanya dilakukan untuk membuat aplikasi pencatatan pengeluaran keungan pribadi berbasis web mobile menggunakan metode *OOAD* (Object-oriented analysis and design).
2. Penelitian ini di berdasarkan pengalaman pribadi saya dan orang-orang disekitar saya.
3. Aplikasi ini hanya di peruntukan bagi kita (pengguna aplikasi ini).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi pencatatan pengeluaran keungan pribadi dalam mencatat pemasukan dan pengeluaran perbulan dalam kebutuhan sehari-hari.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapat pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Dapat memudahkan dalam mencatat pengeluaran sehari-hari.
2. Dapat memudahkan dalam melihat keuangan perbulan.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

penelitian ini tidak memiliki tempat dikarenakan sesuai dengan judul yaitu aplikasi pencatatan pengeluaran keungan pribadi. Penelitian ini akan dilakukan pada September 2022 sampai bulan Desember 2022.

1.6.2 Alat dan Bahan

penelitian ini menggunakan alat, berupa perangkat keras dan perangkat lunak seperti berikut :

1. perangkat keras
 - a. processor
 - b. ram
 - c. ssd
 - d. perangkat *mouse* dan *keyboard*
 - e. printer
 2. perangkat lunak
 - a. sistem operasi windows 10
 - b. *microsoft word* untuk penulisan laporan
- Bahan penelitian yang akan digunakan adalah :
- a. data pemasukan
 - b. data pengeluaran

1.6.3 Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Wawancara
Menurut (Mar'atusholihah et al., 2019) Teknik pengumpulan data berupa wawancara dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penelitian dan pengembangan media tematik ular tangga berbagai pekerjaan. Teknik pengumpulan data berupa wawancara dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran tematik berbagai pekerjaan.
2. Observasi
Menurut (Mar'atusholihah et al., 2019) Observasi tidak terstruktur adalah observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang diobservasi. Hal ini dilakukan karena peneliti tidak tahu secara pasti tentang apa yang akan diamati. Dalam melakukan pengamatan peneliti tidak

menggunakan instrumen yang telah baku, tetapi hanya berupa rambu-rambu pengamatan.

3. Library Research

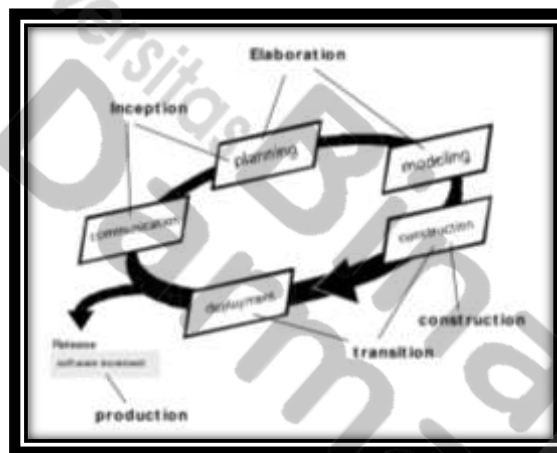
Menurut (Mar'atusholihah et al., 2019) Dokumen merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik.

1.7 Metode Pembuatan Aplikasi

Pendekatan berorientasi objek untuk mengembangkan sistem informasi, secara teknis, dapat pula menggunakan salah satu metodologi tradisional, seperti SDLC (Software Development Life Cycle) dan Waterfall. Namun, pendekatan berorientasi objek paling mirip dengan RAD (Rapid Application Development) dalam tahapannya atau juga metodologi agile. Perbedaan utama antara pendekatan tradisional adalah seperti desain terstruktur dan pendekatan berorientasi objek adalah bagaimana suatu masalah diuraikan satu persatu. Dalam pendekatan tradisional, permasalahan proses dekomposisi adalah proses-sentris atau data-sentris. Namun, proses dan data sangat erat kaitannya dengan bagaimana memilih salah satu sebagai fokus utama. Berdasarkan ketidaksesuaian ini dengan dunia nyata, metodologi berorientasi objek mempunyai metode yang menggunakan fase urutan berbasis RAD berdasarkan fase SDLC, tetapi mencoba untuk menyeimbangkan penekanan antara proses dan data dengan memfokuskan dekomposisi masalah pada objek yang berisi data dan proses.

Konsep dalam pendekatan berorientasi objek, memungkinkan seorang analis untuk dapat memecah sistem yang kompleks menjadi modul yang lebih kecil dan lebih mudah dikelola, kemudian mengerjakan banyak modul satu persatu, dan dengan mudah menggabungkan modul menjadi satu sehingga membentuk sebuah sistem informasi. Modularitas ini membuat pengembangan sistem lebih mudah dipahami, lebih mudah

dibagikan kepada anggota tim proyek, dan lebih mudah dikomunikasikan dengan pengguna sehingga memenuhi persyaratan selama proses pengembangan sistem. Dengan menggunakan sistem pengembangan modularisasi, anggota tim proyek sebenarnya membuat bagian yang dapat digunakan kembali pada sistem lain atau digunakan sebagai titik awal untuk proyek lain. Pada akhirnya, ini bisa menghemat waktu karena proyek baru tidak harus dimulai sepenuhnya dari awal (Dennis, Wixom, n.d.).



Gambar 1. 1 OOAD (unified Process Model)

Adapun langkah-langkah dalam OOAD (*Unified Process Model*) adalah sebagai berikut:

1. Iterative and Incremental:

- The Unified Process adalah proses pengembangan yang iteratif dan berkelanjutan.
- Fase Elaborasi, Konstruksi dan Transisi dibagi menjadi serangkaian kegiatan yang produktif yang berulang.
- Setiap iterasi menghasilkan perubahan dimana menghasilkan fungsionalitas yang lebih baik dari sebelumnya.

2. Use Case Driven:

- Dalam Unified Process, use case digunakan untuk menangkap persyaratan fungsional dan untuk menentukan isi dari iterasi.

3. Risk Focused

- Unified proses memerlukan pekerjaan tim proyek untuk lebih fokus pada resiko paling kritis di awal siklus hidup proyek.
- Kiriman dari setiap iterasi, terutama di Fase elaborasi, harus dipilih untuk memastikan bahwa risiko terbesar ditangani terlebih dahulu.
- Dalam menyelesaikan penelitian ini, peneliti menggunakan *unified process model* dengan lebih fokus menerapkan tahapan use case driven.

