

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat memberikan banyak dampak besar terhadap kehidupan manusia. Kini teknologi informasi dapat digunakan untuk mempermudah berbagai kegiatan manusia. Sebagai contoh, teknologi informasi *smartphone* dapat digunakan untuk mengirim surat elektronik dalam hitungan detik, berbelanja tanpa perlu mengunjungi toko fisik, dan menyewa kendaraan pribadi.

Mencatat pendapatan dan pengeluaran sehari-hari merupakan aktivitas yang dapat membantu seseorang untuk mengatur keuangan pribadinya. Sebagai contoh, dengan menganalisis pola pengeluaran yang sudah dicatatnya, seseorang dapat mengetahui pengeluaran jenis apa yang masih dilakukan secara berlebihan dan kemudian membatasi pengeluaran tersebut.

Umumnya, cara yang digunakan masyarakat untuk mencatat pendapatan/pengeluarannya adalah dengan menggunakan buku catatan fisik. Penggunaan buku catatan fisik untuk mencatat pendapatan dan pengeluaran sehari-hari mempunyai beberapa kelemahan, diantaranya: buku catatan tidak praktis untuk dibawa bepergian, catatan yang terdapat dalam buku tidak dapat di-*recover* apabila buku catatan hilang atau rusak, buku catatan tidak dapat menampilkan secara instan laporan jumlah pendapatan/pengeluaran berdasarkan kategori dengan kriteria waktu yang diinginkan (contoh: menampilkan laporan seluruh pengeluaran dengan kategori “Makanan” dari 15 Maret 2017 hingga 23 Agustus 2017), dan pembuatan laporan pendapatan/pengeluaran berdasarkan data yang terdapat dalam buku catatan sangat rawan terjadi *human error* seperti kesalahan penjumlahan.

Kelemahan-kelemahan tersebut diatasi dengan menggunakan *smartphone* sebagai alat pengganti buku catatan. Dengan kecanggihannya yang ditawarkan, *smartphone* dapat menggantikan semua fungsi buku catatan. *Smartphone* juga tepat menjadi solusi pengganti buku catatan

pendapatan/pengeluaran karena *smartphone* mudah untuk dibawa bepergian dan sudah menjadi bagian hidup sehari-hari masyarakat saat ini. Selain itu, *smartphone* menyimpan catatan secara *digital*, sehingga mudah untuk melakukan *backup* dan *recover data*.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang dikaji dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Mencatat pendapatan/pengeluaran dengan buku catatan tidak praktis.
2. Catatan pengeluaran tidak dapat di-*recover* apabila buku catatan rusak atau hilang.
3. Buku catatan tidak dapat menampilkan secara instan laporan jumlah pendapatan/pengeluaran berdasarkan kategori dengan kriteria waktu yang diinginkan.

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang akan dibahas pada skripsi ini antara lain:

1. Aplikasi yang dikembangkan adalah *native Android application* dengan menggunakan Bahasa pemrograman Java dan database *SQLite*.
2. *User* dapat mengelola (melihat, mencatat, mengubah, dan menghapus) catatan pendapatannya di dalam aplikasi.
3. *User* dapat mengelola (melihat, mencatat, mengubah, dan menghapus) catatan pengeluarannya di dalam aplikasi.
4. *User* dapat melakukan *backup data* untuk seluruh catatan pendapatan/pengeluaran yang tersimpan dalam perangkat ke *Google Drive*.
5. *User* dapat melakukan *restore data* berdasarkan *backup file* yang disimpan dalam *Google Drive user*.
6. Aplikasi yang dikembangkan adalah aplikasi *offline*, dan hanya membutuhkan koneksi internet ketika *user* ingin melakukan *sign in*, *sign out*, *backup* dan *restore*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari perancangan aplikasi ini adalah:

- Menyediakan aplikasi berbasis *Android* yang mempunyai desain sederhana dan mudah digunakan dengan menggunakan *TabLayout* dan *Fragments*, sehingga dapat digunakan *user* untuk mencatat pendapatan/pengeluaran dengan mudah.
- Menyediakan sistem pencatatan pendapatan/pengeluaran dimana data disimpan secara *digital*, sehingga data tidak mudah hilang dan *recovery* data dapat dengan mudah dilakukan ketika data dalam perangkat hilang.

Manfaat yang didapatkan dari penggunaan aplikasi ini adalah:

- *User* dapat dengan mudah mencatat pendapatan/pengeluaran karena aplikasi dapat digunakan dimana saja.
- *User* dapat dengan mudah menganalisis pola pendapatan maupun pengeluarannya pada suatu periode waktu tertentu.
- *User* dapat dengan mudah membuat *backup file* yang berisi seluruh catatan pendapatan/pengeluaran yang sudah disimpan dalam perangkat.
- *User* dapat dengan mudah melakukan *recovery data* berdasarkan *backup file* yang disimpan dalam *Google Drive*.
- *User* dapat lebih termotivasi untuk rutin mencatat pendapatan/pengeluarannya sehari-hari.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini adalah:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan teori, informasi, dan data yang dibutuhkan sebagai landasan untuk penulisan skripsi ini adalah melalui studi pustaka, perbandingan aplikasi sejenis, analisis kuesioner, dan diskusi dengan pihak perusahaan

1.5.2 Metode Analisis dan Pengembangan Aplikasi

Metode yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi adalah metode *scrum*. Metode ini digunakan pada Funkata Pte. Ltd. karena dinilai efektif untuk proyek *software*

dengan jadwal yang ketat dan dapat mempunyai perubahan *requirement* kapan saja.

Menurut Pressman (2010, p. 82), *scrum* merupakan salah satu bentuk dari *agile software development* yang konsisten dengan prinsip *agile manifesto* dan digunakan untuk memandu proses *development* yang mengandung aktivitas-aktivitas sebagai berikut: *requirements, analysis, design, evolution, dan delivery*. Penggunaan *scrum* terutama efektif untuk proyek *software* dengan *timeline* yang ketat, *requirement* yang berubah-ubah, dan *business critical*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. **BAB 1 PENDAHULUAN** yang berisi latar, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan.
2. **BAB 2 TINJAUAN REFERENSI** yang berisi landasan teori yang digunakan penulis sebagai acuan untuk membuat skripsi ini.
3. **BAB 3 DESKRIPSI UMUM** yang berisi latar belakang perusahaan, kondisi saat ini, identifikasi masalah berdasarkan kondisi saat ini, solusi yang diusulkan penulis untuk memecahkan masalah yang ditemukan, ruang lingkup aplikasi, dan peran penulis dalam perusahaan.
4. **BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN** yang berisi analisis kebutuhan sistem, rancangan sistem, rancangan layar, implementasi, *testing aplikasi*, serta evaluasi.
5. **BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN** yang berisi kesimpulan dan saran untuk pengembangan aplikasi tahap selanjutnya.