

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan kutipan artikel inet.detik.com, didapatkan 61% responden mengatakan sudah familiar dengan materi manajemen keuangan. Namun mereka masih belum mengetahui bagaimana menjelaskannya dengan baik dan mempraktekannya dalam kehidupan sehari-hari. Hasil survei lainnya yaitu 34% dari responden survei BCA Digital merasa masih bingung dan belum mengerti cara mengatur keuangan dalam kehidupan sehari-hari. Survei ini dilakukan oleh BCA Digital pada awal Agustus 2021 lalu kepada responden berusia 18 sampai 34 tahun [1].

Usia 18 tahun keatas merupakan usia dimana seorang anak akan memulai hidup mandiri seperti merantau jauh dari keluarga untuk berkuliah ataupun yang merantau untuk mencari kerja di kota-kota besar. Anak yang sudah tidak tinggal bersama orang tuanya, tentunya harus bisa mengatur keuangan mereka dalam kehidupan sehari-harinya terlebih bagi mereka yang masih didanai oleh orang tuanya. Banyak orang di usia 20-an melakukan kesalahan saat mengatur keuangannya dengan tidak mencatat atau membatasi pengeluarannya [2].

Banyak dari usia 18 tahun ke atas yang melakukan kesalahan dalam mengatur keuangannya dimana mereka lebih mementingkan gaya hidup mereka atau tidak memperdulikan keuangannya mengingat masih didanai uang saku oleh orang tuanya, begitu pun dengan yang sudah memiliki pekerjaan yang sudah memiliki penghasilan sendiri dan tidak dapat mengatur pengeluarannya. Orang tua pasti akan bertanya-tanya dikemanakan saja uang saku yang diberikan kepada anaknya atau yang sudah punya penghasilan terkadang tidak sadar sudah menggunakan uangnya secara berlebihan.

Oleh karena itu dibuatlah aplikasi yang bernama MENGGER untuk membantu semua orang dalam mengatur keuangannya. MENGGER adalah aplikasi berbasis android yang dilengkapi dengan berbagai kategori transaksi untuk mempermudah pengguna dalam mencatat atau menambahkan transaksi pengeluaran mereka ke dalam aplikasi ini serta bisa memberi batasan pengeluaran per bulannya. Pengguna juga akan mengetahui berapa pengeluaran mereka per-hari, per-minggu, ataupun per-bulannya dan mengetahui transaksi apa saja yang telah dilakukan.

Fitur lainnya yaitu ada pada orang tua yang bisa mengetahui semua pengeluaran beserta kategori transaksi yang dilakukan anaknya. Dengan fitur ini, orang tua yang penasaran tentang apa saja transaksi yang dilakukan anaknya akan tahu dan bisa mengawasi pengeluaran yang dilakukan anaknya. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu semua orang di Indonesia terutama anak yang sudah tidak tinggal bersama orang tuanya atau merantau yang masih melakukan kesalahan atau masih tidak bisa mengatur keuangan dalam kesehariannya.

1.2 Perumusan Masalah

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

1. Bagaimana cara mahasiswa mencatat transaksi keuangan?
2. Bagaimana cara membantu orang tua dalam memantau keuangan anaknya?
3. Bagaimana merancang sebuah aplikasi yang dapat memudahkan mahasiswa dalam mengelola keuangan?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Aplikasi diimplementasikan pada *smartphone* Android minimal versi *Lollipop*.
2. Target pengguna adalah mahasiswa dan orang tua.
3. Akses orang tua hanya dapat melihat transaksi (tidak dapat mengubah).

1.4 Tujuan

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

1. Aplikasi dapat membantu mahasiswa melakukan pengelolaan keuangan.
2. Membantu orang tua dalam memantau keuangan anaknya.
3. Merancang aplikasi pengelolaan keuangan berbasis Android.

1.5 Metode Penyelesaian Masalah

Berikut metodologi penyelesaian masalah yang digunakan dalam proyek akhir ini.

1. Studi Literatur

Mencari referensi yang berhubungan dengan topik proyek ini seperti kondisi mencatat pengeluaran, pemasukan, dan membuat rencana yang ingin dibeli di masa depan. Selain itu, juga mempelajari dan memahami materi yang berhubungan dengan topik proyek akhir yaitu Manajemen Keuangan.

2. Studi Banding

Melakukan survei kepada usia 15 tahun ke atas sehingga akan didapatkan data yang sesuai dengan permasalahan yang dialami pengguna. Selain itu juga untuk membantu dalam menentukan fitur yang dibutuhkan oleh pengguna pada aplikasi yang akan dikembangkan.

3. Perancangan Aplikasi

Melakukan perancangan aplikasi MENGGER berdasarkan analisis 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 menggunakan *framework flutter*.

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. Fahrio Rafly Albantani

Peran : *UI/UX Designer, Mobile Developer*

Tanggung Jawab :

- Membuat mockup aplikasi
- Membuat antarmuka aplikasi
- Membuat fungsi aplikasi
- Membuat poster
- Membuat dokumen

b. M. AFIF ZAIN

Peran : *Mobile Developer, System Analyst*

Tanggung Jawab :

- Merancang alur aplikasi
- Membuat *database*
- Membuat fungsi aplikasi
- Membuat video promosi
- Membuat dokumen