

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi merupakan salah satu bidang yang mengalami perkembangan pesat di era global saat ini. Perkembangan tersebut membawa dampak positif bagi kehidupan masyarakat, salah satunya yaitu peningkatan efektivitas dan efisiensi serta kemudahan kerja manusia. Di bidang keuangan, aplikasi pengelolaan keuangan banyak ditawarkan kepada masyarakat dengan tujuan untuk memberikan kemudahan dalam pencatatan pemasukan dan pengeluaran pribadi.

Dari hasil *survey* yang telah dilakukan kepada 50 orang responden terdapat lebih banyak masyarakat yang tidak melakukan pencatatan keuangan (64%)\*. Kebanyakan dari mereka tidak mencatat karena rasa malas. Meskipun terdapat masyarakat yang sudah melakukan pencatatan secara manual, mayoritas dari mereka tetap menginginkan sebuah aplikasi pengelolaan keuangan. Mereka menginginkan aplikasi yang interaktif, mudah digunakan dan rinci untuk membantu mereka dalam melakukan pencatatan. \*(hasil survey terdapat pada halaman 24)

Menanggapi masalah tersebut, muncul sebuah gagasan untuk membangun sebuah aplikasi yang diharapkan dapat membantu pengguna dalam mengelola keuangannya. **Monk**, akronim dari *Money Keeper* adalah sebuah **Aplikasi Pengelolaan Keuangan Interaktif Berbasis Mobile Web** yang dapat digunakan untuk mencatat keuangan pribadi secara cepat, tepat dan tidak membosankan.

### 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana solusi untuk mempermudah seseorang dalam melakukan pencatatan keuangan pribadi?
- b. Bagaimana solusi untuk meningkatkan motivasi seseorang dalam melakukan pencatatan keuangan pribadi?

### 1.3 Tujuan

Tujuan dari penulisan proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

- a. Membangun aplikasi berbasis mobile web yang yang dapat mempermudah dan mempercepat pencatatan pemasukan dan pengeluaran keuangan pribadi.
- b. Memotivasi pengguna untuk lebih rajin melakukan pencatatan dengan adanya *experience point* dan *achievement* dalam aplikasi *Monk*.

### 1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang terdapat dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

- a. Aplikasi ini hanya dapat melakukan pengelolaan keuangan berupa inputan pemasukan dan pengeluaran.
- b. Aplikasi ini hanya dapat digunakan oleh pengguna yang telah mendaftarkan dirinya terlebih dahulu.
- c. Aplikasi ini dioptimalisasi untuk penggunaan *mobile web* dengan browser *google chrome*.
- d. Pengerjaan proyek akhir ini hanya sampai tahap evaluasi sistem tanpa implementasi.

### 1.5 Definisi Operasional

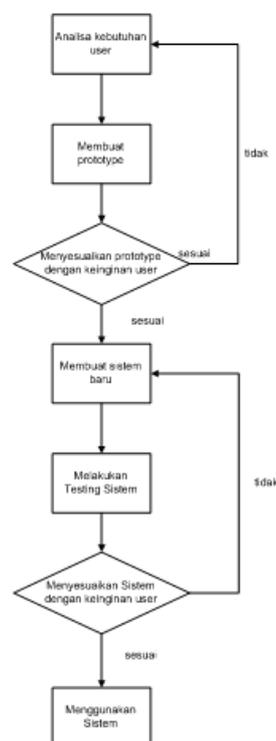
Berikut adalah definisi operasional pada penelitian.

- a. Aplikasi merupakan pemecahan masalah yang menggunakan suatu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputasi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan.

- b. Aplikasi interaktif merupakan program yang bersifat komunikasi dua arah. Program dan pengguna saling melakukan aksi untuk mencapai tujuan tertentu.
- c. Mobile Web adalah sebuah situs web yang dirancang khusus (dioptimalisasi) untuk ditampilkan pada layar monitor perangkat telepon seluler, *smartphone*, atau telepon tablet yang berukuran relatif kecil.
- d. *Monk* merupakan akronim dari *Money Keeper*.

### 1.6 Metode Pengerjaan

Metodologi yang digunakan dalam pembangunan proyek akhir ini adalah Metodologi *Throwaway Prototype*. *Throwaway Prototype* sebagai suatu cara untuk mendefinisikan kebutuhan atau tuntutan fungsional dari sistem baru ketika pemakai tidak mampu mendeskripsikan dengan jelas apa yang mereka inginkan pada sistem barunya.



**Gambar 1 - 1 Metode *Throwaway Prototype***

Metodologi ini akan dilakukan dalam tujuh tahapan, yaitu:

**a. Analisa dan Pengumpulan Kebutuhan**

Pada tahapan ini, semua kebutuhan dan garis besar sistem yang akan dibuat dalam bentuk Entity Relationship Diagram (ERD). Data tersebut dikumpulkan dengan cara membagikan kuisisioner kepada calon pengguna aplikasi. Tujuannya untuk mengetahui masalah yang dihadapi dan solusi yang diinginkan. Tidak hanya itu, pengumpulan kebutuhan juga dilakukan dengan cara mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan dari beberapa aplikasi pengelolaan keuangan yang sudah ada.

**b. Membangun Prototype**

Membangun prototype dengan membuat perancangan sementara yang menyajikan tampilan untuk user dengan membuat form input dan output berupa *mock up* yang disesuaikan kebutuhan yang didapatkan dari tahapan pertama.

**c. Evaluasi Prototype**

Prototype yang sudah dibangun akan dievaluasi oleh pengelola, apakah sudah sesuai dengan keinginan atau belum. Jika belum, tahapan akan diulangi dari tahapan pertama. Jika sudah, maka tahapan akan dilanjutkan ke tahapan keempat.

**d. Pengkodean Sistem**

*Prototype* yang sudah disetujui akan dikodekan kedalam sistem dengan menggunakan *Hypertext Preprocessor* (PHP) sebagai bahasa pemrogramannya dan *MySQL* sebagai sistem manajemen basis datanya serta beberapa fitur dari HTML5.

**e. Pengujian Sistem**

Setelah sistem siap pakai, akan dilakukan tes terlebih dahulu oleh user dengan metode *black box testing*.

**f. Evaluasi Sistem**

User mengevaluasi apakah sistem yang dibangun sudah sesuai dengan yang diharapkan. Jika belum, tahapan pengkodean dan pengujian harus diulangi.

**g. Menggunakan Sistem**

Sistem yang telah diuji dan diterima, siap untuk digunakan oleh para pengguna.

**1.7 Jadwal Pengerjaan**

**Tabel 1 - 1 Jadwal Pengerjaan**

Kegiatan	April				Mei				Juni				Juli				Agustus				September			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Analisa Kebutuhan	■	■																						
Pembuatan Prototype			■	■		■	■																	
Evaluasi Prototipe					■	■			■	■														
Pengkodean											■	■	■	■	■	■					■	■		
Pengujian Sistem																■	■					■		
Evaluasi Sistem																		■	■				■	