

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pencatatan keuangan merupakan bentuk usaha untuk mengendalikan arus keuangan baik individu maupun kelompok. dengan kendali penuh akan uang menjadi parameter penting dalam tercapainya tujuan keuangan, akan tetapi mencatat keuangan menjadi kurang menyenangkan karena hanya berupa angka dan tulisan, tidak semua orang dapat memahami cara mencatat dan cara merangkainya menjadi suatu kesimpulan untuk mereka dapat mengambil keputusan, kesibukan yang padat juga menjadi hambatan dalam mencatat arus keuangan untuk beberapa orang, sehingga beberapa orang membutuhkan suatu teknologi pencatatan keuangan yang mudah dipahami dan juga dapat diakses dengan mudah kapanpun dan dimanapun.

Aplikasi berbasis *mobile* dapat menjadi solusi untuk dijadikan media pencatatan keuangan, dengan sistem yang berjalan secara online aplikasi dapat diakses dengan cepat dan mudah. Aplikasi berbasis *mobile* mengharuskan tiap user untuk menginstall aplikasi pada perangkat *mobile*, sehingga user dapat dengan mudah membuka aplikasi dimanapun dan kapanpun, serta aplikasi *mobile* dapat memvisualisasikan data dengan lebih interaktif dan menyenangkan dalam bentuk grafik sehingga memudahkan user untuk memahami isi dari data yang disajikan.

Pengembangan aplikasi berbasis *mobile* ditujukan untuk memberikan fleksibilitas dalam penggunaannya yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun, disertai kemampuan untuk mendukung kegiatan pencatatan secara online, sekaligus dapat menampilkan data dalam bentuk yang lebih interaktif dan menarik.

### 1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam projek ini adalah "Membangun Mobile App sebagai media pencatatan keuangan yang interaktif dan menarik"

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka disimpulkan sebuah permasalahan yaitu : “Bagaimana menyediakan media pencatatan keuangan pribadi berbasis mobile yang interaktif dan mudah dipahami?”.

### 1.4 Batasan Masalah

Untuk mempersempit perancangan dan pembangunan tugas akhir ini, maka dibuatkan batasan - batasan masalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi dirancang menggunakan bahasa pemrograman Dart serta framework flutter
- b. Aplikasi diperuntukan untuk individu atau usaha mikro yang memiliki tidak lebih dari 5 jenis produk
- c. Software yang digunakan adalah Visual Studio Code
- d. Login menggunakan akun yang didaftarkan terlebih dahulu pada aplikasi.
- e. Arus keuangan disajikan dalam bentuk grafik donat, bar, dan garis.
- f. Penelitian hanya mencakup analisis, perancangan, dan pembuatan aplikasi mobile, tidak termasuk pembuatan Web, REST API dan implementasi (hosting).
- g. Aplikasi dapat diakses oleh siapapun dengan syarat sudah mendaftarkan diri pada aplikasi.
- h. Setiap user hanya dapat memiliki satu tujuan keuangan / goal.
- i. User dapat memiliki lebih dari satu dompet
- j. Data yang ditampilkan hanya berupa pengeluaran, pemasukan, dan progres tujuan keuangan

### 1.5 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan dan pembahasan selanjutnya, maka uraian pembahasan tugas akhir ini ditulis secara sistematis sebagai berikut :

- Bab I Pendahuluan, pada bab ini berisikan latar belakang, tujuan, rumusan masalah, batasan masalah, dan sistematika penulisan.
- Bab II Tinjauan Pustaka, berisi: teori penunjang, dan referensi berupa buku, jurnal, dan laporan tugas akhir.
- Bab III Tinjauan Umum, berisi: metode penelitian, subjek penelitian, hasil pengumpulan data, dan solusi yang diusulkan.
- Bab IV Perancangan dan Pembahasan, berisi: rancangan proyek, implementasi coding dan desain, serta evaluasi rancangan dan pengerjaan Tugas Akhir.
- Bab V Penutup, berisi kesimpulan dari hasil akhir penilaian Tugas Akhir.