

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam suatu sistem, aplikasi berfungsi sebagai antarmuka (*front-end*) yang secara tekun mengubah data menjadi informasi yang bermanfaat baik bagi individu maupun *system* [1]. Aplikasi mobile adalah lingkungan teknologi yang menyediakan sumber daya untuk mengembangkan, menguji, dan menyebarkan aplikasi yang dapat berjalan pada perangkat seluler seperti telepon pintar dan tablet [2]. Kotlin merupakan salah satu bahasa pemrograman yang dipakai untuk mengembangkan aplikasi berbasis Android. Bahasa ini menjabarkan seluruh manfaat dari bahasa pemrograman modern untuk platform Android tanpa menambahkan fitur-fitur yang baru [3].

Desa Wisata Krebet merupakan salah satu desa wisata yang terletak di Kapanewon Pajangan, Kabupaten Bantul. Desa Wisata Krebet merupakan sentra industri batik kayu yang mempunyai potensi kepariwisataan baik dari sisi budaya maupun alamnya [4]. Kebutuhan pengelolaan keuangan yang transparan, akurat, dan efisien menjadi semakin penting untuk mendukung keberlanjutan ekonomi Desa Wisata Krebet ini. Namun, dalam pengelolaan keuangan di Desa Wisata Krebet ini masih menghadapi beberapa tantangan yaitu kesalahan dalam pencatatan, membutuhkan waktu yang lama dalam pengelolaan dan pelaporan keuangan. Kurangnya transparansi keuangan karena tidak adanya dokumentasi bukti keuangan merupakan salah satu tantangan lain dari pencatatan keuangan Desa Wisata Krebet. Kekurangan tersebut berpengaruh terhadap perekonomian di Desa Wisata Krebet

Bahasa pemrograman kotlin diimplementasikan untuk membuat aplikasi keuangan berbasis mobile sebagai solusi permasalahan pada Desa Wisata Krebet yang dirancang untuk membantu pengguna mengelola keuangan mereka dengan mudah, cepat, dan efisien melalui perangkat seluler seperti ponsel cerdas atau tablet. Aplikasi ini memiliki fitur untuk melakukan berbagai tugas keuangan, termasuk mencatat pendapatan dan pengeluaran, membuat anggaran, memantau

kondisi keuangan dari waktu ke waktu dan juga menghasilkan laporan keuangan [5]. Berdasarkan pemaparan diatas, penulis merancang sebuah aplikasi “KrebetKu” berbasis mobile untuk memudahkan dalam mencatat dan membuat laporan keuangan secara digital. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan pengelolaan keuangan Desa Wisata Krebet dapat digunakan dengan baik dan mempermudah kinerja.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah kami uraikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa permasalahannya adalah merancang dan membuat sebuah aplikasi “KrebetKu” berbasis mobile dengan menggunakan bahasa pemrograman kotlin untuk memudahkan dalam mencatat dan membuat laporan keuangan secara digital.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang telah diuraikan diatas, bahwa pelaksanaan penelitian ini bertujuan untuk pembuatan aplikasi Keuangan Desa Wisata Krebet berbasis mobile, yaitu KrebetKu.

1.4 Batasan Masalah

Dari pokok permasalahan yang ada, dibawah ini merupakan batasan masalah untuk membatasi sebuah pembangunan dan pemanfaatan aplikasi KrebetKu di Di Desa Wisata Krebet.

1. Aplikasi ini dapat digunakan oleh admin (pengelola keuangan).
2. Sistem yang dibangun sesuai dengan kebutuhan pencatatan pemasukan dan pengeluaran serta mencetak laporan keuangan dalam satu kunjungan di Desa Wisata Krebet.
3. Aplikasi mobile yang dirancang menggunakan IDE Android Studio dan bahasa pemrograman Kotlin serta menggunakan database *Firebase*.
4. Aplikasi ini hanya berjalan pada *smartphone* dengan sistem operasi Android minimal versi 8.0 Oreo.

5. Aplikasi hanya dapat digunakan jika pengguna terhubung oleh koneksi internet.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang telah dilakukan adalah:

1. Efisiensi proses: Menghemat waktu dan tenaga dalam mencatat, mengelola, dan pelaporan keuangan.
2. Kemudahan akses: Dengan menggunakan sistem berbasis digital ini memudahkan pengelola untuk akses dan mengelola data keuangan kapan saja dan dimana saja.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan secara garis besar mengenai pokok permasalahan yang mencakup latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka dan landasan teori yang digunakan dalam penyusunan laporan ini.

BAB III : METODOLOGI

Pada Bab ini berisi metodologi penelitian yang digunakan dalam penyelesaian proyek tugas akhir.

BAB IV : PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang hasil dan pembahasan hasil proyek tugas akhir.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian tugas akhir dan juga saran.