

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sudah kita ketahui bahwa perkembangan teknologi seluler saat ini semakin pesat. Hanya dengan sebuah telepon seluler kini kita dapat melakukan banyak hal dan juga yang sekarang ini sering digunakan adalah untuk menjalankan aplikasi-aplikasi *mobile* sebagai sarana hiburan, jejaring sosial ataupun sebagai media untuk mendapatkan dan mengolah data informasi.

Dewasa ini, kemajuan teknologi seluler tidak lepas dari pengaruh sistem operasi yang ada di perangkat seluler. Salah satu sistem operasi perangkat seluler yang sedang berkembang adalah Android. Sistem operasi Android merupakan sistem operasi yang paling populer di dunia saat ini. Bisa dipastikan juga, jumlah perangkat berbasis Android yang berada di tangan pengguna khususnya di kalangan masyarakat Indonesia akan terus bertambah.

Dengan semakin berkembangnya perangkat *mobile* dan teknologi yang menyertainya akan sangat berpengaruh pada perkembangan aplikasi *mobile*. Sistem operasi Android memberikan potensi bagi pengembangan aplikasi yang bermanfaat bagi masyarakat dan akhirnya akan memberikan dampak pada berbagai bidang kehidupan masyarakat. Salah satunya pada bidang industri khususnya untuk mencatat laporan keuangan.

Namun pada bidang industri biasanya teknologi hanya diterapkan pada perusahaan-perusahaan besar. Dan jarang digunakan pada perusahaan *home*

industri, padahal *home* industri tersebut juga membutuhkan pencatatan laporan keuangan.

Sebagai contoh pada perusahaan *home* industri Kripik Belut “Mino Putro”, Saat ini pencatatan data-data laporan keuangan yang berlangsung pada industri Kripik Belut “Mino Putro” masih dilakukan secara manual. Yaitu dengan media buku dan komputer, sehingga apabila pemilik industri ingin melihat atau melakukan pencatatan laporan harus membuka buku atau komputer yang ada di rumah industri, dengan demikian pencatatan laporan keuangan terlihat kurang efisien dan praktis jika pemilik berada di luar tempat industri, apalagi jika buku yang dipakai untuk mencatat laporan keuangan tersebut rusak ataupun hilang, hal tersebut bisa mengacaukan laporan keuangan.

Aplikasi keuangan berbasis web atau desktop dirasa kurang efisien untuk industri tersebut dikarenakan pengguna harus tetap mempergunakan komputer atau laptop hanya untuk mengakses aplikasi keuangan sedangkan pemilik industri menginginkan sebuah aplikasi dengan mobilitas yang cukup tinggi, maka dengan sifat dari android yang praktis dan bisa dibawa kemanapun dapat mempermudah pemilik *home* industri dalam melakukan pencatatan laporan keuangan dan akan lebih efisien dibandingkan jika menggunakan media buku atau komputer.

Berdasarkan dari latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini akan dibuat suatu aplikasi keuangan berbasis Android. Tujuan aplikasi ini yaitu untuk memudahkan dalam pencatatan laporan keuangan, dan dengan pembukuan akuntansi sehingga akan lebih mudah dalam menyusun laporan keuangan dan tidak perlu repot membuka komputer setiap melakukan pencatatan ataupun

melihat laporan keuangan karena dapat di akses melalui *smartphone* Android. Dengan aplikasi ini diharapkan dapat membantu mengatasi kesulitan yang dialami pemilik *home* industri dalam mengelola keuangannya, khususnya pada *home* industri Kripik Belut “Mino Putro”.

Berdasarkan uraian di atas membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di bidang keuangan dengan memilih judul **“PEMBUATAN APLIKASI ANDROID UNTUK LAPORAN KEUANGAN HOME INDUSTRI KRIPIK BELUT “MINO PUTRO” DI SOLO MENGGUNAKAN ANDROID STUDIO”**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dibuat rumusan masalah yang akan dipecahkan yaitu : Apakah aplikasi laporan keuangan berbasis android untuk *home* industri Kripik Belut “Mino Putro” dapat digunakan sebagai pengganti pencatatan laporan sebelumnya yang masih secara manual atau menggunakan buku, sehingga dapat mempermudah pemilik industri dalam melakukan pencatatan laporan keuangan?

Aplikasi ini selanjutnya bisa digunakan secara maksimal oleh para pemilik *home* industri, khususnya *home* industri Kripik Belut “Mino Putro”.

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian ini terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang telah dirumuskan, maka batasan masalah yang akan dibahas yaitu :

1. Aplikasi mencakup manajemen terhadap keuangan perusahaan dengan hanya penginputan data pemasukan dan data pengeluaran serta pencatatan transaksi dilengkapi laporan keuangan bulanan.
2. Mengetahui saldo akhir dari keuangan perusahaan.
3. Aplikasi ini menggunakan penerapan *Single User*, karena hanya pemilik usaha sebagai admin yang akan menjalankan aplikasi tersebut.
4. Merancang aplikasi keuangan menggunakan Android SDK dan Android studio.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dari penyusunan skripsi ini adalah sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program studi Strata 1 di Universitas Amikom Yogyakarta.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah

1. Membuat aplikasi berbasis Android untuk pencatatan laporan keuangan pada *home* industri, khususnya *home* industri Kripik Belut "Mino Putro".
2. Mengatasi masalah pencatatan laporan keuangan pada *home* industri Kripik Belut "Mino Putro" ketika pemilik tidak berada di tempat industri.
3. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta ke dalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

### 1. Bagi Penulis

- a. Meningkatkan pengetahuan dan memberikan pengalaman bagi penulis dalam membuat aplikasi laporan keuangan berbasis sistem operasi Android.
- b. Sebagai penerapan ilmu yang penulis dapatkan selama mengikuti pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.

### 2. Bagi Pemilik *Home* Industri

- a. Mempermudah pemilik *home* industri, khususnya *home* industri Kripik Belut “Mino Putro” dalam mencatat laporan keuangan.
- b. Mempermudah pemilik *home* industri, khususnya *home* industri Kripik Belut “Mino Putro” untuk mengetahui informasi keuangan tiap hari, tiap bulan atau rentang waktu yang ditentukan pemilik sendiri.
- c. Mengurangi terjadinya kesalahan dalam mengolah keuangan *home* industri, khususnya industri Kripik Belut “Mino Putro”.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian.

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data ini bertujuan untuk memperoleh data-data apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi laporan keuangan pada *home* industri Kripik Belut “Mino Putro”. Dibawah ini adalah metode yang dilakukan dalam tahap pengumpulan data:

1. Metode Observasi (*Observation*)

Melakukan pengamatan secara langsung terhadap *home* industri Kripik Belut “Mino Putro” untuk mengidentifikasi keadaan yang berlangsung secara detail dalam pembuatan laporan keuangan.

2. Wawancara (*Interview*)

Dengan melakukan tanya jawab dengan pemilik *home* industri Kripik Belut “Mino Putro”, untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam proses pembuatan aplikasi *mobile* android. Dalam hal ini memperhatikan objek yang menjadi pembahasan berkenaan dengan pengumpulan data.

3. Metode Kepustakaan (*Library*)

Metode ini dilakukan dengan cara mempelajari teori-teori pengalaman data yang diperoleh dari buku referensi, laporan maupun modul yang telah ada untuk mendapatkan referensi dalam penelitian.

4. Studi Kearsipan (*Documentation*)

Pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data dan arsip yang sudah ada sebelumnya yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

### 1.6.2 Analisis Sistem

Pada tahapan ini penulis melakukan pengamatan, mempelajari dan memahami kondisi perusahaan *home* industri Kripik Belut “Mino Putro”. Tujuan dari adanya analisis sistem adalah untuk menentukan masalah dan berupaya untuk memperbaiki sistem, sehingga dengan adanya sistem baru maka akan

menyelesaikan masalah yang ada. Model analisa yang digunakan penulis adalah analisis SWOT.

### **1.6.3 Perancangan Sistem**

Tahapan ini dilakukan untuk mendefinisikan kebutuhan sistem, menggambarkan bagaimana sistem itu dibentuk berdasarkan hasil analisa, sehingga diperoleh penyelesaian akhir dari masalah yang ada. Penulis menggunakan perancangan dengan UML.

### **1.6.4 Pengembangan Sistem**

Pada tahapan ini, *tools* pengembangan digunakan untuk mengimplementasikan aplikasi. *Tools* pengembangan berupa hasil tahapan analisis perangkat keras dan perangkat lunak, implementasi antarmuka.

### **1.6.5 Pengujian Sistem**

Melakukan pengujian terhadap sistem yang dibuat. Pengujian adalah bagian elemen dari jaminan kualitas dan mempresentasikan spesifikasi, desain dan pengkodean.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Untuk memudahkan penulisan skripsi agar lebih terperinci, maka dibuat sistematika penulisan sebagai berikut :

## **BAB I Pendahuluan**

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

**BAB II Landasan Teori**

Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang digunakan dalam mendukung penelitian ini, yang dapat dijadikan dasar untuk pemecahan masalah dan dilakukan studi pustaka sebagai landasan dalam penelitian.

**BAB III Analisis dan Perancangan sistem**

Pada bab ini akan dibahas mengenai analisis dan perancangan sistem yang berhubungan dengan bagian yang sedang diteliti.

**BAB IV Implementasi dan pembahasan program**

Berisikan uraian tentang pembahasan hasil program, implementasi dan testing serta berisi tentang kelebihan dan kekurangan program.

**BAB V Penutup**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian serta saran yang diusulkan guna pengembangan lebih lanjut agar hasil yang dicapai lebih baik.