

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Hingga saat ini telah banyak muncul penemuan yang berfungsi untuk memudahkan kebutuhan hidup manusia baik itu di bidang transportasi, pendidikan, rumah tangga, dll. Peralatan tersebut bisa dijumpai di toko-toko yang hanya menjual sebagian ataupun mal-mal besar yang menjual secara lengkap. Bahkan dengan berkembangnya ilmu pengetahuan, inovasi dan kreatifitas dari perusahaan tersebut menjadikan munculnya banyak variasi dari produk mereka yang dijual kepada masyarakat.

Kondisi keuangan seseorang tidak selamanya itu tidak terbatas. Penggunaan keuangan yang tidak terkendali dan boros menjadikan uang tersebut terpakai sia-sia. Dan akhirnya uang tersebut tidak bisa dipakai untuk memenuhi kebutuhannya itu. Walaupun pada saat ini juga kebutuhan seperti memaksa untuk tetap mengikuti arus perubahan modern. Seperti saja pada kasus transportasi dan komunikasi yang paling cepat dalam mengikuti arus globalisasi. Bahkan dengan waktu kurang dari setahun sudah muncul produk dengan model dan inovasi baru lagi.

Untuk mengatur semua kebutuhan tersebut sesuai dengan kondisi keuangan yang dimiliki, maka perlu ada pengelolaan dan manajemen yang baik agar semua kebutuhan terpenuhi tanpa banyak mengeluarkan uang. Tidak semua kebutuhan harus dipenuhi pada saat itu juga, tentunya harus mendahulukan kebutuhan pokok yang lebih penting.

Maka dengan pengelolaan keuangan yang baik dan terkendali, maka masalah kebutuhan dapat diselesaikan dengan baik pula. Pendapatan setiap orang pun berbeda-beda. Dan juga ada orang yang memiliki pendapatan tetap seperti pegawai negeri, ada juga yang tidak tetap seperti pengusaha dan pedagang. Dan setiap pengeluaran dan pemasukan harus dihitung dan dikelola dengan baik. Sehingga jelas tujuan dan manfaat dari penggunaan dana yang dimiliki oleh seseorang.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, maka perlu dirumuskan suatu masalah yaitu bagaimana merancang dan membuat aplikasi manajemen keuangan pribadi berbasis web.

### **1.3. Batasan Masalah**

Disini peneliti telah membatasi masalah yang diperoleh dari latar belakang dengan tujuan peneliti bisa fokus dalam menyelesaikan skripsi dengan baik sesuai rencana. Sehingga mempermudah adanya pengerjaan dan menghindari hal-hal yang tidak diinginkan ketika menyusun dengan adanya kegiatan di luar rencana. Batasan – batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi ini hanya memfasilitasi dan membantu pengguna dalam mengelola keuangan mereka sehari-hari.
2. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah yang lazim biasa digunakan dalam pembuatan website seperti HTML, CSS, PHP, dsb.
3. Aplikasi ini dibuat dan dijalankan dalam lokal server WAMP.

4. Aplikasi ini ditujukan kepada pengguna pribadi dan bukan untuk kebutuhan perusahaan ataupun perdagangan.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dirancang dan dibuatnya aplikasi manajemen keuangan pribadi berbasis web ini adalah :

1. Mengatasi permasalahan pengelolaan keuangan pribadi kepada pengguna.
2. Membuat manajemen uang lebih fleksibel karena bisa digunakan di semua perangkat.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Dengan dibuatnya aplikasi manajemen keuangan pribadi yang berbasis web ini diharapkan membawa berbagai manfaat untuk :

1. Memudahkan pengguna dalam menghitung dan merencanakan keuangan untuk menghemat keuangan mereka.
2. Menjadikan pengguna bisa lebih memperhatikan kondisi keuangan mereka khususnya dalam membeli kebutuhan mereka.

#### **1.6. Metode Penelitian**

Dalam penyusunan skripsi ini peneliti menggunakan berbagai macam metode penelitian untuk mencari masalah dan mendapatkan informasi agar hasil yang didapatkan mudah dimengerti dan hasilnya sesuai dengan tujuan penelitian. Maka

dalam mendapatkan hasil terbaik dalam penyusunan laporan peneliti menggunakan metode berupa :

### **1.6.1. Metode Pengumpulan Data**

#### **a. Observasi**

Dengan mencari dan menganalisa secara langsung terhadap permasalahan yang sedang diteliti untuk dibutuhkan dalam penyusunan laporan, yang data tersebut berguna sebagai informasi pendukung skripsi.

#### **b. Studi Kasus**

Menguji objek/individu tersebut secara mendalam dengan memusatkan perhatian secara penuh untuk memahami bagaimana hubungan antara individu tersebut dengan kasus yang akan diteliti.

#### **c. Studi Pustaka**

Tahapan ini dilakukan dengan mempelajari dari buku, jurnal, maupun internet sebagai bahan referensi terhadap masalah yang dihadapi sebagai landasan teori yang dapat digunakan dalam menyusun laporan.

### **1.6.2. Metode Analisis**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode analisis PIECES (*Performance, Information, Economic, Security, Efficiency, dan Service*) yang sering digunakan dalam mengoreksi maupun memperbaiki sistem yang bermasalah untuk diperbarui atau diganti dengan sistem baru yang lebih baik.

### 1.6.3. Metode Perancangan

#### a. Penentuan *Software*

Menentukan *software* apa saja yang akan digunakan dalam pembuatan sistem aplikasi yang sudah disebutkan pada batasan masalah.

#### b. Perancangan *Database*

Menentukan dan membuat daftar atribut dan entitas yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi untuk dibuatkan model rancangan *database* yang berisi objek-objek dasar data yang berelasi.

#### c. Tahapan Desain Logis

Tahapan ini menjelaskan tujuan untuk deskripsi fungsional terhadap data dan proses yang ada di dalam sistem. Maka detail dari sistem tersebut meliputi :

1. *Input* (Data apa saja yang menjadi input)
2. *Output* (Informasi apa saja yang menjadi output)
3. Proses (Prosedur apa saja yang harus dieksekusi untuk mengubah *input* menjadi *output*)
4. Tahapan Desain Fisik

Disini dimana spesifikasi logis diubah menjadi detail teknologi dimana pemrograman dan pengembangan sistem aplikasi seperti *coding* dapat dilakukan. Jadi aktivitas yang dilakukan yaitu :

1. Merancang arsitektur dari web

2. Mendesain *user interface*
3. Mendesain dan integrasikan *database*
4. Mendesain dan mengintegrasikan kendali sistem

#### **1.6.4. Metode Pengembangan**

Dengan menggunakan metode pengembangan *waterfall* yang merupakan salah satu metode dalam materi SDLC (*System Development Life Cycle*) yang mengharuskan untuk menyelesaikan setiap fase terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke fase selanjutnya. Dengan menggunakan metode ini pengerjaan setiap fase pun bisa dikerjakan maksimal dan berkurangnya beban kerja.

#### **1.6.5. Metode Testing**

Pada tahapan ini aplikasi yang telah dibuat akan diuji coba terlebih dahulu untuk mengetahui kelayakan untuk digunakan kepada publik. Pengujian dilakukan untuk mengetahui masalah/*bug* yang mungkin masih terdapat dalam aplikasi untuk diperbaiki. Sehingga fungsi sebagaimana tujuan dari pembuatan aplikasi ini dapat digunakan.

#### **1.7. Sistematika Penulisan**

Dalam penyusunan skripsi ini perlu diperhatikan sistematika dalam penulisan yang digunakan sebagai acuan yang dibagi dalam lima bab sebagai berikut :

BAB I            PENDAHULUAN

Terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Di bab ini menjelaskan tinjauan pustaka dan dasar – dasar teori yang akan digunakan dalam menyusun skripsi.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Disini dijelaskan analisis terhadap permasalahan menggunakan metode analisis PIECES dan perancangan aplikasi manajemen keuangan pribadi berbasis web.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Di bab ini menjelaskan bagaimana proses pembuatan sistem aplikasi serta hasil dari pengujiannya.

## **BAB V PENUTUP**

Merupakan akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran dari sistem aplikasi yang telah dibuat.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**