

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Di dalam keseharian kita, Manajemen keuangan sangatlah penting dikarenakan dengan manajemen keuangan yang baik dan benar, maka taraf hidup masyarakat akan menjadi meningkat. Masyarakat yang gagal dalam manajemen keuangan mereka dapat berdampak kekacauan terhadap keuangan mereka. Selain itu, diantara masyarakat sering panik atau tidak percaya atas uang mereka saat ini dikarenakan penghamburan keuangan mereka (Yushita, 2017).

Saat ini *developer* telah mengembangkan aplikasi yang dapat membantu mengatur keuangan masyarakat yaitu *Expense tracker*. Aplikasi *Expense Tracker* merupakan salah satu media yang digunakan untuk mencatat transaksi keuangan baik pengeluaran maupun pemasukkan. Walaupun aplikasi *Expense Tracker* sudah banyak dibuat, tetapi beberapa fitur yang dibuat pada aplikasi tersebut sangat terbatas dan juga berbayar.

Perusahaan Pundi Mas Berjaya merupakan sebuah perusahaan di bidang *software* yang berdiri pada tahun 2014 yang telah merancang berbagai macam aplikasi. Salah satu aplikasi yang sudah dirancang adalah Aplikasi *Expense Tracker* tetapi sayangnya aplikasi tersebut masih berbasis *IOS*, sehingga pengguna *android* dan juga *desktop* masih belum memiliki akses ke aplikasi *Expense Tracker*. Selain itu fitur yang diinginkan perusahaan masih belum ditambahkan. Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis menjadi tertarik untuk mengangkat judul “Pengembangan Aplikasi *Expenses Tracker* Berbasis *Web* pada Perusahaan Pundi Mas Berjaya”.

1.2 BATASAN MASALAH

Terdapat ruang lingkup yang dapat menjadi poin dalam penelitian ini antara lain:

- 1) Fitur yang dibuat dalam *Website Expense Tracker* adalah: Fitur *Share Wallet* (*Wallet* merupakan tempat penyimpanan barang pribadi yang sangat kecil seperti uang, dll), Fitur *Upload* foto Profil, Fitur *History Log* (mengetahui *User* telah melakukan aktivitas apa saja di dalam aplikasi tersebut), pengembangan Fitur *Register and Login*, Fitur *Savings Wallet*.
- 2) Data yang ditampilkan hanya berasal dari Perusahaan Pundi Mas Berjaya.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Dari bagian Latar Belakang di atas, Perumusan Masalah yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana Aplikasi *Expense Tracker* pada perusahaan Pundi Mas Berjaya dapat mengatur keuangan pengguna aplikasinya?
- 2) Bagaimana membuat sebuah Aplikasi *Expense Tracker* berbasis *web* yang awal mulanya bersifat *personal use* dapat digunakan menjadi *Group Usage*?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dalam penelitian ini adalah Mengembangkan Aplikasi *Expense Tracker* berbasis *Web* yang dapat digunakan secara berkelompok dan menjadi sebuah jembatan untuk pengguna *Andorid* dan *Desktop*.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Dengan adanya aplikasi ini, pengguna dapat mempermudah pengaturan keuangan mereka dengan menggunakan *website Expense Tracker*.

- 2) Pengguna aplikasi dapat mengakses aplikasi *Expense Tracker* milik perusahaan Pundi Mas Berjaya secara *cross-platform* yang dimana awalnya cuman hadir untuk *IOS*.
- 3) Pengguna aplikasi *Expense Tracker* dapat digunakan sebagai *Group Usage* agar mereka yang ingin mengejar tujuan/*goal* yang secara berkelompok dapat mengatur keuangan mereka.

1.6 METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi Pengembangan *Software* yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Metode *Waterfall*, dan tahap-tahap dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Tahapan Pendahuluan/Studi Literatur

Dalam Tahap ini, penulis melakukan sebuah penyelidikan tentang *Expense Tracker* dan mencari tahu sistem apa yang sangat cocok dipakai dalam pembuatan aplikasi tersebut. Tahap ini dilakukan dengan cara membaca buku dan internet.

- 2) Tahap Pengumpulan Data

Tahap selanjutnya adalah tahap Pengumpulan Data yang di mana penulis menggunakan metode wawancara agar dapat mendapatkan informasi berupa *Database Aplikasi Expense Tracker* berbasis *IOS* agar data tersebut dapat diakses dengan baik di *IOS* maupun di *website* dan juga informasi mengenai hasil *research* mereka terkait Aplikasi *Expense Tracker*.

- 3) Tahap Proses Analisis

Dalam tahap ini, penulis melakukan sebuah analisis terkait aplikasi yang sedang dikerjakan oleh perusahaan Pundi Mas Berjaya yaitu aplikasi *Expense Tracker* berbasis *Android* dengan cara mempelajari aplikasi tersebut. Lalu menggambarkan dengan UML yang

sesuai dengan fitur yang tersedia pada Aplikasi berbasis *Android* agar pekerjaan bisa lebih optimal untuk tahap perancangan *Website*.

4) Tahap Perancangan Sistem

Tahap ini penulis akan merancang dan menyusun data apa saja yang perlu dipakai dan juga tampilan *UI* yang cocok dengan aplikasi *Expense Tracker* perusahaan.

5) Tahap Konstruksi

Tahap ini penulis akan melakukan implementasi terhadap rancangan analisis (perancangan desain *UI* dan *Database*) menjadi sebuah aplikasi *website*. Dalam perancangan tersebut penulis menggunakan beberapa jenis pemrograman seperti: *HTML*, *CSS*, *Javascript*, *Bootstrap*, *PHP* dan *MySQL*.

6) Tahap Testing

Tahap ini penulis akan melakukan sebuah pengujian terhadap *website* yang dibuat. Metode yang akan dipakai untuk melakukan testing tersebut adalah Metode *BlackBox* yang di mana pengujian tersebut akan dicoba secara personal yang di mana apakah fitur-fitur tersebut sudah sesuai dengan keinginan perusahaan dan dapat berjalan dengan baik.

7) Tahap Implementasi

Tahap ini penulis akan mengimplementasikan program ke dalam dan pengguna *beta* akan melakukan uji coba untuk memantau *website* tersebut.

8) Tahap Penyusunan Laporan

Untuk tahap terakhir ini, penulis akan membuat sebuah laporan terkait hasil akhir dari penelitian tersebut.

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Penyusunan laporan penelitian ini terbagi menjadi beberapa bagian agar dapat mempermudah pembaca untuk mencari informasi yang diinginkan.

Bagian-bagian tersebut antara lain:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini, berisi sebuah gambaran tentang sebuah objek yang ingin dilakukan penelitian. Di dalam bab ini berisi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian sampai Manfaat Penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bagian ini, berisi teori-teori dasar terkait perancangan sebuah sistem dan teori terdahulu yang berhubungan dengan objek penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bagian ini, menjelaskan tentang, hasil Analisa dan perancangan sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, berisi penjelasan tentang hasil perancangan dan dan tahap-tahap dalam menggunakan rancangan *website*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian ini, berisi sebuah kesimpulan dan saran pada penelitian yang telah dibuat.