

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era yang serba praktis saat ini dimana kepraktisan yang digunakan sudah dalam gengaman untuk menjalankan aktivitas sehari-hari. Penggunaan telepon pintar atau *smartphone* sudah menjadi keharusan untuk menunjang kegiatan sehari-hari manusia bukan hanya digunakan untuk berkomunikasi dalam bentuk telpon-menelpon atau berkirim pesan, akan tetapi penggunaan telepon genggam saat ini sudah dilengkapi dengan berbagai aplikasi yang tentunya dengan peran dan fungsi masing-masing yang diciptakan oleh si pencipta aplikasi untuk menargetkan orang (pengguna) yang memiliki jam sibuk sehingga memerlukan hal praktis dalam membantu menyelesaikan kegiatan mereka. Bahkan mereka sangat jarang terlihat dalam melakukan hal-hal kecil yang terlihat sepele yang sebenarnya bermanfaat seperti hanya untuk sekedar mencatat hal-hal yang berguna untuk kehidupannya sebagai contoh dalam mencatat keuangan pribadi mereka, berapa banyak pemasukkan dan pengeluaran keuangan mereka dan memperkirakan berapa sisa uang yang dapat disimpan atau malah mengalami kerugian karena terlalu boros sehingga tidak dapat mengontrol keuangan.

Dalam kasus lain, siapa saja pasti ingin tahu atau bahkan memerlukan informasi tentang keuangan sendiri terkhususnya yang memiliki batasan biaya kehidupan dari mulai golongan karyawan sampai kepada anak rantauan yang jauh dari orang tua. Tetapi mereka biasanya enggan mencatat satu persatu pengeluaran uang secara detail lalu membandingkannya dengan uang pemasukan yang diterima sehingga mereka terkadang tidak dapat menyisakan uang lebih (tabungan), bahkan sering ditemui seseorang harus mengeluarkan uang yang mana sisa pemasukan uangnya tidak dapat lagi mencukupi biaya pengeluaran karena tidak mengetahui jumlah sisa pemasukan uang sendiri. Tentu hal ini sangat tidak diinginkan oleh semua orang.

Akan tetapi di zaman sekarang salah satu alat telekomunikasi yakni telepon genggam yang telah berkembang menjadi *smartphone* telah menunjang dalam menjalankan aplikasi yang dapat merencanakan dan mencatat hal-hal berguna untuk memperkirakan data informasi tertentu sehingga dapat menjadi tertata dengan penuh kemudahan. *Smartphone* dengan sistem operasi android sangat tepat dalam menjalankan aplikasi yang dibuat dengan *software* berbasis android dengan bantuan program dan codingannya untuk membangun suatu aplikasi yang bersifat *open source*, sehingga dapat merancang bangun sendiri aplikasi sesuai manfaat dan kebutuhan yang diinginkan seperti halnya dalam pembuatan simulasi keuangan baik untuk pembuat aplikasi itu sendiri maupun bagi orang lain. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka penulis mengambil judul **“APLIKASI SIMULASI LAPORAN KEUANGAN PRIBADI BERBASIS ANDROID”**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas, maka perumusan masalah pada aplikasi simulasi berbasis android ini yaitu :

- a. Bagaimana merancang bangun aplikasi simulasi laporan keuangan pribadi dengan *software* berbasis Android.
- b. Bagaimana penggunaan program dasar serta coding dalam membangun aplikasi berbasis android.
- c. Bagaimana melakukan simulasi pada aplikasi keuangan pribadi berbasis android.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi simulasi berbasis android ini penulis membatasi permasalahan yaitu dengan merancang bangun aplikasi menggunakan software Android Studio yang ber-*platform* Android. Penggunaan program dalam membangun dan mengatur jalannya aplikasi simulasi dengan program java serta *coding* bahasa xml sebagai perancangan yang telah ada di dalam Android Studio.

Kemudian pengujian simulasi dilakukan dengan mengamati perubahan data informasi keuangan yang telah diinput oleh *user* dalam aplikasi.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan laporan akhir ini ialah :

- a. Merancang bangun aplikasi berbasis Android.
- b. Menciptakan aplikasi sebagai simulasi untuk mencatat dan memberi kemudahan dalam menginput data keuangan harian.
- c. Menciptakan aplikasi agar dapat memberikan hasil laporan keuangan berupa perkiraan tabungan dari penginputan data.

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat yang hendak dicapai dalam pembuatan laporan akhir ini adalah :

- a. Dapat merancang bangun sendiri aplikasi berbasis android yang bersifat *open source*.
- b. Dapat meningkatkan kreatifitas dan mengikuti perkembangan dunia teknologi dalam menggunakan fasilitas media informasi yang tersedia.
- c. Mahasiswa mampu menciptakan suatu hal yang bermanfaat dalam kehidupan masyarakat modern yang memilih mencatat informasi secara praktis.
- d. Dapat menjadi referensi mahasiswa lain yang tertarik akan hal-hal yang berkaitan dengan teknologi informasi yang sedang berkembang.
- e. Memberikan kemudahan dalam memperkirakan data keuangan baik untuk pembuat aplikasi itu sendiri maupun bagi orang lain.

1.5 Metodologi Penulisan

Untuk metode penyusunan Laporan Akhir ini penulis menggunakan metode penulisan sebagai berikut :

a. Metode Studi Pustaka

Melakukan metode pengumpulan materi atau data tentang peran dan cara kerja perangkat lunak dan sistem operasi yang akan digunakan, yang berasal dari jurnal, buku, artikel dan referensi lain.

b. Metode Observasi Eksperimental

Melakukan pengamatan simulasi dengan mencoba memasukkan data perkiraan pemasukan dan pengeluaran keuangan yang akan dijalankan oleh aplikasi berbasis Android.

c. Metode Konsultasi

Melakukan metode konsultasi, bertanya serta meminta masukan kepada dosen pembimbing dalam menyelesaikan laporan.

d. Metode Diskusi

Melakukan diskusi dan tanya jawab dengan rekan-rekan yang ahli di bidang aplikasi Android.

e. Metode Cyber

Dengan cara mencari informasi dan data yang ada kaitannya dengan masalah yang dibahas dari internet sebagai bahan referensi laporan.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penyusunan laporan akhir secara jelas dan terstruktur secara sistematis, maka penulis menyusunnya dalam sistematika penulisan yang terdiri dari beberapa bab pembahasan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis memberikan gambaran tentang apa yang menjadi latar belakang penulis memilih judul laporan akhir, kemudian merumuskan masalah yang akan dijadikan pembahasan dan membatasi permasalahan tersebut. Kemudian penulis juga akan memaparkan tujuan dan manfaat dari penulisan laporan akhir.

Terakhir memaparkan metode penulisan dan sistematika penulisan laporan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini diuraikan tentang teori pendukung yang sesuai dalam pembuatan program aplikasi seperti membahas tentang android, keuangan secara umum, serta android studio dan apa saja hal-hal yang terkait di dalamnya.

BAB III RANCANG BANGUN APLIKASI

Memaparkan serta menjelaskan tentang proses dan prosedur rancang bangun aplikasi mulai dari instalasi *software*, kemudian perancangan aplikasi dan melakukan pengetesan aplikasi dengan *smartphone* Android yang tersedia.

BAB IV PEMBAHASAN

Melakukan pengetesan aplikasi dengan cara mensimulasikannya lalu mencatat data hasil simulasi tersebut serta melakukan analisa dari hasil data yang didapat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan dari keseluruhan laporan serta saran sebagai masukan terhadap apa yang telah dilakukan.