

PROPOSAL PROYEK PERANGKAT LUNAK
“Aplikasi Manajemen Keuangan Pribadi (FintTrack)”

Dosen Pengampu HARIS AL QODRI maarif, Ph.D.



Disusun Oleh :

Faisal Abdul Aziz (20220040130)

TI 22 H

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS NUSA PUTRA

*Jl. Raya Cibat Cisaat No.21, Cibolang Kaler. Kec. Cisaat, Telpon (0266)210594 Website :
<http://nusaputra.ac.id/>*

PROPOSAL PROYEK PERANGKAT LUNAK

“Aplikasi Manajemen Keuangan Pribadi (FinTrack)”

A. Latar Belakang:

Banyak individu mengalami kesulitan dalam mengelola keuangan pribadi, terutama dalam melacak pengeluaran dan pendapatan secara terorganisir. Sering kali, pengguna tidak memiliki catatan yang jelas tentang arus kas mereka sehingga sulit untuk membuat keputusan keuangan yang bijak. FinTrack hadir untuk menjawab masalah ini dengan menyediakan alat yang mudah digunakan untuk mencatat dan menganalisis transaksi keuangan sehari-hari.

B. Tujuan:

1. Membantu pengguna dalam mengelola dan memantau pengeluaran serta pendapatan secara efisien.
2. Memberikan analisis keuangan sederhana yang membantu pengguna dalam membuat keputusan keuangan.
3. Mengedukasi pengguna tentang pengelolaan keuangan yang lebih baik melalui fitur anggaran dan laporan bulanan.

C. Ruang Lingkup Proyek:

1. **Pencatatan Transaksi:** Pengguna dapat mencatat pendapatan dan pengeluaran dengan kategori yang telah ditentukan (makanan, transportasi, tagihan, dll.).
2. **Pengelolaan Anggaran:** Pengguna dapat membuat anggaran bulanan dan memantau apakah mereka tetap berada dalam batasan anggaran tersebut.
3. **Laporan Keuangan:** Menyediakan laporan bulanan dalam bentuk grafik dan tabel untuk membantu pengguna memahami kebiasaan pengeluaran mereka.
4. **Notifikasi:** Memberikan notifikasi kepada pengguna saat mereka mendekati batas anggaran atau jatuh tempo tagihan.

D. Pemangku Kepentingan:

1. **Pengguna:** Individu yang ingin mengelola keuangan pribadi mereka.
2. **Tim Pengembang:** Developer, designer, dan QA yang terlibat dalam pembuatan aplikasi.
3. **Investor/Stakeholders:** Pihak yang mendanai proyek.
4. **Pihak Ketiga:** Layanan pihak ketiga untuk integrasi pembayaran atau sinkronisasi data.

E. Metodologi Pengembangan:

Metodologi yang akan digunakan adalah Agile dengan kerangka kerja Scrum. Agile dipilih karena fleksibilitasnya dalam menghadapi perubahan dan fokus pada pengembangan berkelanjutan melalui iterasi. Setiap sprint akan berdurasi dua minggu, di mana fitur-fitur akan dikembangkan, diuji, dan disempurnakan berdasarkan feedback.

F. Analisis Kelayakan Proyek

1. Aspek Teknis:

Proyek ini dapat diwujudkan menggunakan teknologi yang tersedia saat ini. Platform yang digunakan adalah mobile (Android/iOS) dengan menggunakan framework React Native untuk pengembangan aplikasi lintas platform. Backend akan dibangun menggunakan Node.js dengan basis data MongoDB yang memungkinkan fleksibilitas dan skalabilitas dalam menyimpan data pengguna. Teknologi-teknologi ini telah terbukti handal dalam pengembangan aplikasi serupa.

2. Aspek Ekonomi:

Estimasi kasar biaya yang dibutuhkan untuk pengembangan aplikasi:

- **Pengembangan:** Rp 150 juta (termasuk gaji developer, designer, dan QA selama 3-6 bulan).
- **Server dan Infrastruktur:** Rp 20 juta per tahun (untuk hosting dan layanan basis data).
- **Pemasaran:** Rp 30 juta (untuk pemasaran awal setelah peluncuran).
- **Total estimasi biaya:** Rp 200 juta. Proyek ini layak secara ekonomi dengan asumsi akan ada monetisasi melalui fitur premium atau iklan.

3. Aspek Waktu:

Estimasi waktu pengerjaan proyek adalah 4-6 bulan dengan rincian sebagai berikut:

- Perancangan & Desain: 1 bulan.
- Pengembangan: 3-4 bulan (dengan pengembangan fitur secara bertahap).
- Pengujian & Penyempurnaan: 1 bulan.