

**Nama: Isep Lutpi Nur**

**NPM: 2113191079**

**Kelas: Informatika A2 2019**

## **PROPOSAL PENELITIAN / BAB I**

### **APLIKASI PENCATAT KEUANGAN BERBASIS ANDROID**

#### **1. Pendahuluan**

Uang merupakan alat tukar barang yang resmi di Indonesia. Uang juga sangat penting di zaman sekarang ini, terutama bagi para pelaku usaha. Bagi pelaku usaha, keuangan sangat penting untuk didokumentasikan, karena itu merupakan hal yang sangat riskan.

Pencatatan keuangan merupakan hal yang penting dilakukan, agar tersusunnya suatu pemasukan dan pengeluaran. Namun dengan mencatat secara manual akan membutuhkan banyak waktu, sedangkan para pelaku usaha harus semaksimal mungkin memanfaatkan waktu yang dimilikinya.

Penelitian skripsi ini bertujuan untuk mempermudah pelaku usaha dengan sebuah aplikasi keuangan untuk membantu para penjual dalam mencatat pengeluaran dan pemasukan. Aplikasi ini hadir secara offline dengan menggunakan basis data lokal, agar memudahkan pengguna dalam mengoperasikannya, meskipun tidak sedang mengaktifkan koneksi internet.

#### **2. Identifikasi Masalah**

Pencatatan pengelolaan keuangan dalam penjualan dan pemasukan dalam suatu toko biasanya masih manual di tulis tangan, dalam itu bisa saja terdapat kesalahan atau pun data nya hilang yang bisa menyebabkan kerugian.

### **3. Rumusan Masalah / Research Questions**

Uraian latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

- A. Bagaimana cara membuat aplikasi yang dapat membantu masyarakat umum khususnya penjual toko untuk melakukan pencatatan keuangan?
- B. Bagaimana proses dari pengujian aplikasi tersebut?

### **4. Tujuan / Research Objectives**

Membuat sistem informasi keuangan untuk pencatatan alur keluar masuk keuangan serta pencatatan seperti utang piutang yang akan memudahkan pengelola toko.

### **5. Ruang lingkup / batasan masalah**

Terdapat beberapa ruang lingkup yang ada dalam penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut:

- A. Aplikasi ini belum dibekali dengan system keamanan yang baik.
- B. Sistem hanya dapat melakukan pencatatan uang masuk dan keluar.
- C. Aplikasi ini hanya bisa dijalankan pada Sistem Operasi Android minimal versi 5.0 (Ice Cream Sandwich)

### **6. Metode penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi dua hal pokok, yaitu teknik pengumpulan data dan model pengembangan sistem.

#### **6.1. Teknik Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data adalah teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Berikut ini adalah teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini:

#### **6.2. Wawancara**

Wawancara ialah teknik pengumpulan data dengan cara tatap muka serta tanya jawab secara langsung antara pengumpul data dan peneliti terhadap narasumber. Pada tahap ini, penulis melakukan tanya jawab secara langsung kepada penjual toko yang sering melakukan transaksi.

#### **6.3. Studi Pustaka**

Pada tahap ini penulis mencari referensi teori yang relevan dengan studi kasus atau permasalahan yang ditemukan. Referensi tersebut didapatkan dari jurnal, buku, situs-situs internet dan artikel laporan penelitian.

#### **6.4. Model Pengembangan Sistem**

Model pengembangan system ini menggunakan pengembangan perangkat lunak. Proses pengembangan perangkat lunak merupakan suatu penerapan struktur pada pengembangan suatu perangkat lunak. Tujuannya yaitu untuk mengembangkan sistem, memberikan panduan untuk mengembangkan sistem, dan memberikan panduan untuk menyelesaikan proyek pengembangan sistem melalui tahapan-tahapan tertentu. Model pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model Sekuensial Linier (Waterfall Development Model). Model Sekuensial Linier atau sering disebut Model Pengembangan Air Terjun (Waterfall) adalah suatu proses perkembangan perangkat lunak

secara berurutan, dimana kemajuan perangkat lunak dipandang sebagai terus mengalir ke bawah diibaratkan sebagai air terjun.

### **1. Analisis Kebutuhan Software**

Pada proses ini dilakukan penganalisaan serta pengumpulan kebutuhan sistem yang meliputi domain informasi, fungsi yang dibutuhkan unjuk kerja atau performansi, dan antarmuka. Hasil penganalisaan dan pengumpulan tersebut didokumentasikan dan diperlihatkan kembali kepada user. Untuk dapat membuat aplikasi tersebut, penulis menggunakan Android Studio versi 4.1.

### **2. Desain & Penulisan Kode**

Pada proses ini, dilakukan penerjemahan syarat kebutuhan sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuatnya proses penulisan kode. Proses ini berfokus pada struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail algoritma prosedural.

Setelah proses desain selesai, selanjutnya dilakukan proses pengkodean untuk menerjemahkan desain ke bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, dalam skripsi ini penulis menggunakan bahasa pemrograman Dart.

### **3. Pengujian**

Pada proses ini, aplikasi yang telah dibuat akan kita uji logika dan tampilan layarnya. Pengujian ini dilakukan agar kita mengetahui apakah hasil aplikasi tersebut sesuai atau tidak.

#### **4. Support / Implementasi**

Sistem ini dibuat dengan bahasa pemrograman Dart menggunakan Android Studio versi 4.1.

#### **7. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah dengan membaginya dalam beberapa BAB, diantaranya adalah sebagai berikut:

##### **BAB I : PENDAHULUAN**

Berisikan tentang latar belakang dari permasalahan yang dihadapi, rumusan masalah, sistematika penulisan, metode penelitian dan ruang lingkup.

##### **BAB II : STUDI PUSTAKA**

Berisikan tentang pembahasan mengenai teori-teori yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan, seperti konsep dasar model pengembangan sistem, konsep dasar pemrograman, dan peralatan pendukung sistem yang dijadikan sebagai nujukan dalam melakukan penelitian.

##### **BAB III: ANALISA DAN RANCANGAN SISTEM BERJALAN**

Berisikan tentang penjelasan mengenai analisa perancangan sistem yang akan dibangun, yang meliputi proses memperoleh data, desain sistem, serta tahapan analisis dan klasifikasi data.

#### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Berisikan tentang implementasi dan pengujian serta analisa hasil penelitian terhadap properti dari aplikasi android. Sehingga bisa diketahui apakah sistem tersebut sanggup menyelesaikan permasalahan yang dihadapi serta sesuai dengan tujuan dari penelitian dari tugas akhir ini.

#### **BAB V : PENUTUP**

Berisikan tentang kesimpulan dari pelaksanaan tugas akhir ini, serta saran untuk pengembangan sistem di masa yang akan datang.