**SMART FINANCING MANAGEMENT APP WITH ENVELOP METHOD FOR MILLENIALS STACK “ENVELOPY”**

**Proposal Proyek Tingkat II**

**6706174001 Fadli Hidayatullah**

**6706174044 Laras Nurhayatunnufus**

**6706174084 M. Poncut Ridha**

****

**D3 Teknik Informatika - Fakultas Ilmu Terapan**

**Universitas Telkom**

**Bandung**

**2018**

# CATATAN REVIEWER

**Nama Dosen Reviewer**

# Latar Belakang Ide Perangkat Lunak

Manajemen keuangan sangatlah penting dalam mendukung kelangsungan hidup baik untuk pribadi maupun untuk rumah tangga. Dengan melakukan manajemen keuangan maka tiap individu/rumah tangga akan mengetahui tujuan yang ingin dicapai dan dapat mengoptimalkan sumber daya untuk mencapai tujuan tersebut secara tepat.

Seringkali para individu sulit mengatur pengeluaran maupun pemasukan tiap bulannya. Hal ini dikarenakan sikap konsumtif yang cukup tinggi dan mulai memudarnya konsep hidup minimalis.

Untuk sektor rumah tangga, pengaturan keuangan biasa dilakukan secara konvensional, yaitu membuat jurnal keuangan ataupun sekedar catatan biasa. Hal ini tentu kurang efektif dan relevan untuk saat ini yang semuanya serba online dan berbasis teknologi.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka kami mencoba mengembangkan teknologi aplikasi ponsel berbasis android dengan membuat aplikasi manajemen keuangan. Aplikasi ini akan memudahkan para pengguna dalam mengatur pemasukan maupun pengeluarannya secara akurat. Aplikasi memungkinkan pengguna terutama Ibu rumah tangga mengatur keuangannya *by envelop*, yakni memetakan keuagan saat ini ke dalam *envelop*. Dengan aplikasi ini pengguna juga dapat melakukan perencanaan masa depan yang berhubungan dengan keuangan. Dengan aplikasi ini diharapkan para pengguna dapat mengelola keuangan secara simpel dan efisien.

# Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah yang akan dipecahkan adalah bagaimana cara merancang dan membuat aplikasi manajemen keuangan berbasis android yang simpel, mudah digunakan, dan efisien. Sehingga aplikasi ini dapat digunakan secara optimal oleh para pengguna.

# Tujuan dan Manfaat Pengembangan

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah agar para pengguna dapat mencatat pengeluaran maupun pemasukan keuangan serta melakukan evaluasi secara periodik. Pengguna juga dapat melakukan perencanaan masa depan terkait dengan keuangan. Dengan interface yang familiar dan simpel memudahkan pengguna baik dari kalangan muda hingga tua dapat menggunakan aplikasi ini dengan baik.

# Batasan Perangkat Lunak yang Dikembangkan

Berikan hal-hal yang menjadi batasan dalam pembuatan produk PT atau mencapai tujuan PT. Batasan masalah bukanlan merupakan pemotongan / pengurangan fungsional.

Contoh batasan masalah :

* User yang menjadi target adalah anak-anak usia 5-7 tahun
* Keterbatasan penglihatan yang menjadi target pengguna adalah keterbatasan yang bersifat parsial (tidak total)
* Teknik pengolahan citra yang digunakan adalah teknik A
* Bahasa daerah yang digunakan dalam database adalah bahasa daerah Jawa, Bali, dan Sunda

# Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak

Uraian metodologi penyelesaian masalah dapat berupa variabel-variabel dalam penelitian, model yang digunakan, rancangan proyek, teknik pengumpulan data, cara penafsiran dan penyimpulan hasil proyek.

Uraikan hal-hal dan tahapan langkah yang **spesifik** dari PT yang akan dibuat. Misal : literur apa saja yang dibaca, identifikasi masalah, analisis data, perancangan interface, perancangan basisdat, implementasi, skenario pengujian, teknik pengujian, dsb.

# Analisis Kebutuhan dan Desain Solusi Perangkat Lunak

Uraikan deskripsi sistem yang akan dibuat dengan jelas dan menyeluruh. Dapat disampaikan : target user / pengguna, fungsionalitas / hak akses user, arsitektur sistem, spesifikasi HW & SW, blok diagram dari flow sistem, dsb. Pada bagian ini harus tergambarkan dengan jelas bagi dosen penguji untuk memahami sistem yang akan dibangun.

# Implementasi Perangkat Lunak

Uraikan rincian rencana implementasi sistem yang akan dibuat.

# *Screenshot Mock-up Interface* Perangkat Lunak

Tunjukkan tampilan rencana antarmuka sistem yang akan dibuat.

# Jadwal kegiatan

Jadwal pelaksanaan mengacu pada metodogi penyelesaian masalah (bab 5). Pembuatan jadwal harus terbagi kedalam sepuluh milestone yang terukur (mewakili 10 pekan pengerjaan proyek).

|  |  |
| --- | --- |
| **Progress Report** | **Capaian** |
| Milestone 01 | Tools yang diperlukan terkumpul dan siap dipakai |
| Bahan info kebudayaan selesai di kumpulkan |
| Mock-up aplikasi selesai dibuat |
| Milestone 02 | Fungsionalitas A selesai di implementasikan |
| .. | .. |
| Milestone 09 | Debug berdasarkan hasil testing selesai dilakukan |
| Aplikasi di demokan di [..] untuk mendapatkan data survey kepuasan pengguna. |
| Milestone 10 | Dokumen [..] berhasil di selesaikan |
| Aplikasi terpackage dengan rapi dan siap di publish |

# Pembagian Tugas

Pembagian tugas dan tangguna jawab setiap anggota harus dipaparkan dengan jelas. Sehingga dengan paparan tersebut akan tergambarkan kompleksitas tugas setiap anggotanya.

Nama Mahasiswa 1 :

* Desain algoritma
* Web coding

Nama Mahasiswa 2 :

* Desain interface aplikasi
* Pembuatan video promosi produk

Nama Mahasiswa 3 :

* Pembuatan backsound music dan animasi tokoh

# Timeline Kegiatan Anggota

Timeline kegiatan Mahasiswa 1

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **KEGIATAN** | **Februari** | | | | **Maret** | | | | **April** | | | | **Mei** | | | |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** |
| Aktifitas A |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Aktifitas B |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Aktifitas C |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Aktifitas D |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Aktifitas E |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Aktifitas F |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Timeline kegiatan Mahasiswa 2

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **KEGIATAN** | **Februari** | | | | **Maret** | | | | **April** | | | | **Mei** | | | |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** |
| Aktifitas A |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Aktifitas B |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Aktifitas C |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Aktifitas D |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Aktifitas E |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Aktifitas F |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Timeline kegiatan Mahasiswa 3

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **KEGIATAN** | **Februari** | | | | **Maret** | | | | **April** | | | | **Mei** | | | |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** |
| Aktifitas A |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Aktifitas B |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Aktifitas C |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Aktifitas D |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Aktifitas E |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Aktifitas F |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

# Daftar referensi

|  |  |
| --- | --- |
|  | Ludeman, L. C., 1987, *Fundamental of Digital Signal Processing*, Singapore, John Wiley & Sons, Inc. |
|  | ………… |

# Lampiran

Data-data pendukung, melampiran pernyataan sdh survei dari institusi sistem lama (kalau ada obyek studinya).