

**LAPORAN AKHIR PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA**

**APLIKASI PENGATUR KEUANGAN PRIBADI BERBASIS ANDROID**

**BIDANG KEGIATAN:**

**BIDANG PKM-KC**

Diusulkan oleh:

|  |  |
| --- | --- |
| Brilly Andro Makalew  Handoko Purnama  Prasetyawati Diah Pitaloka | 1301058844 2009  1301008335 2009  1301023670 2009 |

##### Universitas Bina Nusantara

**JAKARTA**

**2013**

**Halaman Pengesahan**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 Judul Kegiatan | **:** | Aplikasi Pengatur Keuangan Pribadi Berbasis Android |
| 2 Bidang Kegiatan  (Pilih salah satu) | **:** | ( ) PKM-P ( ) PKM-M (X) PKM-KC  ( ) PKM-K ( ) PKM-T |
| 3. Ketua Pelaksana Kegiatan/Penulis Utama | | |
| a. Nama Lengkap | **:** | Brilly Andro Makalew |
| b. NIM | **:** | 1301058844 |
| c. Jurusan | **:** | Teknik Informatika |
| d. Universitas/Institut/Politeknik | **:** | Universitas Bina Nusantara |
| e. Alamat Rumah dan No Tel./HP | **:** | Jl. Belitung no.6 Cimone Tangerang |
| f. Alamat email | **:** | brilly.andro@yahoo.com |
| 4. Anggota Pelaksana Kegiatan/Penulis | **:** | 2 orang |
| 5. Dosen Pendamping | **:** |  |
| a. Nama Lengkap dan Gelar | **:** | Yulyani Arifin, S.Kom., MM |
| b. NIDN | **:** | D1831 |
| c. Alamat Rumah dan No Tel./HP | **:** | Jl. H. Musyirin I No 2B Kedoya Jak-bar |
| 6. Biaya Kegiatan Total | **:** |  |
| a. Dikti | **:** | Rp 5.230.000 |
| b. Sumber lain (sebutkan . . . ) | **:** | Rp |
| 7. Jangka Waktu Pelaksanaan | **:** | 3 bulan |

Jakarta, 27 Agustus 2013

|  |  |
| --- | --- |
| Menyetujui  Ketua Jurusan  Fredy Purnomo, S.Kom., M.Kom.  NIP : D1892 | Ketua Pelaksana Kegiatan  Brilly Andro Makalew  NIM 1301058844 |
| Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan  **Drs. Andreas Chang, MBA**  NIP : **D3394** | Dosen Pendamping  Yulyani Arifin, S.Kom., MM  NIDN : ???? |

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah memudahkan pengguna melakukan pencatatan dan pengaturan kegiatan keuangan pada media *smartphone* berbasis Android sehingga memudahkan pengevalusian dan pencapaian tujuan keuangan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode analisis dan perancangan. Metode analisis meliputi analisis terhadap kuesioner dan aplikasi sejenis. Metode perancangan meliputi pembuatan model yang dapat menjelaskan fungsi-fungsi yang dilakukan oleh aplikasi beserta detil cara penggunaannya dengan menggunakan *Unified Modelling Language*(UML) berupa *Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram,* dan *Sequence Diagram*. Hasil yang dicapai adalah suatu aplikasi pengatur keuangan berbasis Android. Kesimpulan dari hasil penelitian adalah aplikasi yang dapat membantu pengguna mengatur kegiatan keuangannya sehingga tujuan keuangan dapat tercapai. Selain itu aplikasi ini juga memudahkan pencatatan kegiatan keuangan pengguna yang akan disimpan untuk membantu penelusuran dan pengevaluasian kegiatan keuangan. Fitur *warner* pada aplikasi ini juga membantu memonitor pengeluaran yang dilakukan agar sesuai dengan batasan yang telah ditentukan.

Kata Kunci: Aplikasi, Keuangan Pribadi, Android

**KATA PENGANTAR**

Rasa syukur yang dalam kami sampaikan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat kemurahanNya karya ini dapat kami selesaikan sesuai dengan yang diharapkan. Kami membuat karya cipta dengan judul “APLIKASI PENGATUR KEUANGAN PRIBADI BERBASIS ANDROID” untuk memecahkan suatu permasalahan yang banyak dialami bagi masyarakat dalam mengatur keuangan secara pribadi.

Karya ini dibuat dalam rangka membantu setiap masyarakat dapat mengatur keuangannya sendiri, demi tercapainya tujuan dan pengeluaran sehari-hari secara pribadi. Aplikasi ini dapat membantu mewujudkan tujuan pemakai dan mempermudah pengaturan keuangan pemakai. Aplikasi ini membantu meningkatkan perekonomian masyarakat luas karena membantu mengatur pengeluaran dan pemasukan keuangan secara pribadi.

Untuk kesempurnaan penulisan dan aplikasi ini dikemudian hari, kami sangat mengharapkan kritik dan saran dari semua pembaca. Hanya dengan kritik saran tersebut kesalahan, kekurangan dan kekhilafan yang ada dalam penulisan dan aplikasi ini dapat diperbaiki.

Tak ada gading yang tak retak , kami yakin masih banyak kekurangan yang masih harus disempurnakan dari penulisan skripsi ini . Akhirnya dengan segala kerendahan hati, kami berharap dan berdoa semoga penulisan dan aplikasi kami dapat bermanfaat untuk kepentingan masyarakat luas.

Jakarta, Agustus 2013

Penulis

**I. PENDAHULUAN**

**Latar Belakang Masalah**

Pada era globalisasi ini, mutu dan kualitas barang semakin bertambah baik. Hal ini diakibatkan keinginan setiap perusahaan, bahkan individu, untuk berjuang dan bertahan di pasar yang semakin besar dan padat. Akibatnya, begitu banyak cara yang dipakai oleh tim pemasaran masing-masing untuk memasukkan *image* produk mereka di mata dan pikiran para konsumen, yang nantinya konsumen pun mulai mengurangi waktu memilih dan tidak mempertimbangkan kondisi keuangan yang ada. Butuh waktu jangka panjang untuk menyadarkan konsumen atas apa yang sudah mereka beli.

Masalah keuangan peringkat satu menurut Bruce Hokin (n.d:1) dalam artikelnya di www.streetdirectory.com adalah “*Spending without knowing your limits*”, atau membelanjakan uang tanpa mengetahui batasan diri sendiri, diikuti dengan peringkat dua “*Spending Without Setting Savings Targets”,* atau membelanjakan uang tanpa mengatur target simpanan. Dari sini terbukti bahwa sulitnya mengatur keuangan bukan merupakan suatu masalah yang kecil ataupun sederhana.

Dalam pernyataan di Indonesia *consumer electronics report* - Q12012 (n.d:36), dipaparkan bahwa BMI (*Business Monitor International*) *forecast* menyatakan bahwa permintaan konsumsi alat komunikasi elektronik di Indonesia akan meningkat kurang lebih 7.6% per bulannya. Selain itu kebanyakan orang terlihat hampir selalu membawa telepon genggam mereka kemanapun mereka pergi. Selain karena ukurannya yang pas di saku, telepon genggam juga sangat dibutuhkan untuk proses komunikasi. Dengan munculnya berbagai jenis *smartphone* dan aplikasi-aplikasi menarik yang ditawarkannya juga, orang-orang dapat berjalan melangkahi waktu dengan lebih cepat.

Android adalah *smartphone* yang diperkirakan akan menjadi *platform smartphone* terpopuler menurut Indonesia *consumer electronics report* - Q12012 (n.d:49). Android juga merupakan *smartphone* yang harganya terbilang cukup terjangkau dengan antarmuka yang cepat dan menarik. Oleh karena itu maka pembuatan aplikasi keuangan ini menggunakan basis Android.

**Perumusan Masalah**

1. Bagaimana cara agar pengguna dapat merencanakan pengeluarannya setiap hari?
2. Bagaimana cara agar pengguna dapat melihat laporan pengeluaran yang sudah pernah ia lakukan?
3. Bagaimana agar pengguna dapat mencatat pengeluarannnya dengan mudah?

**Tujuan Program**

1. Membuat aplikasi yang memudahkan pengguna untuk merencanakan pengeluarannya setiap hari.
2. Membuat aplikasi yang memudahkan pengguna untuk melihat laporan pengeluaran yang sudah pernah ia lakukan.
3. Membuat aplikasi di *platform* yang memudahkan pengguna untuk mencatat pengeluarannya.

**Luaran yang Diharapkan**

1. Aplikasi yang memudahkan pengguna untuk merencanakan pengeluarannya setiap hari.
2. Aplikasi yang memudahkan pengguna untuk melihat laporan pengeluaran yang sudah pernah ia lakukan.
3. Aplikasi yang berada di *platform* yang memudahkan pengguna untuk mencatat pengeluarannya.

**Kegunaan Program**

1. Pengeluaran penggunadapat terorganisasi dengan baik dan jelas.
2. Pengguna dapat membuat perencanaan keuangan dengan baik.
3. Penggunadapat mencapai target jumlah dana yang ingin ditabung sesuai dengan perencanaan.
4. Pengguna memiliki catatan pengeluaran dan pendapatan yang lengkap dan akurat.
5. Dengan fitur *warner* yang dimiliki aplikasi, penggunadapat mengetahui ketika *budget* yang telah ditetapkan sebelumnya hampir mencapai *limit*.
6. Aplikasi ini juga memiliki fitur *reminder* yang dapat memberi peringatan kepada pengguna untuk membeli atau membayar suatu kebutuhan yang telah direncanakan sebelum batas waktu yang ditentukan.

**II. TINJAUAN PUSTAKA**

**Mobile Application**

*Mobile application* atau yang biasa disebut juga dengan *mobile app* adalah aplikasi yang dibangun khusus untuk perangkat genggam kecil seperti *mobile phone*, *smartphone*, *Personal Digital Assistant* (PDA) dan piranti *mobile* lainnya. *Mobile app* dapat secara langsung terinstal pada sebuah piranti *mobile* atau diunduh oleh pengguna dari *app store* atau *internet* (Viswanathan, 2012).

*Mobile application* membantu pengguna mengakses *internet* servis yang biasanya dilakukan melalui komputer. *Mobile app* juga memudahkan pengguna menggunakan *internet* pada piranti *portable*-nya. *Mobile app* memiliki fungsi untuk melakukan *bookmark* pada suatu *website*, mengirim *email*, dan lain-lainnya tergantung dari fungsi yang dimiliki aplikasi (Webopedia, 2012).

**Tipe Pengeluaran**

Pengeluaran dapat dibagi ke dalam dua tipe yaitu:

* **Tipe Pengeluaran *Fixed***

Pengeluaran *fixed* merupakan tipe pengeluaran yang jumlahnya tetap setiap bulan. Beberapa contohnya adalah pengeluaran untuk membayar sewa rumah, asuransi kesehatan, asuransi mobil, asuransi kehidupan, dan lain-lain. Tagihan dengan tipe ini tidak dapat diubah jumlahnya dengan mudah. Contohnya adalah untuk mengurangi tagihan sewa rumah, pemilik tagihan harus mencari rumah baru dengan harga sewa yang lebih rendah. Hal ini tentunya bukanlah hal yang mudah dan cepat untuk dilakukan.

Keuntungan dari meminimalisasi tipe pengeluaran ini adalah pemilik uang tidak merasa membatasi *lifestyle* yang dimilikinya. Contohnya adalah seseorang lebih memilih untuk menggunakan asuransi kesehatan yang biasa dibandingkan dengan yang *premium*. Tujuannya adalah agar ia memiliki sisa uang yang lebih untuk berbelanja atau untuk membeli keperluan yang lainnya. Pada kenyataannya, membuat keputusan seperti “Apakah harus membeli baju ini?” atau “Apakah harus makan di restoran untuk malam ini?” lebih sulit dibandingkan dengan membuat keputusan untuk memilih asuransi kesehatan yang lebih murah. Hal ini disebabkan pembuatan keputusan untuk memilih tipe asuransi hanya terjadi satu kali. Sedangkan pembuatan keputusan untuk makan di restoran dapat terjadi setiap hari (*day-to-day decisions*).

* **Tipe Pengeluaran *Variable***

Pengeluaran *variable* merupakan tipe pengeluaran yang jumlahnya dapat berubah setiap bulan tergantung dari intensitas penggunaan atau pembelian. Tipe pengeluaran *variable* ini sebagian besar mewakili pengeluaran *discreationary*, yaitu pengeluaran yang bergantung kepada keputusan pemilik uang namun sebetulnya pengeluaran ini bukanlah suatu hal yang *necessary* atau penting. Contohnya sepeti membeli baju, makan di restoran, bermain Golf, dan lain-lain. Sebagian dari tipe pengeluaran *variable* ini juga mewakili pengeluaran yang penting. Contohnya adalah pengeluaran untuk belanja bulanan, listrik, air, bensin, dan lain-lain.

Ketika seseorang harus mulai menabung, biasanya tipe pengeluaran inilah yang mereka coba untuk diminimalisasikan. Namun pada kenyataanya hal ini sulit untuk dilakukan karena membutuhkan komitmen penuh setiap harinya untuk membuat keputusan yang cermat antara membeli suatu barang atau tidak. (Pant, 2012)

**III. Metode Pendekatan**

Di dalam pembuatan karya ini digunakan beberapa metode yang sesuai dengan kaidah-kaidah penulisan karya ilimiah yang terfokus ke dalam dua bagian pokok yaitu:

1. **Metode Analisis**

Untuk memastikan aplikasi yang akan dibuat sesuai dengan tujuan, dilakukan proses analisis yang melalui tahapan-tahapan :

1. Analisis terhadap hasil kuesioner.
2. Analisis terhadap aplikasi sejenis.

**2. Metode Perancangan**

Metode perancangan untuk membuat aplikasi pada penulisan ini menggunakan model *Unified Modelling Language* (UML) berupa *Use Case, Activity Diagram, Class Diagram,* dan *Sequence Diagram*. Selain UML, pada penulisan ini dibuat juga perancangan struktur menu dan fitur pada aplikasi untuk solusi masalah, perancangan layar (*storyboard*), dan perancangan *database*. Model-model ini dapat menjelaskan fungsi-fungsi yang dimiliki oleh aplikasi serta alur kerja sistem.

**IV. Pelaksanaan Program**

**Waktu dan Tempat Pelaksanaan**

Program dilakukan di berbagai tempat dengan pusat di Universitas Bina Nusantara. Proses pembuatan program memakan waktu 3 bulan dari bulan Maret 2013 – Mei 2013.

**4.2 Tahapan Pelaksanaan/Jadwal Faktual Pelaksanaan**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Kegiatan** | Bulan / t | | | | | |
| Mar 2013 | | Apr 2013 | | Mei 2013 | |
| 1 | Studi Kepustakaan |  |  |  |  |  |  |
| 3 | Pengumpulan Data |  |  |  |  |  |  |
| 4 | Pembuatan Sistem |  |  |  |  |  |  |
| 5 | Pembuatan Aplikasi |  |  |  |  |  |  |
| 6 | Pengujian & Perbaikan |  |  |  |  |  |  |

**4.3 Instrumen Pelaksanaan**

Instrumen dalam implementasi program ini berupa *smartphone* Android dengan *Operating System* 2.2 ke atas.

**4.4 Rancangan dan Realisasi Biaya**

Dalam pembuatan aplikasi ini, biaya keseluruhan yang diterima dari Dikti dan dianggarkan pada proposal adalah Rp. 5.230.000. Berikut adalah rinciannya:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Jenis Pengeluaran** | **Nilai Anggaran** | **Realisasi** | | **Selisih** |
| **Rupiah** | **%** |
| **Kertas** | Rp. 30.000 | 300.000 | 1000 | -270.000 |
| **Tinta** | Rp. 250.000 | 500.000 | 200 | -250.000 |
| **ATK** | Rp. 150.000 | 200.000 | 133 | -50.000 |
| **Transportasi** | Rp. 1.500.000 | 1.500.000 | 100 | 0 |
| **Konsumsi** | Rp. 1.200.000 | 1.500.000 | 125 | -300.000 |
| **Komunikasi** | Rp. 600.000 | 600.000 | 100 | 0 |
| **Laporan** | Rp. 1.500.000 | 1.500.000 | 100 | 0 |
| **TOTAL:6.100.000000dalah beberapa gambaran aplikasi yang telah dibuat:bihi gan sistem. Solusinya dengan pemilihan ide yang paling mem** | **Rp. 5.230.000** | **6.100.000** |  | **-870.000** |

**V. HASIL DAN PEMBAHASAN**

1. Aplikasi pengaturan keuangan Prosper menyediakan beberapa fitur yang tidak dimiliki oleh aplikasi lain sejenis. Fitur-fitur ini dapat melengkapi kebutuhan dan harapan pengguna akan aplikasi yang dapat membantu untuk melakukan perencanaan serta pengaturan keuangan dengan baik sehingga tujuan keuangan dapat tercapai.
2. Aplikasi pengaturan keuangan Prosper menyediakan catatan mengenai kegiatan keuangan pengguna dengan lengkap dan akurat. Hal ini memudahkan pengguna dalam melakukan pengevaluasian keuangan.
3. Aplikasi ini memudahkan pengguna melihat gambaran kondisi keuangannya selama satu bulan. Hasil kalkulasi total *income* dan total *outcom*e per bulan, *balance*, serta indikator untuk *budgeting* yang ada pada aplikasi ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai kondisi keuangan pengguna.
4. Aplikasi pengaturan keuangan Prosper ini memudahkan pengguna melakukan pencatatan kegiatan keuangan. Hal ini dikarenakan tampilan serta fungsi-fungsi yang dimiliki aplikasi ini mudah dimengerti.
5. Aplikasi pengaturan keuangan Prosper ini merupakan media yang lebih praktis untuk melakukan pencatatan kegiatan keuangan. Hal ini dikarenakan sifat aplikasi yang berbasis *mobile* sehingga pencatatan dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja selama pengguna membawa *smartphone* yang digunakan.
6. Aplikasi Prosper ini dapat membantu pengguna dalam membuat perencanaan keuangan. Dengan mengikuti langah-langkah yang telah diberikan, pengguna dapat membuat perencanaan keuangan dengan baik.
7. Aplikasi pengaturan keuangan Prosper ini membantu pengguna mengingat tagihan yang perlu dibayar atau keperluan yang perlu dilakukan sebelum batas waktu yang ditentukan. Hal ini dapat menghindari pengguna dari masalah-masalah seperti membayar denda dan lain-lainnya karena keterlambatan pembayaran.

**VI. KESIMPULAN DAN SARAN**

**Kesimpulan**

Aplikasi Prosper memenuhi kebutuhan masyarakat akan alat pengatur keuangan yang praktis dan mudah. Dengan tercapainya kemampuan pengaturan keuangan pribadi yang baik, maka ekonomi rumah tangga atau pribadi memiliki kemungkinan untuk meningkat, dan juga dapat merangsang keinginan masyarakat untuk menabung dari uang yang telah berhasil dihemat. Keinginan untuk menabung ini tentunya akan mempengaruhi ekonomi Indonesia secara positif. Maka dari itu secara tidak langsung, aplikasi ini turut membantu Indonesia dalam pertumbuhan ekonominya, walaupun berada pada level terrendah, yaitu level pribadi.

**Saran**

Berikut ini adalah saran yang diberikan untuk pengembangan aplikasi Prosper di masa yang akan datang:

1. Menambahkan fitur untuk mengelompokkan transaksi kegiatan keuangan pengguna, baik pemasukan maupun pengeluaran, sesuai dengan periode yang ditentukan oleh pengguna. Misalnya melihat transaksi kegiatan keuangan per hari atau per minggu. Saran ini didapat dari respon pengguna pada saat melakukan penyebaran kuesioner evaluasi.
2. Menambahkan fitur yang memungkinkan pengguna untuk dapat melihat ringkasan kondisi keuangan yang dimiliki sesuai dengan periode waktu yang ditentukannya. Saran ini didapat dari respon pengguna pada saat melakukan penyebaran kuesioner evaluasi.
3. Menambahkan fitur untuk dapat mengekspor catatan kegiatan keuangan yang dimiliki oleh pengguna ke perangkat lain. Hal ini bertujuan agar catatan keuangan yang dimiliki pengguna tidak hanya tersimpan di satu tempat, melainkan dapat disimpan pada tempat lain sebagai *back-up*. Contohnya mengekspor data ke *smartphone* lain, dropbox, atau *e-mail*. Saran ini didapat dari respon pengguna pada saat melakukan penyebaran kuesioner evaluasi.

**VII. DAFTAR PUSTAKA**

Hokin, B. (n.d). *Personal Finance Problems*. Diperoleh 08-02-2012 from http://www.streetdirectory.com/travel\_guide/166363/finance/personal\_finance\_problems.html

*Indonesia consumer electronics report - Q1 2012*. (2012). (). London, United Kingdom, London: Retrieved from <http://search.proquest.com/docview/911454451?accountid=31532>

Pant. (2012). *What’s the Difference Between Fixed and Variable Expenses?* Diakses

September 7, 2012, dari <http://budgeting.about.com/od/budget_definitions/g/Whats-The-Difference-Between-Fixed-And-Variable-Expenses.htm>

Viswanathan, Priya. (2012). *What is a Mobile Application?.* Diperoleh 30-09-2012 dari <http://mobiledevices.about.com/od/glossary/g/What-Is-A-Mobile-Application.htm>.

Webopedia. (2011). *Android SDK*. Retrieved December 18, 2012, from <http://www.webopedia.com/TERM/A/Android_SDK.html>