# BAB I

**PENDAHULUAN**

## Latar belakang

Sebagai mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan jauh dari rumah, uang saku menjadi sumber utama untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Pada umumnya uang saku diberikan setiap bulan pada saat awal bulan untuk jangka waktu 30 hari selanjutnya. Tentu setiap mahasiswa memiliki uang saku yang berbeda-beda tergantung kondisi ekonomi keluarga. Ada yang ekonominya dibawah sampai yang berkecukupan pun akan memberikan uang saku kepada anaknya dengan harapan supaya kebutuhan yang diperlukan bisa terjamin. Akan tetapi besar kecilnya nominal yang diberikan oleh orang tua tidak menjamin seberapa cukup uang saku bertahaan selama 1 bulan tergantung dari gaya hidup setiap anak, walaupan beberapa sudah memiliki penghasilan kecil-kecilan dari kerja paruh waktu yang dilakukan yang mana hal tersebut sedikit membantu benban orang tua dalam membiayai anaknya.

Besar kecilnya uang saku yang dimiliki setiap anak tentu mempengaruhi pola hidup dalam setiap bulannya. Penggunaan uang saku yang kurang bijak akan menimbulkan pemborosan dalam mentransaksikan untuk kebutuhan yang kurang penting. Jika tidak cermat dalam menggunakan uang saku, besar kemungkinan pengeluaran akan berlebihan dan tidak terkontrol yang mengakibatkan uang saku cepat habis sebelum akhir bulan. Hal ini yang memicu terjadinya utang-piutang terhadap teman kos, meminta kepada orang tua supaya segera dikirimkan uang saku tambahan dengan alasan yang dibuat-buat. hal ini sangat memprihatinkan mengingat apa yang dilakukan merupakan suatu kebohongan, hanya untuk dapat bertahan dengan kondisi uang saku yang telah habis sampai akhir bulan.

1

Dari kondisi tersebut dapat simpulkan bahwa ketika anak mendapatkan uang saku pada awal bulan dengan nominal yang tidak sedikit, akan berkencenderungan untuk membelanjakan berbagai macam tanpa berfikir uang tersebut akan habis dan mengira ketersediaan uang masih mencukupi untuk kebutuhan beberapa minggu ke depan. Namun hal tersebut akan menjadi efek samping untuk mengulangi hal yang sama setiap harinya. Hal tersebut lah yang menjadikan uang saku habis sebelum tanggalnya.

Untuk itu perlu dibuat suatu aplikasi berbasis *mobile* yang dapat meminimalisir pengeluaran guna menghemat uang saku bulanan yang berjalan menggunakan sistem operasi Android, karena sistem operasi tersebut lebih umum digunakan kalangan Mahasiswa. Aplikasi ini menggunakan teknik *gamification* sebagai alat untuk memicu seseorang menghemat uang saku bulanannya. Menurut studi literatur yang dilakukan Meyhart Bangkit Sitorus, Universitas Gadjah Mada, Gamifikasi adalah salah satu teknik yang dapat digunakan untuk memberikan efek positif pada produk agar banyak pengguna yang menggunakan sebuah produk dan bisa juga mempengaruhi kebiasaan dari pengguna.

## Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang bisa dirumuskan sesuai dengan latar belakang di atas adalah Bagaimana membuat aplikasi penghemat uang bulanan menggunakan teknik *gamification* sebagai pemicu untuk melakukannya?

## Tujuan Penelitian

Untuk membatu membuat pencatatan pengeluaran keuangan yang diharapkan dapat membantu menghemat uang bulanan bagi mahasiswa kos yang jauh dari rumah, agar bisa mengalokasikan uang saku dengan baik.

## Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari pembuatan aplikasi *mobile* ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibuat berbasis *mobile* dengan Sistem Operasi Android
2. Aplikasi yang digunakan hanya memantau dan mencatat siklus pengeluaran setiap hari.
3. Penggunaan uang saku pada aplikasi ini hanya berupa catatan saja, tanpa mengunakan transaksi rekening dari bank terkait.

## Manfaat Penelitian

Manfaat dalam pembuatan aplikasi *mobile* ini adalah :

1. Bagi user dapat memantau histori pengeluaran dalam sehari dan menjadikan acuan untuk lebih efisien dalam penggunaan uang saku di hari-hari berikutnya.
2. User bisa lebih berfirkir untuk menghemat pengeluaran dalam sehari

## Metodelogi Penelitian

Beberapa metode yang digunakan untuk memperoleh data-data yang di perlukan selama pembuatan Tugas Akhir ini antara lain :

### Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat Penelitian : Malang

Objek : Mahasiswa

Waktu Penelitian : 17 November - Selesai

### Bahan dan Alat Penelitian

Bahan yang dugunakan untuk penelitian adalah PC atau laptop, aplikasi pendukung (Sistem Oprasi Windows 7, Android Studio) Buku penunjang untuk membantu pengerjaan penyelesaian Tugas Akhir.

### Pengumpulan Data dan Informasi

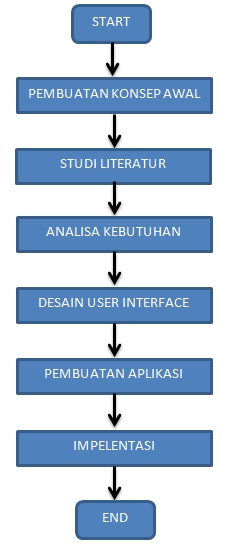
Pengumpulan data dan informasi dapat diperoleh dari pengalaman pribadi serta membaca dan mempelajari buku-buku refrensi atau sumber-sumber yang berkaitan dengan tugas akhir ini, baik dari buku maupun internet yang berkaitan dengan *Cash Management* dan *Gamification.*

### Analisa Data

Pada tahapan ini setelah melakukan pengumpulan data dan informasi, dilakukan suatu analisa untuk menetukan kebutuhan apa saja yang harus dipenuhi untuk membuat aplikasi *mobile* sehinggadapat mencapai tujuan yang diharapkan

### Prosedur Penelitian

Langkah-langkah untuk melakukan penelitian ini digambarkan dalam bentuk diagram alur seperti ini:



Gambar 1.1 Diagram Alur Penelitian

## Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari penyusunan Tugas Akhir ini sebagai berikut:

**BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Batasan Masalah, Manfaat Penelitian, Metodologi, dan Sistematika Penulisan.

**BAB II LANDASAN TEORI**

Menjelasakan mengenai teori-teori yang mendukung dan digunakan sebagai dasar dalam memecahkan masalah, teori-teori tersebut diambil dari literatur yang sesuai dengan permasalahan yang di hadapi sebagai sarana pendukung dari tugas akhir.

**BAB III LANDASAN TEORI**

Membahas analisa, rancangan dan gambaran teknis aplikasi *mobile* yang akan dibuat. Selain itu, juga menjelaskan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam mendesain suatu aplikasi *mobile.*

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan tentang kebutuhan sofware dan hardware yang digunakan, untuk kerja sistem, implementasi dan pembahasan pada bagian-agian penting disertai dengan segmen program.

**BAB V PENUTUP**

Pada bab terakhir ini membahas mengenai kesimpulan yang diperoleh dari pembuatan tugas akhir dan juga beberapa saran yang dapat digunakan untuk kepentingan pengembangan selanjutnya