

**APLIKASI PENGELOLAAN KEUANGAN KELUARGA
DENGAN BISNIS KECIL BERBASIS ANDROID**



SKRIPSI

Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Jenjang Strata I
pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Oleh:

Wahyu Susilo
NIM : L200100011

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2014

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul

**“APLIKASI PENGELOLAAN KEUANGAN KELUARGA DENGAN
BISNIS KECIL BERBASIS ANDROID”**

ini telah diperiksa untuk diajukan pada sidang pendadaran :

Hari : Sabtu.....

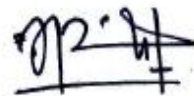
Tanggal : 14 Juni 2014.....

Pembimbing I



Husni Tamrin, S.T., M.T., PhD
NIK: 706

Pembimbing II



Azizah Fatmawati, S.T
NIK: 100.1198

HALAMAN PENGESAHAN

**APLIKASI PENGELOLAAN KEUANGAN KELUARGA
DENGAN BISNIS KECIL BERBASIS ANDROID**

Dipersiapkan dan disusun oleh

Wahyu Susilo

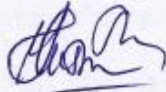
NIM : L200100011

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 14..Juni...2014

Susunan Dewan Penguji

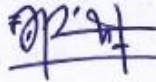
Pembimbing I



Husni Tamrin, S.T., M.T., Ph.D

NIK : 706

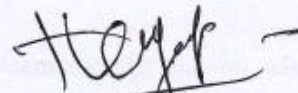
Pembimbing II



Azizah Fatmawati, S.T

NIK: 100.1198

Dewan Penguji I



Hernawan Sulistyanto, S.T.,M.T

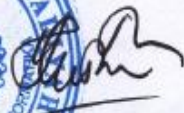
NIK 1882

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar sarjana

Tanggal .04..Juli...2014

Dekan
Fakultas Komunikasi dan Informatika



Husni Tamrin, S.T., M.T., Ph.D

NIK : 706

Ketua Program Studi
Teknik Informatika



Heru Supriyono, M.Sc, PhD

NIK : 983

DAFTAR KONTRIBUSI

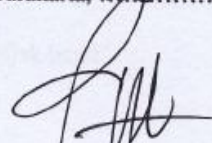
Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Berikut saya sampaikan daftar kontribusi dalam penyusunan skripsi:

1. Perancangan program aplikasi ini dengan bantuan internet, buku yang dilampirkan pada daftar pustaka dan penelitian melalui wawancara terhadap keluarga sederhana di Sragen.
2. Program aplikasi yang saya gunakan untuk membuat aplikasi ini adalah Android Developer Tolls Bundle Windows X-86 yang di dalamnya sudah termasuk komponen-komponen penting yang digunakan untuk membuat aplikasi android yaitu :
 - a. Eclipse dan ADT Plugin
 - b. Android SDK Tools
 - c. Android Platform-tools
 - d. Android Platform terbaru
 - e. Android system image terbaru untuk emulator
3. Saya menggunakan Laptop dengan spesifikasi prosessor intel core i3, RAM 2.00 GB untuk membuat aplikasi ini.
4. Desain tampilan, gambar dalam aplikasi ini didapatkan dari internet dan di edit menggunakan software Adobe Photoshop CS 6 .

Demikian pernyataan dan daftar kontribusi ini saya buat dengan sejujurnya. Saya bertanggungjawab atas isi dan kebenaran daftar di atas.

Surakarta, (10) Juni 2019



Wahyu Susilo

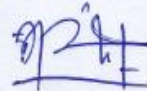
Mengetahui:

Pembimbing I



Husni Tamrin, S.T., M.T., PhD
NIK : 706

Pembimbing II



Azizah Fatmawati, S.T
NIK: 100.1198

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

“Jangan mengeluh karena tangan belum menggapai bintang, tapi bersyukurlah
karena kaki yang masih dapat memijak bumi”

(penulis)

“Allah akan meninggikan orang-orang yang berilmu di antaramu dan orang-orang
yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa
yang kamu kerjakan.”

(Q.S. Al Mujadilah : 11)

Manusia yang dicintai Allah adalah manusia ialah yang paling bermanfaat bagi
manusia lainya. Dan perbuatan yang paling disukai disisi Allah ialah
mendatangkan kebahagiaan kepada sesama muslim.

(HR Tabrani)

PERSEMBAHAN

Sebagai rasa syukur dan terima kasih saya persembahkan karya ini kepada :

1. Kedua orang tuaku tercinta, bapak sugiyarno dan ibu supadmi atas kasih sayang yang tidak terbatas, untuk setiap petuah, setiap do'a yang selalu dipanjatkan untuk kesuksesanku, serta dukungan moril dan materiilnya yang tak akan terbalaskan.
2. Pandan Arum Pramestri Prabawaningtyas yang selalu menjadi semangat untuk meraih cita-cita.
3. Teman-teman kelas B, Amin farozi, Fajar Haryanto, Yudiwan nur Rokhim, Nugroho Agung setyoko dan Akromul Hakim teman mengarungi suka duka menjadi mahasiswa kurang lebih 3,5 tahun.
4. Teman-teman kontrakan 224 pabelan yang selalu mengajarkan rasa kebersamaan dalam suka maupun duka, saling memiliki.
5. Keluarga Besar UKM LEMKARI UMS, Sinpai Ozie, Sinpai Akbar, Sinpai Andi, Endah Sulistyowati, Maida Alfi, Dian, Dian Riyadi, Sofyan Renaldi, Mayga Firstyan. tempat pertama kali belajar berorganisasi dan mengembangkan diri.
6. Keluarga besar Teknik Informatika UMS, laboratorium Teknik Informatika UMS, serta teman-teman asisten praktikum atas semua hal yang telah diberikan.
7. Semua pihak yang selalu ada di sekelilingku yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah hanya kepada Allah Subhanahu Wata'ala yang telah memberikan rahmat, hidayah serta nikmat yang tiada terkira kepada hamba-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “APLIKASI PENGELOLAAN KEUANGAN KELUARGA DENGAN BISNIS KECIL BERBASIS ANDROID”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi kurikulum pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta, sebagai kewajiban mahasiswa dalam rangka menyelesaikan program sarjana.

Dengan segala kemampuan yang maksimal, penyusun telah berusaha untuk menyelesaikan laporan skripsi ini, namun demikian penyusun menyadari bahwa laporan ini tentunya masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penyusun mengharapkan dengan sangat saran serta kritik yang bersifat membangun demi perbaikan. Di sisi lain, skripsi ini juga merupakan hasil karya dan kerjasama dari banyak pihak, walaupun yang terlihat dimuka mungkin hanyalah sebuah nama. Sehingga dalam kesempatan ini penyusun mempersembahkan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya dengan segala kerendahan hati, kepada:

1. Allah SWT dengan sebaik-baik pujian, puji yang tidak bisa diungkapkan dengan kata. Bagi-Mu puji atas iman dan islam yang Engkau anugrahkan. Maha mulia Engkau, Maha Suci nama-nama-Mu.
2. Shalawat dan salam semoga tetap dilimpahkan kepada Rasul Muhammad SAW dan keluarganya, dan para sahabatnya.
3. Bapak Husni Thamrin, S.T, MT., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta dan pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Bapak Dr. Heru Supriyono, S.T., M.Sc. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.
5. Ibu Azizah Fatmawati selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Segenap dosen dan karyawan prodi Teknik Informatika atas bantuan dan ilmu yang diberikan kepada penulis selama masa perkuliahan hingga dinyatakan mendapat gelar Strata 1.
7. Kepada orang tua yang selalu memberikan do'a, semangat dan motivasi dengan tiada hentinya kepada penulis.
8. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang telah membantu hingga terselesainya skripsi ini.

Akhirnya penyusun berharap semoga skripsi ini berguna bagi semua pihak dan bermanfaat bagi penyusun khususnya dan pembaca pada umumnya dalam menambah pengetahuan dan wawasan ilmu. Amiin.

Surakarta, Januari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
DAFTAR KONTRIBUSI.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
ABSTRAKSI.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan.....	6
E. Manfaat.....	6
F. Sistematika Penulisan.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Telaah Penelitian.....	8
B. Landasan Teori.....	11
1. Android.....	11
2. <i>Java</i>	11
3. Android SDK.....	13
4. Android Development Kit.....	13
5. Java Development Kit.....	14
6. Eclipse.....	14
7. UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	15
BAB III METODE PENELITIAN.....	16
A. Waktu dan Tempat.....	18
B. Peralatan Pendukung.....	20

1. Software	20
2. Hardware	20
C. Analisa Kebutuhan	20
1. Analisa Kebutuhan Non Fungsional	21
a. Perangkat Keras (Hardware)	21
b. Perangkat Keras Penerapan.....	21
c. Perangkat Lunak (Software)	22
d. Kebutuhan Manusia (Brainware)	22
2. Analisa Kebutuhan Fungsional	22
D. Metode Pengumpulan Data	23
1. Metode Kepustakaan	24
2. Metode Wawancara	24
E. Perancangan Sistem	25
1. Perancangan Proses	25
a. <i>Use Case Diagram</i>	27
b. <i>Activity Diagram</i>	31
1) <i>Activity Diagram</i> Memanage Pemasukan.....	31
2) <i>Activity Diagram</i> Memanage Anggaran	32
3) <i>Activity Diagram</i> Memanage Pengeluaran	33
4) <i>Activity Diagram</i> Melihat Laporan.....	34
5) <i>Activity Diagram</i> Melihat Tentang	35
c. <i>Sequence Diagram</i>	36
1) <i>Sequence Diagram</i> Memanage Pemasukan.....	37
2) <i>Sequence Diagram</i> Memanage Anggaran	38
3) <i>Sequence Diagram</i> Memanage Pengeluaran	39
4) <i>Sequence Diagram</i> Melihat Laporan	41
5) <i>Sequence Diagram</i> Melihat Tentang	42
2. Perancangan Database.....	43
3. Perancangan Antarmuka (<i>Interface</i>)	45
a. Halaman <i>Splash Screen</i>	45
b. Halaman Menu Utama	46

c. Halaman Pemasukan	47
d. Halaman Anggaran.....	48
e. Halaman Pengeluaran.....	49
f. Halaman Laporan	50
g. Halaman Tentang	51
F. Pengujian Sistem.....	52
1. Pengujian Aplikasi	52
2. Cara Menghitung.....	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	56
A. Hasil Penelitian	56
1. Halaman <i>Splash Screen</i>	56
2. Halaman Menu Utama	58
3. Halaman Pemasukan	59
4. Halaman Anggaran.....	61
5. Halaman Pengeluaran.....	63
6. Halaman Laporan	64
7. Halaman Tentang	65
8. Halaman Keluar	66
B. Pengujian Sistem.....	67
1. Pengujian Aplikasi	67
a. Hasil Kuisisioner dan Perhitungan	67
C. Analisa dan Pembahasan	77
1. Kelebihan	77
2. Kekurangan	78
BAB V PENUTUP	79
A. Kesimpulan	79
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Data Keluarga dan Usaha Kecil.....	19
Tabel 3.2 : Kebutuhan Perangkat Keras.....	21
Tabel 3.3 : Kebutuhan Perangkat Keras Penerapan.....	21
Tabel 3.4 : Kebutuhan Perangkat Lunak.....	22
Tabel 3.5 : Identifikasi <i>Use Case</i> Memanage Pemasukan.....	26
Tabel 3.6 : Skenario <i>Use Case</i> Memanage Pemasukan.....	26
Tabel 3.7 : Identifikasi <i>Use Case</i> Memanage Anggaran.....	27
Tabel 3.8 : Skenario <i>Use Case</i> Memanage Anggaran.....	27
Tabel 3.9 : Identifikasi <i>Use Case</i> Memanage Pengeluaran.....	28
Tabel 3.10 : Skenario <i>Use Case</i> Memanage Pengeluaran.....	28
Tabel 3.11 : Identifikasi <i>Use Case</i> Melihat Laporan.....	29
Tabel 3.12 : Skenario <i>Use Case</i> Melihat Laporan.....	29
Tabel 3.13 : Identifikasi <i>Use Case</i> Memilih Fitur Tentang.....	30
Tabel 3.14 : Skenario <i>Use Case</i> Memilih Fitur Tentang.....	30
Tabel 3.15 : Identifikasi <i>Use Case</i> Keluar.....	30
Tabel 3.16 : Skenario <i>Use Case</i> Keluar.....	31
Tabel 3.17 : Tabel Pemasukan.....	43
Tabel 3.18 : Tabel Anggaran.....	44
Tabel 3.19 : Tabel Pengeluaran.....	44
Tabel 3.20 : Rumus Perhitungan Persentase Kelompok Responden.....	56
Tabel 4.1 : Hasil skoring responden keluarga.....	72
Tabel 4.2 : Hasil skoring responden keluarga.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 : Flowchart Metode SDLC dengan model waterfall	16
Gambar 3.2 : <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi.....	25
Gambar 3.3 : <i>Activity Diagram</i> Memanage Pemasukan.....	32
Gambar 3.4 : <i>Activity Diagram</i> Memanage Anggaran	32
Gambar 3.5 : <i>Activity Diagram</i> Memanage Pengeluaran	34
Gambar 3.6 : <i>Activity Diagram</i> Melihat laporan	35
Gambar 3.7 : <i>Activity Diagram</i> Melihat Tentang	36
Gambar 3.8 : <i>Sequence</i> Diagram Memanage Pemasukan.....	38
Gambar 3.9 : <i>Sequence</i> Diagram Memanage Anggaran	39
Gambar 3.10 : <i>Sequence</i> Diagram Memanage Pengeluaran	40
Gambar 3.11 : <i>Sequence Diagram</i> Melihat Laporan	41
Gambar 3.12 : <i>Sequence Diagram</i> Melihat Tentang.....	42
Gambar 3.13 : Halaman <i>Splash Screen</i>	43
Gambar 3.14 : Perancangan Halaman Menu Utama.....	47
Gambar 3.15 : Perancangan Halaman Menu Pemasukan	48
Gambar 3.16 : Perancangan Halaman Menu Anggaran.....	49
Gambar 3.17 : Perancangan Halaman Menu Pengeluaran.....	50
Gambar 3.18 : Perancangan Halaman Menu Laporan	51
Gambar 3.19 : Perancangan Halaman Menu Tentang	51
Gambar 4.1 : Halaman <i>Splash Screen</i>	57
Gambar 4.2 : Class <i>Splash Screen</i>	57
Gambar 4.3 : Menu Utama.....	58
Gambar 4.4 : Class <i>MainActivity.java</i>	59
Gambar 4.5 : Halaman Pemasukan	60
Gambar 4.6 : Class Pemasukan Proses Menyimpan Data Pemasukan	60
Gambar 4.7 : Melihat Pemasukan Sesuai Kategori Pemasukan	61
Gambar 4.8 : Halaman Anggaran.....	62
Gambar 4.9 : Halaman Pengeluaran.....	63
Gambar 4.10 : Halaman Laporan	64

Gambar 4.11 : Halaman Tentang	65
Gambar 4.12 : Kode Program Keluar Aplikasi	66
Gambar 4.13 : Halaman Dialog Keluar Aplikasi	66
Gambar 4.14 : Grafik Responden Keluarga	73

ABSTRAKSI

Keuangan di dalam keluarga merupakan sarana untuk memperlancar kegiatan perekonomian sehari-hari. Akan tetapi masih begitu banyak keluarga yang mengalami kesulitan dalam mengelola keuangan keluarganya. Mungkin bisa disebabkan karena kekurangan uang, kelebihan uang atau bingung bagaimana mengatur uang yang penghasilannya pas-pasan sedangkan kebutuhan dalam pengeluaran selalu melebihi pemasukan. Sumber masalah dari hal tersebut semua kata kuncinya adalah manajemen keuangan di dalam keluarga, diantaranya bagaimana cara mencatat, merencanakan dan mengelola keuangannya dengan baik, kemudian bagaimana anggota keluarga bisa saling terbuka dalam penyampaian informasi setiap melakukan transaksi keuangan. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan membuat sistem aplikasi keuangan keluarga berbasis android yang dapat membantu keluarga mengelola keuangan keluarga.

Metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem ini adalah SDLC (*System Development Life Cycle*) dan menggunakan pemodelan UML. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun sistem ini menggunakan JAVA, SQLite sebagai database, Eclipse sebagai code editor.

Aplikasi ini memiliki fitur yang dapat menangani hal-hal yang dibutuhkan keluarga selama melakukan pengelolaan keuangan keluarga diantaranya terdapat fitur pemasukan dan pengeluaran untuk mengetahui sirkulasi keuangan keluarga, fitur anggaran untuk membuat anggaran dalam setiap bulannya, fitur laporan untuk mengevaluasi pemasukan dan pengeluaran.

Hasil yang didapat setelah dilakukan pengujian dan penilaian melalui kuisioner pada 10 keluarga di kabupaten Sragen didapat kesimpulan bahwa aplikasi ini dapat membantu dalam mengelola keuangan keluarga dengan bisnis kecil dengan persentase interpretasi 90,00%.

Kata kunci : *android, aplikasi, SDLC, UML, Java, SQLite Eclipse, keuangan, keluarga.*