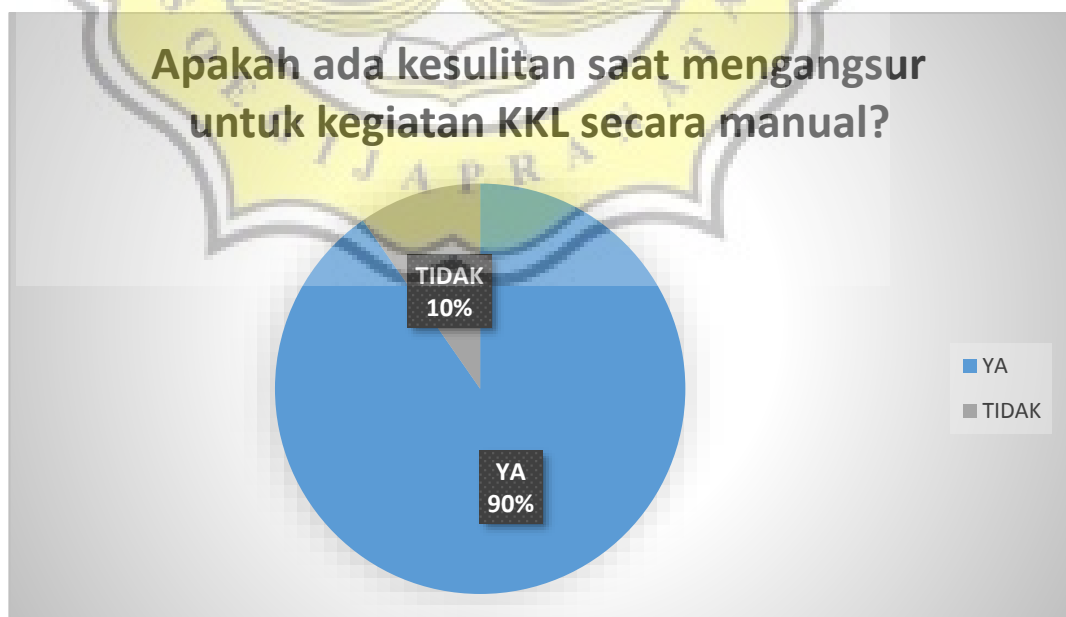


BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

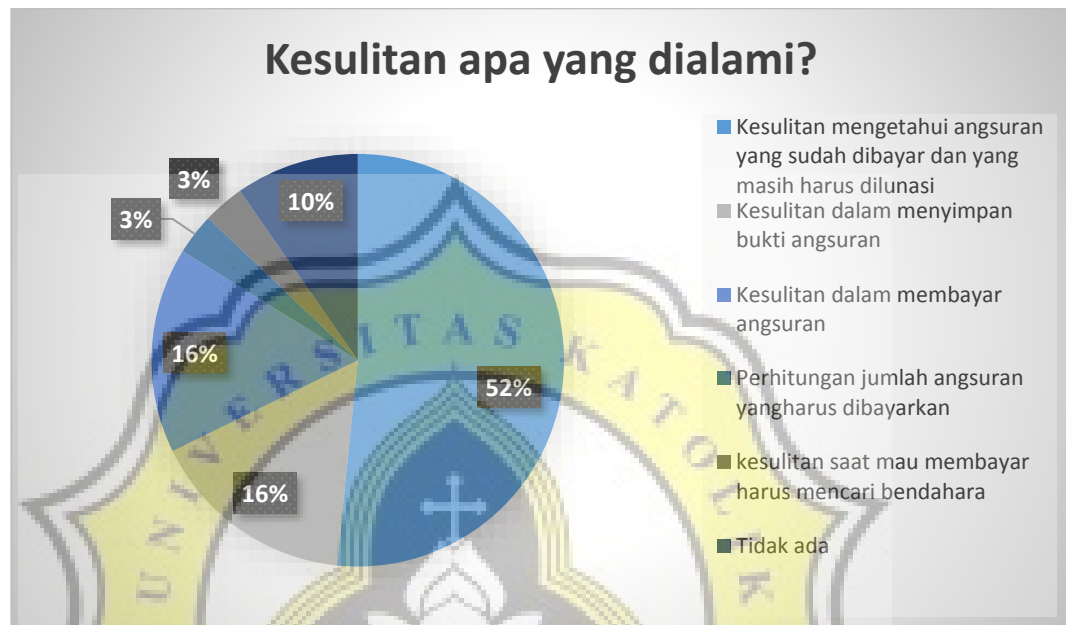
KKL (Kuliah Kerja Lapangan) merupakan salah satu kegiatan yang diadakan di Universitas. KKL ini dilaksanakan dengan cara observasi ke tempat-tempat (perusahaan, institusi) yang berhubungan dengan jurusan yang diambil oleh mahasiswa yang dapat dilaksanakan baik di dalam negeri maupun luar negeri. KKL ini bertujuan untuk memberi pengalaman melihat apa saja yang akan di kerjakan oleh mahasiswa se usai lulus kuliah nanti. KKL dapat diadakan di dalam maupun di luar negeri. Saat ini pengelolaan kegiatan KKL ini masih dilakukan secara manual. Karena dilakukan secara manual banyak kendala yang terjadi, contohnya kendala dalam mengangsur.

Kemudian diadakan survei dengan membagikan kuisisioner kepada 31 mahasiswa yang sudah melaksanakan KKL. Pertanyaan pertama yang diajukan adalah “Apakah ada kesulitan saat mengangsur untuk kegiatan KKL secara manual?” untuk mengetahui apakah terdapat kesulitan yang dialami saat mengangsur secara manual. Berikut hasilnya.



Gambar 1. 1 Diagram Hasil Kuisisioner Pre Test Pertanyaan “Apakah ada kesulitan saat mengangsur untuk kegiatan KKL secara manual?”

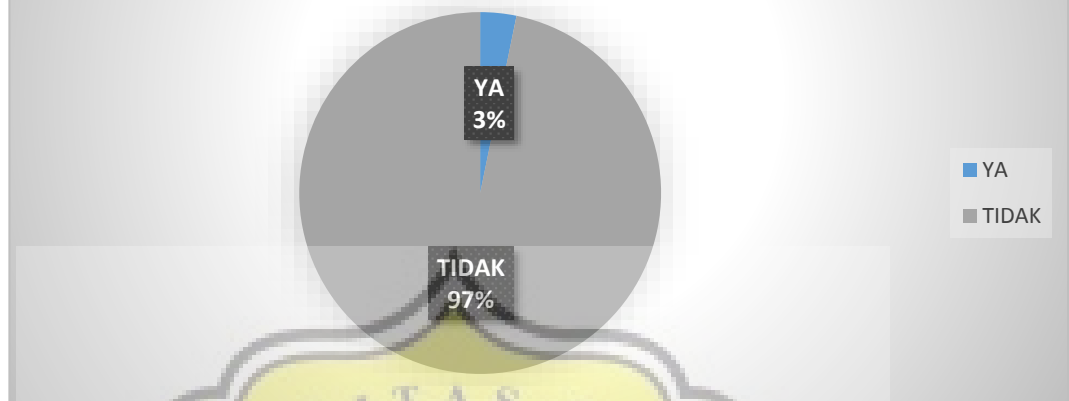
Berdasarkan diagram pada gambar 1.1 90% responden menjawab ada dan 10% responden menjawab tidak ada, yang menunjukkan bahwa hampir semua mahasiswa mengalami kesulitan saat mengangsur secara manual. Untuk lebih mengerti kesulitan yang dialami, maka diberikan pertanyaan “Kesulitan apa yang dialami?”.



Gambar 1. 2 Diagram Hasil Kuisisioner Pre Test Pertanyaan “Kesulitan apa yang dialami?”

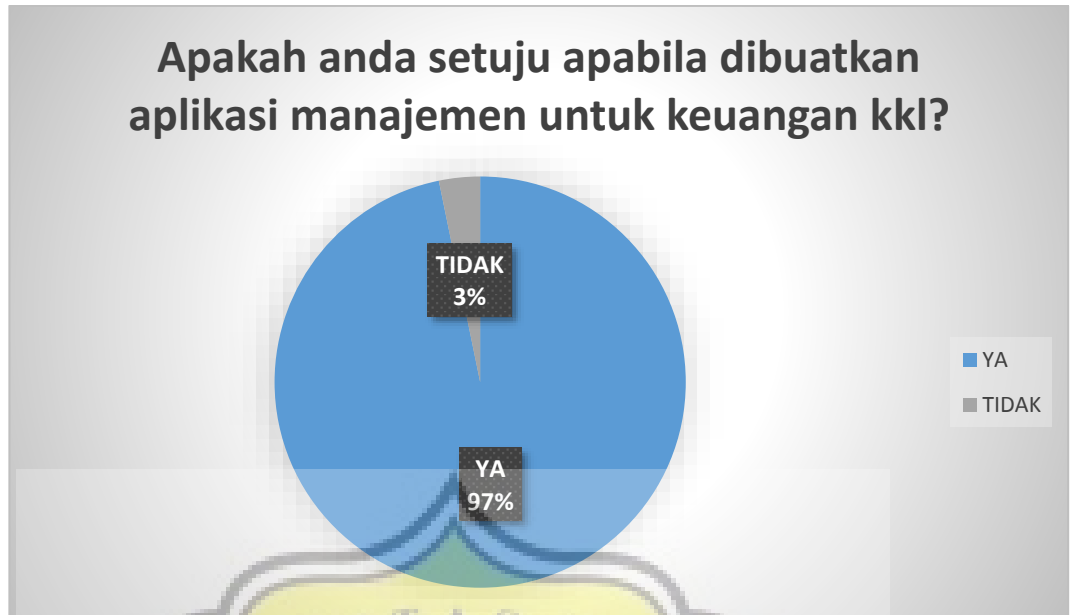
Dari pertanyaan tersebut 52% responden menjawab kesulitan mengetahui angsuran yang sudah dibayar dan yang masih harus dilunasi, 16% responden menjawab kesulitan dalam menyimpan bukti angsuran, 16% responden menjawab kesulitan dalam membayar angsuran, 3% responden menjawab perhitungan jumlah angsuran yang harus dibayarkan, 3% menjawab kesulitan saat mau membayar harus mencari bendahara, dan 10% menjawab tidak ada kesulitan. Selanjutnya diberikan pertanyaan “Apakah dalam merencanakan kegiatan KKL ada sebuah aplikasi yang membantu dalam mengangsur?” yang bertujuan untuk mengetahui apakah sudah ada aplikasi yang membantu dalam merencanakan KKL. Berikut diagram hasil dari pertanyaan tersebut.

Apakah dalam merencanakan kegiatan KKL ada sebuah aplikasi yang membantu dalam mengangsur?



Gambar 1. 3 Diagram Hasil Kuisisioner Pre Test Pertanyaan “Apakah dalam merencanakan kegiatan KKL ada sebuah aplikasi yang membantu dalam mengangsur?”

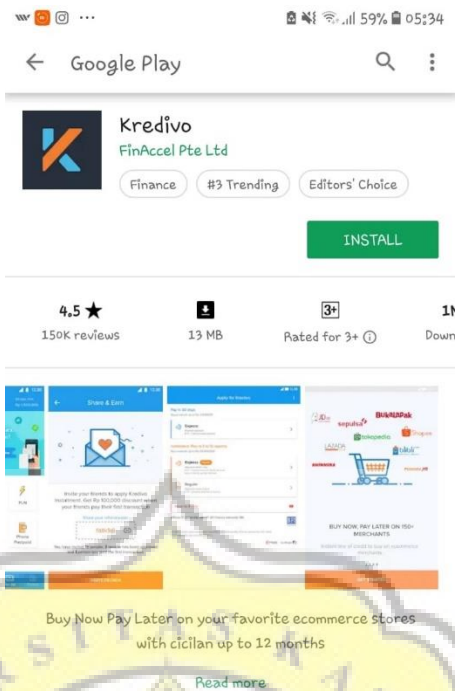
Dari pertanyaan diatas 97% responnden menjawab tidak ada dan 3% menjawab ada. Selanjutnya untuk mengetahui apakah aplikasi dibutuhkan atau tidak maka diberikan pertanyaan “Apakah anda setuju apabila dibuatkan aplikasi manajemen untuk keuangan kkl?”



Gambar 1. 4 Diagram Hasil Kuisisioner Pre Test Pertanyaan “Apakah anda setuju apabila dibuatkan aplikasi manajemen untuk keuangan kkl?”

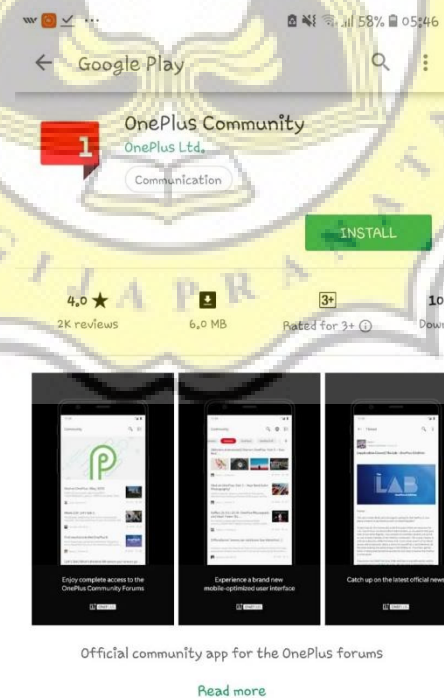
Menurut diagram pada gambar 1.4 97% responden setuju untuk dibuatkan sebuah aplikasi.

Saat ini terdapat beberapa aplikasi di Playstore seperti Kredivo yang merupakan aplikasi mengangsur pembelian barang.



Gambar 1.5 Aplikasi Kredivo

Juga terdapat aplikasi forum yang bernama OnePlus Community yang ditujukan untuk berkomunikasi antar pengguna.



Gambar 1.6 Aplikasi Kredivo

Dan masih banyak lagi aplikasi-aplikasi mengangsur dan forum lainnya. Demikian juga Aplikasi Workgroup untuk Berbagi Ide dan Diskusi di Fakultas Teknik UNDIP[1] dan Aplikasi Perhitungan Kredit Mobil pada PT. Procar Finance Palembang[2]. Aplikasi Workgroup untuk Berbagi Ide dan Diskusi di Fakultas Teknik UNDIP ini merupakan aplikasi dapat membuat grup dan membuat status untuk dapat dikomentari sesama user. Namun aplikasi ini digunakan hanya untuk berdiskusi saja. Sedangkan Aplikasi Perhitungan Kredit Mobil pada PT. Procar Finance Palembang hanya digunakan untuk memudahkan para usernya melihat angsuran yang mereka miliki dan juga simulasi kredit yang akan mereka ambil, akan tetapi tidak ada aplikasi khusus untuk pengelolaan KKL.

Oleh karena itu dibuatlah Aplikasi Manajemen Keuangan Untuk Penyelenggaraan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) yang menyediakan layanan mengangsur untuk meringankan beban para mahasiswa tersebut. Mengangsur ini dapat dilakukan setiap minggu ataupun setiap bulan sekali. Aplikasi ini juga menyediakan grup dan layanan chat untuk berkomunikasi. Rancang Bangun Aplikasi Manajemen Keuangan Untuk Penyelenggaraan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) akan dibuat dalam bentuk *mobile application*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu:

1. Bagaimana merancang sistem pengelolaan KKL yang terorganisir?
2. Bagaimana merancang aplikasi yang dapat mempermudah anggota dalam mengangsur?
3. Bagaimana aplikasi manajemen keuangan KKL berguna bagi mahasiswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari analisis pengembangan aplikasi ini antara lain:

1. Mengetahui cara merancang sistem pengelolaan KKL yang terorganisir.

2. Mengetahui cara merancang aplikasi yang mempermudah anggota dalam mengangsur.
3. Mengetahui aplikasi manajemen keuangan KKL berguna bagi mahasiswa.

