

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Uang adalah alat pembayaran yang memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat di banyak negara. *Rollin G. Thomas* mendeskripsikan uang dalam bukunya *Our Modern Banking and Monetary System* sebagai sesuatu yang diterima secara luas sebagai alat pembayaran untuk produk, jasa, dan pembayaran utang [1]. Dalam kehidupan sehari-hari, aktivitas keuangan baik dari sisi pemasukan maupun pengeluaran terjadi secara terus-menerus. Studi tentang keuangan mencakup manajemen, alokasi, dan pemanfaatan sumber daya moneter oleh individu, perusahaan, dan organisasi, serta penilaian risiko yang terkait. Tugas ini membutuhkan komitmen untuk mendokumentasikan dan mengevaluasi semua transaksi yang terjadi secara sistematis.

Setiap individu memiliki pola keuangan yang berbeda, yang dipengaruhi oleh faktor seperti usia, pekerjaan, lokasi geografis, status sosial, dan kebiasaan konsumsi. *Generasi Z* kelompok yang lahir antara tahun 1997 dan 2012 merupakan salah satu kelompok demografis yang mulai memberikan dampak signifikan terhadap perekonomian global. Mereka dikenal sebagai *digital natives*, karena tumbuh di era teknologi digital yang berkembang pesat. Akibatnya, mereka cenderung bergantung pada perangkat digital dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam pengelolaan keuangan pribadi. Berbagai studi menunjukkan bahwa *Generasi Z* lebih memilih berbelanja secara daring, mengutamakan pengalaman dibanding kepemilikan barang fisik, dan menggunakan media sosial sebagai sumber inspirasi konsumsi [2]. Namun, pola konsumsi yang impulsif dan berorientasi pada tren ini berpotensi menimbulkan risiko terhadap stabilitas keuangan pribadi mereka.

Di sisi lain, tingkat literasi keuangan di kalangan *Generasi Z* masih tergolong rendah. Banyak dari mereka belum memahami pentingnya membedakan antara kebutuhan dan keinginan, sehingga rentan melakukan pengeluaran yang

tidak terencana dan tidak bertanggung jawab. Dalam konteks ini, pendekatan manajemen keuangan tradisional seperti *Kakeibo* metode pencatatan keuangan asal Jepang yang telah digunakan sejak awal abad ke-20 dapat menjadi solusi yang relevan. *Kakeibo* mengajarkan disiplin keuangan melalui empat kategori utama: *Survival* (kebutuhan dasar), *optional* (pengeluaran *Opsional*), *Culture* (pengayaan diri), dan *Extra* (pengeluaran tak terduga). Meskipun sederhana, metode ini terbukti efektif dalam membantu individu menyusun anggaran, menabung secara konsisten, dan menghindari utang konsumtif [3].

Namun demikian, penerapan *Kakeibo* secara manual menggunakan buku tulis tidak lagi sesuai dengan gaya hidup *Generasi Z* yang menginginkan efisiensi, fleksibilitas, dan akses instan melalui perangkat digital. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pencatatan keuangan berbasis *Android* yang mengintegrasikan prinsip *Kakeibo* ke dalam antarmuka yang modern, interaktif, dan mudah digunakan. Untuk mewujudkan hal tersebut, penelitian ini menerapkan metode pengembangan perangkat lunak *Mobile-D*, yang secara khusus dirancang untuk pengembangan aplikasi seluler.

Mobile-D dipilih karena karakteristik metodologinya yang sangat mendukung pengembangan aplikasi digital yang responsif terhadap kebutuhan pengguna dan lingkungan perangkat mobile. *Mobile-D* menggabungkan prinsip-prinsip Agile seperti siklus iterasi yang cepat, kolaborasi tim yang intensif, dan pengujian berkelanjutan langsung pada perangkat target [4]. Metode ini terdiri dari lima fase utama: *Explore*, *Initialize*, *Productionize*, *Stabilize*, dan *System Test and Fix*, yang secara sistematis memastikan kualitas, keandalan, dan kesiapan produk akhir [5]. Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas *Mobile-D* dalam konteks pengembangan aplikasi berbasis *Android*, seperti pada pengembangan sistem pelayanan masyarakat di Kecamatan Way Tuba [6] dan sistem penjualan berbasis mobile di UMKM [7]. Kajian tersebut menunjukkan bahwa *Mobile-D* tidak hanya meningkatkan efisiensi pengembangan, tetapi juga mempercepat deteksi dan perbaikan kesalahan, serta memastikan bahwa aplikasi yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna akhir khususnya generasi muda yang menjadi target utama dalam penelitian ini.

Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan *Generasi Z* dapat meningkatkan literasi keuangan mereka melalui pendekatan yang relevan dengan gaya hidup digital mereka. Aplikasi ini juga diharapkan mampu menjadi solusi praktis atas rendahnya tingkat literasi keuangan yang selama ini menjadi akar permasalahan pengelolaan keuangan di kalangan generasi muda, sekaligus memperkuat budaya menabung dan pengeluaran yang terencana sejak dini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, muncul pertanyaan mengenai bagaimana metode *Kakeibo* dapat diadaptasi dalam bentuk digital melalui aplikasi berbasis *Android* untuk membantu *Generasi Z* mencatat pemasukan, pengeluaran, serta mengelola anggaran secara praktis dan efektif.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan pada pengembangan aplikasi berbasis *Android*. Fitur yang diimplementasikan difokuskan pada penerapan metode *Kakeibo* dengan standar *Survival*, *optional*, *Culture* dan *Extra*. Selain itu, penelitian ini menggunakan pendekatan *Mobile-D* yang mengutamakan efisiensi melalui siklus pengembangan iteratif, dengan pengujian yang dilakukan secara terbatas pada kelompok sampel *Generasi Z* tertentu.

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, adapun tujuan dari penelitian ini. Untuk membangun aplikasi pencatatan keuangan berdasarkan metode *Kakeibo* dan menggunakan metode pengembangan perangkat lunak metode *Mobile-D*.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua yakni manfaat teoritis dan praktis. Dapat dilihat sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

1. Menyediakan literatur baru mengenai pengembangan aplikasi berbasis metode *Kakeibo* sebagai alat untuk mendukung literasi keuangan.
2. Mengkaji efektivitas penerapan metode *Mobile-D* dalam pengembangan aplikasi manajemen keuangan berbasis *Android*.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi *Generasi Z*: Menyediakan alat digital yang praktis dan modern untuk meningkatkan literasi dan inklusi keuangan.
2. Bagi pengembang aplikasi: Memberikan panduan dalam pengembangan aplikasi keuangan menggunakan pendekatan *Mobile-D*.
3. Bagi masyarakat umum: Meningkatkan kesadaran akan pentingnya pengelolaan keuangan melalui inovasi berbasis teknologi.