

Aplikasi Mobile “saveRP”: Manajemen Keuangan Pribadi Dengan Fitur Perencanaan Anggaran

Nunung Nurmaesah¹, M. Bucci Ryando², Muhamad Aldi Mudin Batu Bara³, Ahmad Pudoli⁴

¹ Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global, Indonesia

^{2,3} Teknik Informatika, Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global, Indonesia

⁴ Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur, Indonesia

Email: ¹n.nurmaesah@global.ac.id, ²bucci@global.ac.id, ³1120120046@global.ac.id, ⁴ahmad.pudoli@budiluhur.ac.id

Abstrak - Kurangnya literasi keuangan di kalangan masyarakat terutama pada siswa, menunjukkan perluasan kesenjangan dalam pemahaman keuangan yang sehat. Hal ini dapat membuat pengeluaran yang tidak efektif dan kurangnya pencatatan transaksi sering kali menjadi penyebab utama masalah keuangan. Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah proses pencatatan dan pengelolaan keuangan pribadi secara efektif dan mudah. Metode penelitian dalam pembuatan aplikasi “saveRP” melibatkan observasi, wawancara, *literature review* dan kuesioner dengan tahapan perancangan aplikasi model *waterfall*. Dengan menggunakan aplikasi *mobile* “saveRP” untuk mencatat dan mengelola pengeluaran pribadi ini rata-rata sebesar 91% dari 23 responden menunjukkan bahwa aplikasi ini mendapat respon positif sebagai media yang efektif mengelola keuangan pribadi. Maka, aplikasi *mobile* berbasis Android ini menjadi salah satu cara yang efektif dalam mengelola keuangan pribadi dengan mudah.

Kata Kunci - Manajemen Keuangan Pribadi, Pemasukan, Pengeluaran, Aplikasi Keuangan, Android

Abstract - The lack of financial literacy among society, especially among students, shows a widening gap in healthy financial understanding. This can lead to ineffective spending and a lack of transaction recording is often the main cause of financial problems. This research aims to simplify the process of recording and managing personal finances effectively and easily. The research method in making the "saveRP" application involves observation, interviews, literature reviews and questionnaires with waterfall model application design stages. By using the mobile application "saveRP" to record and manage personal expenses, an average of 91% of 23 respondents showed that this application received a positive response as an effective medium for managing personal finances. So, this Android-based mobile application is an effective way to manage personal finances easily.

Keywords - Personal Financial Management, Income, Expense, Financial Applications, Android

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat telah membawa dampak signifikan bagi kehidupan manusia dan kita turut serta dalam mengikuti pengembangan tersebut [1]. Semakin padatnya aktivitas

seorang dapat meningkatkan tingkat mobilitas yang tinggi. Namun, terkadang hal ini membuat seseorang tidak memperhatikan perencanaan keuangan. Pengetahuan tentang keuangan dapat membantu individu dalam membuat keputusan yang tepat dalam memilih produk keuangan yang dapat mengoptimalkan keuangan mereka. Jika pemahaman tentang keuangan dapat dipahami oleh sebagian besar masyarakat Indonesia dan setiap individu memiliki pengetahuan tentang pengelolaan keuangan yang baik, maka harapan lain adalah terciptanya masyarakat yang mandiri secara finansial [2]. Dikarenakan Rencana keuangan seperti cetak biru, yang dapat memberikan gambaran arah kondisi keuangan seseorang [3]. Kebiasaan mengeluarkan uang untuk hal-hal yang tidak penting, seperti membeli barang yang tidak diperlukan atau tergoda dengan diskon besar-besaran, seringkali menjadi penyebab masalah keuangan [4]. Selain itu, lupa mencatat barang-barang yang telah dibeli juga dapat menyebabkan kesulitan dalam mengontrol pengeluaran. Dalam hal pengelolaan keuangan, tidak hanya masyarakat yang sudah memiliki *financial freedom* saja yang dapat mengelola keuangan. Tetapi hal ini dapat dilakukan untuk seseorang yang ingin memaksimalkan keuangan, agar penggunaannya tepat sasaran. Salah satunya seseorang yang berusia sudah memasuki umur 17 tahun khususnya untuk para siswa yang ingin memanfaatkan uang saku mereka [5].

Dari uraian diatas tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat masalah yang teridentifikasi yaitu kurangnya pemahaman dan pengelolaan keuangan pribadi serta sering tidak tercatatnya pemasukan dan pengeluaran sehingga menjadi penyebab masalah keuangan.

Penelitian ini memiliki relevansi dengan hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Purwanto dkk yaitu Pengelolaan Keuangan Pribadi Menggunakan Teknologi Citra Digital Berbasis Website yang dapat menyelesaikan permasalahan yang terjadi dengan berbasis web dan menggunakan metode *Agile Software Development* [6]. Selain itu penelitian ini juga pernah dilakukan oleh Amirul Zainuddin dkk yang juga dapat membuat aplikasi pengelolaan keuangan pribadi dengan tujuan pengguna dapat memastikan setiap transaksi dapat tercatat dengan baik. Penelitian yang dilakukan ini menggunakan metode *ADDIE Analysis, Design, Development, Implement, dan Evaluate* [7].

Kemudian ada penelitian “MyMoney: Money Management and Tracking” yang dibuat sebelumnya oleh Ji & Darman dengan metode *iterative development* yang

membuat aplikasi ini dikembangkan dari beberapa aplikasi lainnya agar lebih efektif [8]. Penelitian lainnya yang memiliki relevansi juga dilakukan oleh Marpaung yang difokuskan untuk pengguna *iOS* dengan keunggulan fitur antarmuka yang intuitif agar pengguna dapat menggunakan dengan mudah [9].

Penelitian yang mempunyai relevansi juga pernah dikembangkan dan diuji oleh Afriyudi & Rosidi yang membuat aplikasi berbasis *web base mobile*. Menggunakan metode OOAD (*Object-oriented analysis and design*) dengan model iteratif dalam pengembangannya [10].

Dari penelitian-penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa pembuatan aplikasi manajemen keuangan pribadi dengan berbagai metode dan kebutuhan kebutuhan masing-masing yang akan dicapai.

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, salah satu yang digunakan untuk mengatasi masalah dengan penggunaan teknologi informasi yang dapat mempermudah aktivitas [11]. Dengan aplikasi *mobile* berbasis android sebagai media alternatif untuk mempermudah mengatur keuangan, sehingga pemasukan dan pengeluaran keuangan dapat dimonitor setiap saat dan dimana saja [12]. Pembuatan Aplikasi “saveRP” berbasis android ini akan membantu dalam pengelolaan keuangan pribadi dengan optimal. Selain itu, dengan menggunakan aplikasi ini akan membuat *habbit* pengguna yaitu siswa menjadi lebih baik [13].

Tujuan dari penelitian ini yaitu membuat siswa dapat mengetahui ke mana saja uang yang keluar dan masuk, mengetahui dan pengeluaran yang terbesar dan pengeluaran yang dapat diminimalkan dan dengan aplikasi “saveRP” yang dibuat ini dapat menjadi media yang efektif untuk pengguna khususnya siswa dalam mengatur keuangan .

II. METODE PENELITIAN

A. Metode Pengumpulan Data

Observasi: Kegiatan ini dengan cara pengamatan langsung terhadap masyarakat pada saat menggunakan keuangannya untuk membeli suatu barang atau jasa. Pengamatan ini juga dilakukan untuk lebih mudah dalam membuat elisitasi fitur apa saja yang akan dibuat dalam aplikasi.

Wawancara: Wawancara dilakukan kepada siswa maupun warga sekolah secara langsung untuk mengetahui apa saja kebutuhan untuk pembuatan sistem aplikasi keuangan pribadi. Wawancara ini juga dilakukan agar informasi yang didapatkan akurat dan tepat sasaran sehingga proses penelitian tidak terjadi kesalahan.

Studi Pustaka: Pengumpulan data dilakukan untuk mencari referensi dari buku-buku dan artikel atau jurnal yang sesuai pada penelitian ini.

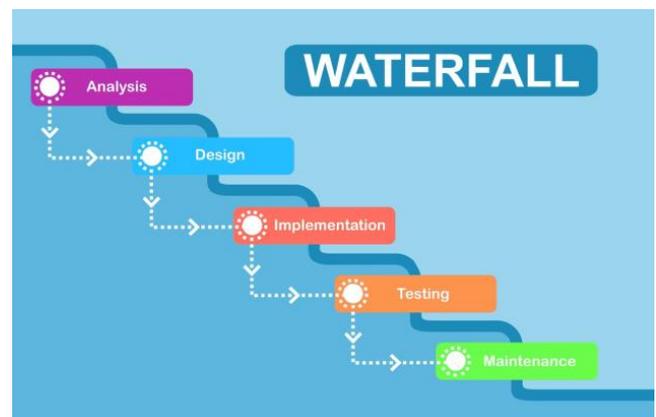
Kuesioner: Dalam tahap kuesioner ini dilakukan setelah pemakaian aplikasi “saveRP” oleh pengguna yaitu siswa. Hasil dari kuesioner akan diolah dengan metode *UAT (User Acceptance Test)* dan dilakukan untuk mengetahui apakah efektif atau tidaknya aplikasi ini dalam mengelola keuangan pribadi. Kuesioner ini terdiri atas 8 *sample* pertanyaan yang dapat dilihat di tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. *Sample* Pertanyaan Kuesioner

No	Pertanyaan
1	Secara keseluruhan apakah penggunaan aplikasi ini memuaskan?
2	Apakah tampilan pada aplikasi ini menarik?
3	Apakah penggunaan pada aplikasi ini mudah digunakan?
4	Apakah aplikasi ini memiliki fitur dan petunjuk yang jelas?
5	Apakah aplikasi ini akan membantu Anda melacak pengeluaran harian?
6	Apakah aplikasi menyediakan laporan keuangan yang informatif dan mudah dimengerti?
7	Apakah pengguna merasa bahwa aplikasi ini memberikan kenyamanan dalam mengelola keuangan?
8	Apakah aplikasi ini bermanfaat untuk pengguna?

B. Metode Pengembangan Sistem

Metode penelitian dalam pengembangan sistem aplikasi android ini menggunakan pendekatan SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan model proses *waterfall* dengan tahapan yang dilakukan secara berurutan seperti *analysis requirement, design, implementation, testing, dan maintenance* [14].



Gambar 1. Alur Model *Waterfall*

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Usulan Prosedur Yang Baru

Pada permasalahan tersebut dianalisis bahwa metode tersebut seharusnya dapat diperbaharui atau digantikan dengan adanya teknologi. Sebuah teknologi yang selalu dipakai di keseharian para siswa, siswi dan guru. Yaitu teknologi *smartphone*, bisa dimanfaatkan dengan ditunjang aplikasi pengelolaan keuangan pribadi yaitu “saveRP”.

Dengan menggunakan sebuah aplikasi tersebut membuat siswa, siswi dan guru mempunyai rutinitas atau *habbit* yang lebih baik. Disamping itu juga dengan menggunakan dan memakai aplikasi “saveRP” dapat membuat laporan keuangan serta literasi tentang keuangan lebih baik. Aplikasi tersebut mudah dan dapat berjalan di sistem operasi

Android, dimana sistem operasi tersebut mudah digunakan dan selalu dibawa kemanapun dan kapanpun.

B. User Requirement

Setelah dilakukan penelitian maka dapat disimpulkan beberapa fitur yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi “saveRP” dalam bentuk elisitasi analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dapat membantu untuk mengetahui apa saja fitur yang diperlukan pengguna dalam pembuatan sistem agar tidak ada kesenjangan dan sistem memenuhi kebutuhan pengguna [15].

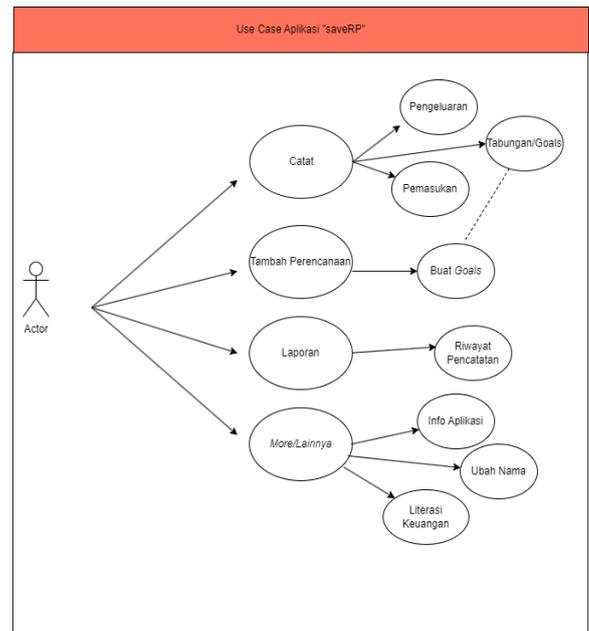
Adapun Elisitasi yang digunakan dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 2. Elisitasi Final

Fungsional	
No	Keterangan
1	Terdapat halaman <i>insert</i> nama pengguna
2	Terdapat menu <i>dashboard</i>
3	Terdapat halaman literasi keuangan
4	Terdapat fitur input data pemasukan dan pengeluaran
5	Terdapat halaman riwayat
6	Terdapat fitur <i>custom</i> tanggal riwayat
7	Terdapat menu <i>edit</i> dan <i>delete</i> data.
8	Dapat menampilkan data grafik pengeluaran
9	Terdapat fitur perencanaan keuangan
10	Terdapat kategori dalam penginputan
11	Terdapat tombol navigasi
12	Terdapat fitur <i>import</i> dan <i>export</i> data (.CSV)
13	Terdapat halaman ubah nama pengguna
Non Fungsional	
Saya ingin sistem ini dapat:	
1	Terdapat logo aplikasi (<i>splash screen</i>)
2	Terdapat tampilan informasi pada saat pertama kali membuka aplikasi
3	Mudah dalam mengakses aplikasi tersebut.
4	Antarmuka yang menarik
5	Aplikasi dapat diakses dengan android.
6	Aplikasi berjalan dapat berjalan secara <i>offline</i>

C. Diagram Rancangan Sistem.

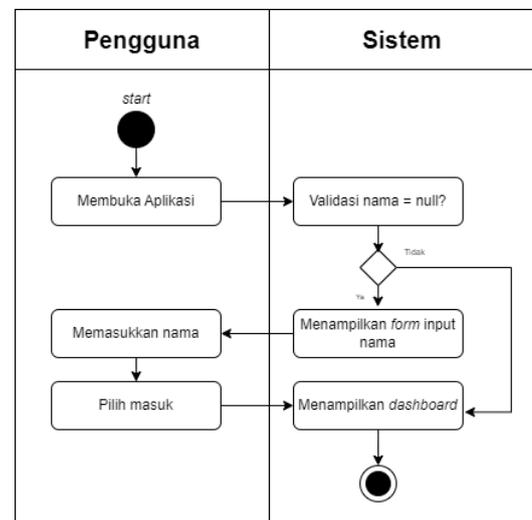
Rancangan pembuatan aplikasi “saveRP” akan dijelaskan UML yang terdiri dari empat jenis diagram, yakni *Use case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *Class Diagram*.



Gambar 2. Use Case Aplikasi "saveRP"

Pada gambar 2. menampilkan *Use Case* aplikasi “saveRP” yang memperlihatkan aktor yaitu siswa dapat mengakses aplikasi dan menjelaskan tahap-tahap yang akan dilalui pengguna.

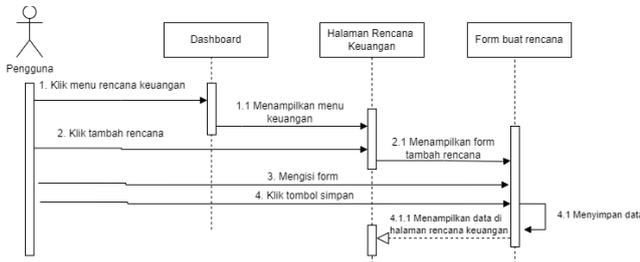
Kemudian ada *Activity diagram* digunakan untuk merinci perilaku dinamis sistem dengan menggambarkan aliran pesan dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya. Tujuannya adalah menangkap dinamika dalam sistem secara visual melalui representasi grafis alur aktivitas.



Gambar 3. Activity Diagram Input Nama Pengguna

Pada gambar 3. menjelaskan salah satu aktivitas pengguna yaitu memasuki *dashboard* yang mengharuskan siswa untuk menginput nama sebagai identitas pengguna aplikasi. Dalam gambar dijelaskan sistem memvalidasi sebuah nama dalam aplikasi “saveRP” bernilai *null* untuk mendeteksi pengguna sudah menginput nama atau masih *null*.

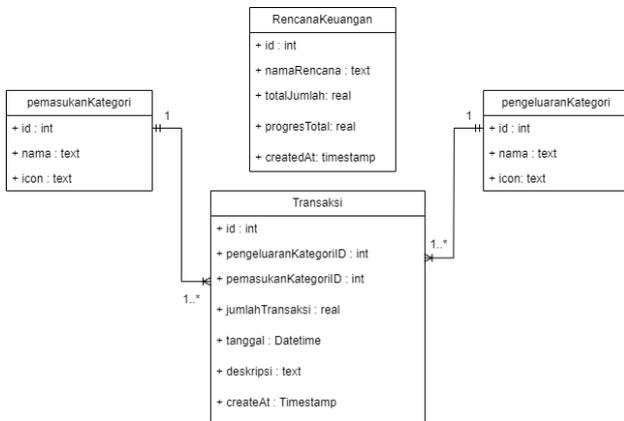
Sequence Diagram menggambarkan keterkaitan antara berbagai objek secara berurutan dalam rentang waktu tertentu. Hal ini untuk memperlihatkan serangkaian pesan yang dipertukarkan antara objek dan interaksi yang terjadi di dalam sistem.



Gambar 4. Sequence Diagram Buat Rencana Baru

Dalam gambar 4. menjelaskan salah satu interaksi yang terjadi ketika pengguna ingin membuat rencana baru dalam menabung. Pengguna yaitu siswa akan di melalui 3 halaman dalam aplikasi yaitu dashboard, halaman rencana dan form buat rencana untuk menginput rencana baru.

Lalu yang terakhir ada class diagram. Pada gambar 5. menjelaskan Class diagram ini mempunyai 4 tabel, yaitu pemasukanKategori, pengeluaranKategori, Transaksi dan RencanaKeuangan. Dalam 4 tabel tersebut hanya 3 tabel yang mempunyai relationship atau relasi yaitu pengeluaranKategori dengan transaksi yang mempunyai hubungan one-to-many dan pemasukanKategori dengan transaksi juga memiliki one-to-many sebagai relasinya.



Gambar 5. Rancangan Class Diagram

D. Tampilan Sistem



Gambar 6. Tampilan Halaman Input Nama Pengguna

Pada gambar 6. merupakan tampilan pada aplikasi yang berguna untuk memasukan nama pengguna sebagai identitas pengguna yang akan ditampilkan di menu dashboard maupun menu lainnya.

Pada gambar 7. merupakan tampilan halaman utama yang memberikan informasi nama, grafik dan pengeluaran terbesar pada jangka waktu 30 hari.



Gambar 7. Tampilan Dashboard

Pada gambar 8. merupakan halaman yang menampilkan tentang pengetahuan tentang keuangan yang dapat mengedukasi para pengguna dalam merancang keuangan pribadi.



Gambar 8. Tampilan Literasi Keuangan



Gambar 9. Tampilan Input Pengeluaran dan Pemasukan

Pada gambar 9. merupakan tampilan fitur utama yang berfungsi untuk menginput pengeluaran dan pemasukan keuangan pengguna. Dalam tampilan ini berisikan kategori, tanggal, jumlah uang dan deskripsi transaksi yang dapat memudahkan pencarian saat transaksi ingin diubah maupun di hapus.

E. Black Box Testing

Berikut adalah *Black Box Testing* pada sistem yang diusulkan dapat dilihat di tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 3. Black Box Testing

No	Skenario	Hal Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Membuka aplikasi	Menampilkan logo aplikasi	Sistem menampilkan logo aplikasi dengan <i>SplashScreen</i>	<i>Valid</i>
2	Tidak memasukan input nama (<i>null</i>)	Pengguna tidak dapat ke halaman <i>dashboard</i>	Sistem tetap mengizinkan untuk masuk ke halaman <i>dashboard</i>	<i>Valid</i>
3	Memasukkan nama pengguna	Berhasil ke <i>dashboard</i> dan menyimpan	Sistem mengizinkan untuk masuk	<i>Valid</i>

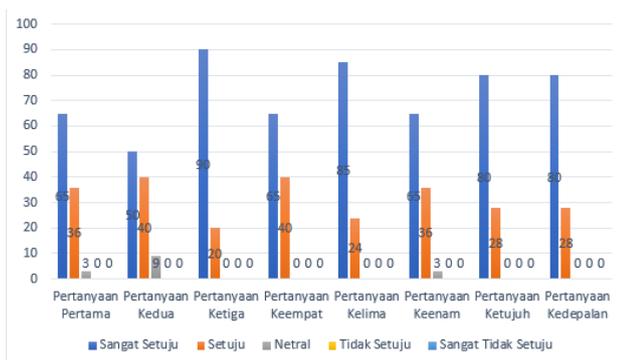
		nama pengguna sebagai identitas pengguna aplikasi	ke halaman <i>dashboard</i> dan menyimpan nama sebagai identitas pengguna aplikasi	
4	Klik menu transaksi	Sistem menampilkan transaksi yang sudah diinput.	Sistem menampilkan pencatatan yang diurutkan oleh filter tanggal	<i>Valid</i>
5	Klik menu lainnya	Sistem menampilkan halaman lainnya	Sistem menampilkan halaman lainnya yang terdiri dari <i>import/export</i> , ubah nama, informasi aplikasi dan literasi keuangan.	<i>Valid</i>
6	Klik tambah transaksi pengeluaran, pemasukan dan rencana keuangan	Sistem mencatat transaksi	Sistem mencatat pencatatan sesuai kategori yang dimasukkan	<i>Valid</i>
7	Klik menu rencana keuangan	Sistem menampilkan daftar rencana keuangan	Sistem menampilkan daftar rencana keuangan yang sudah dibuat	<i>Valid</i>
8	Klik cari data	Sistem menampilkan berdasarkan <i>keyword</i> yang dicari sesuai dengan deskripsi transaksi	Sistem menampilkan data pencatatan yang dicari sesuai <i>keyword</i> dari deskripsi transaksi	<i>Valid</i>
9	Klik hapus data	Data pencatatan dihapus	Sistem menghapus data transaksi	<i>Valid</i>
10	Klik ubah data	Data pencatatan sukses diubah	Sistem sukses mengubah data dan kembali menampilkan halaman transaksi	<i>Valid</i>
11	Import dan Export data	Sistem akan export database sebagai backup dan memasukkan ke database jika pengguna mengimport data.	Sistem memuat data pencatatan saat <i>export</i> dan mendownload data berformat <i>.CSV</i>	<i>Valid</i>
12	Klik ubah nama	Sistem akan mengubah nama sebagai identitas pengguna	Sistem memuat form ubah nama dan mengubah nama setelah di submit	<i>Valid</i>

F. Hasil Pengujian UAT (User Acceptance Test)

Aplikasi diuji coba oleh 23 responden, responden tersebut adalah siswa SMK dengan usia diatas 17 tahun. Pengujian dilakukan di sekolah SMK Pancakarya Tangerang yang berada di kawasan pendidikan cikokol, tepatnya di Jl. Perintis Kemerdekaan I No.1, RT.007/RW.003, Babakan, Kec. Tangerang, Kota Tangerang, Banten 15118. Berikut ini adalah pertanyaan kuesioner yang kemudian akan diolah dengan menggunakan metode UAT (User Acceptance Testing) yang dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 4. Data Kuesioner Setelah Diolah

No	Pertanyaan	Nilai					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	Secara keseluruhan apakah penggunaan aplikasi ini memuaskan?	0	0	3	36	65	104
2	Apakah tampilan pada aplikasi ini menarik?	0	0	9	40	50	89
3	Apakah penggunaan pada aplikasi ini mudah digunakan?	0	0	0	20	90	110
4	Apakah aplikasi ini memiliki fitur dan petunjuk yang jelas?	0	0	0	40	65	105
5	Apakah aplikasi ini akan membantu Anda melacak pengeluaran harian?	0	0	0	24	85	109
6	Apakah aplikasi menyediakan laporan keuangan yang informatif dan mudah dimengerti?	0	0	3	36	65	104
7	Apakah pengguna merasa bahwa aplikasi ini memberikan kenyamanan dalam mengelola keuangan?	0	0	0	28	80	108
8	Apakah aplikasi ini bermanfaat untuk pengguna?	0	0	6	28	80	108



Gambar 10. Diagram Kuesioner

Pada gambar 10. merupakan diagram hasil dari kuesioner yang telah diolah menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase (x)} = \frac{A}{B} \times 100\% \tag{1}$$

Keterangan:

A : banyaknya siswa yang memberi tanggapan.

B : jumlah keseluruhan siswa yang memberikan tanggapan

Berdasarkan hasil dari jumlah masing-masing pertanyaan akan dicari persentasenya, lalu setelah semua pertanyaannya akan diolah lagi rata-ratanya untuk menentukan aplikasi ini apakah efektif, bermanfaat dan layak untuk digunakan.

1. Analisa Pertanyaan Pertama

Berdasarkan hasil perhitungan dari analisis pertanyaan pertama dari 23 responden adalah 104. Nilai rata-rata yang diperoleh adalah $104/23=4,52$. Maka persentase nilai pertanyaan pertama adalah $4,52/5 \times 100\% = 90,4\%$

2. Analisa Pertanyaan Kedua

Berdasarkan hasil perhitungan dari analisis pertanyaan kedua dari 23 responden adalah 89. Nilai rata-rata yang diperoleh adalah $89/23=3,87$. Maka persentase nilai pertanyaan kedua adalah $3,87/5 \times 100\% = 77,4\%$

3. Analisa Pertanyaan Ketiga

Berdasarkan hasil perhitungan dari analisis pertanyaan ketiga dari 23 responden adalah 110. Nilai rata-rata yang diperoleh adalah $110/23=4,78$. Maka persentase nilai pertanyaan ketiga adalah $4,78/5 \times 100\% = 95,6\%$

4. Analisa Pertanyaan Keempat

Berdasarkan hasil perhitungan dari analisis pertanyaan keempat dari 23 responden adalah 105. Nilai rata-rata yang diperoleh adalah $105/23=4,57$. Maka persentase nilai pertanyaan keempat adalah $4,57/5 \times 100\% = 91,4\%$

5. Analisa Pertanyaan Kelima

Berdasarkan hasil perhitungan dari analisis pertanyaan kelima dari 23 responden adalah 109. Nilai rata-rata yang diperoleh adalah $109/23=4,74$. Maka persentase nilai pertanyaan kelima adalah $4,74/5 \times 100\% = 94,8\%$

6. Analisa Pertanyaan Keenam

Berdasarkan hasil perhitungan dari analisis pertanyaan keenam dari 23 responden adalah 104. Nilai rata-rata yang diperoleh adalah $104/23=4,52$. Maka persentase nilai pertanyaan keenam adalah $4,18/5 \times 100\% = 90,4\%$

7. Analisa Pertanyaan Ketujuh

Berdasarkan hasil perhitungan dari analisis pertanyaan ketujuh dari 23 responden adalah 108. Nilai rata-rata yang diperoleh adalah $108/23=4,70$. Maka persentase nilai pertanyaan ketujuh adalah $4,70/5 \times 100\% = 94\%$

8. Analisa Pertanyaan Kedelapan

Berdasarkan hasil perhitungan dari analisis pertanyaan kedelapan dari 23 responden adalah 108. Nilai rata-rata yang diperoleh adalah $108/23=4,70$. Maka persentase nilai pertanyaan kedelapan adalah $4,70/5 \times 100\% = 94\%$

Hasil kuesioner yang didapat dari 23 responden dengan rata-rata persentase 91%, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi "saveRP" ini memiliki efektivitas dalam membantu

siswa dalam mencapai aksesibilitas, pelaporan dan efektif untuk mengelola keuangan pribadi.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Sistem pencatatan keuangan "saveRP" dirancang dengan metode waterfall untuk membantu mengelola keuangan pribadi, bertujuan mencapai kestabilan keuangan, dengan fitur perencanaan, pencatatan, dan laporan yang efektif bagi pengguna, terutama siswa. Aplikasi ini memberikan kemudahan, akurasi data, dan analisis mendalam dalam merumuskan strategi keuangan yang berkelanjutan. Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan agar fitur grafik pelaporan dapat menampilkan tanggal yang dapat disesuaikan, sistem dilengkapi dengan kemampuan backup data melalui cloud untuk mempermudah pengguna mengganti perangkat, serta penelitian lanjutan untuk pengembangan pada perangkat selain Android.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Iqbal, R. Tullah, and M. Michael, "Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Pada Usaha Kecil Menengah (UKM)," *Acad. J. Comput. Sci. Res.*, vol. 4, no. 1, pp. 48–53, 2022, doi: 10.38101/ajcsr.v4i1.439.
- [2] M. F. Aziz and C. B. Sanjaya, "Aplikasi Kas Berbasis Flutter untuk Meningkatkan Efisiensi Pencatatan Transaksi Keuangan," *J. Krisnadana*, vol. 3, no. 1, pp. 34–48, 2022, doi: 10.58982/krisnadana.v3i1.472.
- [3] M. N. Fuadi and S. Trisnaningsih, "Pengaruh Literasi Keuangan Dan Lingkungan Sosial Terhadap Perencanaan Keuangan Pribadi," *J. Proaksi*, vol. 9, no. 2, pp. 97–111, 2022, doi: 10.32534/jpk.v9i2.2332.
- [4] D. A. F. Nasution, W. Syaputri, and D. Lestari, "PENGARUH PERILAKU SHOPAHOLIC TERHADAP KEPUTUSAN GAYA HIDUP (Studi Kasus: Mahasiswa Kota Medan GEN Z)," *MUFAKAT J. Ekon. Manajemen, dan Akunt.*, vol. 2, no. 2, 2023.
- [5] A. Wijandari, S. Arifin, N. I. Maulana, P. Rahmadani, and A. Mulani, "Pengelolaan Uang Saku Siswa pada Masa Pandemi Covid-19 di SMK Bina Mandiri Multimedia," *J. Pengabd. Masy. Madani*, vol. 2, no. 1, pp. 108–113, 2022, doi: 10.51805/jpmm.v2i1.74.
- [6] H. Purwanto, R. W. Nugraha, D. S. Hamdani, and M. Rizky, "Pengelolaan Keuangan Pribadi Menggunakan Teknologi Citra Digital Berbasis Website," *is Best Account. Inf. Syst. Inf. Technol. Bus. Enterp. this is link OJS us*, vol. 7, no. 2, pp. 136–150, 2023, doi: 10.34010/aisthebest.v7i2.8957.
- [7] N. Mohamad Hazeel Amirul Zainuddin, S. Mohd Yasin, and F. Sains Komputer dan Teknologi Maklumat, "Pembangunan Aplikasi Perancang Bajet (iBajet) Budget Planner Application Development (iBudget)," *Appl. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 3, no. 1, pp. 878–888, 2022, [Online]. Available: <https://doi.org/10.30880/aitcs.2022.03.01.059>
- [8] N. G. Ji and R. Darman, "MyMoney: Money Management and Tracking Application," vol. 3, no. 2, pp. 442–459, 2022.
- [9] G. Marpaung and T. Informasi, "Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis iOS untuk Manajemen Keuangan Pribadi dengan Fitur Pencatatan Pengeluaran dan Laporan Keuangan," vol. 3, no. 4, pp. 1–22, 2023.
- [10] A. Rosidi and A. Afriyudi, "Aplikasi Pencatatan Keuangan Pribadi Berbasis Web Mobile," *J. Teknol. Inform. dan Komput.*, vol. 9, no. 1, pp. 100–113, 2023, doi: 10.37012/jtik.v9i1.1447.
- [11] T. Triono, E. T. B. Waluyo, and A. Friscaleni, "Sistem Manajemen Aset Berbasis Web Pada UDD PMI Kabupaten Tangerang," *Acad. J. Comput. Sci. Res.*, vol. 3, no. 2, pp. 1–5, 2021, doi: 10.38101/ajcsr.v3i2.376.
- [12] S. Tjandra *et al.*, "Pengembangan Aplikasi Pengaturan Keuangan Pribadi Berbasis Android," *J. Tek. Ind.*, vol. 25, no. 2, pp. 39–47, 2022, [Online]. Available: <https://univ45sby.ac.id/ejournal/index.php/industri/article/view/306>
- [13] A. Prakosa, "Edukasi Penggunaan Aplikasi Money Manager Untuk Perencanaan Finansial di Karang Taruna Kembaran," *J. Pustaka Mitra (Pusat Akses Kaji. Mengabdikan Terhadap Masyarakat)*, vol. 2, no. 1, pp. 1–5, 2022, doi: 10.55382/jurnalpustakamitra.v2i1.114.
- [14] J. S. D. Raharjo, A. Sidik, and N. Marbun, "Aplikasi Koperasi Simpan Pinjam Berbasis Web (Studi Kasus Torus Jaya Mandiri)," *Acad. J. Comput. Sci. Res.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–4, 2021, doi: 10.38101/ajcsr.v3i1.329.
- [15] I. Saputri, M. D. Irawan, and M. Alfarisi, "BULLETIN OF COMPUTER SCIENCE RESEARCH Implementasi Metode Waterfall Dalam Sistem Aplikasi Money Recording Berbasis Web," vol. 4, no. 2, pp. 181–187, 2024, doi: 10.47065/bulletincsr.v4i2.326.