

# APLIKASI MANAJEMEN KEUANGAN BERBASIS ANDROID TERINTEGRASI SISTEM PENGINGAT DAN PENCATAT KEUANGAN

Fransiskus Fernando<sup>1</sup>, Genrawan Hoendarto<sup>2</sup>, Thommy Willay<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Informatika, <sup>3</sup> Sistem Informasi, Universitas Widya Dharma, Pontianak

e-mail: <sup>1</sup>fransiskusfernando79@gmail.com, <sup>2</sup>genrawan@widyadharm.ac.id, <sup>3</sup>w.thommy@gmail.com

## Abstract

*The advancement of information technology has had a significant impact on society. One of the impacts is the development of science-based applications using the Android system. Android has become the most widely used mobile operating system due to its open-source nature, which makes it easier for developers to create Android applications. The Android operating system was developed by Android Inc, which was later acquired by Google in 2005 and officially released in 2007 by Google in conjunction with the Open Handset Alliance. Financial management is one way to understand and control one's finances. Financial record-keeping is essential to know the cash flow and how much money they spend. Saving money is the next solution in financial management that can be done with any amount, small or large, according to one's financial ownership. In this case, saving can be organized in stages, daily, weekly, and monthly. The conclusion, the author intends to develop a financial management app and a savings plan that can be used through Android-based smartphones. This application is designed to facilitate users in recording daily expenses and income as well as implementing the provided savings plan. With this application, it is expected that users can perform financial management more easily and effectively.*

**Keywords:** financial management, saving, recording, android.

## Abstrak

Perkembangan teknologi informasi yang semakin maju telah memberikan dampak signifikan pada kehidupan masyarakat. Salah satu dampak tersebut adalah berkembangnya aplikasi ilmu pengetahuan yang berbasis sistem *android*. *Android* menjadi sistem operasi *mobile* yang paling banyak digunakan karena sifatnya yang *open source* memudahkan pengembang untuk membuat aplikasi *Android*. Sistem operasi *Android* dikembangkan oleh *Android Inc*, kemudian diakuisisi oleh *Google* pada tahun 2005 dan dirilis resmi pada tahun 2007 oleh *Google* bersamaan dengan *Open Handset Alliance*. Manajemen keuangan merupakan salah satu cara untuk memahami dan mengendalikan keuangan seseorang. Pencatatan keuangan sangat penting untuk mengetahui aliran dana dan seberapa besar uang yang mereka belanjakan. Menabung merupakan solusi selanjutnya dalam manajemen keuangan yang dapat dilakukan dengan nominal berapa saja, baik kecil maupun besar sesuai dengan kepemilikan keuangan. Dalam hal ini, dapat diatur dengan tahapan menabung baik harian, mingguan, dan bulanan. Kesimpulan yang didapat, penulis bermaksud mengembangkan aplikasi bantu manajemen keuangan dan rancangan tahapan menabung yang dapat digunakan melalui *smartphone* berbasis *Android*. Aplikasi ini dirancang agar dapat memudahkan pengguna dalam mencatat pengeluaran dan pemasukan sehari-hari serta menjalankan rancangan menabung yang telah disediakan tahapannya. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini, pengguna dapat melakukan manajemen keuangan dengan lebih mudah dan efektif.

**Kata Kunci:** manajemen keuangan, menabung, pencatatan, *android*.

## 1. PENDAHULUAN

Manajemen keuangan pribadi adalah suatu konsep yang mengacu pada cara individu mengelola keuangan mereka sendiri. Meliputi aktivitas seperti perencanaan, pengelolaan, dan pengaturan keuangan pribadi, manajemen keuangan pribadi penting untuk mencapai kebebasan finansial di masa depan. Dalam pengelolaan keuangan pribadi, salah satu komponen penting adalah menabung. Dengan menabung, individu dapat membangun pondasi keuangan yang kuat dan mencapai tujuan keuangan jangka panjang mereka. Selain menabung, pencatatan keuangan juga menjadi hal yang penting. Pencatatan keuangan membantu individu untuk memantau dan mengontrol pengeluaran serta pemasukan. Dengan pencatatan keuangan yang baik, individu dapat mengidentifikasi pengeluaran yang tidak perlu dan menentukan prioritas pengeluaran mereka. Dalam era teknologi saat ini, penggunaan *smartphone android* semakin populer dan terus berkembang. Oleh karena itu, perancangan aplikasi manajemen keuangan pribadi yang dapat digunakan melalui *smartphone android* menjadi solusi praktis dan efektif untuk membantu individu dalam mengatur keuangan pribadi mereka. Dalam penelitian ini, penulis

akan membahas rancangan dan implementasi aplikasi manajemen keuangan pribadi. Diharapkan aplikasi ini dapat membantu individu dalam mencapai tujuan keuangan mereka secara lebih efektif dan efisien.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Rancangan Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Sistem, dan Aplikasi Perancangan Sistem

#### 2.1.1 Rancangan Penelitian

Penulis melakukan penyusunan penelitian dengan menggunakan desain penelitian deskriptif dengan mempelajari literatur-literatur yang berkaitan dengan penelitian untuk mengetahui cara merancang suatu aplikasi manajemen keuangan yang mengintegrasikan penjadwalan dan pencatatan menabung.

#### 2.1.2 Teknik Pengumpulan Data

Penulis menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara mencari sumber-sumber yang relevan dengan aplikasi yang dibangun dan memperkuat teori-teori yang telah tersedia agar memberikan data yang valid. Sumber-sumber yang digunakan meliputi jurnal ilmiah, buku, dan *e-book* yang berkaitan dengan topik penelitian yaitu manajemen keuangan berbasis android terintegrasi sistem pengingat dan pencatat keuangan.

#### 2.1.3 Teknik Analisis Sistem

Penulis menggunakan teknik analisis sistem, yaitu dengan menggunakan teknik berorientasi objek. Alat yang digunakan sebagai pemodelan sistem adalah menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) yang berperan membantu menggambarkan prosedur dan aliran data yang terdapat pada perancangan aplikasi manajemen keuangan.

#### 2.1.4 Aplikasi Perancangan Sistem

Aplikasi perancangan sistem yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah menggunakan pemrograman *mobile* dengan *Android Studio Chipmunk 2021.2.1* untuk merancang perangkat lunak serta menggunakan *sqlite* sebagai *database* untuk menyimpan data.

### 2.2 Landasan Teori

#### 2.2.1 Data

Data juga dapat dianalogikan sebagai bahan mentah sedangkan hasil pengolahan produksinya disebut bahan jadi yaitu berupa informasi<sup>[1]</sup>. Data adalah berupa simbol, gambar, angka, atau peristiwa yang bisa dipercaya kebenarannya<sup>[2]</sup>.

#### 2.2.2 Informasi

Informasi adalah data yang disajikan dalam bentuk formulir yang berguna dalam kegiatan pembuatan keputusan<sup>[3]</sup>. Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya<sup>[4]</sup>.

#### 2.2.3 Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah suatu proses untuk membuat dan mendesain sistem yang baru<sup>[5]</sup>. Perancangan sistem adalah suatu proses memahami suatu sistem yang kemudian akan dirancang sistem informasi yang berbasis komputer, dimana hasilnya nanti adalah berupa sistem terkomputerisasi<sup>[6]</sup>.

#### 2.2.3 Perancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka merupakan suatu proses menyusun dan menganalisis sistem secara fisik maupun non fisik untuk dapat dimanfaatkan ke depannya<sup>[7]</sup>. Desain antarmuka pengguna berfokus pada interaksi pengguna dengan *output* komputer di layar<sup>[8]</sup>.

#### 2.2.4 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data merupakan komponen mendasar suatu sistem informasi, dimana pengembangan atau penggunaannya harus dilihat dari perspektif yang lebih luas berdasarkan kebutuhan organisasi<sup>[9]</sup>.

#### 2.2.5 Manajemen

Manajemen adalah suatu proses atau kerangka kerja yang melibatkan bimbingan atau pengarahan suatu kelompok orang-orang ke arah tujuan-tujuan organisasional atau maksud-maksud yang nyata<sup>[10]</sup>. Manajemen adalah ilmu dan seni dalam merencanakan, mengorganisasi, memimpin serta mengendalikan semua sumber daya organisasi untuk mencapai berbagai sasaran yang ditetapkan secara efektif dan efisien<sup>[11]</sup>.

#### 2.2.6 Keuangan

Keuangan adalah beberapa lembar kertas yang berisi tulisan angka-angka namun sangat penting juga untuk memikirkan aset nyatanya yang berada di balik angka tersebut<sup>[12]</sup>. Keuangan sendiri berasal dari kata dasar uang. Dalam organisasi, uang adalah salah satu sumber daya yang dimiliki disamping sumber daya lain seperti manusia (*man*), bahan-bahan (*material*), mesin (*machine*), metode (*method*), dan pasar (*market*)<sup>[13]</sup>.

#### 2.2.7 Android

*Android* merupakan sistem operasi yang banyak digunakan pada perangkat yang dewasa ini sangat terkenal dan populer digunakan pada ponsel cerdas<sup>[14]</sup>. *Android* merupakan Sistem Operasi berbasis LINUX dengan sumber kode terbuka dibawah lisensi APACHE 2.0 yang dibuat beragam perangkat yang berbeda<sup>[15]</sup>.

#### 2.2.8 Android Studio

*Android studio* merupakan *Integrated Development Environment* (IDE) atau dalam artian lain adalah sebuah lingkungan pengembangan terintegrasi resmi yang memang dirancang khusus untuk pengembangan sistem operasi *Google Android*<sup>[16]</sup>.

### 2.2.9 Unified Modeling Language (UML)

*Unified Modelling Language* (UML) adalah sebuah ‘bahasa’ yang telah menjadi standar dalam industri untuk masalah visualisasi, merancang, dan mendokumentasikan sistem piranti lunak<sup>[17]</sup>.

### 2.2.10 SQLite

SQLite merupakan *database* ringan yang dikhususkan untuk aplikasi-aplikasi berukuran kecil yang dapat disimpan pada satu *file disk*<sup>[18]</sup>. SQLite merupakan sistem manajemen *database* relasional yang dibangun dalam sebuah *library* bahasa pemrograman C<sup>[19]</sup>.

### 2.2.11 Black Box Testing

*Black box testing* merupakan pengujian kualitas perangkat lunak yang berfokus pada fungsionalitas perangkat lunak. *Black box testing* bertujuan untuk menemukan fungsi yang tidak benar, kesalahan antarmuka, kesalahan pada struktur data, kesalahan performansi, kesalahan inisiasi dan terminasi<sup>[20]</sup>.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Manajemen Keuangan

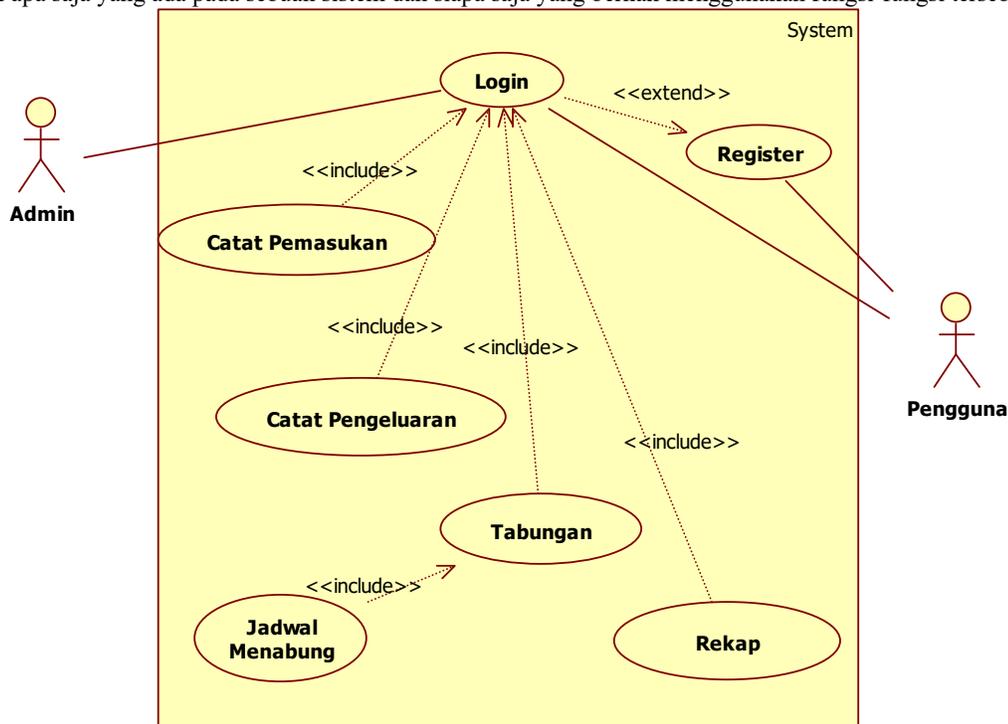
Manajemen memiliki banyak makna yang luas, termasuk manajemen keuangan, waktu, biaya, produksi, dan lainnya. Secara umum, manajemen adalah serangkaian aktivitas yang ditujukan pada sumber daya organisasi untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Aplikasi manajemen keuangan pribadi membantu pengguna dalam pengelolaan keuangan dan sebagai media penyimpan informasi terkait manajemen keuangan sehari-hari. Aplikasi ini juga merupakan opsi praktis untuk mengelola keuangan dengan menggunakan *smartphone*, dengan menyediakan jadwal penabungan dan tips penabungan dalam fiturnya.

### 3.2 Perancangan Unified Modeling Language (UML)

*Unified Modeling Language* (UML) merupakan salah satu alat bantu dalam pengembangan sistem berorientasi objek yang disebabkan karena menyediakan bahasa pemodelan visual yang memungkinkan bagi pengembangan sistem untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk yang baku dan mudah dimengerti.

#### 3.2.1 Diagram Use Case

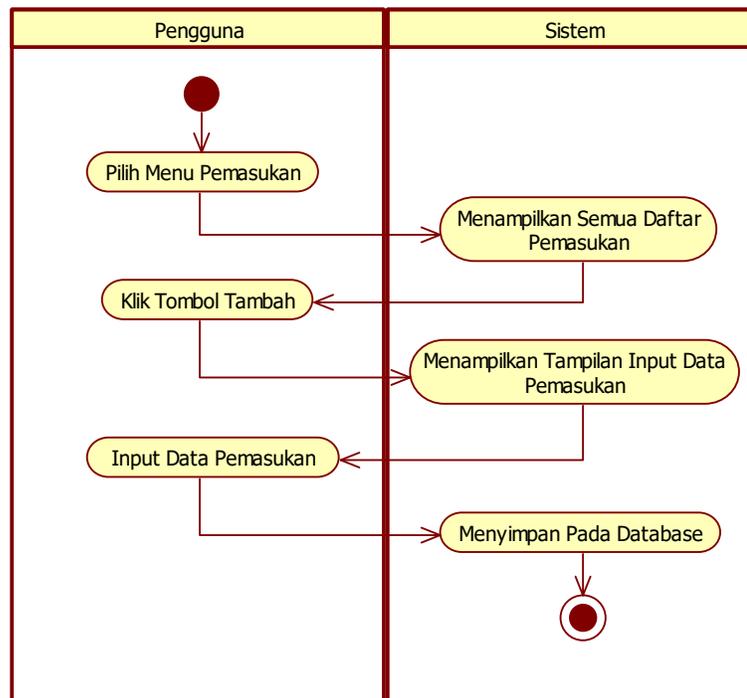
Diagram *use case* digunakan untuk mendeskripsikan interaksi antara pengguna dan admin dengan sistem yang dibuat secara berurutan dalam aplikasi yang dirancang. Diagram *use case* merupakan sebuah gambaran dari fungsi sistem yang dipandang dari sudut pandang pemakai. Diagram *use case* juga digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada pada sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.



Gambar 1. Diagram Use Case

#### 3.2.2 Diagram Aktivitas Pemasukan

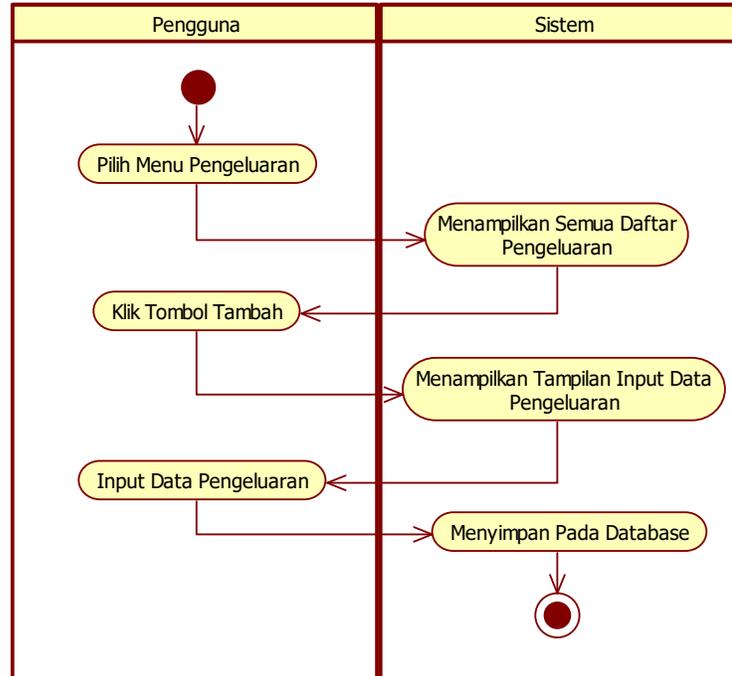
Diagram aktivitas pemasukan, berdasarkan gambar terjadi proses antara pengguna dan sistem yang diawali dengan pengguna memilih menu pemasukan. Sistem akan menampilkan daftar yang ada di *database* pemasukan ke tampilan *form* pemasukan. Pengguna mengklik tombol tambah dan sistem akan menampilkan *form input* data pemasukan, *form input* data pemasukan digunakan untuk menambahkan data pemasukan keuangan.



Gambar 2. Diagram Aktivitas Pemasukan

### 3.2.3 Diagram Aktivitas Pengeluaran

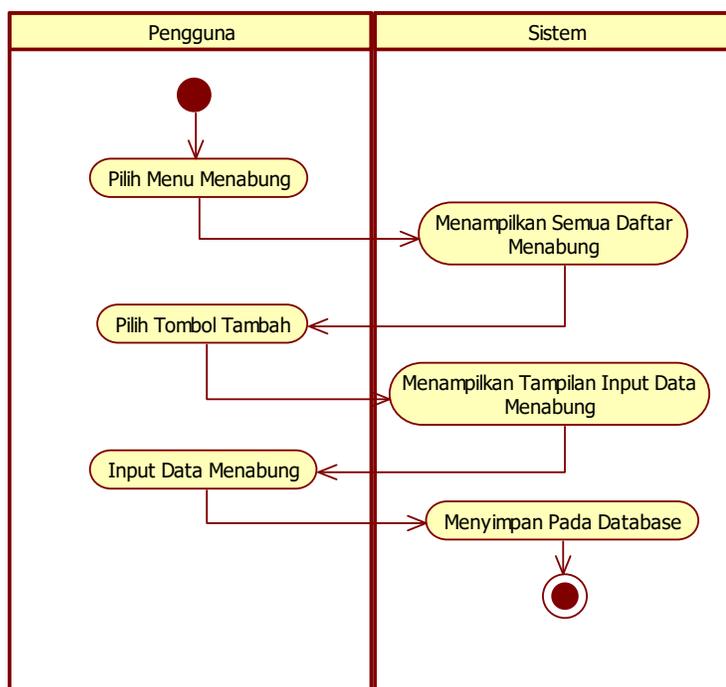
Diagram aktivitas pengeluaran, berdasarkan gambar terjadi proses antara pengguna dan sistem yang diawali dengan pengguna memilih menu pengeluaran. Sistem akan menampilkan daftar yang ada di *database* pengeluaran ke tampilan *form* pengeluaran. Pengguna mengklik tombol tambah dan sistem akan menampilkan *form input* data pengeluaran, *form input* data pengeluaran digunakan untuk menambahkan data pengeluaran keuangan.



Gambar 3. Diagram Aktivitas Pengeluaran

### 3.2.4 Diagram Aktivitas Penabungan

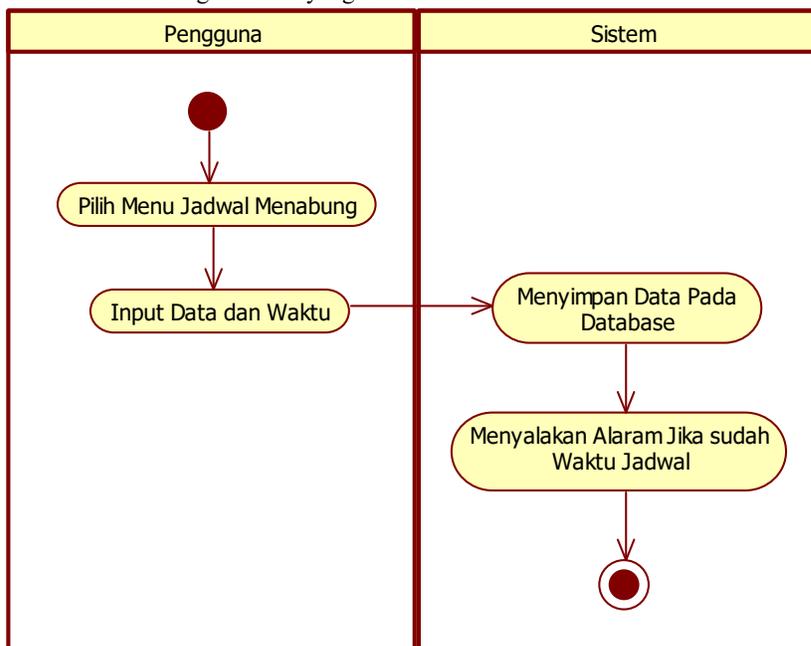
Diagram aktivitas penabungan, berdasarkan gambar terjadi proses antara pengguna dan sistem yang diawali dengan pengguna memilih menu penabungan. Sistem akan menampilkan daftar yang ada di *database* penabungan ke tampilan *form* penabungan. Pengguna mengklik tombol tambah dan sistem akan menampilkan *form input* data penabungan, *form input* data penabungan digunakan untuk menambahkan data penabungan yang terjadi.



Gambar 4. Diagram Aktivitas Penabungan

### 3.2.5 Diagram Aktivitas Penjadwalan

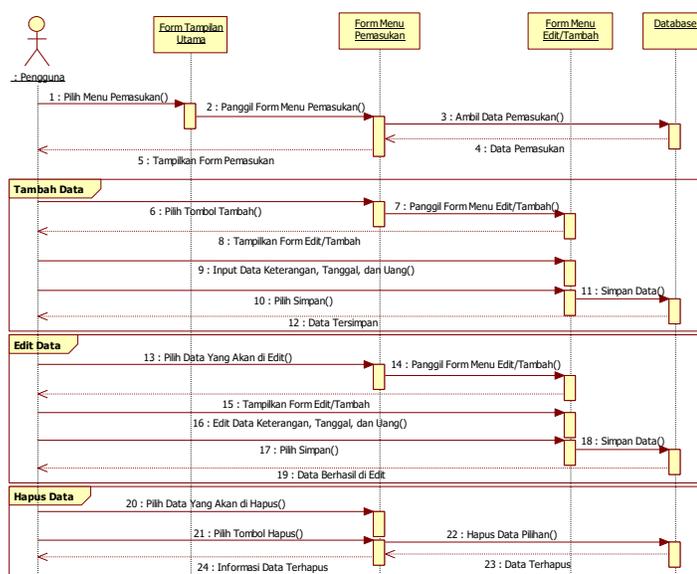
Diagram aktivitas jadwal menabung, berdasarkan gambar diagram tersebut terjadi proses antara pengguna dan sistem yang diawali dengan pengguna memilih menu jadwal menabung dan kemudian pengguna mengisi data yang terdiri dari, judul, deskripsi, tanggal, dan jam. Sistem akan menyimpan data tersebut ke dalam *database* dan akan menyalakan alarm sesuai dengan waktu yang sudah di atur.



Gambar 5. Diagram Penjadwalan

### 3.2.6 Diagram Sekuensial Pemasukan

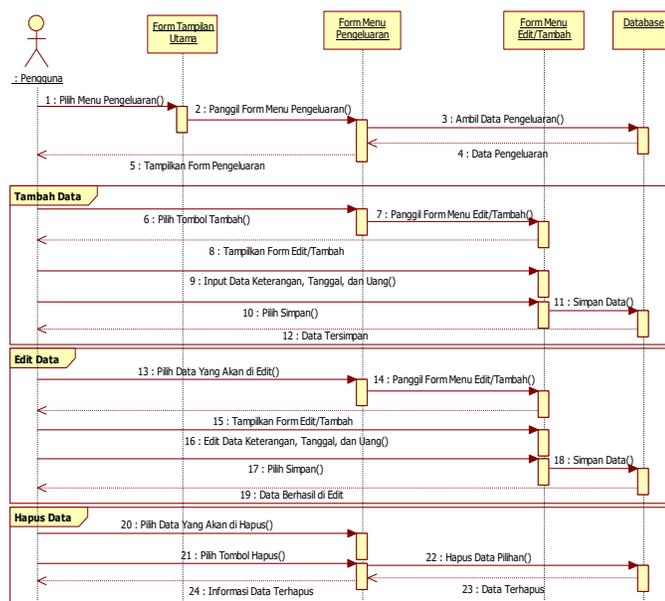
Pada sekuensial pemasukan proses dimulai ketika pengguna memilih *form* menu pemasukan dan *form* pemasukan menampilkan data dari *database*. Di *form* pemasukan, pengguna dapat melakukan tiga aksi: *input* data, *edit* data, dan hapus data. Proses *input* dimulai dengan mengklik tombol tambah pada *form* menu pemasukan dan *form* menu *edit*/tambah muncul. Di *form* tersebut, pengguna memasukkan data dan menyimpannya pada *database*. Proses *edit* dimulai dengan memilih data yang akan di-*edit*, lalu pengguna mengubah informasi dan menyimpannya pada *database*. Proses hapus dikenal juga dengan proses reset yang akan mereset data Pemasukan.



Gambar 6. Diagram Sekuensial Pemasukan

### 3.2.7 Diagram Sekuensial Pengeluaran

Diagram sekuensial pengeluaran proses dimulai dengan pengguna memilih *form* menu pengeluaran dan *form* pengeluaran menampilkan data dari *database*. Di *form* pengeluaran, pengguna dapat melakukan tiga aksi: *input* data, *edit* data, dan hapus data. Proses *input* dimulai dengan mengklik tombol tambah dan *form* menu *edit*/tambah muncul. Di *form* tersebut, pengguna memasukkan data dan menyimpannya pada *database*. Proses *edit* dimulai dengan memilih data yang akan *di*edit, lalu pengguna mengubah informasi dan menyimpannya pada *database*. Proses hapus dikenal juga dengan proses reset yang akan mereset data Pengeluaran.

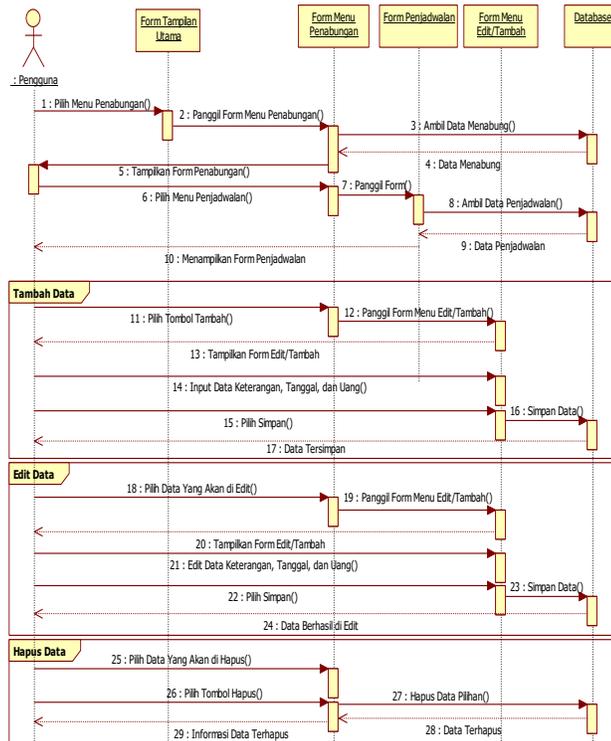


Gambar 7. Diagram Sekuensial Pengeluaran

### 3.2.8 Diagram Sekuensial Penabungan

Diagram sekuensial penabungan adalah suatu diagram yang menunjukkan urutan dari proses dalam aplikasi penabungan. Proses dimulai ketika pengguna memilih menu penabungan dan *form* penabungan akan tampil dengan data-data penabungan yang telah diambil dari *database*. Pada *form* penabungan, pengguna dapat menambahkan data penjadwalan menabung. Penjadwalan menabung digunakan oleh pengguna untuk menentukan waktu dan deskripsi mengenai penabungan. Selain itu, pengguna dapat melakukan tiga aksi serupa seperti *form* pemasukan dan pengeluaran yaitu *input* data, *edit* data, dan hapus data. Pada *input* data, proses dimulai dengan mengklik tombol tambah dan *form* menu *edit*/tambah akan tampil. Pengguna dapat meng-*input* data-data yang telah disediakan pada *form* menu *edit*/tambah dan kemudian memilih simpan, sehingga data akan tersimpan pada *database*. Pada *edit* data, proses dimulai dengan memilih data yang akan *di*edit, *form* menu *edit*/tambah akan terpanggil dan pengguna dapat mengubah informasi data yang diinginkan. Setelah selesai meng-*edit*, pengguna harus memilih simpan untuk menyimpan data pada *database*. Sedangkan pada hapus data, proses dimulai dengan

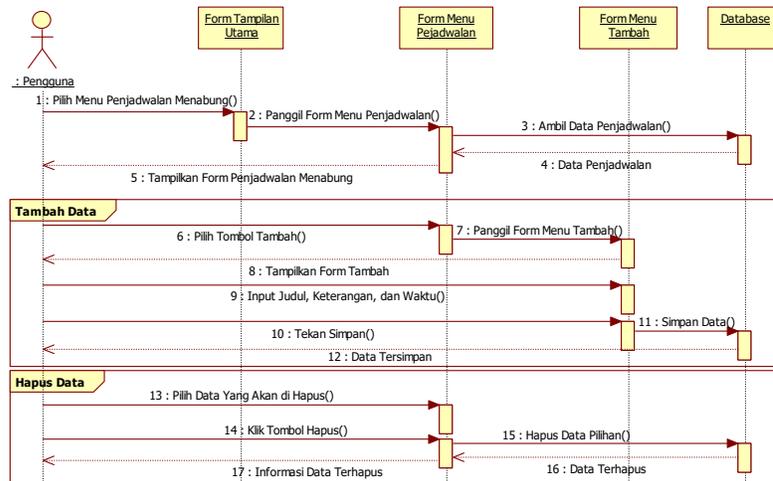
memilih data yang hendak dihapus dari *form* penabungan dan memilih tombol hapus pada *form*. Maka data yang terpilih akan terhapus dari *database* penabungan. Hapus data juga dapat dilakukan dengan memilih hapus semua untuk menghapus data secara keseluruhan dari *database* penabungan.



Gambar 8. Diagram Sekuensial Penabungan

### 3.2.9 Diagram Sekuensial Penjadwalan

Diagram sekuensial jadwal menabung proses dimulai ketika pengguna memilih menu jadwal menabung, pengguna akan diminta untuk mengisi beberapa data seperti judul, deskripsi, tanggal, dan jam. Judul merupakan informasi singkat tentang tujuan menabung yang ingin dicapai oleh pengguna, sedangkan deskripsi berisi penjelasan lebih detail mengenai tujuan menabung tersebut. Tanggal dan jam digunakan untuk menentukan waktu pelaksanaan menabung. Setelah data telah diisi, pengguna akan menekan tombol tambah untuk menyimpan data jadwal menabung tersebut. Selanjutnya, sistem akan menyimpan data tersebut ke dalam database yang telah disediakan. Database tersebut digunakan untuk menyimpan data jadwal menabung pengguna, sehingga pengguna dapat mengakses data tersebut kapan saja melalui aplikasi atau sistem manajemen keuangan yang digunakan. Setelah data jadwal menabung telah disimpan ke dalam database, sistem akan menyalakan alarm sesuai dengan waktu yang sudah diatur oleh pengguna pada data jadwal menabung tersebut. Alarm ini digunakan untuk mengingatkan pengguna bahwa saatnya untuk melakukan proses menabung sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan.



Gambar 9. Diagram Sekuensial Penjadwalan

### 3.3 Pengujian Tampilan Aplikasi

Pada perangkat yang akan digunakan memiliki spesifikasi yang berbeda-beda, maka dilakukan pengujian untuk mengetahui perbedaan tampilan dan menguji fitur-fitur aplikasi sehingga dapat diketahui perbedaan dari perangkat yang diuji. Penulis melakukan pengujian pada setiap *form*, mulai dari tahap tampilan pada *form* pertama hingga *form* terakhir. Pengujian aplikasi dilakukan dengan menggunakan beberapa jenis *smartphone* yang berbeda untuk menguji tampilan dan fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi. Berikut adalah hasil pengujian tampilan dan pengujian *black box* pada setiap tampilan yang dilakukan pada setiap *smartphone*.

#### 3.3.1 Pengujian Tampilan Pemasukan

Tabel 1. Pengujian Tampilan Pemasukan

Vivo Y12i	Samsung A30S	Realme C15	Xiaomi Poco X3 Pro
			

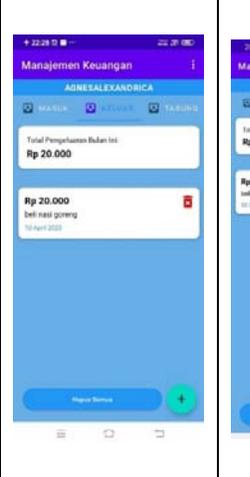
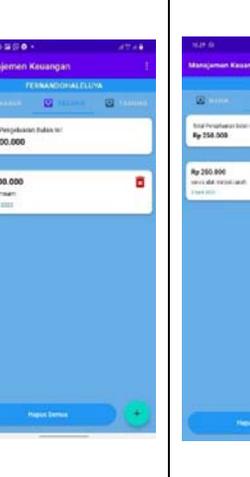
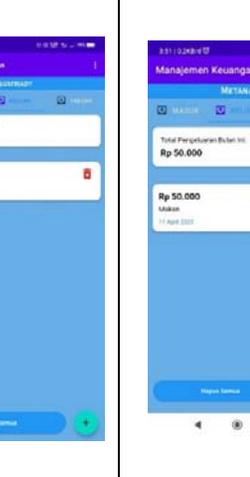
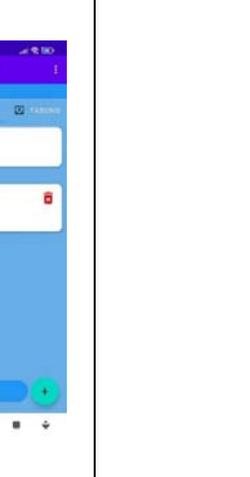
Tabel 2. Pengujian Black Box Tampilan Pemasukan

No.	Pengujian	Vivo Y12i	Samsung A30S	Realme C15	Xiaomi Poco X3 Pro
1	Apakah menampilkan halaman sesuai rancangan?	Ya	Ya	Ya	Ya
2	Apakah ukuran tampilan sesuai rancangan?	Ya	Ya	Ya	Ya
3	Apakah tombol berfungsi pada perangkat?	Ya	Ya	Ya	Ya

Dalam kesimpulan, hasil pengujian yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa aplikasi dapat berjalan dengan baik pada semua perangkat yang telah diuji, termasuk menampilkan halaman dan ukuran tampilan sesuai dengan rancangan serta tombol berfungsi dengan baik. Oleh karena itu, aplikasi yang telah peneliti buat dapat dianggap sukses dalam pengujian tampilannya.

#### 3.3.2 Pengujian Tampilan Pengeluaran

Tabel 3. Pengujian Tampilan Pengeluaran

Vivo Y12i	Samsung A30S	Realme C15	Xiaomi Poco X3 Pro
			

Tabel 4. Pengujian Black Box Tampilan Pegeluaran

No.	Pengujian	Vivo Y12i	Samsung A30S	Realme C15	Xiaomi Poco X3 Pro
1	Apakah menampilkan halaman sesuai rancangan?	Ya	Ya	Ya	Ya
2	Apakah ukuran tampilan sesuai rancangan?	Ya	Ya	Ya	Ya
3	Apakah tombol berfungsi pada perangkat?	Ya	Ya	Ya	Ya

Dalam kesimpulan, hasil pengujian yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa aplikasi dapat berjalan dengan baik pada semua perangkat yang telah diuji, termasuk menampilkan halaman dan ukuran tampilan sesuai dengan rancangan serta tombol berfungsi dengan baik. Oleh karena itu, aplikasi yang telah peneliti buat dapat dianggap sukses dalam pengujian tampilannya.

### 3.3.3 Pengujian Tampilan Penabungan

Tabel 5. Pengujian Tampilan Penabungan

Vivo Y12i	Samsung A30S	Realme C15	Xiaomi Poco X3 Pro
			

Tabel 6. Pengujian Black Box Tampilan Penabungan

No.	Pengujian	Vivo Y12i	Samsung A30S	Realme C15	Xiaomi Poco X3 Pro
1	Apakah menampilkan halaman sesuai rancangan?	Ya	Ya	Ya	Ya
2	Apakah ukuran tampilan sesuai rancangan?	Ya	Ya	Ya	Ya
3	Apakah tombol berfungsi pada perangkat?	Ya	Ya	Ya	Ya

Dalam kesimpulan, hasil pengujian yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa aplikasi dapat berjalan dengan baik pada semua perangkat yang telah diuji, termasuk menampilkan halaman dan ukuran tampilan sesuai dengan rancangan serta tombol berfungsi dengan baik. Oleh karena itu, aplikasi yang telah peneliti buat dapat dianggap sukses dalam pengujian tampilannya.

### 3.3.4 Pengujian Tampilan Penjadwalan

Tabel 7. Pengujian Tampilan Penjadwalan

Vivo Y12i	Samsung A30S	Realme C15	Xiaomi Poco X3 Pro
			

Tabel 8. Pengujian Black Box Tampilan Penjadwalan

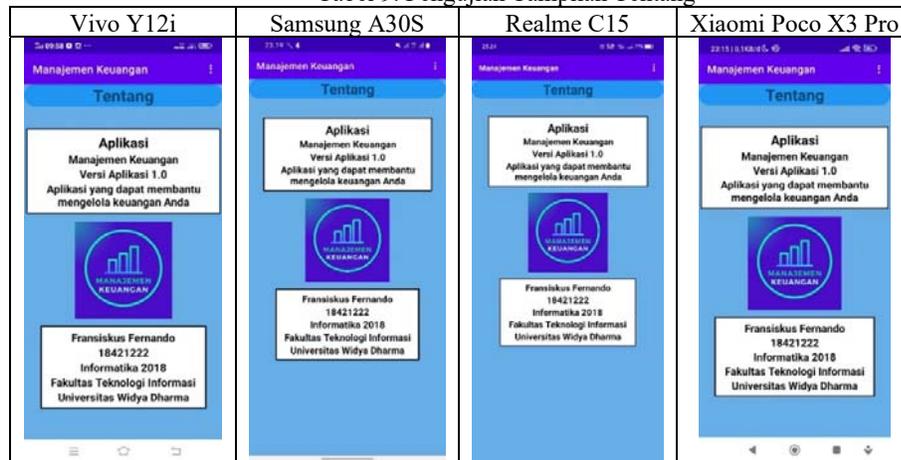
No.	Pengujian	Vivo Y12i	Samsung A30S	Realme C15	Xiaomi Poco X3 Pro
1	Apakah menampilkan halaman sesuai rancangan?	Ya	Ya	Ya	Ya
2	Apakah ukuran tampilan sesuai rancangan?	Ya	Ya	Ya	Ya
3	Apakah tombol berfungsi dengan baik pada perangkat?	Ya	Ya	Ya	Ya

Dalam kesimpulan, hasil pengujian yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa aplikasi dapat berjalan dengan baik pada semua perangkat yang telah diuji, termasuk menampilkan halaman dan ukuran tampilan sesuai dengan rancangan serta tombol berfungsi dengan baik. Oleh karena itu, aplikasi yang telah peneliti buat dapat dianggap sukses dalam pengujian tampilannya.

3.3.5 Pengujian Tampilan Tentang

Dalam kesimpulan, hasil pengujian yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa aplikasi dapat berjalan dengan baik pada semua perangkat yang telah diuji, termasuk menampilkan halaman dan ukuran tampilan sesuai dengan rancangan serta tombol berfungsi dengan baik. Oleh karena itu, aplikasi yang telah peneliti buat dapat dianggap sukses dalam pengujian tampilannya.

Tabel 9. Pengujian Tampilan Tentang

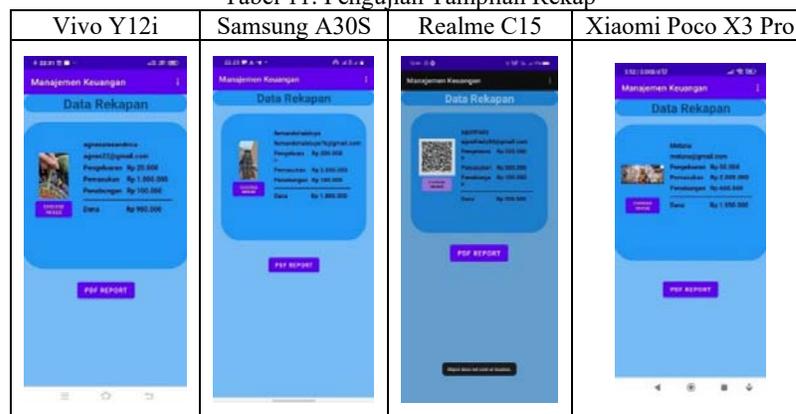


Tabel 10. Pengujian Black Box Tampilan Tentang

No.	Pengujian	Vivo Y12i	Samsung A30S	Realme C15	Xiaomi Poco X3 Pro
1	Apakah menampilkan halaman sesuai rancangan?	Ya	Ya	Ya	Ya
2	Apakah ukuran tampilan sesuai rancangan?	Ya	Ya	Ya	Ya
3	Apakah tombol dan Gambar berfungsi pada perangkat?	Ya	Ya	Ya	Ya

3.3.6 Pengujian Tampilan Rekap

Tabel 11. Pengujian Tampilan Rekap



Tabel 12. Pengujian Black Box Tampilan Rekap

No.	Pengujian	Vivo Y12i	Samsung A30S	Realme C15	Xiaomi Poco X3 Pro
1	Apakah menampilkan halaman sesuai rancangan?	Ya	Ya	Ya	Ya
2	Apakah ukuran tampilan sesuai rancangan?	Ya	Ya	Ya	Ya
3	Apakah tombol dan Gambar berfungsi baik perangkat?	Ya	Ya	Ya	Ya

Dalam kesimpulan, hasil pengujian yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa aplikasi dapat berjalan dengan baik pada semua perangkat yang telah diuji, termasuk menampilkan halaman dan ukuran tampilan sesuai dengan rancangan serta tombol berfungsi dengan baik. Oleh karena itu, aplikasi yang telah peneliti buat dapat dianggap sukses dalam pengujian tampilannya.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan seputar manajemen keuangan sehingga penulis dapat merancang dan menghasilkan sebuah aplikasi manajemen keuangan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a. Aplikasi manajemen keuangan yang dibuat dapat membantu pengguna untuk mengatur pengeluaran dan menabung dengan lebih teratur. Fitur penjadwalan dan alarm bekerja dengan baik, sehingga pengguna dapat memperoleh pengingat dan mengatur pengeluaran dengan tepat waktu.
- b. Profil pengguna menyajikan total dari pengeluaran, pemasukan, dan penabungan, serta sisa dana yang dapat membantu pengguna untuk mengawasi kondisi keuangannya. Hal ini membuat pengguna dapat lebih mudah memantau kondisi keuangannya.

#### 5. SARAN

Adapun saran yang penulis rancang setelah melakukan pengujian aplikasi, maka penulis memberikan beberapa saran agar aplikasi dapat dikembangkan dan digunakan lebih baik sebagai berikut:

- a. Pengembangan aplikasi untuk dapat diakses melalui platform iOS akan memperluas jangkauan pengguna, sehingga lebih banyak pengguna yang dapat memanfaatkan aplikasi tersebut.
- b. Perbaikan tampilan aplikasi agar lebih menarik dan memudahkan pengguna untuk mengakses fitur-fitur yang disediakan. Hal ini akan membuat pengguna lebih tertarik dan nyaman saat menggunakan aplikasi.
- c. Penambahan fitur-fitur baru seperti berita seputar keuangan, pencatatan perencanaan menabung dengan daftar barang, dan kebutuhan lainnya yang terkait dengan manajemen keuangan akan membuat aplikasi menjadi lebih lengkap dan membantu pengguna dalam mengelola keuangannya.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan dorongan dalam penulisan karya ini. Terima kasih yang sebesar-besarnya untuk civitas akademika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Widya Dharma, keluarga, serta teman-teman yang telah memberikan bimbingan, saran, dan informasi yang sangat berharga. Tanpa bantuan dan dukungannya, peneliti tidak akan bisa menyelesaikan karya ini dengan baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nofriansyah, Dicky dan Gunadi Widi Nurcahyo. (2019). *Algoritma Data Mining dan Pengujian*. Deepublish. Yogyakarta.
- [2] Hadi, Anwar (2018). *Manajemen Informasi*. CV. ANDI OFFSET. Yogyakarta. [1] Arif, M., Firman. (2019). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Penerbit Qiara Media. Jawa Timur.
- [3] Muttaqin, Muhammad Farras dan Silvester Dian Handy Permana. (2020). “*Sistem Informasi Steam Mobil Dan Motor*”. *Jurnal Desain dan Industri Kreatif*. Vol. 1, no. 1:hal. 19-25.
- [4] Suryadharma dan Triyani Budyastuti. (2019). *Sistem Informasi Manajemen*. *Uwais Inspirasi Indonesia*. Ponorogo.
- [5] Nur, Nafi'iyah dan Siti Mujilawati. (2018). *Buku Ajar Citra Binarisasi dan Enhancement*. Deepublish. Yogyakarta.
- [6] Santi, Indyah Hartami. (2020). *Analisa Perancangan Sistem*. PT. Nasya Expanding Management. Pekalongan.

- [7] Khairunnisa, Wijoyo dan Racmadi. (2019). “*Perancangan Antarmuka Sistem Informasi Manajemen Kelurahan dengan Menggunakan Metode Human-Centered Design (Studi Kasus: Kantor Kelurahan Penanggulangan Kecamatan Klojen Kota Malang)*”. J-PTIIK. Vol. 3, no.11: hal 10494-10500.
- [8] Harris, Patricia. (2018). *What Is User Interface Design*. The Rosen Publishing Group, Inc. First Edition. New York.
- [9] Indrajani. (2018). *Database Systems All in One: Theory, Practice, and Case Study*. PT. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- [10][12] Yuesti, Anik dan Putu Kepramareni. (2019). *Manajemen Keuangan Jendela Pengelolaan Bisnis*. CV. Noah Aletheia. Badung Bali.
- [11][13] Siswanto, Ely. (2019). *Buku Ajar Manajemen Keuangan Dasar*. Universitas Negeri Malang. Malang.
- [14] Herlina dan Musliadi. (2019). *Pemrograman Aplikasi Android dengan Android Studio, Photoshop, dan Audition*. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- [15] Maiyana, Efmi. (2018). “*Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa*”. Jurnal Sains dan Informatika: Research of Science and Informatic. Vol. 4, No. 1: hal. 54-65.
- [16] Firly, N. (2018). *Create Your Own Android Application*. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- [17] Maharani, Meilan Anastasia. (2018). *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi dengan CodeIgniter dan Laravel*. Lokomedia. Yogyakarta.
- [18] Siahaan, Vivian dan Rismon Hasiholan Sianipar. (2019). *Langkah Demi Langkah Pemrograman Database Sqlite dan Mysql dengan Gui Python*. Sparta Publishing. Jakarta.
- [19] Lambonan, Geraldo A., Rizal Sengkey, Xaverius B. N. Najoan. (2019). “*Rancang Bangun Aplikasi Ensiklopedia Hukum Indonesia Berbasis Android*” Jurnal Teknik Informatika Vol.14, No.3: hal. 341-348.
- [20] Setiyani, Lila. (2019). “*Pengujian Sistem Informasi Inventory Pada Perusahaan Distributor Farmasi Menggunakan Metode Black Box Testing*”. Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Rosma. Vol. 4, No.1, hal 21.