



PENGEMBANGAN APLIKASI MYSAKU MENGGUNAKAN METODE WATERFALL

^{1*}Akmal Hidayat, ²Nur Qirani Ridhaihi, ³M. Fiqral Ash Shiddiq, ⁴Febrianti Tandri Ra'pak, ⁵Andi Ashilla Khaerunnisa

¹Pendidikan Teknologi Pertanian, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

^{2,3,4}Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

Email: ¹akmal.hidayat@unm.ac.id, ²nurqiranirdh@gmail.com, ³fiqral03@gmail.com, ⁴febri@gmail.com, ⁵asila@gmail.com

ABSTRAK

Mahasiswa perlu mencatat secara terperinci semua pengeluaran yang mereka keluarkan. Penting untuk memisahkan pengeluaran rutin, seperti tagihan bulanan, sewa, atau makanan, dari pengeluaran yang tidak terjadwal, seperti biaya perawatan kesehatan, kebutuhan mendesak, atau pembelian yang tidak direncanakan sebelumnya. Dengan membedakan pengeluaran ini, mahasiswa dapat memiliki pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana pengeluaran mereka terdistribusi dan di mana mereka dapat mengurangi biaya jika diperlukan. MySaku adalah solusi yang tepat yang merupakan sebuah aplikasi yang memudahkan pengguna dalam mencatat pengeluaran dan pemasukan secara efisien. Dengan menggunakan aplikasi ini, pengguna dapat dengan mudah mencatat setiap transaksi keuangan mereka, baik itu pengeluaran sehari-hari, pembayaran tagihan, atau pendapatan tambahan. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan menggunakan model *waterfall*.

Kata Kunci: MySaku, Mahasiswa, *Waterfall*, Aplikasi, Transaksi

ABSTRACT

Students need to record in detail all the expenses they incur. It is important to work out routine expenses, such as monthly bills, rent, or food, from unscheduled expenses, such as health care costs, urgent needs, or unplanned purchases. By differentiating these expenses, students can have a better understanding of how their expenses are distributed and where they can reduce costs if needed. MySaku is the right solution which is an application that makes it easy for users to record expenses and settlements efficiently. By using this application, users can easily record their every financial transaction, be it daily expenses, bills, or additional income. This study uses the R&D method using the waterfall model.

Keyword: MySaku, Student, *Waterfall*, Application, Transaction

This is an open access article under the CC BY-SA license



1. PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi semakin meningkat dengan pesat. Teknologi telah memberikan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satunya adalah teknologi informasi dan komunikasi yang memudahkan akses informasi dan komunikasi jarak jauh. Teknologi informasi dan komunikasi mencakup berbagai sistem seperti *Android*, situs *web*, aplikasi, dan *platform* lainnya. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia sangat luas. Sebagian besar digunakan untuk memfasilitasi pengumpulan data, penyederhanaan sistem, dan akses informasi yang lebih mudah [1],[2].

Menurut kesimpulan dari hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Ratnaningtyas dkk., (2022) mahasiswa harus mampu membuat perencanaan anggaran dengan cara menjumlahkan semua pemasukan yang masuk, kemudian menulis semua pengeluaran yang dikeluarkan, memisahkan pengeluaran rutin dengan pengeluaran non rutin. Menyiapkan dana cadangan untuk memenuhi atau menutupi kebutuhan yang mendesak[3].

Dalam rangka merencanakan anggaran pengeluaran yang efektif, mahasiswa harus dapat mengumpulkan dan menghitung dengan cermat jumlah semua pemasukan yang mereka terima, termasuk gaji, bantuan keuangan, atau pendapatan dari pekerjaan paruh waktu. Hal ini akan membantu mereka memiliki gambaran yang jelas tentang total pendapatan yang dapat mereka alokasikan.

Selanjutnya, mahasiswa perlu mencatat secara terperinci semua pengeluaran yang mereka keluarkan. Penting untuk memisahkan pengeluaran rutin, seperti tagihan bulanan, sewa, atau makanan, dari pengeluaran yang tidak terjadwal, seperti biaya perawatan kesehatan, kebutuhan mendesak, atau pembelian yang tidak direncanakan sebelumnya. Dengan membedakan pengeluaran ini, mahasiswa dapat memiliki pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana pengeluaran mereka terdistribusi dan di mana mereka dapat mengurangi biaya jika diperlukan.

Selain itu, penting bagi mahasiswa untuk menyisihkan dana cadangan dalam anggaran mereka. Dana cadangan ini dapat digunakan untuk menghadapi situasi darurat atau kebutuhan tak terduga, seperti biaya medis mendadak atau perbaikan kendaraan yang tidak terduga. Memiliki dana cadangan akan memberikan rasa aman dan membantu mencegah terjadinya ketidakstabilan keuangan jika terjadi situasi tak terduga.

Selama merencanakan pengeluaran anggaran yang efektif, mahasiswa juga perlu melakukan evaluasi rutin terhadap anggaran mereka. Mereka harus mengidentifikasi area di mana mereka dapat mengurangi pengeluaran atau meningkatkan pemasukan agar anggaran mereka tetap seimbang dan berkelanjutan.

Dengan mempraktikkan perencanaan anggaran yang baik, mahasiswa akan dapat mengelola keuangan mereka dengan lebih efisien dan memastikan bahwa mereka dapat memenuhi kebutuhan sehari-hari serta menghadapi situasi darurat tanpa terlalu banyak tekanan finansial.

Manajemen keuangan memiliki peran penting dalam mencapai keseimbangan finansial, baik dalam kehidupan individu maupun kelompok. Praktik manajemen keuangan yang efektif semakin menjadi kebutuhan penting dalam mencapai kehidupan finansial yang lebih baik. Salah satu strategi untuk meraih kekayaan adalah dengan mengelola keuangan secara bijaksana dan hati-hati. Salah satu opsi yang dapat diambil adalah dengan melakukan pencatatan keuangan secara teratur, sehingga keuangan dapat dikelola dengan baik. Dengan mencatat secara teratur, Anda dapat memperkirakan pendapatan dan pengeluaran kapan pun yang menjadi panduan untuk mengelola keuangan di masa depan. Informasi keuangan ini sangat bermanfaat dalam menjaga stabilitas keuangan, sehingga Anda dapat mengevaluasi apakah ada kebutuhan untuk mengurangi pengeluaran atau meningkatkan tabungan. Melalui praktik manajemen keuangan yang baik, Anda dapat memastikan bahwa keuangan Anda berada dalam kondisi yang sehat dan memberikan stabilitas finansial jangka panjang. Dalam kehidupan sehari-hari, seringkali kita mencatat pengeluaran pada buku manual atau menggunakan aplikasi *notes*. Namun, metode tersebut tidak cukup efisien karena mencatat pada buku manual dapat merepotkan, sementara mencatat pada aplikasi *notes* sering kali membuat catatan tercampur dengan catatan lainnya.

Mengingat kondisi tersebut, dibutuhkan pembangunan sebuah sistem atau aplikasi keuangan berbasis *Android* yang dapat mempermudah pengelolaan keuangan masyarakat. Sistem ini memiliki fungsi utama untuk mencatat data keuangan, baik pengeluaran maupun pemasukan, sehingga dapat meningkatkan efisiensi masyarakat dalam mengelola data keuangan mereka. Dengan adanya sistem atau aplikasi tersebut, masyarakat dapat lebih efektif dalam mengelola keuangan mereka.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data merupakan tahap yang sangat penting dalam memperoleh informasi yang relevan dan fakta-fakta yang diperlukan guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai suatu topik atau masalah tertentu[5]. Melalui pengumpulan data, kita dapat mengumpulkan berbagai jenis informasi yang diperlukan untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap dan akurat. Data yang dikumpulkan dapat mencakup berbagai aspek, seperti perilaku, karakteristik fisik, preferensi, pendapat, atau bahkan data statistik. Dengan memiliki data yang komprehensif dan berkualitas, kita dapat menganalisis dan menginterpretasikannya dengan lebih baik untuk mengambil keputusan yang tepat, membuat perkiraan yang akurat, atau mengidentifikasi pola dan tren yang mungkin ada. Dengan demikian, pengumpulan data menjadi dasar yang kuat untuk melangkah ke tahap berikutnya dalam proses penelitian atau pengambilan keputusan yang berdasarkan data. Dalam penelitian ini kami menggunakan 2 teknik pengumpulan data yaitu observasi dan studi *documenter*.

Metode pengumpulan data observasi melibatkan pengamatan langsung terhadap orang, objek, atau peristiwa yang sedang diteliti[6]. Dalam observasi, peneliti secara aktif mengamati dan mencatat apa yang terjadi tanpa ikut campur atau mengubah situasi yang diamati. Tujuan utama teknik ini adalah untuk memperoleh pemahaman objektif tentang perilaku, interaksi sosial, atau karakteristik fisik yang diamati. Observasi dapat dilakukan dengan berbagai cara, termasuk observasi partisipan di mana peneliti terlibat dalam situasi tersebut, atau observasi non-partisipan di mana peneliti hanya berperan sebagai pengamat. Terdapat keuntungan dalam menggunakan observasi karena data yang diperoleh dapat dianggap lebih objektif dan bebas dari bias peneliti. Namun, observasi juga memiliki keterbatasan, seperti keterbatasan dalam menggali informasi tentang faktor internal atau pemikiran yang tidak terlihat. Oleh karena itu, seringkali diperlukan penggunaan metode pengumpulan data lainnya atau kombinasi dengan observasi untuk mendapatkan pemahaman yang lebih lengkap dan akurat tentang fenomena yang diamati.

Sedangkan metode pengumpulan data studi *documenter* merupakan salah satu teknik yang digunakan dalam penelitian sosial untuk mendapatkan data melalui penggunaan dokumen sebagai sumber informasi[7]. Pendekatan ini melibatkan proses pengumpulan dan analisis dokumen tertulis, gambar, rekaman audio, atau artefak lainnya yang relevan dengan subjek penelitian. Dokumen yang dapat dimanfaatkan mencakup berbagai jenis, seperti laporan, surat, memo, jurnal, catatan sejarah, publikasi ilmiah, foto, *film*, atau rekaman *audio*. Melalui metode dokumenter, peneliti dapat mengakses data yang telah ada sebelumnya, termasuk data historis atau arsip yang memiliki kepentingan dalam konteks penelitian yang dilakukan. Dokumen-dokumen ini dapat memberikan wawasan berharga tentang keadaan sosial, budaya, peristiwa masa lalu, serta pandangan dan tindakan individu atau kelompok tertentu. Dalam penelitian kualitatif, metode dokumenter sering digunakan sebagai pendekatan tambahan yang melengkapi teknik pengumpulan data lainnya, seperti wawancara, observasi, atau studi kasus. Untuk memahami, menafsirkan, dan menggali makna dari dokumen-dokumen yang dikumpulkan, penting untuk melibatkan keterampilan analisis yang tepat. Selain itu, keabsahan dan kredibilitas dokumen tersebut juga perlu dipertimbangkan sesuai dengan konteks penelitian yang sedang dilakukan.

2.2 Metode Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti menerapkan metode *Research and Development* (R&D). Metode R&D merupakan suatu pendekatan atau serangkaian langkah yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji efektivitasnya [8].

Dalam tahap penelitian, peneliti melakukan eksplorasi dan pengumpulan data terkait dengan kebutuhan dan persyaratan pengguna yang relevan. Informasi ini digunakan sebagai dasar untuk merancang solusi yang efektif dan inovatif. Setelah tahap penelitian selesai, tahap pengembangan dimulai dengan merancang dan mengembangkan produk atau sistem yang sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya. Tahap pengembangan melibatkan proses perancangan, pengujian, evaluasi, dan penyempurnaan produk atau sistem yang sedang dikembangkan.

Metode R&D mengacu pada proses penelitian yang dimulai dengan tahap penelitian dan diikuti oleh tahap pengembangan. Tahap penelitian bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan pengguna, sedangkan tahap pengembangan dilakukan untuk menciptakan perangkat atau sistem yang sesuai dengan kebutuhan tersebut [9].

Metode R&D digunakan untuk memastikan bahwa produk atau sistem yang dihasilkan memiliki tingkat keefektifan yang tinggi dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan menerapkan pendekatan ini, peneliti dapat mengoptimalkan hasil penelitian dan menciptakan produk atau sistem yang inovatif dan berkualitas.

tinggi. Metode *R&D* sangat penting dalam konteks pengembangan produk, teknologi, atau layanan baru yang dapat memberikan manfaat dan solusi bagi pengguna dan masyarakat secara keseluruhan.

Dalam penelitian ini, digunakan metode *waterfall* sebagai pendekatan untuk pengembangan perangkat lunak[9]. Metode ini melibatkan beberapa tahap yang perlu dilalui dalam pengembangan perangkat lunak, yang mencakup analisis, desain, pengkodean, dan pengujian.

Dalam model *waterfall*, tahapan pengembangan sistem atau perangkat lunak mengikuti aliran yang terstruktur[9]. Pendekatan ini memungkinkan pengembang untuk memahami secara detail proses pengembangan sistem yang terjadi saat menggunakan model *waterfall*, serta mengenal karakteristik unik dari model ini [10].

Pada tahap analisis, dilakukan pengumpulan kebutuhan secara menyeluruh dan selanjutnya kebutuhan tersebut dianalisis dan didefinisikan untuk perancangan Program MySaku sesuai dengan kebutuhan yang telah teridentifikasi. Tahap analisis bertujuan untuk memahami dengan baik kebutuhan pengguna dan merumuskan persyaratan yang harus dipenuhi dalam pengembangan perangkat lunak tersebut.

Setelah tahap analisis, tahap selanjutnya adalah desain. Setelah kebutuhan dikumpulkan secara lengkap, dilakukan perancangan yang baik untuk memastikan tampilan aplikasi menjadi baik dan memudahkan pengguna dalam mengakses setiap menu. Pada tahap ini, aspek desain seperti struktur, tampilan, dan fungsionalitas aplikasi diperhatikan secara teliti.

Setelah tahap desain, dilakukan tahap pengkodean. Desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode menggunakan bahasa pemrograman Java dengan bantuan software *Android Studio*. Tahap pengkodean ini bertujuan untuk mengimplementasikan desain yang telah dirancang sebelumnya menjadi program yang dapat berjalan.

Terakhir, tahap pengujian dilakukan terhadap aplikasi MySaku yang telah dirancang sebelumnya. Pengujian ini menggunakan metode *Black Box Testing* untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan program yang mungkin terjadi. Tujuan pengujian ini adalah memastikan bahwa aplikasi yang dikembangkan berfungsi dengan baik dan memenuhi persyaratan yang telah ditetapkan.

Dengan menerapkan metode *waterfall*, penelitian ini mengikuti urutan tahapan yang terstruktur untuk memastikan pengembangan perangkat lunak yang efektif dan berkualitas. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengikuti proses yang terarah dan sistematis dalam pengembangan perangkat lunak.

2.3 Pengenalan Sistem Operasi

a. Android Studio

Android Studio merupakan suatu lingkungan pengembangan terpadu (*Integrated Development Environment/IDE*) yang digunakan secara resmi untuk mengembangkan aplikasi *Android*. *Android Studio* merupakan perangkat lunak *open source* atau gratis yang dapat diakses oleh para pengembang [11].

Android Studio menyediakan berbagai fitur dan alat yang dirancang khusus untuk mempermudah proses pengembangan aplikasi *Android*. *IDE* ini memiliki tampilan yang intuitif dan mendukung pengembangan yang efisien. *Android Studio* juga menyediakan integrasi dengan *Android SDK* (*Software Development Kit*) yang memungkinkan pengembang untuk mengakses berbagai komponen dan fitur *Android*. *IDE* ini menyediakan berbagai fitur dan alat yang mendukung proses pembuatan aplikasi, termasuk pengkodean menggunakan bahasa pemrograman Java dan *markup language XML* [12].

Dengan adanya *Android Studio*, pengembang aplikasi *Android* dapat mengoptimalkan proses pengembangan mereka dengan menggunakan alat yang lengkap dan terintegrasi dalam satu lingkungan. *Android Studio* juga mendukung pengembangan aplikasi *Android* dengan berbagai tingkat kompleksitas, mulai dari aplikasi sederhana hingga aplikasi yang lebih canggih dan berfitur lengkap. Sebagai *IDE* resmi yang dikembangkan oleh Google, *Android Studio* terus mengalami pembaruan dan peningkatan fitur guna mendukung perkembangan teknologi *Android* yang terus berkembang.

b. Java

Java adalah sebuah bahasa pemrograman yang populer yang dikembangkan oleh Sun Microsystems. Penggunaan Java yang paling luas adalah dalam pembuatan aplikasi *native* untuk platform *Android*. Bahasa pemrograman Java secara penuh dirancang dengan paradigma pemrograman berorientasi objek (*OOP = Object Orientation Programming*)[13]. Bahasa pemrograman ini memiliki sifat *multiplatform*, artinya dapat digunakan di berbagai platform seperti *desktop*, *Android*, dan bahkan sistem operasi *Linux*. Beberapa ciri khas dari bahasa pemrograman Java antara lain sebagai berikut [14]

1. Bahasa berorientasi objek: *Java* didesain dengan paradigma pemrograman berorientasi objek yang memungkinkan pengembang untuk memodelkan aplikasi sebagai kumpulan objek yang saling berinteraksi.
2. Dukungan *multithreading*: *Java* menyediakan dukungan untuk pemrograman *multithreading*, yang memungkinkan aplikasi untuk menjalankan beberapa tugas secara bersamaan dan meningkatkan efisiensi kinerja.
3. Dukungan *garbage collector*: *Java* memiliki sistem pengumpul sampah (*garbage collector*) yang otomatis mengelola alokasi memori dan pembebasan memori yang tidak digunakan, sehingga mengurangi beban bagi pengembang dalam mengelola memori secara manual.
4. Tipe data statis: *Java* menggunakan pendekatan tipe data statis, yang berarti setiap *variabel* dan objek harus dideklarasikan dengan tipe data yang tepat sebelum digunakan.

Java memiliki ekosistem yang kuat dengan berbagai pustaka (*library*) yang mendukung pengembangan aplikasi yang beragam. Selain itu, *Java* juga terus mengalami perkembangan dan pembaruan untuk menjaga keberlanjutan dan relevansinya dalam dunia pemrograman. Dengan kemampuan yang luas dan fleksibilitasnya, *Java* menjadi pilihan yang populer bagi para pengembang dalam membangun aplikasi yang handal dan *scalable* di berbagai *platform*[15].

c. *Firebase*

Firebase adalah sebuah layanan *database* yang dimiliki oleh *Google* dan dirancang untuk mempermudah pekerjaan pengembang aplikasi *mobile*. Layanan ini telah menjadi populer dan banyak digunakan karena menyediakan berbagai fitur menarik. *Firebase* menyediakan beragam solusi dan alat yang dapat digunakan oleh pengembang untuk mengelola dan menyimpan data, menerapkan otentikasi pengguna, mengirim dan menerima *notifikasi*, menganalisis perilaku pengguna, serta mengintegrasikan aplikasi dengan layanan *cloud* dan *platform* lainnya. Dengan adanya *Firebase*, pengembang dapat mengoptimalkan pengembangan aplikasi *mobile* dengan lebih efisien dan fokus pada fitur dan pengalaman pengguna yang lebih baik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

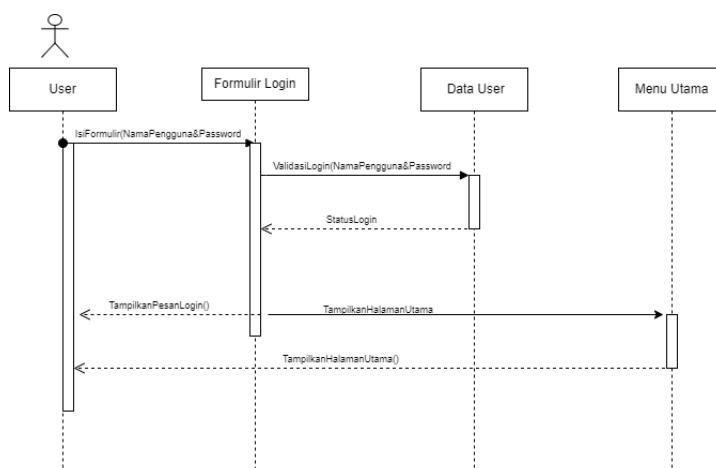
3.1 Use Case Diagram



Gambar 1. Use Case

Use case diagram adalah alat yang digunakan untuk menggambarkan penggunaan sistem atau produk dalam situasi nyata dan membantu dalam desain dan pengembangan yang efektif. Contoh penggunaan kasus perangkat lunak, *Use case* menggambarkan langkah-langkah yang harus dilalui pengguna dan sistem untuk mencapai tujuan tertentu.

3.2 Sequence Diagram



Gambar 2. Sequence Diagram

Diagram urutan, atau *sequence diagram* adalah diagram yang digunakan untuk menjelaskan dan menunjukkan secara rinci interaksi antar objek dalam suatu sistem. Selain itu, *sequence diagram* juga menunjukkan pesan atau perintah yang dikirim dan waktu eksekusinya.

3.3 Tampilan Gambar

a. Splash Screen

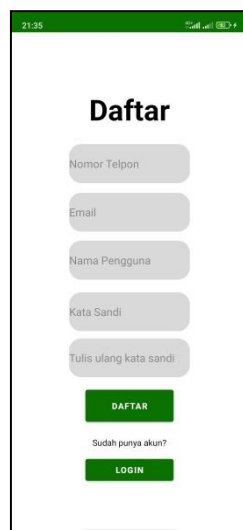
Halaman yang tampil pada saat membuka aplikasi MySaku adalah halaman *splash screen* dimana halaman berisi logo dan nama aplikasi yang sedang dibuka. Tujuan dari halaman ini yaitu memberikan pengalaman *visual* kepada *user* bahwa aplikasi sedang melakukan proses *loading*.



Gambar 3. Tampilan *Splash Screen*

b. Daftar

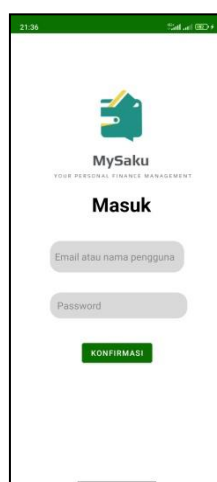
Pada halaman ini berisi tentang formulir untuk mendaftar akun dengan memasukkan nomor telepon, email, nama pengguna, kata sandi. Pada halaman ini pengguna baru harus mendaftarkan akunnya agar bisa memakai aplikasi ini sesuai kebutuhan. Dengan adanya halaman ini dapat membantu pengguna dalam menjaga keamanan data saat memakai aplikasi MySaku, tanpa di ambil alih oleh pihak yang tidak bertanggung jawab.



Gambar 4. Tampilan Daftar

c. *Login*

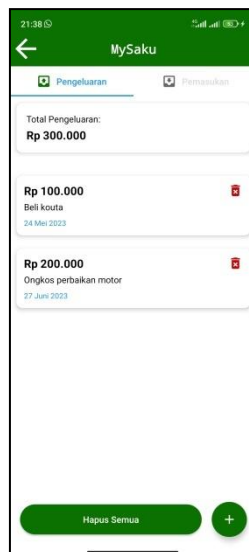
Halaman ini berfungsi untuk login dengan menggunakan akun yang sudah terdaftar ke aplikasi. Pada halaman ini terdapat 2 menu yang perlu di isi agar bisa *login* ke aplikasi yaitu dengan memasukkan email atau nama pengguna beserta *password* akun yang telah di daftarkan oleh pengguna. Jika salah satu dari menu yang di masukkan salah maka tidak akan bisa ke aplikasi MySaku.



Gambar 5. Tampilan Login

d. *Pengeluaran*

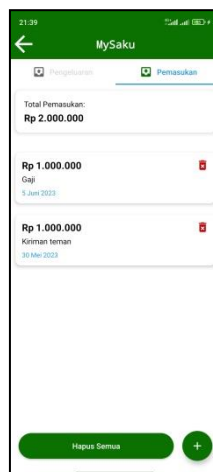
Pada halaman ini berisi informasi mengenai jumlah pengeluaran yang telah kita masukkan pada menu tambah pada aplikasi. Jika pengguna ingin menambahkan jumlah pengeluaran berikutnya dapat memilih menu tambah pada sudut kanan halaman aplikasi. Pengguna juga dapat menghapus total pengeluaran sesuai yang diinginkan, mulai dari menghapus satu-satu informasi pengeluaran bahkan menghapus semua pengeluaran yang telah tercatat dalam aplikasi.



Gambar 6. Tampilan Pengeluaran

e. Pemasukan

Halaman pemasukkan berisi tentang informasi dana yang di catat kedalam aplikasi, menu ini juga memilih informasi total keseluruhan dan jumlah dana yang di catat dalam aplikasi MySaku. Pada halaman ini menyediakan *fitur* tambah data dan juga dapat menghapus informasi yang tercatat dalam aplikasi pada bagian pemasukkan, baik untuk menghapus satu persatu atau menghapus keseluruhan atau semua data informasi.

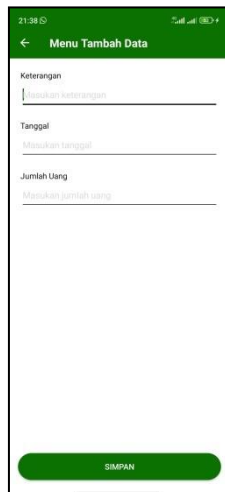


Gambar 7. Tampilan Pemasukan

f. Menu Tambah Data

Pada bagian ini berfungsi menambah data-data yang ingin dimasukkan baik pada bagian pemasukkan ataupun bagian bagian pengeluaran. Pada halaman ini berisi 3 menu yaitu keterangan, tanggal dan jumlah. Pada bagian keterangan berfungsi untuk mengetahui informasi data yang yang dimasukkan dimana keterangan tersebut akan muncul pada bagian beranda baik pada beranda pengeluaran atau beranda pemasukkan sesuai dengan bagian yang ingin ditambahkan oleh pengguna. Pada menu tanggal berfungsi untuk memberikan informasi waktu mengenai data-data saat dimasukkan oleh pengguna. Menu terakhir yaitu jumlah berfungsi untuk mengetahui jumlah dana pemasukkan atau

pengeluaran yang dicatat oleh pengguna dan akan ditampilkan pada bagian beranda baik diberanda pengeluaran ataupun pada beranda memasukkan sesuai dengan opsi yang dipilih oleh pengguna.



Gambar 8. Tampilan Tambah Data

4. KESIMPULAN DAN SARAN

MySaku adalah sebuah aplikasi yang dapat memudahkan pengguna dalam hal mencatat pengeluaran dan pemasukan secara efisien. Dengan menggunakan aplikasi ini, pengguna dapat dengan mudah mencatat proses setiap transaksi keuangan mereka, baik itu pengeluaran sehari-hari, pembayaran tagihan, atau pendapatan tambahan. Aplikasi ini menyediakan antarmuka yang intuitif dan *user-friendly*, memungkinkan pengguna untuk dengan cepat memasukkan data transaksi, memberikan keterangan, dan mengkategorikan jenis transaksi.

Kelebihan dari MySaku adalah kemampuannya untuk menghasilkan laporan keuangan yang terperinci. Pengguna dapat melihat ringkasan pengeluaran dan pemasukan mereka dalam periode waktu tertentu, serta menganalisis tren dan pola pengeluaran mereka. Aplikasi ini juga menawarkan keamanan data yang baik dengan *enkripsi* dan perlindungan kata sandi, sehingga pengguna dapat merasa aman dalam menyimpan informasi keuangan mereka.

Dengan adanya MySaku, pengguna dapat mengelola keuangan pribadi mereka dengan lebih teratur, menghindari pemborosan, dan mengambil keputusan keuangan yang lebih bijaksana. Aplikasi ini menjadi sahabat setia dalam memantau dan mengatur keuangan, sehingga pengguna dapat mencapai tujuan keuangan mereka dengan lebih efektif.

Dengan demikian, MySaku adalah sebuah aplikasi yang sangat berguna bagi mereka yang ingin memiliki kontrol yang baik atas keuangan pribadi mereka. Dengan fitur-fitur yang lengkap dan antarmuka yang intuitif, MySaku dapat menjadi alat yang kuat dalam membantu pengguna mencapai stabilitas keuangan dan mencapai kebebasan finansial.

REFERENSI

- [1] W. A. Romadony, M. Ardianto, W. K. A. Pangestu, D. Rizki, and W. Suharso, "SISTEM PENCATATAN KEUANGAN TOKO BERBASIS ANDROID," 2019.
- [2] Y. Mardi, A. Saputra, S. Murni, and W. S. Dharmawan, "Aplikasi Pengelolaan Pendapatan dan Pengeluaran Kas Pada Rafa Laundry Berbasis Web," *JUSTIAN*, vol. 1, no. 2, Sep. 2020, doi: 10.31294/justian.v1i2.290.



-
- [3] H. Ratnaningtyas, L. D. R. Bilqis, and A. Swantari, "Perencanaan Keuangan Pribadi Untuk Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Bisnis Indonesia," *abdimoestopo*, vol. 5, no. 2, pp. 141–147, Jul. 2022, doi: 10.32509/abdimoestopo.v5i2.1770.
- [4] H. Ratnaningtyas, L. D. R. Bilqis, and A. Swantari, "Perencanaan Keuangan Pribadi Untuk Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Bisnis Indonesia," *abdimoestopo*, vol. 5, no. 2, pp. 141–147, Jul. 2022, doi: 10.32509/abdimoestopo.v5i2.1770.
- [5] "Dewi, I. G. A. A. O. (2021). Sebuah tinjauan terhadap tipe pengumpulan data dalam penelitian akuntansi kritis. *AKUNTABEL*, 18(2), 323-335."
- [6] T. B. Kurniawan, "PERANCANGAN SISTEM APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA CAFETERIA NO CAFFE DI TANJUNG BALAI KARIMUN MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN PHP DAN MYSQL," vol. 1, no. 2, 2020.
- [7] "Khaatimah, H., & Wibawa, R. (2017). Efektivitas model Pembelajaran cooperative integrated reading and composition terhadap hasil belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 2(2), 76-87."
- [8] "Prasetyo, I. (2012). Teknik analisis data dalam research and development. Jurusan PLS FIP Universitas Negeri Yogyakarta."
- [9] S. Gustiani, "RESEARCH AND DEVELOPMENT (R&D) METHOD AS A MODEL DESIGN IN EDUCATIONAL RESEARCH AND ITS ALTERNATIVES," vol. 11, no. 2, 2019.
- [10] A. A. Wahid, "Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi," 2020.
- [11] F. Fansuri, "Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)," vol. 1, 2015.
- [12] A. Nasution, B. Efendi, and I. Kamil Siregar, "PELATIHAN MEMBUAT APLIKASI ANDROID DENGAN ANDROID STUDIO PADA SMP NEGERI 1 TINGGI RAJA," *jurdimas*, vol. 2, no. 1, pp. 53–58, Feb. 2019, doi: 10.33330/jurdimas.v2i1.321.
- [13] M. G. Barek, E. K. Nurnawati, and M. Sholeh, "RANCANG BANGUN APLIKASI PENCARIAN PERGURUAN TINGGI," vol. 5, no. 2, 2019.
- [14] N. S. Sibarani, G. Munawar, and B. Wisnuadhi, "Analisis Performa Aplikasi Android Pada Bahasa Pemrograman Java dan Kotlin".
- [15] Universitas Hamzanwadi, N. Nurhidayati, A. M. Nur, and Universitas Hamzanwadi, "Pemanfaatan Aplikasi Android Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Persebaran Indekos di Wilayah Pancor Kabupaten Lombok Timur," *jit*, vol. 4, no. 1, pp. 51–62, Jan. 2021, doi: 10.29408/jit.v4i1.2989.